

Devenez extralucide!

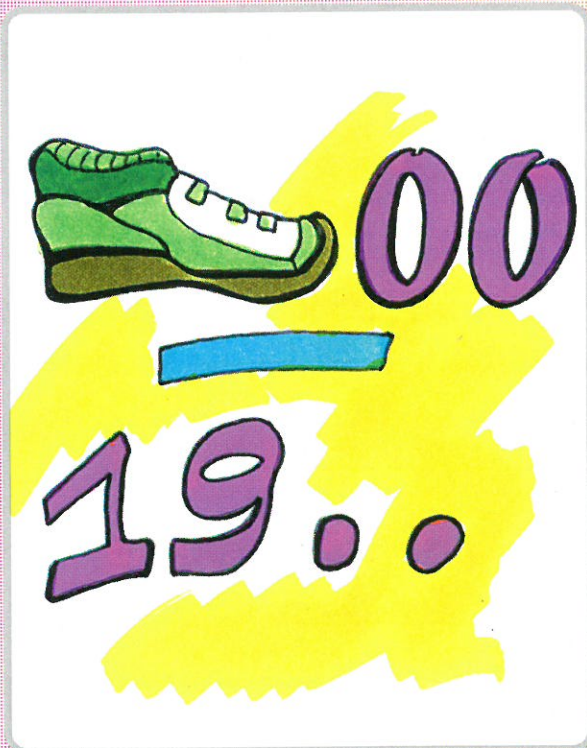
Trois petits tours qui, bien menés, vous feront passer pour un extralucide de premier ordre, aux pouvoirs particulièrement étendus : grâce à Hypercube, commandez aux nombres et aux objets et lisez dans les esprits à livre ouvert !

De quel âge je me chausse ...

Proposez à votre victime d'écrire, en se cachant de vous, la peinture de ses chaussures, d'ajouter deux zéros à droite, pour obtenir un nombre duquel il pourra soustraire son année de naissance.

Demandez le résultat de l'opération, et annoncez triomphalement la peinture de votre cobaye et l'âge qu'il aura cette année.

Comment avez-vous fait ?



Transmission de pensée par téléphone

Si vous avez un copain sympa, qui, comme vous, a le téléphone, et si vous me promettez de ne pas trop gonfler la facture des Télécom de vos parents, apprenez ce tour qui fait un effet formidable ...

Supposons que vous vouliez épater votre future petite amie, qui vient chez vous à 15 heures. Demandez à votre copain d'être chez lui à proximité de son téléphone à la même heure ...

Proposez à votre amie d'imaginer un jeu de 32 cartes (l'imagination suffit...) et de choisir une carte au hasard. Dites-lui que vous vous sentez beaucoup d'affinités avec elle, et que cela ne vous est arrivé, bien que sur un registre différent, qu'avec un ami d'enfance de votre papa, qui est médium. Dites que vous réussissez souvent avec lui des expériences de transmission de pensée, et que vous allez en essayer une avec le nom de sa carte, qu'elle va vous révéler à cet effet. Poursuivez en disant que le plus difficile est peut-être que cet ami soit chez lui en ce moment, mais qu'avec un peu de chance cela vaut le coup d'essayer.

Allez chercher l'agenda téléphonique de vos parents, ayez l'air de chercher, composez le numéro de votre copain et demandez :

— "Pourrais-je parler à M. Pascal Dupont ?"

— ...

— "C'est vous ? Vous avez reçu mon message télépathique ?"

— ...

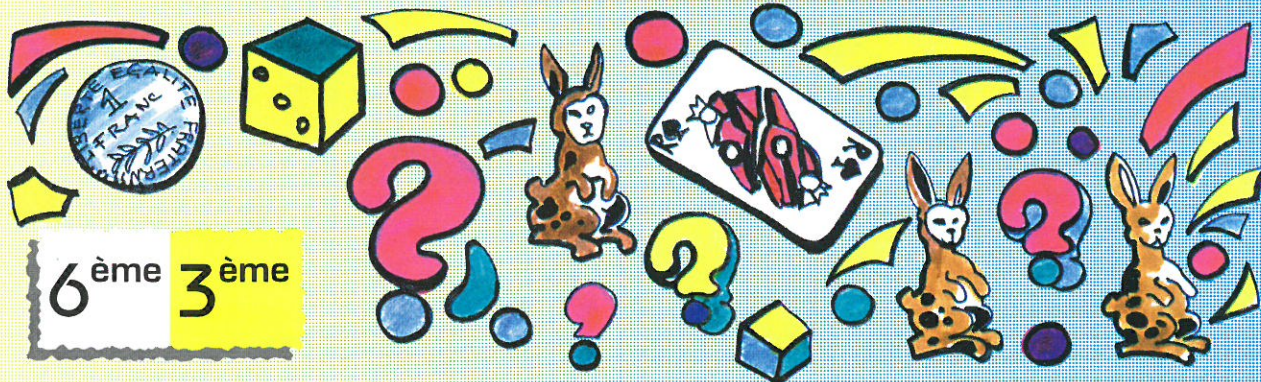
— "Pouvez-vous dire à ma copine quelle carte elle vient de choisir ?"

Et vous tendez le combiné à votre amie ...

Votre copain se fait un plaisir de nommer la bonne carte à cette dernière, qui n'en revient pas !

Comment expliquer ce mystère ?





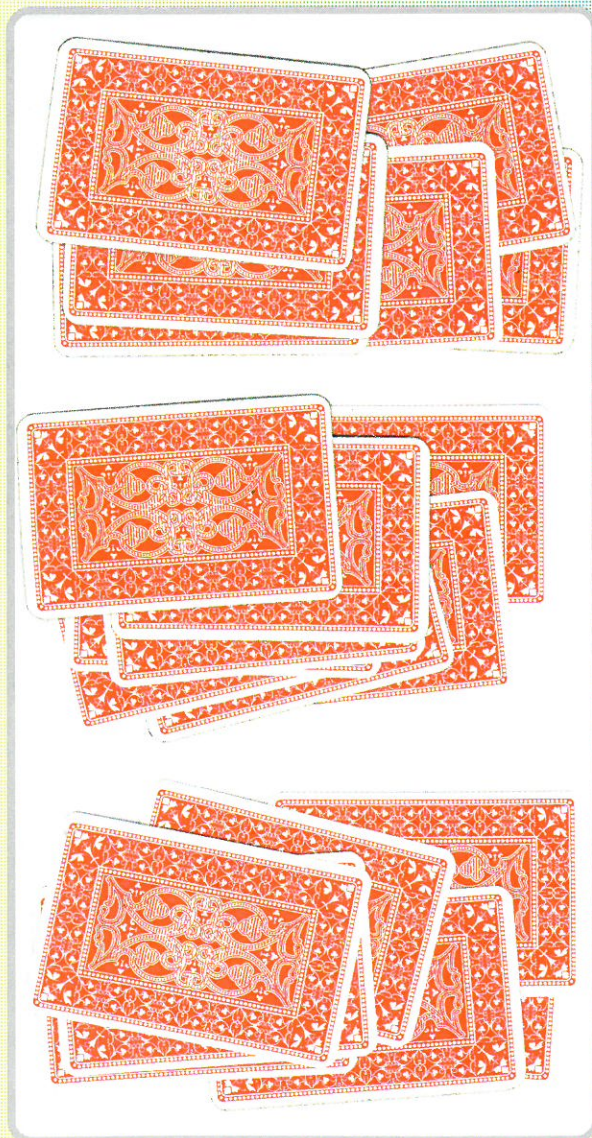
Un p'tit tour de cartes pour finir ?

Donnez à battre le jeu. Prenez-le et faites 3 tas, faces cachées sur le dessus. Annoncez que vous allez prendre dans le premier paquet le Valet de Pique. Saisissez une carte de ce premier tas en ayant l'air de vous concentrer, et gardez en main droite la carte choisie, cachée du spectateur.

Annoncez que vous allez maintenant prendre dans le deuxième paquet le 8 de Trèfle. Prenez-y une carte en main gauche, toujours cachée du spectateur, et mettez-la avec la première dans votre main droite.



Annoncez enfin que vous allez prendre le 10 de Carreau dans le troisième tas. Prenez cette troisième carte de la main gauche, joignez-la en main droite aux deux premières, et jetez en l'air les trois cartes. Quand elles sont retombées, on peut constater qu'il s'agit bien des trois cartes annoncées. Comment avez-vous fait ?



maths et magie