

Jeu marqué fonctionnement

L'intérêt du jeu marqué est de connaître la valeur des cartes avant qu'elle soit révélée et sans que le/les spectateurs s'en rendent compte.

- 1) **Jeu marqué couleur** : vous allez être capable de ressentir les couleurs. Une fois le jeu mélangé, le spectateur vous confie les cartes. Vous allez séparer les cartes rouges des cartes noires, simplement en différenciant les cartes noires :



Des cartes rouges :



2) Mémoire d'éléphant

Une fois le jeu mélangé, visualisez les cartes très rapidement, retournez le jeu et séparez les cartes rouges d'un côté et les noires de l'autre. La visualisation rapide du marquage au dos des cartes vous permettra de distinguer rapidement les cartes noires et les cartes rouges. Les spectateurs penseront que vous avez mémorisé les cartes et que votre mémoire hors norme vous permet de réaliser un tel exploit mental.

3 Révélation

Une fois le jeu mélangé, vous allez être capable de donner la valeur de chaque carte située au-dessus du paquet avant de les retourner.

À la différence des précédents, celui-ci va vous demander une lecture complète de la carte. La lecture doit être la plus discrète possible pour ne pas attirer la suspicion des spectateurs.

Si vous n'êtes pas capable de lire le dos de chaque carte en 1 seconde maximum, évitez de présenter ce tour en public.

4 Le bonneteau

Quel que soit le mélange, vous serez capable de retrouver la carte, ici, la dame de cœur. L'intérêt de ce tour est de faire intervenir un complice qui sera capable de retrouver la carte, quelle que soit la complexité du mélange. Vous aurez donc la possibilité de faire gagner ou de faire perdre la personne de votre choix.

5) Le mentaliste

Grâce à ce tour, vous serez capable de trouver mentalement la carte choisie au hasard par le spectateur.

Après avoir laissé le jeu pour que le spectateur puisse le vérifier, il devra choisir une carte qu'il devra mémoriser, puis la déposer à l'endroit défini par le magicien. Ce dernier aura juste à lire la valeur de la carte très discrètement grâce à au dos marqué puis, dévoiler mentalement la carte, petit à petit.

Je vous recommande de dire les phrases qui suivent pendant le tour pour que celui-ci ait beaucoup d'impact.

Explications au spectateur avant que le tour commence:

« Maintenant que vous avez vérifié que le jeu est normal, dans un instant, je vais me retourner. Vous allez sélectionner une carte de votre choix, la mémoriser, puis la déposer à cet endroit (sur une serviette en papier, par exemple, que l'on peut également donner à vérifier) afin que l'on puisse vérifier que ma lecture mentale est correcte. »

Une fois que la carte est posée par le spectateur face cachée, récupérez les cartes restantes pour les ranger et, dans le même temps, retenir la valeur de la carte indiquée au dos de la carte sélectionnée. Fixez intensément le spectateur :

« Concentrez-vous bien sur la carte que vous avez mémorisé et qui se trouve sur cette table. Essayez de grossir l'image mentale de cette carte et à aucun moment vous ne me répondez oralement. Essayez de mettre dans votre esprit cette carte sur un fond vert. Cette carte n'est apparemment pas une valeur forte, comme un valet, dame, roi ou as, mais un numéro. Je visualise une couleur rouge et probablement même du cœur. 6, 7, 8, 9, 10 il s'agit du 8 de cœur n'est pas ! »

Les phrases ne sont pas à apprendre par cœur, mais il s'agit plutôt de vous en inspirer pour que le tour soit bien réalisé avec des consignes claires. Votre public doit être convaincu que vous lisez dans les pensées.

6) Complicité « Jeu marqué »

Sachez qu'un complice dans l'univers de la magie vous permettra plus d'originalité dans vos effets.

Demandez à votre futur complice de maîtriser le marquage au dos des cartes permettant de distinguer les cartes noires des cartes rouges.

Une fois que votre complice maîtrise parfaitement le tour, présentez-vous sur scène avec un bol noir et un rouge, ou 2 boîtes de même couleur. Demandez à une personne du public de vérifier le jeu de cartes et de le mélanger.

Demandez si quelqu'un du public veut participer à une expérience. Plusieurs personnes vont se proposer, dont votre complice.

Choisissez votre complice.

Maintenant que le jeu est mélangé et que l'on ne peut pas connaître l'ordre des cartes, demandez-lui de vous désigner dans lequel des 2 bols (noir/rouge) on répartit les cartes.

Le public va penser que la personne du public « choisie au hasard » (votre complice) répartit les cartes d'une façon totalement aléatoire. Pourtant, votre complice est en train de placer les cartes rouges dans le bol rouge et les cartes noires dans le bol noir, étant donné qu'il sait distinguer les deux couleurs grâce au marquage des cartes.

Je vous garantis que si ce tour est bien réalisé, le public va se souvenir longtemps de vous.

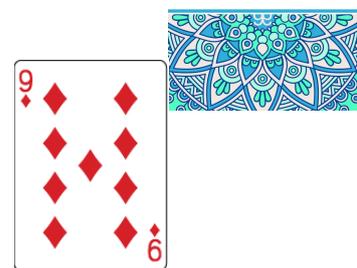
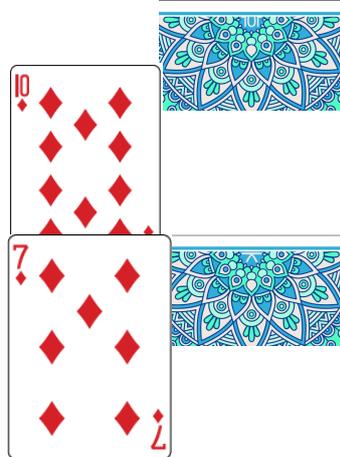
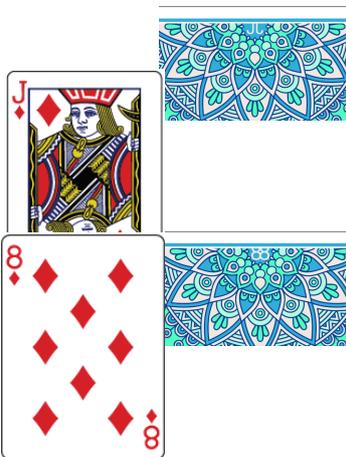
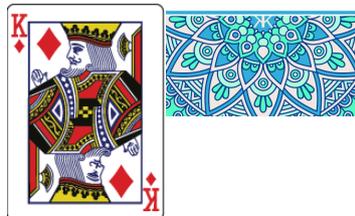
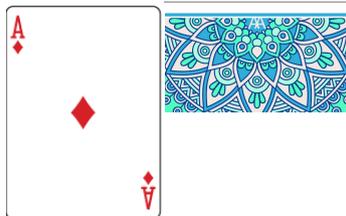
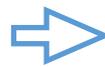
Les possibilités sont nombreuses avec cet effet.

Vous pouvez dire que les cartes présentes dans les deux bols, mélangées et placées d'une façon aléatoire par une personne du public vont, grâce à une formule magique, prendre la couleur des bols.

Il faut que le magicien **apprenne par cœur les symboles** qui permettent rapidement (une seconde max) de connaître la

carte sélectionnée.

Marquage des cartes avec le carreau (un seul point blanc) :



Les 3 autres codages couleurs/symboles (le pique, le trèfle et le cœur) avec le valet :



Dans l'ordre de gauche à droite : 7, 8, 9, 10, valet, dame, roi, as.

Dans l'ordre de gauche à droite : 2 points blancs = cœur, 3 points blancs = pique

4 points blancs = trèfle 1 point = carreau

Ces 4 cartes sont donc le 7 de cœur, la dame de pique, le 10 de trèfle, l'as de carreau.