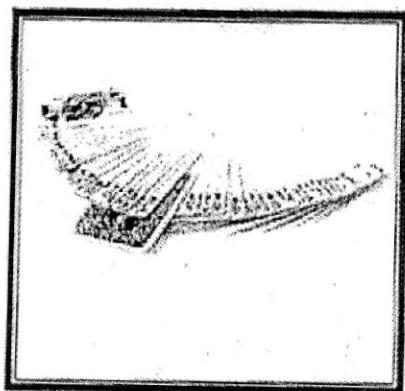




LE JEU ULTRA MENTAL

après un certain
jeu de cartes, le spectateur
peut voir les cartes

EFFET

Le magicien fait choisir une carte dans un jeu invisible. Le spectateur la nomme et simultanément, une carte se trouve à l'envers dans le jeu visible, celle que le spectateur a nommée. Le magicien n'a pourtant touché à rien !

COMMENT PROCEDER

Le dos des cartes est traité. Lorsqu'elles sont dos à dos, elles adhèrent légèrement ce qui en fait des double-face. Les points de chaque paire de carte dos à dos totalisent 13. Toutes les cartes de valeur paire sont d'un côté, les cartes de valeur impaire de l'autre. Le valet vaut 11, la dame 12, le roi 13. Les 2 rois noir côté pair, les deux rouge côté impair. En conséquence : un valet est dos à dos avec un 2, un roi noir avec un roi rouge, une dame avec un as. Les cœur sont dos à dos avec les pique, les trèfle sont dos à dos avec les carreau. Rangez le jeu dans l'étui en repérant le sens des cartes de façon à pouvoir les sortir du bon côté par la suite.

Ex : le spectateur nomme le 10 de cœur. Vous allez sortir le jeu faces impair visibles car le 10 sera au dos du 3 de pique. Faites défiler les cartes en exerçant dessus une légère pression pour que les paires ne se séparent pas. Pour séparer une paire, il faut au contraire un touché très léger.

Pensez à bien cacher l'autre face des cartes quand vous rangez le paquet dans son étui.