

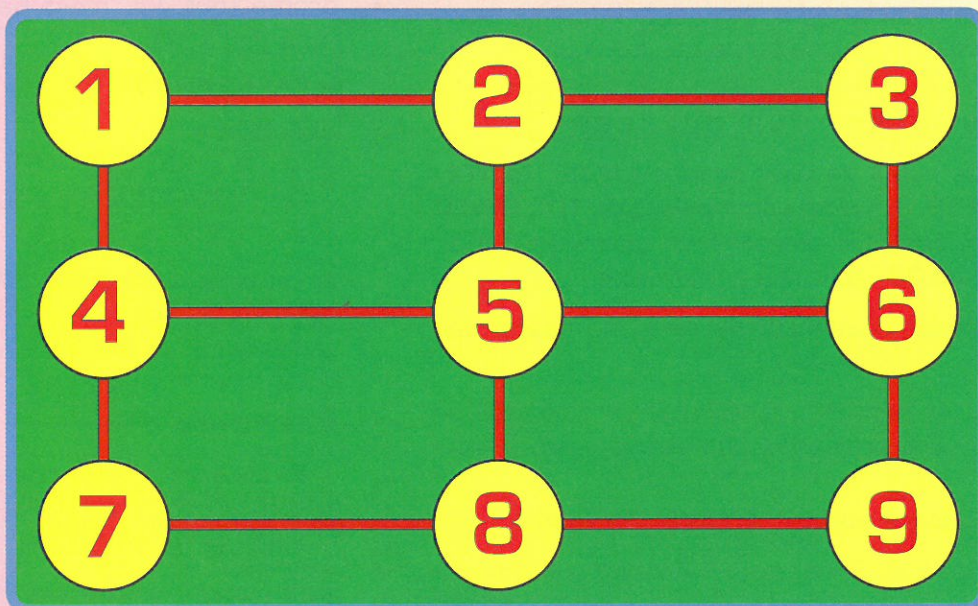


Aujourd'hui, je vais franchir une nouvelle dimension dans le monde de la magie. Mieux que David Copperfield qui vous devine depuis son écran de télé, moi, je vais diriger vos pensées depuis le magazine Hypercube ! Incroyable ? Faites plutôt l'expérience ! Et je vous assure que je ne vous vois pas, j'ai les yeux bandés !

Le dernier des neuf

Lecteur d'Hypercube, concentre-toi ! Prends neuf petits objets. Tout fera l'affaire : des pions, des boutons, des dés, des pièces de monnaie, ce qui te tombera sous la main ... ça y est ? Bien !

Maintenant, regarde bien les neuf points numérotés du quadrillage ci-dessous.



Mets l'index de la main gauche sur le point numéro 1. A partir de maintenant, tu ne lèveras plus ce doigt du quadrillage. Tu devras donc suivre les lignes horizontales ou verticales et obéir aux ordres que je te donnerai. Tu n'emprunteras jamais une autre direction que celle d'une ligne, et ne passeras jamais sur une case occupée par un de tes objets !

Avance de trois crans ! Il t'est permis de tourner ou même de revenir sur tes pas à n'importe quel moment ! C'est fait ? Bien, pose maintenant, à l'aide de ta main droite, un objet sur le point numéro 1.

Tu n'as pas levé l'index gauche ? Tu mérites un bon point !

Avance d'1 cran dans la direction qui te plaît, mais je te rappelle que tu ne peux pas aller en position 1, puisqu'un objet s'y trouve ! Pose alors un objet sur le point 2.

Avance maintenant de 2 crans. Ne me raconte pas de blague, je sais que c'est possible ! Je te rappelle les règles, tu suis les lignes, tu vas dans n'importe quelle direction, tu rebrousses chemin si tu veux, mais tu ne passes jamais sur un point occupé ! D'accord ? Mets maintenant un objet au point 4.

Avance de 3 crans. Tu connais les règles, je te fais confiance ! Pose un objet sur le point 3.

Avance de 2 crans. Pose quelque chose sur le point 7.

Avance de 3 crans. Occupe le point 6.

Avance de 3 crans. Mets un de tes objets au point 5.

Je peux maintenant deviner ta position ! Tu es ... laisse-moi réfléchir ... Tu es au point 8. Avance d'une case ! Tu es forcément au point 9. Pose un objet en 8. Le dernier des neuf, c'est l'objet qui te reste !

J'ai deviné ? Tu es épaté ? Alors, montre Hypercube à tes copains et dis-leur de s'abonner !



La table d'addition magique

Ami lecteur, tu n'as pas fini d'être étonné ! Munis-toi de 5 pièces de monnaie, et choisis 10 nombres différents de somme 95. Par exemple, 8, 6, 11, 4, 9, 17, 5, 12, 20, et 3. En plaçant 5 de ces nombres sur la première ligne et les cinq autres sur la première colonne, forme une table d'addition comme celle qui suit :

+	8	6	11	4	9
17	25	23	28	21	26
5	13	11	16	9	14
12	20	18	23	16	21
20	28	26	31	24	29
3	11	9	14	7	12

Supprime maintenant la première ligne et la première colonne :

Recouvre cinq des nombres par une pièce de monnaie de sorte qu'il n'y ait qu'une seule pièce dans chaque ligne et qu'une seule pièce par colonne !
Ecris alors les nombres recouverts par des pièces, et fais leur somme !
Tu trouves ... tu trouves ... 95 !

25	23	28	21	26
13	11	16	9	14
20	18	23	16	21
28	26	31	24	29
11	9	14	7	12

Les explications de ces fabuleux tours de télépathie se trouvent en page 19.

magie et maths