

Sommario

INTRODUZIONE

L'importanza della capacità di intrattenere il pubblico pag. 7

CAPITOLO 1

Principio della forzatura del pensiero pag. 9

Alcuni metodi per forzare una determinata carta, Carta e divinazione numerica

CAPITOLO 2

Principio della carta chiave pag. 13

Un esempio di presentazione, I tre mazzetti, Il trio, Il dito mobile, Una carta ed un numero, Divinazione di una carta, Il conto alla rovescia, Le sei pile

CAPITOLO 3

Il principio di marcatura con unghia o puntina pag. 23

Carta pensata scoperta, Scoperta di prova, Una busta misteriosa, Una variazione

CAPITOLO 4

Il principio del mazzo pre-ordinato pag. 28

Metodo dello scambio dei mazzi, Preparazioni parziali, Il messaggio di Mephisto, La carta pensata nel taschino, Trovare un numero, Compitazione mentale, Set up di un mazzo completo, Lettura di una qualsiasi carta chiamata, Localizzare una pagina e una parola tramite le carte, Lettura preveggenza di più carte, Un esperimento sorprendente, Nuova lettura della carta

CAPITOLO 5	
Vari modi di presentazione del principio “One Way Deck”	pag. 38
CAPITOLO 6	
Effetti con l’uso di un assistente come Medium	pag. 42
<i>Primo Metodo, Secondo metodo</i>	
CAPITOLO 7	
Codici per la lettura mentale con le carte.	pag. 45
<i>Codice Parlante – Primo metodo, Codice Parlante – Secondo metodo, Codice Silenzioso – Primo metodo, Codice Silenzioso – Secondo metodo, Codice silenzioso per il complice</i>	
CAPITOLO 8	
Mazzi da forzatura	pag. 52
CAPITOLO 9	
Il principio della carta segnata	pag. 54
<i>Predizione di una carta</i>	
CAPITOLO 10	
L’impressione o Metodo Carbone	pag. 57
<i>Metodo 1, Metodo 2</i>	
CAPITOLO 11	
Il principio dello specchio	pag. 62
CAPITOLO 12	
Una predizione	pag. 64
CAPITOLO 13	
Gioco del Bridge Telepatico	pag. 65