

## INTUITION

*Depuis toujours les hommes ont cherché à voir dans le futur, certains y sont arrivés.  
L'expérience que je vous propose pourrait être reproduite si nous en avons le temps.*

Présentez le matériel, 6 enveloppes contenant chacune un billet de Monopoly.  
Entourez-vous de deux spectateurs.

Le premier spectateur, choisira une enveloppe, retirera le billet factice, vous le remettrez, pendant que vous avez le dos tourné, le second le surveillera pour qu'il exécute correctement vos ordres.

*Vous pouvez déjà si vous le souhaitez intervertir des enveloppes...  
Choisissez un billet dans une des enveloppes retirez-le et donnez-le moi.*

Vous saisissez le billet, le montrez au public et vous le détruisez.  
Vous sortez de votre portefeuille un billet réel, si possible de forte valeur, en même temps que la prédiction.  
Vous remettez le billet à celui qui a retiré le billet et la prédiction à votre deuxième aide.

*Tenez pour remplacer celui qui a été détruit.  
Voulez-vous conserver cette ancienne prédiction précieusement.*

*Maintenant l'expérience peut commencer..*

*Voulez-vous replacez le billet dans son enveloppe.  
Ensuite, refermez chaque enveloppe de la même façon.  
Puis intervertir chacune deux à deux, autant de fois que vous le souhaitez.  
Enfin rassemblez-les en un seul paquet.  
Maintenant je peut me retourner.*

*Qui dans le public peut dire dans quelle enveloppe se trouve le billet ?  
Dans le cas peu probable ou quelqu'un se manifeste dites-lui :  
Je vais détruire celle que vous me désignez, si elle contient le vrai billet, vous me remboursez le double !*

*Retournez les enveloppes montrez-les côté adresse, voyez elles ont toutes un numéro différent...  
Merci, maintenant je vais faire travailler votre collègue.*

En vous adressant au deuxième :  
*Souvenez-vous avant que le tour commence je vous ai confié un parchemin précieux, ouvrez-le et suivez scrupuleusement ce qu'il vous demande.*  
En vous adressant au premier :  
*Vous pouvez surveiller qu'il suit parfaitement les directives.*

Vous détruisez les 5 premières enveloppes qui vous sont remises, et vous ouvrez la 6<sup>ème</sup>.

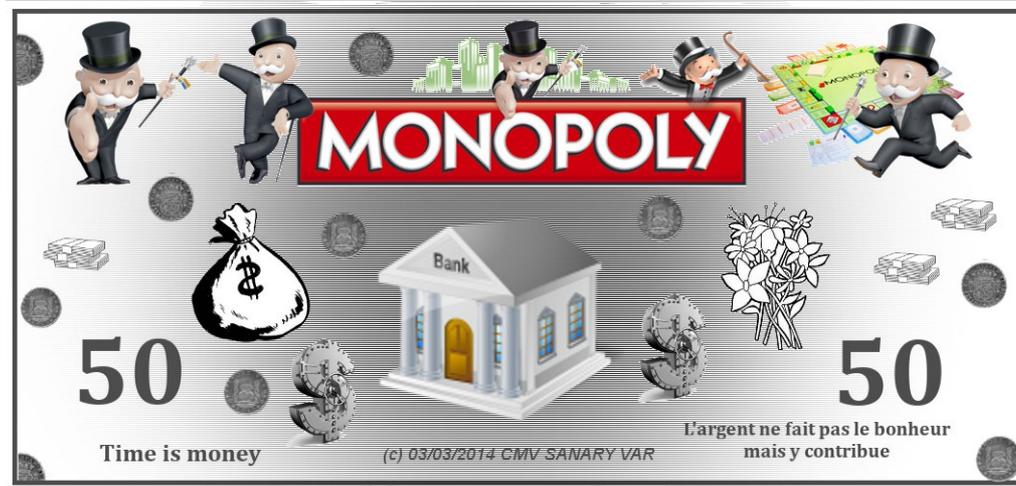
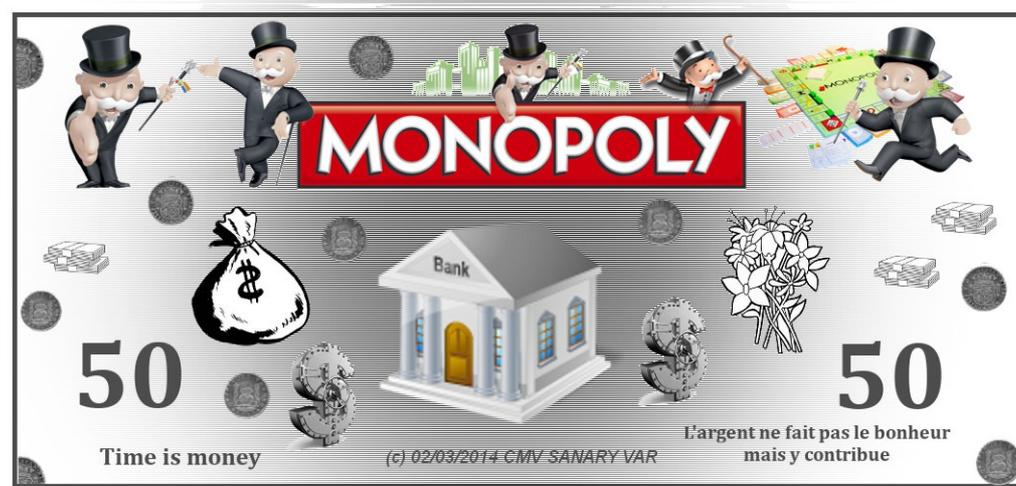
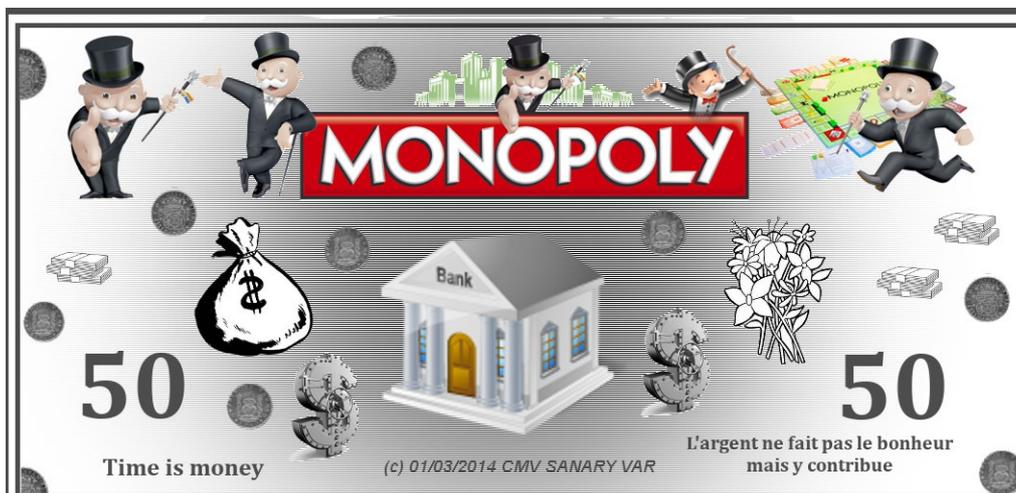
Imprimez les 6 billets de Monopoly, remarquez que chacun porte un numéro différent caché dans la date. Ce qui vous permettra de connaître le choix du spectateur.

Au dos de 6 enveloppes inscrivez les chiffres de 1 à 6 puis y insérez les billets correspondant.

Prévoyez un destructeur de papier ou une paire de ciseaux, éventuellement une bougie

Dans votre porte-feuille placer les six prédictions bien ordonnées

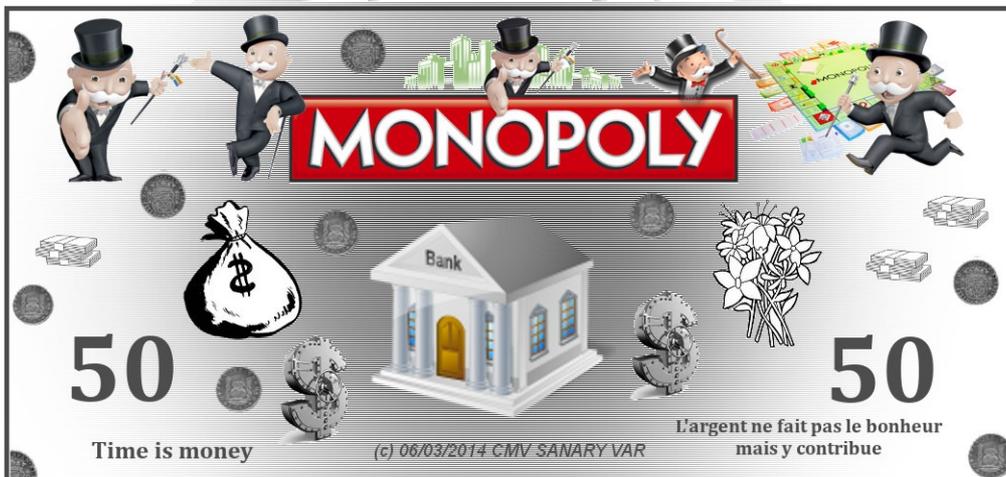
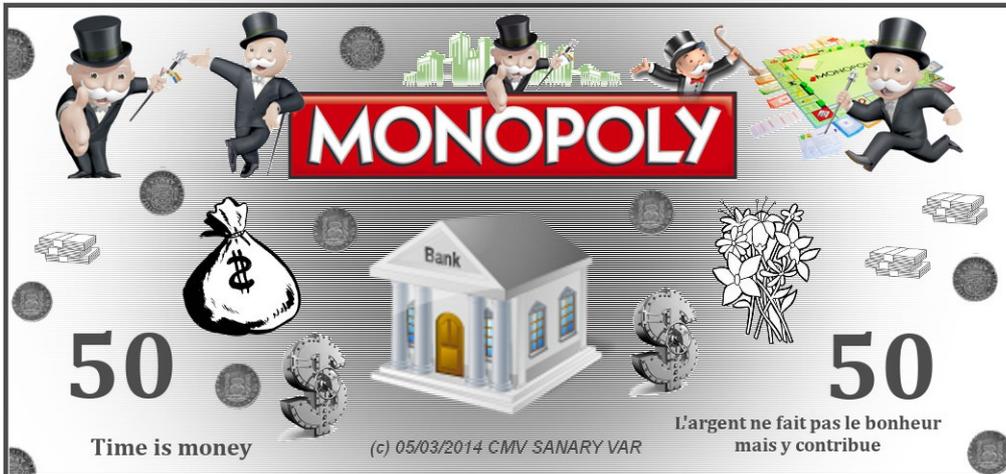
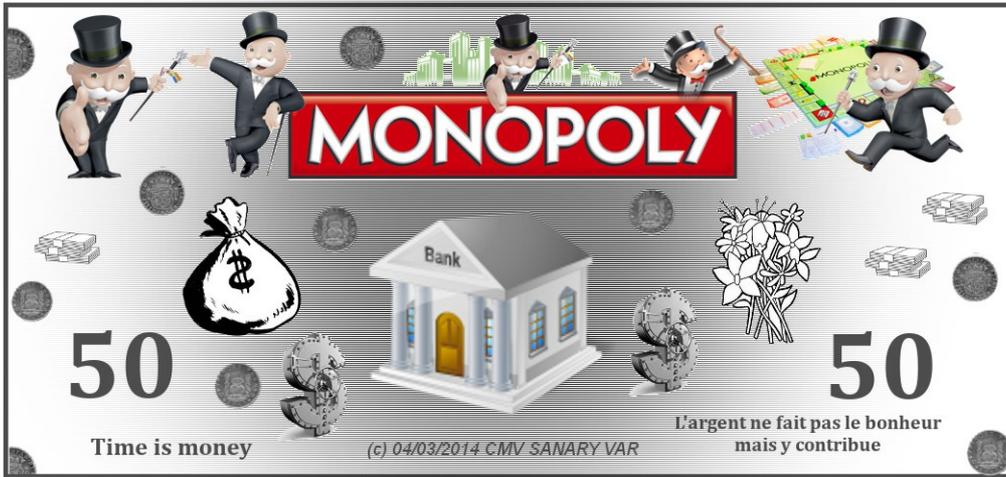
**Vous êtes prêt...**



1

2

3



4

5

6

En 2014 pour prouver ma vision de ce monde,  
vous ferez avec grande attention les gestes suivants:

(pour la 1)

- ◆ Mélangez les missives
- ◆ Choisissez, une de celles qui porte une valeur forte (4,5 ou 6)
- ◆ Massacrez celle de forte valeur
- ◆ Mélangez bien celles qui restent
- ◆ Éliminez la plus forte valeur encore en liste
- ◆ Optez pour celle qui porte le numéro 2
- ◆ Détruisez la forte
- ◆ Donnez au mage celle qui reste

(pour la 2)

- ◆ Mélangez les missives
- ◆ Choisissez, une de celles qui porte une valeur forte (4,5 ou 6)
- ◆ Détruisez la plus faible
- ◆ Mélangez bien celles qui restent
- ◆ Choisissez la plus forte valeur encore en liste
- ◆ Optez pour celle qui porte le numéro 3
- ◆ Détruisez la forte
- ◆ Donnez au mage celle qui reste

(pour la 3)

- ◆ Mélangez les missives
- ◆ Choisissez, une de celles qui porte une valeur forte (4,5 ou 6)
- ◆ Détruisez la plus faible
- ◆ Mélangez bien celles qui restent
- ◆ Choisissez la plus forte valeur encore en liste
- ◆ Optez pour celle qui porte le numéro 2
- ◆ Détruisez la forte
- ◆ Donnez au mage celle qui reste

(pour la 4)

- ◆ Mélangez les missives
- ◆ Choisissez, une de celles qui porte une valeur faible (1,2 ou 3)
- ◆ Détruisez la plus élevée
- ◆ Mélangez bien celles qui restent
- ◆ Choisissez la plus faible valeur encore en liste
- ◆ Optez pour celle qui porte le numéro 5
- ◆ Détruisez la faible
- ◆ Donnez au mage celle qui reste

(pour la 5)

- ◆ Mélangez les missives
- ◆ Choisissez, une de celles qui porte une valeur faible (1,2 ou 3)
- ◆ Détruisez la plus élevée
- ◆ Mélangez bien celles qui restent
- ◆ Choisissez la plus faible valeur encore en liste
- ◆ Optez pour celle qui porte le numéro 4
- ◆ Détruisez la faible
- ◆ Donnez au mage celle qui reste

(pour la 6)

- ◆ Mélangez les missives
- ◆ Choisissez, une de celles qui porte une valeur faible (1,2 ou 3)
- ◆ Éliminez la plus faible
- ◆ Mélangez bien celles qui restent
- ◆ Choisissez la plus faible valeur encore en liste
- ◆ Optez pour celle qui porte le numéro 5
- ◆ Détruisez la faible
- ◆ Donnez au mage celle qui reste

**Michel de Notre Dame.**

*Dans un futur lointain, pour prouver ma vision de ce monde, vous ferez, avec grande attention, les gestes suivants:*

- ◆ Mélangez les missives
- ◆ Choisissez, une de celles qui porte une valeur forte (4,5 ou 6)
- ◆ Massacrez celle de forte valeur
- ◆ Mélangez bien celles qui restent
- ◆ Éliminez la plus forte valeur encore en liste
- ◆ Optez pour celle qui porte le numéro 2
- ◆ Détruisez la forte
- ◆ Donnez au mage celle qui reste

## **Michel de Notre Dame.**

*Dans un futur lointain, pour prouver ma vision de ce monde, vous ferez, avec grande attention, les gestes suivants:*

- ◆ Mélangez les missives
- ◆ Choisissez, une de celles qui porte une valeur forte (4,5 ou 6)
- ◆ Détruisez la plus faible
- ◆ Mélangez bien celles qui restent
- ◆ Choisissez la plus forte valeur encore en liste
- ◆ Optez pour celle qui porte le numéro 3
- ◆ Détruisez la forte
- ◆ Donnez au mage celle qui reste

## **Michel de Notre Dame.**

*Dans un futur lointain, pour prouver ma vision de ce monde, vous ferez, avec grande attention, les gestes suivants:*

- ◆ Mélangez les missives
- ◆ Choisissez, une de celles qui porte une valeur forte (4,5 ou 6)
- ◆ Détruisez la plus faible
- ◆ Mélangez bien celles qui restent
- ◆ Choisissez la plus forte valeur encore en liste
- ◆ Optez pour celle qui porte le numéro 2
- ◆ Détruisez la forte
- ◆ Donnez au mage celle qui reste

## **Michel de Notre Dame.**

*Dans un futur lointain, pour prouver ma vision de ce monde, vous ferez, avec grande attention, les gestes suivants:*

- ◆ Mélangez les missives
- ◆ Choisissez, une de celles qui porte une valeur faible (1,2 ou 3)
- ◆ Détruisez la plus élevée
- ◆ Mélangez bien celles qui restent
- ◆ Choisissez la plus faible valeur encore en liste
- ◆ Optez pour celle qui porte le numéro 5
- ◆ Détruisez la faible
- ◆ Donnez au mage celle qui reste

## **Michel de Notre Dame.**

*Dans un futur lointain, pour prouver ma vision de ce monde, vous ferez, avec grande attention, les gestes suivants:*

- ◆ Mélangez les missives
- ◆ Choisissez, une de celles qui porte une valeur faible (1,2 ou 3)
- ◆ Détruisez la plus élevée
- ◆ Mélangez bien celles qui restent
- ◆ Choisissez la plus faible valeur encore en liste
- ◆ Optez pour celle qui porte le numéro 4
- ◆ Détruisez la faible
- ◆ Donnez au mage celle qui reste

## **Michel de Notre Dame.**

*Dans un futur lointain, pour prouver ma vision de ce monde, vous ferez, avec grande attention, les gestes suivants:*

- ◆ Mélangez les missives
- ◆ Choisissez, une de celles qui porte une valeur faible (1,2 ou 3)
- ◆ Éliminez la plus faible
- ◆ Mélangez bien celles qui restent
- ◆ Choisissez la plus faible valeur encore en liste
- ◆ Optez pour celle qui porte le numéro 5
- ◆ Détruisez la faible
- ◆ Donnez au mage celle qui reste

## **Michel de Notre Dame.**

