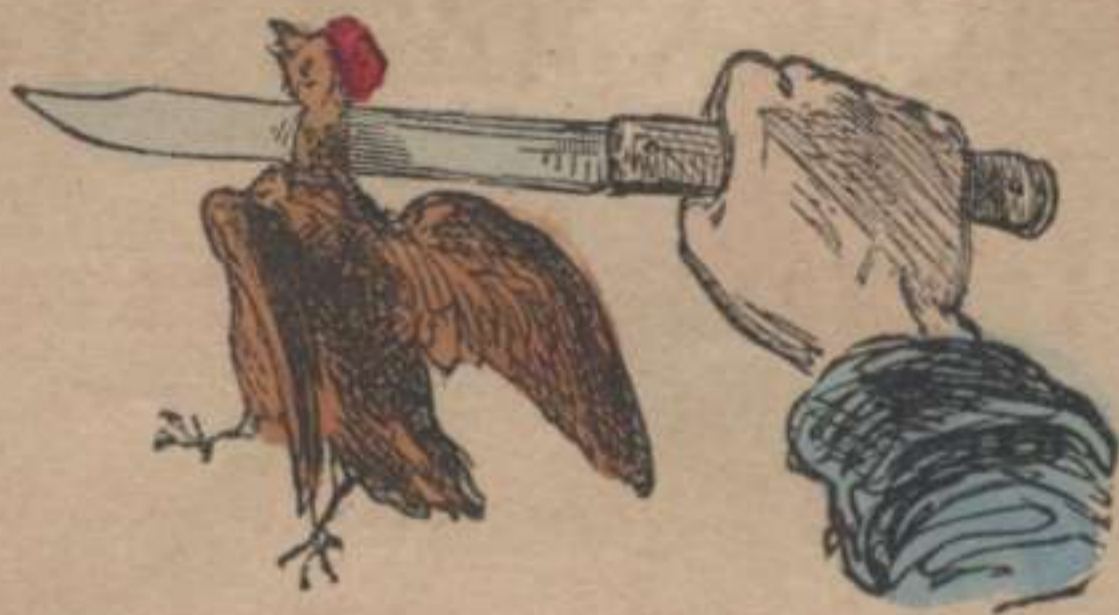




J. Howard



G-866



Enfoncer un couteau dans la tête d'un coq sans le tuer.



Un dé qui passe partout.



La boîte aux oiseaux.

R. 12.319

LE

MAGICIEN DES SALONS

OU

LE DIABLE COULEUR DE ROSE

RECUEIL NOUVEAU

De Tours d'escamotage,
de Physique amusante, de Chimie récréative, de Tours
de cartes, Magie blanche, etc., etc.

MIS EN ORDRE

PAR RICHARD

ET SUIVI D'UN SUPPLÉMENT

PAR M. DELION.

Édition illustrée de 200 figures.



PARIS

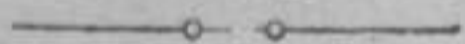
DELARUE, LIBRAIRE-ÉDITEUR,

3, RUE DES GRANDS-AUGUSTINS.

LIBRIS 811580



AVANT-PROPOS



Le livre que nous offrons aujourd'hui au public, contient incontestablement le choix le plus considérable qui ait encore été fait sur la physique amusante.

Après avoir mis à contribution tous les auteurs anciens qui avaient acquis quelque juste célébrité dans cette science, nous nous sommes adressé à l'un des plus renommés de nos professeurs de physique amusante, M. DELION, qui nous a donné comme supplément une quantité de tours qu'il exécute sur son petit théâtre du passage Verdeau, aux applaudissements unanimes des petits et des grands enfants qui comblent sa salle à chaque représentation.

Les figures qui sont répandues dans notre volume ajoutent encore aux descriptions et rendent

chaque tour plus facile à exécuter ; ces figures, en assez grand nombre, ont été dessinées avec beaucoup de soin, sous la direction de M. Delion

Dans une courte instruction préliminaire, nous donnons aux personnes qui veulent divertir leurs amis quelques conseils que nous avons puisés dans l'un des auteurs auxquels nous avons fait de larges emprunts.

Puisse notre volume obtenir un succès égal à tous ceux de notre collection !

.....

INSTRUCTION PRÉLIMINAIRE

1^o N'avertissez jamais du tour que vous allez faire, crainte que le spectateur, prévenu de l'effet que vous voulez produire, n'ait le temps d'en deviner la cause.

2^o Ayez toujours, autant qu'il sera possible, plusieurs moyens de faire le même tour, afin que si on en devine un, vous puissiez en employer un autre, pour prouver qu'on n'a rien deviné.

3^o Ne faites jamais deux fois le même tour, car alors vous manqueriez contre le premier précepte que je viens de donner, puisque le spectateur serait prévenu de l'effet que vous voudriez produire.

4^o Si on vous prie de répéter un tour, ne refusez jamais directement, cela ferait soupçonner la faiblesse de vos moyens; mais pour qu'on n'insiste point, promettez de le répéter sous une autre forme, et faites-en un autre qui ait un rapport direct ou indirect avec celui qu'on vous demande; après quoi vous direz que c'est le même tour dans lequel vous employez le même moyen présenté sous une autre point de vue. Cette ruse ne manque jamais de produire son effet.

5^o Si vous faisiez toujours des tours d'adresse, comme ils dépendent tous de l'agilité des mains, le spectateur, continuant de voir les mêmes gestes, pourrait enfin deviner vos mouvements: faites donc successivement des

tours d'adresse, de combinaisons, de physique, etc., afin que le spectateur se trouve dérouté en voyant presque toujours les mêmes effets, quoiqu'ils appartiennent à des causes différentes.

6° Quand vous emploierez un moyen quelconque, trouvez toujours une ruse pour faire croire naïvement, et sans affectation de votre part, que vous employez un autre moyen. S'agit-il par exemple d'un tour de combinaison, faites supposer s'il est possible qu'il dépend de la dextérité des doigts ; et si au contraire c'est un tour d'adresse, tâchez alors de paraître maladroit.

7° Si vous faites des tours dans un petit cercle composé de gens trop paresseux pour se donner la peine de réfléchir, il n'y aura pas grand inconvénient à faire indistinctement des nouveaux tours et des anciens, des simples et des compliqués ; mais s'il s'agit d'amuser une grande assemblée, où il y aura vraisemblablement des gens instruits, gardez-vous de donner comme inconnus des tours expliqués dans des livres.

8° Si vous ne pouvez rien inventer, quant au fond, soyez du moins inventeur quant à la forme, en rajeunissant les anciens tours par des circonstances neuves.

9° Quand vous ferez des tours quelconques, gardez-vous bien de vous attribuer un pouvoir merveilleux et surnaturel ; l'extraordinaire, quoique naturel, sera aussi amusant pour des gens d'esprit, que le merveilleux pour le vulgaire.

10° Ne faites jamais un tour sans avoir préparé des réponses pour les arguments solides qu'on pourrait vous opposer.

11° Profitez adroitement de tous les hasards et des différents degrés de crédulité qui vous tomberont pour ainsi dire sous la main. Les hasards favorables se présentent souvent ; mais il n'y a que les gens d'esprit qui sachent les mettre à profit.

LE
MAGICIEN DES SALONS

CHAPITRE I^{er}

PETITS TOURS DE SOCIÉTÉ.

Manière de faire beugler une tête de veau comme si elle était vivante, lorsque vous la servez cuite sur une table.

Vous prendrez une grenouille vivante que vous placerez au fond de la tête de veau sous la langue, que vous laisserez tomber dessus ; vous aurez soin de ne mettre ainsi la grenouille qu'à l'instant de servir : la chaleur de la langue ne manquera pas de faire crier la grenouille, dont le coassement assourdi dans cette tête imitera parfaitement le beuglement du veau, comme s'il était vivant.

Moyen de fondre l'acier et de le voir se liquéfier.

Vous ferez bien rougir au feu un morceau d'acier ; vous le prendrez ensuite avec une tenaille, puis vous prendrez de l'autre main un morceau de soufre en

bâton que vous présenterez à votre acier rougi : sitôt qu'ils se toucheront, vous verrez votre acier couler comme une liqueur.

Procédé pour changer la couleur du plumage d'un oiseau ou d'une fleur.

Pour opérer cette métamorphose, il faut avoir des bocaux ou vases de verre qui aient de petits rebords près de leur ouverture ; ces vases doivent être de grandeur suffisante pour y contenir suspendu l'oiseau que vous y voudrez mettre ; vous devez aussi vous munir de bouchons de liège d'un diamètre égal à l'ouverture de vos vases. Pour faire cette expérience sur un oiseau quelconque, il faudra commencer par faire au milieu de ces bouchons un trou suffisant pour contenir le cou de l'oiseau sans l'étrangler. Cette opération faite, vous diviserez en deux parties égales le diamètre de votre bouchon, ce qui vous facilitera le moyen d'y placer le cou de l'oiseau sans le blesser. Les deux parties rapprochées, vous mettrez dans le fond de votre vase une once de chaux vive et par-dessus deux gros de sel ammoniac. Quand vous apercevrez que l'effervescence commencera à avoir lieu, vous poserez promptement dessus le bouchon où est adapté le cou de l'oiseau, dont le plumage du corps, exposé à la vapeur de cette effervescence, s'imprégnera de différentes couleurs produites par cette combinaison ; vous retirerez le bouchon et l'oiseau aussitôt que vous apercevrez que son plumage sera chargé de diverses nuances ; et deux ou trois minutes suffiront pour produire cet effet : vous courriez risque d'étouffer votre oiseau si vous le laissiez plus longtemps exposé à cette vapeur.

En faisant cette expérience sur une fleur, il vous suffira de faire dans un bouchon un trou suffisant pour y passer la queue en dehors ; ce qui vous servira à la soutenir en l'air pendant l'opération. Le même effet aura lieu en deux ou trois minutes.

Moyen de deviner les nombres restant d'une somme que quelqu'un aurait pensée.

Vous faites penser un nombre quelconque à une personne de la société; lorsque ce nombre est pensé, vous le faites doubler; lorsqu'il est doublé, vous faites ajouter le nombre qu'il vous plaît; ensuite vous faites couper la somme totale en deux, et puis retirer la première somme pensée; alors il reste la moitié de la somme que vous avez fait ajouter.

Exemple.

Supposez que la somme pensée soit 6; doublez-la, cela fait 12. Faites ajouter 8, cela fait 20. Coupez la somme en deux, reste 10; ôtez la première somme pensée, qui est 6, il reste 4 qui est la moitié de ce que l'on a ajouté.

Moyen de trouver six fois 13 en 12.

Vous posez vos chiffres ainsi qu'il suit :

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12.

et vous dites en prenant toujours le premier et le dernier chiffre,

| | | |
|-----------------|---|---------|
| 1 et 12 font 13 | } | 6 fois. |
| 2 et 11 font 13 | | |
| 3 et 10 font 13 | | |
| 4 et 9 font 13 | | |
| 5 et 8 font 13 | | |
| 6 et 7 font 13 | | |

Proposition comique à résoudre.

Sur le bord d'une rivière se trouvent un loup, une chèvre et un chou. Il n'y a qu'un bateau si petit, que le batelier seul et l'un d'eux peuvent y tenir. Il est ques-

tion de les passer de l'autre côté un à un sans que le loup fasse aucun mal à la chèvre et la chèvre au chou.

Moyen de résoudre cette question.

Le batelier commencera par passer la chèvre, puis il retournera prendre le loup; il ramènera la chèvre, qu'il laissera à bord pour passer le chou; enfin il retournera à vide chercher la chèvre qu'il passera: ainsi le loup ne se trouvera jamais avec la chèvre, ni la chèvre avec le chou qu'en présence du batelier.

L'hôtesse et les buveurs.

On met secrètement un des quatre valets au-dessus du jeu, on prend les trois autres et une dame que l'on met sur la table; montrant ces trois valets, on dit: « Voilà trois drôles qui se sont bien divertis, et ont bien bu au cabaret, mais qui n'ont pas d'argent pour payer; ils complotent ensemble de s'enfuir sans payer l'hôtesse que voilà (on montre la dame); à cet effet ils lui disent d'aller chercher du vin à la cave et pendant ce temps-là ils s'enfuient chacun de son côté. » On met alors un des valets au-dessus du jeu, le second au-dessous, le troisième dans le milieu. L'hôtesse étant de retour et ne les trouvant plus, veut courir après eux; on met la dame au-dessus du jeu et elle rattrape mes gaillards. On fait couper et remarquer que la dame se trouve avec les valets.

Deviner dans quelle main se trouvent des jetons en nombre pair ou impair.

Faites multiplier le nombre de la main droite par un nombre pair tel qu'il vous plaira, comme par 2, et le nombre de la main gauche par un impair, 3, par exemple; faites ajouter les deux sommes: si le total est impair, le nombre pair de pièces est dans la main

le rang de chiffres qui a été écrit le premier au-dessous des points, comme dans cet exemple :

$$\begin{array}{r}
 3\ 7\ 2\ 1\ 0 \\
 2\ 9\ 6\ 0\ 7 \\
 6\ 2\ 7\ 8\ 9 \\
 7\ 0\ 3\ 9\ 2 \\
 \hline
 \text{Total. . . } \underline{\underline{1\ 9\ 9\ 9\ 9\ 8}}
 \end{array}$$

Pour parvenir à faire ce tour, il suffit d'observer que le nombre écrit d'avance n'est autre chose que la somme de deux rangs de chiffres composés de neuf, comme on peut le voir dans l'exemple que voici. On en verra le même total que dans le précédent.

$$\begin{array}{r}
 9\ 9\ 9\ 9\ 9 \\
 9\ 9\ 9\ 9\ 9 \\
 \hline
 \text{Total. . . } \underline{\underline{1\ 9\ 9\ 9\ 9\ 8}}
 \end{array}$$

Par conséquent, tout l'art consiste à supposer que celui à qui on propose le tour écrira deux rangées de 9; s'il les écrit réellement, on n'a plus rien à faire, et l'addition est faite; mais s'il écrit d'autres chiffres, on en écrira de nouveaux qui suppléent à ce qui manque aux premiers pour valoir 9. Par exemple, si le premier chiffre est 3 dans le premier rang, et 2 dans le second, on commencera le troisième rang par 6, et le quatrième par 7; par ce moyen, les quatre rangées de chiffres équivaldront à deux rangées de 9, et le total écrit d'avance sera toujours juste.

Nota. Il faut observer, 1^o que le total est tout composé de 9, à l'exception du premier et du dernier chiffre qui, joints ensemble, valent 9.

2^o Qu'on peut faire la même opération en faisant écrire trois rangs de chiffres pour en ajouter trois autres; et le total sera à l'instant composé de 9, à l'exception du premier et du dernier chiffre qui seront 2 et 7; mais si on fait écrire quatre rangs de chiffres, le premier et le dernier de la somme seront 3 et 6.

Les rangs de neuf, ou le domestique infidèle.

Un particulier a reçu, pour ses étrennes, des marchands de vin de son quartier, trente-deux bouteilles de vin de liqueur, qu'il a fait ranger dans sa cave, par son domestique, dans l'ordre suivant, en lui faisant remarquer qu'il y avait neuf bouteilles de chaque côté.

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 7 | 1 |
| 7 | | 7 |
| 1 | 7 | 1 |

Le domestique en enleva douze, c'est-à dire, quatre à chaque fois, et dans différentes visites que le particulier fit de son cellier, le domestique lui fit remarquer qu'il y en avait toujours neuf de chaque côté.

Preuve de ce problème.

Premier ordre pour
28 bouteilles.

| | | |
|---|---|---|
| 2 | 5 | 2 |
| 5 | | 5 |
| 2 | 5 | 2 |

Second ordre pour
24 bouteilles.

| | | |
|---|---|---|
| 3 | 3 | 3 |
| 3 | | 3 |
| 3 | 3 | 3 |

Troisième ordre pour
20 bouteilles.

| | | |
|---|---|---|
| 4 | 1 | 4 |
| 1 | | 1 |
| 4 | 1 | 4 |

Question embarrassante qu'on propose à résoudre.

Vous poserez trois sommes sur un papier, et vous direz à la compagnie : Messieurs et Mesdames, voilà trois sommes très-différentes l'une de l'autre, et très-disproportionnées; cependant je voudrais les partager entre trois personnes, de façon qu'elles aient chacune une somme égale, et cela sans rien déranger à chacune de ces sommes : cela vous paraîtra très-difficile; cependant rien n'est plus simple. Une addition suffira pour vous prouver que le contingent de chacun sera le

même, et que le partage ne les enrichira pas beaucoup. En voici la preuve.

EXEMPLE :

5134122

61254

7218

Manière d'exécuter ce tour :

J'additionne ainsi la première de ces sommes, et je dis : 5 et 1 font 6 et 3 font 9 et 4 font 13 et 1 14 et 2 font 16 et 2 font 18 18

De même à la seconde, 6 et 1 font 7 et 2 font 9 et 5 font 14 et 4 font 18. 18

Puis passant à la troisième, je dis 7 et 2 font 9 et 1 font 10 et 8 font 18 18

Manière et preuve de ce tour :

Il ne s'agit donc que d'avoir attention, en posant les sommes, d'arranger les chiffres de façon que chaque somme ne forme pas plus que le nombre 18. Vous pouvez faire cette question sur telle somme qu'il vous plaira, en observant comme dessus, que le nombre des chiffres posés n'excède pas la somme que vous désirez qu'il reste à chacun.

Tour de cartes numérique.

On prie une personne de choisir, à sa volonté, trois cartes dans un jeu de piquet, en la prévenant que l'as vaut onze points, les figures dix, et les autres cartes selon les points qu'elles marquent. Lorsqu'elle aura choisi ces trois cartes, dites-lui de les poser sur la table chacune séparément, et de mettre au-dessus de chaque tas autant de cartes qu'il faut de points pour aller jusqu'à quinze ; c'est-à-dire que, si la première carte est un neuf, il faut mettre six cartes par-dessus ; si la se-

conde est un dix, cinq cartes : et si la troisième est un valet, aussi cinq cartes : voilà donc dix-neuf cartes employées ; il en doit par conséquent rester treize que vous redemanderez ; et faisant semblant de les examiner, vous les compterez pour vous assurer du nombre qui reste ; et ajoutant mentalement seize à ce nombre, vous aurez vingt-neuf, nombre des points que formaient les trois cartes choisies, et qui se trouvent dessous les trois tas.

Très-joli jeu de cartes, nommé Tontine, qui n'est nullement connu, et peut amuser une nombreuse société.

(NOTA. Ce jeu peut s'apprendre en un instant.)

Ce jeu se joue avec cinquante-deux cartes. Après que chacun a pris un nombre de jetons, comme vingt, dont on fixe le prix, chacun en met trois au jeu, et en voilà pour la séance. On coupe et l'on met une carte devant chaque personne à découvert : voilà ce qui fait le fonds du jeu. Celui à qui le roi vient, tire trois jetons, la dame deux, le valet un ; le dix ne tire ni ne paye ; l'as en donne un à son voisin ; le deux en donne deux au second joueur au-dessus de lui ; le trois en donne trois au troisième placé au-dessus : à l'égard des autres cartes, elles payent un ou deux, suivant qu'elles sont paires ou impaires, le quatre deux, le cinq un, le six deux, le sept un, le huit deux, le neuf un. On voit que vingt-quatre jetons sont tirés par les joueurs, que vingt-quatre circulent, et que trente-six sortent et vont au jeu. Ainsi, à chaque fois que l'on donne tour à tour, il sort douze jetons des mains des joueurs. Quand un d'eux n'a plus de jetons, il retourne ses cartes, et il est mort ; mais il revit souvent très-promptement, attendu que son voisin, s'il lui revient un as, lui en donne un ; celui qui est à deux places au-dessus de lui, s'il lui vient un deux, lui en donne deux, et le trois amené par celui placé à trois places au-dessus de lui,

lui en donne trois ; ce qui opère bien des révolutions. A la fin, la poule appartient au dernier à qui il reste des jetons ; mais il y a avant ce temps bien des variations ; et c'est souvent celui qui est mort deux ou trois fois et le joueur le plus désespéré qui l'emporte. Toutes ces variations rendent ce jeu fort agréable.

Soustraction plaisante.

On apporte douze bouquets au milieu d'une compagnie de dames, mais elles sont treize. Le maître de la maison n'est pas fâché d'en mortifier une ; il veut cependant n'avoir pas l'air de lui donner cette défaveur, et il annonce que le hasard décidera de celle qui n'en doit pas avoir. En conséquence, il fait disposer en rond les treize dames, leur laisse le choix de se placer à leur volonté, et leur distribue les douze bouquets, en les comptant depuis un jusqu'à neuf ; et en faisant sortir du rang la neuvième, à laquelle on donnera un bouquet ; il se trouvera que la onzième, à compter de celle par laquelle on aura commencé, restera la dernière, et n'aura aucune part à la distribution qu'on aura faite. S'il n'y avait que douze dames auxquelles on voulût distribuer onze bouquets, il faudrait alors commencer par celle qu'on veut exclure.

Tableau magique qui représente alternativement l'hiver et l'été.

Faites sur un carton un tableau de paysage dont la terre, les troncs d'arbres, les branches soient peints avec les couleurs ordinaires et appropriées au sujet ; mais dessinez et lavez les herbes, les feuilles des arbres avec la liqueur ci-dessous, vous aurez un tableau qui, à la température ordinaire de l'air, présentera une campagne privée de sa verdure. Faites-les chauffer

suffisamment, et point trop, vous le verrez se couvrir de plantes, de feuilles, en sorte qu'il représentera alors le printemps.

Liqueur pour faire ce tour.

Faites digérer dans l'eau régale du safre, que l'on trouve chez tous les droguistes, c'est-à-dire la terre métallique du cobalt, qui colore le safre en bleu; vous étendrez ensuite cette dissolution, qui est très-caustique, avec de l'eau commune, et vous vous en servirez pour dessiner vos feuilles en verdure. Ce dessin sera invisible; mais, exposé, ce que vous *aurez dessiné avec cette liqueur* paraîtra vert.

Partager une pièce de monnaie dans son épaisseur.

Fichez dans une table trois épingles sur lesquelles vous placerez la pièce de monnaie; mettez au-dessus et au dessous un tas de fleur de soufre à laquelle vous mettez le feu. Lorsqu'il sera éteint, vous trouverez sur la partie supérieure une superficie du métal qui sera détachée de la pièce.

Couleur que l'on peut faire paraître et disparaître.

Prenez un flacon; mettez-y de l'alcali volatil dans lequel vous aurez fait dissoudre de la limaille de cuivre: cela vous produira une liqueur bleue. Vous présenterez le flacon à quelqu'un à boucher, en lui faisant quelques plaisanteries, et, au grand étonnement de la compagnie, on verra la couleur disparaître sitôt que le flacon sera bouché. Vous la ferez reparaitre aisément en ôtant le bouchon, ce qui ne paraîtra pas moins surprenant.

Une pièce d'argent ayant été mise dans une assiette, en faire paraître deux, dont l'une soit beaucoup plus grande.

Remplissez d'eau claire un gobelet de verre, et mettez-y une pièce de monnaie; par exemple, un franc ou deux francs : posez une main sous l'assiette et l'autre sur le gobelet, et renversez le tout promptement, afin que, l'air n'ayant pas le temps d'entrer, l'eau puisse s'échapper.

Effet.

Si l'on regarde la pièce qui se trouvera sur l'assiette, elle paraîtra de la grandeur de cinq francs, et on la verra, en outre dans sa même grandeur, un peu élevée au-dessus de cette première; ce qui fera croire à ceux qui ne connaissent pas les effets singuliers de la réfraction, qu'il y a effectivement sous le gobelet cinq francs et une pièce de deux francs. Lorsque l'on se sera assuré qu'on s'imagine qu'il y a deux pièces, on lèvera le gobelet et l'illusion cessera.

Portrait magique.

Ayez une glace telle qu'il est d'usage de se servir pour couvrir le portrait d'un bracelet, c'est-à-dire qui soit un peu concave, et une seconde glace ordinaire de même grandeur, qui soit fort mince; remplissez le côté concave de la première avec une composition faite avec du saindoux et une très-petite partie de cire fondue et mêlés ensemble; appliquez ensuite bien exactement ces deux glaces l'une sur l'autre, afin de renfermer entre elles la composition ci-dessus; et après en avoir bien essuyé les bords, joignez-les avec une petite bande de vessie de porc que vous collerez avec de la colle de poisson; laissez-la bien sécher, et après avoir nettoyé ces verres, appliquez sur le côté plat un portrait, ou tel autre sujet que vous jugerez à propos; renfermez en-

suite le tout dans un cadre qui cache la partie qui a été bordée.

Expérience.

Lorsque vous chaufferez un peu ce petit tableau, la composition que vous avez introduite entre les deux verres (qui, masquant le portrait, produisait le même effet que s'il y avait, au lieu d'elle, un papier blanc) venant à se liquéfier, deviendra entièrement transparente, et on apercevra assez distinctement ce portrait. Il disparaîtra aussitôt qu'elle sera refroidie, et on pourra le faire reparaitre autant de fois que l'on voudra.

Encre sympathique pour écrire sur du verre.

Formez un crayon avec de la craie d'Espagne ou du vitriol de Chypre, servez-vous-en pour écrire sur une glace ou morceau de verre, et effacez l'écriture avec un linge : lorsque vous voudrez la faire paraître, il suffira d'haler dessus cette glace. Cette écriture paraît et disparaît à plusieurs reprises.

Rose changeante.

Prenez une rose ordinaire et qui soit entièrement épanouie ; allumez de la braise dans un réchaud, et jetez-y un peu de soufre réduit en poudre ; faites-en recevoir la fumée et la vapeur à cette rose, et elle deviendra blanche ; si on la met ensuite dans de l'eau avec un peu de vinaigre, elle reprendra sa couleur naturelle.

Les vingt cartes.

Prenez vingt cartes, et les mettant deux à deux sur la table, dites à plusieurs personnes d'en retenir chacune deux, c'est-à-dire les deux cartes d'un des dix tas que vous avez faits : reprenez ensuite tous les tas,

mettez-les l'un sur l'autre sans les déranger, et disposez les cartes sur la table par la règle de ces quatre mots.

| | | | | |
|----------|----------|----------|----------|-----------|
| <i>M</i> | <i>u</i> | <i>t</i> | <i>u</i> | <i>s.</i> |
| 1. | 2. | 3. | 4. | 5. |
| <i>d</i> | <i>e</i> | <i>d</i> | <i>i</i> | <i>t.</i> |
| 6. | 7. | 8. | 9. | 10. |
| <i>n</i> | <i>o</i> | <i>m</i> | <i>e</i> | <i>n.</i> |
| 11. | 12. | 13. | 14. | 15. |
| <i>c</i> | <i>æ</i> | <i>c</i> | <i>i</i> | <i>s.</i> |
| 16. | 17. | 18. | 19. | 20. |

Le premier tas de deux cartes se met aux numéros 1 et 13, le second aux numéros 2 et 4, le troisième aux numéros 3 et 10, et ainsi de suite suivant l'ordre des deux lettres qui sont semblables; et lorsque l'on a déclaré que les deux cartes que l'on a pensées sont, par exemple, au second rang, vous reconnaissez que ce sont celles placées aux numéros 6 et 8. Si l'on vous dit qu'elles sont au second et au quatrième rangs, vous voyez de même que ce sont celles placées 9 et 19, attendu que ces quatre mots sont composés de vingt lettres, dont chacune se répète.

Manière de faire monter dans un verre renversé l'eau contenue dans une assiette.

Versez de l'eau dans une assiette, puis allumez un morceau de papier; lorsqu'il sera bien enflammé jetez-le dans un verre, et renversez le verre dans l'assiette, alors vous verrez toute l'eau monter dans le verre.

Faire tourner une croix de paille en versant dessus une ou deux gouttes d'eau.

Vous prenez un épi de paille que vous coupez de la longueur d'un doigt, vous en tournez secrètement la

queue avant d'annoncer ce tour, et lorsqu'elle est tournée, avec un autre morceau de paille vous faites une croix, que vous plantez dans la fente d'une table; en versant de l'eau sur la tête de l'épi, l'eau pénétrant dans la torse que vous avez faite, elle se détourne, et la croix paraît tourner quoiqu'elle soit fixe.

**Manière de faire avec de l'encre une raie dans sa main
et qu'il s'y trouve une croix.**

Vous faites avec une plume et de l'encre, dans votre main, une raie en travers du pli qui va de l'index au petit doigt; vous priez quelqu'un de la compagnie de couvrir votre main avec un chapeau que vous lui faites tenir, et pendant que l'on tient le chapeau, vous ployez la main comme pour la fermer; vous l'ouvrez de suite et invitez à ôter le chapeau : alors la croix est faite.

Oter du milieu un objet quelconque sans y toucher.

Vous posez sur une table, par exemple, trois pièces de monnaie de cette manière :

. 0 . 0 . 0 .

Vous proposez à une personne d'ôter la pièce du milieu sans y toucher.

Moyen d'exécuter ce tour :

Vous prenez la première pièce et vous la posez après la troisième : par conséquent la seconde n'est plus dans le milieu.

Plaisanterie à faire à un marchand.

Vous lui demanderez le tiers et demi d'un mètre de ruban : alors vous le voyez mesurer un tiers, puis un

demi-tiers lorsqu'il aurait pu vous contenter de suite en vous donnant un demi-mètre.

Le mètre étant composé de trois tiers, un tiers et demi est la moitié.

Écrire quelles cartes une personne choisira avant qu'elle n'ait pris une détermination.

Il faudra prendre un certain nombre de cartes dont vous ferez deux tas, en observant que dans un il ne se trouve que deux ou trois sept, et dans l'autre sept cartes, toutes figures. Vous demanderez une plume et de l'encre, vous écrirez sur un morceau de papier les sept; vous retournerez ce papier pour qu'on n'aperçoive pas ce que vous aurez écrit, puis vous direz à la personne de faire son choix : de telle façon qu'elle choisisse votre numéro sera bon, puisque, si c'est le paquet le plus gros, vous lui montrerez votre papier sur lequel sont en écrit les sept; vous lui recommanderez de compter le nombre de cartes contenues dans le paquet qu'elle a choisi, et elle en trouvera sept, ainsi que vous l'aurez désigné; cela lui paraîtra étonnant : si c'est le plus petit, cela sera de même, puisqu'un paquet contenait sept cartes, et que l'autre ne contenait que des sept.

Bougies éteintes et allumées par un coup de pistolet.

1^o Il faut que les bougies soient entières, et récemment éméchées ;

2^o Vous mettrez au milieu de la mèche de celles qui devront s'allumer et que vous partagerez soit avec une épingle, soit avec un cure-dent, gros comme un grain de millet de phosphore d'Angleterre que vous y introduirez avec la pointe d'un couteau. Vous vous placerez ensuite à cinq ou six pieds de distance, puis vous tirez votre coup de pistolet sur les bougies allumées, que la poudre éteindra, tandis qu'elle fera prendre feu au phosphore, qui allumera les deux autres.

Manière d'éteindre une bougie à quatre cents pas de distance, par le moyen d'un coup de fusil chargé à balle.

On peut s'amuser facilement à la campagne avec cette expérience, faire défi au plus adroit tireur, et être sûr de remporter la victoire.

Moyen.

Vous prendrez un fusil, vous y mettrez la charge ordinaire de poudre et une balle de plomb. Votre adversaire en fera autant de son côté; vous le laisserez tirer le premier pour lui voir manquer son coup, attendu qu'il est très-difficile, à une pareille distance, d'avoir l'œil assez juste pour parvenir à éteindre une bougie. Après l'avoir badiné sur son adresse prétendue, vous vous mettrez en devoir de tirer votre coup, et vous éteindrez la bougie, au grand étonnement des spectateurs qui auront vu charger votre fusil à l'ordinaire avec poudre et balle, mais qui ne se seront point aperçus que votre balle était percée de part en part en forme de croix.

Manière de connaître si une personne a eu des enfants.

Vous faites une petite figure d'enfant emmailloté avec de la raclure de corne blanche extrêmement mince, comme du papier à lettre, et longue d'un pouce sur environ six lignes de large; vous en faites une autre en taffetas blanc, et pareille à la première. Si c'est une demoiselle qui vous interroge, vous posez dans sa main la figure en taffetas, qui ne bougera pas. Si c'est une dame, et que vous sachiez qu'elle a eu des enfants, vous posez dans sa main la figure de corne, qui se remue très-visiblement sur la main, tant elle est sensible au nouveau degré de chaleur qui la pénètre : ce qui divertit extrêmement la société.

Manière de faire tenir sur une glace un œuf droit sur la pointe.

Prenez une glace ou miroir, posez-la sur une table bien droite et qui ne penche d'aucun côté : prenez un œuf frais, secouez-le bien afin de mêler le jaune et le blanc ; posez-le sur la glace par la pointe, il se tiendra en équilibre.

Papier incombustible.

Prenez une feuille de papier, faites-la tremper dans de l'eau d'alun et sécher. Suivez ce procédé deux ou trois fois : alors, en voulant l'allumer à la chandelle, il ne brûlera point.

Moyen de changer la lame d'un couteau en une lame de cuivre.

Prenez une once de petites plaques de cuivre bien minces nettoyées au feu, et trois onces d'eau-forte ; mettez-les ensemble dans un verre ; le cuivre sera dissous au bout de trois ou quatre heures : quand il sera froid, trempez la lame du couteau dans cette liqueur, la lame prendra sur-le-champ la couleur du cuivre.

Dessiner deux figures avec du charbon sur une muraille, dont l'une éteint une bougie et l'autre la rallume.

Vous dessinez avec du charbon deux figures sur une muraille ; par exemple une tête d'homme et une de femme. A la bouche de l'une vous mettez un peu de poudre à tirer, que vous fixez avec un peu de colle ; à la bouche de l'autre un très-petit morceau de phosphore fixé de même. En approchant la bougie allumée de la bouche qui a la poudre à tirer, l'explosion la fait étein-

dre; ensuite, l'approchant de celle où est le phosphore, elle se rallume.

Manière de faire une bouteille dont la liqueur sort lorsqu'on la débouche.

Vous faites plusieurs petits trous au cul d'une bouteille; vous la mettez dans un vase plein d'eau, et ne laissez dehors de l'eau que le goulot: vous l'emplissez d'eau et la bouchez bien avant de la sortir du vase; ce qu'elle contient ne se perd nullement. Vous la donnez à déboucher à quelqu'un; aussitôt que le bouchon est ôté, l'eau qu'elle contient sort par les trous que vous avez faits.

Bouquet magique

On fera faire par une fleuriste une certaine quantité de feuilles, faites avec du parchemin blanc, et de petites fleurettes de toile ou coton blanc, telles que des roses, des jonquilles, des œillets et autres que l'on jugera à propos. Lorsque l'on aura ces différentes feuilles et fleurs, on trempera les roses dans l'encre sympathique rouge, les jonquilles dans l'encre sympathique jaune, les œillets dans celle qui est violette, et les feuilles dans l'encre sympathique verte. On laisse sécher le tout et on les assemble ensuite pour en former plusieurs petits bouquets, lesquels paraîtront tout blancs et seront en état de servir, soit le même jour, soit plusieurs jours après avoir été ainsi préparés. Si l'on trempe un de ces bouquets dans un vase rempli d'eau faite avec le jus exprimé de violettes ou de pensées, toutes ces fleurs différentes et les feuilles de ces bouquets se coloreront aussitôt, eu égard aux différentes espèces de liqueurs sympathiques dans lesquelles elles auront été trempées. On prendra donc un de ces bouquets, et après avoir fait remarquer que toutes les fleurs dont il est composé

sont parfaitement blanches, on les trempera dans le vase qui contient la liqueur vivifiante, et on le retirera aussitôt, en faisant observer que chacune des différentes fleurs, ainsi que les feuilles, ont pris à l'instant la nuance des couleurs qui leur sont naturelles.

Encres sympathiques.

ROUGE. Esprit de nitre noyé dans huit ou dix fois autant d'eau.

JAUNE. Mettez tremper pendant huit à dix jours des fleurs de souci dans du bon vinaigre blanc distillé, passez la liqueur et mettez-la dans une bouteille bien bouchée.

VIOLETTE. Exprimez du jus de citron ; mettez en bouteille.

VERTE. Faites dissoudre dans une petite quantité suffisante d'eau de rivière du sel de tartre bien blanc et le plus sec que l'on peut se procurer ; et mettez en bouteille.

Tout ce que l'on aura écrit ou dessiné sur du papier ou de la toile, ou de la soie avec ces différentes encres, prendra la couleur désignée lorsque l'on aura passé dessus l'écriture ou le dessin la liqueur de violette, de pensée, ou de reine-marguerite.

Manière de faire cette liqueur :

On prend une suffisante quantité de ces fleurs, on les pile dans un mortier en y versant de l'eau ; on en exprime le jus en les passant à travers un linge, et on la conserve en bouteille.

Table de permutation.

Prenez dix cartes blanches sur chacune desquelles vous aurez écrit un des chiffres 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0.

On prend ces dix cartes dans la main gauche de même

que lorsque l'on mêle les cartes. On ôtera avec la main droite les deux premières cartes 1 et 2 sans les déranger; on met au-dessus d'elles les deux suivantes 3 et 4, et sous ces quatre cartes les trois suivantes 5, 6 et 7, au-dessus du jeu les cartes 8 et 9, et au-dessus la carte 0. On peut recommencer à mêler de la même manière à plusieurs reprises. A chaque nouveau mélange on aura un ordre différent, lequel néanmoins, après un certain nombre, se trouvera le même qu'il était avant de mêler, comme on le voit par la table suivante, où l'ordre se trouve semblable après le septième mélange.

| | | | | | | | | | | |
|--------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 ^{er} ordre. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 0 |
| 1 ^{er} mélange. | 8 | 9 | 3 | 4 | 1 | 2 | 5 | 6 | 7 | 0 |
| 2 ^e — | 6 | 7 | 3 | 4 | 8 | 9 | 1 | 2 | 5 | 0 |
| 3 ^e — | 2 | 5 | 3 | 4 | 6 | 7 | 8 | 9 | 1 | 0 |
| 4 ^e — | 9 | 1 | 3 | 4 | 2 | 5 | 6 | 7 | 8 | 0 |
| 5 ^e — | 7 | 8 | 3 | 4 | 9 | 1 | 2 | 5 | 6 | 0 |
| 6 ^e — | 5 | 6 | 3 | 4 | 7 | 8 | 9 | 1 | 2 | 0 |
| 7 ^e — | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 0 |

revenu au 1^{er} ordre.

**Manière de faire des bouts de chandelle
que l'on peut manger.**

Vous prenez de grosses pommes que vous taillez comme un bout de chandelle. Vous plantez dedans une cuisse de noix que vous allumez, et qui brûle comme une mèche ordinaire. Ce tour se prépare d'avance, et vous dites à la compagnie : J'ai faim, je vais manger ce bout de chandelle.

Une personne a une pièce d'or dans une main et une d'argent dans l'autre, dire où chacune se trouve.

Il faut pour cet effet assigner à la pièce d'or une valeur quelconque qui soit un nombre pair, par exemple 8, et à la pièce d'argent une valeur qui soit un nombre

impair, 3 par exemple; après quoi vous procéderez absolument comme dans le tour, *page 5*.

1^o Pour laisser moins apercevoir l'artifice, il suffira de demander si le total des deux produits peut se partager par moitié; car dans ce cas le total sera pair, et impair dans le cas contraire.

2^o On voit bien qu'au lieu des deux mains de la même personne, on peut supposer que deux personnes auront pris, l'une le nombre pair, l'autre l'impair, ou l'une la pièce d'or, l'autre celle d'argent: on fera donc à l'égard de ces deux personnes ce que l'on a fait à l'égard des deux mains, en désignant à part, soit l'une par la droite, et l'autre par la gauche.

Tour extrêmement plaisant.

Faites mettre deux personnes à genoux l'une vis-à-vis de l'autre, mais sur un genou seulement et l'autre jambe en l'air. Donnez à l'une une chandelle allumée, en l'invitant d'allumer celle de l'autre; ce qu'elle fera très-difficilement, toutes deux étant en équilibre sur un genou, et le moindre mouvement pouvant les déranger.

Fondre une balle de plomb à la flamme d'une lampe, sans brûler le papier qui enveloppe la balle.

Prenez une balle de plomb exactement ronde, bien enveloppée dans du papier sans ride, autant qu'il se peut, et tenez-la suspendue sur la flamme d'une lampe; vous la verrez fondre et tomber goutte à goutte par un petit trou qui se fait au papier, sans que le papier brûle. Cela vient de ce que l'action de la chaleur qui passe librement par les larges interstices du papier, dont les parties sont entrelacées, n'y fait nulle violence; mais trouvant des obstacles dans les parties serrées du plomb, elle s'y fait sentir et fond le plomb, tandis qu'elle épargne le papier.

Propriétés particulières des nombres 37 et 73.

Le nombre 37 est tel qu'étant multiplié par chacun des nombres de la progression arithmétique, 3. 6. 9. 12. 15. 18. 21. 24 et 27, tous les produits qui en résultent sont composés de trois chiffres semblables, et la somme de leur figure est toujours égale au nombre par lequel on a multiplié 37.

Exemple.

| | | | | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 37 | 37 | 37 | 37 | 37 | 37 | 37 | 37 | 37 |
| 3 | 6 | 9 | 12 | 15 | 18 | 21 | 24 | 27 |
| 111 | 222 | 333 | 444 | 555 | 666 | 777 | 888 | 999 |

Le nombre 73 multiplié par chacun des nombres de la progression arithmétique 3. 6. 9. 12. 15. 18. 21. 24 et 27, les six produits qui résultent de cette multiplication se terminent par un des neuf chiffres différents, 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. Ces chiffres se trouvent dans un ordre renversé, eu égard à celui de cette progression.

Liqueur qui brille dans les ténèbres.

Prenez un petit morceau de phosphore d'Angleterre, de la grosseur environ d'un petit pois, et l'ayant coupé en plusieurs morceaux¹, mettez-le dans un demi-verre d'eau bien claire, et faites-la bouillir dans un petit vase

¹ Il faut beaucoup de précautions pour se servir de ce phosphore, et on ne doit pas le prendre avec les doigts, mais avec une carte qu'on aura trempée dans l'eau, attendu que non-seulement il est très-facile à s'enflammer, particulièrement lorsqu'on l'écrase ou qu'on le frotte, mais qu'il serait fort difficile d'éteindre les petites parties qui s'attacheraient aux doigts, et auxquels elles occasionneraient une brûlure considérable. Le moyen d'y remédier serait de tremper sa main dans de l'urine : toute autre chose ne servirait qu'à l'enflammer davantage. En général, pour les expériences où le phosphore est utile, il faut avoir le soin de le tenir dans une bouteille d'eau, de le prendre avec une pince, et jamais avec les doigts.

de terre, à un feu très-modéré; ayez un flacon long et étroit de verre blanc, avec son bouchon de même matière, qui le ferme bien exactement, et l'ayant ouvert, mettez-le dans de l'eau bouillante; retirez-le, videz-en toute l'eau, et versez-y sur-le-champ votre mélange tout bouillant : couvrez aussitôt le bouchon avec du mastic, afin que l'air extérieur ne puisse en aucune façon y pénétrer. Cette eau brillera dans les ténèbres pendant plusieurs mois, lorsque vous aurez placé le flacon dans un endroit obscur, en ayant soin de ne pas le remuer. Si pendant un temps chaud et sec vous secouez le flacon, vous verrez des éclairs très-brillants s'élaner du milieu de l'eau.

Renverser un verre plein d'une liqueur quelconque sans qu'elle s'écoule.

Versez une liqueur quelconque dans un verre, par exemple de l'eau, en sorte qu'il soit plein jusqu'aux bords, appliquez dessus un carré de papier un peu fort, qui couvre entièrement l'orifice, et par-dessus le papier une surface plane comme le dos d'une assiette ou une glace; retournez ensuite le tout, en sorte que le verre soit renversé : vous le souleverez alors, et vous verrez que le papier et l'eau ne tomberont point. Cet effet est produit par la pesanteur de l'air qui, prenant sur le papier qui couvre l'orifice du verre avec un poids bien supérieur à celui de l'eau, doit nécessairement le soutenir; mais comme le papier se mouille et donne peu à peu passage à l'eau, il arrive à la fin qu'elle tombe tout à coup.

Moyen d'unir la cire à l'eau, parties absolument contraires l'une à l'autre.

Vous mettrez dans un pot de terre vernissée et tout neuf six onces d'eau de rivière ou de fontaine, et deux onces de bonne cire-vierge bien blanche; vous y ajou-

terez ensuite une forte pincée de sel de tartre. Si vous voulez cacher votre façon d'opérer, faites un petit rouleau de cire, dans lequel vous insérerez votre pincée de sel de tartre. Vous poserez ce mélange sur le feu; lorsqu'il commencera à chauffer, vous aurez soin de remuer avec un petit bâton, et vous verrez la réunion se faire à mesure que la cire se fondra : vous serez le maître alors de rendre la pommade qui en résultera, plus ou moins liquide, en la laissant plus ou moins de temps sur le feu.

Cette pommade sera blanche comme la neige, et sera un fort bon cosmétique, c'est-à-dire excellente pour le teint en s'en frottant avec un linge.

**Manière de rendre hideuses toutes les personnes
d'une société.**

Faites fondre du sel et du safran dans de l'esprit de vin; imbibezen un morceau d'étoupe ou de coton et mettez-y le feu en ayant le soin d'éteindre les autres lumières : alors à cette lueur les personnes blanches deviennent vertes, et l'incarnat des joues et des lèvres prend une couleur d'olive foncée.

**Manière de faire sortir tout le vin d'une bouteille
et de le remplacer par de l'eau.**

Prenez une petite bouteille dont le goulot très-étroit n'ait pas plus de deux lignes de diamètre, et un vase de verre qui excède d'un pouce ou deux la hauteur de cette bouteille; ayez aussi un petit entonnoir avec lequel vous puissiez y verser du vin. La bouteille ainsi remplie, posez-la dans le vase également plein d'eau, de manière qu'il y en ait par-dessus le goulot de la bouteille : on verra aussitôt le vin sortir par ce goulot, et s'élever en forme d'une petite colonne sur la surface de l'eau; on apercevra en même temps l'eau qui, se plaçant au fond

de la bouteille, prend la place du vin. Ce déplacement vient de ce que les parties de l'eau sont plus pesantes que celles du vin qui sont plus légères, et les forcent à remonter naturellement au-dessus de la surface de l'eau.

Fiolle représentant les quatre éléments, la terre, l'eau, le feu et l'air.

Prenez un tube ou une bouteille de verre blanc un peu longue, partagez-la en cinq parties, par une légère bande de papier ou par du fil. Pour représenter la terre, prenez de l'émail noir que vous concasserez grossièrement, qui par sa pesanteur ira au fond et représentera la terre, le plus pesant des éléments. Pour représenter l'eau, le plus pesant des éléments après la terre, on prend du tartre calciné, qu'on laisse tomber en défaillance, c'est-à-dire le réduire en liqueur en l'exposant à l'humidité de l'air, et on y mêle un peu d'azur en poudre très-fine pour lui donner la couleur d'eau de mer. Pour l'air, on prend de l'eau-de-vie que l'on teint en bleu avec un peu de tournesol. Pour le feu, de l'huile essentielle de térébenthine colorée avec un peu d'orcanette, en ayant le soin de mettre dans la bouteille : 1^o l'émail noir, 2^o l'huile de tartre, 3^o l'eau-de-vie, 4^o l'huile de térébenthine. Alors vous bouchez la bouteille avec un bouchon de verre bien mastiqué. Lorsqu'on les agite toutes, ces différentes liqueurs ne forment qu'un chaos; mais lorsqu'ensuite la fiolle reste tranquille, on voit tous ces corps reprendre chacun leur place, suivant leur gravité spécifique, et les corps les plus légers, cédant aux plus pesants, passer réciproquement entre les pores les uns des autres pour aller reprendre leur place naturelle.

Manière d'enfiler des anneaux dans un double ruban dont on donne les bouts à tenir à deux personnes.

Prenez deux rubans de la même grandeur, mettez d'abord en double un premier ruban, de manière que

ses deux extrémités se touchent ; faites-en de même du second : après quoi, attachez les deux rubans ensemble par le milieu avec un fil de la même couleur. Ceci étant préparé d'avance, quand vous voudrez faire le tour, passez des anneaux dans ce double ruban ; donnez à tenir à une personne les deux bouts du second ruban : par ce moyen leurs yeux seront trompés, chacun croira tenir dans sa main les deux extrémités de deux rubans différents, mais il n'en sera rien ; car si dans cette position elles venaient à tirer bien fort pour casser le fil, les deux rubans se sépareraient, et les deux anneaux tomberaient par terre. Pour éviter cet accident, il faut les prier de se rapprocher l'une de l'autre, et demander à chacune un des bouts qu'elles tiennent, les entrelacer ensemble comme pour commencer un nœud, et rendre ensuite à chacune d'elles celui des bouts que l'autre tenait auparavant : par ce moyen chacun tient alors les deux extrémités de deux rubans différents. La supercherie ne peut bientôt plus être aperçue. Les anneaux qui n'ont jamais été engagés dans le double ruban sont enlevés bien facilement lorsque l'on casse le fil, et les spectateurs qui les ont crus bien enfilés, sont étonnés de voir qu'ils n'y sont plus.

Manière de représenter des éclairs dans une chambre.

Lorsque vous voulez attraper une personne, faites brûler dans une chambre petite, obscure, et fermée de manière que l'air y entre difficilement, de l'esprit-de-vin dans un bassin avec du camphre, que vous ferez bouillir jusqu'à ce qu'il ne reste plus rien dans le bassin. Si quelqu'un entre dans cette chambre avec une bougie allumée, il se formera tout à coup un éclair, qui ne sera pourtant nuisible ni à la personne ni à la chambre.

Manière de faire une figure qui sans contre-poids se relève toujours d'elle-même.

Taillez une petite figure humaine de moelle de sureau, faites-lui ensuite une base de forme hémisphérique d'une matière fort pesante, telle que du plomb; une demi-balle de plomb bien unie dans sa partie convexe sera ce qu'il vous faut. Vous collerez la figure sur la partie plane de cet hémisphère. De quelque manière que vous couchiez cette figure, elle se relèvera toujours.

L'oracle magique.

On écrit sur plusieurs carrés de papier des questions avec de l'encre ordinaire, on écrit de suite les réponses avec l'encre sympathique décrite ci-après : on doit avoir plusieurs feuilles portant la même question, et des réponses différentes, afin que l'article soit moins aisé à soupçonner. Ayez ensuite une boîte que vous appellerez *l'ancre* de la Sibylle, et qui dans son couvercle contiendra une plaque de fer très-chaude, en sorte que son intérieur puisse être échauffé jusqu'à un certain degré. Après avoir fait choisir des questions, vous prendrez les feuilles choisies, vous direz que vous allez les envoyer à la Sibylle pour en avoir la réponse, et vous les placerez dans la boîte échauffée; enfin, après quelques minutes, vous les retirerez et vous montrerez les réponses écrites. Il faut bien vite remettre ces feuilles à part; car si elles restaient entre les mains des témoins du tour, ils s'apercevraient que les réponses s'effacent peu à peu, à mesure que le papier se refroidit.

Encre sympathique.

Prenez du safre que l'on trouve chez les droguistes, faites-le digérer dans de l'eau régale; vous étendrez en-

suite cette dissolution, qui est très-caustique, avec de l'eau commune, et vous vous en servirez comme d'encre pour écrire sur le papier. Les caractères seront invisibles; mais exposés à une chaleur suffisante, ils paraîtront en vert. Lorsqu'ils seront froids, ils disparaîtront de nouveau.

Moyen de verser dans le même verre de l'eau et du vin sans qu'ils se mêlent.

Remplissez à moitié un verre d'eau, mettez-y une mie de pain de la grosseur d'une noix; versez légèrement le vin sur la mie de pain : alors vous verrez l'eau au fond du verre, et le vin au-dessus de l'eau sans aucun mélange.

Faire tomber une hirondelle d'un coup de fusil et la ressusciter.

Vous prendrez, pour faire cette expérience, un fusil ordinaire; vous y mettrez la charge de poudre accoutumée, en observant seulement de mettre ensuite, au lieu de plomb, une demi-charge de vif-argent; vous amorcerez pour être prêt à tirer votre coup de fusil quand il se présentera une hirondelle. Pour peu que vous approchiez d'elle, car il n'est pas nécessaire de la toucher, cet oiseau se trouvera étourdi et engourdi au point de tomber à terre asphyxié. Comme il doit reprendre ses sens au bout de peu de minutes, vous saisirez cet instant pour dire que vous allez le rendre à la vie : ce qui étonnera beaucoup.

Manière d'enlever la chemise à quelqu'un sans le déshabiller.

Ce tour n'exige que de l'adresse. Il faut seulement observer que la personne à qui l'on ôtera la chemise soit largement habillée; vous ferez ôter simplement le col de

mousseline, puis déboutonner la chemise, ensuite ôter les boutons de manches, et vous attacherez un petit cordon à une des boutonnières de la manche gauche; ensuite, passant la main dans le dos de la personne, vous la lui ferez passer par dessus la tête; puis la tirant également par devant, vous la laissez sur l'estomac: vous passerez ensuite à la main droite; vous tirerez cette manche en avant de façon à en faire sortir le bras; la chemise se trouvant alors en tampon, tant dans la manche droite que sur le devant de l'estomac, vous faites usage du petit cordon que vous avez attaché à la boutonnière de la manche gauche pour rattraper la manche qui doit être remontée, pour tirer la totalité de ce côté.

**Deux dés étant jetés sur une table, en découvrir
les points sans les voir.**

Dites à la personne qui a jeté les dés, d'ajouter les cinq points au double du nombre qu'a amené l'un de ces dés et de multiplier ensuite le tout par ce même nombre cinq. Faites-lui ajouter à ce produit le nombre des points de l'autre dé; demandez-lui ensuite à quoi montent tous ces points; retranchez-en vingt-cinq, c'est-à-dire le carré du nombre cinq, et il vous restera alors deux chiffres ou figures, dont celle qui désigne les dizaines indiquera le point du premier dé; l'autre qui se trouve à la place des unités indiquera celui du second.

Exemple.

| | |
|---|----|
| Soient les points 2 et 6 qui ont été amenés, dont | |
| le double du premier est..... | 4 |
| Faites-y ajouter 5..... | 5 |
| | 9 |
| | 9 |
| Laquelle, multipliée par..... | 5 |
| Produit..... | 45 |

| | |
|---|--------------------|
| Ajoutez-y le nombre des points du second dé | 6 |
| La somme sera | 51 |
| Soustrayez-en 25 | 25 |
| | Reste 26 |

Dont les deux figures 2 et 6 expriment les points des deux dés.

Trois dés ayant été jetés sur une table et étant rangés par ordre, deviner les points de chacun d'eux.

Faites prendre le double des points du premier dé à gauche, et y ajouter cinq; dites qu'on multiplie ensuite le tout par 5, et qu'on joigne à ce produit le nombre de points du dé du milieu : ayant fait multiplier le tout par 10, faites joindre à ce produit le point du troisième dé; faites enfin soustraire de tout ce total le nombre 250, et les chiffres qui resteront après cette soustraction désigneront les points des trois dés qui ont été jetés sur la table.

Exemple.

Soient les points 2, 6 et 4 qu'ont amenés les trois dés jetés sur la table, qui sont inconnus à celui qui fait cette récréation, et qu'il s'agit de découvrir au moyen du calcul ci-après :

Ordre et points des dés . . . 4. 6. 2.

| | |
|---|----------------------------------|
| Double du premier dé | 8 |
| Nombre à ajouter | 5 |
| | Total 13 |
| Lequel, multiplié par | 5 |
| | Donne pour produit 65 |
| Nombre des points du dé du milieu | 6 |
| | Total 71 |
| Lequel, multiplié par | 10 |
| | Donne pour produit 710 |

| | |
|--|-------|
| Auquel ajoutant le point du troisième dé | 2 |
| | <hr/> |
| Vient au total | 712 |
| | <hr/> |
| Duquel ôtant | 250 |
| | <hr/> |
| Reste | 462 |
| | <hr/> |

Ces trois chiffres restant, 4, 6, 2, désignent les points de chacun des trois dés jetés sur la table, et l'ordre dans lequel ils doivent se trouver rangés.

L'écriture dans la poche.

Prenez plusieurs petits carrés de papier, en tête desquels vous écrirez avec de l'encre ordinaire diverses questions, et servez-vous de l'encre sympathique d'or ci-après pour écrire au dessous d'elles les réponses; conservez tous ces petits papiers en les tenant bien enfermés dans un portefeuille; présentez-les à une personne en l'invitant d'y choisir ce qu'elle voudra, et lui ayant fait remarquer qu'il n'y a rien autre chose écrit sur ce papier, dites-lui de le mettre dans sa poche, de l'emporter chez elle, et de le mettre sur sa cheminée, afin que, pendant la nuit, vous trouviez le moyen de transcrire une réponse au bas de cette question, qui se trouvera effectivement visible dès le lendemain, si le papier a été mis dans un endroit sec. Il faut, pour ce tour, se servir de papier qui ne soit pas trop blanc.

Encre sympathique d'or.

Faites dissoudre dans de l'eau régale autant d'or fin que vous pourrez, affaiblissez ensuite cette dissolution en y mettant deux ou trois fois autant d'eau commune, et écrivez avec.

Pour que cette écriture ne paraisse pas, il faut avoir le soin de ne pas l'exposer au grand air.

Manière de couper le verre avec le feu et l'eau.

Prenez un verre uni à patte et peu épais, et avec une petite mèche soufrée et allumée chauffez ce verre en dehors près de son bord, jusqu'à ce qu'il s'y fasse une petite fêlure; vous mouillerez tous les endroits que vous voudrez découper, et vous promènerez dessus votre mèche soufrée.

Moyen de rompre un bâton posé sur deux verres pleins d'eau, sans les casser ni répandre l'eau.

Posez vos deux verres sur une table bien droite, ou plutôt sur deux bancs de même hauteur, et distant l'un de l'autre de deux à trois pieds; posez votre bâton sur le bout des deux verres, et frappez fortement avec un autre bâton sur le milieu du premier. Vous le romprez en deux sans casser les verres.

Moyen d'enlever une bouteille vide ou pleine avec une paille.

Pliez un épi de paille qui soit dans toute sa longueur, en sorte qu'il fasse un angle; faites-le entrer dans votre bouteille, de manière que le plus grand bout soit hors de la bouteille, et le bout plus petit appuyé en dedans sur le ventre de la bouteille.

Moyen de faire tenir une chandelle allumée dans l'eau.

Collez au bout d'une chandelle à demi brûlée une plaque de plomb de la même largeur que le bout de la chandelle, glissez-la doucement dans l'eau afin qu'elle prenne son équilibre, allumez-la ensuite; elle brûlera jusqu'à la fin sans aller au fond.

Partager également huit pintes de vin dans trois vases contenant huit, cinq et trois pintes.

Supposons que ces vases s'appellent, celui de huit pintes *a*, celui de cinq pintes *b*, celui de trois pintes *c*; versez dedans le vase *b* du vin qui est dans celui *a* autant qu'il en peut tenir, et de *b* en *c*; puis transvasez ce qui est en *c* dans *a*, et ce qui reste dedans *b*, c'est-à-dire deux pintes, mettez-le dedans *c*; emplissez de rechef *b* du vin qui est dans *a*, et de celui qui sera en *b* emplissez le reste de *c*; puisque *c* avait déjà deux pintes, vous n'y en verserez qu'une; il restera alors quatre pintes dedans *b* qui sera justement la moitié.

Manière de faire tenir un bâton en équilibre sur le doigt, qui, de quelque côté qu'il penche, ne peut tomber.

Attachez au bout du bâton deux couteaux qui serviront de contre-poids : alors, de quelque côté que le bâton penche, il se relèvera toujours.

Balance trompeuse.

Il faut qu'un bras de la balance soit plus grand que l'autre à la même proportion qu'un des poids est plus gros que l'autre; savoir, si l'autre doit être de douze; mais cependant il faut que le plus petit bras soit aussi pesant que l'autre : et observez de mettre le poids de douze livres, soit du côté du petit bras, et le poids de onze du côté du plus grand.

Moyen de faire une lampe qui ne peut s'éteindre ni se répandre lorsqu'on la roule par terre.

Il faut que le vase dans lequel on met l'huile et la mèche ait deux pivots insérés dans un cercle; ce cercle

a deux autres pivots qui entrent dans un second cercle de cuivre, et ce second cercle a encore ses deux pivots particuliers, insérés dans un cadran qui environne toute la lampe, de manière qu'il y a six pivots pour six différentes positions qui sont dessus, dessous, devant, derrière, à droite et à gauche; et à l'aide de ces pivots avec les cercles mobiles, la lampe qui est au milieu se trouve toujours en parfait équilibre, quoiqu'on la retourne et que l'on tâche de la renverser.

Manière de changer de couleur la liqueur contenue dans plusieurs bocaux.

Rangez tous vos bocaux sur une table appuyée contre une cloison, ayez soin que ces bocaux communiquent, par un tuyau caché, à des vases qui sont un peu plus élevés dans la chambre voisine; et par conséquent il faut qu'une personne soit dans votre secret, pour verser secrètement dans ces vases une liqueur qui se glisse aussitôt dans le bocal correspondant, et y produit les changements que l'on désire.

1^o Pour faire changer le jaune en vert. Le bocal doit contenir de la teinture de safran, et la personne cachée dans la chambre verse, à votre signal, dans le vase de la teinture de roses rouges.

2^o Pour changer le rouge en bleu. Dans le bocal teinture de roses rouges, et dans le vase esprit de corne de cerf.

3^o Pour faire changer le bleu en cramoisi. Teinture de violette dans le bocal, et esprit de soufre dans le vase.

4^o Pour changer le bleu en violet. Dans le bocal teinture de violette, et dans le vase de la dissolution de cuivre.

5^o Pour changer le brun en jaune. Du lixivium dans le bocal, et de la dissolution de vitriol de Hongrie dans le vase.

6° Pour changer le rouge en noir.. Dans le bocal de la teinture de roses, et dans le vase de la dissolution de vitriol de Hongrie.

7° Pour changer le vert en rouge. De la dissolution de cuivre dans le bocal, et de la teinture du cyanus dans le vase.

8° Pour ôter et rendre la couleur au vert. Dans le bocal dissolution de cuivre, et dans le vase, 1° de l'esprit de nitre, 2° de l'huile de tartre.

9° Pour faire que le rouge devienne noir, et ensuite rouge. Dans le bocal teinture de roses, et dans le vase, 1° dissolution de vitriol, 2° huile de tartre.

10° Pour faire qu'une liqueur limpide devienne successivement noire, transparente, et encore noire. Dans le bocal de l'infusion de galle, et dans le vase, 1° dissolution de vitriol, 2° huile de vitriol, 3° huile de tartre.

Faire voir des vers dans une bouteille, après y avoir mis de la terre et de l'eau.

Prenez une bouteille dont le goulot soit large; ayez un bouchon creux en dedans, remplissez-le légèrement de petites raclures de corne et de petits morceaux de corde à boyau nommée chanterelle, bouchez le creux avec un morceau de sucre. Lorsque l'eau est chaude par le bain-marie, secouez la bouteille; le sucre fondu par l'eau tombera, et avec lui ce que vous avez mis dans le bouchon. Alors les morceaux de corne et les petits bouts de corde à boyau se dérouleront par la chaleur, et représenteront au naturel de petits vers remuants et vivants.

Pierre sorcière.

Mettez dans un acide quelconque une petite pierre appelée *lenticulaire*, et de nature calcaire; on la voit à l'instant tourner et retourner sans cesse

Le piquet à cheval.

Deux cavaliers qui voyagent ensemble, ennuyés du chemin qui leur reste encore à faire, peuvent, pour passer plus agréablement le temps, faire un cent de piquet sans cartes, en convenant que celui qui arrivera au nombre cent aura gagné, et qu'en comptant l'un après l'autre, on pourra ajouter le nombre que l'on voudra, pourvu cependant qu'il soit moindre que onze.

D'abord il faut connaître la propriété du nombre onze, qui, multiplié par les termes de la progression arithmétique 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. et 9 donne toujours pour produit deux figures semblables.

Exemple.

| | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 11 | 11 | 11 | 11 | 11 | 11 | 11 | 11 | 11 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 11 | 22 | 33 | 44 | 55 | 66 | 77 | 88 | 99 |

Afin donc que le premier qui nomme le nombre puisse arriver à cent, et que son adversaire n'y puisse pas parvenir, il doit se souvenir de tous les produits et compter de façon qu'ils se trouvent toujours d'une unité au-dessus de ces mêmes produits, ayant eu attention de nommer d'abord un, attendu que son adversaire ne pouvant prendre un nombre plus grand que dix, ne pourra arriver au nombre douze qu'il prendra alors lui-même, et conséquemment ensuite les nombres 23. 34. 45. 56. 67. 78 et 89. Lorsqu'il sera arrivé à ce dernier, quelque nombre que puisse choisir son adversaire, il ne peut l'empêcher de parvenir le coup suivant au nombre cent.

Pour être sûr de gagner cette partie, il faut s'emparer des nombres ci-après, pris dans un ordre rétrograde.

89. 78. 67. 56. 45. 34. 23. 12. 1.

Manière d'imiter le chant des oiseaux.

Prenez de la feuille de poireau, large d'environ trois ou quatre lignes et longue d'un pouce; faites-y dans le milieu, avec l'ongle du gros doigt, une petite échancrure en demi-cercle, où vous ne laisserez que la pellicule blanche, extrêmement mince, qui couvre cette plante. Cette échancrure doit avoir la forme de la moitié d'une pièce de 50 cent., et la pellicule, qui doit être extrêmement nette et sans ordure, doit être aussi bien tendue et sans bavochure sur son bord, sans quoi on imiterait le cri du corbeau. Ce petit instrument doit être ployé en demi-cercle et appliqué au palais de la bouche, à l'entrée du gosier, la pellicule se trouvant vers la surface convexe, et non vers la surface concave; étant ainsi posée, tâchez de prononcer les syllabes suivantes : « uou, uou, uou, u, u, u, u, tchi, tchou, tchi, tchou, tchi, rou, rou, u, u, u, rou, tchi. » Alors vous imitez parfaitement le chant du rossignol.

Arbre de Mars, ou végétation métallique.

Dissolvez dans de l'esprit de nitre médiocrement concentré de la limaille de fer jusqu'à saturation; ayez ensuite de l'huile de tartre *per deliquium*; vous la verserez peu à peu dans la première dissolution; il se fera une forte effervescence, après laquelle le fer, au lieu de tomber au fond du vase, s'élèvera au contraire le long de ses parois, le tapissera en dedans, et formera une multitude de branchages amoncelés les uns sur les autres, qui débordera souvent, et se répandra sur les parois extérieures du vase avec toute l'apparence d'une plante.

Nota. On fait cette expérience dans un grand verre à patte, posé sur une soucoupe.

**Figure difforme qui paraîtra bien proportionnée
d'un certain point de vue.**

Dessinez sur un carton blanc et mince un dessin quelconque et piquez-le ; placez ensuite le carton piqué sur une surface horizontale que nous supposons être un autre carton ; mettez une bougie allumée derrière le carton piqué, dessinez sur la surface horizontale les traits donnés par la lumière : cela vous fournira des traits difformes. Cette opération faite, retirez le carton piqué et la bougie, placez ensuite votre œil où était la lumière, et vous verrez votre dessin reprendre une forme régulière.

**Moyen de se procurer en hiver des fleurs naturelles,
écloses le jour que l'on veut.**

Il faut choisir sur la tige les boutons les mieux formés, près de s'ouvrir ; on les coupera avec des ciseaux, en leur laissant, s'il est possible, une queue longue de 8 centimètres : on couvrira l'endroit coupé avec de la cire d'Espagne, et après avoir laissé faner ces boutons, on les enveloppera chacun à part dans un morceau de papier bien sec ; on les mettra dans une boîte dans un endroit sec. Dans quelque temps de l'hiver que ce soit qu'on veuille les faire éclore, on les prend, on coupe le bout où est la cire d'Espagne, on les met tremper dans de l'eau dans laquelle on a mis un peu de nitre ou de sel : alors elles s'épanouissent.

Glace inflammable.

Prenez de l'huile essentielle de térébenthine distillée, mettez-la dans un vaisseau sur un feu doux, et faites fondre dedans du blanc de baleine : la liqueur reste

claire, transparente; on la met dans un lieu frais, au bout de deux ou trois minutes elle est glacée. Il faut observer de mettre le blanc de baleine fondre en assez gros morceaux. Si la saison, lorsque vous faites cette expérience, était trop chaude, mettez votre vase, quand ce qu'il contient est fondu, dans de l'eau froide; aussitôt que la liqueur commence à peine à dégeler, versez dessus du bon esprit de nitre : alors le tout s'enflammera et se consumera dans l'instant.

Le coffre magique.

Ayez un petit coffre qui s'ouvre des deux côtés, et dont la planche du fond soit juste au milieu; d'un côté mettez-y des rubans ou des fleurs, de l'autre un ou plusieurs oiseaux vivants. Donnez à une dame de la société un bouquet ou du ruban, en l'invitant à le mettre dans le coffre, que vous ouvrez du côté où sont renfermés ces objets. Lorsqu'ils y sont déposés, retournez le coffre, et le plaçant sur une table, vous lui direz que vous venez de changer ces effets en petits oiseaux, et vous la prierez d'ouvrir elle-même le coffre. Alors, à sa grande surprise, en ouvrant le coffre elle verra les oiseaux qui s'envoleront dans la chambre.

Il faut que les ouvertures soient faites de manière qu'on ne puisse les apercevoir, et un petit bouton sur le côté pour fermer le coffre.

**Une somme marquée coupée en deux, prouver
qu'il ne reste rien.**

Supposez 8888. Traversez les 8 par une barre, il ne reste que des zéros.

La croix de jetons.

| | | | |
|-------------------|-----------|-------------------|-------|
| N ^o 1. | 0 | N ^o 2. | 0 |
| | 0 | | 0 0 0 |
| | 0 0 0 0 0 | | 0 |
| | 0 | | 0 |
| | 0 | | 0 |
| | 0 | | 0 |
| | 0 | | 0 |
| | 0 | | 0 |

En commençant par le bas de la croix, n^o 1, on trouve neuf jetons de trois façons, tant dans la ligne perpendiculaire que dans les deux croisures. Vous proposez, en retranchant deux jetons, de former une nouvelle croix qui ait les mêmes conditions que la précédente. Il ne faut, comme on voit dans la croix n^o 2, que de remonter d'un jeton les deux jetons de la croisure.

Faire changer de couleur différentes fois dans des verres une liqueur.

Versez du jus de bois d'Inde dans un verre d'eau, l'eau prendra la couleur de vin; versez de cette eau rouge dans un autre verre qui aura été rincé avec du vinaigre, et elle deviendra jaune; videz l'eau du verre, excepté trois doigts qui doivent rester, et sur laquelle vous mettrez de la nouvelle eau qui deviendra couleur de vin gris, lequel vous ferez changer en couleur de vinaigre. Ce vin muscat se changera aussitôt en couleur de beau vin blanc en y versant de la nouvelle eau; enfin vous lui donnerez la couleur d'un beau bleu gris de lin, en y jetant deux gouttes d'encre.

Moyen de mettre du fil dans le feu sans qu'il brûle.

Tournez votre fil autour d'une coque d'œuf et le

mettez dans le feu, il ne brûlera pas tant que la coque demeurera entière.

Tour de cartes très-joli.

Prenez un jeu de cartes et rangez-le, en commençant par l'as, le roi, dame, valet, dix, neuf, etc., ainsi jusqu'à la dernière. Cela fait, faites-le couper; après quoi rangez-le sur la table, les couleurs en dessous, en disant en vous-même, as, roi, dame, etc., et en recommençant toujours jusqu'à ce qu'elles soient rangées toutes quatre par quatre : alors vous trouverez tous les as ensemble, ainsi du reste.

Manière de couper une pomme en quatre sans que la pelure en soit endommagée.

Passez du fil, par le moyen d'une aiguille, au travers de votre pomme, laquelle se divise en tirant les deux bouts du fil qui la traverse sous la pelure; faites la même chose de l'autre partie de la pomme, afin de la séparer en quatre : elle se trouvera coupée parfaitement, quoique enveloppée de sa pelure.

Défi à qui fera le plus tôt 31 avec un dez, entre deux personnes, et moyen sûr de gagner.

Vous prenez un dé, et vous proposez à une personne de jouer, en plaçant le dé sur le côté que l'on désirera, à qui fera le premier 31. Vous jouez le premier. Mettez votre dé sur le 3; si votre camarade met 6, cela fera 9; mettez 2 pour faire 11, et promptement vous remettrez 6, cela fera 17; s'il remet 6, cela fera 23; vous en mettez 1 pour avoir 24; et qu'il mette après ce qu'il voudra, jamais il n'aura avant vous 31.

Le tour des jetons.

Vous faites compter par une personne 18 jetons ; vous en prenez 6 pendant ce temps-là dans la bourse, et vous les cachez entre le pouce et le premier doigt de votre main droite, ensuite vous dites : M..., vous avez compté 18 jetons ; on vous répond : Oui. Pour lors vous ramassez les jetons, et en les ramassant vous laissez tomber les 6 que vous avez dans votre main avec les 18, vous les mettez tous dans la main de la personne qui les a comptés : ainsi il y en a 24. Ensuite vous dites : Combien souhaitez-vous qu'il y en ait dans votre main entre 18 et 24 ? Si l'on répond : Je souhaite qu'il y en ait 23, vous dites : Rendez-moi 1 de vos jetons, et lui faisant noter qu'il en reste 17, parce que vous lui avez fait croire que vous ne lui en avez donné que 18 ; enfin vous prenez des jetons dans la bourse, et vous comptez 18, 19, 20, 21, 22 et 23, vous ramassez ces 6 jetons en faisant semblant de les mettre dans votre main gauche, vous les retenez dans la droite que vous fermez, et vous faites semblant de les faire passer avec les 17 ; en ouvrant votre main gauche, vous tenez cependant les 6 jetons dans votre main droite, et vous dites à la personne de compter ses jetons : il trouve le nombre qu'il a demandé, qui est 23. Vous mêlez vos 6 jetons parmi les 23 en les ramassant, et vous remettez le tout ensemble dans la bourse, ou les remettant dans la main de la même personne avec 6 autres secrètement, vous lui dites de fermer la main, et lui demandez combien il veut qu'il s'y en trouve de 23 à 29 ; s'il en demande, par exemple, 26, vous lui dites de vous en donner 3 ; puis de 23 à 26 vous comptez 3, que vous faites semblant de faire passer dans la main avec les autres, comme vous avez fait ci-dessus, et vous lui dites de compter ; il s'en trouve 26 : vous les ramassez, et en les ramassant vous remettez les 3 que vous avez dans votre main avec les autres, et vous serrez tout ensemble. Comme il y a

des personnes qui se trouveraient embarrassées si au lieu de 23 jetons que j'ai supposés, l'on en demandait 19, combien il faudrait demander de jetons, on remarquera combien il faut de jetons depuis le nombre que la personne demande jusqu'à 24 : ce qu'il aura est le nombre qu'il faudra demander.

Percer une planche avec un bout de chandelle.

Chargez un fusil avec de la poudre, et au lieu de balle mettez-y un bout de chandelle; tirez contre quelque planche pas trop épaisse, et vous verrez que le bout de chandelle percera la planche de même qu'une balle de plomb.

Moyen de faire de la glace en été.

Mettez dans une bouteille de terre remplie d'eau bouillante 80 grammes de salpêtre raffiné, et 20 gram. d'iris de Florence; ensuite, l'ayant bien bouchée, descendez-la promptement dans un puits un peu profond où vous la laisserez tremper dans l'eau deux ou trois heures, au bout desquelles l'eau contenue dans la bouteille se trouvera toute glacée; ainsi il n'y a qu'à tirer la bouteille et la casser pour avoir la glace.

Moyen de faire bouillir sans feu de l'eau-forte renfermée dans une bouteille.

Ayant mis dans une bouteille une petite quantité d'eau-forte, jetez dedans un peu de limaille de laiton : alors vous verrez un si grand bouillonnement, que la bouteille paraîtra toute pleine, et la fiole deviendra si chaude qu'on ne pourra la toucher sans se brûler.

**Bouteille surprenante qui verse du vin, dont il sort
du feu et ensuite du vin.**

Faites faire chez un ferblantier une bouteille qui soit double autour et puisse contenir du vin; du fond de cette bouteille à l'ouverture, laissez-y un trou de la largeur du gouleau; emplissez de vin le tour double de la bouteille. Lorsque vous voulez faire cette expérience, posez la bouteille sur une table qui ait un trou pareil à celui de la bouteille, de manière qu'en la posant dessus les deux trous se rencontrent. Après avoir versé du vin, on introduit dans le trou de la bouteille, par dessous la table une fusée, on y met le feu : alors la gerbe semble sortir de la bouteille; à peine éteinte, on reprend la bouteille et on verse du vin. Ce tour bien exécuté paraît très-extraordinaire; il faut être deux d'accord ensemble pour l'exécuter.

**Une personne ayant pris autant de jetons dans une main
que dans l'autre, deviner combien il y en a en tout.**

Dites-lui de transporter de la main droite, par exemple, dans la gauche, un certain nombre de jetons qui soit au-dessous de celui qu'il a dans une des mains. Dites-lui encore que de la main gauche où il a mis ce nombre de jetons, il en transporte dans la droite autant qu'il y en était resté. Le nombre des jetons qui sera dans la main gauche sera double du nombre qu'on a ordonné d'y transporter. Si vous demandez donc de combien les jetons qui sont dans la main gauche surpassent ceux qui sont dans la droite, vous connaîtrez combien il y a de jetons dans cette main droite : aussi il n'y aura plus qu'à ajouter les jetons qui sont dans les deux mains pour savoir combien il y en a eu en tout.

Exemple.

Si on avait pris dans chaque main douze jetons et que vous en eussiez fait transporter sept de la main

droite dans la gauche, il faudrait en faire passer de la main gauche dans la droite autant qu'il en était resté dans cette main droite, c'est-à-dire cinq jetons. Vous seriez assuré pour lors qu'il y aurait dans la main gauche quatorze jetons, qui est le double de sept que vous aviez ordonné d'y transporter. Alors vous demanderez de combien le nombre des jetons de la main gauche est plus grand que celui de la main droite ; on vous répondra qu'il y en a quatre de plus dans celle-ci que dans l'autre. Ayant donc ôté quatre de quatorze, il restera dix que vous ajouterez à quatorze. La somme vingt quatre est le total des jetons qu'on avait pris.

Eau qui brûle sur la main sans faire aucun mal.

Prenez égales parties d'huile de térébenthine, d'huile de pétrole, de saindoux, de graisse de mouton et de chaux vive ; battez toutes ces matières ensemble jusqu'à ce qu'elles soient incorporées ; faites-les ensuite distiller sur des cendres chaudes ou sur des charbons ardents : il en sortira une eau qui brûlera sans faire aucun mal.

Manière de faire une couleur avec deux liqueurs limpides et non colorées.

Faites infuser dans de l'esprit-de-vin une pincée de roses de Provins ; lorsque l'infusion sera suffisamment chargée, sans cependant qu'elle ait pris une teinte, versez dessus quelques gouttes d'esprit de nitre, qui est une liqueur également limpide et non colorée : il résultera de ce mélange une liqueur rouge ; versez quelques gouttes d'eau de chaux sur de la dissolution de sublimé corrosif : ces deux liqueurs, qui étaient limpides et non colorées avant leur mélange, deviendront par leur combinaison d'une belle couleur orangée ; mêlez ensuite de l'huile de tartre et de la dissolution de mercure, vous

obtiendrez une couleur jaune, assez belle. La solution de sel de Saturne est assez claire, transparente; versez ensuite la dissolution de vitriol de Mars, qui est pareillement limpide et non colorée : leur mélange donnera une liqueur noire plus ou moins foncée.

Arbre de Diane.

Prenez quatre onces d'argent fin en limaille ou en petites lames très-minces et deux gros de mercure, et les faites dissoudre dans 120 ou 160 gram. d'eau-forte. Lorsque cette dissolution sera entièrement faite, versez-la dans un demi-litre d'eau commune et la battez un peu pour que le tout soit bien mêlé; gardez cette préparation dans une bouteille bien bouchée. Si, ayant mis au fond d'une petite fiole la grosseur d'un pois d'amalgame d'argent et de mercure, on verse par-dessus 40 gram. de la liqueur ci-dessus, on verra sortir aussitôt de la petite boule d'amalgame, de petites branches, qui, s'augmentant sensiblement, formeront une espèce de petit arbrisseau ou buisson, couleur d'argent.

Manière de faire sauter à volonté hors d'un gobelet un des trois canifs que l'on y posera.

Il faut prendre un gobelet de fer-blanc, parce que son opacité cachera le moyen que vous emploierez pour faire sauter le canif, au désir de la compagnie.

Vous prendrez un petit ressort, de 3 centimètres de large sur 6 cent. de long; vous assujettirez ce ressort à l'avance avec un petit morceau de sucre au fond du gobelet. Vous demanderez ensuite à la compagnie, en lui montrant vos trois canifs, dont les manches devront être de couleur différente, quel est celui des trois que l'on désire faire sortir du gobelet. Lorsqu'il sera choisi, vous mettrez ensuite vos trois canifs dans le gobelet, en observant de poser la pointe du manche de celui

désigné dans un petit trou rond qui se trouve sur la partie supérieure du ressort arrêté par le morceau de sucre, et avant de retirer votre main du gobelet, dans le fond duquel il devra y avoir quelques gouttes d'eau, vous en prendrez un peu avec le bout du doigt, et la poserez adroitement sur le sucre qui, venant à se fondre, donnera la liberté au ressort de se détendre et de faire sauter le canif. Pendant que le sucre se fondra, vous vous tiendrez éloigné du gobelet, et vous appellerez le canif en lui commandant de sauter hors du vase : ce qu'il exécutera au grand étonnement de la société.

Joli tour de société que vous pouvez exécuter à table sans préparation.

Pliez votre serviette en forme de cravate et la posez sur la table; priez quelqu'un de la société de remplir votre verre d'eau ou de vin, et mettez-le sur votre serviette; couvrez votre verre avec une assiette creuse; recouvrez l'assiette avec les deux bouts de votre serviette, de manière que le verre se trouve bien serré avec l'assiette, et retournez le tout ensemble; il vous sera facile de boire la liqueur, qui coulera doucement dans l'assiette; vous pouvez de cette manière parier que vous boirez un verre d'eau ou de vin, sans toucher le verre avec les mains ni avec votre bouche.

Expérience physique pour sortir une pièce de 5 francs d'un vase plein d'eau sans se mouiller les mains.

Vous prenez un bol en porcelaine qui ne soit pas très-grand; vous mettez de l'eau jusqu'à 3 centimètres du bord; ensuite vous placez une pièce de cinq francs dedans. Vous proposez à la société de retirer cette pièce avec la main sans la mouiller : personne ne pourra le faire. Vous tenez dans votre main un peu de licopo-

dium (cette poudre se trouve chez les apothicaires); vous la jetez sur l'eau, et vous retirerez la pièce sans que votre main soit mouillée.

Faire changer une montre en queue de lapin.

Pour faire ce tour, il faut un gobelet de métal et une boîte de carton pouvant contenir une montre; vous faites mettre la montre dans le gobelet, que vous tenez de la main droite, et par le haut duquel vous placez la queue de lapin : vous demandez à la personne qui a mis la montre l'heure au juste; elle ne peut le savoir : alors vous la priez de prendre la montre; elle tire la queue de lapin. Vous mettez la montre sur votre serviette, puis de là dans la boîte, que vous placez sur la table, en faisant remarquer à la personne qu'elle s'est trompée en plaçant la montre dans la boîte.

Manière de faire danser un œuf avec une baguette.

Vous videz un œuf en faisant un trou avec une épingle; ensuite vous bouchez le trou avec de la cire vierge et vous y placez une aiguillée de soie de cocon, c'est-à-dire soie écrue; vous faites une boucle au bout du côté opposé à l'œuf : il faut que l'aiguillée n'ait pas plus de 85 cent. Placez les œufs sur une assiette éloignée de la table où se font les tours; en allant chercher les œufs, vous attachez la boucle de soie au bouton de votre gilet; vous placez l'assiette sur la table et vous prenez une baguette entre les deux mains; en reculant le corps et en avançant les bras, votre œuf vient se poser sur la baguette et danse autour à chaque mouvement que vous faites.

Nota. La soie de cocon est très-fine, d'un jaune d'or pâle, plus forte que le crin, et imperceptible.

Manière de faire cuire une omelette dans un chapeau.

L'habitude, dans une société, est d'être nu-tête. Lorsque l'on veut faire des tours, il faut profiter de tout. En vous levant de table, sous un prétexte quelconque, vous mettez dans un chapeau une petite omelette de deux œufs faite avec un peu de farine.

Vous apportez ensuite sur une assiette trois œufs, dont deux ont été vidés et rebouchés avec de la cire; vous laissez tomber, comme par malheur, le troisième qui est plein, ce qui fait croire que les autres sont pareils; ensuite vous cassez les deux qui sont vides, en ayant soin de cacher les mains dans le chapeau; vous jetez les coquilles, vous soufflez sur le chapeau et l'omelette est faite.

La tabatière magique.

Vous faites une fente sur le côté d'une tabatière en carton, assez grande pour qu'une pièce de cinq francs puisse entrer et sortir librement; à l'endroit de la fente vous mettez un petit morceau de papier noir, à plat, et qui ne déborde pas la gorge de la tabatière; vous l'emplissez de tabac lorsque vous voulez faire ce tour : vous empruntez une pièce de cinq francs et la faites marquer; ensuite vous versez le tabac sur une feuille de papier, pour ôter tout soupçon; le morceau de papier se trouve mêlé avec le tabac; vous faites mettre la pièce dans la tabatière : en la levant, la pièce sonne un peu; en la serrant, vous avez beau secouer, elle ne sonne plus.

Après avoir répété ce jeu plusieurs fois, vous la faites sortir tout à fait. On ne peut croire que la tabatière soit percée, puisque vous remettez votre tabac dedans.

**Manière de faire tourner de lui-même, en rôtissant,
un oiseau avec sa broche.**

Vous prendrez un petit oiseau, vous l'embrocherez avec un morceau de bois de coudrier ou de noisetier vert, vous le mettrez devant le feu : le bois étant vert, l'oiseau et la broche tourneront ensemble.

**Moyen de faire sortir d'une bouteille vingt détonations
de la force d'un coup de fusil.**

Prenez une bouteille de verre noir très-épaisse et qui ne soit pas étoilée; mettez-y un demi-litre d'eau, 95 gram. de limaille de fer, 60 gram. d'huile de vitriol : bouchez la bouteille, et lorsque vous sentirez qu'elle est chaude, débouchez-la et présentez au-dessus un morceau de papier allumé; il en sortira une espèce de détonation. Rebouchez la bouteille, et vous pourrez recommencer cette opération vingt fois de suite.

La carte déchirée et raccommodée.

Vous aurez une tabatière de carton, de la grandeur d'une carte à jouer et une plaque de plomb bien mince; vous la peindrez d'un côté en noir, et de l'autre avec de la colle-forte, vous y collerez du tabac en poudre, et vous en mettrez aussi au fond de la boîte; ensuite, dans son couvercle, vous placerez une carte pareille à celle que vous voulez faire déchirer, et de laquelle vous aurez déchiré sur le côté et dans le milieu un petit morceau grand comme la seizième partie de la carte. Vous placerez ensuite la plaque de plomb dans le couvercle, le côté où le tabac est collé touchant la carte. Ensuite, vous faites sortir du jeu la carte pareille à celle qui est dans la boîte, et là faites déchirer en deux; vous en

prenez la moitié, et vous dites à la personne qui a l'autre moitié de faire comme vous. Vous déchirez, ainsi qu'elle, la moitié de la carte en huit; vous lui proposez de raccommo-der chacun sa moitié, ce qui lui est impossible. Alors vous prenez ses huit morceaux que vous mettez avec les huit vôtres sur une table; vous ouvrez votre tabatière sens dessus dessous, de manière que le côté où est la plaque de plomb soit couvert de tout le tabac; vous avez l'air de rire de votre maladresse et vous remettez le tabac et les morceaux de carte dans la tabatière. Avant de la fermer, vous recommandez à la personne qui a déchiré la carte de ne pas chiffonner le morceau qu'elle a gardé; elle vous répond qu'elle n'en a pas : vous lui donnez alors le morceau que vous avez déchiré de la carte qui est dans la tabatière, que vous fermez; la plaque, par sa lourdeur, tombe au fond. Vous ouvrez la boîte et faites voir la carte, dont il manque un morceau qui se trouve entre les mains de la personne. Ce tour fait plus d'illusion qu'avec les boîtes de fer-blanc.

Manière d'imprimer une carte sur un mouchoir blanc.

Avant de faire ce tour, vous empruntez plusieurs mouchoirs, sous différents prétextes, et vous les gardez au moins cinq minutes sur votre table; mêlez le vôtre avec les autres pour pouvoir en prendre un et que le même nombre s'y trouve, car il ne faut pas vous servir du vôtre; puis vous donnez un jeu de cartes à visiter. Sous prétexte que vous ne voulez pas être témoin de cette visite, vous passez dans une autre pièce. Vous avez une vignette percée à jour et en cuivre, représentant le huit de carreau ou celui de cœur, sans bordure ni filière. On ne peut se servir d'as ni de figures. Avec un pinceau fait exprès, que l'on trouve chez les personnes qui vendent les vignettes, vous imprimez légèrement la carte sur le milieu du mouchoir. La carte rouge s'imprime

avec du vermillon détrempe dans la colle de pâte, et la noire avec de la braise de boulanger et de la colle. Lorsque le jeu a été visité, vous rendez les mouchoirs, à l'exception de celui qui est imprimé, que vous placez sur la table, en y étalant votre jeu. Lorsque vous avez reconnu votre carte, vous la mettez sur le jeu en faisant sauter la coupe; elle se trouve alors dans le milieu; vous la faites prendre et brûler; puis vous faites charger un pistolet à poudre; après vous être assuré que la carte est bien éteinte, vous mettez les cendres dans le pistolet; vous pliez le mouchoir en deux et vous le présentez l'impression en dedans; vous faites tirer le coup de pistolet: au moment de l'explosion vous ouvrez le mouchoir, et la carte paraît.

Le chasseur cuisinier.

Chargez un fusil avec une bonne charge de poudre, une double charge de limaille de fer un peu grosse: tirez sur des oiseaux: vous les tuerez et plumerez tout à la fois.

L'homme qui ne peut pas tirer à la cible à quatre pas, et la manière de parer une balle avec une canne.

Il est des gens assez simples pour croire aux armes charmées; les dames s'effraient lorsqu'elles voient tirer un coup de pistolet chargé à balles sur un homme; elles ont toujours peur que l'on manque le tour.

Pour faire cette expérience, prenez un pistolet d'arçon dont vous ôtez la baguette, car le fin du tour est de se servir d'une baguette de bois; vous faites faire par un ferblantier une douille en fer-blanc, fermée par un bout et qui entre à l'aise dans le pistolet. Vous avez une baguette tournée comme un bâton de chaise (il faut qu'elle soit peinte en noir ainsi que la douille); vous

faites charger à poudre le pistolet; ensuite vous le reprenez et le posez sur la table en tournant le canon de votre côté; vous donnez des balles de plomb à examiner; lorsqu'on en a choisi une, vous priez de la marquer; pendant qu'on la marque, reprenez le pistolet et introduisez la douille le bout fermé en bas. Vous donnez à la personne qui a la balle marquée un morceau de papier pour faire une bourre, vous la lui faites rouler en balle, puis mettre la balle, ensuite la bourre, et vous bourrez vous-même; la baguette enlève la bourre, la balle et la douille, puis en vous retournant vous ôtez la douille de la baguette, la balle vous vient dans la main et vous faites baisser le canon en bas, de crainte qu'il n'y en introduise une autre qui ne pourrait pas bourrer, n'ayant pas de baguette au pistolet. Vous tenez la balle dans la main avec la baguette et vous le faites tirer sur une feuille de carton, à quatre ou six pas; au moment de l'explosion, vous laisserez tomber la balle à vos pieds.

L'oiseau fidèle.

Pour faire ce tour, il faut se munir de deux oiseaux quelconques et de diverses bagues fausses.

Vous empruntez une bague à une dame, principalement un filet d'or; en la posant sur la table vous la changez contre la bague fausse; vous donnez un pistolet à charger à poudre, puis une balle percée et un bout de faveur que l'on met aussi dans le pistolet. Pendant qu'on le charge, vous allez chercher dans la cage un des deux oiseaux, et en même temps vous attachez la bague au cou de l'autre, puis vous le mettez dans une petite boîte où il règne un peu d'air; vous rentrez et mettez la boîte sous un chapeau. Vous prenez la bague pour la mettre dans le pistolet; ne pouvant pas entrer, vous la pliez entre vos dents et vous faites bourrer. Alors, prenant d'une main l'oiseau qui est dans la cage, et de l'autre le pistolet, vous tirez le coup par une fe-

nêtre peu de temps après avoir jeté l'oiseau en l'air. Ensuite vous faites voir que l'oiseau qui est dans la boîte a la bague au cou, le boulet à la patte pour avoir pris la bague.

Nota. Il est à observer que les deux bouts de faveur doivent être bien pareils, et que si l'on se sert d'une balle percée, c'est que son poids empêche l'oiseau de s'envoler.

Nous avons donné dans ce chapitre ceux des tours de société qui devaient entrer dans le cadre que nous avons adopté pour notre *Magicien des Salons*.

Les personnes qui voudraient en posséder un plus grand nombre, trouveront dans les deux ouvrages de M. BLISMON, dont les titres suivent, de quoi compléter leur répertoire.

Les Mille et un Amusements de Société. Recueil de tours d'adresse ou d'escamotage, de subtilités ingénieuses, de récréations mathématiques, d'expériences tirées de la physique, de tours de cartes, etc., etc.; ouvrage orné de 130 gravures pour l'intelligence du texte, dédié aux personnes qui veulent s'amuser et divertir les autres à peu de frais. Gros volume in-18; prix, 2 fr.

Les Mille et un Tours de physique amusante dévoilés, pour faire suite aux *Mille et un Amusements de Société*, publiés par BLISMON de Douai. Edition ornée de gravures; prix, 2 fr.

CHAPITRE II

TOURS D'ESCAMOTAGE ET DE GIBECIÈRE.

Notions élémentaires.

On nomme *gibecièrre* une espèce de sac d'environ 35 centimètres de long sur 25 de profondeur, garni intérieurement de plusieurs petites poches dans lesquelles on met les diverses pièces d'amusement qu'on veut trouver promptement et facilement sous sa main : on l'attache devant soi, au moyen d'une ceinture.

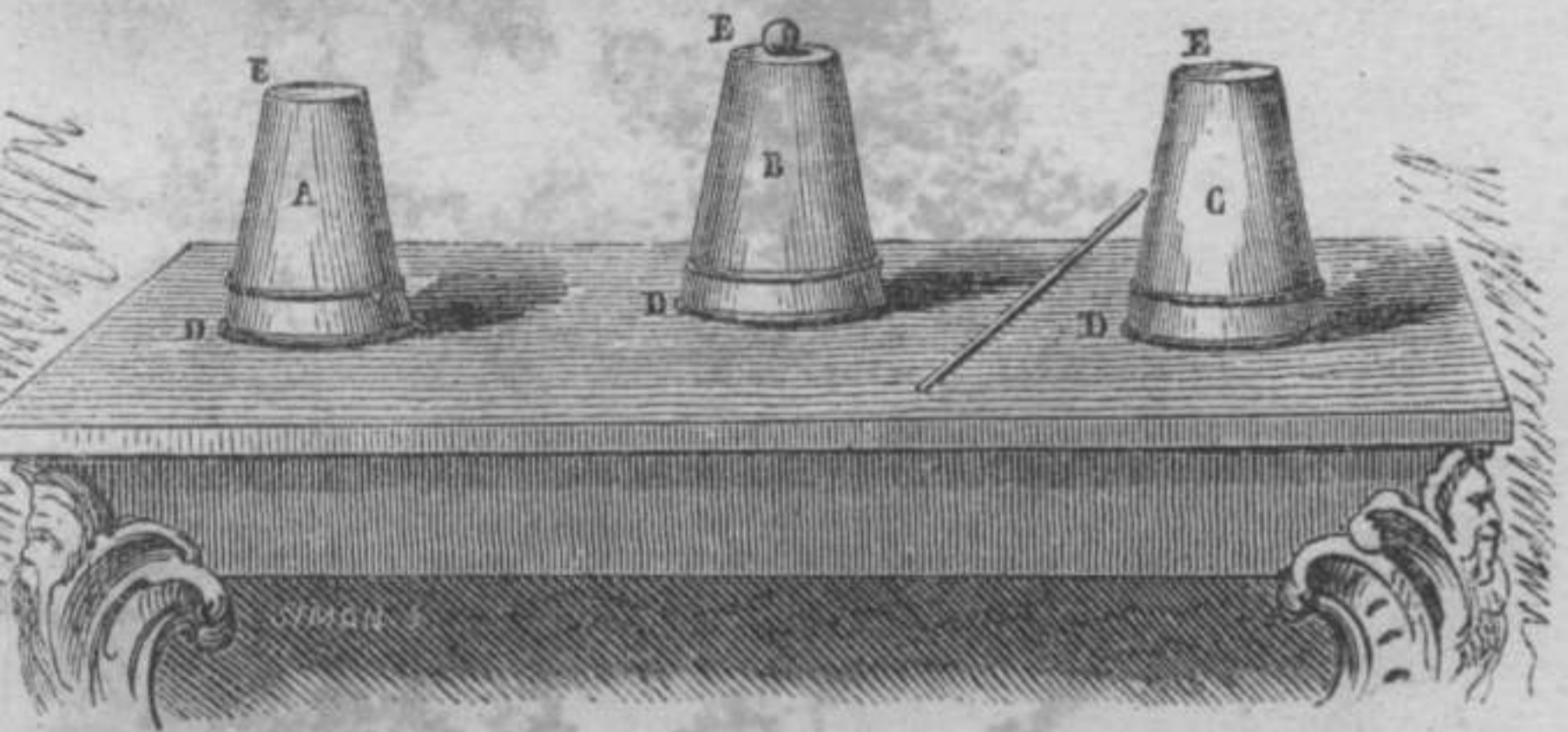
Il ne suffit pas d'avoir l'adresse des mains, l'agilité des doigts et les choses nécessaires pour exécuter les divers tours qui vont suivre, il faut encore avoir de la langue, parce qu'il faut quelquefois détourner l'attention trop marquée des spectateurs qui cherchent, ou à vous trouver en défaut, ou à découvrir les ressorts que vous faites agir; et comme ceux qui font ces tours ne sont pas sorciers, il faut qu'ils amusent les spectateurs par leurs discours, pour les empêcher d'apercevoir leurs moyens.

Jeu des gobelets.

Le jeu de gobelet, aussi ancien que simple et ingé-

nieux, est aussi de tous les tours d'adresse le plus amusant et le plus facile à exécuter.

On se sert ordinairement de trois gobelets de fer-blanc poli A, B et C (fig. 1); ils doivent être de la forme d'un cône tronqué, ayant un double rebord D vers le bas¹ d'environ 2 centimèt.; le dessus E doit être creux et de figure sphérique, afin de pouvoir contenir les muscades²



(Fig. 1.)

sans qu'elles excèdent le bord supérieur du gobelet; il faut se munir aussi d'une petite baguette, qu'on nomme *bâton de Jacob*: elle se fait ordinairement d'ébène, et on la garnit d'ivoire par ses deux bouts. On s'en sert pour frapper sur les gobelets, et comme on la tient fréquemment dans la main où l'on cache les muscades, elle procure l'avantage de tenir souvent la main fermée et d'en varier la situation; sans quoi, pour éviter qu'on ne les aperçoive, elle se trouverait quelquefois un peu gênée.

Toute l'adresse de ce jeu consiste principalement à

¹ Ce rebord sert à lever facilement le gobelet et à y placer avantageusement la main pour faire passer une petite boule de liège que l'on nomme *muscade*.

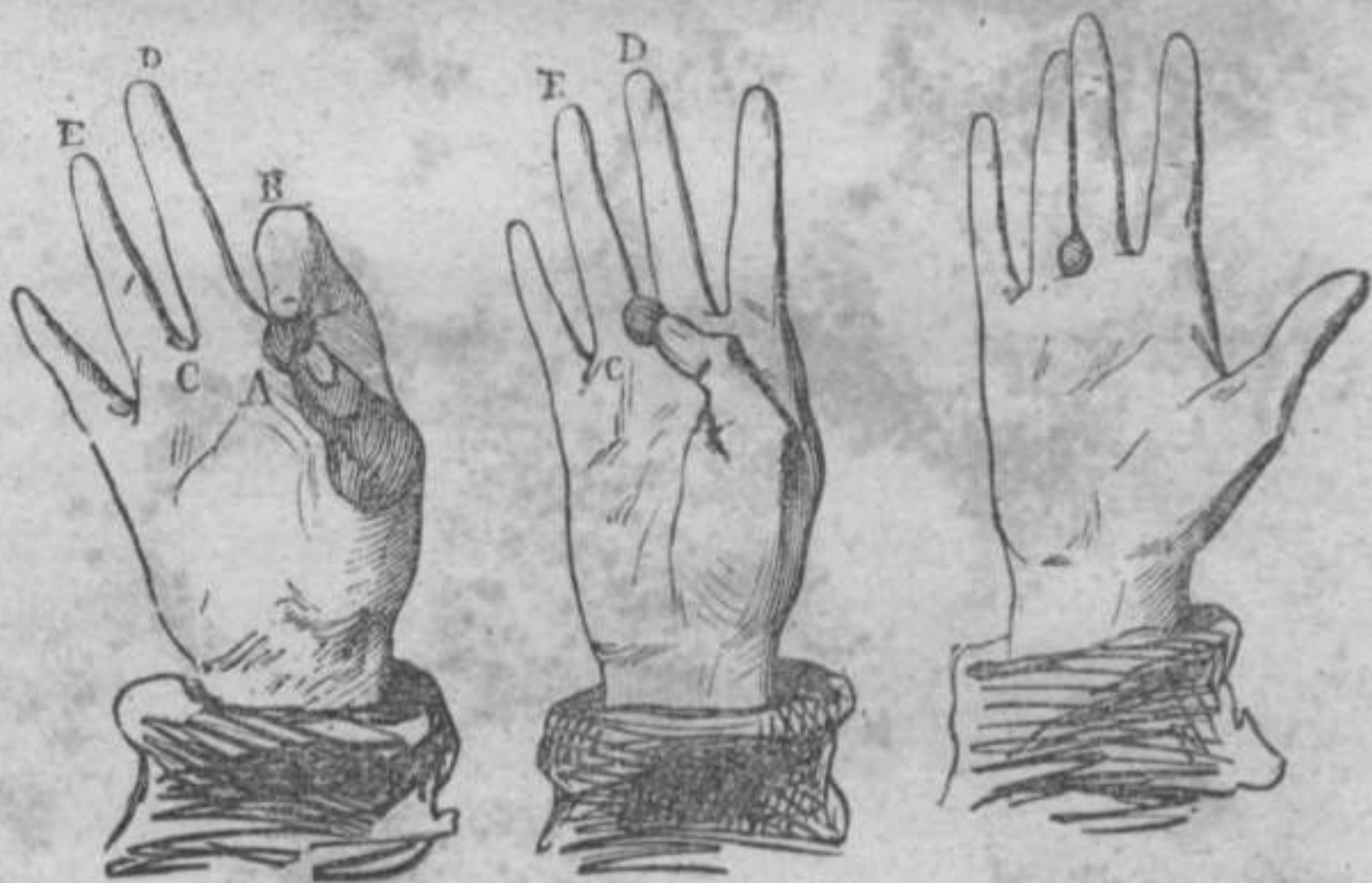
² On les fait avec du liège et on les noircit en les brûlant un peu à la chandelle.

cachez subtilement une muscade dans la main droite et à la faire paraître et disparaître dans les doigts de cette même main.

Toutes les fois qu'on la cache entre ses doigts, ce qu'on appelle *escamoter la muscade*, il faut que le spectateur juge qu'on la met dans l'autre main ou qu'on la fait passer sous un gobelet; si au contraire on la fait reparaitre lorsqu'on la tient cachée dans sa main, il faut qu'il croie qu'on la fait sortir de l'endroit qu'on touche alors du bout des doigts.

Manière d'escamoter la muscade.

On prend la muscade, et l'ayant mise dans la main droite entre l'endroit du pouce A (fig. 2) et le bout du



(Fig. 2.)

doigt B, on la conduit avec le pouce, en la faisant rouler sur les doigts le long de la ligne BC, on écarte un peu le doigt du milieu D et celui E, et on la place à leur jonction C; sa légèreté suffit pour l'empêcher de

tomber pour peu qu'on la serre entre ces deux doigts.

Pour la faire paraître, on la ramène de même avec le pouce depuis C jusqu'en D. Toutes les fois qu'on l'escamote ou qu'on la fait paraître, le plat de la main doit être tourné du côté de la table sur laquelle on joue.

Lorsqu'on cache la muscade dans sa main, on donne à entendre qu'on la fait passer sous un gobelet ou dans son autre main : dans le premier cas, on fait un mouvement avec la main, comme si on la jetait au travers du gobelet, et en même temps on l'escamote; dans le second, on l'escamote et on approche les deux doigts de la main droite vers la main gauche qu'on tient ouverte, on fait un petit mouvement pour feindre d'y placer la muscade et on ferme aussitôt la main gauche.

Lorsqu'on feint de mettre une muscade sous un gobelet, on suppose toujours qu'elle est alors dans la main gauche, on lève le gobelet avec la main droite, et ouvrant la main gauche, on le pose à l'instant sur le creux de cette main et on le fait glisser le long des doigts.



(Fig. 3.)

Lorsqu'on la veut mettre secrètement sous le gobelet, elle doit être alors entre les doigts de la main droite : on lève le gobelet de cette même main, et en le reposant sur la table on lâche la muscade, qui, selon la

position, doit se trouver au bord et un peu au-dessous du gobelet qu'on prend dans sa main.

Si on veut mettre secrètement la muscade entre deux gobelets, il faut en lâchant la faire sauter vers le fond du gobelet qu'on tient et le poser promptement au-dessus de celui sur lequel on veut qu'elle se trouve placée.

Lorsque la muscade est placée entre deux gobelets, et qu'on la veut faire disparaître, il faut élever avec la main droite les deux gobelets au-dessus de la table, et retirant précipitamment avec la main droite celui de dessous sous lequel est la muscade, au même instant on abaisse avec la main gauche l'autre gobelet sous lequel elle se place alors.

Nota. Pour l'intelligence des tours qui suivent, on prévient qu'on se servira des termes ci-après pour expliquer si ce qu'on annonce est feint ou véritable, et qu'on adaptera leurs numéros à l'explication de différentes récréations qui suivent.

N^o I

Poser la muscade sous le gobelet, c'est la mettre effectivement sous ce gobelet avec les deux doigts de la main droite ou de la main gauche.

N^o II

Mettre la muscade sous le gobelet ou dans la main, c'est l'escamoter, en feignant de la renfermer dans la main gauche, qu'on entr'ouvre ensuite pour supposer qu'on la met sous ce gobelet ou ailleurs.

N^o III

Faire passer la muscade sous le gobelet, c'est y introduire secrètement celle qu'on a escamotée entre les doigts.

N^o IV

Faire passer la muscade entre les gobelets, c'est la même chose, excepté qu'on la place entre deux gobelets.

N^o V

Faire disparaître la muscade qui est entre deux gobelets, c'est retirer avec beaucoup de précipitation et d'agilité celui sur lequel elle est placée, et abaisser en même temps sur la table celui qui se trouve au-dessus, sous lequel alors elle se trouve cachée.

N^o VI

Prendre la muscade, c'est la prendre entre les deux doigts de la main droite, et la faire voir avant de l'escamoter.

N^o VII

Oter la muscade de dessous un gobelet, c'est l'ôter effectivement avec les doigts à la vue des spectateurs.

N^o VIII

Tirer la muscade, c'est feindre de la retirer du bout du bâton, du gobelet, ou de tout autre endroit, en ramenant dans les doigts celle qui est cachée dans la main.

N^o IX

Jeter la muscade au travers du gobelet, c'est l'escamoter en feignant de la jeter.

N^o X

Lever les gobelets, se fait de trois manières; savoir, de la main droite lorsqu'on veut en le remettant à sa place y insérer secrètement une muscade; ou avec la baguette qu'on pose sur le dessus des gobelets pour les abaisser afin de faire voir les muscades qu'on y a fait passer; ou avec les deux doigts de la main gauche lorsqu'on veut faire voir qu'il n'y a point de muscades, ou qu'il y en a qui y sont passées.

N^o XI

Couvrir un gobelet, c'est prendre de la main droite celui qu'on veut mettre au-dessus de lui, et introduire en même temps la muscade entre les deux.

N^o XII

Recouvrir un gobelet, c'est prendre de la main gauche le gobelet qu'on veut mettre au-dessus sans rien introduire.

Avec une seule muscade.

Mettre une muscade sous chaque gobelet et les retirer.

Les trois gobelets et le petit bâton étant mis sur la table, comme l'indique la figure première, on commencera ce jeu en faisant un discours plaisant et tel qu'on voudra sur l'origine de cette baguette et des gobelets¹; comme celui-ci :

Il y a bien des personnes qui se mêlent de jouer des gobelets et qui n'y connaissent rien; cela n'est pas fort extraordinaire, puisque moi-même, qui me hasarde à jouer devant vous, je n'y conçois pas grand'chose : je ne rougis pas de vous avouer que j'étais si novice il y a quelque temps, que je m'avisai de jouer devant une nombreuse assemblée avec des gobelets de verre; vous jugez que je ne fus pas fort applaudi : je n'emploie actuellement cette méthode que vis-à-vis des aveugles : je ne joue pas non plus avec des tasses de porcelaine, de crainte que par maladresse, voulant feindre d'en casser les anses, je ne les casse tout de bon. Voici les gobelets dont je me sers : ils sont composés de métaux que les alchimistes attribuent à Jupiter et à Mars; c'est-à-dire, pour parler plus humainement et plus intelligiblement, qu'ils sont de fer-blanc; voyez et examinez ces gobelets (*on fait voir les gobelets aux spectateurs et on les remet sur la table*); toute ma science, et c'est en cela qu'elle est admirable, consiste à vous fasciner les yeux et à y faire passer des muscades sans que vous vous en aperceviez : je vous avertis donc de ne point faire attention à mes

¹ Il faut beaucoup discourir dans cette sorte d'amusement afin d'occuper l'œil, quelquefois trop attentif, du spectateur.

paroles, mais de bien examiner mes mains (*on montre ses mains*); s'il y a dans cette compagnie quelqu'un qui ait le malheur de se servir de lunettes, il peut se retirer, attendu que les plus clairvoyants n'y verront rien.

Voici le petit bâton de Jacob (*on montre le bâton de la main gauche*), c'est-à-dire le magasin d'où je tire toutes mes muscades¹; il n'y en a pas un seul à Paris qui en soit si bien fourni, attendu que plus on en ôte, plus il en reste; j'en tire VIII cette muscade (*on la fait voir et on la pose I sur la table*); remarquez qu'il n'y a rien sous ces gobelets (*on fait voir l'intérieur des gobelets*), et que je n'ai aucune autre muscade dans mes mains (*on fait voir ses mains*): je prends VI cette muscade, je la mets II sous ce premier gobelet; je tire VIII une seconde muscade de mon petit bâton et je la mets sous ce deuxième gobelet (*on la met effectivement*). Il est bon de vous prévenir que la plupart de ceux qui jouent des gobelets font semblant d'y mettre les muscades; mais pour moi je ne vous trompe pas et je les y mets effectivement (*on lève le gobelet B; et prenant la muscade qu'on y a mise dans les doigts de la main droite, on la fait voir*); je la remets II sous ce deuxième gobelet: je tire VIII cette troisième, et la mets II de même sous ce dernier gobelet. Vous allez dire que cela n'est pas fort extraordinaire et que vous en feriez bien autant? J'en conviens, mais la difficulté consiste à retirer ces muscades au travers des gobelets (*on frappe le premier gobelet de la baguette*). Je tire VIII cette première muscade (*on la fait voir*), je la mets II dans ma main et je l'envoie à Constantinople (*on ouvre la main gauche*). Je tire celle-ci (*on frappe avec la baguette sur le deuxième gobelet*), je la mets II dans la main et je l'envoie aux grandes Indes (*on ouvre la main gauche*); je tire VIII la dernière et je la pose sur la table. Remarquez qu'il n'y a plus rien sous aucun de ces gobelets (*on abaisse les gobelets avec la baguette*).

¹ On prend secrètement de l'autre main dans sa gibecière, une muscade que l'on cache entre ses doigts.

Avec une seule muscade restée sur la table.

Faire passer une muscade à travers chacun des gobelets et la tirer de même.

Je remets ces gobelets à leur place; je prends VI cette muscade et je la mets II sous ce premier gobelet; je la retire VIII; remarquez qu'elle n'y est déjà plus (*on lève X le gobelet de la main gauche*); je la mets II sous cet autre gobelet; je la retire VIII de même (*on lève X le gobelet*); je la mets II sous ce dernier gobelet et la retire VIII encore (*on lève le dernier gobelet avec la main gauche et on met la muscade sur la table*).

Avec cette seule muscade restée sur la table.

Retirer une muscade au travers de deux et trois gobelets.

Je n'ai jamais aucune muscade cachée dans mes mains, comme font la plupart de ceux qui jouent des gobelets (*on montre ses mains*). Je prends VI cette muscade et je la mets II sous ce gobelet B¹; je le recouvre XII avec celui-ci C, et je retire VIII cette muscade au travers des deux gobelets (*on la fait voir en la posant sur la table, on remet ensuite le gobelet C à sa place et on lève X le gobelet B pour faire voir qu'il n'y a plus rien*). Je reprends VI cette même muscade, je la mets II sous ce même gobelet B; je le recouvre XII des deux autres gobelets C et A, et je retire VIII cette muscade au travers des trois gobelets (*on la fait voir et on la pose sur la table*).

Avec cette seule muscade restée sur la table.

Faire passer une même muscade de gobelet en gobelet.

Maintenant, je vous prie d'avoir beaucoup d'attention, et vous verrez très-distinctement cette muscade

¹ On distinguera par la suite les trois gobelets par A, B et C, comme il est indiqué par la figure 1.

passer successivement d'un gobelet dans l'autre (*on éloigne davantage les gobelets*); je prends VI cette muscade et je la mets II sous ce gobelet C; il n'y a rien sous celui-ci B (*on le lève, on y introduit la muscade et on prend le bâton dans sa main*). Je commande à celle que j'ai mise sous ce gobelet C de passer sous celui-ci B : vous la voyez (*on conduit le bout du bâton d'un gobelet à l'autre, comme si on suivait la muscade*), remarquez qu'elle est passée (*on lève le gobelet de la main gauche, et prenant la muscade dans la main droite, on la fait voir*). Je la remets II sous ce gobelet B; il n'y a rien sous celui-ci A (*on lève ce gobelet de la main droite et on y introduit la muscade*); je vais la faire passer sous ce dernier gobelet A; ouvrez bien les yeux, approchez-vous (*on fait comme si en la voyant on indiquait avec le bout du bâton le chemin qu'elle tient*); vous ne l'avez pas vu passer?... je n'en suis pas fort surpris, je ne la vois pas moi-même; la voici cependant sous le gobelet (*on lève le gobelet A et on la pose sur la table*).

Avec cette même muscade posée sur la table.

Les gobelets étant couverts, faire passer une muscade de l'un dans l'autre sans les lever.

J'avais bien raison de vous dire que les plus clairvoyants n'y verraient pas grand'chose; mais consolez-vous, voici un tour où vous ne verrez rien du tout. Je prends cette muscade et je la mets II sous ce gobelet B; je le couvre XI avec ces deux autres gobelets (*on en prend un dans chaque main et on introduit la muscade sur le gobelet B*); faites attention qu'il n'y a absolument rien dans mes mains (*on les fait voir*); je commande à cette muscade de monter sur le premier gobelet (*on lève les deux gobelets, qu'on remet à leur place, et on fait voir qu'elle y est montée*). Je remets II cette muscade sous ce même gobelet B, je le couvre de même (*on le couvre en prenant un gobelet dans chaque main, et on introduit la muscade*

entre le deuxième et le troisième gobelet). Je tire¹ la muscade qui est sous ces trois gobelets et je la jette au travers du premier gobelet (on feint de la jeter); remarquez que je n'ai point escamoté la muscade, n'ayant rien dans mes mains (on les fait voir); la voilà cependant passée (on lève le premier gobelet de la main gauche et on met la muscade sur la table et les gobelets à leur place).

Avec cette même muscade posée sur la table.

Faire passer une muscade au travers de la table et de deux gobelets.

Vous êtes sans doute surpris que, n'ayant effectivement qu'une seule muscade, j'aie pu, après vous l'avoir fait voir, la faire passer sous ce gobelet sans le lever; mais que cela ne vous étonne pas, j'ai des secrets bien plus merveilleux; je transporte, par exemple, le clocher d'un village dans un autre; j'ai un char volant qui peut me conduire à Rome en trois jours. Je vous ferai voir toutes ces choses aussitôt que mes machines seront totalement perfectionnées; c'est-à-dire dans quelques siècles. En attendant que je vous surprenne avec tous ces prodiges, je vais continuer à vous amuser: je mets II cette muscade sous ce gobelet A, je la retire VIII (*on la fait voir et on feint de la mettre dans les doigts de la main gauche*), je couvre XI ce gobelet avec les deux autres B et C (*on introduit la muscade entre ces deux gobelets, en se servant toujours de la main droite et feignant de la tenir encore dans la main gauche*), et je fais passer cette même muscade à travers la table et les deux gobelets (*on met la main gauche sous la table*); la voilà passée (*on lève le premier gobelet*).

¹ La seule muscade avec laquelle on joue étant sous le troisième gobelet, on ne peut la faire voir effectivement; mais on fait comme si on l'avait retirée et mise dans les doigts de la main gauche, qu'on tient en l'air en conduisant la main de côté et d'autre.

Avec la même muscade.

Retirer la muscade d'un gobelet et la faire passer entre les deux autres.

Voici encore un fort joli tour : je prends cette muscade et je la mets II sous ce gobelet A, remarquez qu'il n'y a rien sous les autres (*on le fait voir et on introduit la muscade sous celui C*), ni dans mes mains ; je tire la muscade qui est sous ce gobelet A (*on feint de la retirer et on montre le fond du gobelet afin que l'attention du spectateur ne se porte pas sur les doigts*), je couvre ce gobelet C avec les deux autres A et je la jette IX à travers ces deux gobelets (*on les lève et on fait voir que la muscade y est passée*).

Avec cette même muscade et une pièce de 50 centimes.

Je prends cette muscade, je la mets II dans cette main, et je mets dans celle-ci cette pièce de 50 centimes : dans quelle main croyez-vous que soit la muscade, et où croyez-vous que soit la pièce de 50 cent. ? (*Quelque réponse que le spectateur fasse, on fera voir qu'il se trompe et que le tout est dans la main droite ; ce coup sert de prétexte pour prendre une muscade dans la gibecière en y remettant cette pièce*¹.)

Avec la muscade restée sur la table et celle qu'on a prise secrètement dans la gibecière.

Faire passer sous un gobelet les deux muscades mises sous les autres.

Pour continuer à vous amuser, il me faut une seconde muscade ; je prends cette muscade et je la coupe en

¹ On peut, sans rompre la chaîne qui lie toutes ces récréations, supprimer celle-ci, et feindre de laisser tomber à terre la muscade avec laquelle on joue, afin d'avoir prétexte d'en prendre une autre.

deux (*on la prend dans la main gauche, et tenant le bâton de la main droite on feint de la couper ; on remet ensuite le bâton sur la table et on ramène au bout des doigts celle qu'on a prise dans sa gibecière*). Rien n'est si commode que de pouvoir ainsi multiplier les muscades : quand j'ai besoin d'argent, je coupe et recoupe jusqu'à ce que j'en aie cinq à six décalitres, et je les vends à l'épicier (*on pose les deux muscades sur la table*). Remarquez qu'il n'y a rien sous ce gobelet A ; j'y mets II cette première muscade, il n'y a rien non plus sous les deux autres gobelets (*on introduit la muscade sous le gobelet B*) ; je prends cette deuxième muscade, et je la mets II sous ce gobelet C ; il y a maintenant une muscade sous ces deux gobelets A et C ; je tire VIII de ce gobelet C cette muscade et je la jette IX au travers du gobelet du milieu B ; observez qu'elle est passée (*on lève le gobelet B et on y introduit la seconde muscade*) ; je commande à celle qui est sous cet autre gobelet A de passer sous ce même gobelet B (*on lève ce gobelet, on fait voir qu'elles y sont toutes les deux et on les pose sur la table*).

Avec les deux muscades qui sont restées sur la table.

**Deux muscades ayant été mises sous un gobelet
les faire passer sous les deux autres.**

Lorsque j'étais au collège, le régent me disait toujours qu'il fallait savoir faire son thème en deux façons : je viens de faire passer ces deux muscades dans le gobelet du milieu, je vais maintenant les en faire sortir ; l'un ne m'est pas plus difficile que l'autre. Je prends donc ces deux muscades et je les pose sous ce gobelet B (*on n'y met effectivement qu'une seule muscade et on escamote l'autre, en feignant de la mettre avec celle qu'on a prise de la main gauche*) ; remarquez qu'il n'y a rien sous ce gobelet A, ni sous l'autre C (*on introduit dans ce dernier la muscade qu'on a escamotée*). Je commande à l'une des muscades qui sont dans le gobelet du milieu de passer

sous l'un ou l'autre de ces deux gobelets A et C; la voilà déjà partie (*on lève le gobelet B pour faire voir qu'il n'y a plus qu'une muscade, et prenant de la main droite la muscade qui est dessous, on la fait voir et on la remet II sous ce même gobelet B*): voyons dans quel gobelet elle est passée (*on lève d'abord le gobelet A, et on y introduit la muscade qu'on a ôtée du gobelet B*); la voici sous celui-ci C (*on lève ce gobelet*); je commande à l'autre muscade de passer sous ce gobelet A (*on le lève et on fait voir qu'elle y est passée*¹.)

Avec deux muscades, une troisième qu'on fait voir et une quatrième cachée dans la main.

Faire passer trois muscades sous un même gobelet.

Tout ceci n'est que bagatelle; je vais vous faire voir bien autre chose avec trois muscades (*on tire une troisième muscade de sa gibecière, on la pose sur la table et on en cache une quatrième dans sa main*); faites attention qu'il n'y a rien sous aucun de ces gobelets (*on les lève et on introduit la muscade sous le gobelet C*); je prends cette première muscade et je la jette IX à travers ce gobelet C; remarquez qu'elle est passée (*on lève X le gobelet de la main droite*); je prends cette deuxième muscade et je la jette XI au travers de ce même gobelet; la voilà passée (*on lève X encore le gobelet*); je prends la troisième et la fais passer de même (*on lève X le gobelet et on fait voir qu'elles sont passées toutes les trois*).

Avec les trois muscades restées sous le gobelet et celle qu'on tient cachée dans la main.

Faire passer deux muscades d'un gobelet dans un autre, sans toucher aucun des gobelets.

En voici un autre où je n'ai jamais pu rien comprendre et qui va bien vous étonner (*on lève le gobelet C*

¹ Ce tour se fait ordinairement avec trois muscades, mais il est plus extraordinaire avec deux.

et on en ôte les trois muscades qui y sont restées, on les pose sur chaque gobelet, et en levant ce gobelet C on y introduit la quatrième muscade qu'on tenait cachée dans sa main) : je prends cette muscade (celle qui est sur le gobelet B) et je la mets II sous ce même gobelet; je prends celle-ci (celle du gobelet A) et je la pose I sous ce même gobelet (on y met aussi celle qu'on tient cachée dans sa main); je prends cette dernière et je la jette IX à travers ce troisième gobelet C, et pour faire voir que je ne vous trompe point, la voilà passée (on lève X le gobelet C et on y introduit la muscade qu'on a dans la main et qu'on vient d'escamoter). Remarquez bien qu'il y en a actuellement une sous chaque gobelet : dans lequel de ces deux gobelets A et C voulez-vous que passe celle qui est dans celui du milieu (on lève le gobelet que l'on a choisi, qu'on suppose être celui C, et on fait voir qu'il y en a deux)? Je reprends ces deux muscades et les remets sous ce gobelet C (on n'en met effectivement qu'une), remarquez qu'il n'y en a plus sous ce gobelet B (on y introduit la muscade qu'on vient d'ôter et on fait voir qu'on n'en a aucune dans ses mains). Je commande à l'une des deux qui sont sous ce gobelet C, d'aller rejoindre celle qui est sous celui-ci A; remarquez qu'elle y est passée (on lève le gobelet C et on remet ces deux muscades sur ce même gobelet; on lève celui C pour faire voir qu'il n'y en a plus qu'une seule, et on la remet sur ce même gobelet; on ne lève pas le gobelet B sous lequel reste une muscade).

Avec les trois muscades qu'on a posées sur les gobelets et celle qui est restée cachée sous le gobelet du milieu.

Faire passer sous un même gobelet les muscades mises sous les autres.

Je prends cette muscade (celle qui est sur le gobelet C) et je la mets II sous ce même gobelet; je lui ordonne de passer dans celui du milieu : la voilà passée (en levant ce gobelet B on y introduit la muscade qu'on vient d'esca-

moter); je prends celle-ci (*une des deux mises sur le gobelet A*), je la mets II sous ce même gobelet C, et je lui ordonne de passer dans ce gobelet B : la voilà passée (*en levant ce gobelet on y introduit une troisième muscade*); je prends cette troisième muscade, je la mets II sous ce gobelet C et je lui commande de passer dans ce gobelet B, le long de la table et à la vue des spectateurs (*on prend la baguette dans la main gauche pour feindre d'indiquer le chemin qu'elle tient entre ces deux gobelets*); vous ne la voyez donc pas ? La voici (*on la tire VIII du bout du bâton qui semble l'indiquer*); allons, passez vite (*on le jette IX au travers du gobelet B et on fait voir qu'elles y sont toutes les trois, et qu'il n'y a rien sous les deux autres ; on pose ensuite les trois muscades sur la table et on tient l'autre cachée dans sa main*).

Avec les trois muscades restées sur la table et celle qu'on tient cachée dans la main ¹.

Multiplication des muscades.

S'il y a dans cette compagnie quelques personnes qui croient aux sorciers, je leur conseille de n'en pas voir davantage, ce que je vais faire étant beaucoup plus surprenant.

Je pose I ces trois muscades sous ces trois gobelets ; j'ôte VII cette première muscade (*celle qui est sous le gobelet C*) et je la mets II dans ce vase ; j'ôte VII cette troisième (*celle qui est sous le gobelet A*) et je la mets II de même (*à chaque fois qu'on lève un des gobelets pour ôter la muscade on y introduit celle qui reste toujours cachée dans la main droite, de sorte qu'après avoir feint de jeter ces trois muscades dans le vase il s'en trouve encore une sous*

¹ Pour faire cette récréation il faut avoir un vase de fer-blanc, au fond duquel il y ait une bascule A qui puisse tomber à volonté, c'est-à-dire en le renversant sur la table au moyen d'une petite détente placée au bas d'une de ses anses B : on introduit d'avance, entre son fond et cette bascule, une douzaine de muscades.

chaque gobelet; au moyen de quoi on lève de nouveau le gobelet C, on ôte la muscade qui est dessous, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'on ait feint d'en ôter une douzaine). Vous vous imaginez peut-être que je me sers toujours des mêmes muscades; mais afin de vous prouver le contraire, les voici toutes. (On renverse le vase afin d'en faire sortir les douze muscades qui y ont été cachées.)



(Fig. 4)

Nota. Si ce vase est bien fait, on peut le faire voir intérieurement, et le renverser même sur la table avant de faire cette récréation, afin qu'on ne soupçonne pas qu'on les y ait insérées d'avance.

Avec les trois muscades restées sous chacun des gobelets et celle qui est cachée dans la main.

Faire passer une muscade sous chacun des trois gobelets.

Je mets toutes ces muscades dans ma poche, je prends VI celle-ci (celle qu'on tenait cachée dans sa main) et je la fais passer au travers de la table sous ce premier gobelet C (on l'escamote); j'en prends une autre dans ma gibecière (on montre cette même muscade), je la fais passer de même au travers de celui-ci B (on l'escamote encore); j'en prends une troisième (on montre encore cette même muscade) et je la fais passer sous ce dernier gobelet A (on l'escamote); les voici passées toutes les trois (on abaisse les gobelets et en les relevant on introduit la muscade qu'on a dans la main sous le gobelet B, on remet les trois muscades sur les trois gobelets).

Avec les trois muscades mises au-dessus de chaque gobelet et celle qu'on a introduite sous le gobelet du milieu.

Retirer deux muscades au travers d'un même gobelet¹.

N'employons plus que deux muscades (*on prend celle qui est sur le gobelet C et on la met II dans sa gibecière; on prend dans les doigts de la main gauche celle qui est sur le gobelet B, on la montre, et de l'autre main on couvre en même temps le gobelet B avec celui C, en y faisant passer IV celle qu'on a feint de mettre dans sa gibecière; on prend la muscade qui est sur le gobelet A avec la main droite, et montrant de chaque main ces deux muscades, on dit*) : voici donc deux muscades, je les mets II sous ce gobelet A (*on n'y met effectivement que celle qu'on tient de la main gauche*) ; je tire une de ces deux muscades à travers ce même gobelet A (*on la fait voir et on la met au-dessus du gobelet C, on lève le gobelet A et on prend la muscade qui est dessous avec la main droite et on ajoute*), il n'en reste plus qu'une (*on la remet II sous le gobelet*) : je tire VIII cette autre muscade (*on lève le gobelet et on fait voir qu'elle n'y est plus; on prend ensuite une des deux muscades qui semblent rester seules et on la met II dans sa gibecière, en disant*) : je remets celle-ci dans ma gibecière.

Avec une muscade qui se trouve cachée sous le gobelet du milieu, une autre qui se trouve sous celui qui le couvre, celle qui est restée dans la main, et une quatrième qui est sur la table.

Faire passer une même muscade successivement au travers des trois gobelets.

Je vais maintenant faire un très-joli tour avec cette seule muscade²; j'avais oublié de vous le faire voir au

¹ Ce coup ne sert que de préparation à celui qui suit.

² Le coup qui précède a dû faire penser aux spectateurs qu'on ne joue plus qu'avec une seule muscade.

commencement du jeu : je couvre XI ces gobelets (on met le gobelet A sur ceux C et B), je prends VI cette muscade et je la jette IX à travers ce premier gobelet (on lève X le gobelet A avec la main droite, on fait voir qu'elle est passée entre celui C et celui A, et on le remet à sa place en y introduisant celle qu'on a dans sa main) : je prends VI cette même muscade et je la jette IX à travers cet autre gobelet C (on lève X le gobelet C, on fait voir qu'elle est passée, on y introduit celle qu'on a dans sa main et on le remet à sa place); je reprends VI encore cette même muscade et je la jette IX au travers de ce dernier gobelet B (on lève IX ce gobelet B, on ôte la muscade qui est dessous avec la main gauche, on la pose sur la table, et remettant le gobelet à sa place, on y introduit la muscade qu'on a dans sa main).

Avec les trois muscades qui sont sous les gobelets, celle qu'on a mise sur la table et deux qu'on prend dans sa gibecière.

Faire passer sous un gobelet les muscades mises sous les deux autres, sans lever ces derniers.

Reprenons à présent la suite du jeu que j'ai interrompu et continuons à jouer avec trois muscades (on prend à cet effet deux muscades dans sa gibecière¹ et on les met avec celle qui est restée sur la table au-dessus de chaque gobelet). Je prends VI cette muscade (celle qui est sur le gobelet C), je la jette IX à travers ce gobelet C; la voilà passée (on lève X le gobelet, on la fait voir et on y introduit celle qu'on a dans la main) : je prends VI celle-ci (celle qui est sur le gobelet B), je la jette IX à travers ce gobelet B (on lève ce gobelet de la main gauche, on fait voir qu'elle est passée et on la recouvre); je retire VIII cette muscade de ce même gobelet B et je la jette IX à travers celui-ci C; remarquez qu'elle est passée (on lève X le gobelet C, on fait voir qu'il y en a alors deux, et on y introduit celle qu'on a

¹ On joue ce coup avec six muscades, quoiqu'on fasse entendre qu'on ne joue qu'avec trois.

dans la main); je prends IV cette muscade (*celle qui est sur le gobelet A*), et je la jette IX à travers ce même gobelet A : la voilà passée (*on lève ce même gobelet de la main gauche, on la fait voir et on la recouvre*); je tire VIII cette muscade de ce gobelet A et je la jette IX à travers celui-ci C : la voilà passée (*on lève X ce gobelet C, on fait voir les trois muscades et on y introduit celle qu'on a dans la main; on met ces trois muscades sur la table*).

Avec les trois muscades qui sont restées sous les gobelets et les trois autres qui sont sur la table.

Faire passer séparément les trois muscades au travers de chaque gobelet.

On met de nouveau les trois muscades qui sont sur la table au-dessus de chaque gobelet); je prends celle-ci (*celle qui est sur le gobelet C*), je la jette IX à travers ce même gobelet; la voilà passée (*on lève X ce gobelet, on ôte VIII la muscade, en faisant voir qu'elle est passée, et on y introduit celle qu'on a dans sa main; on remet cette muscade sur le même gobelet*); je prends celle-ci (*celle qui est sur le gobelet B*), et je la jette IX au travers de ce même gobelet (*on fait voir qu'elle est passée, on l'ôte VII et on introduit sous ce gobelet la muscade qu'on a dans sa main; on met de même cette muscade sur le gobelet*) : je prends cette dernière (*celle qui est sur le gobelet A*) et je la jette IX à travers ce troisième gobelet A : la voilà passée (*on lève ce gobelet A, on ôte VII et on fait voir la muscade; on y introduit de même celle qu'on a dans sa main; on met cette première au-dessus du gobelet A et il n'en reste pas dans la main*); remarquez que je n'ai que ces trois muscades (*on fait voir ses mains*).

Avec les trois muscades restées sur la table, et celles qui sont sous chaque gobelet.

Les muscades ayant été remises dans la gibecière, les faire retourner sous les gobelets.

Je prends ces trois muscades et je les remets dans



gibecière (*on en garde une dans sa main*). Voilà à quoi se réduit tout ce que j'avais à vous faire voir pour vous amuser : je savais encore quelques tours fort jolis, mais je les ai oubliés (*on feint de rêver un moment*)... Ah! je m'en rappelle encore deux ou trois fort plaisants ; allons, mesdemoiselles les muscades, revenez sous les gobelets (*on abaisse les gobelets*) : voyez comme elles sont alertes et obéissantes en même temps (*on les recouvre avec leurs gobelets*).

Avec les trois muscades qui sont sous les gobelets et celle qu'on a dans sa main.

Faire passer les muscades au travers de deux gobelets.

J'ôte VII cette muscade (*celle qui est sous le gobelet C*) ; je le couvre (*avec celui B, et en faisant passer III l'autre muscade qu'on a dans la main droite entre ces deux gobelets*) ; je prends VI cette muscade (*celle qu'on tient dans la main gauche*) et je la jette IX entre ces deux gobelets B et C ; la voilà passée (*on lève le gobelet X, on fait voir qu'elle est passée et on introduit celle qu'on a dans sa main*) : je prends cette autre muscade (*celle qui était sous le gobelet B*), et je la jette IX de même au travers de ces deux gobelets C et B ; la voilà encore passée (*on lève IX encore le gobelet, et faisant voir qu'il y a deux muscades, on y introduit III la troisième*) ; je prends cette dernière muscade (*celle qui est sous le gobelet A*), je recouvre (*avec la main gauche*) ces deux gobelets B et C, et je jette IX cette troisième muscade au travers de ces deux gobelets : les voici passées toutes les trois (*on lève les deux gobelets et on fait voir les trois muscades ; on recouvre le gobelet C avec les deux autres*).

Avec les trois muscades qui sont sur le gobelet C, et celle qu'on a dans la main.

Retirer trois muscades au travers de deux gobelets.

Je tire VIII la première muscade et je la mets II dans

ma gibecièrè; je tire VIII de même la deuxième, et je la mets II aussi dans ma gibecièrè; je tire VIII la troisième et je la mets dans ma gibecièrè (*on y met effectivement celle qu'on avait dans la main*) : observez qu'elles ne sont plus sous les gobelets. (*On lève le gobelet A de la main gauche et on le met à sa place; on élève avec la main droite le gobelet C en le soutenant avec le gobelet B qu'on tient de la main gauche; on abaisse précipitamment et un peu de côté celui B, et en même temps on pose celui C sur la table, sous lequel se trouvent aussitôt les trois muscades qui n'ont pas eu le temps de se répandre.*)

Avec les trois muscades restées sous le gobelet du milieu, et trois autres qu'on prend dans sa gibecièrè.

Faire passer d'un même coup trois muscades au travers d'un gobelet.

Je reprends encore trois muscades (*on les prend dans sa gibecièrè et on les met au-dessus du gobelet B, qu'on recouvre avec le gobelet A*), je leur ordonne de disparaître et de passer sous cet autre gobelet C (*on retire précipitamment avec la main gauche le gobelet B, comme on a fait à la récréation précédente, en laissant au milieu du jeu le gobelet C, sous lequel se trouvent trois muscades*) : les voici déjà sous ce gobelet (*sous celui G qui se trouve au milieu des deux autres. On les ôte, et les remettant sur ce même gobelet on les fait retourner de la même manière sous le gobelet C; on prend enfin les trois muscades, et les mettant dans la gibecièrè on feint de les faire passer au travers de la table sous le gobelet où sont restées les trois autres; on remet encore deux de ces trois dernières muscades dans sa gibecièrè, et on y prend deux muscades blanches qu'on met sur la table*).

Avec la muscade noire restée sur la table, deux autres muscades blanches ¹ et une noire qu'on tient cachée dans sa main.

Faire passer trois muscades d'un gobelet dans un autre.

Faisons maintenant un tour pour prouver que je n'escamote pas les muscades : il n'y a rien sous ce gobelet C (*on y introduit la muscade noire qu'on a dans sa main*), il n'y a pas grand'chose sous celui-ci B, j'y pose ces trois muscades (*les trois muscades qui sont sur la table dont on escamote une blanche*); il n'y a rien non plus sous ce troisième gobelet A (*on y introduit cette muscade blanche*); j'ordonne à une des deux muscades blanches qui sont sous ce gobelet B de passer sous celui-ci A (*on lève le gobelet B et on prend la muscade blanche dans les doigts de la main gauche, et la noire dans ceux de la droite ; on les fait voir en disant*) : remarquez qu'il n'y a plus qu'une blanche; je remets ces deux muscades sous ce gobelet B (*on n'y met effectivement que la blanche, et on escamote la noire en feignant de la mettre avec celle de la main gauche*), et la voilà passée sous ce gobelet A (*on lève le gobelet A, et on y introduit cette muscade noire*) : je commande maintenant à la muscade noire de passer sous ce gobelet A (*on lève le gobelet B, on prend dans les doigts de la main droite la muscade qui y est et on la fait voir*); je la remets II sous ce gobelet (*on l'escamote*), et je vous fais voir qu'elle est passée sous celui-ci A (*on y introduit la muscade blanche*); j'ordonne enfin à la muscade blanche qui est sous ce gobelet B de passer dans celui-ci A; la voilà pareillement passée (*on lève le gobelet A et on met les trois muscades sur chaque gobelet, la noire sur celui du milieu*).

¹ On ne noircit pas celles-ci à la chandelle, on les frotte avec un peu de craie.

Avec les trois muscades mises au-dessus des gobelets, et celle qui a été insérée sous un d'eux au coup précédent.

Faire changer la couleur des muscades.

S'il y a ici quelqu'un qui sache jouer des gobelets, il doit bien voir qu'il n'est pas possible de faire ce tour par la méthode ordinaire et avec seulement trois muscades; cependant je n'en ai pas davantage (*on montre ses mains*); je prends cette muscade blanche (*celle qui est sur le gobelet C*), et je la jette IX au travers de ce gobelet (*le même gobelet C sous lequel on a laissé une muscade noire à la récréation précédente*); je prends cette muscade noire (*des doigts de la main gauche*), il n'y a rien sous ce gobelet B (*on y introduit la muscade blanche*); je la jette IX au travers de ce gobelet B (*on reprend à cet effet cette muscade dans les doigts de la main droite*); je prends cette autre muscade blanche (*avec les doigts de la main gauche*); il n'y a rien sous ce gobelet A (*on y introduit la muscade noire*); je la jette IX au travers de ce gobelet A (*on la reprend dans les doigts de la main droite pour l'escamoter*); remarquez qu'elles ont toutes changé de couleur (*on recouvre chacune des trois muscades avec leurs gobelets*).

Avec les trois muscades qui sont restées sous les gobelets, deux boules blanches et une noire qu'on prend tour à tour dans sa gibecièrre.

Faire changer les muscades de grosseur.

J'ôte la muscade blanche qui est sous ce gobelet C (*on la prend avec les doigts de la main gauche et on lève le gobelet avec la droite, en y introduisant¹ une boule blanche*

¹ On retient cette boule dans sa main avec le quatrième et le petit doigt, et on lève le gobelet de même que lorsqu'on y introduit les muscades; en abaissant ensuite le gobelet, on avance

qu'on a prise dans sa gibecière); je la fais repasser au travers de la table sous ce même gobelet (on reprend cette muscade dans la main droite, et en mettant la main sous la table, on la met aussi dans la gibecière où l'on prend une boule noire); j'ôte celle-ci (celle du gobelet B, dans lequel on introduit cette même boule noire), et je la fais repasser aussi au travers de la table (on prend une boule blanche); j'ôte celle qui est sous ce dernier gobelet A (on introduit cette boule), je la fais repasser de même au travers de la table, et les voici toutes les trois (on les fait voir et on les recouvre de leurs gobelets).

Avec les trois boules qui sont sous les gobelets, deux autres boules noires et une blanche qu'on prend tour à tour dans sa gibecière.

Faire passer les boules d'un gobelet dans l'autre.

Remarquez bien qu'il y a deux boules blanches sous ces deux gobelets A et C, et une noire sous celui-ci (*on lève les gobelets*); je recouvre ces trois boules (*on les recouvre chacune de leurs gobelets*), je fais sortir au travers de la table la boule blanche qui est sous ce gobelet C (*on prend une boule blanche dans sa gibecière¹*): la voici (*on la montre*); je remets cette première boule dans ma gibecière (*on la met effectivement*), et il n'y a plus rien sous ce gobelet C (*on le lève en retenant la boule avec le petit doigt*); j'ôte cette boule (*celle qui est sous le gobelet A*), et je la fais passer au travers de la table sous ce gobelet C (*on prend une boule noire dans sa gibecière*), la voilà passée (*on lève le gobelet C pour l'ôter et la faire voir et on y introduit cette boule noire*); je remets cette autre boule

en même temps le poignet pour y introduire cette boule. Ces boules doivent être remplies de crin ou de carton, afin qu'elles soient fort légères et qu'elles ne fassent pas de bruit.

¹ Pour ne pas se tromper, on doit avoir mis dans une poche séparée de sa gibecière les boules noires, et dans une autre les blanches.

blanche dans ma gibecière, et je commande à la noire qui est sous ce gobelet B de passer sous celui-ci; elle n'est plus sous ce gobelet (*on lève le gobelet B, en soutenant avec le petit doigt la boule qui y est restée*), et la voilà déjà passée (*on lève le gobelet C, et on fait voir la boule; on prend ensuite cette boule dans la main gauche, on la jette en l'air, on la retient dans la main droite, et feignant de la jeter en l'air une deuxième fois, on la laisse tomber dans sa gibecière; on lève les yeux en haut et on les abaisse comme si on la voyait retomber sur le gobelet B; on lève ce gobelet, sous lequel était une boule noire, et on dit*): la voici qui est encore passée au travers de ce gobelet.

Faire semblant de tirer une petite balle du bout d'une baguette.

1^o La balle doit être cachée dans la main droite, entre le doigt annulaire et celui du milieu, fig. 5.



(Fig. 5.)

2^o On ne montre aux spectateurs que le dehors de la main, en tenant négligemment une baguette, comme dans la fig. 6.



(Fig. 6.)

3° Avec l'index et le pouce de la main droite on serre l'index de la main gauche, fig. 7.



(Fig. 7.)

4° Un instant après, l'index de la gauche frappe sur la table, tandis que la main droite s'élève en l'air de 32 à 40 centimètres; ce double mouvement fait croire aux spectateurs qu'on vient de faire un effort pour tirer quelque chose du doigt.

5° On profite de l'instant où la main gauche est élevée en l'air pour tirer la muscade de la position où elle est,

et pour la présenter aux spectateurs dans la position de la figure 8.

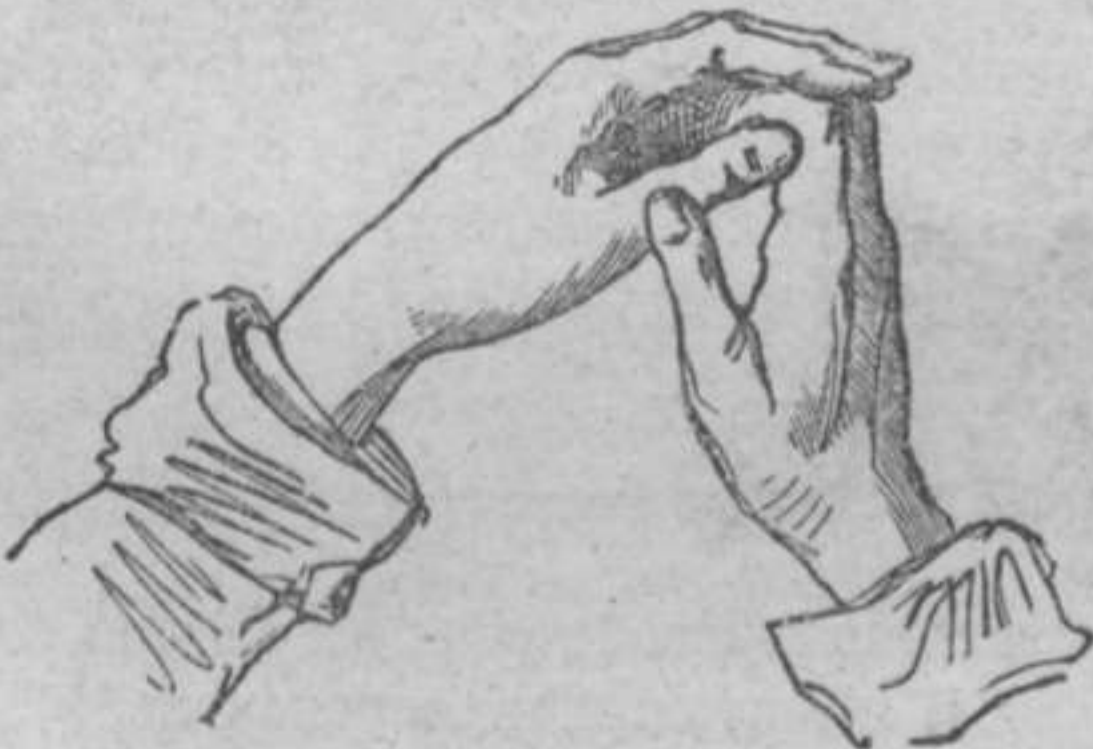


(Fig. 8.)

6° En présentant ainsi la muscade, rabaissez la main en la portant précisément au point où elle était auparavant, afin que les yeux du spectateur puissent voir l'expérience sans cesser d'être fixés vers le même point.

Faire évanouir une muscade.

1° Prenez la balle sur la table et montrez-la aux spectateurs en la tenant comme dans la fig. 8.



(Fig. 9.)

2^o Faites semblant de la mettre dans la main gauche, comme dans la fig. 9.

3^o Au lieu de la placer dans la main gauche, faites-la rouler subtilement pour la placer avec le pouce entre l'annulaire et le doigt du milieu de la main droite, comme dans la fig. 5.

4^o Fermez la main gauche comme si la muscade y était, et, pour la cacher sans gêne dans la main droite, prenez la baguette, fig. 10.



(Fig. 10.)

5^o Frappez sur la gauche avec la baguette, en disant : *J'ordonne à la muscade d'aller dans le pays où les chiens portent des béquilles et de passer par l'Angleterre ; c'est un beau pays que l'Angleterre, je n'y ai jamais été, mais je sais qu'on s'y amuse beaucoup, parce que les Anglais sont gais comme des catafalques.* Si, dans ce moment, vous ouvrez la main gauche, il semblera que la muscade est partie pour obéir à vos ordres.

Faire trouver une muscade sous un gobelet sous lequel il n'y avait rien auparavant.

1^o Prenez une muscade que vous cacherez dans la

main droite, comme dans la fig. 5, en tenant la main comme dans la fig. 6.

2^o Priez le spectateur d'observer qu'il n'y a rien sous un gobelet, en l'élevant à 6 ou 8 centimètres au-dessus de la table, et en le tenant comme dans la fig. 11.



(Fig. 11.)

3^o Dans cet instant, poussez sous le gobelet les deux petits doigts; par ce mouvement, vous donnerez une impulsion subite à la balle, qui tombera sur la table; mais vous la couvrirez aussitôt, sans que personne s'en aperçoive, en remettant le gobelet à sa place.

Après ce préparatif, si on fait usage du second principe pour faire évanouir une muscade, en lui ordonnant de passer sous le gobelet, le spectateur sera frappé d'une double surprise : car, d'une part, il ne verra rien dans la main gauche, où il aura vu poser une petite balle, et, d'une autre part, il trouvera la petite balle sous un gobelet où il n'y avait rien un instant auparavant.

Faire croire qu'il n'y a aucune muscade sous un gobelet quoiqu'il y en ait plusieurs.

Quelquefois on se sert du troisième principe pour faire trouver une ou plusieurs muscades, non immé-

diatement sur la table, mais entre deux gobelets qui sont posés l'un dans l'autre; alors on peut, par une opération qui suppose beaucoup d'adresse, faire croire que les muscades n'y sont plus, quoiqu'elles y soient. Pour cela, il faut, 1^o que les muscades soient placées sur le fond supérieur du premier gobelet et que celui-ci soit couvert du second et du troisième, comme dans la fig. 12.



(Fig. 12.)

2^o Posez à part, sur la table, le troisième gobelet qui est dessus; prenez les deux autres entre les mains, en les laissant, pour un instant, l'un dans l'autre; ensuite faites glisser rapidement le second sur le troisième, en inclinant un peu le premier; par ce moyen les trois muscades passent du premier au troisième, et sont couvertes par le second.

3^o Posez à part sur la table le premier gobelet et faites repasser adroitement les trois muscades sur le premier, en les couvrant toujours du second; cette opération répétée subtilement cinq à six fois de suite fait croire aux spectateurs que les muscades se sont évanouies, et l'on peut les surprendre de nouveau en leur faisant voir qu'elles y sont encore; c'est là ce qu'on appelle, en termes de l'art, *courir la poste*, parce que le cliquetis des gobelets frappe alors l'oreille en suivant une mesure à trois temps, comme un cheval qui court au grand galop.

Faire passer deux gobelets l'un dans l'autre.

1^o Prenez deux gobelets, le premier dans la main

droite et le second dans la main gauche, fig. 13.



(Fig. 13.)

2^o Jetez avec force le premier dans le second, fig. 14.



(Fig. 14.)

3^o Laissez tomber le second sur la table et retenez le premier entre les doigts.

Par ce moyen, il semblera que le second gobelet reste toujours entre les doigts de la main gauche, et que par conséquent le premier doit avoir passé à travers celui-

là; cependant, pour empêcher de parler ceux qui savent le contraire, on les amuse par des mots, en disant : *Messieurs, quand vous voudrez faire ce tour, n'oubliez pas de retenir un gobelet et de laisser tomber l'autre par terre, et surtout exercez-vous pendant quinze jours avec des verres de cristal.*



(Fig. 15.)

Comment on peut faire disparaître, sans les toucher, des balles qui étaient sous un gobelet.

1^o Ayez un morceau de bois qui ait la figure d'un cône tronqué et auquel vous adapterez plusieurs aiguilles à coudre, comme dans la fig. 16.



(Fig. 16.)

2^o Que ce morceau de bois soit adapté intérieurement

au fond d'un gobelet, de manière que la pointe des aiguilles touche presque la table quand le gobelet est dans sa position ordinaire.

3° Dans l'instant où vous devez lever quelque gobelet pour faire voir des muscades, renversez-le en le jetant sur vos genoux, comme par mégarde.

4° Au lieu de reporter sur la table le gobelet qui vient de tomber, placez-y celui qui contient les aiguilles.

5° Couvrez les muscades avec ce gobelet, en frappant avec un peu de force; il est clair que les aiguilles entreront dans les muscades qui sont de petites boules de liège noircies à la flamme d'une chandelle, et que, quand vous lèverez perpendiculairement le gobelet, elles ne paraîtront plus sur la table.

Faire trouver une grosse balle sous un gobelet.

1° On prend de la main droite une grosse balle qu'on tient avec le pouce, comme dans la fig. 17.



(Fig. 17.)

2° Pour que la balle ne soit point aperçue du specta-

teur, on tient la main négligemment appuyée sur le bord de la table, fig. 18.



(Fig. 18.)

3° On lève le gobelet de la main gauche, en priant le spectateur d'observer qu'il n'y a rien dessous, et l'on prend subitement le même gobelet de la main droite, en y insérant la grosse balle; le spectateur ne doit pas la voir entrer, à cause de la rapidité du mouvement, et parce que ses yeux se portent naturellement sur la table, pour observer qu'il n'y avait rien sous le gobelet.

4° On tient un instant le gobelet en l'air avec la main droite, en soutenant avec le petit doigt la grosse balle qui est dedans.

5° On pose le gobelet sur la table, en priant le spectateur de se souvenir qu'il n'y a rien dessous.

Quand on a mis, par ce moyen, une grosse balle sous un gobelet, à l'insu du spectateur, il est bien facile de le surprendre en lui montrant cette balle qui semble être arrivée par une vertu magique.

Faire croire qu'il n'y a rien sous les gobelets, quoiqu'il y ait sous chacun une grosse balle.

L'art consiste à lever les gobelets successivement en

soutenant la balle avec le petit doigt; mais le meilleur moyen de produire cet effet est d'avoir des balles remplies de crin, afin qu'elles soient un peu élastiques, et de les faire précisément assez grosses pour qu'étant un peu serrées dans la partie supérieure du gobelet, elles s'y soutiennent d'elles-mêmes par cette pression. Alors on peut prier le spectateur de voir qu'il n'y a rien sous le gobelet, en le levant perpendiculairement de la main gauche, sans mettre le petit doigt par dessous; mais, en le posant sur la table, il faut frapper un peu fort, afin que la balle se détachant par cette secousse, tombe sur la table, et qu'elle puisse surprendre les spectateurs par sa présence quand on relèvera le gobelet.

Métamorphose des grosses balles en éponges, perruques et bonnets de nuit.

Rien de plus facile que de faire trouver ces divers objets sous un gobelet : on les tient bien serrés dans la main droite et on les met sous le gobelet comme de grosses balles, dans l'instant même où on prie le spectateur de remarquer de grosses balles qui viennent d'arriver; il est si occupé de la merveille qu'on lui présente dans ce moment, qu'il ne fait point attention qu'on lui en prépare de nouvelles.

Après ce préparatif, on prend une grosse balle qu'on porte sous la table, en lui ordonnant de passer dans un gobelet et de se métamorphoser; on la laisse sur ses genoux, et le spectateur ne le soupçonne seulement pas, tant il est surpris de voir sous le gobelet les nouveaux objets qu'il n'a pas vu entrer.

Le sac aux œufs.

- Ce tour est un des plus simples et des plus faciles; il se réduirait presque à rien sans le babil de l'escamoteur : il consiste à faire trouver des œufs dans un sac

où il n'y avait rien un instant auparavant ; pour prouver qu'il n'y a rien et qu'on n'y met rien, on le tourne et retourne plusieurs fois en mettant le dedans du sac en dehors, et le dehors en dedans. Rien de plus commode qu'un pareil sac, dit l'escamoteur ; lorsqu'en voyageant on arrive dans des auberges où il n'y a rien à manger, on prie la poule invisible de pondre deux ou trois douzaines d'œufs, et bientôt après on mange des omelettes, des œufs à la braise, à la coque, au miroir, des œufs pochés au beurre noir, comme sont les yeux de ma femme : à propos de ma femme, je vous dirai qu'elle est si méchante et si querelleuse que j'ai été obligé de lui casser *les bras* pour l'empêcher d'en venir *aux mains*. Elle est si prodigue qu'il faut la faire coucher à la belle étoile pour l'empêcher de jeter l'argent par les fenêtres ; si elle continue d'être obstinée, je lui couperai l'oreille pour qu'elle soit moins entière : ah ! que j'ai été dupe

De faire avec ma langue, en dépit du bon sens,
Un nœud que je ne peux défaire avec les dents !

mais tandis que je vous conte ceci, la poule a pondu.

Alors il tire un œuf du sac, et tournant le dedans en dehors, il fait voir qu'il n'y a plus rien ; ensuite il continue de cette manière :

Connaissez-vous dans la rue Saint-Denis ce gros marchand qui a été condamné à l'*amende* pour avoir mal *auné* (au nez) ; l'*amende* qu'il paya n'était pas une *amande douce* ; il m'invita l'autre jour à boire une bouteille de vin rouge qui était *vert* (il vaut mieux avoir du vin *vert* que de n'en avoir d'aucune couleur) ; nous mangeâmes ensemble une paire de poulets, mais ils étaient si *maigres* qu'on aurait pu les manger en carême ; d'une autre part, la moutarde était *impertinente*, car elle prit le monde par le nez. Au reste, Messieurs, soyez à vos treize ; mais ne restez point à six (soyez à votre aise, mais ne restez point assis), car je vous dis un conte à dormir debout..... Ah ! ah ! voilà la poule qui a pondu.

Il tire un autre œuf du sac et fait voir qu'il n'y reste plus rien.

Ensuite il continue sur le même ton jusqu'à ce qu'il ait fait paraître cinq à six œufs.

L'art consiste à avoir un sac double composé de deux sacs cousus ensemble par le bord ; par ce moyen, on peut le retourner sans faire paraître les œufs cachés entre les deux pièces de toile ; on les fait paraître à volonté en les faisant sortir par une petite ouverture laissée à ce dessein. Les œufs doivent être vides, pour qu'on soit moins exposé à les casser, et afin qu'étant plus légers ils puissent se tenir au fond du sac sans le rendre plus tendu.

Mouchoir marqué, coupé, déchiré et raccommodé.

Deux personnes de la compagnie sont priées d'avancer sur le théâtre. On leur met entre les mains un mouchoir qu'elles doivent tenir par les quatre coins ; on demande plusieurs autres mouchoirs à la compagnie, et à mesure qu'on les reçoit on les met dans le premier pour en faire un paquet. Quand on en a entassé une douzaine, les deux personnes qui tiennent le paquet en font tirer un, au hasard, par un troisième spectateur ; ce dernier est prié d'examiner la marque et le numéro, s'il y en a, et d'en couper un petit coin avec des ciseaux ; d'autres personnes peuvent en couper, si elles le désirent ; après quoi, le mouchoir est totalement déchiré et mis en pièces. On en rassemble tous les lambeaux, sur lesquels on jette des drogues ou des liqueurs, on les plie, on les attache fortement avec un ruban pour les réduire à un petit volume, on les met sous un verre qu'on chauffe avec les mains ; enfin, après quelques instants, on reprend le mouchoir pour le plier : tout le monde reconnaît la marque, et le spectateur étonné n'y voit pas la moindre déchirure.

Cette opération, qui a produit une illusion si géné-

rale, est fort simple : on est d'intelligence avec une personne de la compagnie, qui, ayant deux mouchoirs parfaitement semblables, en a déjà mis un entre les mains du compère caché derrière la toile, et jette l'autre sur le théâtre pour faire le tour. On affecte de mettre celui-ci sur tous les autres, en faisant le paquet, quoiqu'on fasse semblant de les mêler au hasard; la personne à laquelle on s'adresse pour faire tirer un mouchoir prend naturellement celui qui est dessus, et si on voit qu'elle en prenne un autre on la prie de les remuer sans dessus dessous, sous prétexte d'embellir l'opération, et après avoir remué soi-même, pour remettre par dessus celui qu'on veut faire prendre, on s'adresse à quelqu'un moins clairvoyant dont la mine annonce la bonhomie, et qui, en mettant la main dans le paquet de mouchoirs, y prend tout bonnement le premier venu.

Quand le mouchoir a été déchiré et bien plié, on le met sous un verre, sur une table, auprès d'une cloison : à l'endroit de la table où il est posé, il se trouve une petite trappe, qui s'ouvre pour le laisser tomber dans un tiroir : le compère caché derrière la toile passe son bras dans l'intérieur de la table, pour substituer un second mouchoir au premier; ensuite il ferme la trappe, qui, cadrant parfaitement avec le trou qu'elle bouche, semble ne faire qu'une seule pièce avec le dessus de la table, et trompe par ce moyen les yeux du spectateur le plus incrédule et le plus clairvoyant.

Montre pilée dans un mortier.

On prie quelqu'un de la compagnie de prêter une montre, et on la met aussitôt dans un mortier; quelques moments après, on la fait briser à coups de pilon par une autre personne; on en fait voir les rouages, la fusée, le ressort et le barillet brisés et fracassés, et enfin, après quelques minutes, on rend la montre tout entière à son propriétaire, qui la reconnaît.

Après tout ce que nous avons dit, il est facile de voir qu'il faut mettre le mortier près de la trappe dont nous avons parlé à l'article MOUCHOIR, et le couvrir d'une serviette, pour que le compère puisse, sans être aperçu, y substituer une autre montre.

Si on veut réussir à produire l'illusion dans ce cas-ci, il faut avoir soin de faire mettre dans le mortier une seconde montre, dont les aiguilles, les breloques et la boîte ressemblent un peu à celles de la première; ce qui n'est pas absolument bien difficile, soit parce qu'on peut être d'intelligence avec celui qui prête ce bijou pour un instant, soit parce qu'on peut s'adresser tout simplement à quelqu'un qu'on a eu occasion de voir ailleurs et dont on a bien examiné la montre quelques jours auparavant pour s'en procurer une à peu près pareille.

Après avoir remis tous les morceaux dans le mortier il faut les couvrir une seconde fois d'une serviette et amuser un instant la compagnie par quelques rebus, ou par quelques tours nouveaux pour donner au compère le temps de ramasser tous ces débris et de remettre la première montre dans le mortier.

La boîte aux œufs ou à la muscade.

AB est une boîte ovale qui se divise en deux parties, CD; le couvercle D contient trois parties, EFG, qui représentent la moitié d'un œuf et qui entrent l'une dans l'autre comme des gobelets (fig. 19). Le faiseur de tours peut donc montrer la boîte vide comme au point C lorsqu'il enlève ces trois parties dans le couvercle D; mais, s'il en laisse quelqu'une sur la boîte, cette boîte paraîtra contenir un œuf comme au point H, et comme ces parties sont de différentes couleurs, l'œuf pourra paraître blanc, rouge ou vert, suivant qu'on en laissera sur la boîte une, deux ou trois. Par ce moyen, si le faiseur de tours tient dans la main droite le couvercle D,

et dans la gauche la boîte contenant un œuf en apparence comme au point H, et qu'il rapproche cet œuf de



(Fig. 19.)

la bouche comme pour le manger; si, dans ce même temps, il fait passer subtilement cet œuf dans le couvercle D, un instant après il n'aura dans sa main que le couvercle D et la boîte vide telle qu'elle est au point C; de cette manière, il semblera avoir mangé l'œuf; dans ce cas-là, il est essentiel qu'il contribue à l'illusion par le mouvement des mâchoires; cependant le tour ne consiste pas directement à manger un œuf, car il n'est rien de plus simple et de plus naturel; mais il consiste à persuader qu'on l'a mangé, pour le faire retrouver ensuite dans la même boîte.

**Enfoncer un couteau dans la tête d'un coq
ou d'une poule, sans les tuer.**

Un charlatan, pour prouver l'efficacité de son élixir, se flattait modestement de pouvoir ressusciter un mort. Voilà un animal, disait-il en montrant un coq, qui sera bientôt rayé du nombre des vivants; je vais lui couper la tête, et vous lui verrez la cervelle; cela ne l'empêchera pas de chanter cette nuit dans son poulailier et de se promener demain au milieu de sa cour, comme un grand personnage,

Qui, fait pour les plaisirs et l'amour et la gloire,
Aime, combat, triomphe et chante sa victoire.

Un instant après, il lui planta un couteau dans la tête et le présenta à la compagnie, suspendu comme dans la fig. 20. Dans le commencement, on vit l'animal



(Fig. 20.)

se débattre en remuant ses ailes et ses pieds; mais un instant après il parut sans mouvement, ses yeux se fermèrent et on le crut mort. Le charlatan ayant ôté le couteau, le coq tomba sur la table et resta comme une masse inanimée. On remplit d'élixir, ou peut-être d'eau de rivière, une petite seringue, et on en fit deux ou trois injections dans la cervelle de l'animal; aussitôt il parut se ranimer peu à peu; bientôt après il se leva sur les pieds, haussa le col, battit des ailes et s'enfuit en chantant.

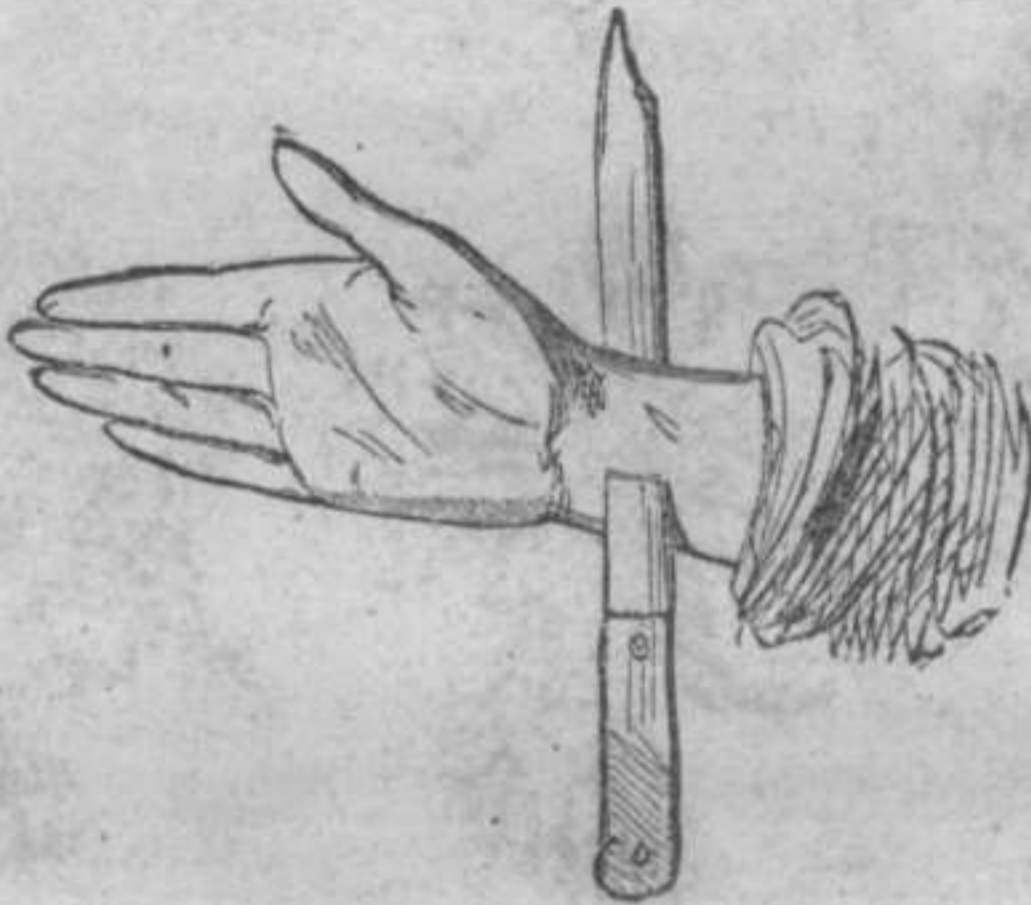
Ce tour s'explique de la manière suivante :

La cervelle du coq et de la poule étant placée sur le derrière de la tête du côté du col, il y a, entre la cervelle et le bec, une partie de la tête que l'on peut percer d'un couteau sans tuer l'animal; et si sa tête a été percée d'avance vers cet endroit, on pourra le suspendre au couteau aussi souvent qu'on voudra, sans lui faire aucun mal, pourvu que le couteau ne soit pas bien tranchant, et alors l'animal commencera toujours par se débattre en remuant les ailes et les pieds pour exprimer le désagrément de cette position. Quant à sa mort apparente, à sa résurrection subite et à sa fuite pré-

cipitée, c'est de sa part un effet de l'éducation et de l'habitude.

Se percer le bras avec un couteau, sans se faire de mal.

Mon élixir est si bon, continua l'opérateur, que je ne crains pas de recevoir moi-même des coups de couteau. Alors il fit des contorsions et des grimaces, comme s'il eût senti les douleurs les plus aiguës, et montra son bras percé comme dans la fig. 21.



(Fig. 21.)

Ce tour est aussi facile que simple, puisqu'il consiste seulement à adapter au bras un couteau fait exprès, comme celui de la fig. 22, dont la lame est divisée en



(Fig. 22.)

deux parties réunies ensemble par un ressort en fer à cheval. Quand le bras est placé entre les deux moitiés de la lame, et que le ressort est caché sous la manchette, il semble que le bras est percé.

L'Entonnoir.

Faites faire un double entonnoir de fer-blanc, dont la



surface intérieure A et l'extérieure B soient soudées ensemble de manière que l'eau contenue entre elles ne puisse s'écouler que par une petite ouverture faite vers C, où la surface intérieure joint l'ajustage D. Ajustez-y une anse vers le haut de laquelle vous ménagerez un très-petit trou qui doit communiquer au vide intérieur de cet entonnoir.

(Fig. 23.)

Lorsque vous emplirez d'eau cet entonnoir, en en bouchant avec le doigt l'extrémité de l'ajustage D, l'eau se répandra aussi entre les deux surfaces, et si ayant bouché ensuite le trou C avec le doigt, vous débouchez celui D, l'eau contenue dans la partie A s'écoulera, et celle renfermée entre ces deux surfaces y restera jusqu'à ce qu'en élevant le doigt pour déboucher le trou C vous y laissiez introduire l'air; alors l'eau contenue entre les deux surfaces s'écoulera jusqu'à ce que vous l'arrêtiez en posant de nouveau le doigt sur ce même trou.

Vous emplirez cet entonnoir d'eau ou de vin, et le tenant par l'anse vous boucherez avec le pouce le trou C, et laisserez écouler la liqueur dans un verre et la boirez; prenant une espèce d'alène dont la pointe rentre dans le manche, vous feindrez de vous en percer le front, et y posant aussitôt l'ouverture de cet entonnoir, vous déboucherez le trou C et il semblera que le vin que vous venez de boire sort par la piqûre que vous vous êtes faite.

Autre explication sur l'entonnoir.

Dans le même instant que l'escamoteur ôte l'alène du front, il porte vers ce même endroit un petit entonnoir d'où on voit sortir du vin qui cesse ou continue de couler au commandement. Le secret consiste à avoir un entonnoir double, c'est-à-dire, deux entonnoirs soudés l'un dans l'autre. Le vide qui reste entre deux sert à cacher le vin jusqu'à ce que, pour le faire couler, on lui donne de l'air par le petit trou, en cessant d'y appuyer le pouce.

L'alène enfoncée dans le front.

Cette alène est composée d'un manche creux et d'un fil d'archal bien droit dans sa partie extérieure, mais tourné en vis dans la partie qui est cachée dans le manche.



(Fig. 24-25.)

Lorsque la pointe est appuyée contre le front du faiseur de tours, elle entre dans le manche. Le spectateur ne connaissant point ce mécanisme, s'imagine qu'elle est entrée dans le front; lorsqu'ensuite on cesse de la

pousser contre la tête, l'élasticité du fil d'archal lui fait reprendre sa première position en la repoussant au dehors.

Pièce de deux francs changée en pièce de cinq centimes et vice versa.

On fait, avec une pièce de deux francs, un tour d'adresse très-amusant, quand il est bien exécuté. On montre la pièce de deux francs dans la main, on ne fait ensuite que fermer et ouvrir la main, et c'est une pièce de cinq centimes. On n'a besoin que de fermer et ouvrir la main une seconde fois pour la changer en pièce de deux francs; à la troisième fois elle n'y est plus, et à la quatrième elle y est encore. Ces quatre tours doivent se faire en moins d'une demi-minute.

Pour cela il faut avoir une pièce de deux francs limée et aplatie de moitié, à laquelle on soude une pièce de cinq centimes également limée et aplatie; ces deux pièces jointes ensemble de cette manière n'en font qu'une qui paraît être de cuivre ou d'argent, selon le côté qu'on fait voir. On commence par montrer la pièce de deux francs sur le bout des doigts, comme dans la fig. 26.



(Fig. 26.)

En fermant la main, on renverse naturellement la pièce sens-dessus-dessous pour la faire paraître en

pièce de cinq centimes vers le milieu de la main, comme dans la fig. 27.



(Fig. 27.)

Alors, si on la fait glisser de nouveau sur le bout des doigts, il est clair qu'on n'aura qu'à fermer et ouvrir une seconde fois la main pour la faire reparaître en pièce de deux francs.

Pour la faire disparaître, il faut faire semblant de la mettre dans la main gauche en la retenant dans la main droite. Si on ouvre la main gauche un instant après, en priant le spectateur de souffler dessus, la pièce semblera s'être évanouie.

Dans cet instant on passe la main droite sur la main gauche, comme pour mieux indiquer au spectateur l'endroit où on le prie de souffler une seconde fois. C'est un prétexte pour avoir l'occasion de laisser tomber la pièce dans la main gauche qu'on ferme aussitôt; et quand on ouvre cette main pour la dernière fois, le spectateur est tout surpris d'y retrouver la pièce.

Boîtes magiques.

Faites tourner sept à huit boîtes de buis, de la forme d'une tabatière, et de différentes grandeurs, en sorte qu'elles puissent se renfermer et entrer successivement les unes dans les autres : que la plus petite de toutes ces boîtes soit seulement de grandeur à pouvoir con-

tenir une petite pièce de monnaie ou une bague. Observez qu'il est nécessaire qu'elles ferment toutes assez aisément, et que tous leurs fonds puissent s'insérer successivement dans celui de la plus grande, de même que tous leurs couvercles dans le plus grand d'entre eux.

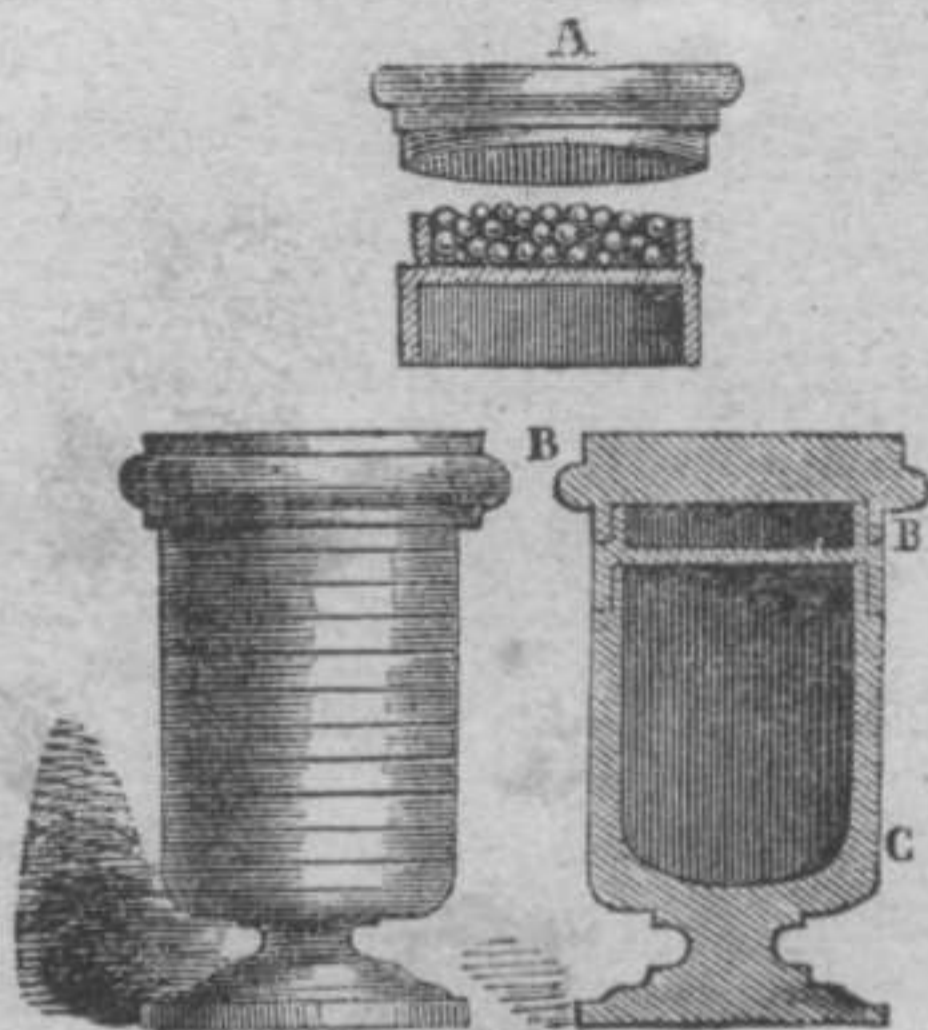
Les fonds et les couvercles de toutes ces boîtes ayant été insérés les uns dans les autres, si on prend tous les couvercles en les soutenant avec le doigt, et qu'on les pose sur les fonds ainsi assemblés, on fermera par ce moyen toutes ces boîtes aussi facilement que s'il n'y en avait qu'une seule.

Ayant mis dans sa poche, ou dans une gibecière, ces fonds et leurs couvercles ainsi disposés, et de manière qu'ils ne puissent pas se déranger de leur situation, on demandera à une personne un anneau ou une pièce de monnaie, dont on aura par devers soi une semblable, que l'on tiendra cachée dans sa main et qu'on substituera adroitement à celle qui aura été donnée; fouillant ensuite dans sa poche, sous prétexte d'en tirer cette tabatière, on placera promptement cette bague ou cette pièce dans la petite boîte, et on refermera aussitôt le tout; et tirant à l'instant cette boîte de la poche, on proposera d'y faire passer la bague ou la pièce semblable que l'on supposera tenir dans les doigts de l'autre main; on fera semblant de la faire passer au travers de la boîte, et on l'escamotera subtilement; on dira ensuite à la personne qui l'a donnée d'ouvrir elle-même cette boîte pour y prendre cette pièce, ce qui lui causera d'autant plus de surprise, que ne pouvant alors les ouvrir que les unes après les autres, elle ne concevra pas, quand même elle supposerait que ce tour n'est qu'adresse, comment on aura pu, en si peu de temps, ouvrir et fermer toutes ces différentes boîtes.

Les boîtes au millet.

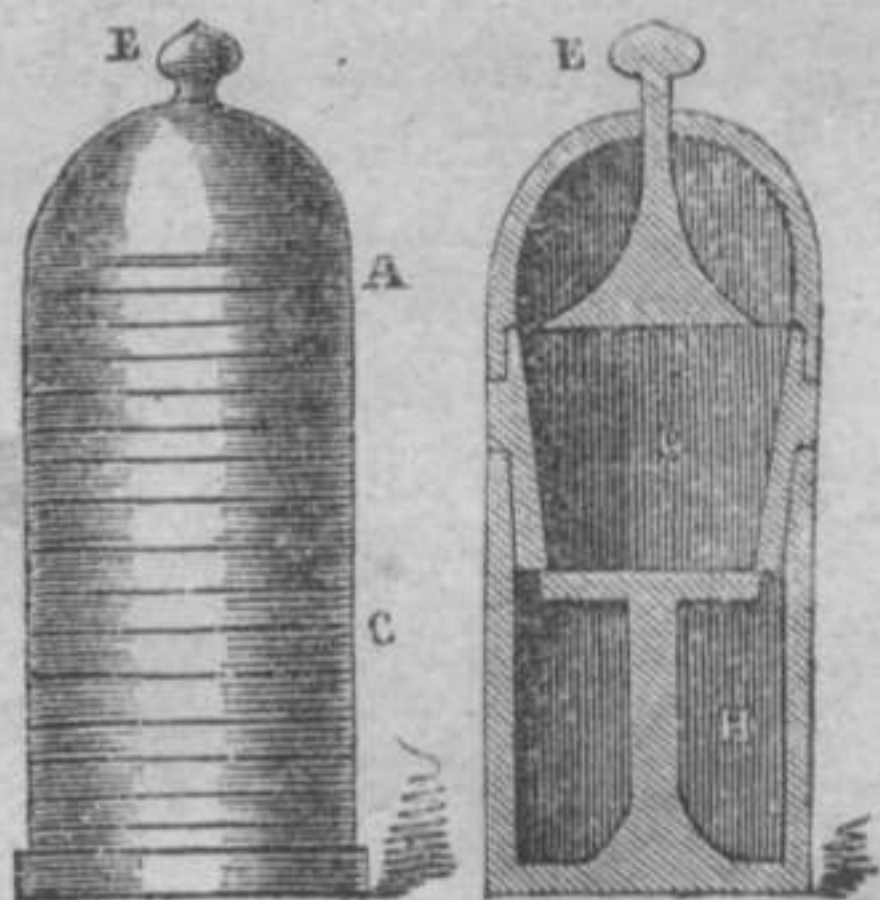
Faites tourner une petite boîte (fig. 28) de deux pou-

ces de hauteur, composée des trois parties séparées A, B et C, en telle sorte que vous puissiez l'ouvrir en



(Fig. 28.)

levant le couvercle A, ou avec lui le deuxième couvercle B¹ qui doit avoir un petit rebord vers sa partie



(Fig. 29.)

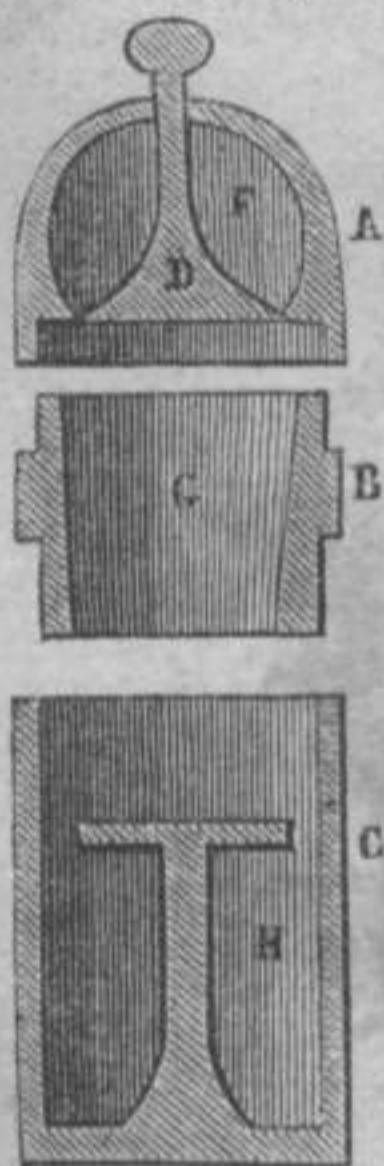
1 Cette boîte doit être faite de manière qu'on n'aperçoive pas ces différentes ouvertures.

supérieure, afin d'y pouvoir mettre une petite couche de millet, et qu'il semble alors que toute la boîte en est remplie : qu'au contraire elle paraisse n'en plus contenir lorsqu'on lève ensemble les deux couvercles A et B.

Ayez une autre boîte d'environ trois pouces de hauteur (fig. 29), composée des trois parties AB et C : qu'au couvercle A soit ajustée une espèce de petite trape D qui puisse s'abaisser en appuyant sur le bouton E, et laisse échapper par ce moyen, dans le premier fond G de cette boîte, le millet renfermé dans l'intervalle vide F de ce couvercle ; que la partie B en s'élevant un peu puisse laisser couler ce même millet dans l'intervalle H (voyez la coupe des trois parties séparées de

cette boîte, fig. 30), en sorte qu'il paraisse alors qu'il n'y en a plus dans la boîte. Ayez encore un petit sac dans lequel vous mettrez du millet.

Ouvrez la première boîte (fig. 28) à l'endroit convenable, et faites voir qu'elle est pleine de millet, prenez-en même encore un peu dans le sac, comme si vous vouliez l'emplir entièrement ; fermez-la avec son couvercle, et posez-la sur la table ; ouvrez ensuite l'autre boîte (fig. 29), et faites voir qu'elle n'en contient point ; refermez-la, et en la posant sur la table, abaissez adroitement le bouton E, afin d'y faire tomber le millet qui a dû être renfermé d'avance dans



(Fig. 30.)

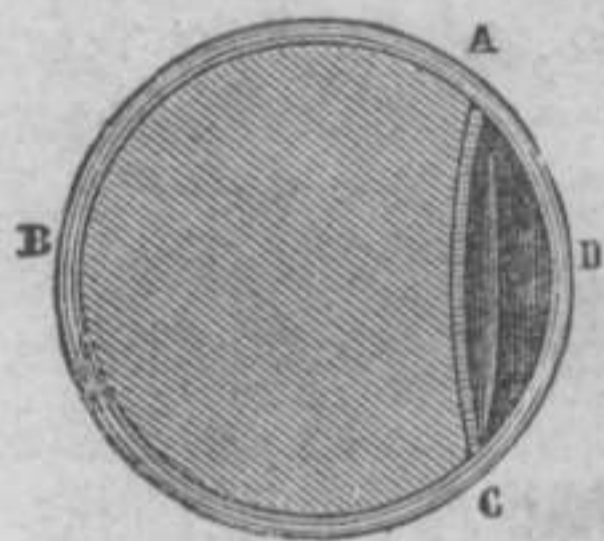
son couvercle : annoncez alors que vous allez faire passer dans cette deuxième boîte le millet dont vous avez rempli la première boîte. Ouvrez cette première boîte, et faites remarquer qu'il n'y est déjà plus, et levant le couvercle de la deuxième boîte, faites voir qu'il y a passé. Proposez ensuite de le faire retourner dans la première : à cet effet, couvrez-la en levant un peu la partie B ; ouvrez ensuite la première boîte pour y faire

voir le millet et la deuxième en faisant observer qu'il n'y est plus.

**Autre explication du tour de passe-passe
avec du millet.**

On présente à la compagnie un petit sac rempli de millet avec un petit boisseau de fer-blanc, d'environ deux pouces de haut sur un pouce de large; on remplit le boisseau de millet, et, après l'avoir posé sur la table, on le couvre d'un chapeau; ensuite on ordonne que le millet sorte du boisseau, pour aller sous un gobelet qui reste sur la table, après quoi on lève le chapeau et le gobelet, pour faire voir que le millet a quitté le premier pour passer au second.

Pour cet effet, il faut avoir un boisseau et un gobelet destinés à cet usage. Voyez la fig. 31.



(Fig. 31.)

Le gobelet doit contenir intérieurement un double fond A, B, C, D, soudé au gobelet, aux points A, B, C; mais la partie A, D, C, est mobile sur sa charnière A C. Le point D serré contre la paroi du gobelet, soutient, par cette pression, la petite porte mobile A, D, C,

mais cette porte s'ouvre d'elle-même, quand on frappe fortement le gobelet contre la table.

Le petit boisseau de fer-blanc doit avoir du millet collé avec de l'empois, sur la surface extérieure du fond; par ce moyen, quoiqu'il soit vide, il peut paraître plein lorsqu'on le place sur la table, le fond en haut et l'ouverture en bas.

On le remplit réellement de millet, à différentes reprises, en le plongeant dans le sac, et on le vide en l'inclinant peu à peu sous les yeux du spectateur; mais, lorsqu'on le plonge pour la dernière fois dans le sac,

on le tourne sens-dessus-dessous, et, par ce moyen, il semble, quand il sort, qu'il soit rempli de grains, quoiqu'il n'y ait alors que le millet collé au fond, et quelques autres grains qui forment sur celui-là une espèce de petite pyramide.

On le pose ainsi sur la table, et on passe la baguette par-dessus en raclant sur les bords, pour faire tomber tous les grains sur la table, à l'exception de ceux qui sont collés sur le fond du boisseau, et le boisseau semble toujours plein.

Quand on le couvre avec un chapeau, on profite de l'occasion pour le retourner sens-dessus-dessous, sans que personne s'en aperçoive, afin qu'il paraisse vide lorsqu'il sera mis à découvert.

Le gobelet qui contient le millet doit être mis sur la table, sans que personne y fasse attention; pour cela, il faut, quand on exécute la métamorphose des grosses balles, renverser un gobelet en le faisant tomber sur ses genoux, comme par mégarde; alors, au lieu de remettre sur la table le gobelet qui vient de tomber, on y met celui qui contient le millet, et qui ressemble extérieurement au premier.



Manière de faire changer de main un anneau, et de le faire venir sur tel doigt que l'on voudra de la main opposée.

Vous demanderez à une personne de la compagnie un anneau d'or; vous lui recommanderez en même temps d'y faire une marque pour le reconnaître.

Vous aurez soin d'avoir de votre côté un anneau d'or, que vous attacherez par le moyen d'une petite corde à boyau à un petit tambour de montre, que vous ferez coudre dans la manche de votre habit, du côté gauche.

Vous prendrez de la main droite l'anneau qu'on vous présentera; puis prenant avec dextérité à l'entrée de

vosre manche l'autre anneau, attaché au barillet, vous le tirerez jusqu'au bout des doigts de vosre main gauche, sans que l'on s'en aperçoive : pendant cette opération, vous cacherez entre vos doigts de la main droite l'anneau que l'on vous aura donné, et le poserez adroitement sur un petit crochet attaché sur vosre veste près de la hanche, et caché par vosre habit; vous montrerez ensuite l'anneau que vous tiendrez de la main gauche; puis vous demanderez à la compagnie, à quel doigt de l'autre main l'on désire qu'il passe. Pendant cet intervalle, et aussitôt la réponse faite, vous mettrez le doigt indiqué sur vosre petit crochet afin d'y placer l'anneau; dans le même instant vous lâcherez l'autre anneau, en ouvrant les doigts : le ressort qui est dans le barillet n'étant plus contraint, se contractera et fera rentrer l'anneau sous la manche, sans que personne le voie, pas même ceux qui vous tiennent les bras, qui n'ayant attention qu'à empêcher vos mains de communiquer, vous laisseront faire les mouvements qui vous seront nécessaires. Ces mouvements devront être précipités, et toujours accompagnés d'un frappement de pied.

Après cette opération, vous ferez voir à l'assemblée que l'anneau est venu sur l'autre main, vous ferez remarquer aussi que c'est bien le même que l'on vous a donné, et où la marque faite doit se trouver.

Il faut employer beaucoup de célérité et d'adresse pour réussir dans ce tour récréatif, afin que l'on ne puisse soupçonner vosre supercherie.

Faire qu'une personne ne puisse changer de place un verre rempli d'eau sans le renverser.

Proposez à une personne de parier contre elle, qu'ayant rempli d'eau un verre, et l'ayant posé sur la table, elle ne pourra le changer de place sans renverser

entièrement l'eau qui y sera contenue. Emplissez alors un verre d'eau, et ayant appliqué par-dessus un morceau de papier qui couvre l'eau et les bords du verre, posez la paume de la main sur ce papier, et prenant le verre de l'autre main, renversez-le très-promptement et placez-le sur une table dans un endroit qui soit assez uni; retirez doucement le papier; l'eau contenue dans le verre y restera suspendue, attendu que l'air n'y pourra entrer; ainsi, de quelque manière que celui contre lequel vous aurez parié s'y prenne, il ne pourra l'ôter de sa place sans que l'air y entre et que l'eau se répande entièrement.

Nota. C'est sur ce même principe qu'une bouteille bien bouchée, et dont le fond est percé de plusieurs petits trous, ne laisse pas couler l'eau qui y est contenue, et qu'au contraire elle s'échappe aussitôt qu'on la débouche.

Tour de passe-passe avec des jetons.

Ce tour est, sans contredit, un des plus beaux qu'on ait jamais inventés; il est, en quelque façon, composé de six tours différents, qui étant, pour ainsi dire, opérés, dans le même instant, ne peuvent que faire la plus grande impression tant sur les yeux que sur l'esprit du spectateur; en effet n'est-il pas surprenant, 1^o d'être pour ainsi dire témoin qu'un dé à jouer s'évanouit et disparaît dans un lieu d'où personne n'a pu le soustraire; 2^o que des jetons sortent invisiblement d'une main où on les a vu placer; 3^o de trouver ces jetons là où on n'avait mis qu'un dé à jouer; 4^o de trouver ensuite ces mêmes jetons dans une main qui était vide, en apparence; 5^o de ne pas trouver ces mêmes jetons sous un cornet où on les avait placés, et auquel personne n'a touché; 6^o de trouver le dé à jouer à sa première place, d'où il avait disparu?

Pour faire ce tour, il faut d'abord se procurer un petit

dé à jouer, avec une vingtaine de jetons de fer-blanc taillés en rond comme des pièces de un franc.

1^o Il faut avoir un petit cornet cylindrique de cuivre, de carton ou de fer-blanc. Il doit avoir un calibre suffisant pour que les jetons puissent y entrer; il doit, de plus, être élastique et assez flexible pour qu'en le serrant entre deux doigts on puisse empêcher de tomber les jetons qu'on mettra dedans, quoique l'embouchure du cornet soit tournée vers la terre.



(Fig. 32.)

2^o Une quinzaine de jetons percés d'un gros trou dans le milieu et soudés ensemble les uns sur les autres, de manière qu'étant surmontés d'un jeton non percé, ils représentent une pile de jetons ordinaires; on peut aussi se procurer une pareille pile creuse avec un cornet entouré de fil de fer ou de cuivre et surmonté d'un jeton. (Voy. fig. 32.)

3^o On jette une pièce de cinq francs sur la table; on met le petit dé dans un cornet et on le jette pareillement sur la table, après l'avoir secoué un instant; ensuite on donne le cornet et le dé à une personne de la compagnie, en la priant de jeter le dé à son tour pour savoir à qui appartiendra la pièce de cinq francs. Ceci n'est qu'un prétexte pour faire remarquer, sans affectation à la compagnie, que le cornet est simple et sans apprêt, et qu'il n'y a dedans aucune pièce préparée d'avance pour jouer quelque tour.

4^o Quand on a jeté ainsi le dé plusieurs fois de suite, on s'empare du cornet, et l'on prie quelqu'un de placer le dé sur la pièce de cinq francs.

5^o Tandis que le spectateur place ainsi le dé, on porte de la main droite le cornet sur le bord de la table, et de la main gauche on prend la fausse pile de jetons pour la mettre secrètement dans le cornet.

6^o On place, pour un instant, sur la table, la pile

creuse et le cornet qui seul est vu du spectateur.

7° On soulève le cornet en le serrant un peu entre les doigts pour empêcher la pile de tomber, et on place l'un et l'autre sur le dé.

8° On prend, de la main droite, une quinzaine de jetons qu'on tient d'abord au bout des doigts, et qu'on fait ensuite passer vivement au fond de la même main, en la rapprochant de la main gauche. Cette dernière main se fermant dans le même instant, le bruit que font les jetons par la secousse qu'on leur donne fait croire, pour un instant, au spectateur, qu'ils ont changé de main, et que, par conséquent, ils ne sont plus dans la main droite.

9° Pour que la main droite ne paraisse pas gênée, en restant fermée pour tenir les jetons, on prend de cette main une baguette dont on appuie le bout sur la main gauche, comme pour ordonner aux jetons d'en sortir.

10° On ordonne effectivement aux jetons de sortir pour passer dans le cornet qui est sur la pièce de cinq francs, et d'en chasser le dé pour se mettre à sa place.

11° On ouvre aussitôt la main pour faire voir que les jetons sont partis; et, dans ce même instant, pour ne pas donner aux spectateurs le temps de réfléchir que les jetons sont dans la main droite, on lève le cornet sans le serrer, en laissant sur la pièce de cinq francs la fausse pile de jetons.

12° Si l'on a eu soin de mettre d'avance sur cette pile deux ou trois jetons non soudés, on peut les tirer et les jeter sur la table l'un après l'autre, en disant : *En voilà un pour le garçon d'écurie, l'autre pour la servante, et celui-ci pour le marmiton. Il faut que les honnêtes gens vivent, et les Normands aussi.* Cette circonstance fait croire que la pile est composée de véritables jetons, qu'elle n'est point creuse, et qu'il n'y a point de dé caché en dedans.

13° On remet le cornet sur la pièce de cinq francs en couvrant la fausse pile, et on ordonne aux jetons de

traverser la table et de sortir invisiblement du cornet, pour que le dé puisse reprendre sa place.

14° On porte la main droite sous la table, et, en secouant les jetons, on les fait sonner pour faire croire qu'ils sont déjà passés.

15° On les jette sur la table, et on prend le cornet en le serrant entre les doigts, pour enlever la pile; les spectateurs voyant alors reparaitre le dé, s'imaginent que les jetons sont partis pour lui faire place.

16° On porte le cornet sur le bord de la table, on laisse tomber la pile creuse sur ses genoux; après quoi on jette négligemment le cornet sur le tapis, pour que chacun puisse voir qu'il n'y a rien dedans. Dans ce moment, il faut bien se garder de faire observer au spectateur qu'il n'y a rien dans le cornet; une pareille observation de votre part pourrait lui donner des soupçons, et faire naître dans son esprit une idée qu'il n'aurait jamais eue. Il vaut mieux que le spectateur fasse cette remarque de lui-même.

Moyen de défaire un double nœud sans le toucher.

Après avoir commencé le nœud comme dans la fig. 33, on le serre un peu en tirant faiblement les deux bouts supérieurs; ensuite on continue de serrer bien fort, en



(Fig. 33.)

tirant vigoureusement le premier coin du mouchoir; et comme cette extrémité appartient à un seul et même coin du mouchoir, elle ne peut être ainsi tirillée sans perdre la route tortueuse qu'elle avait commencé de prendre dans le nœud, pour ne suivre alors que la ligne droite. Cependant la partie qui forme le second coin du mouchoir fait, autour du premier

coin, une espèce de nœud coulant, que l'on peut faire glisser facilement avec le pouce et l'index de la main droite, dans l'instant où on l'enveloppe avec le milieu du mouchoir. Pour que la compagnie ne pense point qu'il y ait un nœud coulant, on commence, quand on veut exécuter ce tour, par faire deux ou trois nœuds bien réels et bien serrés; on les enveloppe dans le milieu du mouchoir, et on se vante de pouvoir les défaire sans y toucher, en défiant les plus adroits d'en faire autant. Si quelqu'un accepte le défi, on lui prouve alors son imprudence, en lui faisant voir que, pour défaire ces nœuds, une main ne lui suffit pas; mais si tout le monde convient de la difficulté ou de l'impossibilité, on apostrophe quelqu'un de la compagnie, en disant : « Vous croyez peut-être, Monsieur, que le nœud n'y est déjà plus; je vais vous prouver le contraire. » Alors on desserre soi-même les nœuds, et la difficulté qu'on a à y parvenir, prouve que, dans le premier cas, ce n'était pas un nœud simulé. L'espèce de nœud coulant que l'on fait ensuite en recommençant le tour, ressemblant extérieurement au premier nœud qu'on vient de défaire, est, aux yeux du spectateur, un véritable nœud gordien; il n'est donc pas étonnant que celui qui le défait en un clin d'œil, et d'un coup de pouce, dans l'instant même où il paraît l'envelopper dans le milieu du mouchoir, obtienne les applaudissements de toute une compagnie, lorsqu'ensuite il se vante de le défaire sans y toucher, et qu'il se contente de faire secouer le mouchoir pour faire disparaître toutes les traces du faux nœud coulant.

Coup de tête contre une porte.

Voulez-vous, Mesdames, que je vous enseigne mon secret pour faire des vers impromptus? c'est de se bien frotter le front, non avec la main, comme faisait Ho-

race, mais en donnant de grands coups de tête contre un mur. Alors on donne trois ou quatre coups de tête



(Fig. 34.)

contre une porte, et on met aussitôt sa main au front comme pour apaiser la douleur occasionnée par la violence des coups. Mais il ne faut pas seulement toucher la porte avec la tête. Dans le même instant où on fait des mouvements comme pour se frapper, on esquivé le coup, en retenant sa tête, à l'aide de la main gauche appliquée sur la porte vers l'endroit où on semble heurter, tandis que le bras droit, caché aux yeux du spectateur, frappe la porte à main fermée. La correspondance des mouvements de la tête avec le bruit occasionné par les coups de poing, produit une illusion complète, fig. 34.

CHAPITRE III

TOURS DE CARTES.

Principes particuliers.—Faire sauter la coupe
des deux mains.

1^o Pour faire sauter la coupe des deux mains, il faut d'abord tenir le jeu dans la main gauche, et le diviser en deux parties égales, en mettant le petit doigt entre deux.



(Fig 35.)

2^o Posez a main droite sur le jeu de cartes, en ser.

rant le paquet inférieur entre le pouce et le doigt du milieu de cette main.



(Fig. 36.)

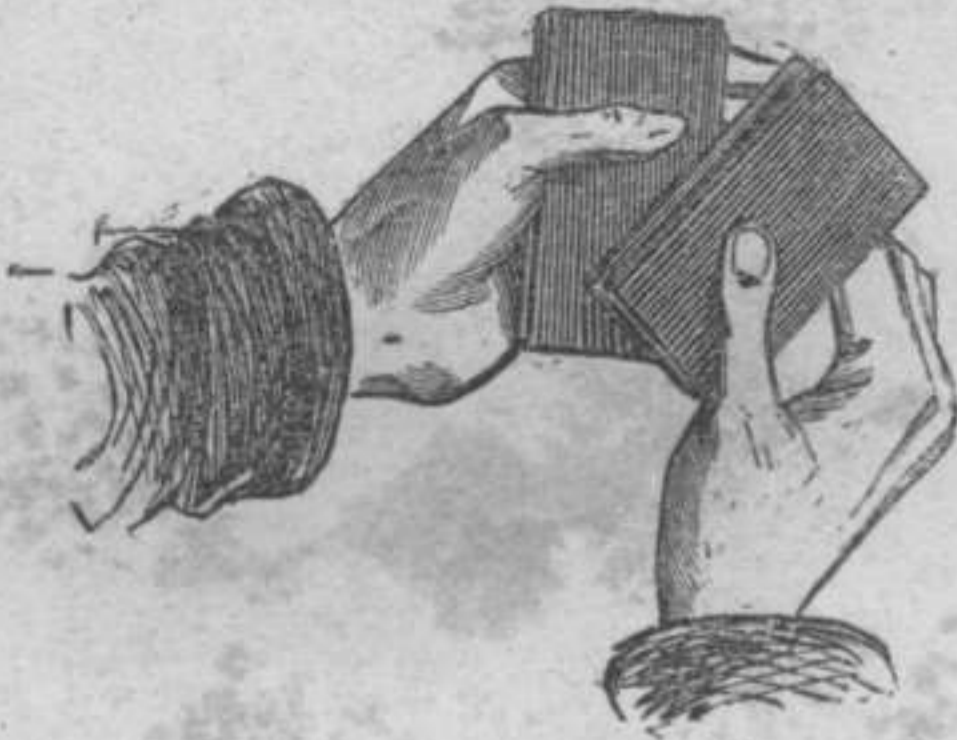
Dans cette position, le paquet supérieur se trouve serré entre le petit doigt de la main gauche et les deux doigts annulaire et du milieu de la même main.

3^o En tenant toujours le paquet inférieur avec la main droite sans serrer le paquet supérieur avec cette main, tâchez de tirer ce dernier avec la main gauche pour le faire passer par dessous lestement et sans bruit. Vous trouverez de la difficulté en commençant; mais une heure d'exercice par jour pendant une semaine vous donnera à cet égard la plus grande facilité. Remarquez qu'immédiatement après la coupe, les paquets peuvent et doivent avoir des positions différentes selon le besoin. 1^o Ils peuvent être réunis et n'en faire qu'un, comme dans la fig. 37.



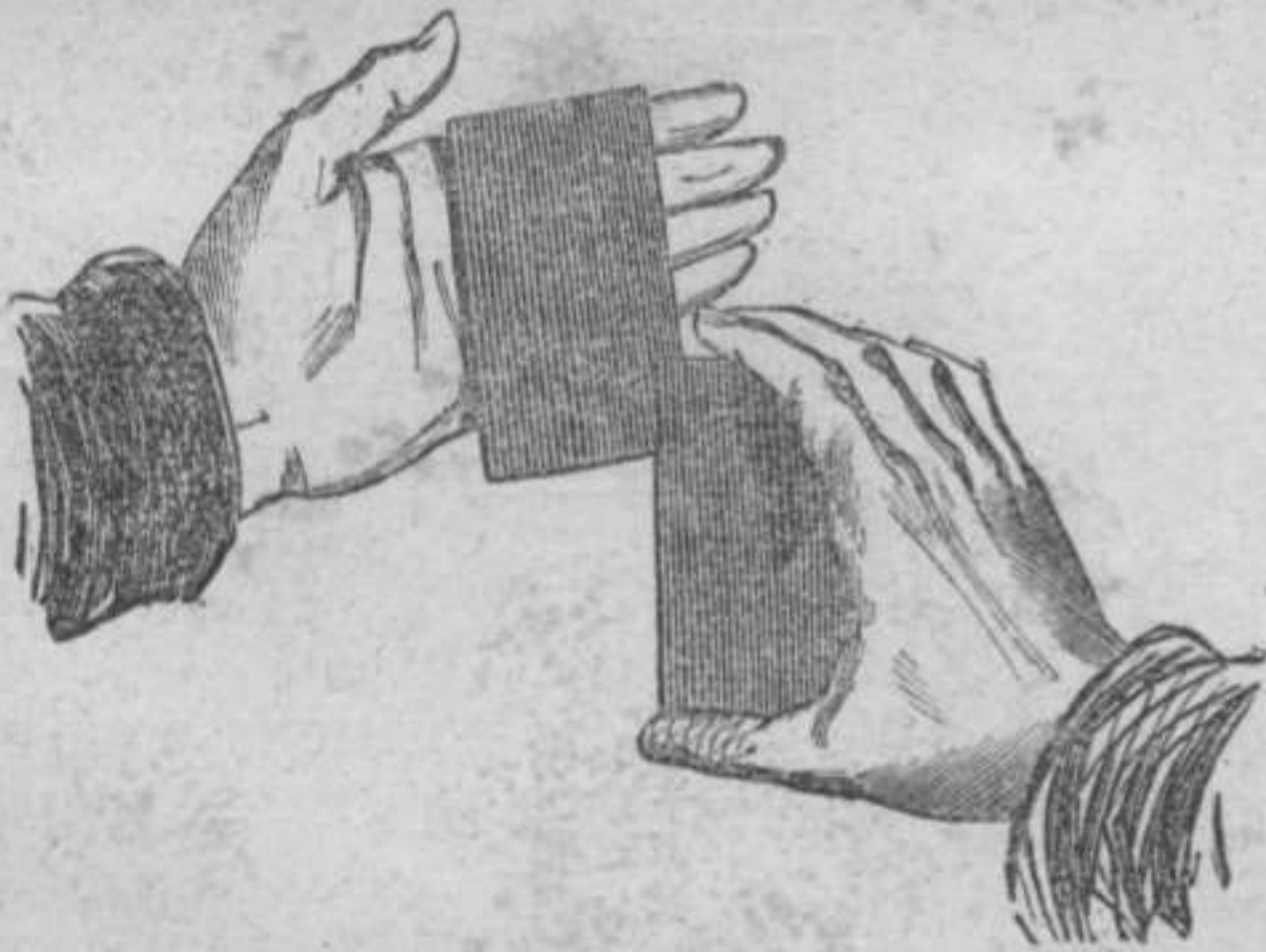
(Fig. 37.)

2^o Ils peuvent être croisés et posés de biais l'un sur l'autre, comme dans la fig. 38.



(Fig. 38.)

3° Ils peuvent être séparés, et un dans chaque main, comme dans la fig. 39.



(Fig. 39.)

4° Ils peuvent être séparés par l'index de la main droite et se trouver tous deux dans cette main. (Fig. 40.)

5° Les deux paquets peuvent être réunis dans la main gauche de manière que les figures des cartes du paquet



(Fig. 40.)

inférieur soient tournées vers le ciel (fig. 41). En supposant que le paquet A soit entièrement couvert par le paquet B, et qu'ils soient tous deux dans la main gauche.



(Fig. 41.)

Il faut s'exercer à toutes ces positions pour en faire l'usage dont nous parlerons ci-après.

Faire sauter la coupe d'une seule main.

1^o Pour faire sauter la coupe d'une seule main, il faut d'abord tenir les cartes dans la main gauche et diviser les cartes en deux paquets; ce qu'on fait en serrant le paquet supérieur entre la jointure du pouce et la partie du métacarpe qui répond à la naissance de

l'index, et en tenant le paquet inférieur également serré entre le même point du métacarpe et la première jointure du doigt du milieu et du doigt annulaire. (Fig. 42.)



(Fig. 42.)

2° Passez l'index et le petit doigt sous le paquet inférieur, pour tenir ce paquet fortement serré entre ces deux derniers doigts d'une part, et le doigt du milieu avec l'annulaire de l'autre côté. (Fig. 43.)



(Fig. 43.)

3° En conservant le pouce dans la même position, déployez les quatre autres doigts pour donner au paquet inférieur la position suivante. (Fig. 44.)

4° Dans cette quatrième position, les cartes du paquet inférieur sont renversées, c'est-à-dire que les figures sont tournées vers le ciel; mais elles sont toujours fortement serrées entre l'index et le petit doigt d'une part,



(Fig. 44.)

et les deux doigts du milieu qui sont dessous. 5° Déployez un peu le pouce pour lâcher le paquet supérieur, en l'appuyant sur l'index et le petit doigt, et portez en même temps sur le pouce le paquet inférieur. (Fig. 45.)



(Fig. 45.)

Dans cette cinquième position, le paquet inférieur a déjà pris le dessus, et les figures des cartes, dans les deux paquets, sont tournées vers la terre. 6° Otez le pouce d'entre les deux paquets pour le faire passer dessus, en poussant les deux paquets vers la naissance du pouce, de manière qu'ils se trouvent parfaitement l'un sur l'autre pour n'en faire qu'un. (Fig. 46.)

Dans cette sixième position, les deux paquets sont encore séparés par l'index et le petit doigt. Il ne reste donc qu'à ôter ces deux doigts de leur place, en les déployant, pour réunir le tout en un seul paquet.



(Fig. 46.)

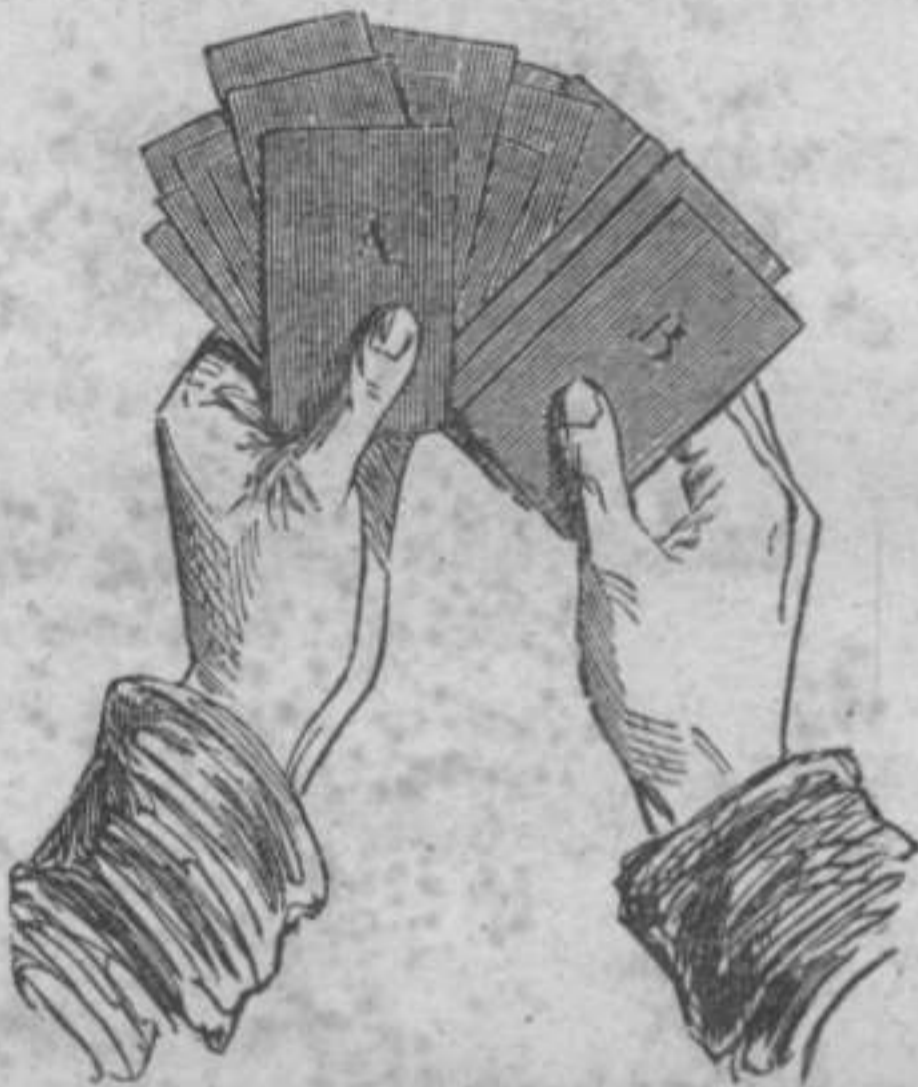
Nota. Ce serait une grande erreur de croire qu'il faut employer autant de temps à exécuter ce principe qu'à l'expliquer. Il faut s'y exercer, et le réduire en pratique, jusqu'à ce qu'on ait donné aux doigts, en un seul instant et avec rapidité, les six positions que je viens de décrire, de manière qu'on puisse faire sauter la coupe d'une seule main, au moins vingt fois par minute.

Les faux mélanges.

On peut en distinguer de quatre espèces. La première consiste à mêler réellement toutes les cartes, excepté une qu'on ne perd jamais de vue : pour cela, il faut d'abord la mettre sur le jeu, ensuite la prendre de la main droite en retenant le reste du jeu dans la main gauche ; et du pouce de cette dernière main faire glisser dans la main droite, sur la carte de réserve, cinq à six autres cartes, et sur ces dernières, encore cinq à six, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes se trouvent dans la main droite. Par ce moyen, la carte réservée se trouvera dessous ; et si dans cet instant on remet tout le jeu dans la main gauche, en retenant seulement dans la main droite la carte supérieure, on pourra faire repasser successivement toutes les cartes de la main gauche dans la main droite, en posant alternativement les cartes au-dessus et au-dessous de ladite carte supérieure retenue dans la main droite, jusqu'à ce qu'on

soit parvenu à la carte de réserve, qu'on mettra dessus ou dessous selon le besoin et l'occasion.

Le second faux mélange consiste à prendre de la main droite la moitié supérieure du jeu qu'on tenait dans la main gauche pour la faire passer sous l'autre moitié, en remuant adroitement l'annulaire de la main droite pour faire glisser les cartes sans en déranger l'ordre, fig. 47; et remarquez : 1^o qu'après avoir remué



(Fig. 47.)

les cartes d'un paquet avec l'annulaire de la main droite, comme nous venons de le dire, il faut porter sous le jeu la carte B, et deux ou trois de celles qui la suivent immédiatement, pour faire semblant d'en laisser quelques-unes tout à fait par-dessous, et cependant les reporter à leur place sous le paquet A; 2^o que le paquet A, qui était d'abord dessous, et qui est actuellement dessus, doit être pris de la main droite pour être remis lestement à sa première place.

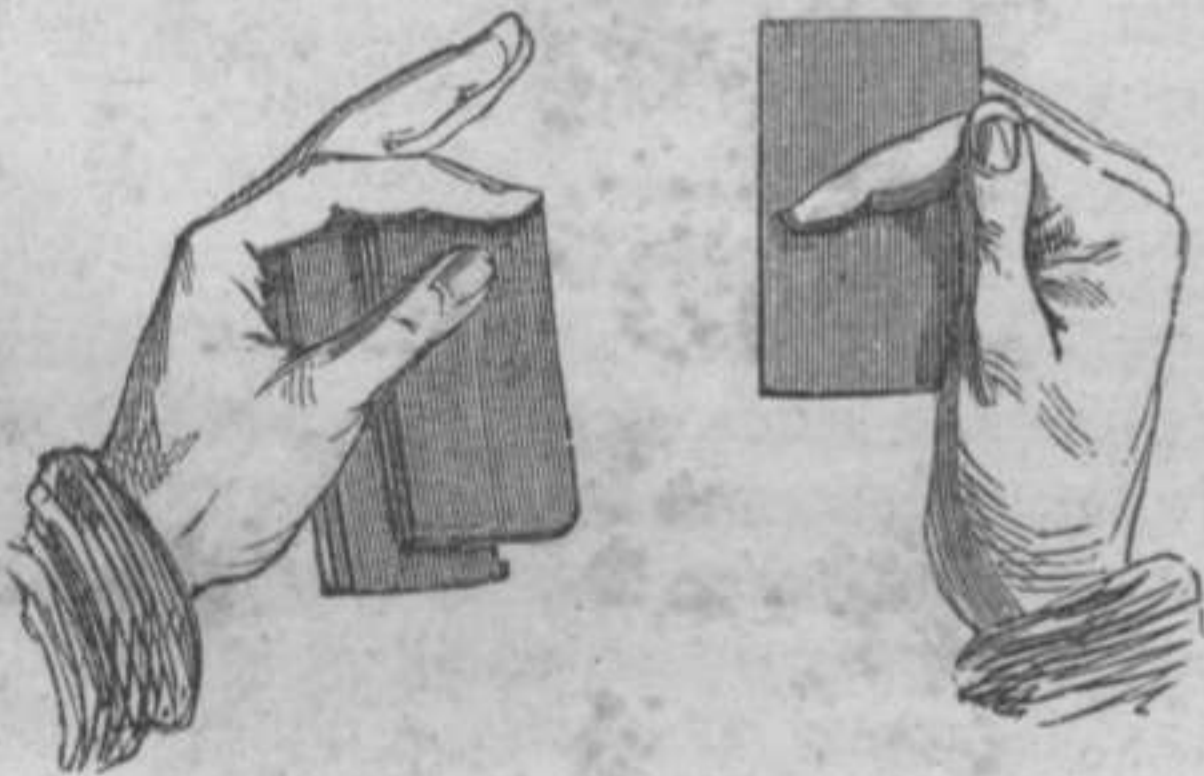
Le troisième faux mélange consiste à mettre sur le jeu la carte de dessous, et à prendre les cartes comme le représente la main droite de la fig. 39; alors on laisse

tomber sur la table les cinq à six cartes inférieures vers le point A, fig. 47; on laisse tomber un autre petit paquet au point B, à droite. Dans cet instant, on met sur la carte le premier paquet, ensuite les autres, en employant alternativement la main gauche et la main droite pour plus de rapidité. Par ce moyen les cartes semblent être mêlées, quoiqu'elles ne changent point de place.

Le quatrième faux mélange consiste à faire sauter la coupe pour retenir les cartes avec la main droite, et à diviser la moitié inférieure en trois autres petits paquets, dont le premier tombe sur la table, le second à droite et le troisième à gauche. La moitié supérieure étant alors posée au milieu, si on transporte sur cette moitié les paquets de droite et de gauche, en suivant le même ordre, et en employant alternativement la main gauche et la main droite pour plus de vitesse, et pour faire croire qu'on mêle au hasard et sans réflexion; les cartes, sans changer de place, sembleront se mêler comme dans le cas précédent.

Filer la carte.

Pour filer la carte, il faut la tenir entre l'index et le doigt du milieu de la main droite, et tenir le reste du

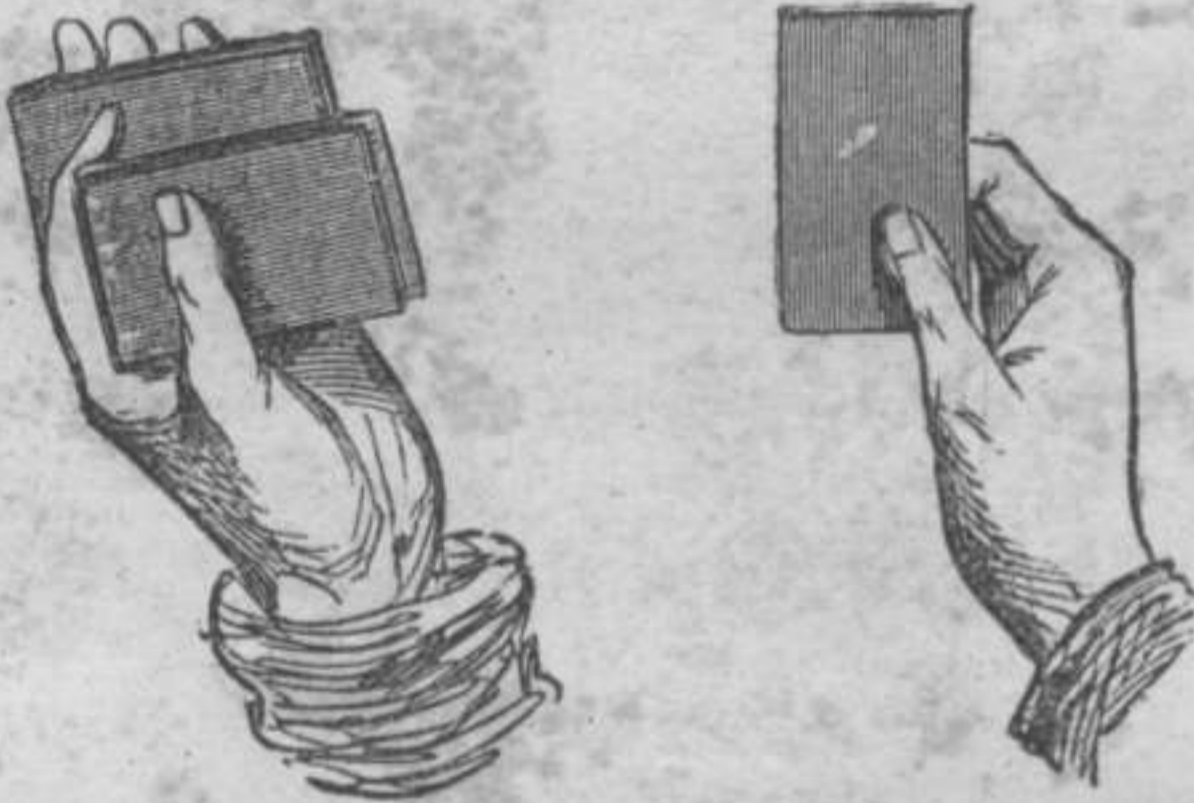


(Fig. 48.)

jeu dans la main gauche entre l'index et le pouce de cette main. La carte supérieure que l'on veut substituer doit être un peu avancée vers la main droite.

Dans cette position, le doigt du milieu, l'annulaire et le petit doigt de la main gauche sont parfaitement libres, et c'est avec ces doigts qu'il faut prendre la carte qui est dans la main droite, lorsque celle-ci s'approche en un clin d'œil de la main gauche pour y prendre la carte supérieure que l'on veut substituer.

Aussitôt après cette substitution, les mains et les cartes sont comme dans la fig. 49, mais l'index de la main



(Fig. 49.)

gauche qui sépare des autres cartes celle qu'on vient d'apporter, doit aussitôt quitter sa place pour que les cartes prennent la position de la fig. 37.

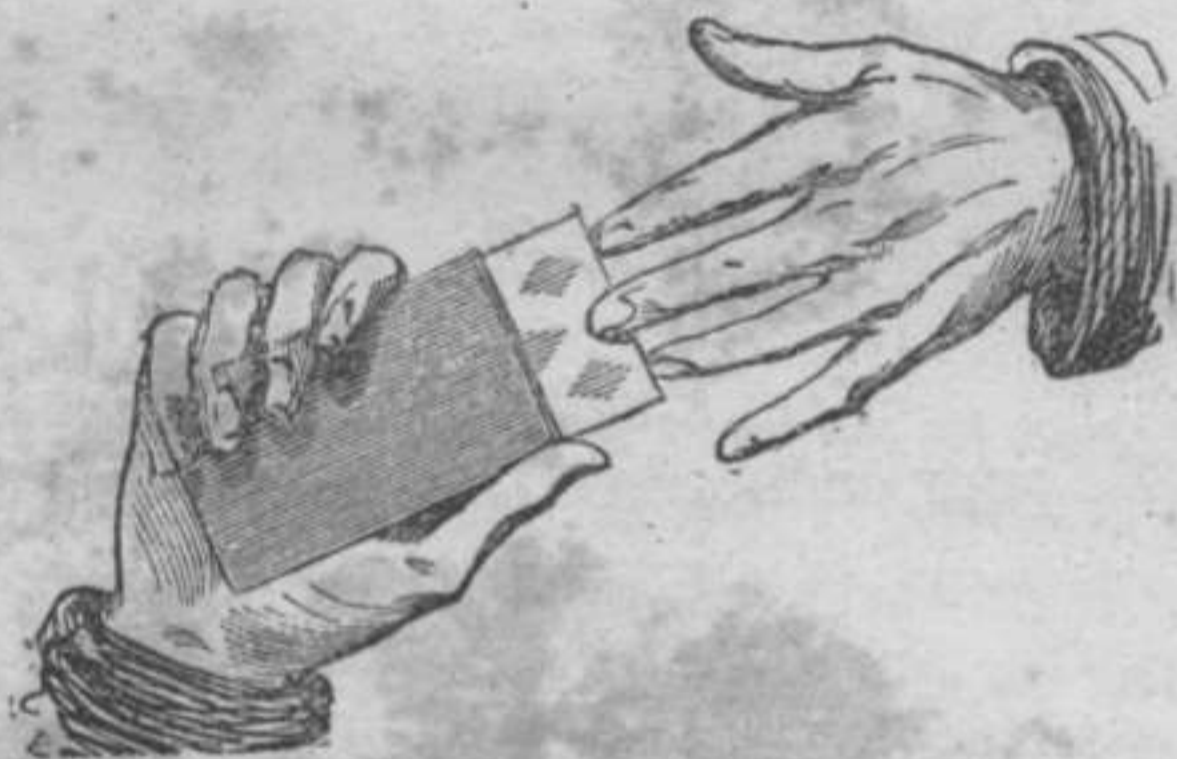
Glisser la carte.

Pour glisser la carte, il faut : 1^o tenir le jeu dans la main droite, et faire voir au spectateur la carte de dessous, que je suppose être l'as de carreau ; 2^o renverser le jeu sens dessus dessous pour faire semblant de prendre cet as de carreau avec un doigt de la main gauche, fig. 50 ; 3^o prendre, au lieu de l'as de carreau, la carte qui le suit immédiatement, en faisant glisser cet as de car-



(Fig. 50.)

reau en arrière avec l'annulaire et le petit doigt de la main droite, qu'on a mouillés un instant auparavant avec de la salive. Voyez la fig. 51, qui représente les cartes et les mains telles que le spectateur les verrait par-dessous s'il se baissait pendant l'opération.



(Fig. 51.)

Nota. Le doigt de la main gauche avec lequel on tire la seconde carte, au lieu de la première en dessous, doit être également mouillé de salive.

Enlever la carte.

Pour enlever une ou plusieurs cartes, il faut : 1^o tenir dans la main gauche les cartes qu'on veut enlever posées en diagonale sur les autres, et un peu avancées vers la main droite, fig. 52.



(Fig. 52.)

2^o Prendre ces cartes avec la main droite, en les serrant un peu entre le petit doigt et le pouce. (Fig. 53).



(Fig. 53.)

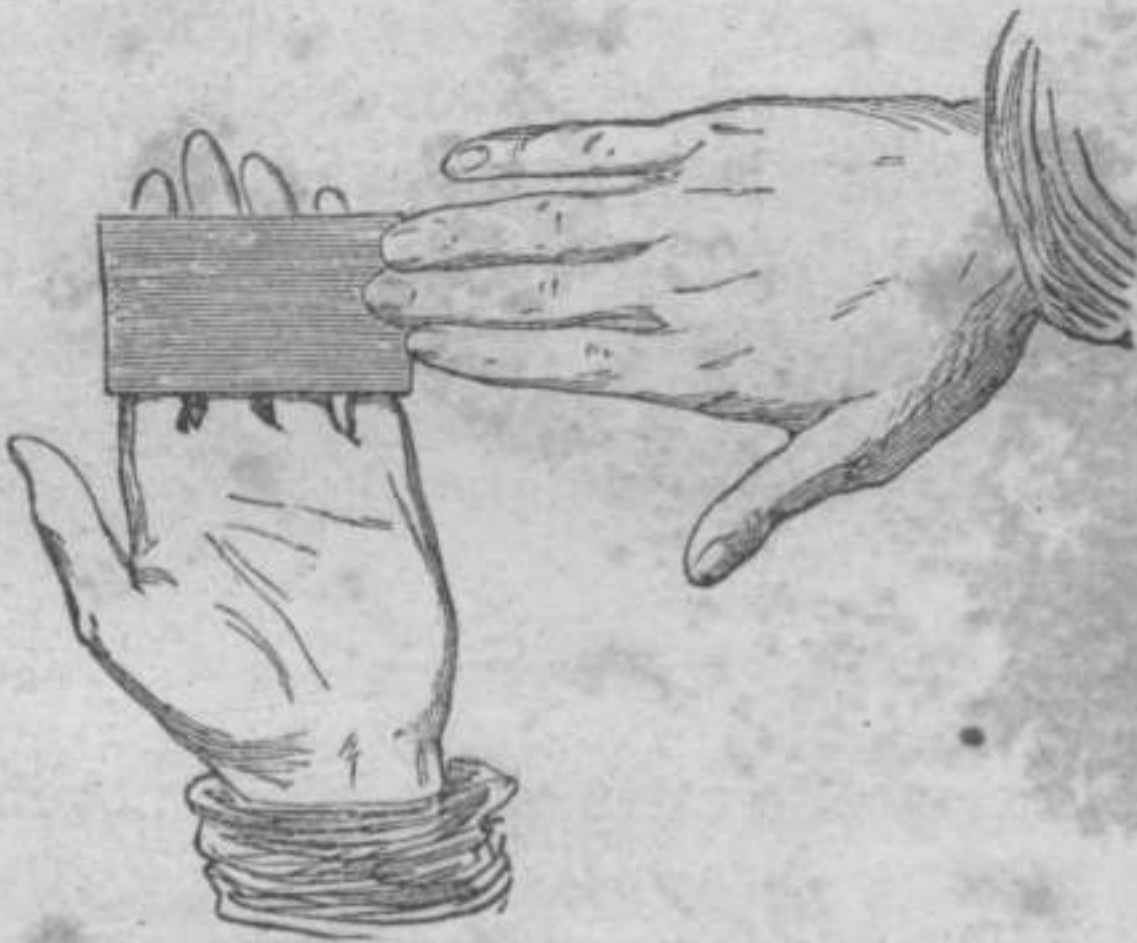
3^o Appuyer négligemment la main droite sur le bord d'une table pour cacher la supercherie. (Fig. 54).



(Fig. 54.)

Poser la carte.

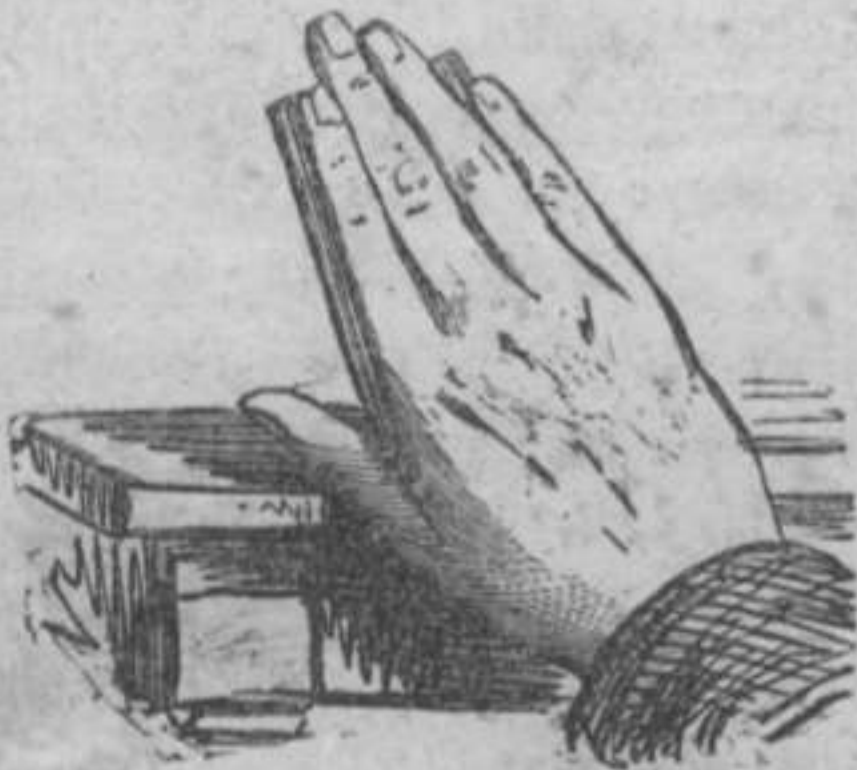
On peut poser la carte de deux manières; savoir :
1^o sur les autres cartes qu'on tient dans la main gauche dans l'instant où l'on prie le spectateur de mettre sa main sur le jeu. (Fig. 55).



(Fig. 55.)

Nota. Dans ce premier cas, aussitôt qu'on a posé la carte, on éloigne un peu la main droite de la main gauche, de manière qu'on touche presque les cartes avec le doigt du milieu de la main droite, comme pour indiquer au spectateur l'endroit où on l'invite à porter sa main. Par ce moyen, il ne fait pas attention que les mains se sont rapprochées pour opérer un petit changement, et il pose bonnement sa main sur le jeu pour empêcher (mais trop tard) qu'on n'en fasse aucun.

La seconde manière de poser les cartes se fait dans l'instant où on prend le jeu sur la table, fig. 56. Dans



(Fig. 56.)

ce cas, il ne faut pas ramasser les cartes en fermant la main comme à l'ordinaire, mais les faire glisser vers soi pour plus de rapidité, sans quoi le spectateur pourrait s'apercevoir qu'on avait des cartes dans sa main. Il faut cependant se contenter d'une vitesse médiocre, qui suffit pour cacher ce moyen, tandis qu'une rapidité extraordinaire ferait soupçonner la supercherie. *Hâtez-vous lentement.*

Dire d'avance la carte que quelqu'un choisira.

Pour cela, il faut : 1^o regarder d'un clin d'œil la carte qui est sous le jeu, et ensuite mêler les cartes pour faire croire au spectateur qu'on n'a aucune carte en vue, et observer toutefois le premier des quatre *faux mélanges* dont il est parlé ci-devant ; 2^o finir le mélange de manière que la carte qu'on a en vue reste par-dessous ; 3^o s'approcher d'un des spectateurs pour lui parler à l'oreille, et le prier de se rappeler la carte choisie en question ; 4^o faire sauter la coupe pour faire trouver dans le milieu la carte nommée à l'oreille ; 5^o tenir, après la coupe, les deux paquets de biais et croisés l'un sur l'autre comme dans la fig. 38 ; 6^o faire glisser rapidement l'un sous l'autre les cartes du paquet supérieur, en invitant un des spectateurs à en prendre une ; 7^o lui mettre subtilement dans la main la carte inférieure du paquet supérieur (c'est ce qu'on appelle faire prendre une carte forcée) ; 8^o la faire mêler dans le jeu par un spectateur, et, tandis qu'il la mêle pour empêcher qu'on ne la trouve, lui prouver que sa précaution est inutile, en la faisant nommer par la personne à qui on a parlé à l'oreille.

Nota. Il faut glisser la carte dans la main du spectateur légèrement et sans aucune affectation ; et pour trouver moins de résistance de sa part, il faut choisir quelqu'un qui ne soit pas initié dans les tours. Cette opération produit un effet merveilleux quand elle est

bien faite. La difficulté de faire tirer une carte forcée ne doit point effrayer les commençants, pour deux raisons : 1^o parce qu'on y parvient facilement avec un peu d'exercice ; 2^o parce que si le spectateur ne prend point la carte en question, on remédie à cet inconvénient sans aucune erreur apparente, en terminant le tour d'une manière plus frappante et plus extraordinaire, comme on le verra dans l'article suivant.

Faire tirer une carte au hasard, et la faire mêler avec les autres par un des spectateurs, pour la faire trouver ensuite sur le jeu ou dans le milieu, au gré de la compagnie.

Quand le spectateur affecte malicieusement de ne pas prendre la carte qu'on lui offre, le tour dont nous venons de parler ne doit pas paraître manqué, si on a eu la précaution de ne pas avertir la compagnie de ce qu'on voulait faire. (Conformément au premier des préceptes généraux, il ne faut jamais dire trop tôt le tour qu'on se propose de jouer, crainte que quelqu'un ne s'étudie à le faire manquer ; c'est pourquoi, dans le tour précédent, au lieu de dire d'avance à la compagnie la carte qui doit être choisie, on la nomme tout simplement à l'oreille d'une personne ; il faut même avoir la précaution de ne pas dire à cette personne qu'un des spectateurs va prendre une telle carte, mais seulement qu'on la prie de se rappeler cette carte ; par ce moyen, on est libre, pour la faire nommer tout haut, d'attendre l'instant où l'on aura réussi à la faire prendre.) Lors donc qu'une carte différente de celle qui a été nommée à l'oreille est choisie par le spectateur à qui on s'adresse, on prie ce spectateur de la mettre au milieu du jeu, c'est-à-dire, sur la moitié des cartes qu'on tient dans la main gauche, et on la couvre avec l'autre moitié qu'on tenait dans la droite. Dans cet instant, on fait sauter la coupe subtilement pour faire trouver cette carte sur le jeu ; ensuite on emploie le premier des quatre faux mé-

langes, et on finit par la faire trouver dessous. Alors on fait sauter la coupe pour faire trouver le paquet inférieur dans la main droite, et dans la gauche le paquet supérieur, fig. 39. On prie le spectateur de regarder si la carte choisie est sur le paquet de la main gauche, en l'invitant à répondre *oui* ou *non* sans nommer la carte, et tandis qu'il y regarde, on jette un coup d'œil rapide sous le paquet qui est dans la main droite; aussitôt que, par ce moyen, on a vu la carte choisie, on met ensemble les deux paquets, et on prie quelqu'un de la compagnie de les bien mêler; on reprend les cartes, et on les épluche en les regardant l'une après l'autre, sous prétexte de s'assurer que la carte choisie n'a pas été escamotée par la personne qui vient de mêler. Lorsque par cette feinte on a trouvé la carte choisie, on la met adroitement sous le jeu qu'on tourne sens dessus dessous pour mêler de nouveau; on finit par la laisser dessus; et en se préparant à faire sauter la coupe, on apostrophe ainsi la compagnie : *Messieurs, non-seulement je connais, sans l'avoir vue, la carte qu'on a tirée* (ici on peut la nommer); *mais encore je sais d'avance si vous voudrez qu'elle se trouve dessus ou dans le milieu du jeu; et pour preuve de cela, je viens de la placer à celui de ces deux endroits que vous allez choisir.* Si on choisit le dessus, il faut prier quelqu'un d'y regarder, et on l'y trouvera infailliblement, puisqu'elle y est; mais si on demande qu'elle soit dans le milieu, il faut faire sauter la coupe pour faire passer dans la main gauche le paquet supérieur, et retenir le paquet inférieur dans la droite; et comme dans cet instant on tient la droite sur la gauche à une petite distance, fig. 39, il semble au spectateur qu'on vient tout simplement de partager les cartes pour faire prendre la carte choisie dans le milieu du jeu sur le paquet de la main gauche.

Nota. 1^o Si vous voulez que ce tour produise un grand effet, tâchez de persuader que, pour l'exécuter, il faut plus de subtilité dans l'esprit que d'agilité aux doigts. Pour cela, parlez ainsi à la compagnie : *Je viens de vous*

prouver, Messieurs, par cette opération, que je pouvais prévoir votre pensée; mais si cette preuve vous paraît insuffisante, je vais vous en donner une plus palpable. Alors revenez au premier tour, s'il n'a pas réussi dès la première fois; et s'il a réussi, passez au tour suivant.

Nota. 2^o Il est quelquefois plus facile de faire tirer une carte forcée après le second tour que nous venons d'expliquer qu'auparavant, parce que le spectateur voyant qu'on devine dans ce tour une carte qui n'était point forcée, et qui a été choisie très-librement, se persuade, dans cet instant, qu'on devinera également toute autre carte; d'où il conclut qu'il est inutile de faire le difficile dans son choix.

Faire tirer une carte au hasard, et après avoir divisé le jeu en quatre paquets, la faire trouver infailliblement dans celui que la compagnie choisira librement.

Aussitôt qu'on aura pris une carte, tenez : 1^o la moitié du jeu dans chaque main, fig. 39; 2^o faites poser la carte choisie sur le paquet de la main gauche, et couvrez-la du paquet de la main droite; 3^o faites sauter la coupe invisiblement, et le spectateur croira que la carte choisie est dans le milieu du jeu, quoiqu'elle soit dessus; 4^o employez un instant le premier des quatre faux mélanges, finissez par laisser sur le jeu la carte en question, et enlevez-la, fig. 53 et 54; 5^o donnez à mêler les autres cartes (on croira tenir le jeu entier, et confondre avec les autres la carte choisie); 6^o partagez le jeu sur le bord de la table, de votre côté, en quatre paquets; 7^o égalisez les paquets, en donnant à celui qui n'aurait que trois ou quatre cartes quelques-unes de celui qui en aurait un très grand nombre. (Servez-vous pour cela de la main gauche, puisque la droite n'est pas libre.) Et quand on aura désigné le paquet sur lequel on voudra faire trouver la carte choisie, prenez-le de votre main droite, en y posant la carte, comme dans la

fig. 56. Quand ce paquet sera entre vos mains, vous pouvez encore, avant de montrer la carte, demander si on veut qu'elle soit dessus ou dans le milieu du paquet; et, pour remplir le vœu de la compagnie, employez la coupe, s'il y a lieu, comme dans le tour précédent.

Nota. 1^o En finissant ce tour, ce serait une gaucherie de tourner soi-même la carte pour demander à celui qui l'a tirée si c'est la sienne; de cette manière, ce serait presque en vain que la personne interrogée répondrait affirmativement, parce que la compagnie pourrait supposer, ou que cette personne a oublié sa carte et qu'elle se trompe, ou que sa réponse est dictée par la complaisance pour ne pas faire manquer le tour. Il vaut donc mieux attendre, pour montrer la carte, qu'elle soit nommée par celui qui l'a choisie, en observant, pour plus grande perfection, de la faire tourner par un autre, pour bannir, dans ce moment, de l'esprit des spectateurs toute idée d'escamotage.

Nota. 2^o Lorsqu'en faisant ce tour vous appuyez négligemment votre main droite sur vos genoux ou sur le bord de la table pour cacher la carte enlevée, et que vous demandez à quelqu'un de la compagnie dans quel paquet on veut faire trouver la carte choisie, il peut arriver un inconvénient; la personne interrogée peut connaître votre ruse et chercher à la dévoiler à tout le monde, en vous répondant de cette manière : *Je veux que la carte choisie se trouve dans votre main.* Cette réponse est embarrassante, et semble prouver, au premier abord, que vous allez rester court; cependant vous pouvez vous en tirer par le moyen que voici : Gardez-vous de satisfaire la malice du spectateur, en faisant voir à la compagnie qu'il a deviné, et que vous avez une carte dans votre main; mais posez la carte enlevée sur un des paquets en le prenant sur la table, réunissez ensuite les quatre paquets en un seul, et dites : *Je suis bien sûr maintenant que la carte choisie est dans ma main, comme vous l'avez désiré.* Par ce moyen, le tour ne

finira pas d'une manière frappante; mais la compagnie ignorera ce qu'on voulait lui faire savoir, et l'attrapeur sera attrapé. Vous pouvez ajouter aussi, immédiatement après, en faisant plusieurs paquets et en enlevant la même carte : *Messieurs, si quelque autre personne veut choisir un paquet, je ferai trouver la carte choisie dans celui qu'on voudra.* Alors si quelqu'un vous répond directement en choisissant un des paquets, le tout finira comme si personne n'avait cherché à vous embarrasser.

Prévoir la pensée d'une personne, en mettant d'avance dans le jeu une carte choisie au hasard, au rang et au numéro que cette personne doit choisir un instant après.

La carte ayant été choisie, mise dans le jeu, passée par-dessus, et enlevée comme dans le tour précédent, vous ferez : 1^o mêler le jeu par quelqu'un de la compagnie;

2^o Faites poser sur la table, près de vous, le jeu qu'on vient de mêler, et en le prenant de la main droite, posez-y la carte retenue; 3^o mêlez vous-même les cartes de manière que la carte choisie se trouve la troisième par-dessus; 4^o faites sauter la coupe par le cinquième moyen, fig. 41, de manière que le paquet inférieur ait les figures tournées vers le ciel après la coupe; par ce moyen, la carte choisie se trouvera la troisième par-dessous; 5^o tenez les cartes sur l'extrémité de la main gauche, fig. 57, de sorte qu'en fermant



(Fig. 57.)

la main, elles puissent se renverser sens dessus dessous, et qu'elles se trouvent, quand elle est ouverte de nouveau, comme dans la fig. 58 (elles ne paraîtront pas



(Fig. 58.)

avoir été retournées, parce qu'elles montrent le côté blanc par-dessus et par-dessous); 6° demandez à quel rang on veut que se trouve la carte choisie (depuis le troisième jusqu'au dixième); 7° si on veut qu'elle se trouve la troisième, il suffit d'avoir fermé et ouvert la main gauche, comme nous venons de l'expliquer, afin que la carte qui était la troisième par-dessous se trouve la troisième par-dessus, comme on le désire.

Si on veut qu'elle soit la quatrième, il faut, avant de fermer et ouvrir la main gauche, ôter une carte de dessus le jeu, la poser sur la table, et dire ensuite, en fermant la main : *Maintenant que j'en ai ôté une, votre carte doit être la troisième*; et si après avoir ouvert la main vous en ôtez deux autres, on croira que vous en avez ôté trois de suite du même endroit, quoique vous en ayez ôté une d'une part et deux de l'autre. Par ce moyen, la carte choisie, qui est toujours la troisième, paraît être la quatrième dans le besoin. On voit que pour faire trouver la carte choisie au sixième ou au dixième rang, il faut, avant de fermer la main, ôter également trois ou sept cartes selon le besoin. Ces cartes ôtées d'avance, jointes aux deux que l'on ôte, après avoir fermé et ouvert la main, forment toujours le nombre requis pour que la carte choisie se trouve au rang demandé.

Faire tirer une carte, la mêler avec les autres, et après avoir montré qu'elle n'est ni dessus ni dessous, la faire rester seule dans la main gauche, en faisant tomber les autres par terre d'un coup de la main droite.

Tâchez de faire tirer une carte forcée, et faites-la mêler aussitôt dans le jeu ; ce qui ne vous empêchera pas de la trouver, puisque, dans ce cas, vous devez la connaître. Si l'on prend toute autre carte, il faudra la faire poser dans le milieu, et l'enlever après la coupe, avant de faire mêler le jeu par le spectateur. Dans les deux cas, vous la poserez ensuite vous-même sur le jeu sans que personne s'en aperçoive, et puis vous la ferez passer dessous, en employant le premier des quatre faux mélanges, pour faire croire que vous ne savez pas où elle est. Après cela, vous ferez sauter la coupe, et vous tiendrez votre petit doigt entre les deux paquets ; vous ferez voir dans cet instant que la carte choisie n'est point dessus. Vous montrerez aussi qu'elle n'est point dessous, en tenant les cartes comme dans la fig. 59.



(Fig. 59.)

Il faudra tenir ainsi les cartes avec les deux mains, parce que je suppose que le petit doigt de la main gauche continue de séparer les deux paquets pour que vous soyez tout prêt à faire sauter la coupe, quand vous aurez renversé de nouveau les cartes pour les tenir comme dans la fig. 36. Vous ferez ensuite sauter la coupe, pour faire passer par-dessous la carte choisie

qui doit se trouver encore dans le milieu sous le paquet supérieur, si vous avez suivi de point en point ce que je viens de dire. Après la coupe, vous pincerez le jeu de la main gauche, et le frapperez de la main droite. (Fig. 60.)



(Fig. 60.)

Un coup sec fera tomber toutes les cartes, excepté la carte de dessous, qui est la carte choisie, et que l'on croit être dans le milieu.

Nota. Pour assurer le succès de cette expérience, il faut bien serrer les cartes de la main gauche, mouiller avec un peu de salive les trois doigts du milieu, et les avancer d'environ six lignes sous le jeu, tandis que le gros doigt est dessus entièrement au bord.

**Faire trouver les quatre rois dans le milieu,
après les avoir fait poser séparément.**

1^o Mettez les quatre rois entre les mains de quelqu'un, et reprenez-en deux pour les mettre visiblement un dessus et un dessous ;

2^o Après cette première opération, tenez le jeu de cartes dans votre main gauche, en posant votre petit

doigt entre les deux moitiés pour vous préparer à faire sauter la coupe ;

3^o Retournez la carte de dessus, pour faire voir de nouveau que c'est un roi, et remettez-la à sa place fort lentement, pour prouver que vous ne l'escamotez point ;

4^o Faites voir aussi de nouveau que la carte de dessous est un roi, mais laissez toujours le petit doigt à sa même place, fig. 59 ;

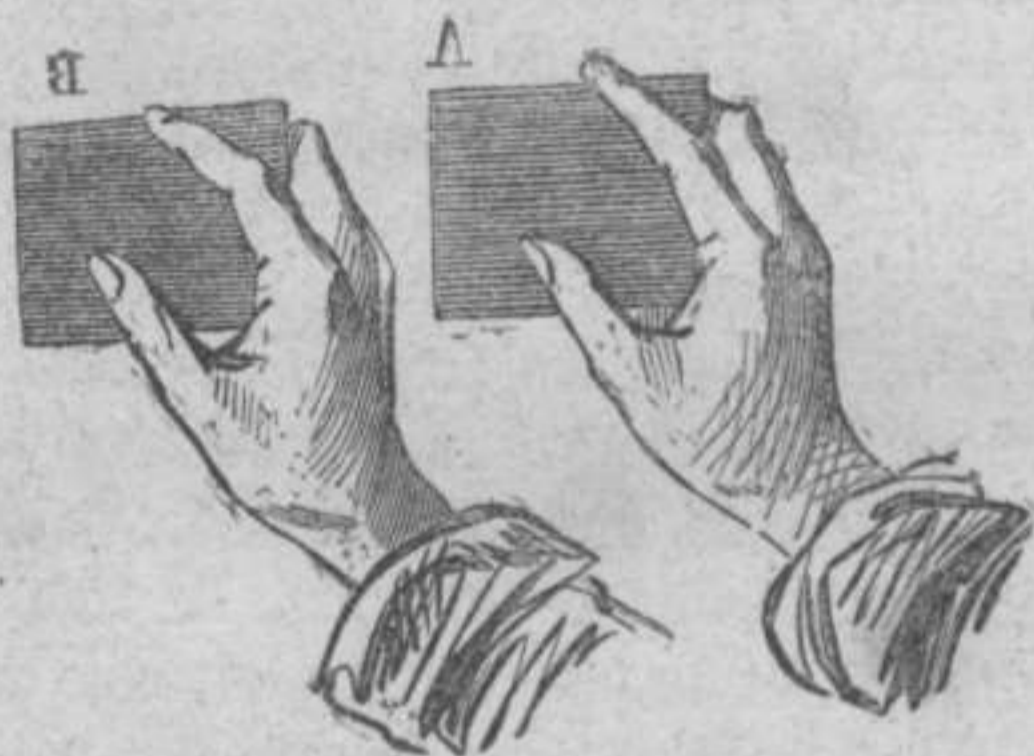
5^o Refermez votre main gauche de manière que les mains et les cartes soient dans la position de la fig. 36 ;

6^o Priez le spectateur de mettre les deux autres rois dans le milieu ; mais en faisant semblant de partager simplement le jeu en deux parties égales, pour que ces deux rois soient mis entre deux, faites sauter la coupe de manière que les deux mains se trouvent comme dans la fig. 39. Par ce moyen, les deux rois qui, avant la coupe, étaient dessus et dessous, se trouveront déjà au milieu du jeu, et le spectateur, en mettant dans le milieu les deux autres rois, croira les poser loin des deux premiers, quoiqu'il les mette tous ensemble.

Nota. 1^o Quand les deux derniers rois ont été placés sur le paquet de la main gauche, il faut, en posant celui de la main droite, mettre aussitôt le petit doigt entre les deux paquets, parce que si quelqu'un des spectateurs avertissait alors le reste de la compagnie que les quatre rois sont déjà ensemble, on lui prouverait le contraire (aux yeux du grand nombre) en faisant sauter la coupe de nouveau pour en faire voir un dessus et un dessous. (Dans ce cas, il y en a trois dessus, mais on n'en montre qu'un). Après quoi on ferait encore sauter la coupe pour les mettre tous quatre dans le milieu, comme auparavant.

Nota. 2^o Ce tour ne consistant point à deviner des cartes, comme beaucoup d'autres dont nous avons parlé, on ne peut pas se vanter de l'exécuter par la seule subtilité de l'esprit. Le spectateur étant donc déjà persuadé que ce tour doit consister dans l'adresse des

mains, il faut profiter de cette persuasion pour l'attribuer à un trait d'adresse d'autant plus merveilleux, qu'il est impossible; il faut dire : *Messieurs, vous voyez évidemment que les quatre rois sont séparés les uns des autres; concevez, s'il est possible, combien il faut être adroit pour faire passer avec les deux du milieu les deux autres qui sont dessus et dessous, et cela d'une seule main et en un clin d'œil*; alors il faut prendre les cartes de la main droite, comme dans la fig. 61, au point A, et dans



(Fig. 61.)

l'instant où l'on porte rapidement la main du point A au point B, lever vivement le pouce pour faire craquer les cartes par le coin; le mouvement rapide de la main et le craquement des cartes trompent en même temps les yeux et les oreilles du spectateur, et quand on lui montre ensuite que les quatre rois sont ensemble, il croit se rappeler l'instant où ces rois se sont réunis; ce qui doit cependant l'étonner, puisque cette réunion est impossible de la manière dont il l'entend.

Prouver combien il est imprudent de jouer de l'argent à la triomphe avec des personnes dont la probité est équivoque.

1^o En finissant le tour que nous venons d'expliquer, il faut chercher les quatre rois dans le milieu, en feuil-

letant les cartes bien doucement, pour ne faire soupçonner aucun escamotage; mais aussitôt qu'on les a trouvés (en regardant les cartes par la figure), il faut, en renversant les cartes, faire passer lestement ces rois sur le jeu, les *enlever* ensuite, et donner les autres cartes à mêler, sans annoncer ce qu'on veut faire;

2° Le jeu ayant été mêlé, coupé et mis sur le bord de la table, posez-y, en le prenant, les quatre rois retenus, et faites sauter la coupe pour les faire passer dans le milieu, où vous aurez soin de tenir votre petit doigt (voyez fig. 35);

3° Proposez à quelqu'un de jouer à la triomphe, et donnez aussitôt deux cartes pour lui, deux pour vous et trois autres pour lui;

4° Dans ce moment, faites passer les rois par-dessus, en disant : *C'est en vain, Messieurs, qu'on mêle les cartes quand on joue avec moi, car je me donne toujours trois rois et je tourne le quatrième;*

5° Achevez de donner, faites voir vos rois, et si quelqu'un vous fait observer que votre adversaire pourrait avoir plus beau jeu que vous par les atouts, dites que vous donnez seulement ceci comme un exemple, pour prouver que vous pouvez vous donner toutes les cartes que vous avez en vue.

**Faire une pareille démonstration en se donnant
brelan de rois.**

1° Après avoir enlevé les rois, fait mêler le reste du jeu, et posé les cartes enlevées comme dans le tour précédent, faites passer deux rois dessous, en laissant les deux autres dessus;

2° Prenez la moitié supérieure des cartes dans la main droite, en laissant l'autre moitié dans la gauche;

3° Faites glisser sur le paquet de la droite trois cartes, que vous prendrez une à une sur le paquet de la gauche, en les comptant bien attentivement, quoique

vous fassiez semblant de les feuilleter au hasard ;

4^o Réunissez les deux paquets en un (en posant celui de la main droite sur celui de la gauche), et prenez aussitôt un des deux rois qui sont dessous pour le faire passer dessus ;

5^o Partagez, comme auparavant, le jeu en deux moitiés, pour faire glisser sur le paquet de la droite trois autres cartes de la gauche ;

6^o Réunissez, comme auparavant, les deux paquets en un, pour prendre le roi qui reste dessous et le faire passer par-dessus ;

7^o Prenez encore trois cartes du milieu pour les mettre dessus ;

8^o Ces sept premières opérations étant faites avec facilité et rapidité pour que vous paraissiez mêler les cartes, au lieu de paraître les arranger, il faut achever de dérouter le spectateur, et dire, en faisant les trois faux mélanges qui laissent le jeu tel qu'il est : *Voilà, Messieurs, comment je mêle les cartes quand je veux avoir un brelan ;*

9^o Quand vous aurez mêlé ainsi pendant quelques secondes, dites à la compagnie : *Messieurs, voulez-vous que je continue de mêler, ou que je laisse les cartes telles qu'elles sont ? dans tous les cas je gagnerai au brelan.* Quelque parti qu'on prenne vous serez sûr de gagner, puisque les cartes ont déjà l'arrangement nécessaire pour cela, et qu'elles ne le perdent point par vos mélanges ;

10^o Quand on aura coupé, faites sauter la coupe, et donnez les cartes une à une selon les lois du brelan, et comme s'il y avait trois joueurs avec vous quatrième : on sera sûrement étonné de vous voir un brelan carré ;

11^o Si quelqu'un vous dit que cela ne suffit pas toujours pour être sûr de gagner, et qu'il faudrait donner un autre brelan à votre adversaire, répondez que, puisque vous gardez pour vous les meilleures cartes, vous seriez bien le maître de donner les mauvaises à votre gré ; mais ne portez pas plus loin votre démonstration,

qui pourrait devenir insipide et peut-être dangereuse, en satisfaisant un peu trop la curiosité.

Deviner la carte pensée.

1^o Éparpillez les cartes dans la main droite, comme dans la fig. 62, de manière qu'en les montrant au spec-



(Fig. 62.)

tateur, elles paraissent comme dans la fig. 63, c'est-à-dire, que toutes les cartes doivent être cachées les unes



(Fig. 63.)

par les autres, excepté le roi de pique qu'on doit bien

voir par la tête, sans que les doigts ou les autres cartes y mettent aucun obstacle ;

2° Quand vous les aurez ainsi étalées à dessein, mais de manière que cela paraisse fait au hasard, montrez-les à un seul spectateur, en le priant d'en penser une ; et dans cet instant, ayez soin de remuer un peu la main, en décrivant un arc de cercle de droite à gauche, pour que le spectateur ait les yeux frappés par le roi de pique, sans s'apercevoir que les autres cartes sont cachées les unes par les autres ;

3° Mêlez les cartes réellement ou en apparence ; mais ne perdez pas de vue le roi de pique, pour le mettre ensuite sur la table, la figure en-dessous ;

4° Dites à celui qui a pensé une carte que celle qu'il a eue dans l'idée est actuellement sur la table, et priez-le de la nommer ;

5° Si l'on nomme le roi de pique, tournez-le aussitôt pour faire voir aux spectateurs étonnés que vous avez deviné la carte pensée ;

6° S'il nomme une autre carte, que je suppose être le roi de carreau, répliquez-lui aussitôt qu'il a changé d'idée, qu'il avait pensé primitivement une autre carte, et que sa mémoire est en défaut ;

7° En lui disant (sous diverses expressions pour gagner du temps) qu'il a pensé une autre carte, feuillotez rapidement le jeu, comme par distraction, jusqu'à ce que vous ayez trouvé la carte qu'il vient de nommer (le roi de carreau) ;

8° Mettez cette carte sur le jeu, et employez aussitôt (en tâchant toujours de paraître distrait) le premier des quatre faux mélanges, pour faire croire que vous n'avez aucune carte en vue ;

9° Finissez ce mélange par laisser le roi de carreau sur le jeu ;

10° Prenez le jeu de la main gauche, et le roi de pique de la main droite, fig. 48, et dites, en filant la carte, c'est-à-dire, en substituant le roi de carreau au roi de pique : Que faudrait-il, Messieurs, pour que mon tour

ne fût pas manqué? quelle carte devrais-je avoir dans ma main droite? On ne manquera pas de nommer le roi de carreau, et vous saisirez l'instant où on le nommera pour le retourner.

Nota. 1^o Ce tour produit toujours le même effet, quand il est bien exécuté, soit que le spectateur pense bonnement le roi de pique qu'on lui a montré, soit que par raffinement il pense une autre carte.

Nota. 2^o On peut faire penser une carte forcée sans employer le moyen dont nous avons parlé au commencement de cette section; pour cela, il faut faire passer plusieurs cartes sous les yeux du spectateur, en les feuilletant avec assez de rapidité pour qu'il en voie confusément la couleur, sans pouvoir en distinguer la valeur et la figure: prenez pour cet effet le jeu dans votre main gauche, et faites passer les cartes supérieures dans votre droite, en ne les regardant vous-même que par derrière pour en montrer la figure aux spectateurs; de manière que celle que vous montrez à chaque instant couvre celle que vous montriez un instant auparavant, jusqu'à ce que vous soyez parvenu à la dixième. (Je suppose que c'est la dixième que vous voulez faire penser, que vous la connaissez d'avance et que vous l'avez mise secrètement au rang qu'elle occupe.) Cette carte doit être tranchante et remarquable, telle que le roi de cœur et la dame de trèfle. Il faut la laisser un peu plus longtemps que les autres sous les yeux du spectateur, en décrivant toutefois un demi-cercle sans affectation, et pendant ce temps-là, vous devez avoir vos yeux sur les siens, pour savoir s'il prête son attention: quand le spectateur regarde ainsi toutes les cartes jusqu'à la fin, vous pouvez être assuré qu'il a pensé la dernière, et qu'il ne soupçonne même pas que vous la connaissez, à cause que vous avez montré les cartes en ne les regardant vous-même que par derrière, et qu'il ignore que vous les ayez comptées, etc. Je dis qu'il ignore, parce que je suppose que, pour faire penser une carte, vous vous adressez à un homme qui n'est point expert dans

l'art de faire les tours; ce dont vous pouvez être bien assuré par l'admiration qu'il a témoignée dans les tours précédents. Au reste, quand on ne peut pas réussir par ce moyen à faire penser une telle carte, parce que le spectateur en pense quelquefois une sans regarder celle qu'on lui montre, on a toujours, comme nous l'avons dit, la ressource de la carte filée, qui produit presque le même effet.

Faire changer un roi de cœur en as de pique, et un as de pique en roi de cœur.

1^o Préparez d'avance deux rois de cœur, derrière lesquels vous dessinerez, avec de l'encre bien noire, deux as de pique. Il est évident que ces deux cartes paraîtront as de pique ou rois de cœur, selon le côté que vous ferez apercevoir.

2^o Mettez ces deux cartes dans un jeu, d'où vous les prendrez au besoin, comme si c'était des cartes ordinaires. Commencez le tour, en les tenant une dans chaque main, et en montrant seulement le roi d'un côté et l'as de l'autre.

3^o Étendez vos bras et tenez-les bien immobiles vers les deux extrémités opposées de la même table, pour faire voir que vos deux mains ne se rapprochent pas l'une de l'autre, et priez un des spectateurs de couvrir avec deux chapeaux vos deux mains et les deux cartes que vous tenez.

4^o Aussitôt que les chapeaux seront sur vos mains, retournez les cartes, pour que le roi de cœur paraisse as de pique, *et vice versa*, et laissez-les sur la table, en ôtant vous-même les deux chapeaux.

5^o Reprenez-les un instant après pour faire semblant de les mêler dans un jeu et pour les enlever réellement et les mettre dans votre poche, en laissant le jeu négligemment sur la table; il faudra ou qu'on admire votre tour sans proposer aucune objection, ou qu'on soupçonne que vous avez employé des cartes préparées;

mais celui qui formera un tel soupçon sera bientôt obligé de se rétracter, lorsque visitant le jeu il n'y trouvera qu'un roi de cœur et un as de pique faits comme à l'ordinaire.

Nota. Ce tour concourt à faire croire aux spectateurs qu'on a également changé des cartes dans les tours précédents sans rapprocher les mains l'une de l'autre, et sans *filer la carte*.

Nommer quelle est la carte qu'une personne a tirée d'un jeu.

On fera tirer adroitement à une personne une carte plus large que les autres, qu'on aura mise dans le jeu, et que l'on connaît; on lui donnera le jeu à mêler après qu'elle y aura mis elle-même sa carte, et on lui proposera de nommer sa carte, ou de la couper, et selon sa réponse on agira en conséquence; on peut aussi lui dire de mettre le jeu dans sa poche, et qu'on en tirera la carte qu'elle a choisie; ce qui sera facile, puisqu'on pourra la distinguer au tact.

Nota. Si la personne tirait une autre carte, on ferait alors la récréation qui suit.

Trouver dans le jeu, et au travers un mouchoir, une carte quelconque qu'une personne a tirée d'un jeu.

Donnez à tirer une carte dans un jeu, et partageant le jeu en deux, dites à la personne qui l'a choisie de la mettre au milieu du jeu, faites sauter la coupe à cet endroit, et cette carte se trouvera la première au-dessus du jeu; mettez-le alors sur la table, couvrez-le d'un mouchoir un peu fin, et prenez cette première carte à travers le mouchoir, en faisant mine de la chercher dans tout le jeu. Renversez ce mouchoir et faites voir que cette carte est celle qui a été tirée.

Trouver dans un jeu mis dans la poche plusieurs cartes que différentes personnes ont librement choisies.

Faites tirer à deux différentes personnes telle carte que chacune d'elle voudra, et partageant¹ ensuite le jeu en deux parties, faites-y remettre ces deux cartes, et souvenez-vous à qui appartient celle qui a été mise au-dessus de l'autre; faites passer la coupe à l'endroit où vous les avez fait placer, afin de les faire venir par ce moyen au-dessus du jeu. Mêlez-le sans déranger ces deux premières cartes de leur situation, et dites à une personne de les mettre dans sa poche; proposez ensuite d'en tirer celle des deux cartes qu'on voudra choisir; ce que vous ferez en tirant l'une ou l'autre de celles qui se trouvera au-dessus du jeu; tirez ensuite celle de la seconde personne.

La carte changeante.

On fait tirer adroitement la carte longue à une personne, et après qu'elle l'a regardée, on lui dit de la mêler dans le jeu; on reprend le jeu et on fait tirer à une seconde personne² cette même carte, et même si l'on veut à une troisième ou quatrième; on tire ensuite soi-même de différents endroits du jeu autant de cartes qu'on en a fait tirer, ayant attention que parmi elles se trouve cette même carte longue que chacun a séparément tirée; on montre alors toutes ces cartes, en demandant en général si chacun y voit sa carte; celles qui les ont tirées répondent que *oui*, attendu qu'elles

¹ On entend ici par partager le jeu, lever avec la main droite une partie du jeu qu'on tient dans la main gauche, en observant la position des mains et des doigts indiqués pour faire sauter la coupe.

² Il faut avoir attention que les deux personnes auxquelles on fait tirer ces deux mêmes cartes ne soient pas l'une près de l'autre.

voient toutes cette même carte longue ; alors on les remet dans le jeu, et coupant à la carte longue, on montre à une d'elles la carte de dessous le jeu, en lui demandant si c'est sa carte, elle répond que *oui* ; on donne un coup de doigt et on la montre à une seconde personne qui répond de même, et ainsi à toutes les autres personnes qui croient que cette même carte change au gré de celui qui fait cette récréation, et ne s'imaginent pas qu'elles ont toutes tiré la même carte.

Si la première personne ne prend pas cette carte longue qu'on lui présente, il faut alors faire tirer toutes cartes indifférentes, et en coupant soi-même le jeu, les faire mettre sous la carte longue, en faisant semblant de battre à chaque fois ; on coupera ou on fera couper ensuite à la carte longue, et on rendra à chacun la carte qu'il a tirée, en observant de rendre la première au dernier et de remonter ainsi jusqu'au premier.

Autre manière de faire cette récréation, sans faire usage de carte longue.

Mettez dessus votre jeu de cartes une carte quelconque, par exemple une dame de trèfle ; faites sauter la coupe, et la faisant passer par ce moyen au milieu du jeu, faites-la tirer à une personne ; coupez ensuite, et faites remettre cette dame de trèfle au milieu du jeu ; faites sauter encore la coupe pour la faire revenir sur le jeu et mêlez les cartes sans la déranger de dessus le jeu ; faites sauter la coupe pour la faire revenir une seconde fois au milieu du jeu, et alors présentez et faites tirer cette même dame de trèfle à une seconde personne, observant qu'elle soit assez éloignée de la première personne pour qu'elle ne s'aperçoive pas qu'elle a tiré la même carte ; enfin, faites tirer cette même carte à cinq personnes différentes. Mêlez vos cartes sans perdre de vue votre dame de trèfle, et étalant sur la table quatre cartes quelconques et la dame

de trèfle, demandez si chacun y voit sa carte; on répondra que *oui*, attendu que chacun voit la dame de trèfle; retournez vos cartes, retirez-en ensuite la dame de trèfle, et approchant de la première personne, montrez-lui cette carte sans que les autres puissent la voir, et lui demandez si c'est là sa carte, elle dira que c'est elle; soufflez dessus ou donnez-y un coup de doigt et la montrez à la seconde personne, et ainsi de suite.

Faire tirer des cartes à plusieurs personnes, qui les mettront elles-mêmes dans le jeu, et retrouver les cartes qu'elles auront tirées.

Il faut avoir un jeu de cartes préparé comme le modèle (fig. 64), c'est-à-dire qu'il faut que du côté AB il



(Fig. 64.)

soit coupé plus étroit d'une ligne que de l'autre côté CD. Vous ferez tirer à une première personne, une carte dans ce jeu, et vous observerez attentivement si elle ne la retourne pas dans sa main; si elle la remet comme elle l'a tirée, vous retournerez le jeu, afin que la carte tirée se trouve en sens contraire, si elle la retourne dans la main, vous ne retournerez pas le jeu; la carte

ayant été remise, vous donnerez à mêler, après quoi vous ferez tirer une seconde et même une troisième carte, en observant les mêmes précautions; après quoi prenant le jeu du côté le plus large entre les deux doigts de la main gauche, vous tirerez avec ceux de la droite, et successivement les cartes qui ont été choisies par trois différentes personnes.

Nota. Cette récréation demande à n'être pas exécutée devant ceux qui sont au fait de ces sortes de tours, et il ne faut pas la répéter une seconde fois, attendu qu'on pourrait s'apercevoir facilement que tout consiste à retourner le jeu.

Deviner plusieurs cartes que deux personnes ont prises dans un jeu.

On dispose les cartes en deux parties, qu'on sépare l'une de l'autre par une carte longue. La première contient la quinte du roi de trèfle et celle de pique, les quatre huit, le dix de carreau et celui de cœur.

La seconde contient les deux quatrièmes majeur en carreau et cœur, les quatre sept et les quatre neuf ¹.

On bat le jeu, ayant attention à ne pas mêler celles du premier tas, dont la dernière est la carte longue, avec celles du second tas; on coupe ensuite à cette carte, et on fait deux tas. On présente le premier tas à une personne, en lui disant d'en prendre deux ou trois cartes, et on remet ce tas sur la table; on présente de même le second tas à une autre personne, et on remet (sans qu'on s'en aperçoive) les cartes tirées du premier tas, dans le second, et celles tirées du second dans le premier; on bat les cartes, en ne mêlant pas celles du tas de dessus avec celles de celui de dessous, et, regardant le jeu, on nomme les cartes que ces deux différentes personnes ont tirées, ce qu'il est très-facile de reconnaître, en examinant quelles sont celles qui se trouvent alors changées dans chaque tas.

Après avoir fait trois tas d'un jeu dans lequel on a fait tirer une carte, la faire trouver dans celui d'entre eux qu'on voudra choisir.

Il faut donner à tirer la carte longue, la faire remettre dans le jeu, et sautant la coupe, la mettre par ce moyen la première au-dessus du jeu; on fera ensuite trois tas, en observant de mettre celui où est la carte tirée au milieu des deux autres, attendu que c'est or-

¹ On peut les partager de toute autre manière dont on puisse se souvenir.

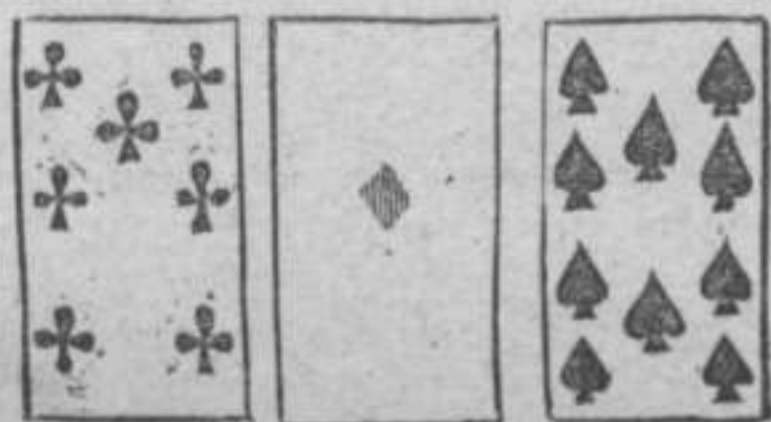
dinairement pour celui-là qu'on se détermine ; on demandera alors dans lequel de ces trois tas on désire que se trouve la carte tirée ; si on répond : *Dans celui du milieu*, on la fera voir aussitôt, en la retournant ; si au contraire on la demande dans l'un des deux autres tas, alors on prendra le jeu dans la main, et on mettra le tas dans lequel on l'a demandée, sur les deux autres, en observant de poser le petit doigt entre ce tas et celui du milieu (au-dessus duquel est la carte demandée) afin de pouvoir faire sauter la coupe à cet endroit ; on demandera de nouveau à quel nombre on la veut dans le tas qu'on a choisi, et si on répond : *la sixième*, on comptera et on ôtera cinq cartes de dessus le jeu, et faisant aussitôt sauter la coupe, on montrera la carte qui a été tirée, laquelle se trouvera être la sixième.

La carte pensée au nombre.

Mettez la carte longue la seizième dans un jeu de piquet, étendez ensuite sur la table dix à douze cartes du dessus, et proposez à une personne d'en penser une, et de retenir le nombre où'elle se trouve placée ; remettez ces cartes sur le jeu, faites sauter la coupe à la carte longue, qui se trouvera alors placée dessus ; demandez ensuite à cette personne à quel nombre est la carte qu'elle a pensée, comptez secrètement d'après ce nombre jusqu'à seize, en jetant les cartes l'une après l'autre sur la table, et en les tirant du dessous, arrêtez à ce nombre, la dix-septième étant la carte pensée ; demandez ensuite à la personne si elle a vu passer sa carte, elle répondra que *non* ; vous lui demanderez alors à quel nombre elle désire qu'elle se trouve, et, reculant avec le doigt la carte pensée, vous retirerez celles qui suivent jusqu'à ce que vous soyez arrivé au nombre demandé.

**Deviner les points des cartes de dessous trois tas
que l'on a fait faire.**

Dites à une personne de choisir, à sa volonté, trois cartes dans un jeu de piquet, en la prévenant que l'as vaut onze points, les figures dix, et les autres cartes selon les points qu'elles marquent; lorsqu'elle aura choisi ces trois cartes, dites-lui de les poser sur la table, et de mettre au-dessus de chaque tas autant de cartes qu'il faut de points pour aller jusqu'à quinze; c'est-à-dire que, dans l'exemple, (fig. 65) elle doit mettre huit



(Fig. 65.)

cartes au-dessus du sept, quatre cartes au-dessus de l'as, et cinq au-dessus du dix. Faites-vous remettre le restant des cartes, et comptez (en faisant semblant d'y examiner autre chose) combien il en reste; ajoutez seize à ce nombre, et vous aurez le nombre des points de trois cartes de dessous, comme on le voit dans cet exemple, où il reste douze cartes, auquel nombre ajoutant seize, le total vingt-huit est le nombre des points portés sur les trois cartes.

La carte dans une bague.

Faites faire une bague à deux chatons opposés entre eux, A et B (fig. 66), dont l'un et l'autre soient garnis d'une pierre ou cristal rectangulaire de même grandeur; disposez l'une de ces deux pierres de façon qu'on



B
(Fig. 66.)

puisse y appliquer par-dessous la figure d'une carte peinte en petit sur un papier; que l'anneau de cette bague soit assez grand pour qu'elle puisse tourner facilement dans le troisième ou quatrième doigt de la main gauche.

On fait tirer par une personne une carte semblable à celle qu'on a introduite sous l'une des deux pierres de cette bague, et on lui dit de la brûler à une bougie; pendant cet intervalle, on fait voir cette bague qu'on a au doigt, en ne présentant que le côté où se trouve la pierre sous laquelle n'est point la petite carte; on prend ensuite avec le doigt de la main droite un peu de cendre de la carte brûlée, et sous le prétexte d'en frotter la pierre; on fait retourner la bague dans son doigt, on la montre ensuite du côté où est la petite carte, et on y fait remarquer la carte qui a été brûlée, qu'on suppose avoir fait reparaître par le moyen de ces cendres.

**Faire paraître dans une lunette plusieurs cartes
qui ont été tirées d'un jeu.**

Faites tourner une lunette d'ivoire transparente, de telle forme que vous voudrez, excepté qu'il faut que la place du verre objectif soit couverte, et que le verre oculaire n'ait que deux pouces de foyer, afin qu'une petite carte de huit à dix lignes de longueur, étant mise au fond ¹ de cette lunette, paraisse de la grandeur d'une carte ordinaire.

Ayez un jeu de cartes dans lequel il y ait une carte plus large, et semblable à celle que vous avez insérée dans la lunette ci-dessus : ayant mêlé le jeu, faites tirer cette carte, qu'il vous sera facile de reconnaître et de

¹ Le fond de cette lunette doit être noir, afin que la carte soit plus apparente.

présenter de préférence : lorsque la personne aura vu sa carte, donnez-lui le jeu afin qu'elle y remette elle-même cette carte, et qu'elle mêle le jeu ; reprenez le jeu et faites encore tirer cette même carte à une autre personne ¹ ; dites-lui de la remettre de même dans le jeu ; présentez ensuite la lunette à la première personne, et demandez-lui si elle y voit sa carte, elle répondra tout simplement *oui* ; montrez cette même lunette à la seconde personne, en lui faisant semblable question ; elle y répondra de même.

Nota. Il faut sur-le-champ amuser avec une autre récréation, afin d'éviter que ces deux personnes venant à nommer leurs cartes n'empêchent par là le reste des spectateurs de s'imaginer que les deux cartes qui ont été vues dans la lunette sont différentes l'une de l'autre.

**Trouver à la pointe de l'épée, et les yeux bandés,
une carte qui a été tirée d'un jeu.**

On fait tirer une carte, et, coupant le jeu, on la fait mettre sous la carte large, et on a attention en le mêlant de la faire venir au-dessus du jeu ; on pose le jeu à terre ² et on étale les cartes de manière qu'on puisse remarquer l'endroit où se trouve la carte tirée : on se fait bander les yeux avec un mouchoir, ce qui n'empêche pas qu'on ne voie le jeu, attendu que la vue peut se porter en bas : on éparpille les cartes avec la pointe de l'épée, sans perdre de vue celle qui a été choisie, on la pique et on la fait voir. On peut également donner à tirer deux ou trois cartes qu'on fera mettre sous la carte large, et ensuite revenir au-dessus du jeu ³, et

¹ Il ne faut pas la faire tirer à une personne qui soit placée auprès de celle qui a tiré la première carte.

² On peut même jeter le jeu à terre, de manière que les cartes s'étalent d'elles-mêmes.

³ Si l'on sait faire sauter la coupe, il n'est pas besoin de carte large.

alors on remettra à chaque personne la carte qu'elle aura tirée, en la lui présentant de même à la pointe de l'épée; il suffit de se souvenir de l'ordre dans lequel elles ont été choisies.

La carte changeant sous les doigts.

Effacez un des points d'un trois de cœur (fig. 67), et gardez cette carte dans votre poche de manière qu'en la prenant vous puissiez reconnaître le côté A.



(Fig. 67.)

Ayez un jeu de cartes de quadrille, au-dessous duquel soient l'as et le trois de cœur, faites sauter la coupe pour les faire revenir au milieu du jeu, et faites-les tirer forcément à un cavalier et à une dame, auxquels vous donnerez ensuite le jeu pour qu'ils puissent y remettre eux-mêmes leurs cartes et le mêler. Pendant ce temps, prenez adroitement la carte qui est dans votre poche, cachez-la sous votre main, et en reprenant le jeu, posez-la au-dessus; faites sauter la coupe et tirez cette carte du milieu du jeu; présentez-la à celui qui a tiré le trois de cœur (en cachant avec le doigt *index* l'endroit B, afin qu'il s'imagine voir le trois de cœur) et demandez-lui : *Est-ce votre carte?* il répondra *oui*; reprenez-la avec les deux doigts de la main gauche, et cachant le point A, montrez-la à la personne qui a tiré l'as de cœur, en lui disant : *Ce n'est donc pas la vôtre, Madame?* elle répondra : *C'est la mienne*; vous direz alors : *Cela ne se peut pas*, et vous ajouterez en la montrant de nouveau à la première personne : *Monsieur dit que c'est la sienne*; il répondra : *Ce n'est plus elle*; vous ferez voir ensuite le trois de cœur à cette dame en disant : *Je savais bien que c'était la carte de Madame*; elle dira : *Ce n'est plus la mienne*; vous ajouterez : *Vous voulez donc me tromper, moi qui trompe les autres*, et frappant avec le doigt sur la carte,

vous leur ferez voir l'une après l'autre les deux cartes qu'ils ont tirées en disant : *Voici votre carte, et voilà la vôtre.*

Nota. On doit, à chaque fois qu'on veut faire changer la carte, la prendre dans les doigts de l'autre main.

Carte brûlée qu'on fait trouver dans une montre.

On fait tirer une carte au hasard ; on demande trois montres à la compagnie ; on les fait envelopper par un des spectateurs, dans des cornets de papier ; on les dépose sur une table et on les couvre d'une serviette ; on fait brûler la carte choisie pour mettre les cendres dans une boîte ; bientôt après on ouvre la boîte, et les cendres n'y sont plus. On met les trois montres sur une assiette ; on en fait choisir une par une personne de la compagnie : cette même personne ouvre la montre, et trouve d'abord, sous le verre, un morceau de la carte brûlée, et dans l'intérieur, sous la boîte de la montre, une petite carte représentant en miniature celle qu'on a réduite en cendres.

On connaît d'abord la carte choisie, par l'arrangement du jeu, dont nous avons parlé précédemment.

On dépose les montres, bien enveloppées de papier, sur la petite trappe dont nous avons parlé autour du mouchoir coupé. Quand on a fait savoir au compère quelle est la carte tirée, il allonge le bras dans l'intérieur de la table pour prendre une des montres, et y déposer ce qu'on veut y faire trouver ; il faut que les montres soient couvertes d'une serviette portée sur des bouteilles ou sur d'autres objets semblables, sans quoi on verrait la main du compère, ou l'on verrait remuer la serviette.

On présente à quelqu'un les trois montres sur une assiette, en mettant devant lui celle où le compère a déposé la carte en miniature, et qu'il a marquée en déchirant un peu l'enveloppe. Si la personne est rusée,

et qu'elle affecte, par malice, de ne pas prendre la montre la plus proche, on la prie de les bien brouiller ensemble, sous prétexte d'embellir le tour.

Quant au moyen employé pour faire disparaître dans une boîte les cendres de la carte brûlée, il consiste à mettre dans le couvercle une pièce de bois ou de carton qui le remplisse exactement dans sa longueur et dans sa largeur, et qui puisse tomber au fond de la boîte quand on la ferme. Cette pièce de bois ou de carton étant de la même couleur que l'intérieur de la boîte, forme par là un double fond, et cache les cendres aux yeux du spectateur ébloui, qui dans ce moment est tenté de croire que les cendres sont sorties pour se combiner de nouveau et pour produire la carte en miniature qu'on trouve dans la montre.

**Faire sortir une souris ou quelque autre chose
d'un jeu de cartes.**

Ayez un jeu dont les cartes soient collées les unes aux autres par leur bord, mais qui soient vides dans le milieu en façon de coffre. Il faut que ce coffre de cartes soit couvert par-dessus d'une carte entière, collée tout au tour aux cartes inférieures qui forment le coffre, et au-dessus de cette carte qui sert de couvercle au coffre, il en faut cinq à six autres entièrement détachées, lesquelles vous remuerez pour donner à croire que c'est un jeu complet que vous tenez entre les mains. Il faut ensuite que le coffre soit garni en dessous d'une carte entière, qui lui serve de fond, et que n'étant collée aux autres cartes du coffre que par un seul de ses côtés, prête aisément ses autres côtés et cède au moindre poids qui serait dessus. Enfin, il faut que cette carte de dessous soit comme une porte qui s'ouvre et se ferme aisément. Ayant un jeu de cartes ainsi préparé, vous ouvrez le coffre, et après y avoir insinué une souris ou bien quelque autre chose, vous le fermez aussitôt, prenant bien

garde de tenir toujours la carte de dessous avec la main, afin qu'elle ne se meuve point. Vous dites ensuite à quelqu'un d'ouvrir ses deux mains et de les rapprocher l'une de l'autre, et lui ayant mis sur les mains le jeu, vous dites que vous avez la vertu de métamorphoser le jeu de cartes en quelque chose d'extraordinaire, et pendant que vous lui tenez quelques propos pour l'amuser, vous faites semblant de chercher de la poudre dans votre gibecière, et dans le même instant prenant le jeu par le milieu vous l'emportez aussitôt et le jetez dans votre gibecière. Comme la carte qui est dessous s'ouvre par le poids de la souris, il s'ensuit que la souris doit rester sur les mains de celui qui croyait auparavant tenir un jeu de cartes.

Deviner une carte pensée par quelqu'un en écrivant à l'avance un numéro quelconque.

Tout l'appareil de ce tour consiste dans une combinaison mathématique, et voici comme il faudra s'y prendre pour réussir.

Vous prendrez un jeu de piquet, que vous présenterez à une personne de la compagnie, en lui recommandant de bien battre les cartes, et de les faire battre encore par qui bon lui semblera : vous les ferez couper ensuite par plusieurs personnes ; puis vous proposerez à quelqu'un de la compagnie de prendre le jeu, de penser une carte, de s'en ressouvenir, ainsi que du numéro où elle se trouvera placée, en comptant une, deux, trois, quatre, etc., jusques et compris la carte pensée. Vous offrirez de passer dans une autre pièce pendant que cette opération se fera, ou bien de vous faire bander les yeux, en assurant à la compagnie que vous annoncerez à l'avance, si l'on souhaite, le numéro où devra se trouver la carte pensée.

Dans la supposition où la personne qui pensera la

carte s'arrêtera au numéro 13, et que cette treizième carte soit une dame de cœur; supposant encore que le nombre que vous aurez marqué à l'avance soit le numéro 24, vous rentrerez dans la salle si vous en êtes sorti, ou vous vous ferez ôter le mouchoir, si l'on vous a couvert les yeux; et sans faire aucune question à la personne qui aura pensé la carte, vous demanderez seulement le jeu de cartes, sur lequel vous poserez le nez, comme pour le flairer; puis portant les mains derrière le dos avec le jeu, ou les cachant sous la table, vous retirerez de dessous le jeu vingt-trois cartes, c'est-à-dire une de moins que le nombre que vous avez tracé à l'avance; vous placerez ces vingt-trois cartes sur le restant; vous observerez de prendre garde d'en mettre une de plus ou une de moins, ce qui vous empêcherait de réussir. Cela fait, vous remettrez le jeu à la personne qui aura pensé la carte, en lui recommandant de compter les cartes en prenant de dessus le jeu, à partir du numéro de la carte pensée. Sa carte étant la treizième, il devra commencer à compter quatorze, et vous l'arrêterez quand il nommera vingt-trois, en l'avertissant que le numéro que vous avez désigné est le numéro 24, et que conséquemment la vingt-quatrième carte qu'il va lever sera la dame de cœur; ce qui se trouvera juste.

Manière de changer une carte qui est dans la main d'une personne, en lui recommandant de la bien couvrir.

Vous découperez un trois de pique bien nettement; cette carte étant découpée à jour, vous prendrez un as de carreau que vous poserez sous votre trois de pique découpé, en observant que votre as de carreau soit bien hermétiquement couvert par le pique, qui se trouve au milieu du trois découpé; vous passerez légèrement un bâton de pommade sur les endroits découpés; puis vous verserez doucement sur cette carte de la poudre

de jayet, qui s'attachera facilement sur les endroits enduits de pommade, et formera par ce moyen un trois de pique, sur ce qui auparavant était un as de carreau.

Vous prendrez dans votre main un as de carreau, derrière lequel vous poserez en sens contraire un trois de pique.

La personne qui aura dans la main le trois de pique préparé, le fera voir à tout le monde; vous montrerez à votre tour l'as de carreau, que vous tiendrez dans la vôtre, et vous direz à cette personne de poser sa carte sens dessus dessous sur le tapis qui couvre la table; vous lui ferez poser la main dessus la carte, et vous lui demanderez si elle est bien sûre que ce soit un trois de pique qui soit sous sa main. Sur son affirmative, vous la plaisanterez et vous lui direz, en lui poussant la main sous laquelle est sa carte, qu'elle se trompe, et que c'est un as de carreau qu'elle tient. Le mouvement que vous lui ferez faire, en lui poussant la main, fera rester sur le tapis la poudre de jayet qui formait un trois de pique sur son as de carreau; elle sera fort étonnée de ne trouver réellement qu'un as de carreau, tandis que vous lui ferez le tour, en retournant votre main, où l'as de pique et le trois de carreau seront dos à dos, vous montrerez le trois de pique et ferez accroire à la compagnie que vous l'avez escamoté à la personne sans qu'elle s'en aperçoive.

Ce tour doit être fait lestement, pour que l'on ne puisse découvrir la petite supercherie dont vous faites usage.

Façon de préparer la poudre de jayet pour le tour ci-dessous.

Vous pilerez dans un mortier de cuivre votre jayet, déjà concassé avec un marteau; quand il sera bien broyé, vous le passerez dans un tamis, après quoi il faudra encore le passer au travers d'une mousseline.

Vous mettrez dans une petite boîte cette poudre très-

fine ; quand vous voudrez vous en servir, vous en prendrez une pincée, soit avec les doigts, soit avec un peu de papier ; vous la répandrez sur votre carte ; elle ne s'attachera qu'aux endroits touchés par le bâton de pommade, et elle s'enlèvera facilement par le frottement qui aura lieu sur le tapis lorsque vous pousserez la main de la personne qui la tiendra couverte, et sans que la carte soit maculée.

Manière de faire passer une carte d'une main dans une autre.

Vous prendrez deux as, l'un de pique, et l'autre de cœur ; vous appliquerez sur celui de pique un point de cœur, et sur celui de cœur un point de pique, ce qui se fera facilement par le moyen d'une carte de cœur et d'une de pique, que vous dédoublerez et découperez ensuite avec dextérité, pour que le point soit bien net ; vous froterez légèrement, soit avec un peu de savon, ou de pommade bien blanche, le dessous de votre pique et de votre cœur découpé ; vous poserez le point de cœur sur l'as de pique, et le point de pique sur l'as de cœur ; vous aurez soin de les couvrir bien hermétiquement, et de faire tous ces préparatifs avant de commencer vos expériences.

Vous séparerez votre jeu de cartes en deux paquets, et vous poserez sous chaque paquet vos deux as ainsi préparés ; vous prendrez ensuite de la main droite le paquet sous lequel sera l'as de cœur, et de la gauche celui où se trouvera l'as de pique.

Vous ferez voir à toute l'assemblée que l'as de cœur est à droite, et l'as de pique à gauche ; quand tout le monde en sera convaincu, vous direz : Messieurs et dames, je vais commander à l'as de cœur, qui est à droite, de passer à gauche, et à l'as de pique, de prendre sa place ; vous pouvez même proposer de vous faire attacher les bras de droite et de gauche, pour empêcher qu'ils ne puissent se joindre ni communiquer.

Tout le secret consiste donc, lorsque vous faites votre commandement, de faire un mouvement et de frapper du pied ; pendant ce mouvement et frappement de pied, vous passerez avec dextérité le petit doigt sur chacun de vos as pour enlever et faire toucher, sans qu'on s'en aperçoive, les points de pique et de cœur qui y tiennent par les moyens ci-dessus indiqués ; et vous faites voir à la compagnie que les cartes ont exécuté votre commandement en passant de gauche à droite, et de droite à gauche sans que vos mains se soient communiquées.

Ce tour fait promptement et subtilement paraîtra fort singulier, quoiqu'il soit fort simple.

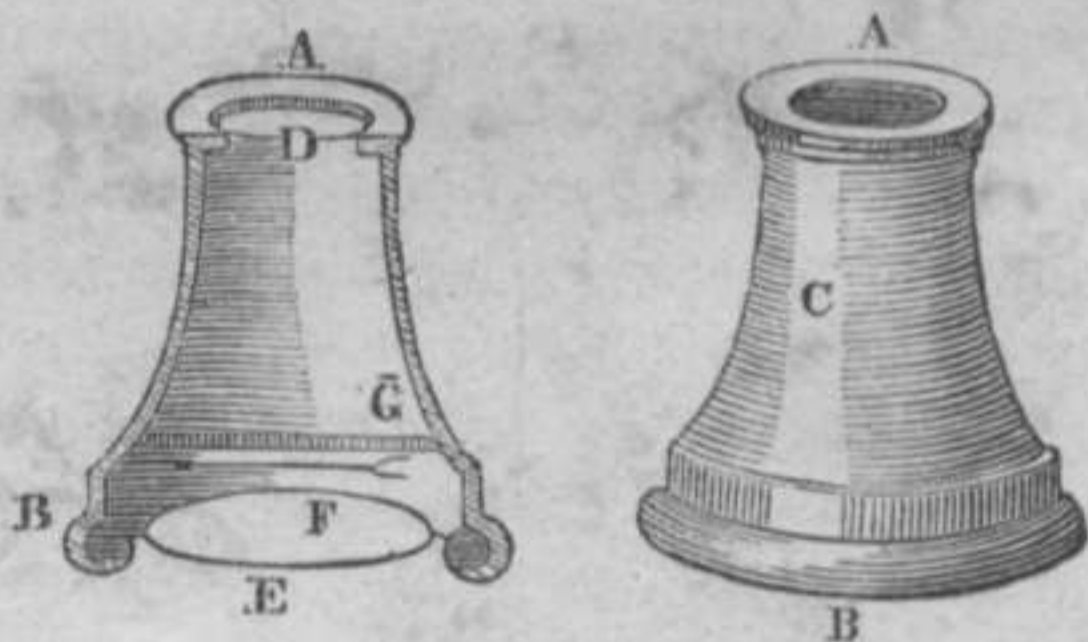
CHAPITRE IV

AMUSEMENTS DES SCIENCES.

Lunette magnétique.

Construction.

Faites tourner une lunette d'ivoire assez mince pour laisser passer la lumière dans son intérieur; donnez-lui environ sept centimètres de hauteur, et qu'elle soit à peu près de la forme indiquée par la fig. 68; que le dessus A et le dessous B de cette lunette entrent à vis dans le tuyau d'ivoire transparent C; faites réserver au-dessus de ce tuyau vers A une portée, pour y placer



(Fig. 68.)

une loupe ou oculaire D, dont le foyer soit de six centimètres (fig. 68); que le cercle d'ivoire B soit ouvert,

afin de pouvoir y mettre un verre quelconque E, que vous couvrirez en dedans d'un papier noir et d'un petit cercle de carton; mettez un pivot F au centre de ce cercle, et placez sur ce pivot une aiguille aimantée G très-petite, c'est-à-dire un peu moins grande que le diamètre de ce cercle : couvrez ce cercle d'un verre qui puisse retenir l'aiguille et l'empêcher de sortir de dessus son pivot; enfin que cette lunette soit une espèce de boussole placée au fond d'un tuyau d'ivoire assez transparent pour apercevoir la direction de son aiguille, et dont l'oculaire serve à mieux distinguer les lettres ou chiffres qui doivent être tracés sur le cercle de carton placé au fond de cette lunette; que d'ailleurs elle en ait extérieurement la figure, afin de donner à cette espèce de boussole l'apparence d'une lunette ordinaire, et faire imaginer qu'on aperçoit par son moyen les objets cachés et renfermés secrètement dans différentes boîtes, comme il sera expliqué dans la suite.

Cette lunette se trouvant posée à une petite distance, au-dessus d'un barreau aimanté, ou d'une boîte quelconque dans laquelle la pièce qui le renferme sera cachée, l'aiguille aimantée qui y est contenue se placera nécessairement dans la même direction que ce barreau, et indiquera par conséquent de quel côté est son nord ou son sud : le nord de l'aiguille indiquera le sud du barreau.

Cet effet aura lieu quand même ce barreau serait renfermé dans du bois ou métal quel qu'il soit; la matière magnétique étant de nature à pénétrer tous les corps, même les plus compactes et les plus durs, sans pour cela se détourner en aucune façon de sa direction¹. Il faut observer seulement que le barreau ne doit pas être trop éloigné de l'aiguille, particulièrement s'il est fort petit, et que le pivot de l'aiguille doit se trouver placé

¹ Il n'y a que le fer dans lequel on ne doit pas enfermer de barreaux; la matière magnétique y entre ainsi que dans les autres corps, mais elle n'y conserve pas sa direction.

au-dessus du milieu du barreau, sans quoi son indication pourrait être fautive, surtout lorsqu'il y a dans les pièces plusieurs barreaux qui peuvent agir ensemble sur l'aiguille.

Le petit arithméticien.

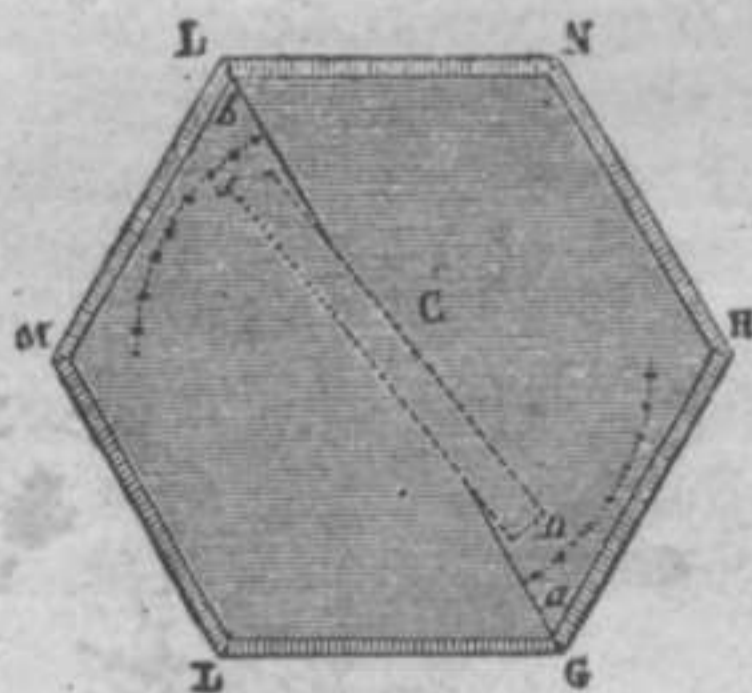
Construction.

Faites faire une boîte hexagone ABCDEF (fig. 69



(Fig. 69.)

d'environ 17 à 20 centimètres de diamètre; donnez-lui 12 à 15 millimètres de profondeur, et réservez sur son fond une feuillure pour la couvrir d'un verre blanc qui doit être placé à fleur de cette boîte; qu'elle ait son couvercle qui puisse se poser en tout sens.



(Fig. 70.)

Construisez un plateau GHILMN (fig. 70); qu'il soit

d'une grandeur égale à cette boîte et ait 7 millimètres d'épaisseur; garnissez-le d'un rebord, qui de chaque côté excède de 3 millimètres son épaisseur, afin que la boîte ci-dessus puisse se poser de tous les sens sur ce plateau.

Couvrez d'un papier le fond intérieur de la fig. 56 et tracez-y un cadran que vous diviserez en vingt-quatre parties égales; à cet effet, tirez les lignes ou diagonales AB, BE, CF. Divisez en quatre parties égales la portion de ce cadran comprise entre chacune de ces lignes, et transcrivez les nombres 1, 2, 3, 4, 5, etc., jusqu'à 24, dans l'ordre désigné sur cette même figure. Mettez une très-petite pointe¹ en dehors de la boîte, et vers l'angle auquel répond le nombre 1.

Ajustez un pivot au centre de cette boîte, et posez-y une aiguille aimantée couverte d'une petite figure de carton H, peinte et découpée, tenant en sa main une petite flèche dont la pointe se trouve tournée directement vers le nord de cette aiguille.

Tirez sur le plateau (fig. 70) les deux diagonales GL et HM. Décrivez, du point de section ou centre C, le cercle GHLN, et prenez sur l'arc GH, sa huitième partie que vous porterez de G en *a*, et sur l'arc MN, même partie, que vous porterez de N en *b*; tirez par ces deux points de division la ligne *ab*; creusez le plateau selon la direction de cette ligne, et insérez-y le barreau aimanté *sn*; garnissez-le de cire, et le couvrez d'un papier, ainsi que de l'autre côté de ce même plateau, afin qu'on ne puisse en aucune façon l'apercevoir; faites une petite marque sur ce papier à l'angle vers lequel se trouve le sud du barreau que vous avez renfermé dans ce plateau.

Ayez un jeu de piquet, et transcrivez sur le côté blanc des cartes dont il est composé, les nombres 1, jusqu'à 32, en observant que ces 32 nombres doivent

¹ Cette boîte sert à reconnaître au tact le côté ou angle de cette boîte.

avoir rapport aux différentes figures et couleurs des cartes sur lesquelles ils sont écrits, c'est-à-dire suivant l'ordre indiqué dans la table ci-après.

- | | |
|----------------------|----------------------|
| 1. As de Carreau. | 17. As de Pique. |
| 2. Roi de Carreau. | 18. Roi de Pique. |
| 3. Dame de Carreau. | 19. Dame de Pique. |
| 4. Valet de Carreau. | 20. Valet de Pique. |
| 5. Dix de Carreau. | 21. Dix de Pique. |
| 6. Neuf de Carreau. | 22. Neuf de Pique. |
| 7. Huit de Carreau. | 23. Huit de Pique. |
| 8. Sept de Carreau. | 24. Sept de Pique. |
| 9. As de Cœur. | 25. As de Trèfle. |
| 10. Roi de Cœur. | 26. Roi de Trèfle. |
| 11. Dame de Cœur. | 27. Dame de Trèfle. |
| 12. Valet de Cœur. | 28. Valet de Trèfle. |
| 13. Dix de Cœur. | 29. Dix de Trèfle. |
| 14. Neuf de Cœur. | 30. Neuf de Trèfle. |
| 15. Huit de Cœur. | 31. Huit de Trèfle. |
| 16. Sept de Cœur. | 32. Sept de Trèfle. |

Ayez en outre vingt-quatre petits morceaux de carton fort minces, sur lesquels vous transcrirez les nombres 1 à 24.

Lorsqu'on placera successivement cette boîte sur son plateau, dans chacune des six différentes positions qu'on peut lui donner à volonté, la flèche que tient la petite fig. H se fixera à chacune d'elles sur les nombres 1, 2, 4, 8, 12 ou 24, et si on se souvient de ces nombres, on pourra lui faire indiquer celui d'entre eux qu'on voudra, puisqu'il suffira de placer le côté de l'angle de la boîte où est la petite marque vers l'un ou l'autre des six angles du plateau, et que la pointe mise sur le plateau fera connaître quel est cet angle.

Il sera également facile de connaître quel est le nombre que l'on a choisi, puisque (suivant la table ci-dessus) la figure et la couleur de la carte l'indiquent précisément, et qu'il suffit de se souvenir de l'ordre et des

couleurs des cartes. On saura donc, par exemple, que si une personne a choisi le dix de pique, elle a pris nécessairement le nombre 21.

Après avoir remis à une personne les 32 cartes de ce jeu de piquet, on lui dira d'y choisir un nombre à sa volonté; et lui ayant fait mettre sa carte sur le plateau, on reconnaîtra par la couleur et la figure de la carte, quel est le nombre qu'elle a choisi, qu'on suppose ici être 21, désigné par le dix de pique, et ayant examiné en soi-même que les trois nombres 12, 8 et 1, joints ensemble, peuvent former le nombre 21, on placera la boîte sur son plateau dans une position à faire indiquer par la petite figure le nombre 8, et ouvrant le couvercle de la boîte on le fera voir; on la renfermera ensuite pour la lever de dessus le plateau, afin d'y prendre le petit carton sur lequel est transcrit le n^o 8¹. On demandera à la personne si c'est là le nombre qu'elle a choisi, et sur sa réponse on mettra la boîte sur le plateau, de manière à faire indiquer par la figure le nombre 12; on suivra enfin la même opération jusqu'à ce que les nombres portés sur les petits morceaux de cartes, qu'on aura soin de faire retirer à chaque position, forment celui qui est écrit sous la carte choisie.

Il est à remarquer que quelque nombre que la personne choisisse, il peut être formé par quelques-uns des six nombres 1, 2, 4, 8, 12, 24, qui sont les seuls qui peuvent être indiqués par la figure que fait agir le barreau aimanté renfermé dans le plateau; à moins cependant qu'on ne pose la boîte sur l'autre face du plateau, attendu qu'alors les six différentes positions produiraient d'autres nombres avec lesquels on ne pourrait composer tous les nombres depuis 1 jusqu'à 32. Ce côté peut servir néanmoins pour indiquer d'un seul coup

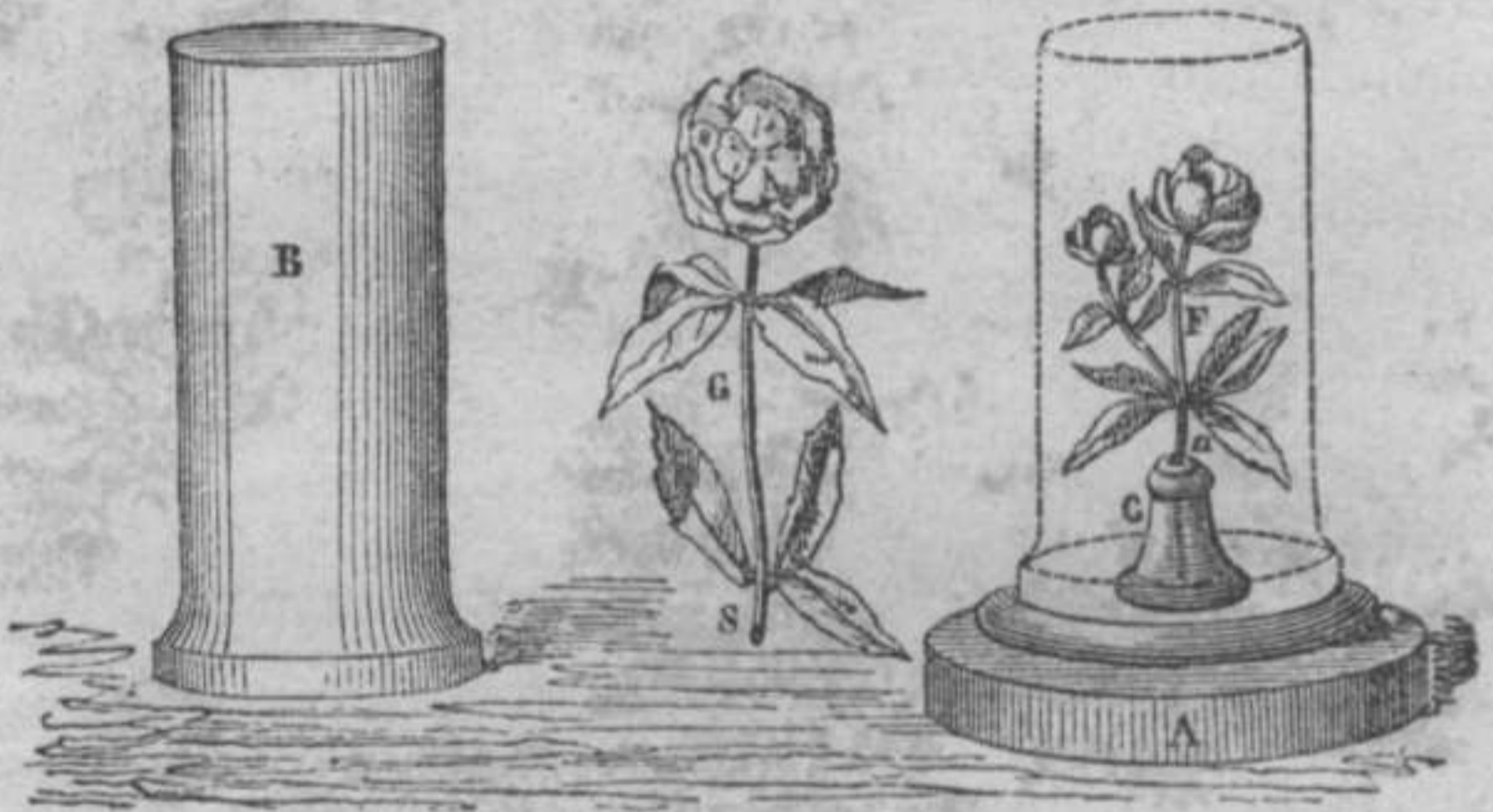
¹ Les 32 petits cartons dont on a parlé doivent être mis sur le plateau; on s'en sert en apparence pour faire le compte des points indiqués par la figure, quoiqu'ils n'y soient mis que pour servir de prétexte à lever la boîte de dessus le plateau, pour la poser ensuite dans la situation nécessaire.

les nombres 9, 10, 11, 15, 19 et 21, dont il suit qu'ayant reconnu qu'on a pris un de ces nombres, on peut laisser le choix à la personne de lui faire indiquer en une ou plusieurs fois, en se servant alors sans affectation de l'un ou de l'autre côté du plateau.

Nota. S'il arrivait que par méprise on eût fait amener un nombre plus fort qu'il ne fallait, on pourrait alors, pour ne pas paraître absolument en défaut, poser une nouvelle fois la boîte sur le plateau, de manière à faire indiquer l'excédant de ce nombre pour en faire la soustraction sur le nombre total que la figure aurait mal à propos indiqué.

Boîte aux fleurs.

Faites tourner une boîte d'environ 15 centimètres de hauteur sur 6 centimètres d'épaisseur, comme l'indique la fig. 71; que son dessus ou couvercle B, qui doit être



(Fig. 71.)

fort mince, entre à vis dans le dessous ou pied A, qui doit porter un petit vase C percé en son milieu pour y recevoir le bas de la tige de deux fleurs artificielles différentes l'une de l'autre F et G. Servez-vous, pour former ces tiges, d'une petite tringle ou fil d'acier d'Angle-

terre trempé, poli et fortement aimanté, en observant que le côté du nord de ces deux tringles doit être à l'une celui qui doit entrer dans le vase, et à l'autre, celui qui forme le haut de la tige : ces tiges doivent être couvertes de soie verte, et garnies d'autres petits branchages de fil de fer également couverts de soie, sur lesquels doivent être ajustées les feuilles et fleurs qui doivent former ces deux différents petits bouquets.

Lorsqu'une de ces deux fleurs ou bouquets F sera insérée dans cette boîte, le nord de la tringle qui en forme la principale tige se trouvera tourné du côté du vase; si c'est l'autre fleur G, ce sera le sud de sa tringle aimantée qui sera de ce même côté, d'où il s'ensuit qu'en approchant du côté de cette boîte la lunette magnétique décrite ci-devant, page 162, la direction de l'aiguille qui y est renfermée indiquera celles des deux fleurs qui y a été insérée, et si l'on n'a mis aucune des fleurs, l'aiguille ne se fixant pas, le fera également distinguer.

On présente cette boîte et les deux fleurs à une personne, en lui laissant la liberté d'y insérer secrètement celle qu'elle voudra, et de rendre ensuite la boîte bien fermée; on regardera ensuite avec la lunette de quel côté l'aiguille se dirige, et on lui dira quelle fleur elle y a mise.

La pièce de cinq francs dans une tabatière.

Prenez une pièce de cinq francs et faites-la percer avec un foret d'un trou qui la traverse diamétralement; insérez-y une grosse aiguille à coudre bien trempée et aimantée. Bouchez avec un peu d'étain l'ouverture que le foret a faite, afin qu'on ne s'aperçoive pas du mystère.

Si l'on regarde cette pièce avec la lunette magnétique ci-devant décrite, l'aiguille qu'elle contient se fixera suivant la direction de l'aimant qui y a été introduit.

Il faut demander à une personne une pièce de cinq francs, y substituer adroitement celle qu'on a ainsi préparée et la donner à une autre personne, comme si c'était celle qu'on vient de recevoir, en lui disant de l'insérer ou non dans sa tabatière, et de la remettre sur la table; alors, sans y toucher, on regardera avec la lunette, que l'on posera très-près du couvercle; si la tringle enfermée donne à l'aiguille une direction, on annoncera alors que la pièce est dans la tabatière. Il faut faire attention que l'aiguille qui est au fond de la lunette magnétique se tourne et se fixe naturellement du côté du nord, comme fait une aiguille de boussole, et qu'ainsi il est essentiel (avant d'approcher la lunette du couvercle de la tabatière) de regarder sa situation, qui doit changer à mesure que la lunette approche de la pièce; cependant, si par hasard l'aiguille insérée dans la pièce se trouvait pour le moment placée dans la direction du méridien magnétique, on pourrait manquer la récréation.

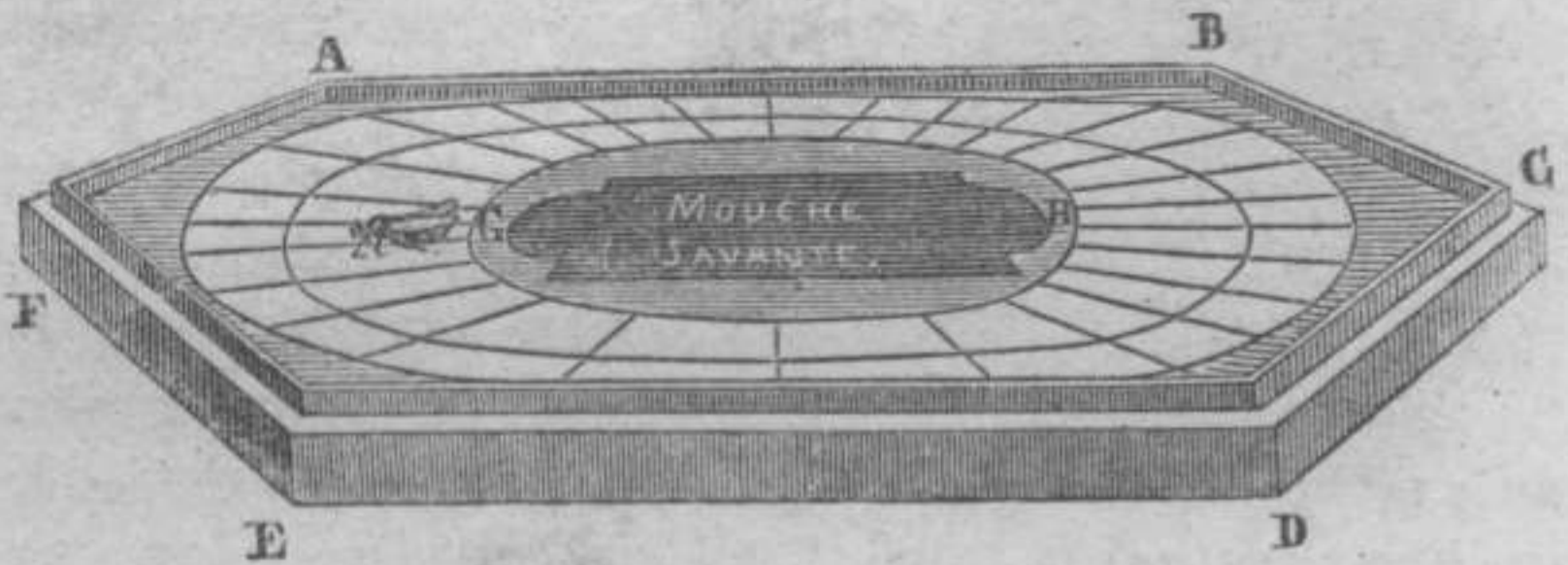
Nota. Il faut se servir pour cette récréation d'une lunette dont l'aiguille soit extrêmement sensible, attendu que la petite tringle aimantée et renfermée dans la pièce n'a pas grande force pour l'attirer, principalement si la tabatière dans laquelle on l'a cachée se trouvait un peu profonde. C'est pourquoi il est bon d'avoir une petite boîte de carton fort plate pour y faire mettre cette pièce, et la faire poser sur la table par la personne qui l'a insérée.

La mouche savante.

Construction.

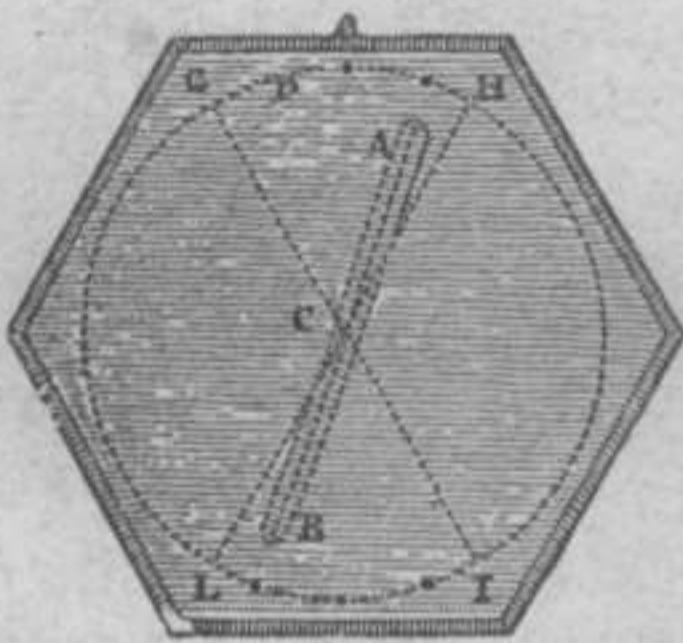
Faites faire une boîte de bois de noyer de figure hexagone ABCDEF (fig. 72), à laquelle vous donnerez environ 22 centimètres de diamètre et 1 ou 2 centimètres de profondeur. Réservez-y une petite feuillure pour y placer un verre qui la doit couvrir; que cette boîte ait

son couvercle qui puisse y entrer facilement en tout sens.



(Fig. 72.)

Ayez un plateau GHIL (fig. 73) de la même forme et

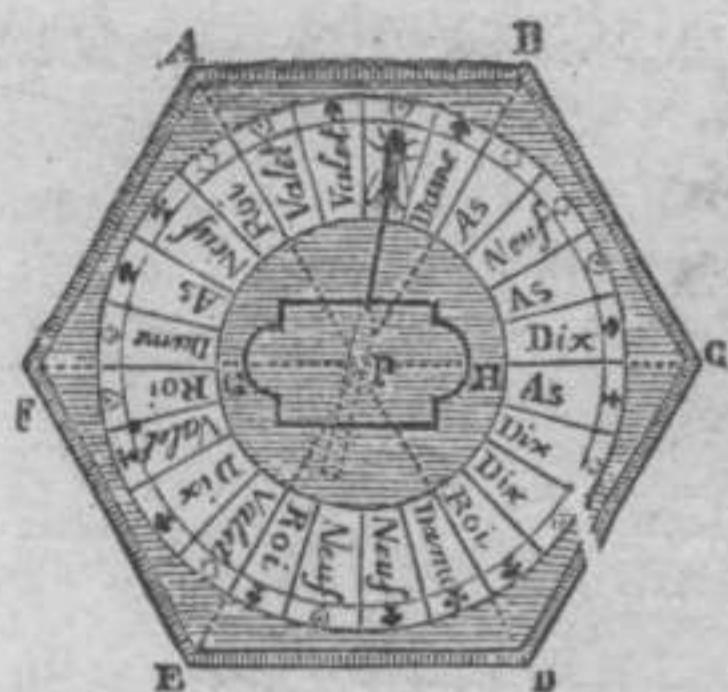


(Fig. 73.)

grandeur que cette boîte; donnez-lui 30 millim. d'épaisseur, entourez-le d'un rebord, qui de côté et d'autre l'excède de 10 millimètres, enfin que la boîte ci-dessus puisse se poser en tous sens sur les deux faces de ce plateau, et qu'elle y soit contenue dans une exacte position.

Collez un papier sur le fond de cette boîte, et tracez-y un cadran que vous diviserez en vingt-quatre parties égales; à cet effet tirez d'angle en angle les lignes ou diagonales AD, BE, CF, et divisez en quatre parties égales chacune des six portions de ce cadran qui se trouvent comprises entre ces lignes; transcrivez dans ces vingt-quatre espaces les noms et la couleur des vingt-quatre cartes d'un jeu de piquet, dont on a ôté les *huit* et les *sept*, et ayez une attention particulière à le faire dans le même ordre que le désigne la fig. 74. Mettez une très-petite pointe P, au côté de cette boîte vers lequel se trouve transcrite la *dame de cœur*, afin de pouvoir la reconnaître en touchant cette boîte.

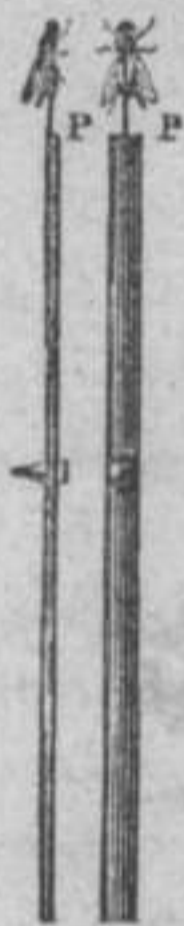
Tirez sur le plateau (fig. 73) les deux diagonales GI et HL, et décrivez du centre C le cercle GHIL. Divisez



(Fig. 74.)

en quatre parties égales les arcs GH et IL; et ayant partagé en deux autres parties égales les deux divisions diamétralement opposées A et B, tirez la ligne AB. Creusez ensuite votre plateau le long de cette ligne et logez-y un barreau bien aimanté de 12 centimètres de longueur; masquez ce barreau en couvrant de part et d'autre ce plateau avec un papier de couleur.

Placez un pivot P au centre de votre boîte et posez-y une aiguille aimantée¹ de la forme indiquée par la fig. 75, qu'elle ait à son extrémité une petite pointe très-fine P, à laquelle on puisse attacher ou ajuster une mouche naturelle ou artificielle.



(Fig. 75.)

Couvrez la partie du verre qui est concentrique au cadran avec un cercle de papier GH (fig. 74-72), afin de cacher cette aiguille, et qu'on ne puisse apercevoir que cette mouche, qui doit paraître tourner ou marcher autour du cadran.

Faites une petite marque au côté du cadran vers lequel se trouve la *dame de cœur*.

Ayez un jeu de piquet dont on ait ôté les huit et les sept, et disposez-le dans l'ordre ci-après :

- 1 Valet de Cœur.
- 2 Roi de Carreau.
- 3 As de Cœur.
- 4 Dix de Cœur.

- 5 Dame de Carreau.
- 6 Roi de Cœur.
- 7 Valet de Carreau.
- 8 Neuf de Cœur.

¹ Le trou fait à la chape de cette aiguille ne doit pas être évasé et de forme conique, comme il est d'usage aux aiguilles de boussoles, mais seulement percé d'un petit trou dans une partie de sa longueur, afin que l'aiguille puisse se maintenir plus aisément dans un parfait équilibre.

| | |
|------------------------------------|---------------------------------------|
| 9 Valet de Trèfle. | 17 Dame de Pique. |
| 10 Neuf de Trèfle. | 18 Roi de Trèfle. |
| 11 Dame de Cœur. | 19 As de Trèfle. |
| 12 Dix de Trèfle. <i>C. large.</i> | 20 Neuf de Pique. |
| 13 Roi de Pique. | 21 Dix de Carreau. |
| 14 Dame de Trèfle. | 22 Neuf de Carreau. |
| 15 As de Pique. | 23 Valet de Pique. |
| 16 Dix de Pique. | 24 As de Carreau. <i>Carte large.</i> |

Il suit de l'ordre établi dans la table ci-dessus que si, sans mêler les cartes, on les donne par deux, et ensuite par trois, pour jouer une partie de triomphe, on aura les jeux suivants :

| | |
|---------------------------------|----------------------------------|
| <i>Jeu du premier en carte.</i> | <i>Jeu du deuxième en carte.</i> |
| Valet de Cœur. | As de Cœur. |
| Roi de Carreau. | Dix de Cœur. |
| Dame de Carreau. | Neuf de Cœur. |
| Roi de Cœur. | Valet de Trèfle. |
| Valet de Carreau. | Neuf de Trèfle. |
| <i>Retourne.</i> | Dame de Cœur. |

Par conséquent le deuxième en carte doit nécessairement gagner, soit que le premier en carte joue d'abord ses Cœurs ou ses fausses, pourvu que le deuxième en carte joue ses fausses après avoir coupé; il n'est pas même besoin que le deuxième en carte connaisse les cartes que jette celui contre lequel il joue, puisqu'à chaque carte il doit jeter de l'atout, soit pour en fournir soit pour couper.

Le jeu étant toujours supposé dans l'ordre ci-dessus établi, si celui qui fait la récréation fait couper à la carte large ¹, et qu'il donne les cartes par deux et par trois, il en résultera en outre les jeux suivants :

| | |
|---------------------------------|----------------------------------|
| <i>Jeu du premier en carte.</i> | <i>Jeu du deuxième en carte.</i> |
| Roi de pique. | As de Pique. |
| Dame de Trèfle. | Dix de Pique. |

¹ Cette carte doit déborder les autres de 2 millimètres, afin que naturellement on coupe à cet endroit.

Dame de Pique.

Neuf de Pique.

Roi de Trèfle.

Dix de Carreau.

As de Trèfle.

Neuf de Carreau.

Retourne.

Valet de Pique.

Lorsqu'on posera successivement cette boîte sur un des côtés du plateau, dans chacune des six positions qu'on peut lui donner, l'aiguille à la pointe de laquelle est attachée la mouche prendra la même direction que le barreau renfermé dans le plateau, et on pourra par conséquent lui faire indiquer la retourne, et chacune des cinq cartes qui composent le jeu de celui qui fait cette récréation. On pourra aussi, par la construction de cette boîte, faire indiquer à cette mouche sur l'autre côté du plateau les cartes qui servent pour la deuxième partie; il suffira de faire attention à la marque mise sur le plateau, et à la pointe que l'on a ajustée à la boîte, afin d'éviter de se tromper dans ces différentes positions, et connaître quelle est la carte, sur laquelle la mouche doit se trouver placée.

On proposera à une personne de faire une partie de triomphe avec une mouche qu'on dira avoir été élevée à ce jeu, et qui est renfermée en cette boîte. On fera semblant de mêler le jeu¹, et laissant le choix à la personne de couper ou ne pas couper, on donnera soi-même les cartes par deux et par trois, laissant voir à l'adversaire la retourne sans la regarder soi-même; alors mettant cette carte de retourne sur le plateau, sans en découvrir la figure, on y posera la boîte de manière à faire indiquer par la mouche quelle est la carte qui retourne, ce qu'on fera voir à l'adversaire en levant le couvercle de cette boîte; on lui demandera alors s'il joue, et s'il passait, on annoncera que l'on joue, et comme il est le premier en carte, on lui dira de poser sa carte sur le plateau sans la faire connaître; et alors, sans s'embarrasser de la carte qu'il a pu jouer, on fera

¹ On posera à cet effet la boîte sur le plateau dans la situation convenable.

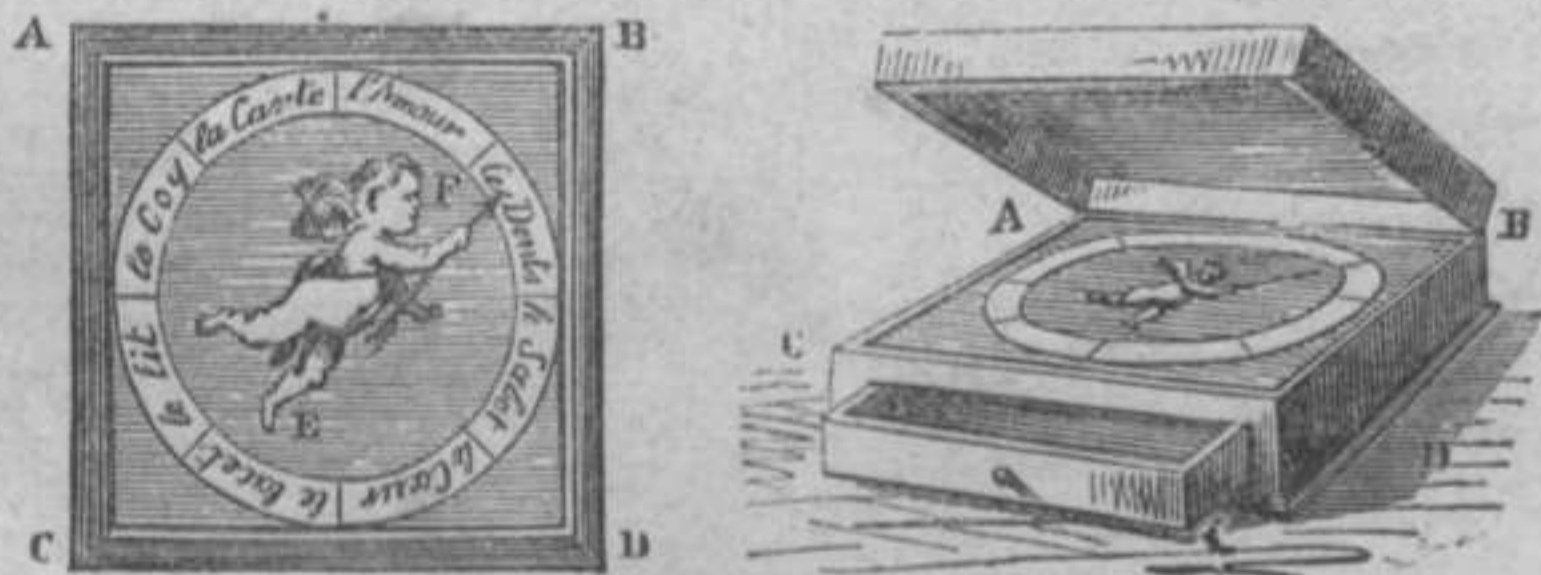
indiquer par la mouche un des atouts qu'on a en main, avec lequel on coupera ou on fournira de l'atout. Si l'adversaire, ayant joué d'abord une de ses triomphes, fait alors une première levée, on lui fera mettre de même la deuxième carte qu'il doit jouer sur le plateau, et l'on fera indiquer par la mouche un des deux autres atouts que l'on a dans son jeu, soit encore pour en fournir ou pour couper la fausse de l'adversaire, en observant que, si l'on vient à couper, il faudra, en mettant le reste de son jeu sous le plateau¹, faire indiquer par la mouche une de ses fausses, afin de gagner forcément la partie.

Nota. Après cette première partie on pourra mêler les cartes sans déranger celles de dessous; faisant ensuite couper à la seconde carte large, et se servant de l'autre côté du plateau, on pourra recommencer une seconde partie avec ce même jeu, ce qui paraîtra assez extraordinaire.

Boîte aux énigmes.

Construction.

Faites faire une petite boîte de trois pouces carrés A B C D (fig. 76), de quatre à cinq lignes de profondeur,



(Fig. 76)

¹ On fait mettre ainsi les cartes de l'adversaire ou les siennes même sur le plateau, afin d'avoir un prétexte pour lever la boîte, ce qui donne la liberté d'en changer à son gré la position, eu égard aux cartes qu'on doit jouer.

fermant à charnières, au milieu et au fond de laquelle vous ajusterez un pivot qui doit supporter une aiguille aimantée E F, que vous masquerez par une petite figure, dont la main doit se trouver placée vers le nord de cette aiguille; couvrez le fond intérieur de cette boîte d'un verre, afin d'y renfermer cette figure, et collez sur ce verre un cercle de papier divisé en huit parties égales, dans chacune desquelles vous transcrirez les mots des huit énigmes ci-après, dans l'ordre désigné par la figure première.

Ménagez au-dessous de cette boîte un petit tiroir de même grandeur, auquel vous donnerez trois lignes de profondeur, et dans lequel on puisse insérer une des quatre tablettes de carton ci-après.

Ayez quatre tablettes de carton, fig. 77, 78, 79, 80,



(Fig. 77.)



(Fig. 78.)



(Fig. 79.)



(Fig. 80.)

que vous diviserez en huit parties égales, dans chacune desquelles vous insérerez une lame aimantée dont les pôles soient disposés comme le désignent ces quatre figures; couvrez les deux faces de ces tablettes avec un autre carton que vous borderez et couvrirez encore d'un papier; transcrivez sur leurs deux faces les huit énigmes ci-après, de manière que suivant la construction ci-dessus, et la disposition des lames aimantées que vous y aurez insérées, chacune d'elles étant renfermée dans le tiroir, la petite figure indique avec sa main le mot de l'énigme transcrite sur celle de ces deux faces qui se trouvera au-dessus du tiroir.

Lorsqu'une de ces tablettes aura été renfermée dans ce tiroir, la petite figure, ou plutôt l'aiguille aimantée, la dirigera de manière à lui faire indiquer le mot de

l'énigme transcrit sur la face de cette tablette, qui ne sera pas tournée vers le fond du tiroir.

Ayant présenté toutes ces tablettes à une personne, en lui proposant de lire et de deviner les mots des énigmes qui y sont transcrites, on lui fera mettre secrètement dans la boîte celles qu'elles n'aura pu découvrir, et on lui fera voir que la petite figure indique le mot qui en donne la solution.

Nota. On a ajouté à cette récréation les huit énigmes qui suivent, pour la facilité de ceux qui ne seraient pas à portée d'avoir le recueil dans lequel on en a fait choix, et en même temps pour faire mieux comprendre la disposition de cet amusement. Il est aisé de voir qu'on peut construire cette boîte pour douze énigmes au lieu de huit, en se servant de six tablettes et en faisant une autre division.

I^{re} ÉNIGME ¹.

Les rois sont mes sujets, les vainqueurs mes esclaves;
 Je force les plus forts, et dompte les plus braves.
 Contre moi les efforts se trouvent superflus;
 Je cause du chagrin, les pleurs et le martyre
 A ceux que ma puissance à me servir attire,
 Et je fais plus de mal à qui m'aime le plus.

L'amour.

II^e ÉNIGME ².

Nous sommes plusieurs sœurs, à peu près de même âge,
 Dans deux rangs différents, mais d'un semblable usage :
 Nous avons en naissant un palais pour maison,
 Qu'on pourrait mieux nommer une étroite prison.
 Il faut nous y forcer pour que quelqu'une en sorte,
 Quoique cent fois le jour on nous ouvre la porte.

Les dents.

¹ Elle doit être transcrite sur la première face de la tablette, fig. 77.

² Fig. 78. Première face.

III^e ÉNIGME ¹.

Dans le monde je fais du bruit,
 Mon corps est porté par ma mère,
 Cependant je porte mon père,
 Quoiqu'il soit grand, et moi petit.

Le sabot.

IV^e ÉNIGME ².

Souvent on me ravit, et toujours je demeure,
 Sans passer dans les mains de celui qui me prend;
 Je suis le plus petit, et je suis le plus grand.
 Et l'on ne peut me voir qu'aussitôt je ne meure.

Le cœur.

V^e ÉNIGME ³.

Ainsi qu'un long serpent je traîne
 Mon corps à replis tortueux;
 Je suis si peu respectueux
 Que j'enchaînerais une reine.
 Le jour je me tiens dans mes trous,
 Et la nuit je les quitte tous.

Le lacet.

VI^e ÉNIGME ⁴.

Du simple villageois j'habite la chaumière,
 Et je brille toujours dans les riches palais.
 Des plus grands conquérants la débile paupière
 De mes sombres réduits cherche l'heureuse paix.
 Des secrets de l'amour je suis dépositaire.
 Des malheureux mortels je vois finir le sort,
 Et l'orgueil dans mon sein insultant à la mort,
 Fait d'une pompe vaine éclater la chimère.

Le lit.

¹ Fig. 79. Première face.

² Fig. 80. Première face.

³ Sur l'autre face de la tablette. Fig. 7^e.

⁴ Sur l'autre face de la fig. 78.

VII^e ÉNIGME ¹.

Je passe pour monarque au milieu de la cour.
Toujours autour de moi un vain peuple criaille.
Mes sujets sont de plume, et mon trône est de paille,
Et je suis toutefois le prophète du jour.

Le coq.

VIII^e ÉNIGME ².

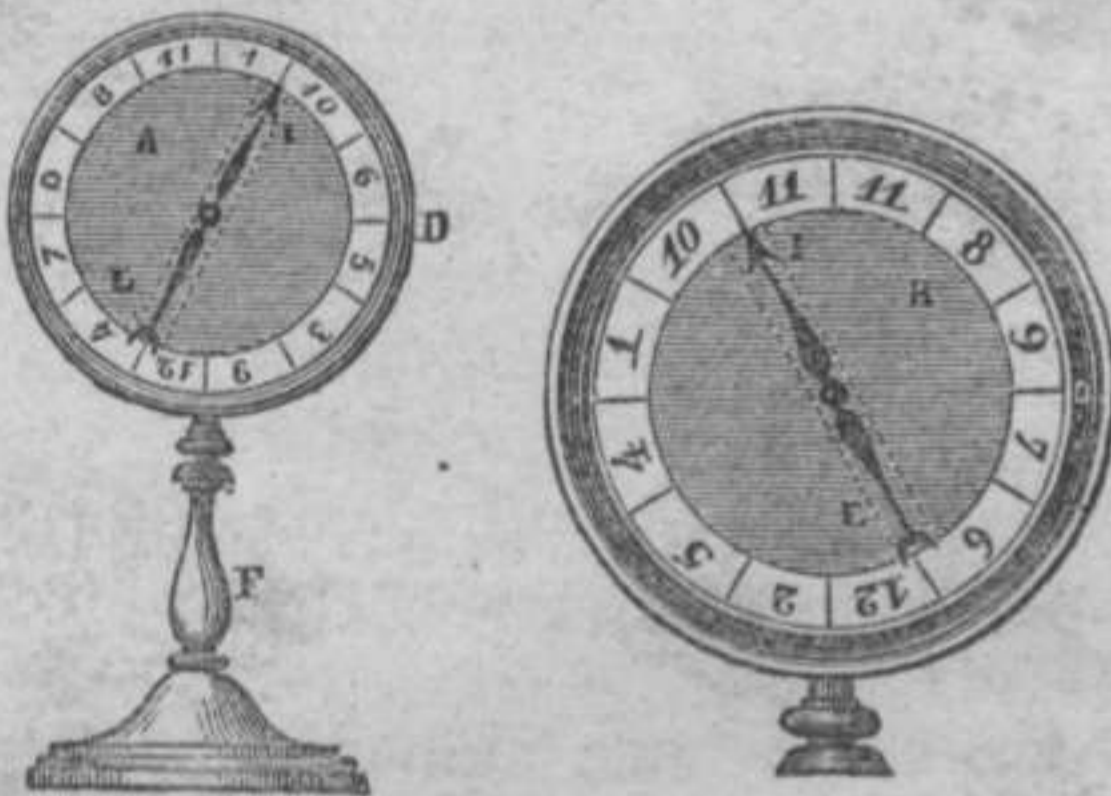
Ma mer n'eut jamais d'eau, mes champs sont infertiles.
Je n'ai point de maison, et j'ai de grandes villes.
Je réduis en un point mille ouvrages divers.
Je ne suis presque rien, et je suis l'univers.

La carte de géographie

Cadran magnétique vertical.

Construction.

Faites construire un cadran à deux faces (fig. 81),
posé verticalement sur son pied F; sur chacune de ces



(Fig. 81.)

deux faces A et B, ménagez une rainure pour y placer

¹ Sur l'autre face de la fig. 79.

² Sur l'autre face de la fig. 80.

deux cercles de carton de six à sept pouces de diamètre, qui soient garnis de leurs bordures ou cercles de bois D et D, lesquels servent de cadre à ces cartons : divisez chacun de ces cercles en seize parties égales, après y avoir décrit deux cercles concentriques ; et indiquez dans chaque division les trente-deux cartes d'un jeu de piquet, dans tel ordre que vous voudrez, pourvu qu'il y en ait seize d'un côté du cadran et seize de l'autre, et que ces divisions d'un côté et d'autre correspondent exactement.

Traversez les deux centres de ces cercles d'un axe G H (fig. 82), au milieu duquel soit ajustée carrément une lame aimantée I L (figure 81), de 12 centimètres de longueur, sur 10 millim. de largeur et 2 millim. d'épaisseur ; que chacune des deux extrémités G et H de cet axe soit terminée par un pivot¹ ; ajustez à vis une petite rosette de cuivre à l'endroit où ces axes sortent au-dehors de ces cercles de carton, afin de pouvoir, en faisant tourner par leur moyen la lame aimantée qui y est renfermée, la diriger et fixer aux endroits qu'on jugera convenables².



(Fig. 82.)

Ayez encore une aiguille aimantée de la longueur nécessaire, dont la chape soit percée de part en part, et qu'elle puisse tourner très-librement sur ce pivot ; observez avec soin que cette aiguille ne soit pas plus pesante d'un côté que de l'autre, cela étant fort essentiel, pour qu'elle prenne exactement la direction de la lame aimantée I L.

Après avoir fixé la lame aimantée renfermée entre

¹ Ces pivots doivent avoir à leur extrémité une petite tête semblable à celle d'une épingle, afin de retenir l'aiguille, et l'empêcher de tomber lorsqu'on la fait tourner.

² Cet axe ne doit pas tourner librement, afin que cette lame ne puisse pas se déranger d'elle-même lorsqu'une fois elle a été fixée.

ces deux cercles de carton, de manière que son extrémité qui marque le sud soit dirigée vers deux des cartes opposées qui y sont transcrites, si on fait tourner l'aiguille de l'un et l'autre côté de ce cadran, elle indiquera ces mêmes cartes.

On fera tirer adroitement dans un jeu de cartes, et à deux différentes personnes, les deux cartes sur lesquelles doit se diriger l'aiguille, suivant la disposition qu'on aura donnée à la lame aimantée, et présentant ensuite le cadran à l'une d'elles, on lui demandera si la carte qu'elle a tirée est sur l'une ou l'autre de ses faces; on posera ensuite l'aiguille sur son pivot, on la fera tourner, en lui faisant remarquer qu'elle s'arrête sur la carte qu'elle a choisie. On agira de même à l'égard de la personne qui aura tiré la deuxième carte.

Nota. Si l'on a une autre aiguille semblable, mais dont on ait (en l'aimantant en sens contraire) donné le sud au côté qui devait indiquer le nord, on pourra alors faire tirer quatre cartes différentes, ou recommencer, si l'on veut, cette récréation, en se servant de cette autre aiguille, et faisant tirer les deux cartes qu'elle doit indiquer. A l'égard de la manière de faire tirer les cartes convenables, il suffit de les présenter de préférence vis-à-vis des doigts des personnes qui doivent les prendre; on peut à cet effet les placer sous le jeu et faire sauter la coupe pour les remettre au milieu du jeu à mesure qu'on les présente. Voyez à cet effet les récréations sur les cartes, qui se trouvent décrites dans cet ouvrage.

AUTRE RÉCRÉATION, AVEC DES NOMBRES.

Au lieu de transcrire les trente-deux cartes d'un jeu de piquet sur les deux faces de ce cadran, divisez-les en douze parties égales¹, et indiquez dans chacune d'elles

¹ On peut mettre ce cadran des nombres sur le même cercle que celui des cartes.

les nombres naturels depuis 1 jusqu'à 12, suivant l'ordre de la table ci-après, et tel qu'il est indiqué sur les fig. 80 et 81 ¹.

Il suit de cet ordre, qu'un des nombres 1, 2, 3, 4, 5, 6 quelconque d'une des faces des cadrans A et B, joint à celui qui sur l'autre face lui est directement opposé, forme un nombre semblable à celui qui sur l'un ou l'autre de ces deux cadrans se trouve lui être diamétralement opposé, et que par conséquent si l'on se sert de deux aiguilles aimantées dont l'une ait le nord du côté de sa pointe, et l'autre le sud, en faisant tourner une de ces aiguilles successivement sur les deux faces de ce cadran, la somme des deux nombres qu'elle indiquera joints ensemble en formera un semblable à celui qu'indiquera l'autre aiguille sur l'une ou l'autre face seulement.

Il faut avoir un petit sac contenant plusieurs divisions.

On insérera dans l'une d'elles les nombres 1 jusqu'à 12, qu'on aura transcrits sur des petits carrés de carton, et dans l'autre des nombres semblables à celui sur lequel on aura disposé la lame aimantée de ce cadran; on tirera du sac les nombres différents, et les ayant fait remarquer, on les remettra dans le sac; présentant ensuite à une personne la division de ce sac dans laquelle tous les nombres sont semblables, on lui dira d'en tirer un au hasard et de le tenir caché dans sa main, et on lui demandera si elle veut que l'aiguille lui amène son nombre en une seule ou en deux fois, ce qu'on exécutera, en se servant de l'une ou de l'autre des deux aiguilles ².

¹ L'ordre des cartes étant arbitraire, on ne l'a pas indiqué sur la figure, ce qui d'ailleurs n'aurait pu se faire sans confusion.

² Si la personne désire que l'aiguille indique le nombre en une seule fois, on pourra lui donner le choix d'un des côtés du cadran.

Table pour servir à la construction du cadran ci-dessus.

| Ordre
des nombres sur
le premier cadran
A. | Ordre
des nombres sur le
deuxième cadran,
A. | Résultat des
deux nombres op-
posés sur les deux
cadrans. | Nombres
qui leur sont dia-
métralement op-
posés. |
|---|---|--|--|
| 1 | 11 | 12 | |
| 10 | 10 | | 2 |
| 6 | 1 | 7 | |
| 5 | 4 | 9 | |
| 3 | 5 | 8 | |
| 9 | 2 | 11 | |
| 12 | 12 | | 12 |
| 4 | 6 | 10 | |
| 7 | 7 | | 7 |
| 9 | 9 | | 9 |
| 8 | 8 | | 8 |
| 11 | 11 | | 11 |

La transposition des nombres de cette table sur le cadran doit se faire en transcrivant de suite l'ordre du cadran A de droite à gauche, et celui du cadran B de gauche à droite, comme on le voit désigné sur les fig. 80 et 81. Cette observation est essentielle afin que les nombres se trouvent dans la direction convenable.

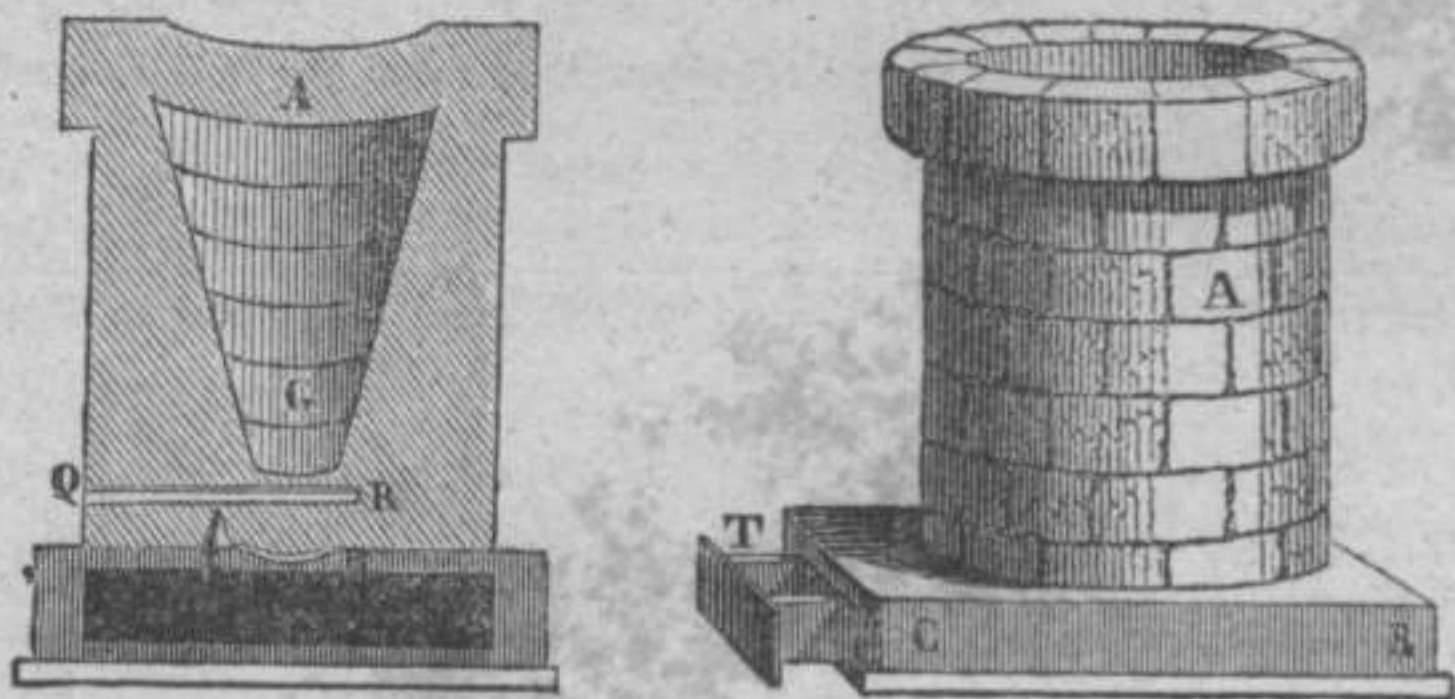
Nota. Le petit sac qui sert à cette récréation ayant plusieurs divisions, on conçoit qu'en insérant dans une troisième division d'autres nombres semblables entre eux, on peut alors varier cette récréation en faisant tirer deux nombres différents, et les faisant indiquer sur chacune des deux faces du cadran.

Le puits enchanté.

Construction.

Construisez un puits A de carton (fig. 83) de 22 à

28 centimètres de hauteur et de 14 à 17 centimèt. d'ouverture, porté sur un degré ou soc carré BC; ménagez



(Fig. 83.)

une ouverture à l'un des côtés de ce soc, dans laquelle puisse entrer un tiroir T, de 8 ou 10 millimètres de profondeur; que l'ouverture de ce puits aille fort en diminuant vers le fond G, qui ne doit avoir que 6 centimètres de diamètre. (Voyez le profil de cette fig. sur cette même planche.)

Au-dessus de ce soc et à 15 millimèt. au-dessous du fond intérieur G de ce puits, placez-y un petit miroir convexe H; qu'il soit d'une sphéricité suffisante, de sorte qu'en se regardant par l'ouverture du puits, à la distance de 40 à 50 centimèt., la tête et le buste ne paraissent avoir que 6 centimèt. de grandeur.

Sur ce même soc, et à l'endroit I, ajustez un pivot sur lequel vous poserez une aiguille aimantée RQ, renfermée dans un cercle de carton très-léger OS de 14 centimètres de diamètre; divisez ce cercle en parties égales



(Fig. 84.)

(voy. fig. 84) et tracez-y quatre petits cercles, dans trois desquels doivent être peintes différentes figures de tête z , x et y dont la coiffure soit variée, et représente, par exemple, à l'une un chapeau, à l'autre un turban, et en observant que la place de la tête même doit être découpée à jour: que le qua-

trième cercle z soit entièrement découpé à jour, comme le fait suffisamment voir cette fig. 84, et que l'aiguille aimantée RQ , contenue dans ce cercle, y soit placée eu égard à la disposition de ses pôles, comme le désigne cette même figure.

Ayez quatre petits tableaux de 15 centimèt. carrés $VXYZ$ (fig. 85); que chacun d'eux puisse entrer séparé-



(Fig. 85.)

ment dans le tiroir ci-dessus; peignez sur trois de ces tableaux des têtes semblables à celles que vous avez peintes sur le cercle (fig. 73), excepté que le tout doit être peint.

Ajustez derrière chacun de ces quatre tableaux un barreau aimanté, disposé, quant à ses pôles, comme le désignent les fig. V, X, Y et Z ; couvrez le tout avec du carton, afin qu'on ne puisse point du tout les apercevoir.

Si vous désirez que cette récréation paraisse plus extraordinaire, faites l'intérieur de ce puits en fer-blanc et mettez au fond et vers l'endroit G , un verre blanc qui y soit bien mastiqué, afin que l'eau que vous pourrez verser alors dans le fond de ce puits ne puisse pénétrer par dessous cet appareil.

Lorsqu'on aura placé un des trois tableaux V, X, Y , dans le tiroir qui se met au-dessous de ce puits, le barreau aimanté qui s'y trouve renfermé fera tourner et

fixera le cercle de carton mobile de telle sorte que la coiffure semblable à celle qui se trouvera peinte sur ce tableau se présentera vis-à-vis l'ouverture inférieure du puits; alors si une personne ayant la tête placée au-dessus et à la distance convenable s'y regarde, le miroir convexe lui fera apercevoir son portrait en petit, et il paraîtra orné de la coiffure peinte sur cette partie du cercle de carton.

Si on met dans le tiroir le tableau Z, l'endroit de l'ouverture du cercle mobile qui se trouve entièrement à jour se placera au fond du puits, et en s'y regardant alors, on apercevra dans le miroir sa figure et sa coiffure telles qu'elles sont naturellement.

On place à l'avance dans le tiroir le tableau Z, sur lequel il ne se trouve rien de peint, afin qu'en se regardant dans le puits on n'y puisse apercevoir que sa figure naturelle; on proposera ensuite à plusieurs personnes de s'y regarder, en leur faisant observer qu'elles s'y voient telles qu'elles sont; on retirera ce tableau du tiroir et on remettra les trois autres entre les mains d'une d'entre elles, en lui disant d'en choisir un à son gré et suivant la figure dans laquelle elle désire d'être peinte, on placera ensuite ce tableau dans le tiroir qu'on fermera; un instant après on lui dira de regarder dans le puits, et elle y apercevra sa figure coiffée de la même manière que celle de ce tableau.

Nota. Cette pièce de récréation, bien exécutée, produit un effet assez agréable; mais il est essentiel que l'ouverture du puits soit fort large et qu'il soit un peu profond, afin qu'il puisse être éclairé dans son intérieur; il faut aussi faire placer la personne qui s'y regarde dans une position et à une distance convenable; il est nécessaire aussi que ce puits puisse se séparer de son soc, afin de pouvoir ajuster et changer le cercle de carton et se servir d'un plus grand nombre de tableaux.

Si on exécute cette pièce plus en grand, ce qui serait le mieux, on pourra placer sur le même cercle une plus

grande quantité de figures, en disposant alors les barreaux aimantés comme il sera convenable.

La tête enchantée.

Faites construire et peindre une tête de carton (fig. 86) de grandeur naturelle, un peu penchée, afin



(Fig. 86.)

que ses yeux ne se trouvent pas dans une situation horizontale : ayant évidé à jour la place de ses yeux, couvrez-les d'un verre fort mince, concave d'un côté, convexe à l'extérieur : peignez en blanc la partie concave, excepté l'iris que vous laisserez à jour, et la prunelle que vous peindrez en noir.

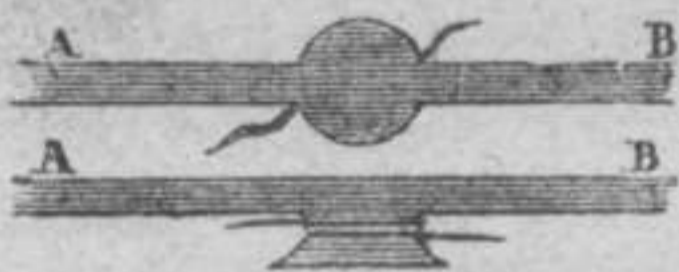
Sur un pivot EN, placez en équilibre, et dans une situation horizontale, une zone cylindrique de carton fort mince FG, sur laquelle soient peintes

les différentes couleurs des yeux, noirs, bleus, verts et gris, de manière qu'aucune de ces couleurs ne tranche avec une autre, mais au contraire qu'elles se trouvent jointes par des nuances imperceptibles ; observez encore que la même nuance doit commencer à une distance égale à celle que les yeux de cette figure ont entre eux, et suivre sur la partie A celle qui doit paraître sous l'œil C, et sur la partie B celle qui doit paraître sous l'œil D¹.

¹ Il est aisé de voir, par l'inspection de cette figure, que ce qui est peint sur la partie supérieure de cette zone paraît au travers de l'œil A, et ce qui l'est sur la partie inférieure, au travers de celui B.

Suspendez à cette zone, par le moyen de deux fils de laiton I et L, un barreau aimanté MO, de 12 à 15 centimètres de long, percé dans son milieu d'un trou P, assez grand pour ne pas frotter contre le pivot EN, et placé le plus près qu'il sera possible de la base du pied ou planchette fort mince ER, sur laquelle cette tête doit être posée.

Si ayant posé cette tête sur une table dans laquelle aura été inséré un barreau aimanté de 15 à 18 centimètres de longueur, AB (fig. 87), mobile sur une axe ajusté au



(Fig. 87.)

milieu de ce barreau, et qu'on le puisse faire tourner par un moyen caché quelconque, le barreau MO qui fait mouvoir cette zone se placera toujours dans la même situation que celui qui aura été ainsi renfermé, et qu'on suppose ici qu'une deuxième personne peut faire agir et diriger à sa volonté.

Cette tête ayant été placée en face du jour, on annoncera que ses yeux prennent la couleur de ceux des personnes qui la regardent, et que même cette couleur restera fixée dans les yeux de cette figure jusqu'à ce qu'une autre personne se place vis-à-vis de cette tête; qu'alors la couleur changera peu à peu pour prendre celle des yeux de cette nouvelle personne. Supposant donc que la personne qui se présente ait les yeux d'un bleu clair, on ajoutera à ce qu'on vient de dire : voilà monsieur ou madame qui a les yeux d'un bleu clair, vous allez voir que les yeux de cette figure vont prendre cette même couleur; ce qu'entendant la personne cachée qui est d'intelligence elle fera tourner insensiblement le barreau caché dans la table, lequel entraînera avec lui, par son mouvement, celui qui a été placé dans le pied de cette tête et la zone cylindrique, jusqu'à ce qu'on aperçoive par les yeux de la figure le bleu clair, qui est la couleur des yeux de la personne.

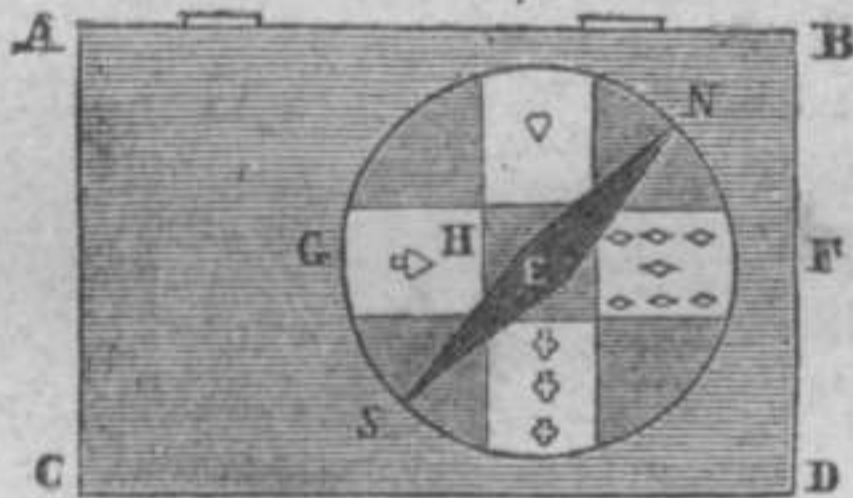
Nota. La lame aimantée renfermée dans cette tête se tournant d'elle-même du côté du nord, on pourrait as-

surement, en tenant cette figure dans une certaine direction relativement au côté du nord, faire paraître dans les yeux de cette figure telle couleur qu'on voudrait; mais le mouvement de la zone deviendrait alors sensible et ne s'arrêterait pas même assez promptement pour que la cause qui produit cet amusement fût suffisamment cachée.

Boîte aux cartes.

Construction.

Faites faire une boîte ouvrant à charnières ABCD (fig. 88) de 18 centimèt. de longueur sur 12 centimèt.

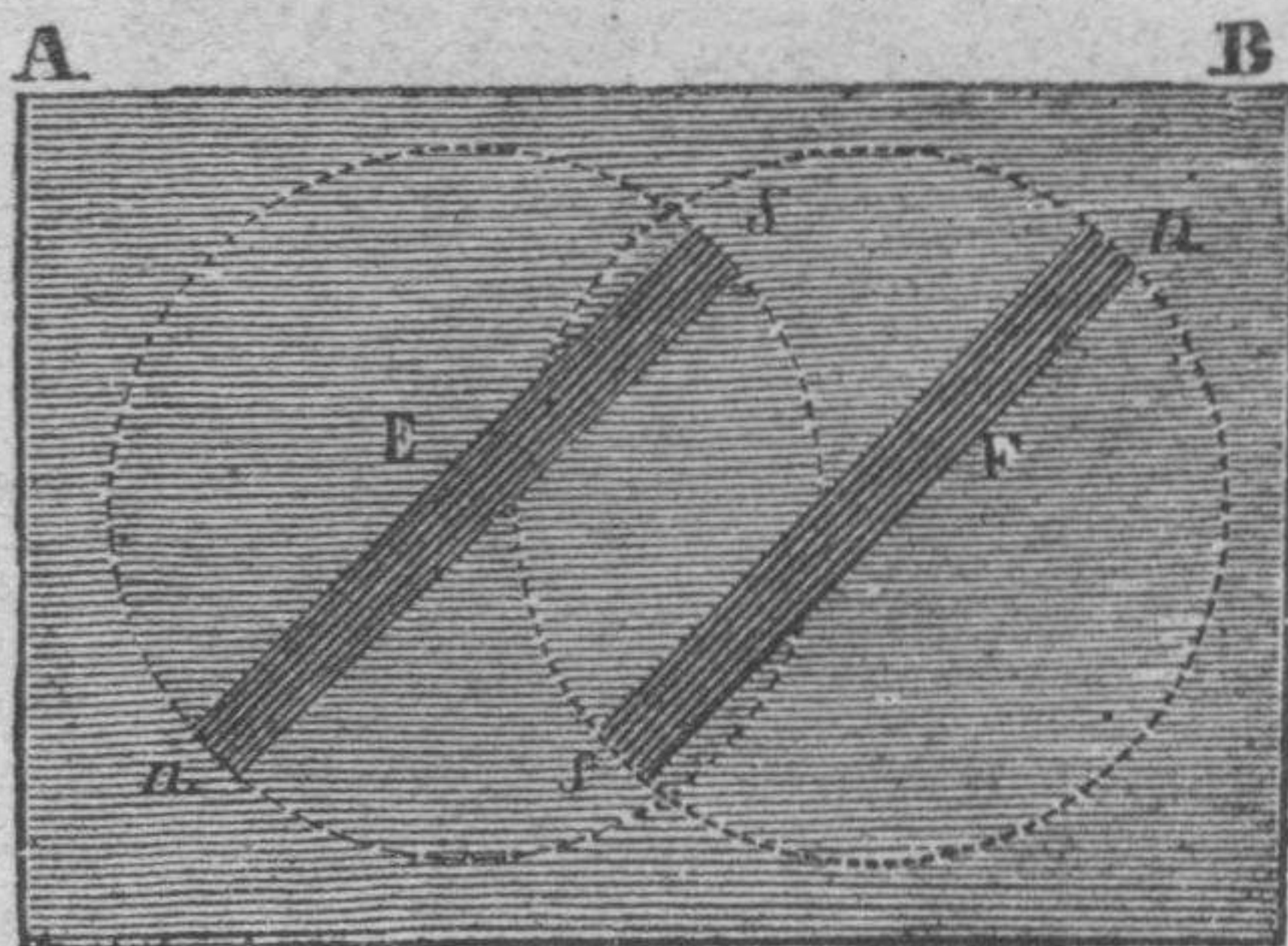


(Fig. 88.)

de largeur, et 12 à 15 millimèt. de profondeur : portez le tiers de sa longueur, depuis F jusqu'en E, et ajustez à cet endroit un pivot sur lequel vous placerez un cercle de carton C, d'environ 9 centimèt. de diamètre renfermant une aiguille aimantée NS; dessinez sur ce cercle 4 différentes cartes de manière qu'elles soient disposées comme le désigne cette figure 88; couvrez cette boîte d'un verre, sur lequel, en collant un papier, vous réserverez une ouverture H, par où on puisse apercevoir l'une ou l'autre des cartes peintes sur ce cercle.

Ayez un petit portefeuille AB (fig. 89), dont le dos soit fort plat et qui soit de la même grandeur que cette boîte, et après avoir divisé sa longueur en trois parties égales, insérez dans l'un de ses côtés deux lames aimantées de 9 centimèt. de long, qui passent par ces points de

division E et F, et dont le nord de l'un soit dirigé vers l'angle B, et celui de l'autre vers celui C.



(Fig. 89.)

Ce portefeuille pouvant être mis sous la boîte dans quatre différentes situations, soit en changeant la disposition d'une de ces faces sous la boîte, soit en le retournant, chacune d'elles, changeant de même la direction du barreau qui se trouve sous le cercle G, fera apercevoir par l'ouverture H (fig. 88) une des cartes peintes sur ce cercle de carton G, d'où il suit qu'on pourra par ce moyen les faire paraître à volonté.

Faites tirer deux cartes dans un jeu à deux différentes personnes, et qu'elles soient du nombre de celles portées sur le cercle de carton; ayant remis ensuite à la première personne le portefeuille, dites-lui d'y renfermer sa carte et de vous le remettre; posez-le ensuite sous la boîte dans la situation nécessaire pour que la carte semblable peinte sur ce cercle paraisse dans la boîte au travers de l'ouverture H : un instant après ouvrez cette boîte et faites voir la carte qui a été tirée; agissez de même pour faire paraître la deuxième carte qui a été tirée.

Nota. Comme il peut arriver qu'on ne tire pas les cartes telles qu'on les présente, il ne faut pas annoncer qu'on va les faire paraître dans la boîte avant que les personnes les aient prises, afin de pouvoir alors se tirer d'embarras, en faisant pour cette fois, au lieu de cette

récréation, quelques-uns des tours de cartes indiqués dans la suite de cet ouvrage.

Le palais de l'Amour.

Construction.

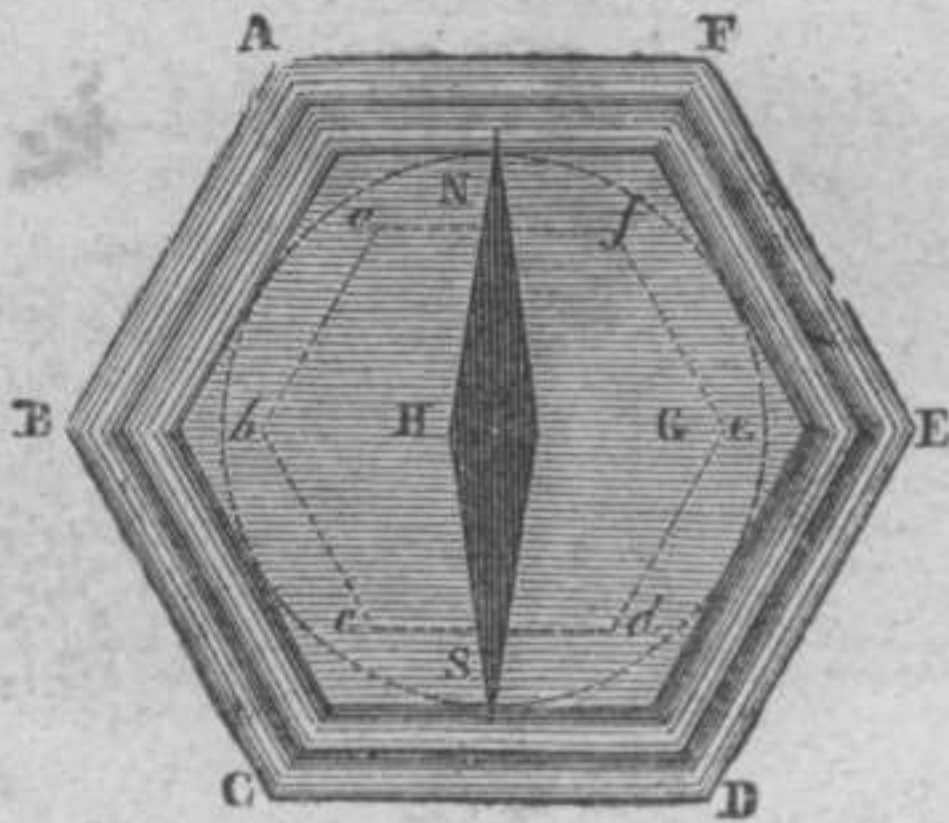
Sur une base de bois *ABCDEF* (fig. 90) faite en forme de degré, et de figure hexagone, fort mince en son milieu *G*, élevez un petit édifice ou palais, de telle figure



(Fig. 90.)

que vous voudrez à l'extérieur; que son comble *M* puisse s'ôter, et qu'il soutienne un autre édifice intérieur *abcdef* (fig. 91), de même forme ou circulaire, ouvert vers *cd*; que le tout soit exécuté de manière qu'en regardant dans l'intérieur de ce palais par la porte *O* on ne puisse pas apercevoir l'espèce de corridor qui règne entre l'édifice extérieur *ABCDEF* et l'intérieur *abcdef*; observez encore qu'il est nécessaire que ce qui forme le plancher de cet édifice intérieur soit à 15 millimèt. du fond *G*, c'est-à-dire à la base de l'édifice extérieur, afin qu'un cercle de carton renfermant une aiguille ou lame ai-

mantée NS, dont le pivot doit être placé au centre H, puisse tourner librement.

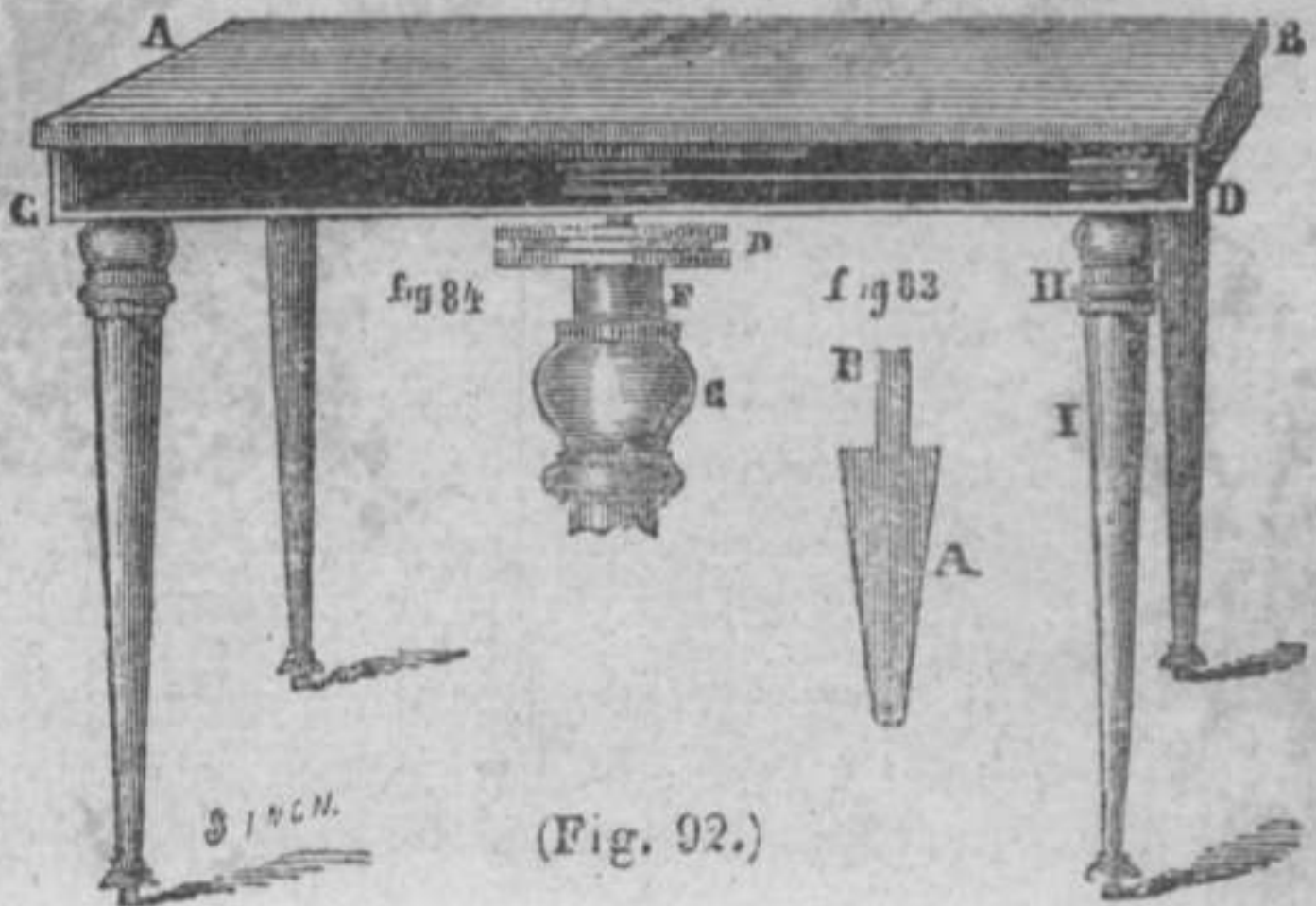


(Fig. 91.)

Placez sur les bords de ce cercle, à distances égales du centre H, six petites figures de carton fort légères, peintes, découpées et parfaitement ressemblantes entre elles; qu'elles représentent un Amour qui tient en ses mains une petite banderole (voy. fig. 90); transcrivez sur ces banderoles différents mots qui puissent servir de réponses à plusieurs questions, tels, par exemple, que *faveur, rigueur, fidélité, constance*, etc.

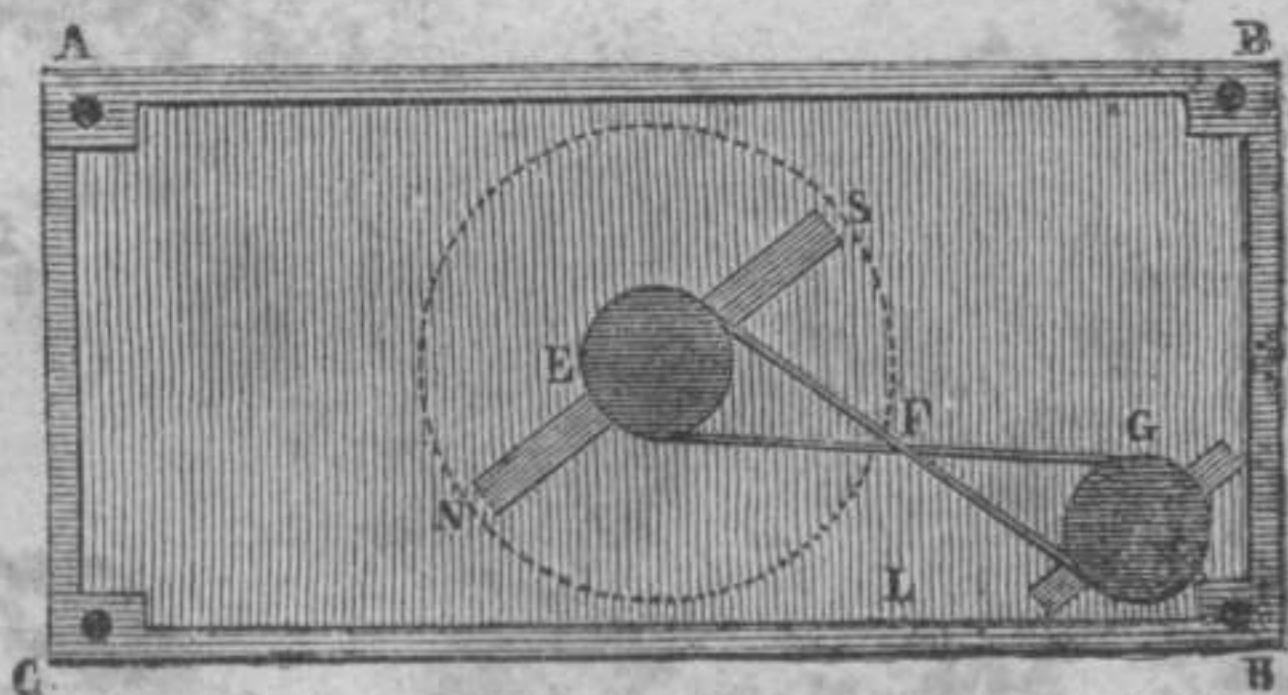
Table magnétique et mécanique sur laquelle se pose ce petit édifice.

Placez dans une table ABCD (fig. 92) dont le dessous



(Fig. 92.)

soit double et peu épais dans sa partie supérieure, un barreau aimanté NS (fig. 93) de même grandeur que la



(Fig. 93.)

lame de la pièce ci-dessus; qu'il soit traversé d'un axe sur lequel il puisse tourner facilement et sans bruit; fixez sur cet axe une poulie E de 6 centimètres de diamètre, sur laquelle doit être mis un cordeau sans fin F, qui doit s'envelopper de même sur une autre poulie G d'égal diamètre, que vous placerez au-dessus d'un des pieds I de cette table; que ce pied, ainsi que les autres, soit tourné, et qu'une moulure mobile H puisse entraîner par son mouvement circulaire cette poulie F, ce que vous pourrez exécuter en faisant ce pied de deux pièces différentes, dont l'une A soit surmontée d'une tige de fer solidement fixée à vis par son extrémité B, à une bande de fer L ajustée au coin intérieur D de cette table; que l'autre pièce soit composée de la moulure mobile G et de la poulie D qui doit y entrer carrément; que la partie F de cette même pièce entre et roule aisément dans la planche inférieure de cette table; qu'enfin toute la pièce soit mobile sur la tige de fer B, de manière qu'en faisant tourner cette moulure, la poulie G et celle E sur laquelle est le barreau NS, tournent également.

Lorsqu'on fera faire un tour entier à cette moulure G, les deux poulies qu'elle fait agir étant de même diamètre, le barreau aimanté qui est fixé sur l'une d'elles

fera également un seul tour; d'où il suit qu'au moyen d'une petite pointe placée sur cette moulure on pourra connaître la position qu'on donnera à ce barreau, et conséquemment à la lame aimantée qui est cachée dans le petit édifice ci-dessus, qui prendra toujours la même direction.

On transcrira sur une quantité de cartes blanches un certain nombre de questions différentes, auxquelles les mots qu'on aura transcrits sur les banderoles puissent servir de réponses, et on les arrangera à l'avance de manière qu'on puisse, après les avoir mêlées, connaître à quelles réponses doivent se rapporter celles que pourront choisir ceux auxquels on les présentera, et faisant agir le plus secrètement qu'il sera possible le barreau aimanté renfermé dans la table, on le dirigera de manière que les petites figures qui tiennent les réponses à chacune des cartes choisies se trouvent au-devant de la porte à chaque fois qu'on voudra faire paraître les unes ou les autres.

Nota. Il ne faut ouvrir la petite porte qu'un instant après que l'on a fait fixer le barreau, afin que la figure ne paraisse plus avoir de mouvement; on évitera par là qu'on ne puisse soupçonner qu'elle tourne à l'entour de l'édifice intérieur, et on pourra faire croire que c'est toujours la même figure qui présente ces diverses réponses, en quoi consiste tout le merveilleux de cet amusement.

Pour s'assurer que la petite figure est fixée au-devant de la porte, on peut faire une petite ouverture au côté opposé à cette porte, par où on apercevra la figure qui est diamétralement opposée à celle qui doit paraître; ce qui facilitera beaucoup à déterminer sa position, et à connaître celle qu'on aura placée.

Pendule sonnante.

Construction.

Faites faire une petite boîte ronde de fer-blanc dont le

couvercle et les côtés soient percés à jour de plusieurs trous (fig. 94-95); ajustez au fond de cette boîte une



(Fig. 94-95.)

petite lame aimantée NS, garnie d'une chappe E, et tournant librement sur son pivot; placez dans cette boîte un petit timbre de montre C, sur lequel puisse frapper l'une des extrémités de cette lame; posez cette boîte sur la table magnétique ci-devant décrite, de manière qu'une des extrémités du barreau qui y est renfermé puisse passer au-dessous de cette boîte vers l'endroit D.

Si vous faites passer le barreau aimanté, renfermé dans la table depuis F jusqu'à G, il entraînera la lame qui est cachée dans cette boîte et elle frappera sur le timbre, ce que vous pourrez répéter autant de fois que vous voudrez, en faisant rétrograder ce barreau de G en F, et le ramenant de nouveau de F en G.

Récréation qui se fait avec cette pendule.

Ayant transcrit sur vingt-quatre cartes blanches les nombres 1 jusqu'à 24, disposez-les d'avance dans l'ordre qui suit :

ORDRE DES CARTES.

| | | | | | |
|------------------------|--------|----|-------------------------|--------|----|
| I ^{re} carte. | Nombre | 11 | VII ^e carte. | Nombre | 15 |
| II ^e | — | 12 | VIII ^e | — | 7 |
| III ^e | — | 9 | IX ^e | — | 8 |
| IV ^e | — | 10 | X ^e | — | 16 |
| V ^e | — | 13 | XI ^e | — | 17 |
| VI ^e | — | 14 | XII ^e | — | 18 |

| | | | | | |
|--------------------------|--------|----|-------------------------|--------|----|
| XIII ^e carte. | Nombre | 5 | XIX ^e carte. | Nombre | 4 |
| XIV ^e | — | 6 | XX ^e | — | 22 |
| XV ^e | — | 19 | XXI ^e | — | 23 |
| XVI ^e | — | 20 | XXII ^e | — | 24 |
| XVII ^e | — | 21 | XXIII ^e | — | 1 |
| XVIII ^e | — | 3 | XXIV ^e | — | 2 |

Les cartes ainsi disposées, faites voir que les nombres sont pêle-mêle, et mêlez-les comme il sera enseigné dans la suite de cet ouvrage, afin qu'après ce mélange elles se trouvent dans l'ordre naturel des nombres 1 à 24 : étalez ensuite le jeu sur la table sans que les nombres soient à découvert, et dites à une personne d'en prendre une au hasard ; remarquez à quel nombre la carte choisie se trouve être dans le jeu¹ ; annoncez que cette pendule va sonner autant de coups qu'il y a d'unités dans le nombre porté sur cette carte, ce que vous exécuterez en faisant agir le barreau, comme il a été ci-dessus expliqué.

Autre récréation.

Faites tirer deux cartes au lieu d'une, et annoncez que la pendule va indiquer la somme de leurs deux nombres, ou la différence qui se trouve entre eux.

Nota. Si en faisant tirer deux cartes vous vous apercevez que l'un des nombres choisis soit divisible par l'autre, vous pourrez faire indiquer par la pendule combien de fois le plus petit est contenu dans le plus grand.

Quelques-unes des récréations qui suivent peuvent s'exécuter avec cette pendule ; on ne les détaille pas ici, rien n'étant plus facile que d'en faire l'application.

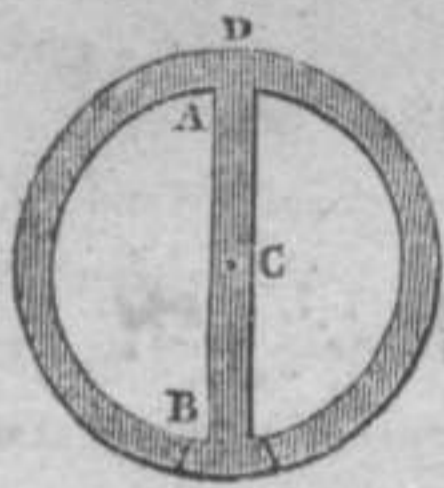
Horloge magnétique, dont l'heure est indiquée par un petit lézard qui parcourt la superficie de son cadran.

Construction.

Faites faire par un horloger un mouvement de pen-

¹ Ce nombre sera celui qui est transcrit sur la carte tirée.

dule ordinaire, sans être à minutes, de manière cependant que l'axe qui doit porter l'aiguille des heures soit placé dans une situation verticale; ou, pour éviter la dépense, servez-vous tout simplement d'un mouvement de grosse montre ancienne, qui ne marque que l'heure, et ajustez sur l'axe où était placée l'aiguille une petite



(Fig. 96.)

lame de cuivre AB (fig. 96), percée en C d'un trou garni d'un petit canon qui entre à frottement dans ce même axe. Cette lame doit soutenir un cercle d'acier aimanté D, de 12 à 15 centimètres de diamètre; et il doit tourner horizontalement dans le circuit intérieur d'une zone ou cercle de verre fort mince AB (fig. 97), de 3 centimètres de largeur; les pôles de cet aimant doivent approcher de ce verre le plus près qu'il est possible.



(Fig. 97.)

Il faut coller sur la partie intérieure de ce verre un cercle de papier de longueur convenable, sur lequel on aura marqué les douze heures du jour; enfin on disposera le tout dans un vase de bois peint et tourné D (fig. 97) où cette zone entrera d'un côté dans une rainure faite au bord de ce vase, et de l'autre dans une rainure faite à son couvercle C.

Cette pièce étant ainsi construite, on fera faire et découper un petit lézard d'acier fort mince¹ de 2 centimètres de longueur, le plus léger qu'il sera possible; on aura soin de lui donner la même courbure qu'à cette zone, et on l'aimantera de manière qu'étant posé sur l'extérieur de ce cadran circulaire, et vers les pôles du cercle aimanté caché

¹ On se servira d'une lame prise dans un morceau de ressort de montre.

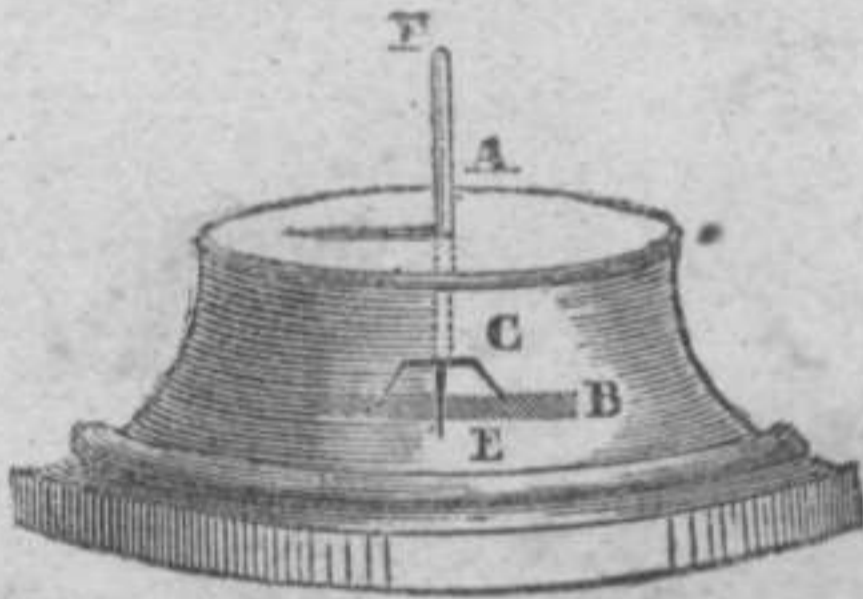
derrière lui, il y demeure fixé, et que sa tête soit tournée du côté où marche ce cercle.

Lorsque ce mouvement sera monté, le cercle parcourra en douze heures la partie intérieure de cette zone, et ce petit lézard qui restera toujours fixé sur les pôles de ce cercle faisant insensiblement le tour du cadran, indiquera l'heure aussi exactement que le ferait une aiguille ; ce qui paraîtra d'autant plus étrange qu'il sera facile de l'ôter et de le remettre à sa place afin de faire voir qu'il ne tient en rien au mouvement de cette horloge.

Petites figures qui se poursuivent et s'évitent réciproquement.

Construction.

Faites tourner deux petits piédestaux ronds et creux de trois pouces de diamètre (fig. 98); dont la partie



(Fig. 98.)

supérieure A soit percée vers son centre d'un trou de deux lignes de diamètre et puisse s'ouvrir ; placez dans le fond de chacun de ces piédestaux une lame aimantée B de quatre lignes de large sur une ligne d'épaisseur, et deux pouces et demi de longueur. Percez-la vers son milieu et ajustez-y une petite lame de cuivre coudée C, sur laquelle vous ajusterez une chape qui se trouvant alors placée au-dessus de cette lame, l'empêchera d'avoir du balancement lorsqu'elle sera posée sur

le pivot E. Ayez un fil de cuivre F qui entre à vis dans la partie supérieure de cette chape, et qui sorte d'un pouce au travers le trou que vous avez fait au couvercle A.

Faites, avec quelque matière fort légère, deux petites figures de quatre à cinq pouces de hauteur représentant, par exemple, un maître et son écolier; ajustez-les sur ces fils de cuivre, de manière que leur face soit tournée vers le pôle septentrional de chacune des lames aimantées avec lesquelles elles doivent tourner.

Lorsque vous présenterez l'écolier à son maître, en tenant le piédestal et l'empêchant avec le doigt de tourner, les deux pôles septentrionaux de ces aimants, selon la construction ci-dessus, se trouvant alors l'un vis-à-vis de l'autre, celui de l'écolier contraindra celui du maître de tourner le dos vers lequel est dirigé le pôle méridional, et il semblera que le maître fuit devant son écolier; si vous prenez ensuite l'autre piédestal, et que vous le présentiez à l'écolier, il fuira à son tour devant le maître, ce qui sera fort plaisant à voir.

CHAPITRE V

ÉLECTRICITÉ, MÉCANIQUE HYDRAULIQUE.

Si les merveilles de l'électricité ont occupé les plus habiles physiciens, elles ont été aussi pour quantité d'autres personnes un objet d'amusement aussi curieux qu'agréable et instructif. En effet, le spectacle étonnant de ces nouveaux phénomènes ne pouvait qu'exciter dans les uns le désir d'en pénétrer les causes, et dans ces derniers, celui d'en connaître les effets. Quoi qu'il en soit, on ne peut disconvenir que si cette partie intéressante de la physique doit beaucoup aux recherches approfondies et aux expériences multipliées des savants, il n'est pas moins constant que ceux qui ont voulu seulement s'en récréer, ont contribué à la découverte de plusieurs effets qui ont conduit ces premiers à sonder plus avant des mystères qui semblaient passer l'étendue de leurs connaissances.

Les récréations que nous donnons ci-après ne demandent point de connaissances spéciales, elles exigent simplement une machine électrique que l'on peut se procurer facilement aujourd'hui; tout le monde sait ce qu'est cette machine.

Nous allons donner la définition des termes qui ont rapport à l'électricité et à ses expériences.

Électriser en plus ou positivement, c'est accumuler sur un corps une quantité d'électricité quelconque au delà de celle qu'il contient naturellement.

Électriser en moins ou négativement, c'est soustraire une certaine quantité de l'électricité qu'un corps contient naturellement.

Isoler un corps, c'est le disposer de manière qu'il ne puisse communiquer en aucune façon avec d'autres corps qu'avec ceux qui sont électriques par eux-mêmes, ce qui se fait en le suspendant sur des cordons de soie, ou en le posant sur un plateau de verre, ou sur un gâteau de résine.

Tirer l'étincelle, c'est approcher le doigt ou quelque autre corps non électrique d'un corps électrisé, soit en l'attirant simplement, soit en excitant la commotion suivant l'expérience de Leyde ¹.

Recevoir la commotion, c'est faire sur soi-même l'expérience de Leyde, en touchant d'une main la bouteille, et de l'autre son crochet ou le conducteur.

Le plateau est un cercle de verre que l'on fait tourner sur son centre, et qui rassemble par le frottement des coussins la matière électrique répandue dans le verre et dans les corps avec lesquels il communique.

¹ Un savant physicien de Leyde, désirant éprouver si l'eau était de nature à recevoir et transmettre l'électricité, en remplit un grand vase de verre, y fit plonger un fil d'archal suspendu au conducteur de sa machine électrique, le fit électriser, et pendant qu'il touchait d'une main l'extérieur de cette bouteille, ou, ce qui est plus vraisemblable, quelque corps non électrique qui en était fort proche, il s'avisa d'approcher le doigt de l'autre main vers ce conducteur; mais dans le même instant il se sentit frappé d'un coup si subit et si violent dans les deux bras et dans la poitrine (auquel il était bien éloigné de s'attendre), qu'il en fut effrayé, et protesta qu'il n'en recevrait pas un second quand même on lui donnerait la couronne de France.

Cette découverte a été nommée depuis *expérience de Leyde*.

*Les conducteurs*¹ sont des cylindres de cuivre ou de fer-blanc, ou même de carton doré; leur usage est de recevoir et transmettre l'électricité que rassemble le globe ou le plateau.

La chaîne est un conducteur particulier qui procure la facilité de transmettre l'électricité aux personnes et aux corps qu'on veut électriser.

Le gâteau est une planchette ou tabouret d'environ 33 centimètres carrés, dont les quatre pieds sont de verre, et sur lesquels on isole les personnes qu'on veut électriser.

L'excitateur est une branche de cuivre, ayant la forme d'un arc, et dont les extrémités sont terminées par deux petites boules de même métal, on s'en sert pour faire les expériences qui ont rapport à celles de Leyde, sans en ressentir aucunement la commotion.

L'électromètre est un instrument quelconque, avec lequel on peut mesurer la force de l'électricité.

Une batterie est un assemblage de plusieurs bouteilles ou vases garnis de métal intérieurement et extérieurement, avec lesquels on augmente considérablement les effets de l'expérience de Leyde.

Les aigrettes sont de petits cônes lumineux, dont les rayons sont convergents ou divergents, on les aperçoit dans l'obscurité à la pointe des corps qui laissent échapper ou qui attirent le fluide électrique.

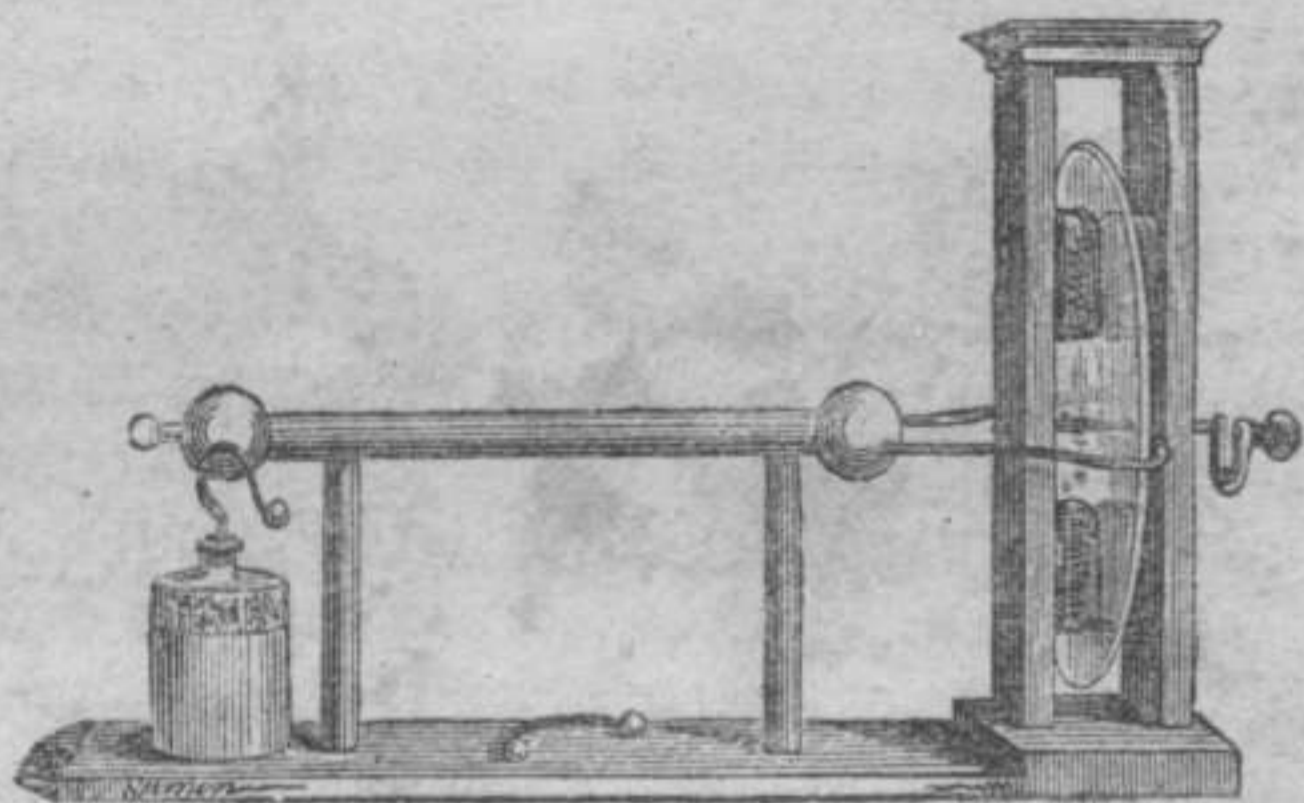
Charger une bouteille ou un vase, c'est accumuler dans son intérieur une quantité de matière électrique. *La décharger*, c'est faire passer cette même quantité de fluide sur son extérieur.

Charger le conducteur de matière électrique, et l'en décharger en diverses manières.

La machine électrique étant bien fixée sur une table

¹ Tous corps non électriques sont réputés *conducteurs*, et les plus parfaits sont les métaux, l'eau et les animaux. Les corps électriques par eux-mêmes s'appellent *non-conducteurs*.

solide, essuyez avec un linge fin et sec¹ le plateau, les coussins et toutes les autres parties qui en dépendent; et ayant établi avec la chaîne une communication à un



(Fig. 99.)

conducteur de fer-blanc² isolé sur des cordons de soie, et suspendu au plancher, mettez avec un petit tampon de serge de l'amalgame de vif-argent et de blanc d'Espagne³ sur les deux faces du plateau aux endroits qui frottent sur les coussins; serrez les vis qui les font appuyer sur le plateau jusqu'à ce qu'en tournant la manivelle, son mouvement ne vous semble pas trop rude⁴; électrisez par ce moyen le conducteur.

Si vous faites cette expérience dans l'obscurité, vous apercevrez une lumière fort vive et blanchâtre qui sortira des coussins et entrera par les pointes des boîtes

¹ Si le temps était un peu à l'humidité, il faudrait faire chauffer le linge.

² On peut se dispenser de mettre ce deuxième conducteur, lorsqu'on n'a pas besoin d'une forte étincelle.

³ Il faut prendre le tain de derrière les vieilles glaces, le bien mêler avec un peu de blanc d'Espagne qu'on aura fait sécher, et le conserver bien sec dans une boîte; ou bien triturez dans un mortier du vif-argent avec du cinabre en poudre, et mêlez-y un peu de suif de mouton dont vous composerez une pâte avec laquelle vous froterez légèrement les coussins.

⁴ Il ne faut pas trop serrer les coussins, cela ne sert qu'à donner de la fatigue, sans augmenter beaucoup la force de l'électricité.

ou peignes qui transmettent la matière électrique au conducteur; vous verrez ce même fluide se répandre quelquefois sur toute la surface du plateau; ce qui sera d'autant plus sensible que le temps sera plus favorable; et dans un temps sec, il se formera même des éclairs continuels et successifs sur toute sa surface.

Le conducteur étant électrisé, si vous en approchez le doigt à un endroit quelconque, il en sortira une étincelle lumineuse et pétillante, qui vous causera une piqure fort sensible; si vous en approchez un corps de quelque métal que ce soit, et dont l'extrémité soit arrondie, l'étincelle s'élancera de même vers ce corps, et dans l'un ou l'autre cas toute l'électricité accumulée sur le conducteur sera attirée¹; et si l'on veut tirer une deuxième étincelle, à peine sera-t-elle sensible.

Si à une distance plus ou moins grande du conducteur, suivant la force de l'électricité, on présente une pointe de métal que l'on tient dans la main, on tirera de même la matière électrique dont il sera chargé, avec cette différence qu'on ne la verra pas sortir de ce conducteur; on apercevra seulement un petit point lumineux à l'extrémité de cette pointe par où se précipite le fluide. Enfin, si au lieu de tenir cette pointe dans sa main, on la place sur le conducteur, ce même fluide s'échappera par cette pointe en forme d'aigrette lumineuse, ce qui aura lieu pendant tout le temps qu'on fera tourner le plateau et à l'instant qu'on cessera, cette aigrette disparaîtra et le conducteur ne sera que très-peu chargé.

Les expériences ci-dessus font voir, premièrement, que l'atmosphère électrique dont le conducteur est chargé, est également répandue sur toute sa surface, puisqu'à quelque endroit qu'on en approche le doigt ou quelque autre corps non électrique, l'étincelle part aussitôt et à la même distance. Secondement, que cette atmosphère, quelque étendue qu'elle soit, s'échappe en

¹ On suppose qu'on a cessé de faire tourner le plateau au moment où l'on tire l'étincelle.

entier dans un même instant, et se répand de proche en proche sur tous les corps non électriques qui communiquent à celui qui lui a été présenté, jusqu'à ce qu'elle se rende aux corps même qui l'ont fournie au plateau et au conducteur, en supposant néanmoins que cette communication ne se trouvât pas interrompue par quelques corps non électriques; car sans cela les corps qui auraient tiré l'étincelle seraient eux-mêmes surchargés de matière électrique au-delà de ce qu'ils en contiennent naturellement, et le conducteur ne serait pas alors entièrement déchargé. Troisièmement, que ce fluide électrique entrant avec tant de facilité par les pointes qui se trouvent placées dans son atmosphère, on peut en conclure que le plateau, ou plutôt le verre, a la propriété de pouvoir rassembler continuellement autour de lui une quantité de matière électrique qui lui est fournie par les corps non électriques qui l'entourent, et que cette même matière lui est enlevée successivement, par les pointes que lui présente le conducteur, de la même manière qu'une pointe présentée à ce même conducteur la lui enlève à son tour.

Attirer un corps léger nageant sur l'eau.

Préparation.

Une bouteille ou un tube électrisé ayant la vertu d'attirer les corps légers qu'on lui présente, ayez un flacon de cinq à six pouces de long; garnissez-en l'extérieur jusqu'à un pouce de son ouverture, avec de l'étain en feuilles¹; fermez-le avec un bouchon de métal où soit ajusté un petit fil de laiton qui plonge dans l'eau dont vous devez emplir aux trois quarts ce flacon; mettez ce flacon dans un étui, de manière que son couvercle ne touche pas et n'approche pas même trop près

¹ On peut, si l'on veut, se dispenser de le garnir d'étain, la main dans laquelle on le tient pouvant lui servir de garniture.

du bouchon; électrisez cet étui en présentant son bouchon au conducteur de la machine électrique.

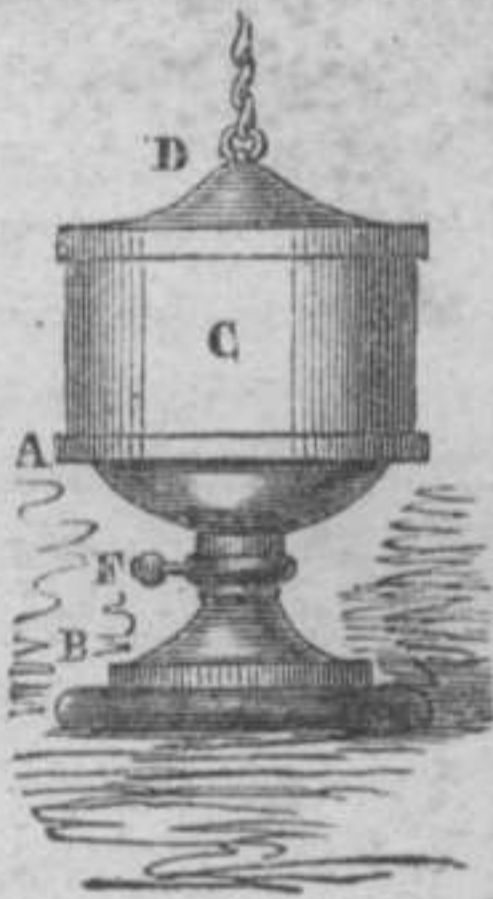
Si ayant jeté sur un bassin ou sur un plat rempli d'eau un corps léger quelconque qui puisse y nager, vous en approchez à une petite distance le bouchon de ce flacon, vous attirerez ce corps et le conduirez sur la surface de l'eau, avec la même facilité que vous attireriez une aiguille avec un aimant, ce qui paraîtra fort extraordinaire à ceux qui n'imagineront pas que ce flacon que vous tirez de votre poche en a été électrisé.

Nota. Il faut électriser ce flacon très-peu de temps avant d'en faire usage, attendu qu'il ne peut conserver longtemps sa vertu électrique, à cause de son peu de volume.

Pluie lumineuse.

Préparation.

Construisez un petit guéridon ou support de cuivre AB (fig. 100), ou simplement de bois, mais dont la



(Fig. 100.)

plaque A soit couverte de métal; donnez à cette plaque 12 à 15 centimèt. de diamètre, et qu'elle soit montée sur une tige qui entre dans le pied B, afin de pouvoir commodément l'élever ou l'abaisser à volonté, au moyen de la vis F; couvrez cette plaque d'un tube de verre C, de 6 centimètres de hauteur¹; ayez une autre plaque de cuivre D, dont le diamètre soit plus petit que celui de la plaque B, c'est-à-dire qu'elle puisse entrer librement dans le tube C;

faites communiquer cette plaque au conducteur, au moyen d'une petite chaînette; répandez sur la plaque A une pincée ou deux de limaille de cui-

¹ On peut à cet effet faire couper la partie supérieure d'un gobelet ou d'un local de verre.

vre ou des petites parcelles de cuivre dont on se sert pour dorer et que vous aurez découpées très-fin; placez ce support sur la table, électrisez le conducteur.

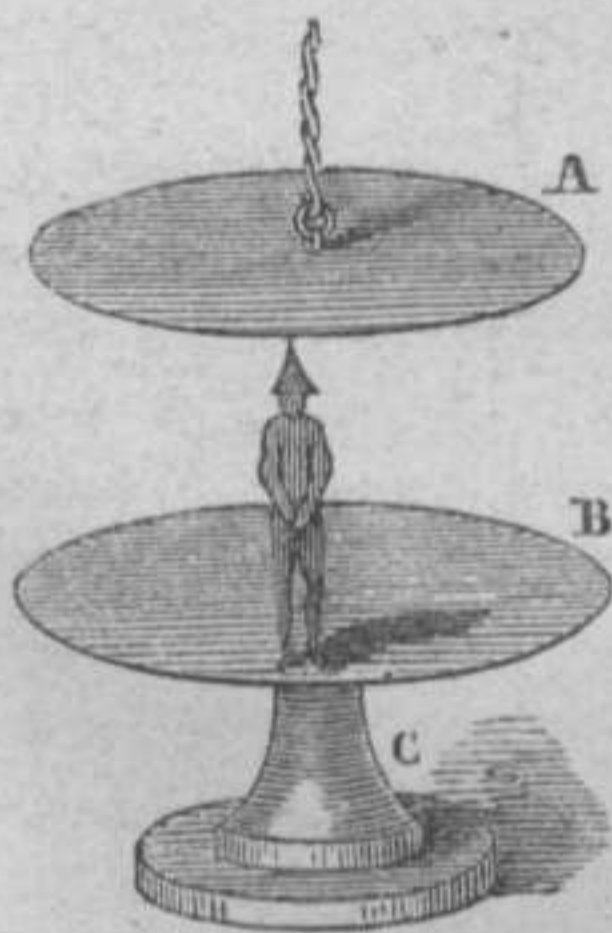
Les petites parcelles de métal que vous aurez semées sur la plaque inférieure A, étant attirées et électrisées par la plaque B, sont repoussées aussitôt sur celle A, où s'étant dépouillées de leur électricité, elles sont attirées et repoussées de nouveau; et comme à chaque contact toutes ces parcelles tirent une étincelle de la plaque D, il semble qu'il tombe continuellement dans l'intérieur de ce tube une pluie lumineuse : elle paraît dans tout son éclat lorsqu'on exécute cet amusement dans l'obscurité et par un temps favorable à l'électricité ¹

Danse électrique.

Préparation.

Faites faire deux plaques A et B (fig. 101), de même forme que celles décrites à la précédente récréation; observez seulement qu'elles doivent avoir 14 à 16 centimètres de diamètre.

Ayez plusieurs petites figures de 6 centimèt. de hauteur, peintes en transparent sur les deux côtés d'un papier suffisamment mince, afin qu'elles soient plus légères; faites-les dessiner de manière que le haut de la tête, ainsi que l'un des pieds, forme une pointe (voy. fig. 102); posez le pied C et sa



(Fig. 101.)

plaque B sur la table, et suspendez au conducteur la plaque A, de sorte qu'elle se trouve directement et parallèlement au-dessus et environ à 9 centimètres de

¹ Cette pluie lumineuse disparaît à l'instant où l'on cesse d'électriser le conducteur.

distance de la plaque B; électrisez ensuite le conducteur.



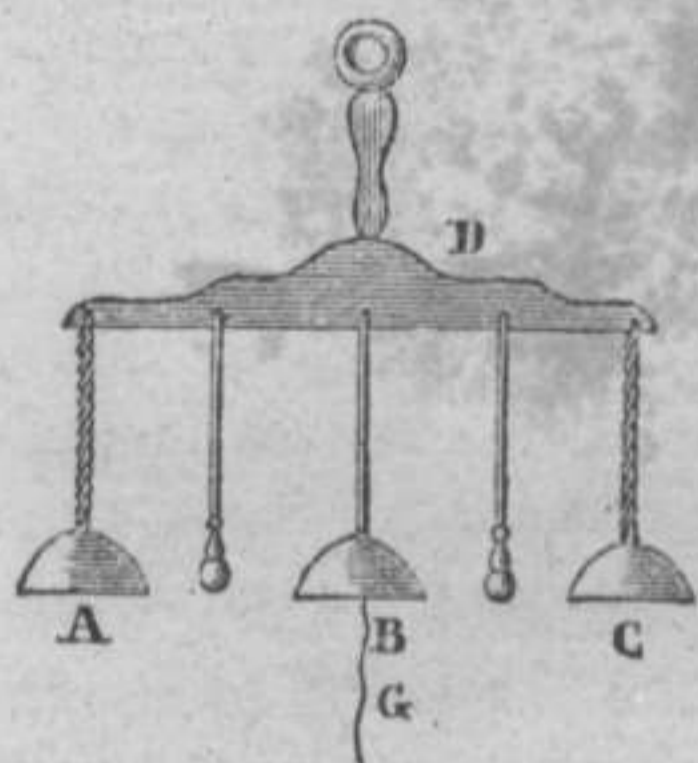
Suivant l'explication donnée à la précédente récréation, ces petites figures seront continuellement attirées et repoussées entre les deux plaques pendant tout le temps qu'on électrisera le conducteur, ce qui formera une espèce de danse électrique qui sera fort récréative.

Nota. Si l'on voulait faire danser deux petites figures ensemble, il faudrait alors que les plaques fussent plus grandes, et au lieu de les faire rondes, on pourrait leur donner la figure d'un ovale fort allongé, sans quoi les figures viendraient à se toucher.

Carillon électrique.

Préparation.

Ayez trois petits timbres ABC (fig. 103), d'environ



(Fig. 103.)

7 centimèt. de diamètre; suspendez-les à une petite règle de cuivre D de 18 centimètres de longueur, en observant que ceux A et C doivent l'être avec une chaîne, et celui B avec un cordon de soie, et qu'en outre le timbre B doit communiquer par une chaîne G à la table sur laquelle est placée la machine électrique; suspendez encore avec un cordon de soie, dans les deux intervalles qui se trouvent entre ces timbres, deux petits boutons ou globules de cuivre pour leur servir réciproquement de battants; faites communiquer le tout au conducteur, au moyen de l'anneau H.

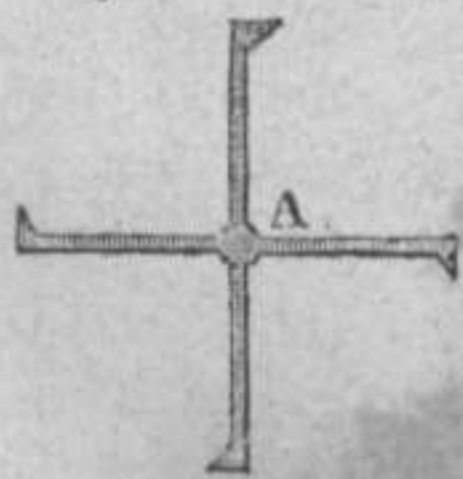
Lorsqu'on électrisera le conducteur, les deux timbres

A et C qui y communiquent seront également électrisés, et ils attireront par conséquent les petits battants; ces battants qui sont isolés sur des cordons de soie s'électriseront et seront aussitôt repoussés vers le timbre B qui n'est point isolé et sur lequel se déchargeant par conséquent aussitôt de leur feu, ils seront de nouveau attirés par les timbres A et C et frapperont alternativement ces timbres et celui B, ce qui produira un petit carillon qui durera pendant tout le temps qu'on électrisera le conducteur; et si l'on fait cet amusement dans l'obscurité, on apercevra un trait de lumière qui se dessinera continuellement entre ces timbres et leurs battants.

Nota. Si l'électricité est forte, ces traits de lumière passeront d'un timbre à l'autre, sans même que les battants les frappent, leur mouvement ne pouvant acquérir alors autant de vitesse que le fluide.

Course électrique des chevaux.

Construction.



(Fig. 104.)

Ajustez sur une chape A (fig. 104), semblable à celle dont on se sert pour les aiguilles de boussole, quatre petits fils de laiton pointus, et courbés par leurs extrémités dans des directions contraires; donnez-leur à chacun 6 à 9 centimètres de longueur; couvrez ces fils d'un cercle de carton léger, sur lequel vous

poserez quatre petites figures peintes et découpées sur du carton fort mince, représentant deux chevaux courant; disposez-les de manière que, ce cercle venant à tourner, ils paraissent se poursuivre successivement les uns les autres.

Suspendez ce cercle sur un pivot, que vous isolerez sur le tube de verre B, soutenu par le piédestal C

(fig. 105); faites communiquer ce pivot au conducteur



(Fig. 105.)

de la machine électrique, au moyen d'une petite chaînette, ou simplement d'un fil de fer qui n'en gêne pas le mouvement.

Lorsqu'on électrisera le conducteur, ce cercle tournera avec une vitesse proportionnée à la force de l'électricité, et à la résistance que l'air oppose vraisemblablement au passage du fluide électrique, qui pendant tout le temps de l'électrisation s'échappera par les pointes de ces fils de laiton, ce qui formera une espèce de course de chevaux fort amusante.

Enflammer l'esprit-de-vin avec l'étincelle électrique.

Ayez une petite cuiller de cuivre A (fig. 106) dont le manche puisse entrer dans un trou fait au conducteur; versez-y de bon esprit-de-vin rectifié; électrisez ensuite le conducteur.

Si vous plongez brusquement et perpendiculairement le doigt dans cette cuiller jusqu'à une petite distance de

la liqueur, et que le temps soit favorable à l'électricité¹,



(Fig. 106.)

l'étincelle que vous tirerez alors de l'esprit-de-vin l'enflammera aussitôt. Cet effet aura également lieu si une personne isolée sur le plateau, et qu'on électrise, tient en sa main cette cuiller, et qu'une autre personne non isolée tire l'étincelle; il en est de même lorsque la personne non isolée tient la cuiller, et que celle qu'on électrise tire l'étincelle.

Nota. On peut enflammer l'esprit-de-vin avec tous les corps non électriques, de même qu'avec le doigt, pourvu qu'on fasse particulièrement usage des métaux qui sont propres à tirer les plus fortes étincelles. Cette expérience semble prouver que le feu élémentaire ou la lumière ont beaucoup de rapport avec la matière électrique.

Jet d'eau lumineux.

Ayez un petit entonnoir de fer-blanc (fig. 107), auquel vous ajusterez une anse A, afin de pouvoir le suspendre au conducteur; que l'ouverture B, par où s'écoule l'eau, soit d'un très-petit diamètre, afin qu'elle ne puisse tomber que goutte à goutte; électrisez le conducteur.

L'eau, au lieu de tomber goutte à goutte, formera un

¹ Si l'électricité n'était pas forte, il faudrait chauffer l'esprit de vin.

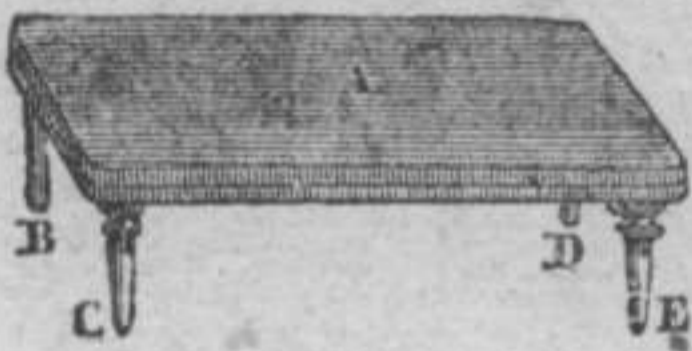
jet continu, qui prendra la figure d'un cône, dont la pointe sera à l'extrémité du tube de cet entonnoir; et si l'électricité est forte, ce jet, dans l'obscurité, paraîtra entièrement lumineux.



(Fig. 107.) de soufre, on pourra, en approchant le doigt de ce filet d'eau, en tirer une étincelle, de même que si on l'approchait du conducteur. On pourrait tirer aussi l'étincelle du vase de métal.

Tirer du feu de toutes les parties du corps d'une personne.

Ayez un tabouret composé d'une planche A (fig. 108), d'environ 44 centimètres de long sur 35 centimètres de large, soutenue par quatre piliers ou pieds de verre massif BCDE, de 15 à 18 centimètres de hauteur; ces pieds doivent entrer et être mastiqués dans quatre pièces



(Fig. 108.)

de bois tournées, qui doivent être solidement ajustées sous cette planche.

Faites monter une personne sur ce tabouret, de manière qu'aucune partie, soit de son corps ou de ses vêtements, ne puisse toucher en aucune façon au plancher ou aux autres corps qui l'entourent ou peuvent être placés auprès d'elle; qu'elle tienne dans sa main une chaîne dont l'autre extrémité communique au conducteur de la machine électrique.

Cette personne ainsi isolée, devenant elle-même partie du conducteur, en présentera aussi les mêmes apparences, et on pourra tirer des étincelles très-vives

et très-piquantes de toutes les différentes parties de son corps lorsqu'on en approchera le doigt, une épée, une pièce de monnaie, ou tout autre corps non électrique.

Si la personne ainsi isolée tient en main et dans une situation renversée, un faisceau de cheveux de verre filé ou de fils de laiton extrêmement fin, liés ensemble par une de leurs extrémités, tous ces fils se sépareront et s'écartent aussitôt qu'elle sera électrisée, et ils se rapprocheront et retomberont aussitôt qu'une autre personne non isolée en approchera le doigt; le contraire arrivera si une personne non isolée tient en main ce faisceau, et que celle qui est isolée en approche le doigt.

Si la personne isolée et fortement électrisée est tête nue, les cheveux un peu courts et sans pommade, dès qu'une autre personne posera sa main, ou encore mieux une plaque de métal, à sept ou huit pouces au-dessus de sa tête, on verra aussitôt ses cheveux se dresser, et si cette expérience se fait dans l'obscurité, ils paraîtront même lumineux.

Nota. Il faut avoir attention de ne pas tirer d'étincelles des yeux ou des autres parties délicates du visage de ceux qu'on électrise, ni se laisser toucher par eux en ces mêmes endroits; les piqûres qu'on ressentirait de part ou d'autre seraient trop sensibles et trop douloureuses pour en former un objet de divertissement, et ne seraient point agréables pour celui qui les ressentirait.

**Faire qu'une personne voulant ouvrir une porte,
reçoive la commotion.**

Ayant établi une communication du plancher de la chambre à celui du dehors, en le mouillant légèrement à cet effet dans l'espace qui les sépare, chargez une bouteille garnie, et pour lui conserver son feu, posez-la sur un support de soufre.

A l'instant où une personne touchera la clef afin d'ouvrir la porte, si de votre côté vous approchez de la serrure le bouton de la bouteille chargée, le fluide électrique passant par cette serrure, n'ayant d'autre chemin à parcourir pour se rendre à l'extérieur de la bouteille qu'au travers du bras et des jambes de cette personne, pour continuer son chemin par le plancher et se rendre au travers de vos jambes et de votre bras à l'extérieur de la bouteille, elle ressentira, ainsi que vous, la commotion, mais avec d'autant plus de surprise pour elle qu'elle ne s'y attendra pas.

Araignée électrique.

Construction.

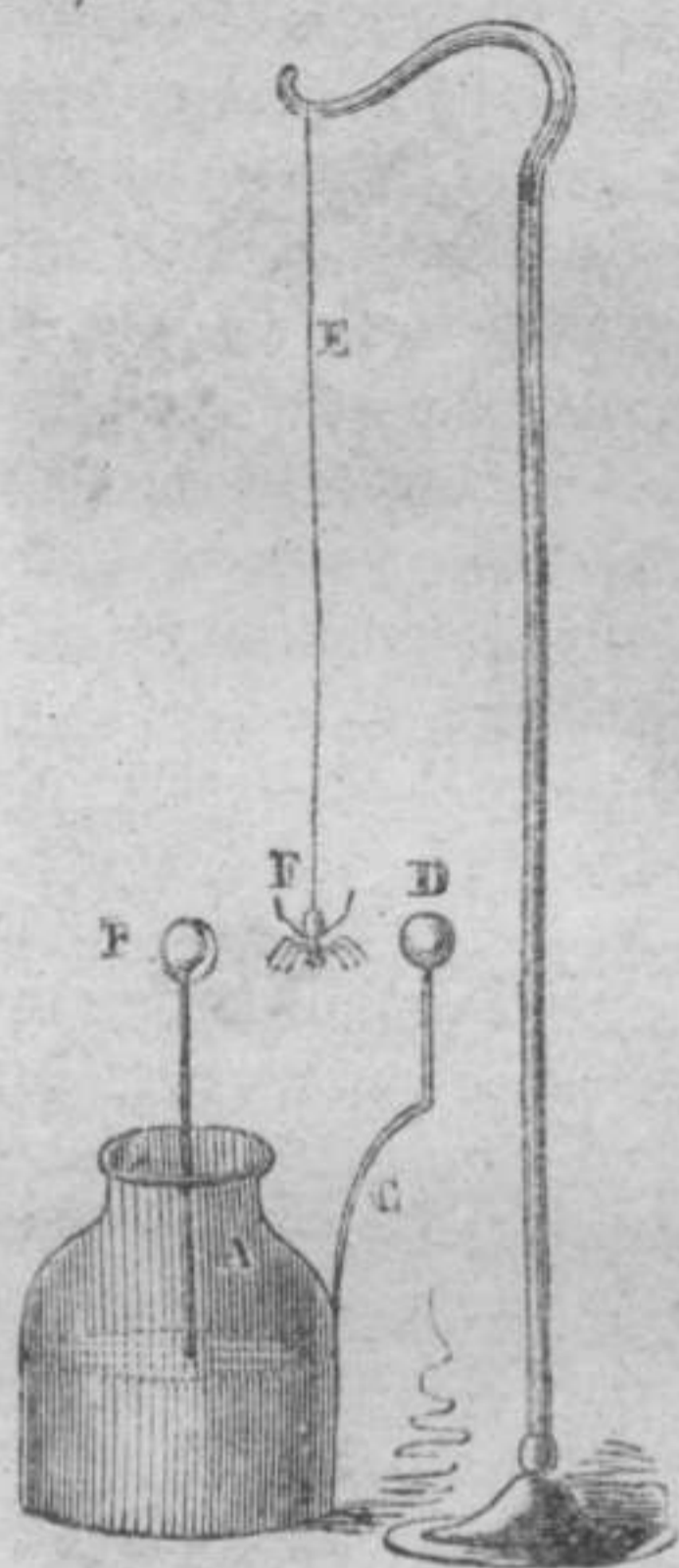
Ayez une bouteille (fig. 109) garnie intérieurement et extérieurement, dans laquelle vous ferez plonger un fil de laiton A¹, qui, d'autre côté, doit être terminé par une petite boule de cuivre B; prenez un même fil de laiton coudé C, également terminé par une même boule D, et joignez-le au-dehors de la bouteille, de manière qu'il communique avec sa garniture extérieure; que les deux boules B et D soient placées en face l'une de l'autre, et à 6 ou 9 centimèt. de distance.

Taillez de la forme d'une araignée F, un petit morceau de liège brûlé de la grosseur d'un pois; faites-lui des pattes avec du fil de lin ou de laiton très-fin, introduisez-y un petit grain de plomb afin de lui donner plus de poids; suspendez-la à un fil de soie E, de manière qu'elle se trouve placée à égale distance, et entre les centres des deux boules de métal B et D: chargez la bouteille intérieurement.

Cette araignée étant ainsi placée entre ces deux bou-

¹ On assujettit ce fil en le faisant passer au travers d'un petit cercle de bois qui couvre cette bouteille, et qu'on garnit de poix résine.

les, dont l'une B est électrisée en plus, et l'autre D en



(Fig. 109.)

moins, en sera alternativement attirée et repoussée, jusqu'à ce qu'elle ait reporté peu à peu à l'extérieur de cette bouteille le feu électrique accumulé dans son intérieur; ce mouvement lui faisant remuer les pattes, elle ressemblera assez bien à une véritable araignée; ce qui pourra surprendre ceux qui ne connaissent pas cette construction.

Nota. Cet amusement sert à confirmer le sentiment de M. *Franklin* touchant l'expérience de Leyde. On peut se le procurer en plaçant cette araignée entre le crochet d'une bouteille électrisée à l'ordinaire, et celui d'une autre dont l'intérieur est électrisé négativement¹.

Tirer du feu de l'eau contenue dans un vase de verre.

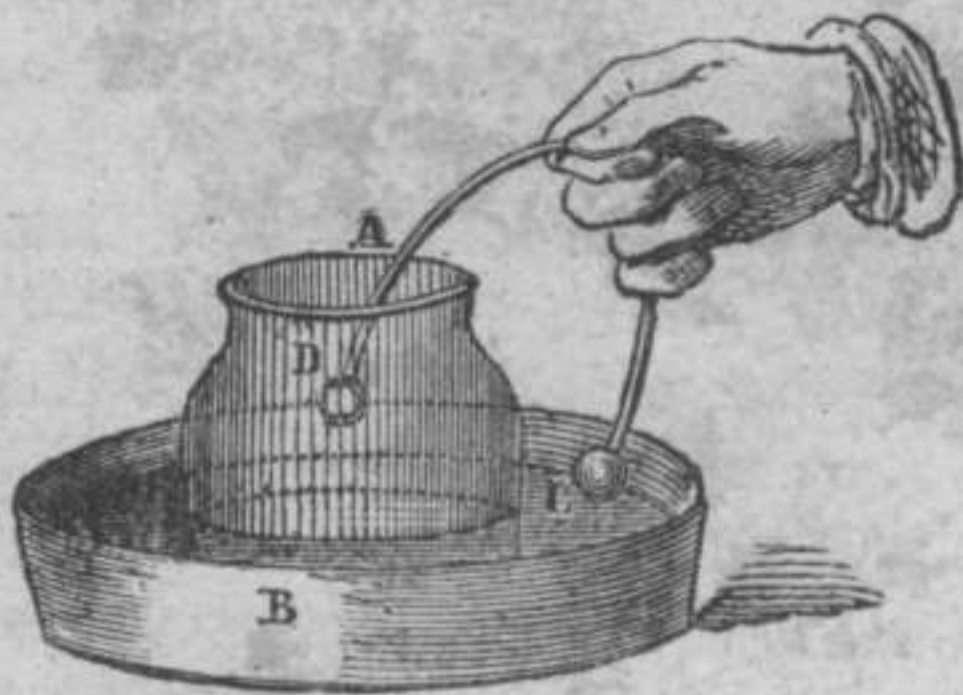
Ayant rempli d'eau jusqu'aux deux tiers un vase de verre A (fig. 110), prenez un autre vase de métal B, dans lequel vous mettrez la quantité d'eau nécessaire, afin que le vase A y étant plongé, l'eau contenue dans l'un et l'autre se trouve à la même hauteur², faites plonger dans l'eau du vase A la chaîne du conducteur.

Lorsqu'ayant électrisé le conducteur vous aurez, par ce moyen, chargé l'intérieur du vase A, si vous plongez

¹ Cette dernière doit être isolée sur un support de verre.

² Il faut éviter que le vase A ne se mouille dans la partie qui se trouve au-dessus de l'eau; ce qui établirait une communication entre ces deux surfaces.

dans le vase B le côté C de l'excitateur C D, et qu'en-

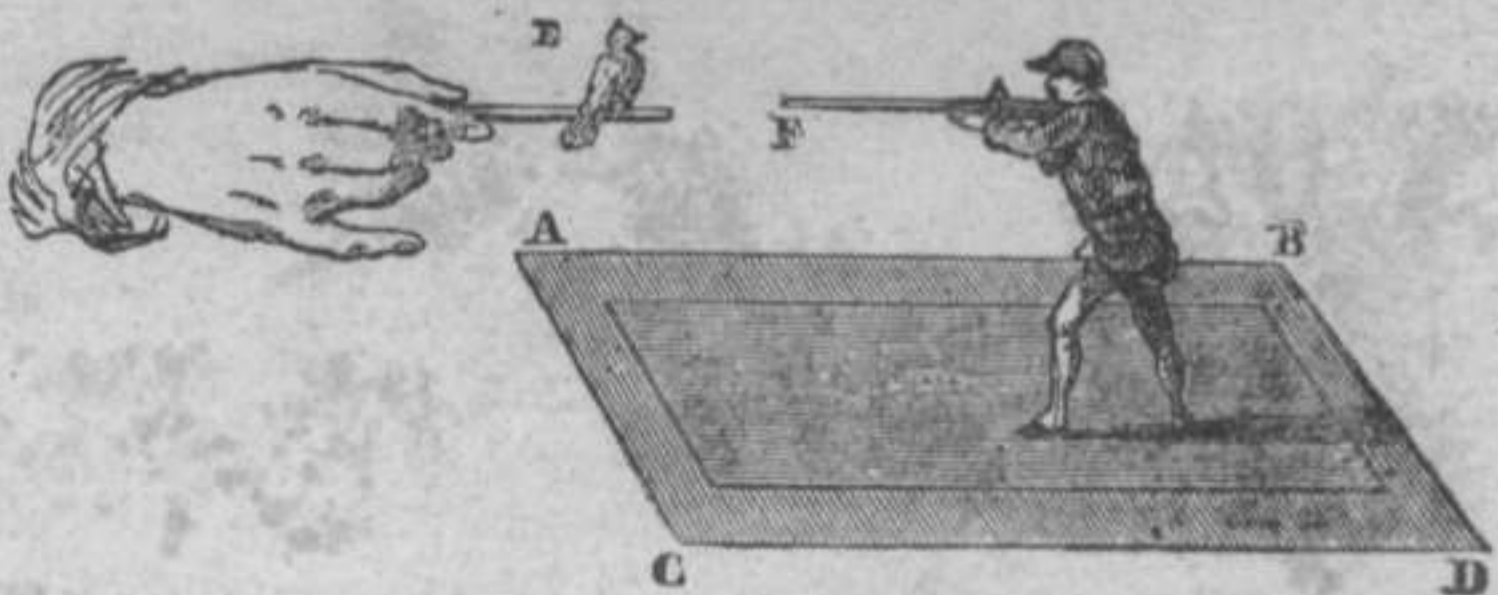


(Fig. 110.)

suite vous approchiez son autre côté D de la surface de l'eau contenue dans celui A, ce vase se déchargera en produisant une assez vive étincelle qui sortira de l'eau même; et si, au lieu de plonger l'excitateur dans l'eau du vase B, vous y mettez le doigt, et qu'avec le doigt de l'autre main vous tirez l'étincelle, vous recevrez la commotion.

Le petit chasseur.

Faites peindre une figure de bois ou de carton (fig. 111), de cinq à six pouces de hauteur, représentant



(Fig. 111.)

un chasseur, et disposez la de manière qu'un fil de fer

caché communique depuis ses pieds jusqu'à l'extrémité du fusil qu'elle doit tenir dans ses mains ; posez-la sur un carreau de verre garni de métal ABCD. Electrisez la surface supérieure de ce carreau en y faisant communiquer la chaîne du conducteur.

Ayez une petite pièce de gibier E, faites de même avec du métal, et ajustez-la au bout d'un fil de fer.

Lorsque vous aurez chargé le carreau sur lequel est posée cette figure, si quelqu'un touchant ou communiquant avec sa garniture inférieure tient en main la petite pièce de gibier E et l'approche de l'extrémité F du fil de fer, le carreau se déchargera aussitôt et il semblera que cette figure tire sur l'objet qu'on lui présente. Si le carreau est un peu grand, et qu'on l'ait fortement chargé, le coup se fera sentir avec beaucoup de violence, ce qui causera une grande surprise¹ à celui qui recevra cette commotion.

Bouquet lumineux.

Ayez un cylindre ou cerceau de verre, de six pouces de diamètre et de cinq pouces de largeur, garnissez-le tout autour d'une bande d'étain de trois pouces de largeur, tant au dedans qu'au dehors, de manière qu'il reste de chaque côté un pouce de verre qui ne soit pas

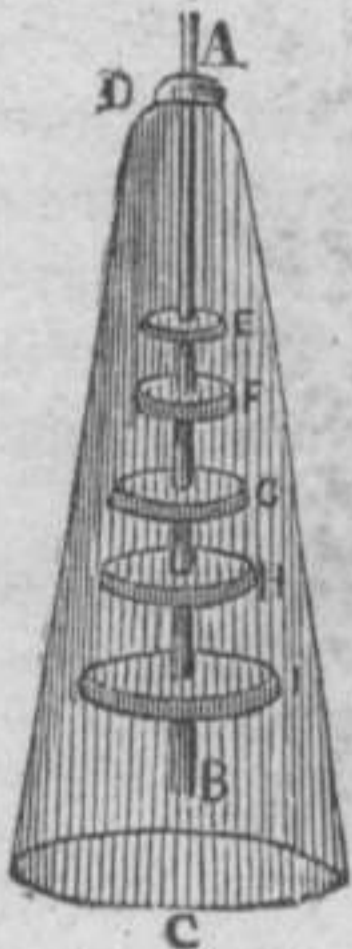
¹ On peut donner cette commotion, de même que plusieurs autres, à des personnes qui ne s'y attendent pas, en cachant sous un tapis placé sous la table, un fil de fer qui communique secrètement du carreau au plancher ; ou bien avec quelque endroit de cette table qui soit à portée de cette personne, et sur laquelle elle puisse poser le pied ou la main sans y penser. Si elle pose le pied sur le fil de fer, la commotion se fera sentir dans les jambes, ainsi que dans les bras, et particulièrement à la cheville du pied. Il ne faut qu'un peu d'invention pour surprendre avec ces sortes de commotions ; mais on doit éviter de les donner trop fortes indistinctement à toutes sortes de personnes ; ce qui est facile, puisqu'on peut charger ces carreaux aussi peu que l'on veut.

garni ; bouchez un des côtés de ce cerceau avec un cercle de carton mince et noirci, sur lequel vous aurez découpé à jour une fleur ; couvrez ce carton avec un papier extrêmement fin sur lequel vous peindrez cette même fleur en transparent ; posez ce cercle verticalement sur un pied sans qu'il soit isolé.

Si ayant fait communiquer, par le moyen d'un fil de fer, le conducteur de la machine électrique à la bande ou garniture intérieure de ce cercle, vous le chargez, et qu'ensuite posant un des côtés de l'excitateur sur la garniture extérieure, vous tirez l'étincelle sur l'intérieure, elle répandra dans ce cercle une lumière assez vive pour éclairer un instant le bouquet qui a été peint en transparent.

Cascade électrique.

Ayez un récipient propre à mettre sur la platine d'une machine pneumatique (fig. 112), d'environ 50 centimètres de hauteur, et de 12 à 15 centimètres de diamètre, excepté qu'il doit être ouvert par le haut afin de pouvoir y introduire un tube de baromètre A B, que vous remplirez de mercure ; que l'extrémité inférieure B de ce tube soit à 6 centimètres de distance du fond C de ce récipient.



(Fig. 112.)

Mastiquez exactement ce tube ou goulot D, afin que l'air ne puisse pas s'y introduire lorsqu'on le pompera avec la machine pneumatique ; ajustez le long de ce tube quatre ou cinq cercles de liège E F G H I, percés à cet effet dans leur centre ; qu'ils soient de différents diamètres et éloignez-les entre eux de quatorze à quinze lignes.

Si, ayant placé ce récipient ainsi disposé sur la platine de la machine pneumatique, et plongé dans le

tube un fil de fer, qui d'autre bout communique au conducteur de la machine électrique, vous faites le vide, et qu'ensuite vous électrisiez, vous verrez une flamme violette et très-vive qui parcourra toute la longueur du tube, et quantité de petites flammes électriques fort légères, lesquelles, tombant de ligne en ligne, imiteront fort agréablement une cascade de feu.

Nota. Si on touche d'une main la platine de la machine pneumatique, et de l'autre le fil de métal qui plonge dans le tube, toutes ces lumières et étincelles paraîtront beaucoup plus brillantes; cet amusement doit se faire dans l'obscurité.

Électricité de poche.

Cet appareil n'est autre chose qu'une petite bouteille de Leyde. Prenez un tube de verre de 3 centimètres de diamètre et de 20 à 23 centimètres de longueur (fig. 113),



fermé à la lampe d'émailleur du côté A; remplissez-le de feuilles d'or faux, et garnissez-le d'étain en dehors jusqu'à 3 centimètres de son ouverture; introduisez-y un fil de cuivre surmonté d'un petit bouton B, que vous mastiquerez à l'ouverture de ce tube.

Prenez un ruban de soie de 50 centimètres de long, préparé avec la gomme élastique ou avec le vernis à la gomme copale, et en outre un (Fig. 113.) petit morceau de peau de lièvre garni de deux doigtiers.

Ayant mis entre le doigt index et le pouce un morceau de peau, et tenant le tube entre les deux doigts suivants, de manière que le bouton de ce tube et la partie qui n'est point garnie d'étain soient au-dessus des doigts, si vous prenez de l'autre main le ruban, et que vous le fassiez couler rapidement en l'élevant à plu-

sieurs reprises, de manière qu'il frotte sur le bouton B, ce tube se chargera de même que si vous le présentiez au conducteur d'une machine électrique, et il pourra donner la commotion à plusieurs personnes qui formeraient la chaîne. Ce petit appareil, qu'on peut appeler le joujou de l'électricité, a l'agrément de pouvoir se mettre dans la poche renfermé dans un étui.

Bouteille de Leyde portative.

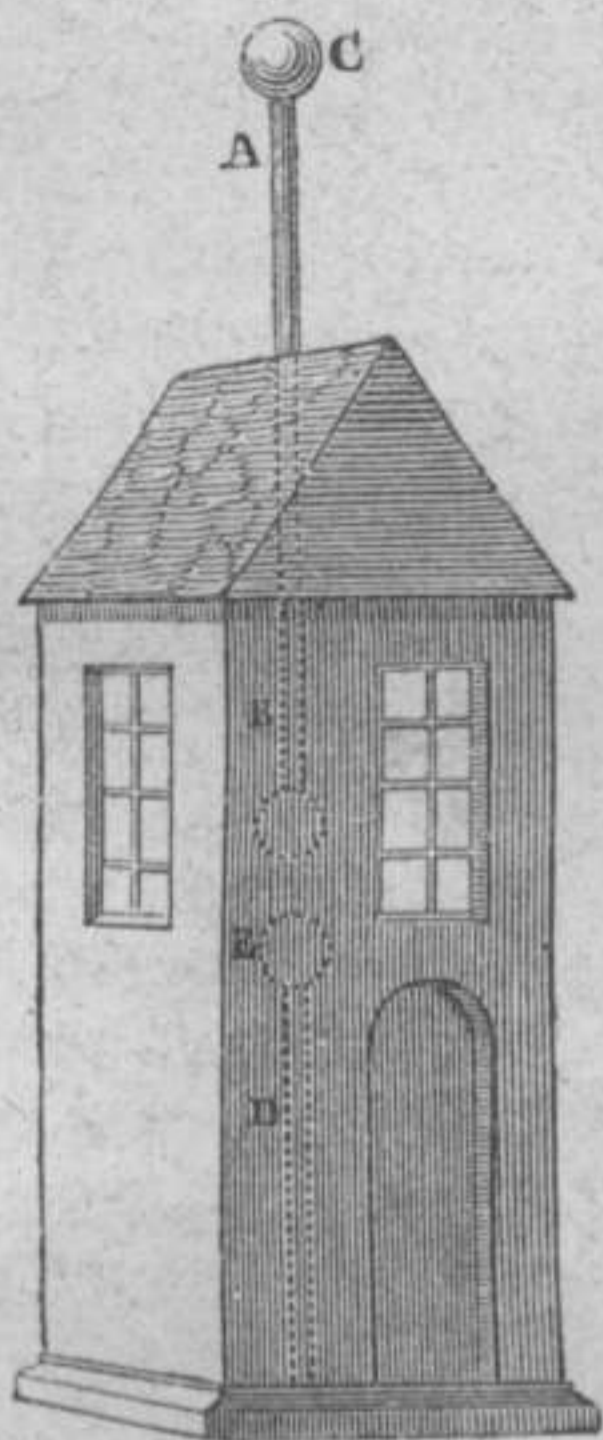
Ayez une petite bouteille de Leyde dans laquelle vous introduisez un tube de verre ouvert des deux côtés et mastiqué à son goulot. Introduisez dans ce tube un fil de fer garni de son bouton ou crochet, auquel vous attacherez un fil de soie; chargez cette bouteille et retirez son bouton au moyen de ce fil de soie.

La garniture intérieure de cette bouteille ne pouvant communiquer avec l'extérieur, cette bouteille restera longtemps chargée, lorsque le temps sera sec. Pour s'en servir, on y insérera son crochet en le tenant suspendu avec le fil de soie; cette bouteille sera en état de donner la commotion au bout de deux heures.

Maison incendiée.

Faites faire une petite maisonnette de fer-blanc, dont les fenêtres soient découpées à jour, et dont le toit puisse s'ôter; faites passer par ce toit un tube de verre, dans lequel soit renfermé un fil de cuivre A ayant un bouton à une de ses extrémités B; et à l'autre C, un crochet (fig. 114).

Ajustez au fond de ce petit édifice un autre fil ou tige de cuivre D, surmontée d'un bouton E; que ce bouton et celui du tube soient à un demi-pouce de distance



(Fig. 114.)

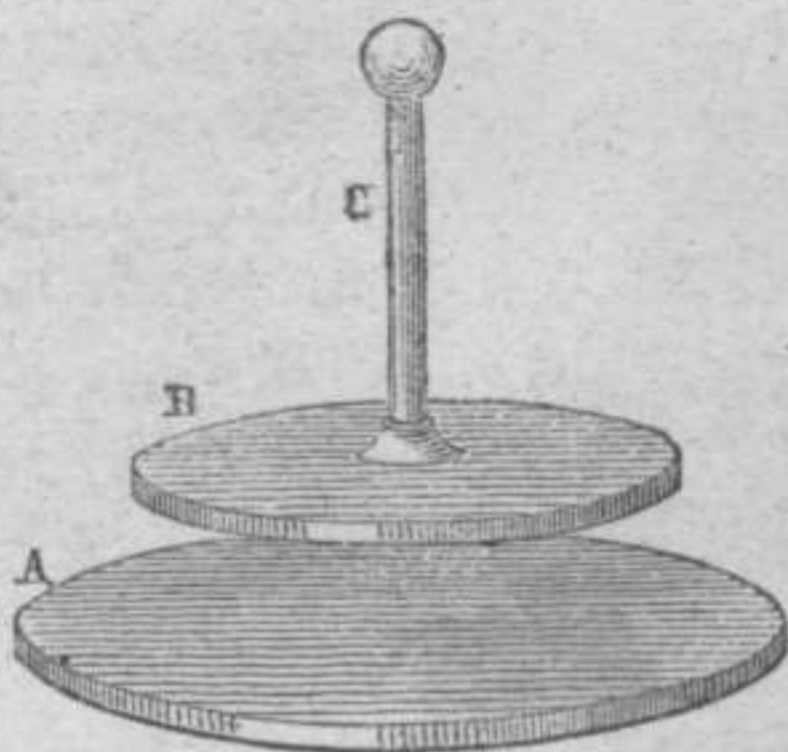
lorsque le toit est placé sur cette maisonnette ; mettez entre ces deux boutons de l'étoupe saupoudrée de poix résine.

Ayant fait communiquer cette maisonnette à l'extérieur d'une jarre, et son crochet C au conducteur d'une machine électrique avec laquelle vous la chargez, à l'instant de l'explosion, l'étincelle qui éclatera entre les deux boutons E et B allumera l'étoupe, et il semblera que la maison est incendiée. Si la tringle de cuivre A est en pointe vers C, l'étoupe ne s'allumera point.

Électrophore.

On nomme électrophore un nouvel appareil électrique avec lequel on exécute une partie des expériences qui se font avec une machine électrique ordinaire. Cet appareil est très-simple ; il consiste en un plateau circulaire A (fig. 115) couvert de poix et de résine. Pour le construire, on le fait préparer en bois de chêne, composé de plusieurs pièces assemblées et emboîtées ; afin qu'il ne soit pas sujet à voiler, on le garnit d'un cercle de fer ou de cuivre qui le déborde de trois ou quatre lignes, et on y verse une composition fondue, faite avec de la poix résine et de la poix de Bourgogne ; la gomme laque mêlée avec la poix résine dont on fait la cire à cacheter serait encore meilleure, mais elle est trop dispendieuse, lorsque les plateaux sont fort grands.

Il faut que la surface de ce plateau soit parfaitement plane. On fait un autre plateau ou cercle de bois B,



(Fig. 115.)

moins grand que l'électrophore, dont les bords sont arrondis; on le couvre d'étain en feuilles, et on y attache trois cordons de soie ou un tube de verre C, pour le tenir isolé; ce cercle doit être bien plan, afin qu'étant placé sur l'électrophore, il le touche en tous ses points, attendu que c'est de là que dépend principalement la bonté de cet appareil. Plus cet appareil est grand et plus l'étincelle est forte.

Lorsqu'on veut obtenir de l'électricité, on secoue à plusieurs reprises sur le plateau une peau de chat ou de lièvre, après l'avoir bien essuyée.

Si après avoir secoué cette peau sur le plateau, on pose au-dessus de lui le cercle B, en le tenant suspendu par le tube de verre qui l'isole, et qu'après avoir touché ce cercle du bout du doigt, on l'élève, et qu'on en approche le doigt une seconde fois, il en sortira une étincelle proportionnée à la grandeur de cet électrophore. Pour s'en convaincre, on peut poser sur ce même électrophore un cercle moitié plus petit, et on reconnaîtra aisément que l'étincelle est beaucoup plus faible. Si on pose une deuxième fois ce cercle sur le plateau et qu'on répète cette expérience, l'étincelle sera toujours la même, et ce n'est qu'après en avoir tiré une grande

quantité qu'on peut s'apercevoir de quelque diminution. Il arrive même quelquefois que cet appareil, dans des temps secs, donne encore des étincelles deux ou trois jours après, sans qu'on l'ait frotté de nouveau.

Au lieu de frotter ce plateau, on peut le disposer en faisant communiquer à ce cercle la chaîne d'une machine électrique, de même que si on voulait charger un tableau magique ; mais alors le plateau se trouve chargé en plus, au lieu que dans la précédente expérience, il se trouve chargé en moins. On peut s'en assurer par le procédé qui suit.

Prenez un électromètre, composé de deux petites boules de sureau, suspendues à deux fils de lin ; présentez-leur une bouteille, chargée au conducteur de la machine électrique, elles s'écartent ; présentez-leur au contraire une autre bouteille, chargée avec l'électrophore, elles se rapprocheront.

Cet appareil, qui, de même qu'une machine électrique ordinaire, est composé d'un corps électrique par lui-même, et d'un autre électrique par communication, produit en apparence des effets opposés. Dans l'appareil ordinaire, deux pointes sont suffisantes pour enlever l'électricité accumulée sur le verre : dans celui-ci, deux pointes, mises sous le cercle, n'en fournissent pas à l'électrophore. Dans l'appareil ordinaire, si on touche le conducteur, on tire l'étincelle, dans celui-ci on n'en tire point ; dans le premier, on ne tire qu'une étincelle si on cesse d'électriser ; dans celui-ci, on en tire plusieurs, sans qu'il soit besoin de frotter de nouveau le plateau.

Tant de disparités viennent sans doute de ce que le plateau de résine étant électrisé en moins, enlève au cercle une partie de l'électricité qui lui est propre, et qu'en le touchant, on lui en fournit de nouvelle ; ce qui paraît assez vraisemblable, puisqu'il charge en moins une bouteille de Leyde ; et si ce plateau ne reprend pas par le premier attouchement toute l'électricité qu'il a perdue, c'est vraisemblablement qu'il n'en

peut reprendre qu'aux endroits du plateau qui sont parfaitement en contact avec le cercle conducteur, et qu'en posant une seconde fois le cercle sur le plateau, il ne produit un nouvel effet que parce qu'il le touche en d'autres points : conséquemment, si le plateau et le conducteur étaient parfaitement plans, on tirerait très-peu d'étincelles, et elles seraient plus fortes. Tout ceci n'étant que des conjectures hasardées, les nouvelles découvertes ne servent-elles donc qu'à nous jeter de plus en plus dans l'erreur sur les moyens que la nature emploie dans ses opérations !

Observations et maximes générales sur les précautions qu'il faut prendre pour la réussite des opérations électriques.

Le temps le plus sec, et particulièrement lorsqu'il est à la gelée, est le plus favorable pour toutes les opérations électriques où il est besoin d'une grande abondance de ce fluide ; à défaut, on peut s'en procurer en allumant un bon feu dans la chambre où est placée la machine, en faisant chauffer et sécher les coussins, et la machine même ; on peut encore l'augmenter avec l'amalgame d'étain et de mercure, mêlé avec du blanc d'Espagne ou du cinabre.

Cet amalgame produit assez souvent sur le plateau des petites taches noires, et d'une substance raboteuse, qui, avec le temps, s'agrandissent et s'y amassent en assez grande quantité : il est essentiel de les ôter avec soin, à mesure qu'elles paraissent, sans quoi elles nuiraient aux effets de l'électricité.

Il se forme quelquefois une incrustation assez épaisse de cet amalgame, qui s'étend sur les coussins ; mais loin de leur nuire, elle sert à les bonifier : si on la gratte un peu, elle augmente encore beaucoup l'électricité, et dispense par ce moyen d'y mettre de nouvel amalgame.

Comme la matière électrique est fournie au conducteur par les coussins, il semble nécessaire qu'ils communiquent à leur tour avec des corps qui soient bons conducteurs, et surtout avec le plancher lorsqu'il n'est pas trop sec, afin qu'ils puissent tirer du réservoir commun une plus grande quantité d'électricité, et la rendre au plateau. Si on est à portée de faire communiquer les coussins à la terre, au moyen d'un fil d'archal, l'électricité sera encore plus forte.

Les coussins doivent être oblongs, et avoir pour diamètre le tiers de celui du plateau ; il ne faut pas qu'ils serrent trop fortement, cela ne servirait qu'à exposer le plateau à être brisé, sans obtenir pour cela un plus grand effet : les plateaux sont encore sujets à se briser lorsqu'ils ne tournent pas bien ronds.

Lorsqu'on charge une bouteille, et que son crochet ou bouton étant éloigné d'une petite distance du conducteur, ne reçoit plus d'étincelles, elle est chargée alors autant qu'elle le peut être, eu égard à sa grandeur, et elle n'en peut acquérir une plus grande quantité.

Afin qu'il ne se perde aucune partie du fluide électrique que le plateau fournit au conducteur, il est essentiel que la machine n'ait dans sa construction aucune partie anguleuse qui puisse l'attirer, et le conducteur aucune partie semblable qui puisse le laisser échapper. Il faut même éloigner à deux ou trois pieds de la machine tous corps qui, étant électriques par communication, présenteront des parties pointues et anguleuses.

Plus le plateau d'une machine est grand, plus aussi (toutes choses d'ailleurs égales) elle produit de fortes et longues étincelles, son atmosphère étant alors plus considérable ; cependant la commotion produite par une petite machine est toujours beaucoup plus piquante et plus sensible que celles que produisent les plateaux qui sont d'un fort grand diamètre.

En supposant qu'on ait chargé séparément et autant

qu'il est possible, deux bouteilles garnies de différentes grandeurs, l'explosion sera plus forte sur la bouteille dont la surface est plus grande ; si, au contraire, on les chargeait très-peu, la plus petite de ces bouteilles pourrait produire alors l'explosion la plus sensible.

Lorsque les jarres ou bouteilles sont garnies trop haut, et qu'elles viennent à se charger d'une certaine abondance de fluide électrique, elle sont sujettes à se décharger d'elles-mêmes.

Il ne faut employer les batteries électriques que dans des temps favorables à l'électricité, autrement il pourrait arriver qu'elles ne se chargeassent pas du tout, surtout quand elles sont composées d'un grand nombre de petites jarres, attendu que dans les temps d'humidité il suffit qu'une seule ne soit pas bien essuyée pour qu'elles perdent toutes une bonne partie de l'électricité qui leur est fournie par le plateau qui, dans ces mêmes temps, n'en recueille pas beaucoup de son côté.

Lorsqu'on décharge une bouteille, il ne faut pas poser l'excitateur sur l'endroit le plus faible, ce qui pourrait faire casser la bouteille si l'explosion était forte. Si une bouteille est fêlée elle ne peut jamais se charger, et même dans une batterie, il suffit qu'il y en ait une pour empêcher toutes les autres de se charger.

A défaut de support de verre on peut employer du bois frit et séché au four, mais il y a du choix dans la qualité de ceux qui peuvent servir ; en général les plus durs sont les moins électriques ; quoiqu'on puisse se procurer de cette manière d'assez bons supports, cependant comme ils peuvent prendre de l'humidité peu à peu, et devenir par conséquent conducteurs, il faut, autant qu'il est possible, employer le soufre, le verre ou la soie ; le soufre paraît être la substance la plus propre à isoler.

Lorsqu'on charge une bouteille et principalement une batterie, il faut bien prendre garde de s'exposer à en recevoir l'explosion par quelque inadvertance, et ne pas s'aviser surtout de toucher (pendant la charge) le

conducteur de la machine, ou ce qui le fait communiquer à la batterie, attendu qu'il pourrait arriver que le fluide électrique retournât par ce moyen à l'extérieur des jarres qui la composent, en suivant un chemin qu'on n'aurait pas prévu, et dans lequel se trouverait celui qui l'aurait touché imprudemment.

Lanterne magique.

La lanterne magique est un instrument de dioptrique inventé par le père Kircher : il a la propriété de faire paraître en grand sur une muraille blanche des figures peintes en petit sur des morceaux de verre minces et avec des couleurs bien transparentes. Dans la lanterne magique, on éclaire fortement par derrière le verre peint sur lequel est placée la représentation de l'objet, et on place par devant, à quelque distance de ce verre, deux autres verres lenticulaires qui ont la propriété d'écartier les rayons qui partent de l'objet, de les rendre divergents, et par conséquent de donner sur la muraille ou sur la toile blanche opposée une représentation de l'image beaucoup plus grande que l'objet.

On place ordinairement ces deux verres dans un tuyau où ils sont mobiles, afin que l'on puisse les approcher ou les éloigner l'un de l'autre suffisamment pour rendre l'image distincte sur la muraille. On peut éclairer la lanterne magique ou par le soleil ou par la lumière : dans le premier cas, ses effets sont semblables à ceux du *microscope solaire*. Dans le second cas, il y a dans la lanterne un miroir sphérique qui réfléchit vivement la lumière et éclaire les objets dessinés sur le porte-objet ; leur image passant à travers ces différents verres lenticulaires, va se peindre avec netteté sur la muraille ou sur une toile ou carton qu'on a disposé dans la chambre. Les objets dans quelques-unes y ont une sorte de vie et de mouvement. Cette petite mécanique s'exécute par le moyen de deux morceaux de verre, dont l'un en-

châssé dans un morceau de planche percée à jour, porte une partie de la figure, et l'autre placé par-dessus, et qui n'est chargé que de la partie mobile, se met en mouvement par le moyen d'un cordon ou d'une petite règle qui glisse dans une coulisse pratiquée dans l'épaisseur de la planche ; c'est ainsi qu'on y voit un moulin à vent dont les ailes tournent, une femme qui fait la révérence en passant, un cavalier qui ôte son chapeau et qui le remet. La théorie de la *lanterne magique* est fondée sur une proposition bien simple : si on place un objet un peu au delà du foyer d'une lentille, l'image de cet objet se trouvera de l'autre côté de la lentille, et la grandeur de l'image sera à celle de l'objet à peu près comme la distance de l'image à la lentille est à celle de l'objet à la lentille, c'est-à-dire que le rapport des grandeurs est en raison des distances ; ainsi on pourrait faire des lanternes magiques avec un seul verre lenticulaire, la multiplication des verres ne servant qu'à augmenter l'effet.

On peut rendre cette pièce d'optique plus amusante, et en même temps plus extraordinaire, en préparant les figures de manière à leur procurer des mouvements naturels qui semblent les animer, ce que l'on exécute par le moyen de deux verres sur lesquels on peint séparément différentes parties du même objet, et l'on fait passer ces verres l'un devant l'autre dans la même coulisse. Par ce moyen un homme ôtera son chapeau et le remettra, une figure grotesque branlera la mâchoire, un forgeron frappera sur une enclume ; on verra tourner un moulin ; une femme paraîtra faire la révérence ; un danseur de corde marchera sur la corde de l'un à l'autre bout. Pour empêcher que le frottement ne gâte la peinture, l'on aura attention d'interposer une forte bande de papier pour tenir les surfaces des deux verres respectivement éloignées l'une de l'autre.

Lanterne magique sur la fumée.

La lumière de la lanterne magique, ainsi que la cou-

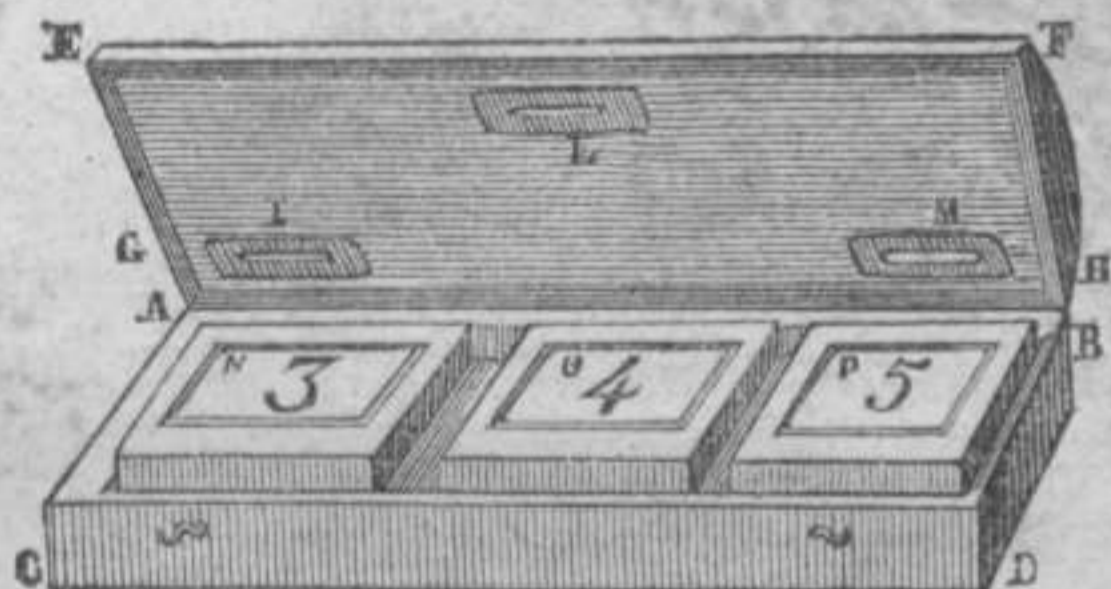
leur des objets peints sur les verres, peut non-seulement se porter sur une toile, mais on peut aussi la fixer sur la fumée. Pour cet effet, il faut avoir une boîte de bois ou de carton d'environ quatre pieds de haut, et qui ait sept à huit pouces carrés à sa base; elle doit aller en diminuant de figure et de forme, de manière que vers le haut elle donne une ouverture de six pouces de long sur un demi-pouce de large. Il faut ménager au bas de cette boîte une porte qui ferme exactement afin d'y pouvoir placer un réchaud de feu sur lequel on jettera de l'encens, d'où la fumée s'étendra en nappe en sortant par l'ouverture de ce tuyau. C'est sur cette nappe de fumée qu'on dirigera la lumière qui sort de la lanterne magique, qu'on aura soin de rendre moins étendue en allongeant son tuyau mobile. Les figures ordinaires peuvent servir à cet effet; et ce qui paraîtra extraordinaire, c'est que le mouvement de la fumée ne change point la forme de la figure, et qu'il semblera qu'on peut la saisir avec la main. Dans cette récréation la fumée n'arrêtant pas tous les rayons de lumière, la représentation est bien moins vive, et elle paraîtrait même peu si on ne réduisait pas l'étendue de la lumière à son plus petit foyer afin de lui donner plus de clarté. Par ce même procédé l'on peut faire paraître un fantôme sur un piédestal placé au milieu d'une table; mais l'illusion deviendra bien plus piquante si la cause n'en est pas connue. Il faut avoir une lanterne magique ordinaire, des plus petites qui se vendent; on l'enferme dans une boîte suffisamment grande pour contenir un miroir incliné mobile dont l'effet est de renvoyer le cône de lumière qu'il reçoit de la lanterne magique placée vis-à-vis de lui. L'endroit de la boîte qui se trouve au-dessus de la cheminée de cette lanterne doit être percé à jour par quelques trous, pour laisser échapper la fumée de la lampe; et on doit mettre sur cet endroit un petit réchaud de figure oblongue, et de grandeur à pouvoir y mettre quelques petits charbons. L'ouverture faite en dessus de la boîte, pour laisser

passer l'objet réfléchi par le miroir, doit être cachée autant qu'il est possible aux yeux des spectateurs. Le verre qui doit entrer dans la coulisse pratiquée au tuyau de la lanterne magique doit être mis en mouvement verticalement par un petit cordon qui, porté sur deux poulies de renvoi, sortira par un des coins de la boîte, afin qu'on puisse facilement le faire descendre ou l'élever par son propre poids. On peindra sur ce verre un spectre, ou telle autre figure plus agréable qu'on jugera à propos, en observant qu'il doit être dessiné en raccourci, attendu que la nappe de fumée occasionnée par l'encens qu'on doit mettre dans le réchaud, et qui s'élève au-dessus de lui, ne coupe pas à angle droit le cône de lumière que produit la lanterne, et que dès lors la figure du spectre doit paraître plus allongée sur cette fumée qu'elle ne l'est sur le verre. Voici maintenant la manière d'exécuter cette récréation. Après avoir allumé la lampe de la lanterne magique, et disposé le miroir comme il convient, on apportera un piédestal bien ferme, on le posera sur la table, en avertissant les spectateurs de ne pas s'effrayer. On placera le réchaud de feu comme nous l'avons dit, et on répandra sur les charbons un peu d'encens en poudre, aussitôt on lèvera la trappe dont il est parlé ci-dessus, et on abaissera doucement le cordon. Lorsqu'on s'apercevra que la fumée est prête à cesser, on lèvera le cordon pour faire disparaître la figure, et on refermera la trappe. Il faut, pour faire cette récréation, éteindre toutes les lumières qui sont dans la chambre, et placer le piédestal sur une table élevée, afin que l'œil des spectateurs ne puisse pas apercevoir l'ouverture qui traverse le cône de lumière. Pour plus d'illusion, on pourrait exécuter en grand la lanterne magique, de manière que le spectre parût dans sa hauteur naturelle. On peut, avec cette même construction, en employant des verres sur lesquels soient peints divers objets agréables, faire paraître, par exemple, une fleur, une carte, etc., semblable à celle qu'on aurait brûlée, et dont on aurait jeté les

cendres avec l'encens dans ce réchaud, sous prétexte d'en faire renaître l'image. Une telle palingénésie serait certainement plus curieuse aux yeux de ceux qui ne sont pas instruits, que toutes celles qu'on nous a données jusqu'à présent.

Les trois nombres magiques.

ABCD (fig. 115) est une petite boîte de bois de noyer



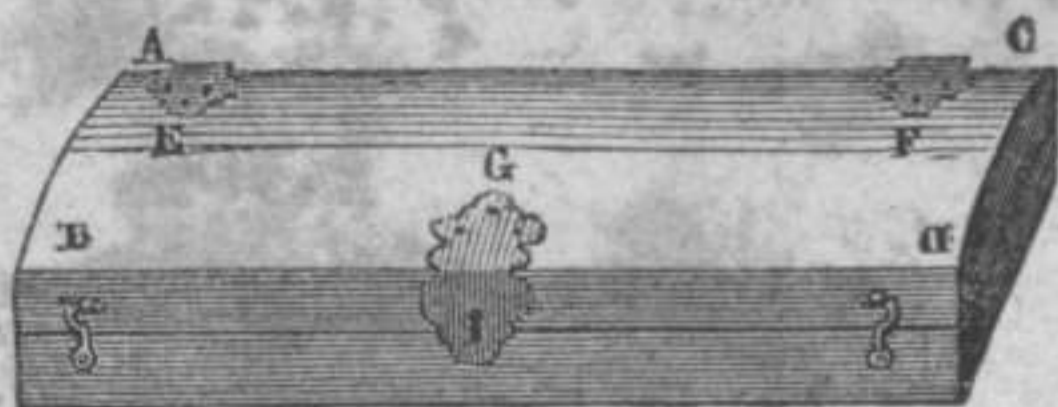
(Fig. 116.)

de 7 à 8 pouces de longueur, 2 pouces et demi d'épaisseur, et de 4 à 5 lignes de profondeur; son fond est divisé en trois parties égales au moyen de trois petites traverses. EFGH est son couvercle; cette boîte est à charnière, et porte par devant une petite plaque, ayant la forme d'une serrure, et deux petits crochets qui servent à la faire exactement fermer. ILM sont trois petits ressorts de 8 à 9 lignes de long, très-minces et très-flexibles; ils sont logés chacun dans une mortaise de deux lignes de profondeur, faite au-dessus de ce couvercle, qui doit avoir environ trois lignes d'épaisseur. NOP sont trois tablettes de bois de même grandeur, sur lesquelles on a transcrit les chiffres 3, 4 et 5; ces tablettes sont de différentes épaisseurs, mais très-peu sensibles.

Cette boîte est couverte extérieurement de peau ou de maroquin, et le dedans est garni de taffetas; cette

précaution est absolument nécessaire pour masquer avec plus d'avantage les trois ressorts ci-dessus.

Les deux charnières E et F sont recourbées en dessus du couvercle ABCD (Voy. fig. 117, où le dessus de cette boîte



(Fig. 117.)

est représenté). La pièce de cuivre G semble être une serrure faite pour la fermer, et elle est également recourbée : un petit bout de fil de laiton rivé sur l'extrémité de chacun des ressorts insérés et cachés dans le couvercle, passe au travers de l'endroit recourbé de chacune de ces charnières et serrures, et semble au dehors être la tête d'un des petits clous qui servent à les attacher ; ces petits clous peuvent s'élever plus ou moins, eu égard aux différentes épaisseurs des tablettes qu'on peut renfermer dans chacune des cases sur lesquelles ils peuvent se trouver placés, de manière que la tablette N les élève moins que celles O, et la tablette O moins que celle P ; ces élévations sont peu sensibles, mais suffisantes pour pouvoir les distinguer à la vue et au tact, c'est en quoi consiste tout le mécanisme de cette boîte.

Dans quelque ordre qu'aient été placées les trois tablettes dans cette boîte, on pourra toujours le reconnaître quoiqu'elle soit fermée ; il suffira d'examiner avec attention les différentes élévations des petits clous, et on pourra conséquemment nommer le nombre qui y aura été renfermé.

Ayant remis cette boîte à une personne, on lui laissera la liberté de former secrètement avec les trois tablettes qui y sont contenues, le nombre qu'elle jugera à propos ; on lui recommandera de la rendre bien fer-

mée ; alors prenant la boîte on la touchera, ou plutôt l'on examinera sans aucune affectation les différentes élévations des trois petits clous, et reconnaissant le nombre qu'elle a formé, on le lui nommera, ce qui paraîtra certainement fort extraordinaire ; on pourra, si l'on veut, affecter de se servir d'une lunette ordinaire, ou singulièrement figurée, avec laquelle on fera entendre qu'on aperçoit au travers de la boîte le nombre caché.

Nota. Si cette personne retournerait les tablettes sens dessus dessous, les mettrait du haut en bas, ou même en supprimait quelques-unes, croyant par là mettre en défaut celui qui fait cette récréation, on pourra également le connaître, particulièrement si l'on a eu attention, en construisant cette boîte, de la faire de façon que les clous soient à fleur des charnières, lorsqu'il n'y a aucune tablette sous les cases au-dessous desquelles les ressorts se trouvent cachés.

Coffre qui s'ouvre à volonté.

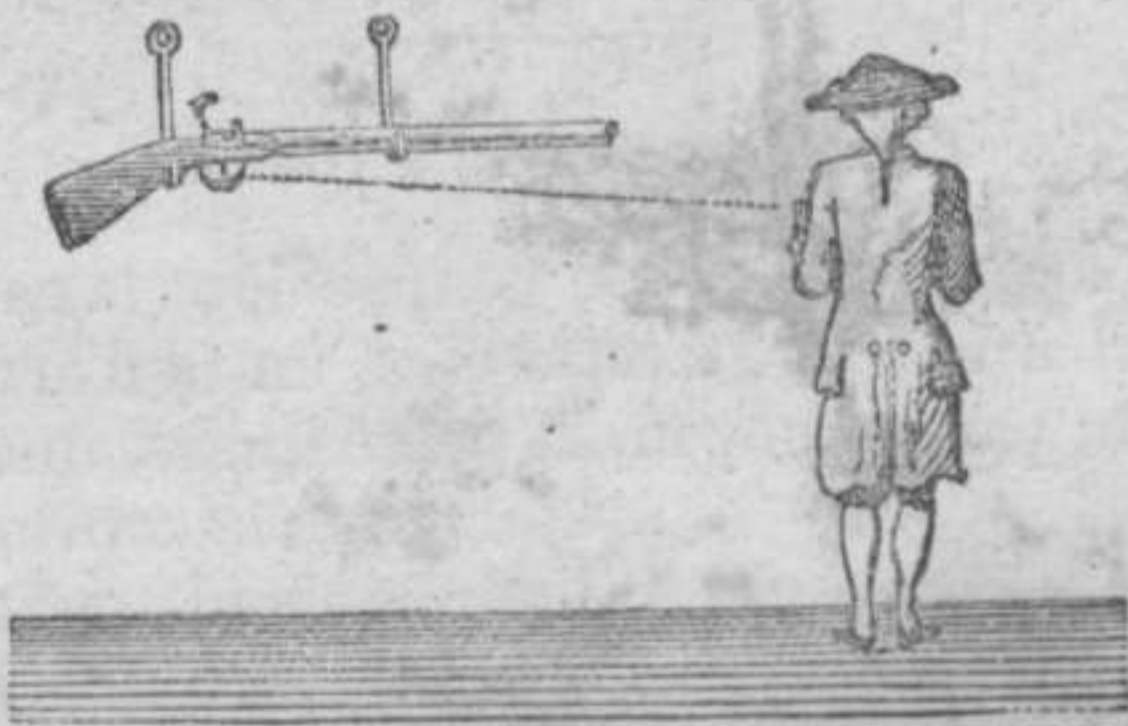
Il y a dans ce coffre une poupée dont la carcasse est un ressort à boudin, c'est-à-dire, un fil d'archal ployé en spirale ; par ce moyen, la petite figure, quoique plus haute que le coffre, peut s'y tenir debout quand on le ferme, parce que son corps se resserre et se raccourcit au besoin. Le coffre est appuyé sur les bascules qui communiquent leurs mouvements au pêne de la serrure. Aussitôt que la gâche en est dégagée, le ressort dont nous venons de parler ne trouvant plus d'autre résistance que le poids du couvercle, le force facilement à s'élever.



(Fig. 118.)

Mécanisme de sûreté.

Plusieurs marchands et habitants de Londres, en garde contre les voleurs, qui y sont nombreux, font doubler leurs portes en fer ; et pour les empêcher d'entrer par la fenêtre avec une échelle, ils y font adapter des sonnettes ou des cordons qui aboutissent au battant d'une cloche au haut de la maison ; mais les voleurs, qui savent qu'on prend contre eux cette précaution, font quelquefois un trou au mur pour entrer par cet endroit sans mettre les cloches en branle, et c'est encore pour s'en défendre que des bourgeois placent dans divers endroits de leur maison des fusils et des pistolets qui, par des cordons de renvoi, partent d'eux-mêmes sur les voleurs, quand ils essaient d'ouvrir des bureaux et des armoires. (Fig. 119.)



(Fig. 119.)

Pièces hydrauliques.—Propriétés de l'eau considérées, en égard aux récréations qui suivent.

L'eau est un corps fluide dont toutes les parties sont dans une agitation continuelle ¹ et cèdent, sans une ré-

¹ Le mélange de l'eau avec le vin, qui sont des corps liquides dont la pesanteur diffère très-peu, se fait avec tant de célérité qu'il semble qu'en un seul instant l'eau s'est changée en vin.

sistance fort sensible, aux différents efforts qu'on peut faire pour les séparer.

Cette extrême fluidité de l'eau vient de la matière du feu qui la pénètre, et qu'elle contient, laquelle venant à émouvoir et à agiter les petits globules imperceptibles dont il paraît qu'elle est composée, les met dès lors en état de rouler en tous sens les uns sur les autres, et de céder par conséquent à toutes sortes d'impressions : il en résulte encore que toutes les parties de l'eau étant homogènes et de même pesanteur, elles se mettent toujours en équilibre dans l'étendue où elles se trouvent renfermées. Cet équilibre, occasionné par l'égalité des parties de l'eau, a nécessairement lieu lorsque deux ou plusieurs vases se communiquent par un conduit placé plus bas que l'eau ; il en résulte encore que l'eau d'un réservoir élevé, descendant le long d'un tuyau ouvert vers le bas et courbé de façon à rejeter l'eau dans une situation verticale, en sort avec rapidité, et s'élève à peu de chose près à la même hauteur que ce réservoir ¹, c'est-à-dire, jusqu'à ce qu'elle soit à son tour en équilibre avec le poids de l'air.

Si on plonge dans l'eau un corps quelconque, qui, à égal volume, soit plus léger que l'eau, tel que le liège, certains bois, etc., ils surnagent sur l'eau ; s'il est de même pesanteur, il y reste en équilibre, et entièrement plongé ; s'il est plus pesant, il descend au fond de l'eau. Les corps légers surnagent, parce que l'eau, qui est plus pesante, ne peut descendre sans qu'ils lui fassent place, et qu'une force moindre doit, selon les lois du mouvement, céder à une plus grande. Celui qui est d'égal pesanteur reste suspendu dans l'eau à l'endroit où on le place, sans descendre ni monter, attendu que ni l'un ni l'autre ne peut céder, à cause de l'égalité des forces

¹ La résistance de l'air est cause que l'eau ne peut dans cette circonstance s'élever précisément à une hauteur égale à celle du réservoir ; la différence de grosseur du tuyau par où elle descend y peut aussi contribuer, ainsi que les gouttes d'eau qui tombent continuellement sur celles qui s'élèvent.

opposées. Le plus pesant descend, parce que pouvant s'insinuer dans l'eau, qui est plus légère que lui, il la soulève, et se met en sa place; une force supérieure en liberté d'agir devant, de nécessité, l'emporter sur une plus faible.

Un corps solide plongé et suspendu dans l'eau ou dans toute autre liqueur, pèse moins par rapport à celui qui le soutient; son poids dans l'air étant supposé de six livres, il ne faut qu'une force de quatre livres pour le soutenir dans l'eau, si un égal volume d'eau pèse deux livres, attendu que l'eau soutient la valeur de ces deux livres.

L'eau a encore la propriété de se raréfier extraordinairement, la chaleur pouvant la diviser en une infinité de petites particules¹; le froid au contraire la condense jusqu'au point d'en former de la glace : elle n'est pas susceptible d'être comprimée de même que l'air, et elle n'a conséquemment point de ressort.

Les propriétés de l'eau ci-dessus suffisent pour l'intelligence des récréations qui suivent; on ajoutera seulement que l'eau qui sort d'un tuyau s'élève verticalement s'il est perpendiculaire à l'horison, et qu'elle décrit une ligne parabolique si le tuyau est incliné à l'horison.

Construction de diverses pièces hydrauliques produisant des effets agréables et variés.

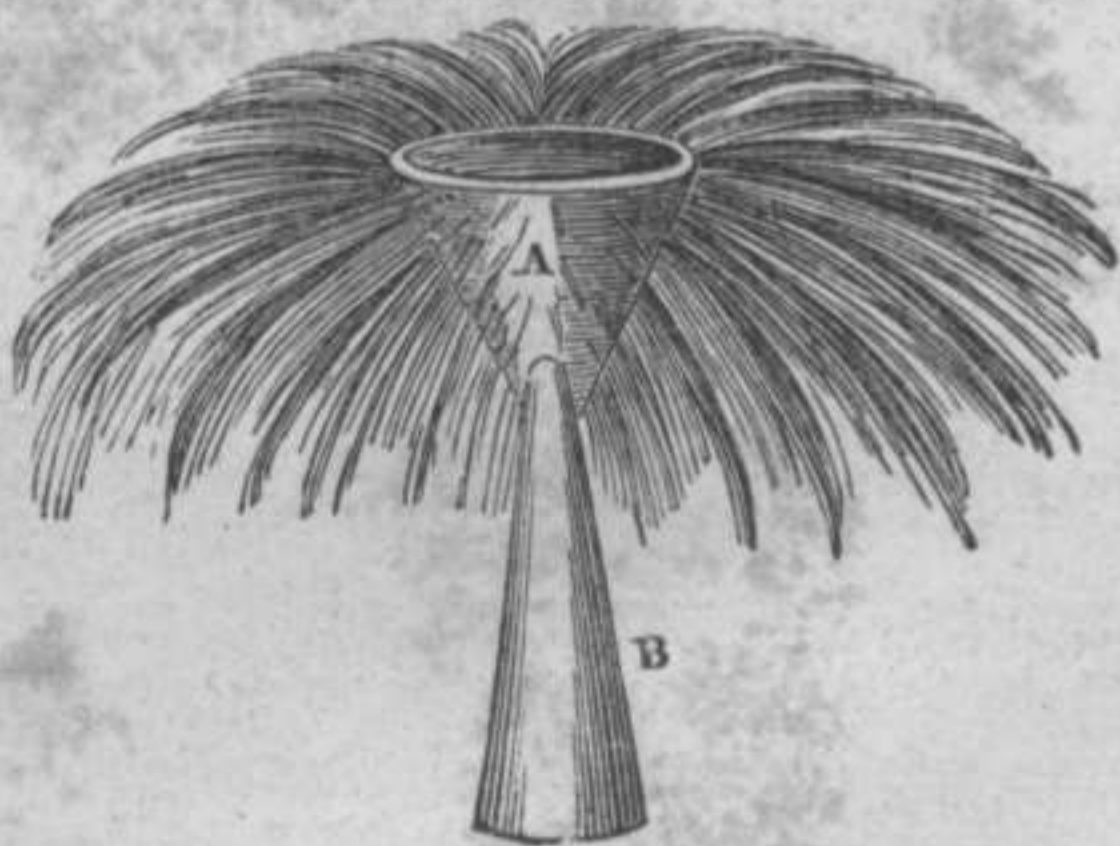
Quoiqu'on ait beaucoup perfectionné jusqu'ici l'art d'embellir les jardins par différentes pièces d'eau formant pour la plupart des jets d'eau et cascades qui produisent une variété des plus agréables, la nature étant en quelque sorte inépuisable dans les formes

¹ La chaleur du soleil enlève continuellement de dessus la surface des mers et des rivières une quantité immense de particules d'eau dont sont formés les nuages, et qui venant à se rassembler occasionnent les pluies et les orages.

qu'elle peut donner aux corps, il est conséquemment quantité de moyens qui doivent produire de nouveaux effets, et augmenter par là l'agrément que nous recevons des eaux que nous pouvons nous procurer; ceux dont on va donner la description peuvent être appliqués avec une légère dépense à ceux qu'on possède déjà, puisqu'il ne s'agit que d'ajuster un des tuyaux, ou pièces ci-après, aux ajustages des jets d'eau qui sont dans les bassins: on peut aussi exécuter ces pièces en petit, pour les placer dans des salons et dans des volières où elles produiront également le même effet, ne s'agissant alors que d'avoir quelque petit réservoir d'eau dans un endroit un peu plus élevé.

Globe hydraulique.

Faites faire un globe creux A de cuivre ou de plomb, d'une grosseur proportionnée à la quantité d'eau qui sort du jet d'eau sur lequel vous voulez poser cette pièce; donnez-lui quelque épaisseur, et le percez d'une quantité de petits trous[†] qui soient dans la direction des rayons de ce globe (fig. 120), ajoutez-y un tuyau B de telle



(Fig. 120.)

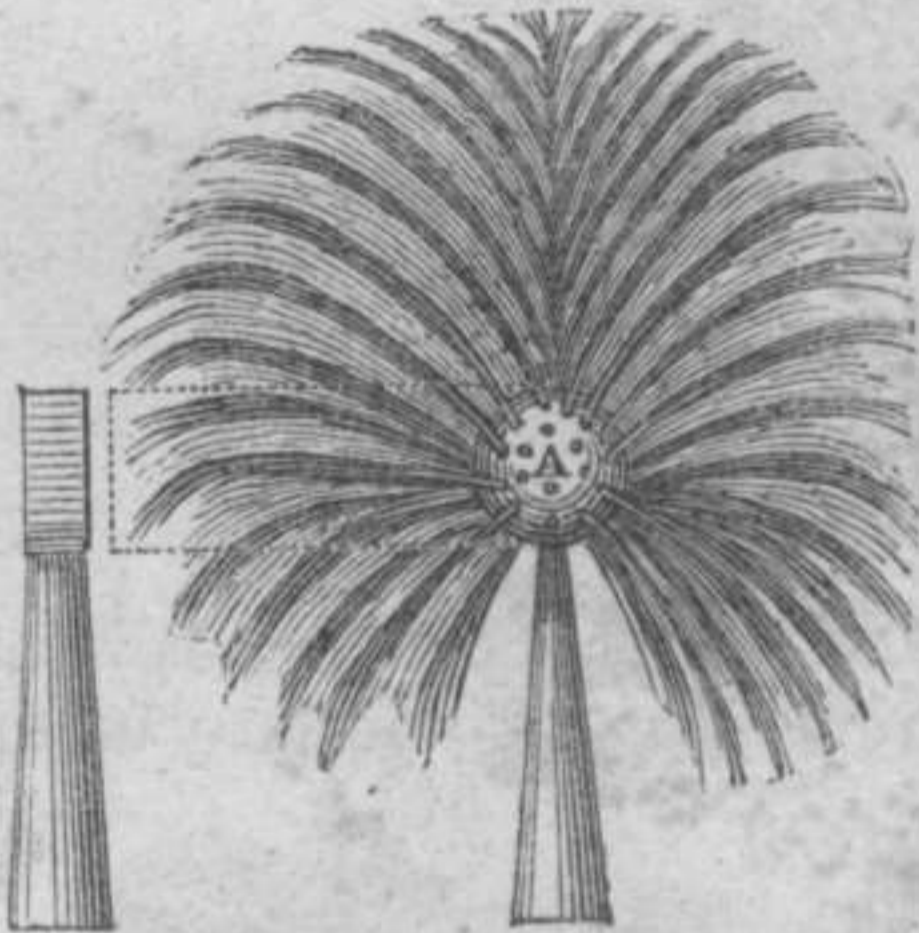
[†] Si le jet d'eau ou ajustage sur lequel on doit adapter ce globe a 3 centimètres à son ouverture, il faut que la totalité de ces

hauteur que vous jugerez convenable, et observez qu'il doit entrer à vis dans l'extrémité du tuyau ou ajustage d'où part le jet d'eau.

L'eau qui formait ce jet d'eau se répandra dans tout l'intérieur de ce globe, et s'élançant par tous les petits trous qui y ont été faits, elle en suivra la direction, et produira un globe d'eau très-agréable à voir.

Champignon et vase hydrauliques.

Faites construire un cône de plomb¹ creux (fig. 121



(Fig. 121.)

dont le cercle qui lui sert de base soit entr'ouvert dans tout son contour; que cette ouverture soit proportionnée au volume d'eau qui va sortir du jet sur lequel cette pièce doit être placée, afin qu'il en puisse sortir également de tous côtés; ajustez sur ce cône le tuyau qui doit non-seulement servir de soutien à la base et au-dessus de ce cône, mais aussi être percé de plu-

trous ne puisse donner passage qu'à une quantité d'eau moindre ou tout au plus égale.

¹ Son axe doit avoir le tiers du diamètre de sa base.

sieurs trous dans la partie de ce même tuyau qui s'y trouve enfermée, afin que l'eau puisse s'y répandre librement et en quantité suffisante. Faites entrer ce tuyau au moyen d'une vis dans l'extrémité de celui sur lequel vous devez le placer.

L'eau, pénétrant avec rapidité dans l'intérieur de ce cône, s'élancera par l'ouverture circulaire, et formera une espèce de cascade ou nappe d'eau de la figure d'un demi-globe ou champignon. Cette pièce ne demande pas d'être beaucoup élevée au-dessus du bassin d'où sort le jet d'eau.

Nota. Cette même pièce étant construite de façon qu'on la puisse placer dans une situation renversée, produira une nappe d'eau qui aura la figure d'un vase.

On peut, sur un même tuyau (pourvu qu'il fournisse assez d'eau), mettre différentes pièces dans une situation renversée, et ajuster un peu au-dessous le globe précédent; cette pièce fera un très-bel effet par sa variété¹.

Soleil hydraulique.

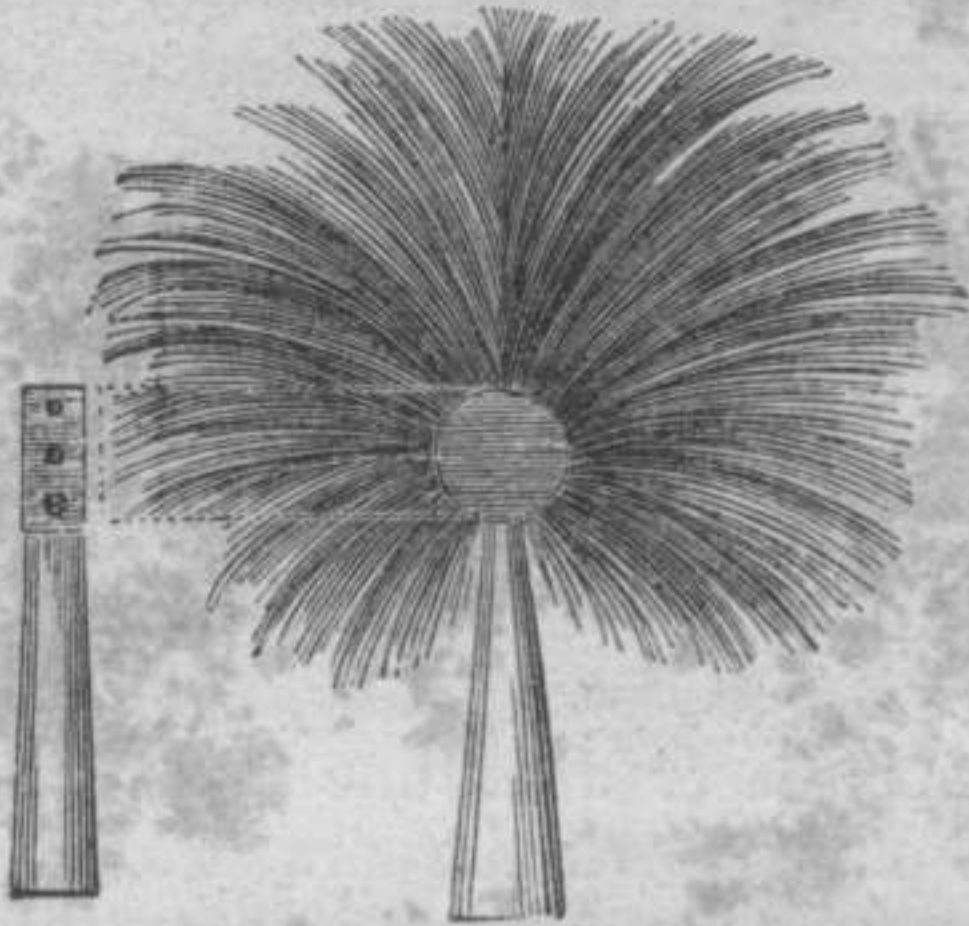
Faites construire deux portions de sphère creuses, très-plates (fig. 121), et les appliquez l'une contre l'autre, de manière qu'il y reste une ouverture circulaire fort étroite; ajustez-y un tuyau qui puisse communiquer l'eau dans leur intérieur, et sur lequel ces deux portions de sphère soient élevées verticalement; que ce tuyau entre à vis sur l'extrémité de celui par où s'élance le jet d'eau du bassin sur lequel vous voulez placer cette pièce.

Cette pièce formera un soleil d'eau, particulièrement, si on l'a construite de façon que l'eau puisse y pénétrer abondamment, et en sortir avec rapidité.

Nota. On peut disposer plusieurs pièces de cette dernière forme dans une situation horizontale en les tra-

¹ On peut encore les varier en faisant la base de ce cône plus grande eu égard à sa hauteur.

versant d'un même tuyau, et les élevant les unes au-dessus des autres; il faut observer qu'il est essentiel

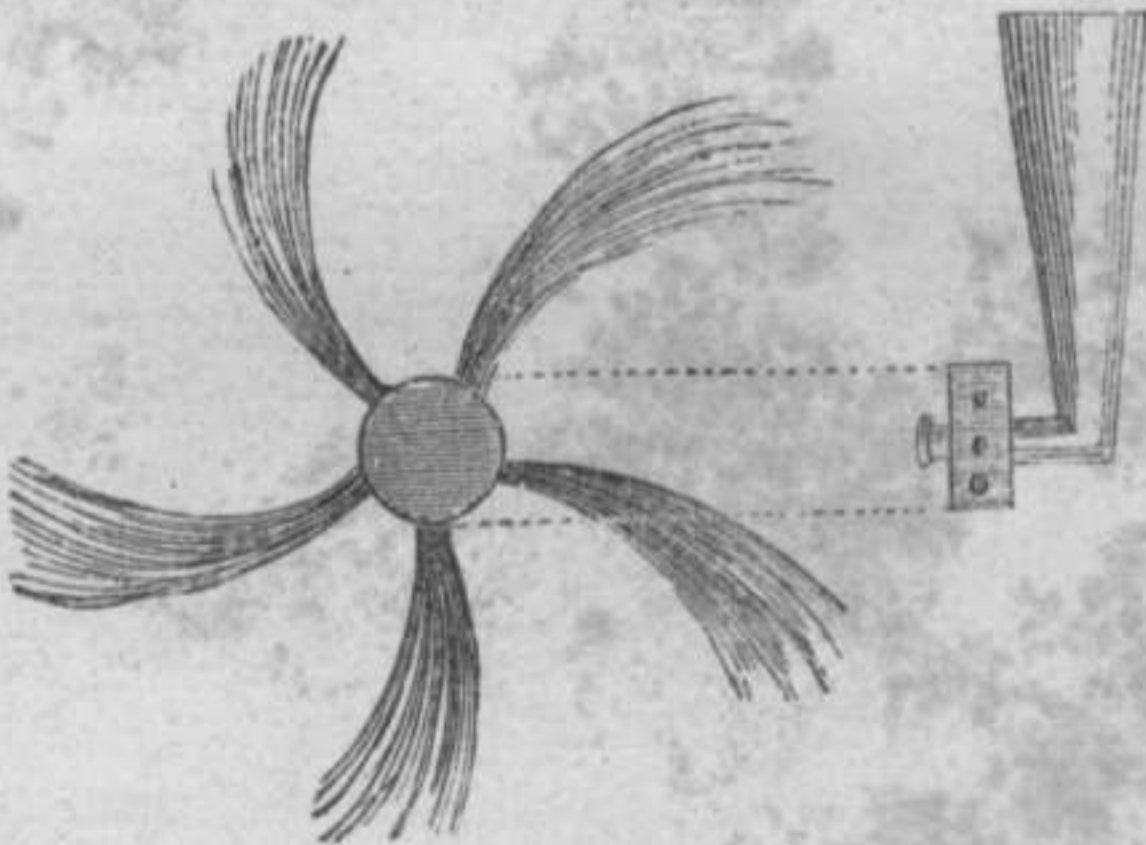


(Fig. 122.)

que les plus basses aient un diamètre beaucoup plus considérable que celles qui sont le plus élevées, qui doivent successivement diminuer de grandeur.

Soleil d'eau tournant.

Faites construire un cercle creux A (fig. 123), qui ait



(Fig. 123.)

une certaine épaisseur vers ses bords, que vous perce-

rez de douze à quinze trous inclinés, ou à l'entour duquel vous mettrez égal nombre de petits tuyaux ¹ ; ajustez-y un tuyau qui puisse communiquer l'eau dans son intérieur, et sur lequel ce cercle puisse tourner librement.

Lorsque l'eau se portera avec rapidité vers les trous inclinés faits à ce cercle, ou par les petits tuyaux qu'on y aura ajustés, l'effort qu'elle fera pour s'échapper, fera tourner ce cercle, et produira un effet différent de celui dont on a donné ci-devant la description.

Il paraît inutile d'entrer dans de plus grands détails sur l'ordre et l'arrangement qu'on peut donner, non-seulement aux différentes pièces ci-dessus, mais encore à celles qu'on peut facilement composer sur ces principes ; on conçoit aisément qu'on peut former, par l'assemblage de tous ces différents jets d'eau, diverses pièces et pyramides d'eau qui peuvent se varier en mille manières différentes.

¹ De cette manière il sera plus léger et tournera avec plus de facilité ; on doit faire toute cette pièce en cuivre.

L. M. ...

SUPPLÉMENT¹

LA PETITE MAGIE BLANCHE

Le ballet dans un verre.

(La pièce dansante.)

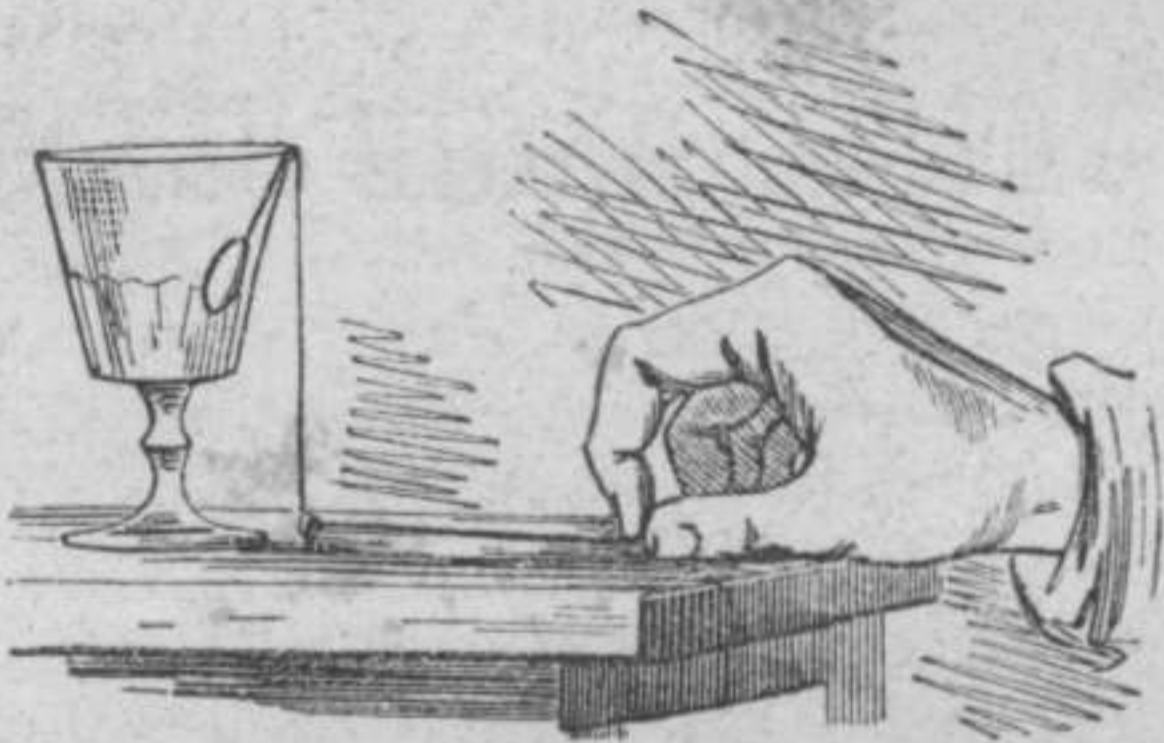
« Hé bien, dansez maintenant ! » Nous ne savons si la cigale suivit ce conseil d'égoïste que lui donna autrefois la fourmi ; mais nous pouvons affirmer que s'il eût été adressé à une pièce de cent sous, celle-ci l'eût aussitôt mis en pratique. Vous ne nous croyez point sur parole... Prêtez-moi, je vous prie, une pièce de cinq francs... Je la laisse tomber sur ma table afin que tout le monde voie bien qu'elle est de poids. Il lui faut une salle de danse... Prenons ce verre. Dans ce salon de cristal, elle demeurera visible à tous les yeux. L'y voilà... Je bats la mesure avec ma baguette... La pièce commence à sautiller, et, en même temps que l'orchestre va crescendo, voyez-la bondir, retomber et s'élan- cer de nouveau comme une seconde *Taglioni*.

Pour obtenir ce résultat, en apparence merveilleux, il m'a suffi, lorsque j'ai laissé tomber sur ma table la pièce prêtée, d'en prendre une autre à laquelle adhé-

¹ Nous reproduisons dans ce supplément, et en son entier, l'ouvrage de M. DELION, qui a obtenu un succès égal à la réputation de cet illustre prestidigitateur.

Nous rappelons ici que les vignettes ont été dessinées sous la direction de M. DELION, près de qui les amateurs obtiendront gratuitement tous les renseignements qui leur seraient nécessaires.

rait au moyen d'un peu de cire molle l'extrémité d'un fil, invisible pour les spectateurs, à une très-petite distance. L'autre extrémité de ce fil était attachée à ma baguette, et vous comprenez, sans autres commentai-



(Fig. 124.)

res, que, lorsque je me suis mis à battre la mesure, la pièce a commencé aussitôt à donner le ballet promis. Ce dernier bout du fil peut être, vous le comprenez aussi, tiré par un compère, attaché à un bouton du gilet, etc., etc.

La pièce invisible.

L'argent est-il un corps visible ou invisible? — « Singulière question! répondez-vous; oui, l'argent est un corps visible. » Beaucoup de pauvres diables, cependant, affirment le contraire. Peut-être n'ont-ils pas tout à fait tort; nous allons le prouver.

Veillez, je vous prie, me prêter un franc, et marquer la pièce afin de la reconnaître... Fort bien! Voici un foulard qui me servira à faire la preuve que j'ai promise. Au milieu de ce foulard je place, comme vous le voyez, le franc auquel vous venez de faire une petite croix. Je plie le foulard de façon seulement à envelopper la pièce, mais il vous est toujours facile d'en reconnaître la forme. Faisons mieux: tenez le foulard vous-

même, Monsieur, là, au-dessus du petit tampon que forme la pièce. Vous pouvez la toucher et vous assurer ainsi qu'elle est encore à sa place. Maintenant, je prends le foulard par le bout opposé, je tire à moi le tissu en le dépliant dans toute sa largeur; puis je le retourne, je le secoue, je le lance en l'air afin de vous convaincre que le franc n'y est plus. Le fait est évident, mais avez-vous vu partir la pièce? nullement! Donc, l'argent peut devenir parfois un corps invisible.

C'est ce que vous pourrez, cher lecteur, démontrer de la manière précédente, si vous avez un foulard dans l'un des coins duquel sera cousue une pièce de vingt sous. Vous placez ostensiblement le franc emprunté au milieu du susdit foulard, puis, en le pliant, au lieu de cette dernière pièce, que vous retenez entre le doigt du milieu et l'index, et en dedans de la main, vous formez votre petit tampon avec le franc qui a été cousu au foulard, dans une espèce d'ourlet, de façon à ce que l'argent ne puisse ni se voir ni tomber. Lorsque vous tirez brusquement le foulard de la main qui le tenait, l'illusion est complète.

Quant à la pièce marquée, et qu'il vous a été facile de déposer sur votre table ou de mettre dans votre poche, vous la faites reparaitre dans une tasse, une boîte, etc., ce qui ajoute au tour que vous venez d'exécuter.

Le foulard magique.

Il n'est pas une réunion, peut-être, où ne se trouve un monsieur qui a la prétention de découvrir, tout d'abord, le secret de chaque tour accompli par le prestidigitateur. J'ai sans cesse rencontré un personnage qui lui ressemblait tellement par sa naïveté et son air suffisant, que je me suis imaginé que c'était toujours la même personne, et, comme loin de m'embarrasser, cette naïveté et cette prétention me servaient bien mieux que la complaisance d'un compère, j'ai fini par

me le désigner sous le nom de M. Bonbon. Or, M. Bonbon ayant affirmé tout haut et en se rengorgeant, que, pour exécuter le tour de *la pièce invisible*, je m'entendais avec un spectateur qui, au lieu d'un franc, me donnait un pain à cacheter blanc, qu'il m'était facile d'avaler, je fournis, au moyen du *foulard magique*, une seconde preuve de ce que je m'étais engagé à démontrer précédemment.

Je pris encore un foulard, au milieu duquel je priai M. Bonbon de placer lui-même une pièce de cinq francs; puis je posai, l'une après l'autre, chacune des pointes du foulard sur la pièce, de façon qu'elle ne fût cachée que par le dernier angle de l'étoffe. M. Bonbon put encore toucher et parfaitement sentir du doigt les cinq francs. Saisissant alors le foulard par un des côtés, je le dépliai, l'agitai, le retournai : comme tout à l'heure la pièce avait invisiblement disparu !

M. Bonbon avait pris tant de peine à écarquiller inutilement ses gros yeux, que nous voulons bien l'aider, ici, à deviner notre secret.

Le foulard carrément posé devant le prestidigitateur, celui-ci commence par placer sur la pièce le coin le plus rapproché, de droite ou de gauche. A ce coin, il a eu soin de mettre une petite boule de cire molle, qui,



(Fig. 125.)

au moyen d'une pression imperceptible du pouce, fait

adhérer la pièce à cet angle du foulard. Il réunit ensuite, au hasard, les autres coins sur la pièce. Cela fait, un des angles du foulard se trouve avoir sa pointe dirigée vers le magicien ; il la prend avec les deux mains rapprochées, et, s'il les écarte vivement, en les faisant glisser le long de l'étoffe, il aura presque aussitôt, dans chacune d'elles, une des pointes du foulard avec la pièce soit à droite soit à gauche. Dans cette position il pourra secouer et retourner le tissu magique, au grand étonnement même d'un M. Bonbon, qui sera bien embarrassé pour dire où sont passés ses cinq francs.

*Moyen amusant d'employer le temps entre la poire
et le fromage.*

(Le couteau dans la carafe.)

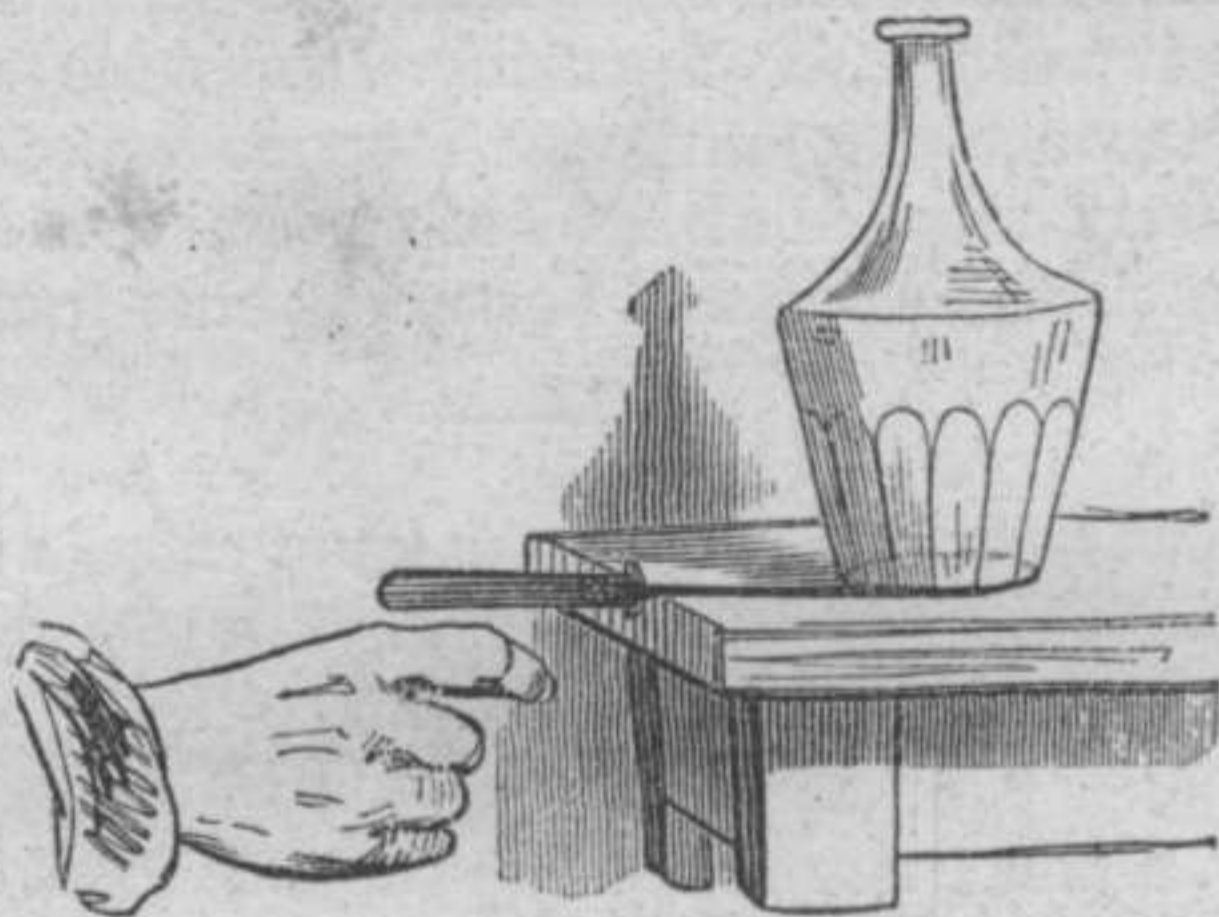
Il est, à table, un moment où l'appétit étant satisfait, il ne reste plus qu'à faire exclusivement la part de la gourmandise. Avant d'attaquer le plus friand d'un dessert, on a généralement le soin de reprendre haleine, c'est (les gourmets le savent bien) ce qu'on appelle se trouver « entre la poire et le fromage. » Ce temps d'arrêt paraît quelquefois long, soit que la conversation générale étant tombée ou que les colloques de voisin à voisine ne se soutenant que par d'ennuyeuses banalités, on ne sache plus que faire à table.

En pareille circonstance, demandez ou prenez une carafe d'eau : posez-la devant vous sur le bord de la table ; puis, entre ce bord et le dessous de la carafe, introduisez le bout de la lame arrondie d'un couteau de dessert, assez seulement pour qu'il soit tenu horizontalement en dehors de la table.

Tous les yeux sont alors tournés vers vous comme autant de points d'interrogation. Vos petits préparatifs ont donné un aliment à l'intérêt des convives, et l'on attend déjà le dernier service du dessert sans mesurer la longueur du temps.

Vous répondrez aux questions qui vous seront adressées, en disant que vous allez, en une ou plusieurs fois, suivant l'habileté que vous aurez acquise, faire avec un doigt passer le couteau dans la carafe.

L'un et l'autre étant placés comme nous l'avons expliqué, d'un coup sec, donné avec l'index, au-dessous



(Fig. 126.)

et au bout du manche du couteau vous faites faire à celui-ci, de bas en haut, un demi-tour dans le sens de la bouche de la carafe. Le couteau ainsi lancé avec une adresse que vous donneront quelques essais, viendra perpendiculairement tomber, par le manche, dans la carafe.

Colin-Maillard aux dominos.

(Les dominos retournés.)

« Jouez-vous aux dominos, Monsieur Bonbon ?

— Vous voyez bien que non, Monsieur, puisque je vous regarde faire vos tours.

— Vous ne m'avez pas compris : je vous demandais, Monsieur Bonbon, si vous connaissez le jeu de dominos ?

— J'ai eu l'avantage de faire ma partie complète avec Munito, vous savez, ce chien célèbre...

— Voulez-vous m'accorder aussi cet honneur ?

— Avec le même plaisir, Monsieur.

— Mille remerciements, Monsieur Bonbon !. Brouillez bien le jeu, je vous prie... Vous avez vos huit dés .. Allons, à vous la *pose*.

— Je ne sais pas comment cela se fait, mais c'est toujours moi qui *pose* !... Double-cinq...

— Ne vous donnez pas la peine, cher Monsieur, d'annoncer les points que vous jouez. Permettez-moi aussi de vous faire observer que vous placez vos dés à l'ancienne méthode. Ayez l'obligeance de les poser tout simplement le blanc dessous et le noir dessus... Je ferai de même.

— Vous êtes, Monsieur le prestidigitateur, plus Munito que le caniche dont je parlais tout à l'heure : il est impossible de faire un cent de dominos à colin-maillard. »

Prouvons, cher lecteur, le contraire au digne M. Bonbon. Continuons ensemble, si vous le voulez bien, la partie qu'il vient d'abandonner.

Vous vous asseyez en face de moi. Je place un de mes pieds sur un des vôtres ; vous en faites autant de votre côté. Ces dispositions très-facilement prises sans que personne ait lieu d'en rien soupçonner, les pressions de votre pied m'indiquent sans peine et sans erreur possible le point que vous ouvrez, jouant le dé posé sur la face ; mon pied, à son tour, vous parle une langue tout aussi intelligible, restant, comme le vôtre, immobile lorsque nous apportons du *blanc*.

La partie achevée, nous retournons les pièces du jeu pour montrer que les nombres s'enchainent avec la plus grande exactitude, et tous les assistants, excepté M. Bonbon, qui fait semblant de deviner, nous demandent un secret que nous ferons bien de garder le plus longtemps possible

La pièce fondante.

Voir fondre l'argent entre ses mains est malheureu-

sement ce qu'il y a de plus ancien et de plus ordinaire ; mais il n'existe pas de mains, même celles d'un prodigue ou d'un joueur, qui réalisent ce phénomène aussi rapidement que le *foulard magique* dont nous allons encore nous servir une fois.

Un des assistants a jeté une pièce de cinq francs au



(Fig. 127.)

milieu de notre foulard. Afin de prouver qu'elle y sera bien renfermée, nous prenons ce dernier par les quatre coins, lui donnant ainsi l'apparence d'une bourse longue. D'une main, nous l'enlevons ensuite par le bout inférieur : de cette manière le foulard forme alors une espèce de poupée dont la pièce, mieux emprisonnée que jamais, représenterait la tête et qui aurait pour robe les bouts de l'étoffe flottant au-dessous de notre main.

Maintenant, qui pourrait nier le pouvoir de la magie blanche, si elle parvenait, en une seconde, à fondre la pièce assez pour qu'elle passât à travers les mailles imperceptibles du tissu qui l'enferme ? Nous allons donner aux plus incrédules cet exemple d'une puissance presque sans limites... Vous paraissez désirer, Madame, que la pièce soit enveloppée plus solidement encore qu'elle ne l'est ? Je m'estimerai très heureux de pouvoir vous donner toute satisfaction possible... possible... ce n'est pas assez. En effet, par l'esprit ou par la beauté, vous êtes toutes magiciennes, Mesdames, et si la magie

blanche ne faisait pas pour vous un peu d'impossible, vous jugeriez, avec raison, que sa baguette est moins puissante que le bout de votre éventail, qui a rayé net de notre langue le vilain mot impossible... Voici la pièce véritablement enfouie sous les plis du foulard magique. Voulez-vous lui ordonner, Madame, de faire son devoir; mieux encore : prenez-le, je vous prie, à l'endroit même où je le tenais. Vous sentez bien la pièce... elle est toujours dans sa prison de soie, n'est-il pas vrai?... « Oui ! » Mon Dieu, Madame, vous avez répondu trop tard : les cinq francs étaient déjà fondus, avaient traversé le foulard, car les voici libres et refondus à neuf, qui sortent des plis où vous me les aviez si bien fait entortiller... Hé mais ! les voilà même avec la marque faite par M. Bonbon sur la pièce qui nous a servi dans un des tours précédents. Pour remercier Madame de vous avoir rendu vos cinq francs, ayez l'obligeance, Monsieur Bonbon, de lui dire d'où ils arrivent.

Le lecteur, que nous avons commencé à initier à nos secrets, s'en doute déjà peut-être. Ils viennent tout simplement de notre poche d'où, tout en jasant, nous les avons tirés adroitement pour les entortiller *extérieurement* au lieu et place de la pièce enfermée dans le foulard. Lorsque nous avons prié de tenir celui-ci, nous avons fait glisser, avec la première pièce, notre main au-dessous de celle qui allait la remplacer et descendant jusqu'au bout inférieur du foulard, naturellement ouvert comme une robe, nous avons, sans qu'on s'en aperçût, retiré la *pièce fondante*.

*Voulez-vous gagner un pari en faisant rire celui
qui le perdra?*

(La pièce de 10 francs dans le petit verre.)

Moi, dit M. Bonbon, je ne fais pas un seul tour sans que tous les spectateurs ne se mettent à rire. J'ai exécuté dernièrement celui du *couteau dans la carafe*. Du

premier coup j'ai cassé la carafe, ce qui a produit une grande hilarité; mais la seconde fois, j'ai été plus heureux : je n'ai cassé que le couteau... On s'est mis à rire encore plus fort.

—Si je ne craignais d'abuser de votre complaisance, Monsieur Bonbon, je vous prierais de nous donner une nouvelle preuve de votre habileté.

—Abusez, Monsieur. De quoi s'agit-il?

—Je place, comme vous le voyez, cette pièce de dix francs dans le petit verre à liqueur que voici. Voulez-vous parier que « vous ferez sortir la pièce du verre sans toucher ni à l'une ni à l'autre ? »

—En fait de tours, je parierais des millions... Messieurs, qui veut gager deux sous avec moi, que je fais le tour des dix francs et du petit verre?

—Le pari est tenu.

—Alors je commence...

—Ah ! mon Dieu, qu'allez-vous donc faire ?

—Je vais donner un coup de pied dans la table ; cela fera tomber le verre, il se cassera, et la pièce de 10 fr. en sortira.



(Fig. 128.)

—Ah ! Monsieur Bonbon, il ne faut pas tout briser : les carafes, les verres... Peste, vous êtes pour les grands moyens !

—Non, Monsieur, je suis marchand de cristaux.

—Je vous en félicite; mais permettez que nous employions un moyen moins expéditif que le vôtre.

Au-dessus de la pièce, j'en place tout simplement une autre de cinq francs. Maintenant, ayez l'obligeance de souffler fort dans le verre, Monsieur Bonbon.

—M'y voilà... Oh! oh! la pièce vient de me sauter au nez, et la voilà véritablement sur la table sans que j'aie touché ni au verre ni à l'or... Et si au lieu de cette pièce on en avait mis une de 50 centimes?

—C'eût été absolument la même chose.

Dominos vus et comptés à travers tous les obstacles.

Pendant longtemps, vous le savez, on a cru que les yeux du lynx étaient assez perçants pour que son regard traversât même les murailles. Maintenant les naturalistes nient le fait. Pourquoi? Peut-être parce qu'ils l'affirmaient autrefois. Mais ce dont nul savant ne parle, même dans l'antiquité la plus reculée, c'est qu'il suffit à un être humain d'avoir les paupières frottées avec la queue d'un lynx pour acquérir, pendant quelques instants, la faculté merveilleuse de voir à travers les corps les plus opaques. Comme je ne sais si vous me croiriez sur parole et qu'un Américain m'a fait cadeau de la queue d'un lynx chassé par lui dans le Nouveau Monde, nous allons immédiatement vérifier l'exactitude du phénomène surnaturel que je viens d'avoir l'honneur de vous faire connaître.

Servons-nous, pour cela, des dominos que nous avons sous la main.

Je les aligne tous les uns à côté des autres, couchés sur leur ivoire et ne formant plus qu'une longue bande noire. Je vais me retirer dans une pièce voisine, les yeux bandés aussi hermétiquement que vous le désirerez. En mon absence, vous pourrez, *du côté qui est en ce moment à ma droite*, retirer de la bande le nombre de

dés qu'il vous plaira, les reporter à *l'extrémité opposée* et, sauf ce changement, reformer la ligne telle qu'elle est à présent. A mon retour, sans quitter le bandeau, je vous dirai exactement le nombre de dés transportés d'un bout à l'autre, car j'aurai tout vu à travers le mur et le mouchoir qui me couvrira les yeux; je ferai plus : du milieu de ces dés dont vous auriez, à votre gré, changé l'ordre s'il y en avait un, je tirerai un domino qui vous donnera juste, par l'addition de ces points, celle des dominos portés de droite à gauche.

Nous n'avons pas une seule fois pris cet engagement sans le tenir, et vous pouvez aisément faire et remplir la même promesse. Mais comme, peut-être, il vous serait difficile de vous procurer une queue de lynx, nous vous engageons tout simplement, après qu'on aura opéré le changement ci-dessus indiqué, à compter avec vos mains, si vous avez les yeux bandés, les dés *de gauche à droite*, jusqu'au *treizième*. Les points de ce treizième représenteront infailliblement le total des dominos dérangés. Mais, en formant la bande, il faut avoir, sans qu'on l'ait remarqué, arrangé, en commençant *par la gauche*, les *treize premiers* dominos, de façon que les points du premier forment le chiffre 12, du second le chiffre 11, du troisième le chiffre 10, du quatrième le chiffre 9, et ainsi de suite en descendant régulièrement l'échelle des nombres jusqu'au double blanc 13^e et dernier; vous placez les autres dés à la suite et comme ils se présentent. Pour ce tour, comme pour beaucoup de semblables, vous employez toutes les petites ruses de nature à dépister les chercheurs de secrets

Le verre de bordeaux changé en une pluie de feuilles de roses.

Quelque simple que soit ce petit amusement, nous vous l'indiquons, en passant, parce qu'il ne manque jamais de produire un effet assez plaisant.

Un domestique, ou bien votre servant, entre avec un plateau où se trouvent plusieurs verres dans lesquels, tout en arrivant, il verse bien ostensiblement une bouteille d'un certain vin de Bordeaux que vous voulez, avez-vous dit, faire goûter aux assistants. Quand tous les verres sont remplis, vous en prenez un vous-même tout le premier. Puis, par un geste ou une exclamation, vous attirez l'attention de votre côté, et, comme si vous cédiez à un mouvement irréfléchi, vous lancez le contenu du verre sur les spectateurs. Les dames poussent un cri d'effroi pour leurs jolies robes, les messieurs sont prêts à se fâcher d'une pareille inconvenance. Mais toutes les frayeurs et toutes les colères s'éteignent dans un éclat de rire général, quand la société, au lieu de se sentir arrosée par des gouttes de bordeaux, voit tomber une pluie de feuilles de rosés.



(Fig. 129.)

En effet, sur le plateau vous aviez fait mettre un verre double entre les parois duquel a été introduit un peu de vin par une étroite ouverture que l'on a ensuite bouchée. Dans le milieu de ce verre qui paraissait avoir été, ainsi que les autres, rempli de bordeaux, se trouvait le nuage de fleurs dont vous avez répandu sur les spectateurs la neige parfumée.

Secret pour amuser bien du monde avec un cornet de papier.

(La borne ou quille.)

—Avec un cornet de papier!... Ah! oui, je connais, dit M. Bonbon, malheureusement, avec son assurance ordinaire. En ai-je attrapé avec ce tour-là!

—Permettez-moi de vous faire remarquer, Monsieur Bonbon, que le mot attraper n'est point parlementaire; ce n'est pas pour attraper mais pour amuser que la magie blanche...

—Eh bien! moi je les attrapais sans les amuser, et l'on m'en faisait un bouillon excellent.

—De quoi nous parlez-vous-là?

—Parbleu je vous parle des corbeaux que j'attrapais avec un cornet de papier enduit de glu.

Heureusement, M. Bonbon vient d'être appelé au dehors.

En son absence, que Dieu fasse longue! voyons quel parti vous pourriez, pour amuser une société autre qu'une compagnie de corbeaux, tirer d'un simple cornet de papier semblable à celui que je viens de fabriquer. Vous sortez de votre poche une petite borne comme celle-ci, haute d'un grand doigt et avec une base de 3 centimètres environ de tour. Lorsque vous avez essayé le cornet sur la borne, pour vous assurer qu'il la couvre complètement du sommet à sa base, vous êtes en mesure de la faire, autant que cela pourra divertir vos spectateurs, passer et repasser à travers la table.

Expliquons-nous : la borne se compose de deux parties : un étui et un bloc tout semblables de forme et de couleur et s'emboîtant parfaitement le second dans le premier. Après avoir posé sur la borne votre cornet, comme pour essayer s'il va bien, vous l'enlevez en serrant un peu les doigts, ce qui suffit pour que l'étui reste dans l'intérieur du papier. Vous prenez alors le bloc

qui est demeuré à découvert et vous le passez sous la



(Fig. 130.)

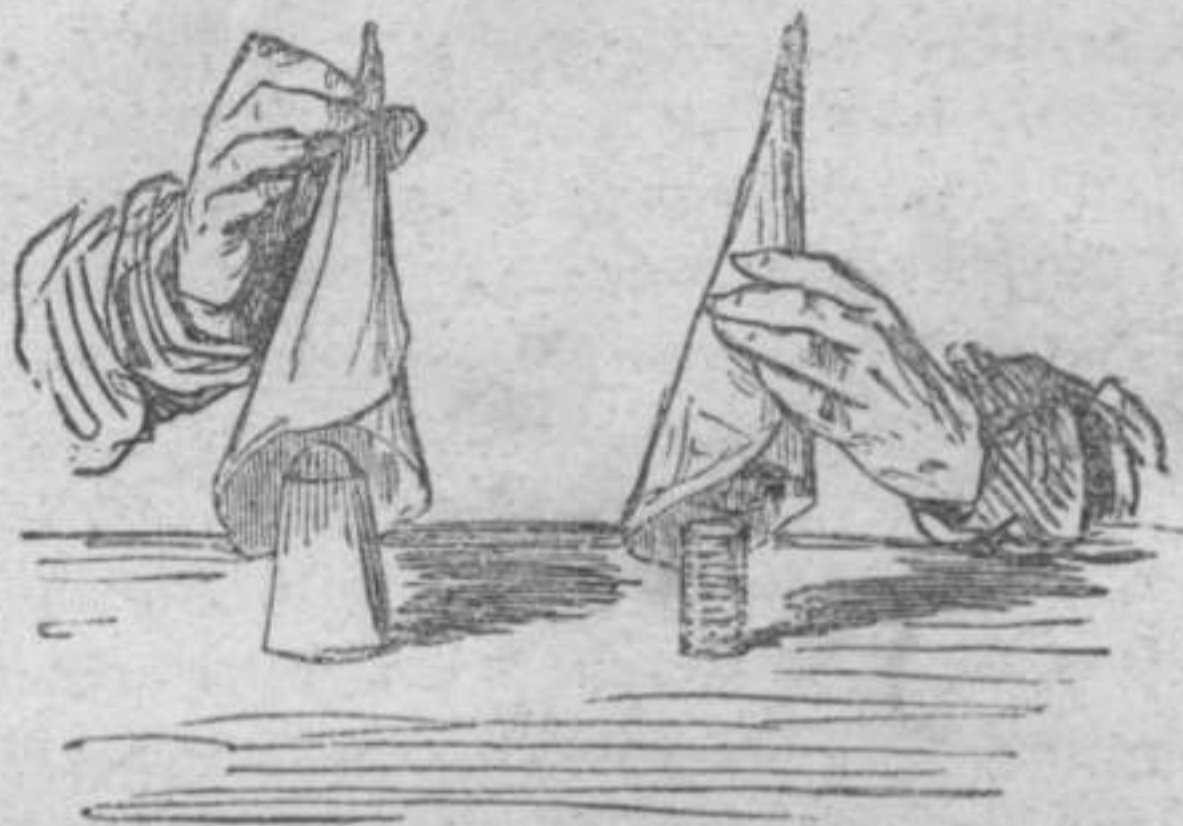
table en annonçant que vous allez la lui faire traverser. Vous le gardez sur les genoux ou le laissez sur votre chaise, puis quand vous voulez montrer que le tour est fait, vous soulevez votre cornet par la pointe, et l'étui, produisant une illusion complète, reste debout sur la table. Vous recouvrez ensuite l'étui et feignez de faire retraverser la table en sens inverse par la borne que vous reprenez où vous l'avez déposée. En la mettant sous les yeux des spectateurs vous levez le cornet comme la première fois et retenez l'étui à l'intérieur.

Pile ou borne, jeu beaucoup plus récréatif que celui de pile ou face.

Le jeu de pile ou face n'est pas un amusement de salon, mais voici une récréation qui peut le remplacer avec beaucoup de succès. Nous vous le faisons connaître, puisque nous avons sous la main notre petite borne et un cornet de papier tout fabriqué.

Faisons une pile de pièces de cinq francs moins élevée que la borne d'un tiers à peu près. Nous commençons par poser le cornet sur cette dernière, sous le prétexte de voir s'il l'emboîte toujours bien, et en réalité, pour

y prendre l'étui. Maintenant tenons le bloc d'une main, que nous passons sous la table, recouvrons les pièces avec le cornet et gageons hardiment que, suivant la demande *pile ou borne*, adressée par les spectateurs,



(Fig. 131.)

celle-ci ira prendre la place de celle-là, et celle-là remplacer celle-ci, jusqu'à ce qu'ils soient fatigués de perdre à tous les coups. S'ils demandent *borne*, nous levons le cornet par la pointe en laissant l'étui qui cache et contient les pièces; s'ils appellent *pile*, nous enlevons l'étui avec le cornet, et les pièces demeurent à découvert. Mais nous gagnons toujours.

Les extrêmes.

(Deviner les deux bouts d'une ligne de dominos.)

J'entends M. Bonbon s'écrier en rentrant :

« Les extrêmes !... Je connais ce tour... Je le connais très-bien !... Les extrêmes se touchent... Voilà !... »

Ses voisins ne comprennent pas le moins du monde; mais il prend leur air étonné pour de l'admiration et son visage rougissant de plaisir, s'épanouit dans un sourire d'orgueil, comme un coquelicot au milieu des

épis dorés. Que M. Bonbon nous permette d'ajouter, puisque nous avons ouvert ce chapitre, quelques détails à sa lumineuse explication.

Utilisons pour la dernière fois notre jeu de dominos.

Vous avez fait brouiller les dés autant que chacun a pu le souhaiter. Vous proposez de quitter la pièce où les spectateurs sont réunis, et vous affirmez que, de l'endroit où l'on désirera que vous vous retiriez, vous pourrez voir et dire les deux numéros formant les extrêmes d'une ligne de dominos composée avec le jeu entier et d'après les règles établies pour l'enchaînement des dés les uns avec les autres.

Toute la magie consiste ici à prendre et à emporter à l'insu de tous, un dé (qui ne soit pas un double) enlevé au hasard, car les deux numéros de ce dé seront les mêmes que les points qui se trouveront aux deux extrémités de la colonne de dominos. Vous n'aurez donc qu'à consulter cet innocent grimoire pour être considéré comme un habile magicien. Cette expérience peut se renouveler à l'infini en prenant chaque fois un dé différent, ce qui, vous le comprenez, change très-heureusement les numéros à deviner.

Excuse merveilleuse que l'on peut donner à une maladresse.

(Les muscades passant sous une assiette.)

Sur une de ces charmantes assiettes de porcelaine transparentes, brodées, dorées, illustrées, on vous a offert de la crème glacée, de la gelée d'ananas, peu importe; mais, beaucoup trop empressé auprès d'une voisine de table, vous renversez, par un mouvement malheureux, le contenu de l'assiette : aussitôt, il vous semble entendre de tous côtés bourdonner le nom de maladroit. Il se trouve presque toujours un convive malicieux ou sot qui vous demande, d'un air à vous faire croire qu'il vous enfonce une épingle dans le dos :

« Comment cela vous est-il donc arrivé? » Quelle réponse, satisfaisante pour l'amour-propre, trouver en pareille circonstance? Si vous voulez bien accepter de nous un conseil, nous vous engagerons à répliquer hardiment que si votre gelée d'ananas ou votre crème glacée se trouve répandue sur la nappe, c'est que votre assiette est tellement mince que son contenu a passé au travers la porcelaine. Il est assez probable qu'un rire d'incrédulité accueillera votre réponse, mais vous mettrez assurément les rieurs de votre côté en proposant de donner la preuve de ce que vous avez avancé et vous ferez ce qui suit :

Vous mettrez devant vous quatre muscades (ou quatre billes de pain grosses à peu près comme des muscades); vous poserez à votre droite et à votre gauche une assiette retournée et vous annoncerez qu'il est possible de faire passer à travers l'une et l'autre les muscades ou les billes de pain.

Pressé par chacun d'en venir au fait, vous prendrez, les tenant toujours renversées, une assiette de chaque main, le pouce en dessus et les quatre autres doigts en dessous, c'est-à-dire dans le creux de l'assiette.



(Fig. 132.)

Avec l'assiette *de la main droite*, couvrez une des billes placées à votre gauche. (Au lieu de la laisser sous l'assiette, comme on le croit, prenez-la entre deux des quatre autres doigts que le pouce, lesquels se trouvent naturellement cachés pendant que vous tenez encore

l'assiette.) Avec cette main saisissez, toujours le pouce en dessus et les quatre autres doigts en dessous, l'assiette que vous tenez de la main gauche et posez-la sur une des billes de droite. (Laissez sous cette assiette la bille gardée entre vos doigts; personne ne s'en aperçoit car ils sont cachés comme précédemment.) Prenez alors de la main droite l'une des billes restant sur le tapis, faites semblant de la mettre dans la main gauche (vous la conservez entre deux doigts de la main droite) et dites que vous faites passer cette bille sous l'assiette de droite, que vous levez ensuite avec la main droite pour prouver, qu'en effet, il s'y trouve maintenant deux billes (en remplaçant l'assiette, vous y laissez la bille que vous avez gardée entre vos doigts). Faites absolument de même pour la dernière bille encore visible. Puis enfin feignez de prendre la quatrième, que l'on croit être restée sous l'assiette de gauche, et de jeter ladite bille sous l'assiette de droite. En enlevant celle-ci, vous montrez que les quatre billes y sont véritablement réunies.

Les tasses à café.

M. Bonbon, qui nous a vu faire plusieurs fois le tour précédent, dinant un jour en ville, brisa la charmante tasse dans laquelle on lui avait servi un moka bouillant.

—Cela ne fait rien, dit-il en souriant à la maîtresse de la maison, j'ai à vendre un cabaret de porcelaine plus riche que celui-là; je vous offre bien volontiers de me l'acheter pour remplacer le vôtre que voilà dépareillé.

—Je tenais au mien, répondit la dame, assez mal consolée par cette oraison funèbre de sa tasse à café.

—Vous avez tort, Madame, poursuivit imperturbablement M. Bonbon, qui, se rappelant le tour des assiettes, crut devoir, afin d'arriver à son but, faire intervenir la magie blanche, et il ajouta : Vos tasses fuyaient depuis longtemps.

—Quelle plaisanterie!

—Je vais vous le prouver, Madame, si vous voulez bien ordonner que l'on m'apporte deux assiettes.

—Comment cela?

—En faisant passer des billes de pain à travers ces assiettes.



(Fig. 133.)

—Mais cela ne prouvera nullement que mes tasses fuyaient, dit la maîtresse de la maison qui redoutait la maladresse commerciale de M. Bonbon.

Ce dernier demeura court, accusant tout bas la magie blanche de n'être bonne à rien.

Votre intelligence, cher lecteur, a déjà protesté contre une pareille accusation. Au lieu de demander des assiettes, M. Bonbon ne pouvait-il pas, en effet, exécuter le tour des billes de pain avec les tasses? Évidemment oui, car les mêmes moyens et les mêmes combinaisons réussiraient aussi bien avec les unes qu'avec les autres. Fermons donc ce chapitre, auquel votre sagacité ajoutera facilement tous les détails qu'il faudrait y répéter pour être compris de M. Bonbon.

Manière polie et agréable de faire cesser une partie de tric-trac.

(Les petits dés.)

Il y a quelque temps, je rencontrai un de mes amis

sur le visage duquel l'expression d'une bonne humeur habituelle se trouvait effacée par un air de chagrin et d'ennui qui me frappa et m'inquiéta tout d'abord. Je demandai à cet ami si ses projets de mariage (il était fiancé à une très-jolie et assez riche héritière) avaient tout à coup rencontré quelque obstacle imprévu.

—Nullement, me répondit-il, et je serais le plus heureux des futurs passés et présents, si je n'avais pas le malheur de trouver le jeu de tric-trac insupportable.

—Hé bien ! répliquai-je, en retenant un éclat de rire, tu n'épouses pas, que je sache, une boîte de tric-trac.

—Non, mais je dois épouser la fille et nièce de deux estimables rentiers dont la passion pour ce jeu est telle qu'ils ne peuvent passer une soirée sans faire une de ces éternelles parties qui me tordent les nerfs et me donnent la chair de poule. Il en résulte que, chaque soir, au lieu d'être aimable et galant auprès de ma jolie fiancée, je lui débite des compliments étranglés et lui fais à tous moments d'atroces grimaces. Tu es magicien, ne pourrais-tu pas me venir en aide ?

—Peut-être, répondis-je après avoir réfléchi une minute. Veux-tu me présenter à ton futur beau-père ?

—Certainement. J'irai te chercher ce soir même et je t'emmènerai avec moi.

—C'est convenu.

Mon malheureux ami tint parole, et quelques heures plus tard j'étais le bien-venu dans sa famille future. Le papa et l'oncle ne tardèrent pas à se mettre au tric-trac. Notre fiancé me lança un coup d'œil douloureux. Je laissai les dés tomber une fois ou deux du cornet.

—Messieurs, dis-je aux deux joueurs, au moment où le papa allait les reprendre, vous vous servez là de dés bien singuliers.

—Il me semble, répartit l'oncle qui gagnait, qu'ils n'ont rien d'extraordinaire.

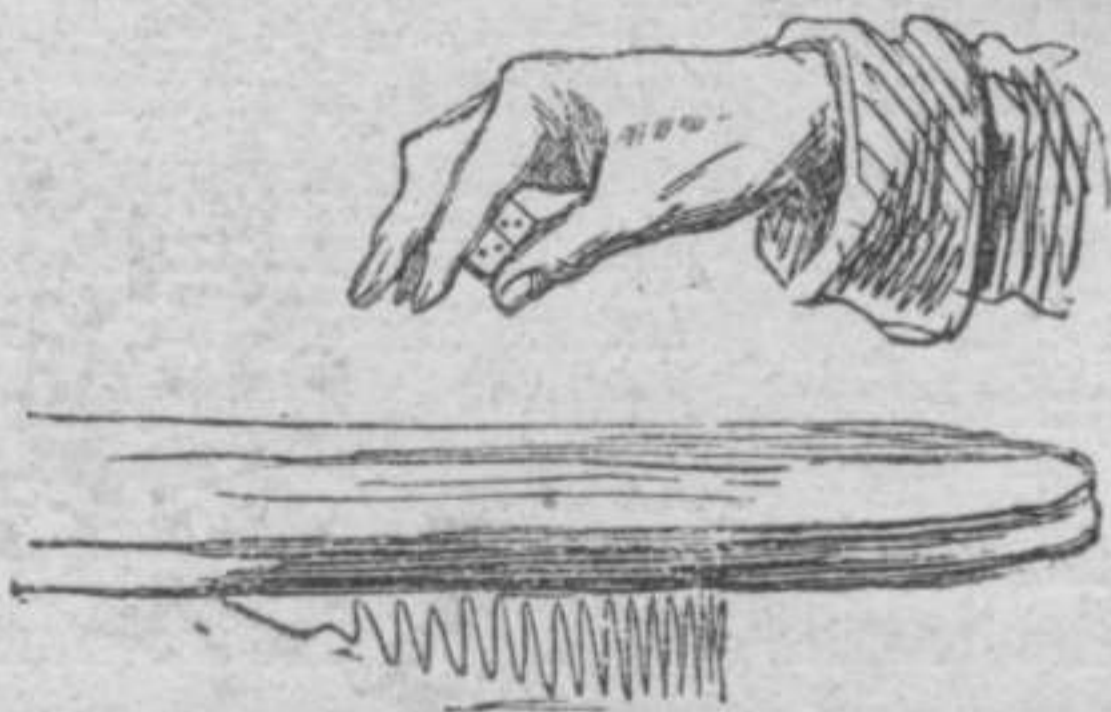
—Permettez-moi de vous faire changer d'avis.

—Volontiers.

—Quel est le point amené par vos dés ?

—*Cinq et deux.*

Je pris alors les deux dés horizontalement entre le pouce et l'index, de manière à ce que, formant une parallèle à ces doigts et au milieu d'eux, ils présentassent, comme sur la table, leurs deux faces de dessus.



(Fig. 134.)

avec les points *cinq et deux*. Je levai alors le poignet pour faire voir les points marqués par les faces de dessous : *trois et quatre*, me fut-il répondu. (Peu importe ces derniers nombres, qui peuvent varier.) J'abaissai le poignet en faisant remarquer que les numéros *cinq et deux* étaient toujours dessus. Je priai l'un des vieillards de passer son doigt sous les dés ; je montrai de nouveau les faces inférieures : au lieu des points *trois et quatre* elles portaient *deux et cinq*. Mes deux spectateurs me regardèrent en riant, me demandèrent de recommencer, ce que je fis, de la même manière que précédemment, avec 6 et 3 dessus ; 4 et 2 d'abord dessous, puis 1 et 4 dessous.

L'oncle et le papa voulurent deviner mon tour, et, pour ce soir-là, ne pensèrent plus à leur partie de tric-trac. Le lendemain, ils oublièrent encore leurs cornets pour me prier de leur révéler mon secret, et ils passèrent les soirées suivantes à s'en amuser avec leurs amis.

Si donc vous assistez jamais à quelque longue partie de tric-trac qui vous ennuie, usez du susdit secret, qui

consiste, lorsque vous levez une première fois le poignet pour montrer la face inférieure des dés, à la changer par un mouvement imperceptible de bas en haut du pouce, et de haut en bas de l'index, de telle façon que les faces de dessus prennent la place de celles de gauche. En abaissant ensuite le poignet afin de constater que les numéros supérieurs sont toujours les mêmes, vous les ramenez à leur première place par un mouvement des deux doigts, contraire à celui que vous avez fait pour les porter à gauche. Les dés se trouveront, alors, dans leur position naturelle, et vous ferez voir les faces correspondant véritablement aux points de dessus, car elles auront repris, dessous, la place de celles que vous venez de montrer.

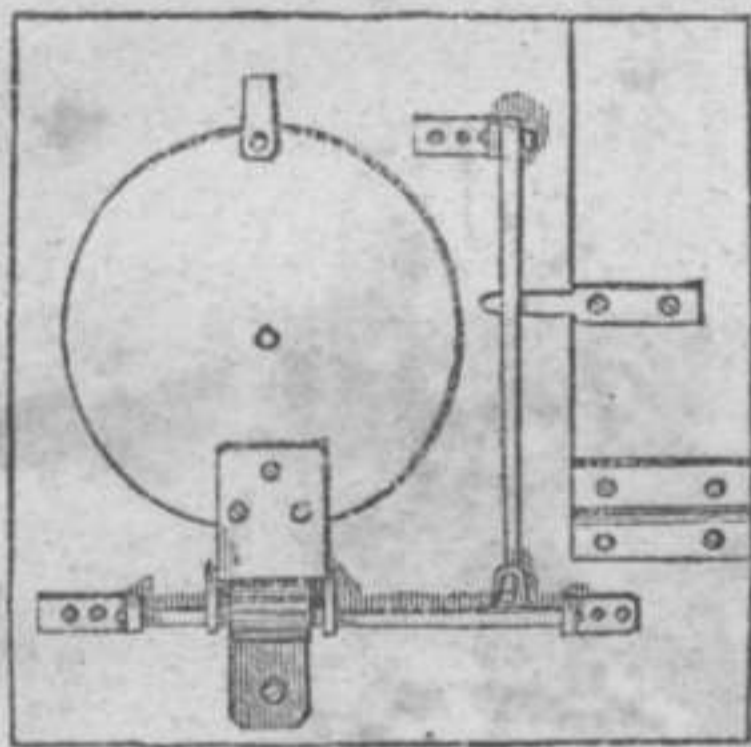
GRANDE MAGIE BLANCHE

La table du magicien.

Pour tous autres que ses disciples, la magie blanche est une déesse. Comme les anciennes divinités qui, pour l'accomplissement de leurs grands mystères, avaient des temples publics, il lui faut aussi les siens pour paraître dans tout l'éclat de sa puissance, et ce n'est guère qu'au milieu des prestiges de la scène d'un théâtre qu'elle renouvelle à l'infini ses prodiges les plus éblouissants. Cependant, de même aussi que les divinités de l'antiquité avaient, dans quelques demeures, leur autel particulier, elle peut devenir le génie familier de votre maison. Mais si vous voulez que ses œuvres les plus variées et les plus merveilleuses payent votre hospitalité, réservez-lui un endroit de votre habitation où ils trouveront les illusions de la scène. Là, vous pourrez établir et faire jouer les ressorts qui font une grande partie du pouvoir de la magie blanche. Nous vous en parlerons chaque fois qu'ils seront nécessaires à la réalisation d'un miracle dont nous vous donnerons l'explication. Mais rien ne saurait être plus utile qu'une table : avec elle seule vous êtes déjà à demi magicien de premier ordre ; c'est l'autel de la déesse. Qu'a donc cette table de si extraordinaire ? Plus ou moins de *trappes*, plus ou moins de *pédales*, voilà tout. Mais que de

services elle rendra, ainsi que nous le verrons dans la suite de nos explications.

Les *trappes*, comme le mot l'indique, sont des parties de la table, petites ou grandes, rondes ou carrées, mo-

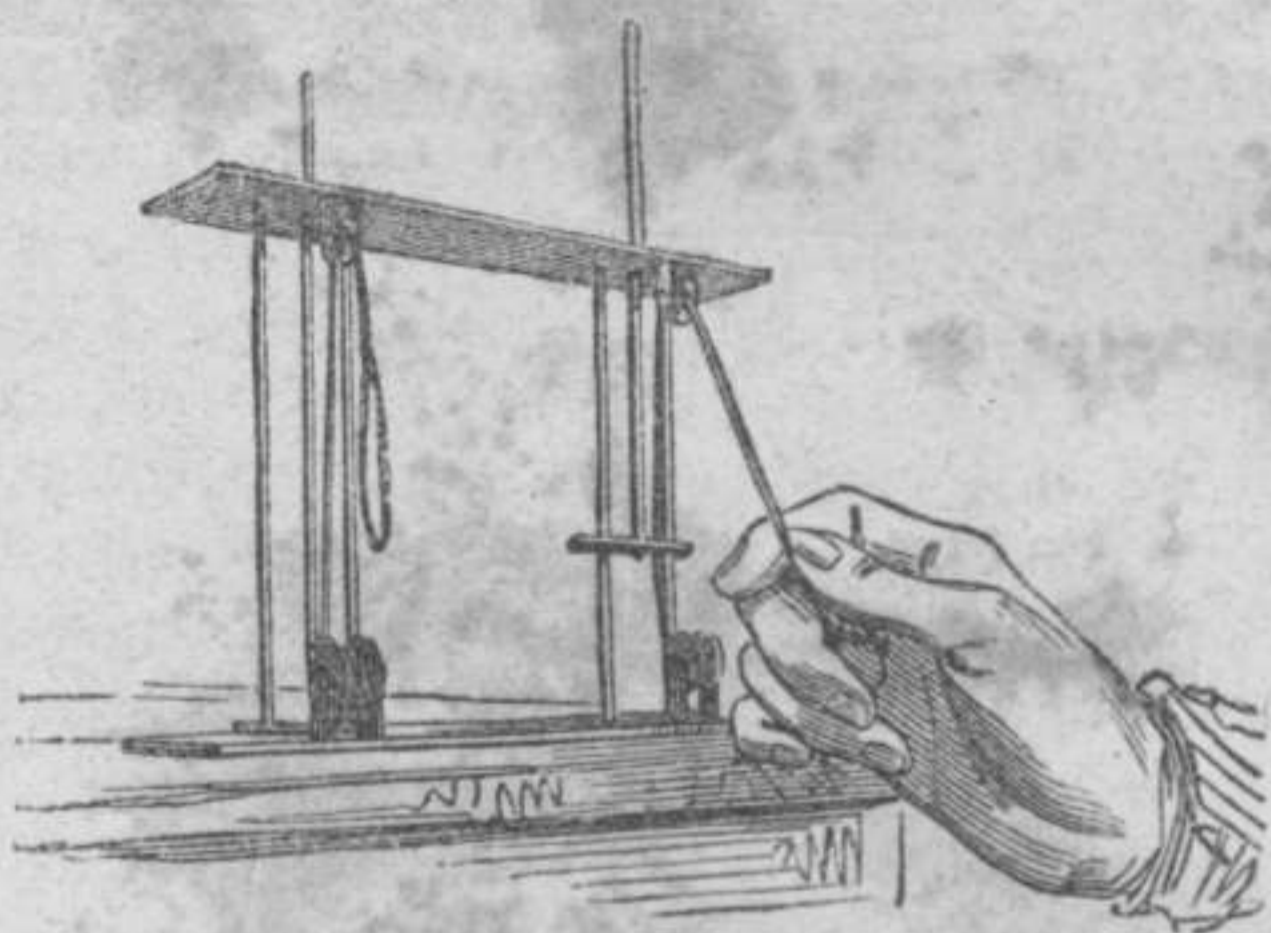


(Fig. 135.)

biles, qui s'abaissent et entraînent rapidement, sans bruit, l'objet, qu'on a placé sur elles. L'ouverture par laquelle il a disparu se trouve instantanément refermée, tantôt par elle-même, tantôt par une seconde trappe.

Pour les *pédales* il y a deux parties distinctes et séparées à remarquer : d'un côté les touches, placées généralement sous le pied d'une pièce ; à la moindre pression elles mettent en mouvement un ressort intérieur qui fait agir, mouvoir comme spontanément, une partie apparente de la pièce, ou bien exécute ce que l'on attend d'elle. D'autre part, un petit appareil qui s'adapte inostensiblement à la table : il se compose d'une ou de plusieurs petites tiges que font saillir un nombre de ficelles enroulées autour de poulies et tirées à propos. Il suffit donc de poser sur la table la pièce merveilleuse de façon à ce que les touches dont elle est pourvue correspondent exactement à ces tiges, pour que grâce au servant qui, dans sa cachette, tient les bouts des ficelles, elle exécute les commandements du magicien. Ces ficelles, de même que celles des trappes, passent par les pieds de la table magique.

Nous n'avons plus, ici, à dire qu'un mot sur ce qu'on appelle la *servante* du meuble précieux dont nous venons



(Fig. 136.)

de nous occuper : c'est une autre petite table basse, peu large, placée du côté opposé aux spectateurs, qui ne doivent point la voir ni même la savoir là, et sur laquelle le prestidigitateur laisse tomber les objets dont il veut se débarrasser promptement, ou bien y prendre ceux qui lui sont nécessaires.

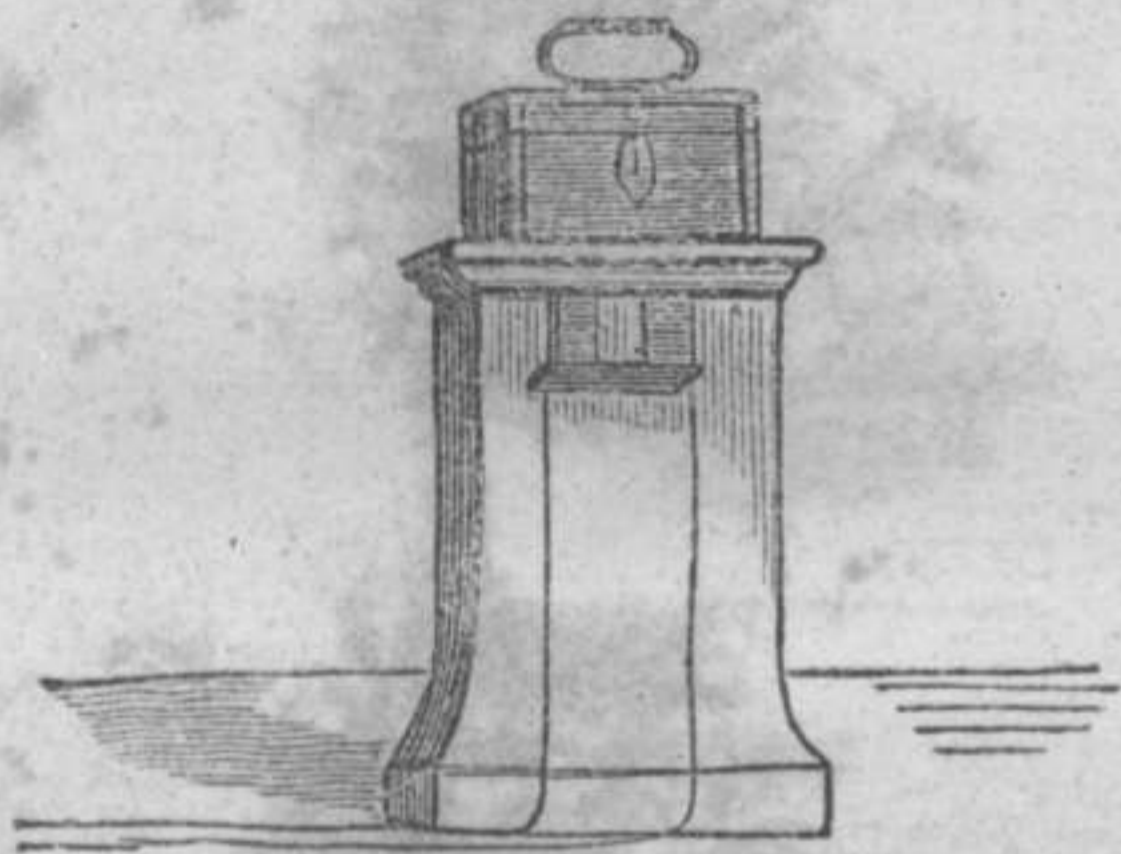
Telle est la table du magicien. Archimède disait, en parlant du levier : « Donnez-moi un point d'appui et je soulèverai le monde. » De celle-ci, le prestidigitateur peut dire, avec une légère variante : Donnez-moi une table assez grande, et j'escamoterai le globe terrestre !

Le treizième travail d'Hercule.

(Le coffre lourd.)

Hercule a exécuté douze travaux qui, dans l'antiquité, l'ont fait élever au rang des demi-dieux. Malgré sa force surhumaine, il est une entreprise que, peut-être, il n'eût pu accomplir si le destin lui eût réservé cette treizième épreuve.

Ne croyez pas qu'il soit ici question d'exterminer une nouvelle hydre aux têtes toujours renaissantes, de combattre un second lion de Némée; il ne se fût agi que de soulever le petit coffre que je porte, en ce moment, avec un doigt. Ce coffre a, en effet, une singulière propriété, c'est d'être tantôt d'une légèreté extrême, et tantôt d'une pesanteur telle que, nous le répétons, le fils d'Alcmène n'eût pu le faire bouger de place s'il n'eût connu le secret d'en changer le poids. Voyons si, grâce à ma science, je n'aurais pas eu quelques droits à un dixième de divinité. Je pose le coffret sur ce petit piédestal d'où chacun peut encore l'enlever faci-

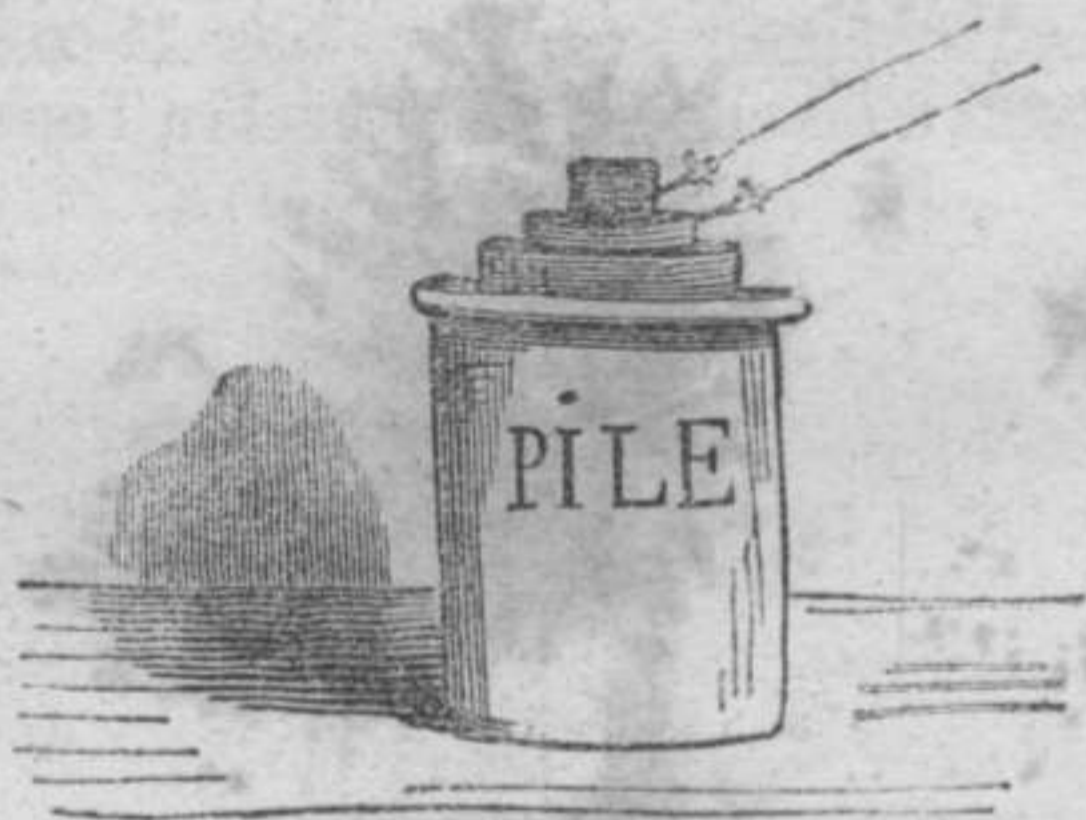


(Fig. 137.)

lement. Un enfant vient de le faire sans peine. A votre tour, s'il vous plaît, Monsieur. Hé bien ! le coffre résiste; mettez-y les deux mains. Ne craignez pas d'employer toutes vos forces; vous êtes à bout d'efforts, et notre coffre n'a pas été dérangé d'une ligne. Votre voisin, malgré toutes les peines qu'il prend et toute l'énergie qu'il déploie, n'est pas plus heureux. Je ne veux point avoir de secret pour vous, et je vous dirai tout de suite qu'il suffit de souffler sur mon coffret pour lui rendre sa légèreté. Vous avez soufflé; maintenant, vous le voyez, vous le soulèveriez avec un fil.

Quelques spectateurs ne croiront guère sans doute à

la puissance herculéenne de leur souffle, mais comme ils n'auront pas remarqué que le dessous de votre coffre est une plaque de fer, comme d'autre part, ils ne peuvent savoir que l'extrémité supérieure du piédestal est un électro-aimant, vous les étonnerez beaucoup en rendant tour à tour facile et impossible l'enlèvement de ce coffre. Ce qui aura lieu suivant que, de l'endroit où on ne le voit point, votre servant, au moyen d'un fil de fer passant sous le plancher, mettra ou non l'électro-



(Fig. 138.)

aimant en communication avec une pile électrique. Hercule y eût brisé sa massue.

Un parterre et un arsenal dans un chapeau.

(Boulets et fleurs sortant d'un chapeau.)

Ne vous est-il pas arrivé de prêter votre chapeau à un prestidigitateur qui en faisait sortir toute espèce d'objets? Peut-être, vous êtes-vous étonné de voir que, jusqu'alors, vous aviez, sans vous en douter, porté sur votre tête une corne d'abondance. Ce chapitre vous donnera, si vous le jugez digne d'être lu, le moyen de causer au moins autant de surprise à nombre de personnes.

Vous avez promis une séance de magie; vos invités sont nombreux, vous priez le plus incrédule de la société de vous prêter son chapeau, sous le prétexte, je suppose, de percer de part en part le feutre avec votre baguette et sans y faire le plus petit trou. Vous prenez tout naturellement le chapeau, vous passez derrière votre table d'où vous faites face aux spectateurs. Vous avez alors soin de tenir le chapeau (un moment avec les deux mains si vous sentez que cela vous soit nécessaire) de manière à ce que ses bords ne soient ni plus haut ni plus bas que la superficie de la table, mais suffisamment en arrière de celle-ci. Sur la servante, se trouve placé, à l'avance, un boulet de fer-blanc, creux, rempli de petits bouquets, par exemple, et percé d'un trou. Tout en disant quelques mots au sujet du tour que vous avez pris pour prétexte de votre emprunt, vous passez



(Fig. 139.)

un doigt dans le trou du boulet et le faites entrer dans le chapeau; puis, au moment où vous feignez de vouloir, avec votre baguette, transpercer la coiffure, vous vous étonnez de trouver une résistance inattendue et regardez dans le chapeau pour en connaître la cause; aussitôt, vous pouvez vous écrier qu'il serait regrettable de ravager le parterre que le maître du feutre paraît avoir l'habitude de porter sur la tête, puis vous distri-

buez au milieu des éclats de rire les bouquets que vous tirez un à un du boulet.

Lorsqu'ils sont épuisés, et que tout le monde doit croire plus que jamais le chapeau vide, vous en faites sortir, non sans causer un étonnement général, le susdit boulet que vous chargez votre servant d'emporter comme si l'objet était fort pesant, afin de donner complètement le change.

Vous retournez à votre table en disant que maintenant vous espérez pouvoir exécuter le tour d'abord annoncé. Vous y introduisez de la même manière que tout à l'heure un boulet de bois plein, que cette fois vous laissez tomber par terre avec un grand bruit, ce qui détourne tous les soupçons relativement au premier projectile.

Vous aurez alors amusé et surpris les assistants plus qu'il ne le faut pour qu'il vous soit permis de rendre le chapeau avec cette conclusion, que vous ne pensiez pas qu'on vous prêtait un parterre complet et un arsenal rempli de projectiles.

Les automates.

Dans l'acception la plus générale, le nom d'automate indique toute machine qui porte en elle le principe de son mouvement. Mais le plus communément on ne l'emploie que pour désigner une figure humaine ou animale qui imite les mouvements ou les actions d'un être animé. Par exemple une poupée qui répond par des signes de tête, un petit mannequin représentant un oiseau qui bat des ailes, un petit homme frappant sur un timbre, etc., etc., et dont vous pouvez voir ici le squelette vivant. Les automates prennent souvent part aux prodiges opérés par la magie blanche, et plus d'une fois ils ont émerveillé les spectateurs par la docilité, la perspicacité, l'adresse dont elle sait les animer. Nous ne saurions donc nous dispenser de leur consacrer un

chapitre ou deux pour vous les faire connaître moralement et intérieurement.



(Fig. 140.)

L'automate fumeur, siffleur et souffleur.

Voici un petit homme, à peine haut comme une giroflée, et qui, cependant, consomme ou consume (les deux pourraient se dire ici) autant de tabac à fumer qu'un grand Turc, un Allemand ou une paysanne normande ; soyez certain que le respect seul l'a empêché jusqu'à présent de demander sa pipe ; nous serons indulgents et nous lui permettrons l'incivilité qu'il a si grande envie de commettre.

Quoiqu'il soit facile de le porter à la main, posons-le sur notre table. Justement le bout d'une pipe sort de la poche du petit drôle ; la voilà même toute bourrée ; il n'y a plus qu'à la lui mettre à la bouche. Auparavant, allumez ces deux bougies, afin que, si le vent souffle l'une d'elle et que la pipe s'éteigne, nous ne soyons pas embarrassé pour rallumer celle-ci.

— C'est bien plutôt pour qué nous n'y voyions que du feu ! dit M. Bonbon, très-haut et en riant de son jeu de mots et de sa propre malice.

Mais les éclats de rire du digne monsieur sont interrompus par des coups de sifflet aigus, précipités et très-

humiliants ; il roule alors de gros yeux qu'il s'efforce de rendre méchants, et cherche quelle est la personne qui ose ainsi le siffler. Les spectateurs, sans songer à réprimer une hilarité qu'il ne croit plus de sa dignité de partager, se demandent aussi quel peut être le siffleur.

Enfin, on reconnaît que l'auteur de ce bruit mal sonnant n'est autre que l'automate. En effet, ce dernier tient entre ses lèvres un sifflet avec lequel il fait plus de bruit qu'un serpent effarouché. Hâtons-nous d'ôter à notre petit personnage cet instrument malhonnête. Hélas ! nous n'y réussissons pas sans qu'il donne à M. Bonbon une dernière et terrible aubade.

Si les bougies n'étaient prêtes, nous punirions l'impertinent en le privant de son plaisir favori, c'est-à-dire de sa pipe ; mais puisque nous avons pris la peine de les allumer..... Que disions-nous donc ? En voici une éteinte..... heureusement il nous reste l'autre..... Comment, éteinte aussi !

— Serait-ce vous, petit drôle, qui les avez soufflées ? (L'automate dit plusieurs fois *oui*, avec la tête.) Vous voulez donc que je remette la pipe dans votre poche sans que vous la fumiez ? (L'automate fait vivement si-



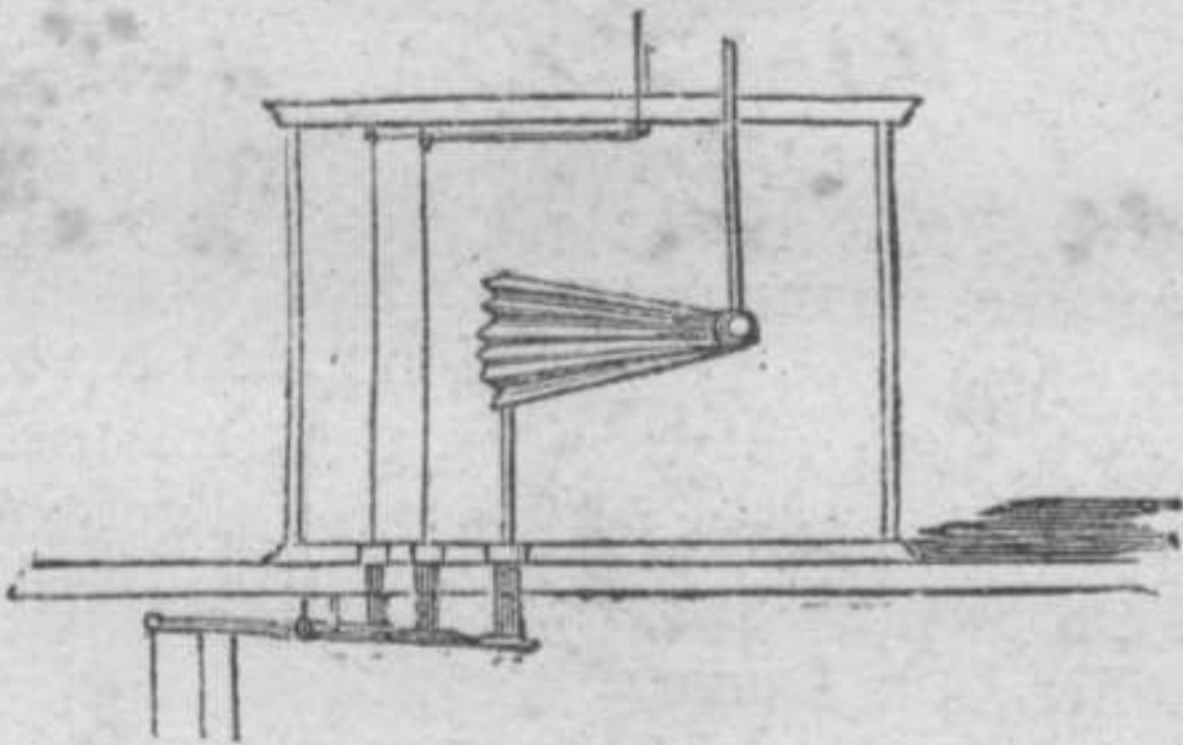
(Fig. 141.)

gne que *non*.) — Allons, je veux bien vous pardonner

encore, à la condition que vous serez plus sage (réponse affirmative et répétée de l'automate); cette fois une bougie suffira.

Je mets la pipe dans votre bouche..... voici le feu, contentez votre goût (l'automate fume). Vous avez fini? soyez tranquille, je vais replacer la pipe dans votre poche. Puisque vous éteignez si bien les bougies, soufflez celle-là... très-bien! Saluez la compagnie, il est temps que je vous fasse reporter chez vous. (L'automate salue, on l'enlève de la table.)

Qu'a-t-il fallu pour animer ainsi ce joli mannequin? un soufflet dans le corps de l'automate, s'il est assez grand pour le contenir, sinon dans le piédestal sur lequel il est placé. Une pédale (telle que nous l'avons dé-



(Fig. 142.)

crité plus haut) faisant, conformément aux intentions du prestidigitateur, fonctionner le soufflet. Beaucoup avec peu de chose!

Le danseur de corde.

(Automate.)

Voyez ce petit acrobate, droit sur la corde tendue, lever une jambe, puis l'autre, faire passer et repasser son balancier au-dessus de sa tête, exécuter en mesure

toute espèce de pas aussi facilement que Saint-Léon voltigeant sur le plancher du Grand-Opéra. Avec quelle coquetterie ne balance-t-il pas la tête tantôt à droite



(Fig. 143.)

tantôt à gauche, pour mieux voir les dames qui lui paraissent le plus jolies. Prenez bien garde à vos cœurs, Mesdames! je vous en préviens, c'est un incorrigible séducteur. Voilà que vos petites mains l'applaudissent, et il vous en remercie par des révérences à la don Juan, à la Richelieu, à la Lauzun.

Hélas! Madame, à qui avez-vous été sur le point de donner une affection si précieuse pour les mortels? A une figure de bois qui se trouve fixée sur un tube creux (et non pas une corde comme les spectateurs le croient) au moyen d'une tige, creuse aussi, qui se trouve toujours cachée, soit par la jambe gauche du pantalon de l'acrobate, soit par la jambe droite, suivant qu'il lève l'une ou l'autre, afin de persuader, l'hypocrite! qu'il n'est nullement attaché à la prétendue corde. Dans ce tube et cette tige sont placées les ficelles qui lui communiquent ses mouvemens les plus séducteurs. Une simple pédale est pour lui ce que le cœur est pour les humains.

Comment on peut faire voyager son argent franco et sans qu'il soit possible de le voler en route.

(Le coffre de cristal.)

Supposons que vous désiriez envoyer de Paris à Rouen quarante francs, peu importe la somme, en huit pièces de cent sous, que je vous prie de me prêter entre plusieurs personnes, et après que chacun aura fait une marque à ses pièces.

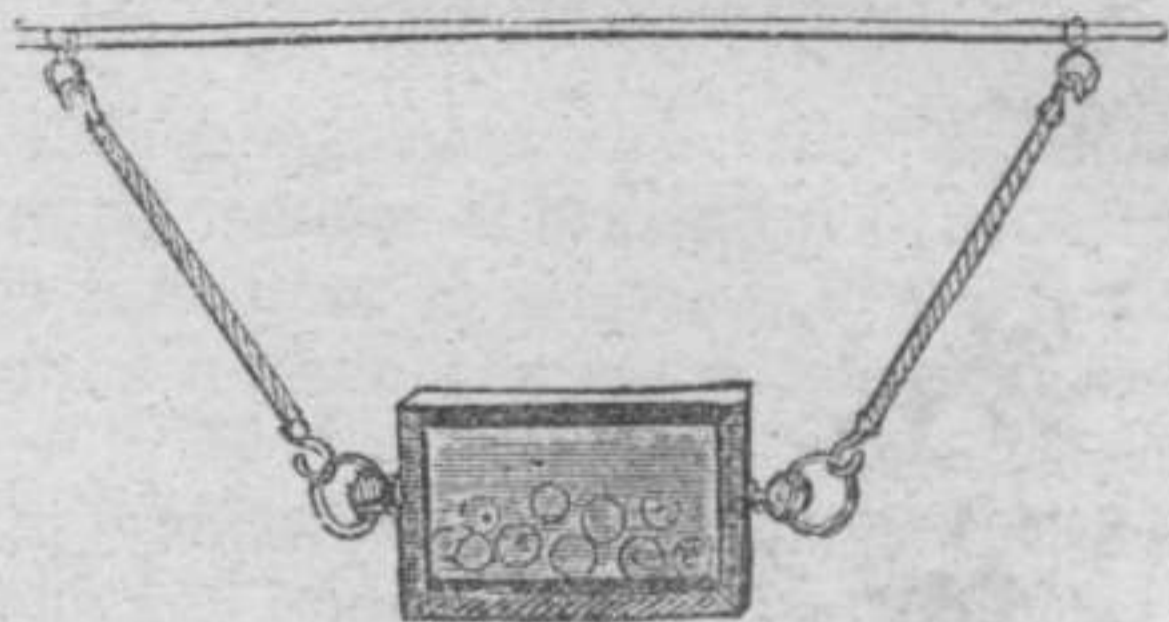
Les voici toutes marquées. Je les prends et je retourne sur mon petit théâtre, afin d'être aussi loin que possible du public (le magicien alors fait subtilement le change des pièces contre une pile d'argent exactement semblable, soit qu'il les pose sur sa table où une trappe réalise la substitution instantanément et dans sa main même, soit qu'il les échange sur la servante de la table).

Si vous voulez bien, vous serez Rouen et moi je serai Paris : c'est donc de cette place qu'il s'agit de vous faire l'envoi sans frais pour personne, et sans que le plus adroit voleur puisse le capturer en chemin.

Que faut-il pour cela ? Tout simplement le coffre en cristal que l'on m'apporte fort à propos, et la manière de s'en servir, qui est bien simple.

Il y a là-bas deux anneaux au plafond, le coffre lui-même en a un de chaque côté ; nous allons le suspendre au moyen de ces deux cordons à crochet. Tout le monde pourra ainsi ne pas le perdre de vue un seul instant, et, comme il est en cristal, voir tout ce qui s'y passera. Donnons-lui même un mouvement de balançoire pour qu'il montre tous ses côtés. Je retourne à ma place. Vous savez que je représente Paris, vous êtes Rouen, et le coffret qui se balance est votre caisse municipale, dans laquelle j'ai à verser quarante francs ; je prends la pile d'écus (une trappe la dérobe sous la main du prestidigitateur) et je la lance dans le coffre. Le bruit que viennent de faire les pièces en y arrivant vous prouve déjà qu'elles ont atteint leur destination. D'ailleurs vous

pouvez parfaitement les apercevoir. Au reste, nous allons ouvrir le coffre, les en retirer et vous les rendre.



(Fig. 144.)

Puisque sur toutes chacun reconnaît la marque qu'il y avait faite, nous n'avons plus qu'à vous conseiller d'employer ce moyen, si vous voulez faire voyager de l'argent promptement, franco et à l'abri des voleurs de grand chemin.

Nous avons dit ce qu'on laisse voir aux spectateurs; disons ce qu'on leur cache.

Les deux anneaux du plafond auxquels on suspend le coffre tiennent à un conduit facilement dissimulé, et qui, en suivant le plafond, puis un des murs, arrive jusqu'à l'endroit caché où se trouve un servant. Ce conduit renferme un fil de cuivre qui, lorsqu'il est mis en contact avec la pile électrique, fait agir un taquet (petit ressort) dont les susdits anneaux sont pourvus. Le taquet pousse ainsi un autre ressort placé sous les crochets supérieurs des cordons de suspension par lesquels passe un nouveau fil, dont le mouvement met en jeu des taquets placés aux crochets inférieurs. Ceux-ci jouent alors avec les anneaux du coffre le même rôle que les anneaux du plafond avec les crochets supérieurs. Les derniers font lever et baisser rapidement une planchette intérieure formant, avec une seconde planchette extérieure, un des côtés du coffret dont le dessus et le

dessous seuls sont en cristal. Au milieu de ces deux planchettes se trouve un vide où le servan a placé les pièces marquées avant d'apporter le coffre, et d'où elles s'échappent au moment où vous dites : Je lance les pièces.

La pendule fantastique.

Je connais un homme qui se piquait...

—C'était un tailleur, interrompt M. Bonbon, qui veut prendre sa revanche des sifflets de l'automate.

—Non pas précisément; ce monsieur, néanmoins, se piquait d'être l'homme le plus exact de la terre. Afin de réaliser cette prétention, il avait deux pendules sur chacune de ses cheminées; mais une telle précaution lui coûtait cher, car il avait de bien gros mémoires à payer pour obtenir que toutes ces horloges fussent d'accord; il y avait toujours dans le mouvement de ses pendules quelque chose qui clochait.

—Parbleu! c'était la sonnerie qui *clochait*, dit encore M. Bonbon, en quêtant des sourires approbateurs.

Cette fois j'envoie chercher mon premier automate. En l'apercevant, mon interrupteur semble s'escamoter lui-même dans son propre chapeau, et on ne l'entendrait pas souffler.

Je reprends: Le personnage dont je parlais et qui, au milieu de ses horloges avançant ou retardant les unes sur les autres, avait toujours l'air de chercher midi à quatorze heures, se fût épargné bien des dépenses s'il eût possédé notre pendule fantastique. Vous le voyez, elle se compose tout simplement d'un anneau pour la suspendre, d'une petite boule de cuivre comme ornement, d'une plaque de cristal avec deux aiguilles d'or parfaitement isolées, et les heures marquées en rond; point de mouvement, partant pas de réparations à faire à ce mécanisme si fragile. Et puis la pendule magique a la singulière propriété de marquer l'heure que l'on veut. De cette manière on n'a jamais besoin d'attendre

ni de se presser pour être toujours à l'heure. Faisons l'essai de notre pendule, et afin de le rendre aussi concluant que possible, nous allons la suspendre comme l'était tout à l'heure le coffre de cristal, elle sera ainsi entièrement isolée. Maintenant commandez aux aiguilles de marquer l'heure qu'il plaira à chacun. — Deux



(Fig. 145.)

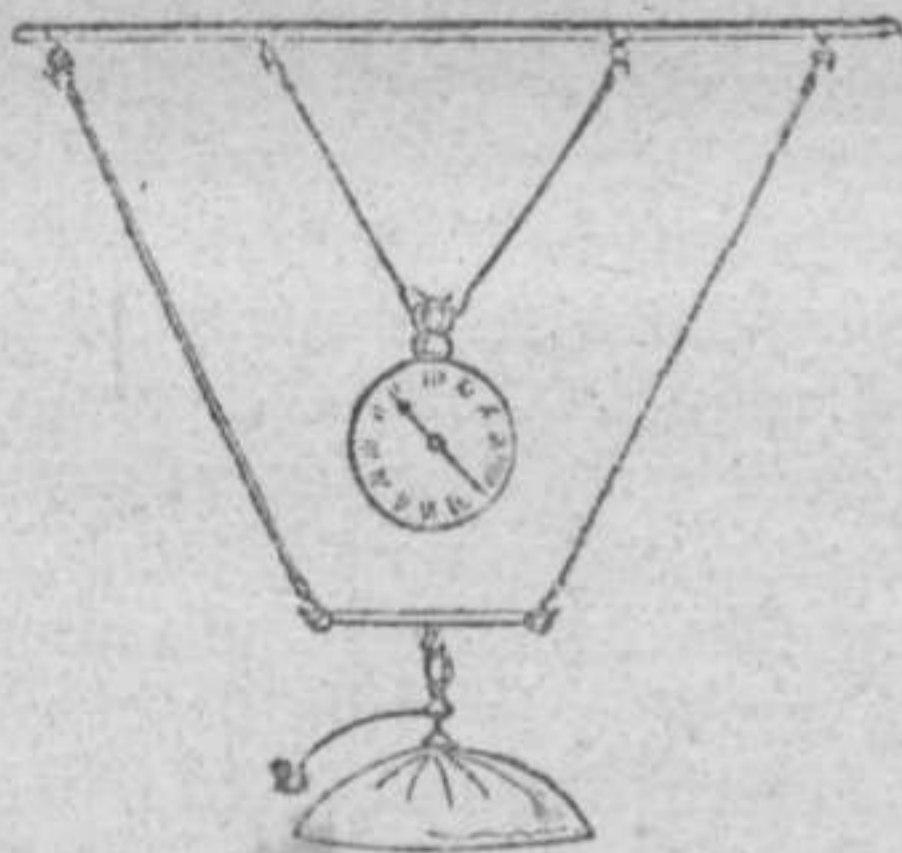
heures. — Voilà les aiguilles en route ; elles sont arrivées à leur destination. — Quatre heures. — Vous avez l'heure désirée. — Midi. — Comme cette fois la distance est un peu longue, les aiguilles, si vous le voulez bien, au lieu d'aller en avant, vont rebrousser chemin. Vous y consentez. Les voilà parties à reculons. Vous voyez que rien ne leur est impossible pour vous être agréables... Midi... Continuons...

Pendant que la pendule fantastique obéit à tous les ordres qu'elle reçoit, apprenons le secret de son obéissance. Suspendue par les mêmes anneaux du plafond que le coffre de cristal, par les mêmes cordons, le mouvement, grâce à l'électricité, est de même communiqué, par les crochets inférieurs des cordons, à son anneau pourvu de deux petits ressorts, l'un à droite, l'autre à gauche, celui-ci faisant marcher les aiguilles en avant, celui-là en arrière. Comment agissent-ils sur ces aiguil-

les qui paraissent isolées? L'anneau met en jeu un mouvement de pendule contenu dans la petite boule de cuivre, et que deux cheveux imperceptibles entre deux plaques de cristal mettent en communication avec nos aiguilles fantastiques. Ce tour, cependant, n'a nullement l'air d'être tiré par les cheveux.

La sonnerie sympathique.

Une pendule qui ne sonne pas ne peut être regardée comme une pendule complète. Donnons donc à la nôtre son complément, c'est-à-dire une sonnerie. Un timbre en cristal et un marteau, que faut-il de plus? Voici notre affaire. Le timbre a aussi son anneau, il nous est donc facile de le suspendre au-dessous de la pendule, car j'aperçois au plafond deux autres anneaux, et j'ai encore



(Fig. 146.)

là deux cordons à crochets. Voilà notre horloge bien complète. Mais qui fera marcher la sonnerie?... Essayons de la sympathie... Le moyen est excellent; la pendule marquait onze heures, les voici qui sonnent!... Qu'il soit midi, vite. Midi sonne, c'est au mieux.

Nous ferions injure à l'intelligence du lecteur si nous ajoutions ici une explication de plus aux détails que

nous avons donnés dans les deux chapitres qui précèdent ; nous nous contenterons dans celui-ci de lui demander une sympathie plus sérieuse que celle qui existe réellement entre la pendule fantastique et sa sonnerie.

Tour à l'usage des pupilles contre les tuteurs barbares.

(La cuillère au billet.)

L'Italie, cette patrie de tant d'hommes illustres, est, comme l'Espagne, le pays des Bartholos, des Rosines et des Almavivas. Il y a quelques mois, cette éternelle comédie, immortalisée au théâtre par Beaumarchais, d'un tuteur tyrannique et haïssable, d'une pupille opprimée et rusée, d'un amoureux jeune et entreprenant, se jouait à Florence, entre *il signor* Lambino, la jolie Flaminia et le beau marquis Renaud Lamberti. Peu scrupuleux sur les moyens, pourvu qu'ils servissent ses intérêts, Lambino, le tuteur haïssable, avait, grâce à une bonne et ingénieuse calomnie contre sa pupille, réussi à faire prendre au marquis la résolution de ne plus songer à Flaminia. Comme l'amour du gentilhomme était la seule égide qui pût protéger Flaminia contre les desseins du barbon et donner à la jeune fille la force de résister aux cruelles obsessions dudit tuteur, ce dernier s'était bientôt trouvé à la veille de la voir devenir sa femme et d'acquérir des biens dont il n'était que l'administrateur. Tout en subissant une contrainte à laquelle il lui était impossible d'échapper, la pauvre enfant soupçonnait Lambino d'avoir eu recours à quelque ruse perfide pour éloigner d'elle Renaud, qui lui avait fait partager un amour véritablement sérieux. Excusée à ses propres yeux par les circonstances, elle était parvenue à tracer quelques lignes pour le jeune marquis ; mais elle avait dû renoncer à l'espoir de les lui faire parvenir. Le jour des fiançailles étant arrivé ; Lambino qui redoutait une dernière tentative de résistance de la

part de sa pupille, résolut de donner, afin de l'égayer et de l'étourdir, une petite fête à laquelle il ne convoqua, par prudence, que deux ou trois duègnes et ses amis les plus surannés.

M. D***, prestidigitateur français, se trouvait alors à Florence; une affaire de banque l'avait mis en relation avec Lambino; celui-ci alla lui demander une séance de magie, le priant de contribuer ainsi à la fête donnée à Flaminia. M. D*** y consentit et fit transporter chez le vieil Italien plusieurs pièces mécaniques.

Au jour dit, la séance eut lieu. Après plusieurs tours, le Français annonça que la magie lui donnait le pouvoir de faire renaître une feuille de papier de ses cendres, et, afin que personne n'en doutât, il remit un crayon et un feuillet blanc à Lambino en l'engageant à y écrire ce qu'il voudrait et, ensuite, à le plier bien hermétiquement en quatre; c'était le papier qui devait renaître, après avoir été brûlé et sans que, par conséquent, il fût possible d'en représenter un autre à sa place. Pendant que Lambino fermait soigneusement, et lorsqu'il en eut fait un autographe, la feuille de papier, M. D*** dit que, ne voulant pas qu'on pût soupçonner le moindre escamotage, il ne la toucherait même pas du bout des doigts, et qu'on ne la perdrait point de vue un seul instant jusqu'à ce qu'elle fût réduite en cendres. Il prit alors, pour la recueillir, une espèce de cuillère au manche long comme une canne. Mais au moment où Lambino allait y placer son papier, Flaminia en jeta vivement un autre en disant : « Je vous en prie, Monsieur, faites l'expérience pour moi et avec cette feuille-ci ! » Le regard de la jeune fille était si douloureux et si suppliant, qu'aussitôt M. D*** s'éloigna avec la cuillère, malgré les exclamations du vieux tuteur qui lui criait : — Donnez, Monsieur, donnez-moi cet écrit... je suis dans ma maison, au milieu de mes amis, et dussé-je employer la violence, je ne vous le laisserai pas ! — Calmez-vous, mon cher hôte, répondit tranquillement M. D***, grâce à la magie blanche, je puis vous donner satisfaction

ainsi qu'à votre charmante pupille. Je pose, sur ce plateau, le papier qu'elle m'a confié, et comme je ne veux nullement le garder malgré vous, j'en approche cette allumette enflammée et je le brûle. — Passez-moi votre assiette, vociféra Lambino, pour que je voie au moins si le billet de mon impertinente fiancée ne fait pas semblant de brûler.

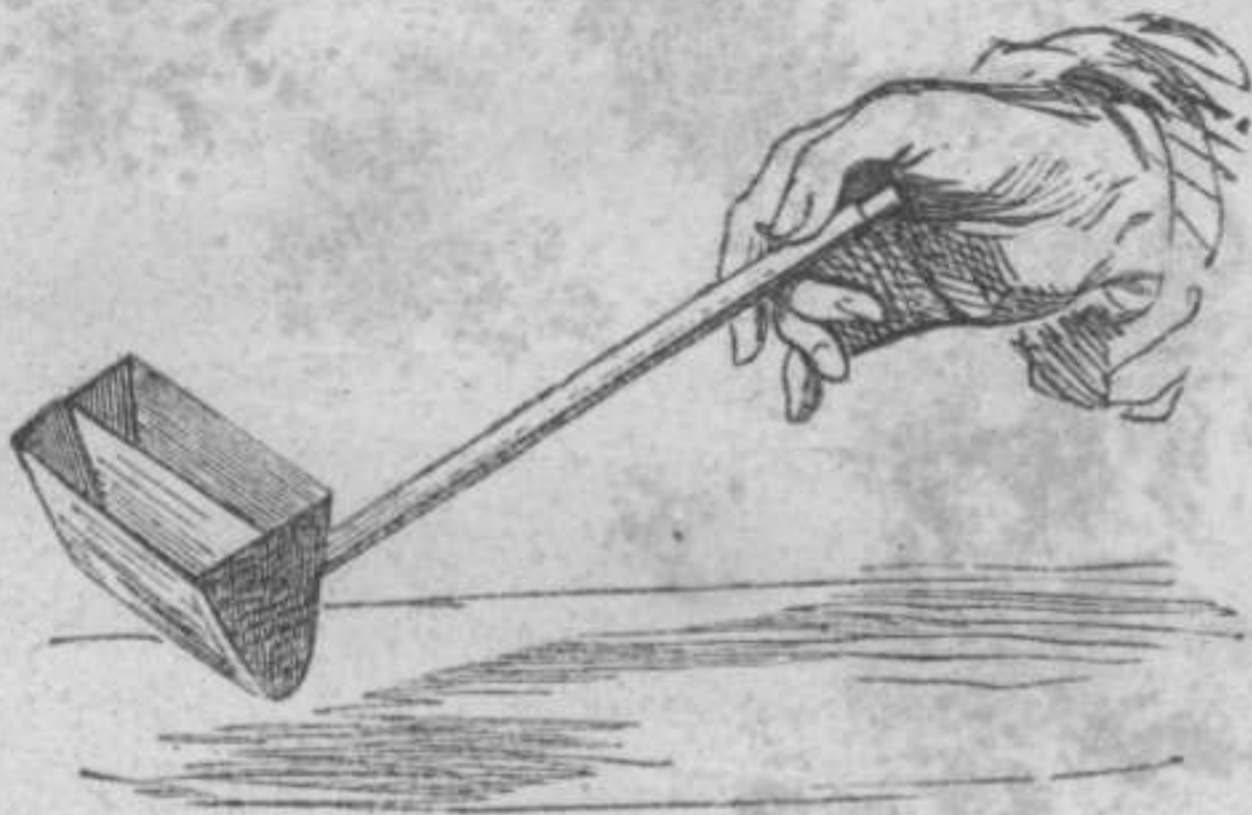
M. D*** porta le plateau à l'Italien. Il n'y trouva plus que des cendres encore rouges et fumantes ; mais comme il lui parut tout à fait impossible que le billet dont il n'avait pas détaché ses yeux d'argus jaloux fût recomposé avec de tels matériaux, notre barbon poussa un soupir de demi-satisfaction.

Or, le papier déposé par Flaminia dans la cuillère du prestidigitateur était la lettre écrite pour son cousin et fiancé le marquis Roland Lamberti. Deux heures après, cette épître si bien dévorée par le feu arrivait, parfaitement intacte, entre les mains de Rolland, qui est aujourd'hui l'époux de la jolie Flaminia.

Pour vous mettre à même de faire aussi le bonheur de quelque Rosine opprimée, ou tout simplement renaitre, pour amuser vos amis, un papier de ses cendres, il nous suffira de vous décrire la cuillère employée par M. D***.

Cette cuillère, nous l'avons déjà dit, se compose d'un manche long de 80 à 90 centimètres, plus ou moins, terminée par un récipient en bois ayant la forme d'un petit livre à demi ouvert, au dos arrondi. Disposé comme le serait un feuillet dans un volume, un volet très-mince, mobile, se trouve appliqué sur l'une des parois perpendiculaires au manche, et y retient invisible, pressé entre elle et lui, un papier mis là d'avance. Lorsque la feuille sur laquelle on a fait écrire a été posée dans la cuillère, un ressort, obéissant à la pression d'un bouton que le prestidigitateur a sous la main, fait passer le volet d'une paroi à l'autre, de manière qu'il vient presser le papier qu'il faudra rendre aux spectateurs, et qu'il laisse libre celui dont vous avez besoin. C'est,

bien entendu, ce dernier que vous posez sur le plateau et que vous brûlez. Quant à l'autographe, votre servant



(Fig. 147.)

le trouve dans la cuillère qu'il emporte, et il en dispose, suivant vos intentions, pour le faire reparaitre.

Le poisson rouge dans un verre d'encre.

Ne croyez pas, je vous en prie, que ce soit là un poisson d'avril. La chimie magique a tout simplement constaté ce fait que l'encre était peuplée comme l'eau des rivières, des fleuves et de la mer; plus encore peut-être, car on pourrait gager, à coup sûr, que, dans ce verre d'encre que je pose ici, bien en évidence, il y a au moins un beau poisson. L'encre noire étant le moins limpide des liquides, il ne vous est pas possible de voir l'animal, voilà tout. Ainsi, je plonge dans l'encre cette dame de carreau, et maintenant qu'elle est à moitié noircie, vous ne voyez plus qu'une partie de la figure qui, cependant, est encore tout entière sur la carte; sur cette assiette, je verse avec une cuillère de l'encre puisée dans mon verre, et le fond de l'assiette devient invisible. Nous en concluons que si nous parvenions à

clarifier le noir contenu du verre, vous verriez le poisson s'y ébattre avec délices.



(Fig. 148.)

Rendre instantanément de l'encre pure comme du cristal, il n'y a que le foulard magique assez puissant pour accomplir ce prodige ; je le fais passer sur le verre... La transformation est faite, il ne contient plus



(Fig. 149.)

qu'un liquide plus clair que de l'eau de roche, au milieu duquel, vous le voyez, nage un beau poisson rouge.

Le tour fait ; si le prestidigitateur vous donnait le foulard dont il vient de se servir, vous y trouveriez une toile de caoutchouc encore mouillée. Vous remarqueriez

qu'elle est taillée de façon à garnir tout l'intérieur du verre. Lorsqu'on apporte celui-ci, la toile est à sa place, empêchant de voir l'eau claire qu'on y a mise, ainsi que le poisson qui s'y trouve, et donnant au verre l'apparence de contenir de l'encre. La carte que le magicien fait semblant d'y plonger, représente des deux côtés la même figure et en a un à moitié noirci d'avance qu'il montre en second lieu; enfin, l'encre qu'il verse sur l'assiette sort, non pas du verre, mais du manche de la cuillère. Il ne s'est donc plus agi pour que le tour fût exécuté que d'enlever avec et dans le foulard la toile de caoutchouc qui faisait illusion et cachait le mystère.

Qui a besoin de plumets?

(Plumets tirés d'un foulard.)

Pour en avoir et des plus beaux, il suffit de secouer le foulard magique... Secouons-le donc : en voici un rouge ! secouons-le encore ; en voilà un blanc ! continuons ; il en sort un bleu ! voyons ; encore un, celui-là est tricolore !

D'où sort cette avalanche de plumets ? Des manches



(Fig. 150.)

du magicien où il est impossible de soupçonner qu'ils aient été cachés, si l'on a la précaution de ne se servir

que de ceux qui sont faits avec de la plume de vautour. Serrée, cette plume tient très-peu de place, elle est fort élastique, ne se froisse pas et bouffe naturellement dès qu'elle cesse d'être pressée.

La pêche au filet sur un guéridon.

— Monsieur Bonbon, avez-vous jamais essayé de pêcher sur un guéridon ?

Notre personnage après s'être, d'un regard inquiet, assuré que l'on a de nouveau emporté l'automate, réplique d'un ton un peu dédaigneux :

— Mon cher monsieur, vous me verrez, tous les soirs, *pêcher*, avec quelque succès, sur des tables de marbre, si vous voulez venir prendre votre demi-tasse au Café de Paris à l'heure où j'y fais ma partie de dominos. C'est notre manière de jouer.

— Mais moi je ne parle pas de cette manière de pêcher, et quoique vous paraissiez, à cause de l'automate, garder quelque rancune à la magie blanche...

— Vous voulez dire que je *boude*, Monsieur !

— Ne nous fâchons point, je vous en prie : je parle d'une pêche aux poissons.

J'ai là justement un châte qui me servira d'épervier. Approchons le guéridon. Vous pouvez remarquer qu'il n'a rien de particulier. Je jette mon épervier. Allons notre pêche sera heureuse. En effet, je retire mon épervier et voici un grand bocal rempli de poissons, tout frétilants dans la plus belle eau du monde.

Ce dernier tour vous a peut-être paru se rattacher au phénomène des tables tournantes, dansantes, parlantes, etc. Il n'en est rien ; le rôle du guéridon est tout à fait passif. Eau, bocal, poissons, le magicien a déjà tout cela sous la basque de son habit, lorsqu'il annonce qu'il va pêcher sur une table. Vous allez comprendre comment le fait est rendu possible. Le bocal dont il se sert, moins haut que large, a la forme d'une grande coupe et se

trouve hermétiquement fermé avec une toile enduite de caoutchouc, flexible et moins grande que l'orifice du



(Fig. 151)

vase, où elle est très-solidement maintenue, non-seulement par la tension qu'il a fallu lui donner pour la placer, mais encore au moyen d'un cordon passant dans une petite coulisse. Ainsi bouché, le bocal avec son contenu est porté dans une poche de toile cirée tenue par une ceinture serrée autour de la taille du magicien, ce qui le laisse entièrement libre de tous ses mouvements. Vous savez maintenant le secret de la comédie qui se joue sous le châle dont il se fait un épervier magique.

Comme quoi deux et deux font huit.

(Le plateau de multiplication.)

Depuis que l'arithmétique existe, et il y a longtemps de cela, toutes les tables de multiplication ont répété que deux et deux font quatre. Cela s'est dit tant de fois que l'on a fini par le croire. Rien n'est moins vrai... en magie, toutefois. Nous allons le démontrer, non point par des colonnes de chiffres qui vous ennuieraient et

nous aussi, mais tout simplement par des faits aussi clairs que le jour.

Ayez l'obligeance de me prêter quatre pièces de cinq francs : deux d'abord. Mettez-les, je vous en prie, sur ce plateau afin que tout le monde voie bien que j'emploie exactement le nombre de pièces indiqué. Bien. Je verse on ne peut plus ostensiblement les deux pièces dans ce petit sac que vous pouvez examiner... il ne contient rien ; voulez-vous placer, vous-même, encore les deux autres sur mon plateau... Bien ; comme les premières, je les mets dans le sac. Combien croyez-vous maintenant qu'il contienne de pièces de cinq francs?... Quatre... Je vous avais prévenu que si vous comptiez suivant le vieux système des tables de multiplication, vous vous tromperiez... Videz vous-même le sac... Il renferme réellement huit pièces... Croirez-vous encore que deux et deux font quatre ?

Dans vos calculs, continuez, cher lecteur, à multiplier



(Fig. 152.)

comme par le passé. Si le tour que nous venons d'exécuter avait ébranlé votre confiance dans la table de multiplication, regardez de près notre plateau, de forme oblongue ; vous verrez qu'il a un double fond assez peu apparent, il est vrai, mais juste assez large et assez long pour contenir quatre pièces de cinq francs. Cette espèce de coulisse est ouverte à l'un des bouts ; en levant le

bout opposé, j'ai fait tomber avec celles que vous m'aviez prêtées les pièces qui ont un moment causé votre illusion.

La Poste miraculeuse ou les Facteurs ailés.

(La boîte aux oiseaux.)

Avez-vous un billet pressé à envoyer au schah de Perse? prenez ma petite boîte d'ébène! une invitation à dîner au grand Mogol? prenez ma boîte! la demande d'un cachemire à un fabricant des Indes? prenez ma boîte! A peine y aurez-vous jeté votre lettre que vous verrez partir à tire d'aile les facteurs les plus légers, les plus prompts que l'on puisse désirer.

Faites-moi le plaisir, Madame, de mettre à l'épreuve ma petite boîte aux lettres. Si vous n'avez aucun message à envoyer, confiez-lui une carte de visite que nous allons adresser, si vous le voulez, à la reine Pomaré... Tenez la boîte vous-même, je vous prie; vous le voyez, elle est tout ouverte. Mettez-y votre carte; il n'y a pas besoin d'adresse. Mes facteurs ne savent pas lire, mais ils devinent les volontés! Bien!... gardez encore la boîte, s'il vous plaît; fermez-la; levez le cou-



(Fig. 153.)

vercle... Voilà les facteurs qui en sortent et qui se met-

tent en route fendant les airs... Ce sont en vérité de beaux oiseaux des îles... Regardez bien dans la boîte ; votre carte de visite n'y est plus : elle a été emportée par un des facteurs qui s'y trouvaient invisibles pour vous tout à l'heure et auxquels vous venez d'ouvrir la porte.

Examinons la boîte merveilleuse au point de vue pratique et réel : l'intérieur est noir et l'œil n'y découvre aucune irrégularité ; cependant, lorsque vous y déposez la carte ou la lettre, ce qui vous semble être le fond véritable de la boîte, n'est qu'un volet posé sur une charnière et dont la surface, égale à celle du dessous, forme avec elle un angle suffisant pour que, entre ce volet et le fond réel se trouve ménagé un espace où peuvent être placés facilement un ou plusieurs oiseaux. En se baissant, le couvercle met en jeu un loqueteau qui fait aussitôt rouler, de bas en haut, le volet sur sa charnière. Celui-ci vient vivement s'appliquer contre un des côtés de la boîte en y prenant, comme dans un portefeuille solidement fermé, la carte ou la lettre et en dégageant les oiseaux, qui s'envolent au moment où le spectateur stupéfié ouvre la boîte, dont il ne s'est pas dessaisi.

Les nouveaux piliers mécaniques vraiment merveilleux.

Les personnes qui connaissent les anciens piliers mécaniques savent qu'il est impossible de les séparer entièrement, parce qu'ils sont tenus en bas par un cordon ou ruban dont la vue est souvent une révélation. Il n'en est point ainsi des nouveaux piliers ; mais disons, pour les lecteurs qui n'en ont jamais vus, ce que sont les piliers mécaniques, et pour tous, comment ils opèrent un prodige tout à fait amusant.

Imaginez deux petites colonnes, terminées, à chaque bout, par une boule grosse, à peu près, comme un œuf de pigeon. Elles sont réunies l'une à l'autre, par

un cordon qui traverse les deux boules supérieures; le faisant courir de droite à gauche et de gauche à droite, le magicien tire plusieurs fois le cordon pour montrer qu'il passe bien au milieu d'elles. Il prend ensuite des ciseaux et dit qu'il coupe le cordon, ce dont on ne saurait douter quand il fait voir les deux piliers entièrement séparés et conservant chacun un bout de cordon coupé par le milieu. Cela fait, les piliers sont de nouveau rapprochés, et ce rapprochement suffit pour que le cordon se trouve immédiatement raccommodé. Il le fait, comme tout à l'heure, aller et venir en effet, d'un côté et de l'autre des boules, engageant quelquefois un spectateur à mettre entre elles son nez que le cordon semble traverser.



(Fig. 154.)

Pour obtenir ce résultat, il est tout aussi inutile de raccommoder le cordon qu'il est peu nécessaire de le couper, par la raison qu'il ne traverse nullement les boules à travers lesquelles il paraît passer. De fait, il existe deux cordons. Un des bouts de chacun sort par une des boules que l'on joint l'une à l'autre de façon à ce que ces deux bouts paraissent ne faire qu'une attache transversale. L'autre extrémité des deux cordons qui passent dans le milieu des piliers va s'enrouler sur une bobine placée dans les boules opposées. A une des

poulies est adapté un tenon extérieur assez petit pour ne pouvoir être remarqué; l'autre poulie commande un carré creux dans lequel, lorsqu'on rapproche exactement les piliers, s'emboîte avec justesse le tenon. Vous comprenez maintenant qu'après avoir réuni les piliers, si vous tirez le bout de cordon extérieur du premier, vous faites tourner sa bobine et en même temps le tenon qui imprime un mouvement circulaire au carré et à la bobine de l'autre, laquelle enroule la seconde attache, dont l'extrémité opposée diminue d'un côté d'autant que le cordon tiré s'allonge de l'autre, et cela produit une véritable illusion. Si vous avez fait le mouvement de droite à gauche et que vous le fassiez ensuite de gauche à droite, la petite machine agit en sens contraire et avec non moins de succès.

—————

Coloration d'une boule de cristal blanc en la faisant passer malgré son volume par le goulot d'une carafe.

Apportons, sans préambule, la carafe dont je vais me servir. Elle se trouve fort à propos à demi pleine de



(Fig. 155.)

vin, et elle a le cou un peu long, mais, par compensation, beaucoup trop étroit pour y faire passer la boule de cristal que voici, sans le secours de la magie. Essayons de diminuer la boule en la serrant entre nos mains. Elle doit être à présent de taille à passer... Oui, la voilà dans la carafe. Le croiriez-vous : il suffit qu'elle y soit entrée pour que le vin l'ait entièrement colorée. Mais il s'agit de la

tirer de là. Peut-être y parviendrons-nous en pressant le bas de la bouteille; le moyen est excellent, et déjà

vous pouvez la voir dans ma main. Seulement, elle a changé, comme je vous en avais avertis, de couleur : elle était blanche, elle est rouge maintenant.

Ai-je exécuté ce tour avec assez de complaisance pour vous laisser voir qu'en feignant de serrer la boule de cristal blanc, je l'ai fait tomber sur la servante de ma table et qu'en pressant le bas de la carafe, j'en ai pris une rouge qui se trouvait dans le fond de celle-ci?..... Oui ! Alors passons à une nouvelle expérience.

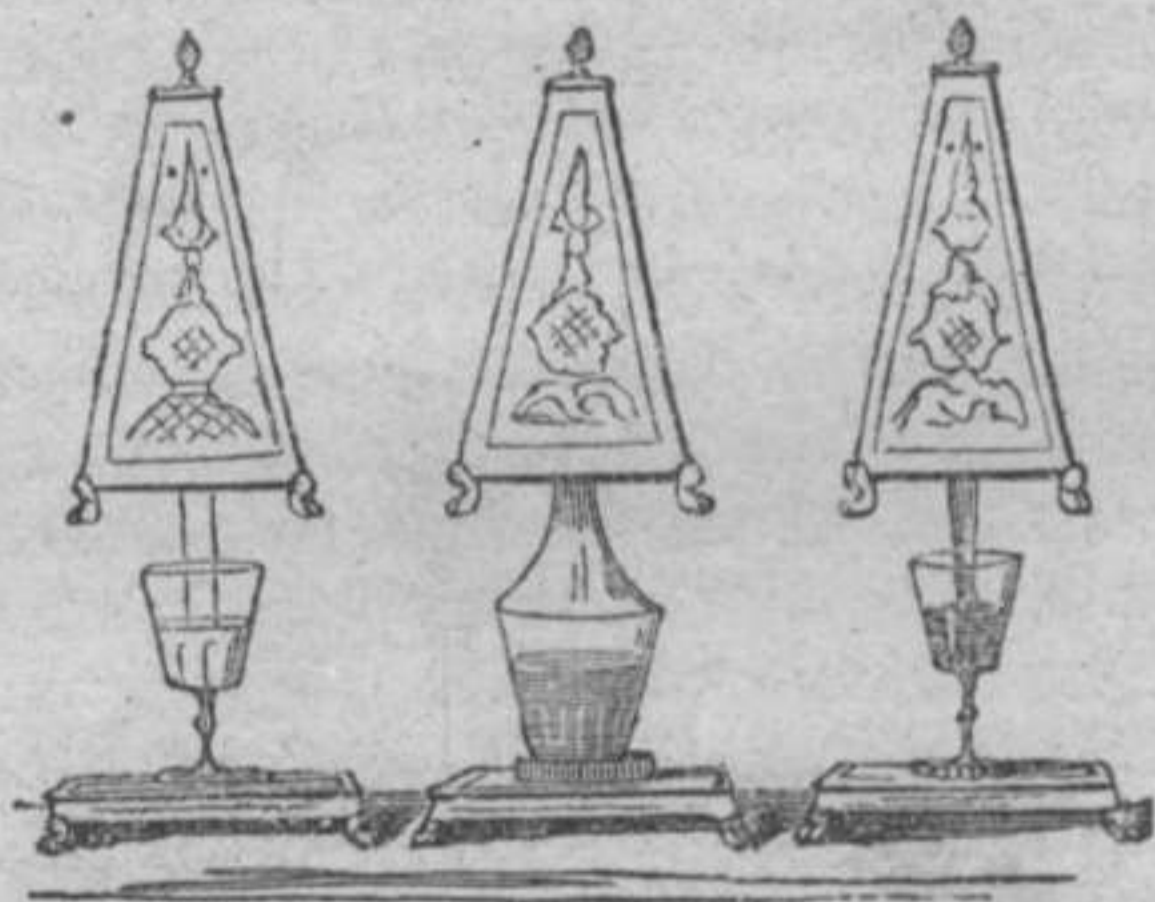
Procédé infailible et curieux pour être bien certain de boire son vin sans eau.

(Les pyramides.)

Qui pourrait-être assuré qu'il n'y ait point d'eau dans son vin ? Personne peut-être, excepté celui qui le fabrique, et encore, s'il est marchand de vin, y aurait-il à parier que l'habitude l'aura fait baptiser, comme on dit, même la boisson qu'il s'est réservée. Avec la magie seule, on peut être certain de ne pas boire de l'eau rougie au lieu de bordeaux, mâcon, etc., etc. Le procédé consiste à séparer, en une seconde, le vin de l'eau, et nous sommes heureux de vous l'enseigner.

Mettons du vin dans une carafe, et, pour surcroit de précaution, ajoutons-y un verre d'eau. Je pose la carafe sur ce piédestal ; de chaque côté, plaçons un verre. L'opération sera faite quand nous aurons couvert le tout avec ces trois grands cornets. Afin de rendre l'expérience plus remarquable, nous vous laisserons désigner, à votre choix, le verre dans lequel vous désirez que passe l'eau d'un côté et le vin de l'autre... Vous souhaitez que la première se rende à gauche et le second à droite ! Bien : je le sens à la chaleur des cornets : l'œuvre commence, elle s'accomplit, elle est achevée ! Enlevons les cornets : la carafe est vide ; suivant vos ordres, l'eau a passé dans le verre de gauche et le vin dans le verre de droite. Avis aux amateurs de vin pur !

Quant à nos lecteurs, nous devons les prévenir que, pour accomplir une aussi curieuse séparation du vin d'avec l'eau, ils doivent se servir d'une carafe percée dans le bas d'un trou bouché avec une boule de cire qu'ils enlèveront, afin que l'eau rougie descende dans le piédestal sur lequel est posée cette carafe, lorsqu'ils couvriront celle-ci de son cornet (tout simple d'ailleurs). Les cornets destinés à coiffer les verres sont creux jusqu'à la moitié à peu près, dans leur partie inférieure; mais la partie supérieure de chacun d'eux forme une espèce de boîte conique divisée en deux compartiments, ayant l'un et l'autre un trou à leur base. Cette boîte, grâce à sa division, peut donc contenir, et contient, en effet, du vin et de l'eau dans chaque cornet. Par le même phénomène physique de la pesanteur de l'air qui oblige, lorsqu'on veut tirer du vin d'un tonneau plein, à percer la pièce en deux endroits, le liquide ne s'échappera d'un des compartiments et par le trou dont nous venons de parler, qu'au moment où vous déboucherez une ouverture correspondante placée dans le haut et sur la paroi du cornet. Cette ouverture est bou-



(Fig. 156.)

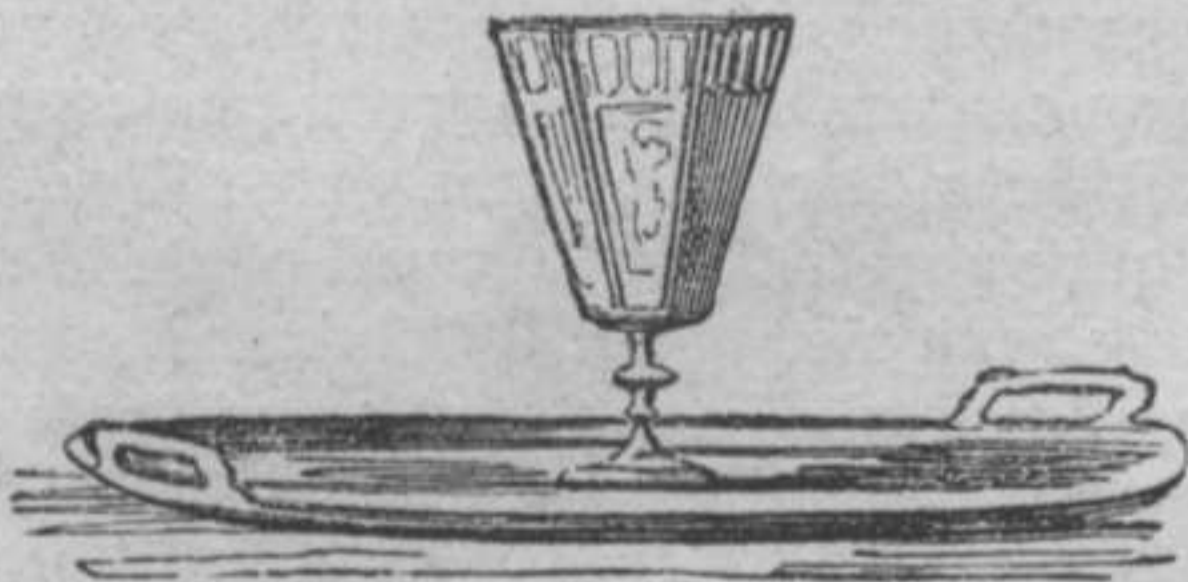
chée par une boule de cire molle. Après que le spectateur a exprimé le désir que le vin ou l'eau passe à droite ou à gauche, vous n'avez donc qu'à enlever, à

gauche et à droite, soit la boule qui ferme le compartiment réservé au vin, soit celle qui empêche l'eau de couler dans le verre.

*Où l'on verra qu'il est moins difficile de faire
du vin pur que de le boire.*

(Le verre du diable.)

En vérité, le vin réellement pur est une boisson si rare et si précieuse que ce ne serait pas lui faire assez d'honneur que de le boire dans un verre ordinaire. En voici un en très-beau métal, d'une forme élégante, et puisque, grâce à la magie nous avons le bonheur de posséder un peu de vin sans eau, nous allons le déguster dans cette jolie coupe où je le transverse avec tout le respect que je dois à un aussi excellent tonique... Passez sur un plateau le verre à monsieur, qui paraît être connaisseur... Offrez-le enfin à la personne qui éprouverait l'envie de boire du vin pur... Hé bien! vous me rapportez le verre plein!... personne, me dites-vous, n'a pu faire approcher de ses lèvres le précieux liquide.. En effet, voilà un verre d'une singulière façon, avec ce bord dentelé à jour, dans toute sa circonférence et à la hauteur d'un grand centimètre. Cela est fort élégant



(Fig. 157.)

mais encore plus incommode pour boire, puisque la liqueur se répand avant d'arriver à la bouche... Peut-

être aussi n'avez-vous pas essayé de boire sans lever le pied du verre... Vous prétendez que rien n'est plus impossible. C'est cependant ce que je vais avoir l'honneur de faire, pour vous l'apprendre. Je commence... Vous le voyez, j'ai fait rubis sur l'ongle sans répandre une goutte de vin et le verre est vide. N'oubliez pas la leçon.

Elle ne profiterait guère à celui qui ne saurait pas que le verre a un double fond où le vin descend lentement pendant que le magicien hume le liquide par un des quatre conduits parallèles à la paroi du verre, et dont l'extrémité inférieure plonge dans ce double fond. Il peut ainsi vider le verre, et pourrait y boire, l'une après l'autre, dix bouteilles sans encourir le reproche d'avoir levé le coude.

Un peu de magie noire blanchie par une bonne œuvre.

(La boîte à la montre.)

M. D***, le prestidigitateur dont nous avons déjà parlé, se rendit, l'été dernier, au château du baron X, où il avait été souvent invité à venir passer quelques jours de la belle saison. Située, encore même en France, presque au milieu d'un désert, l'opulente demeure n'était guère habitée que pendant la belle saison. Mais, grâce aux invitations de M. X, il s'y trouvait alors nombreuse compagnie. M. D*** fut cordialement accueilli et retrouva au château un brave garçon, son compatriote, qu'il avait fait admettre comme domestique. Mais ce dernier, qui s'appelait Joseph, avait perdu la mine insouciant et réjouie que M. D*** lui avait connue. Joseph, questionné plusieurs fois et avec intérêt par son protecteur, finit par lui faire, en sanglotant, l'aveu suivant :

« Vous voyez la profusion des choses riches qu'il y a ici, Monsieur, mais dont pas une n'a jamais tenté ma convoitise, parce que...

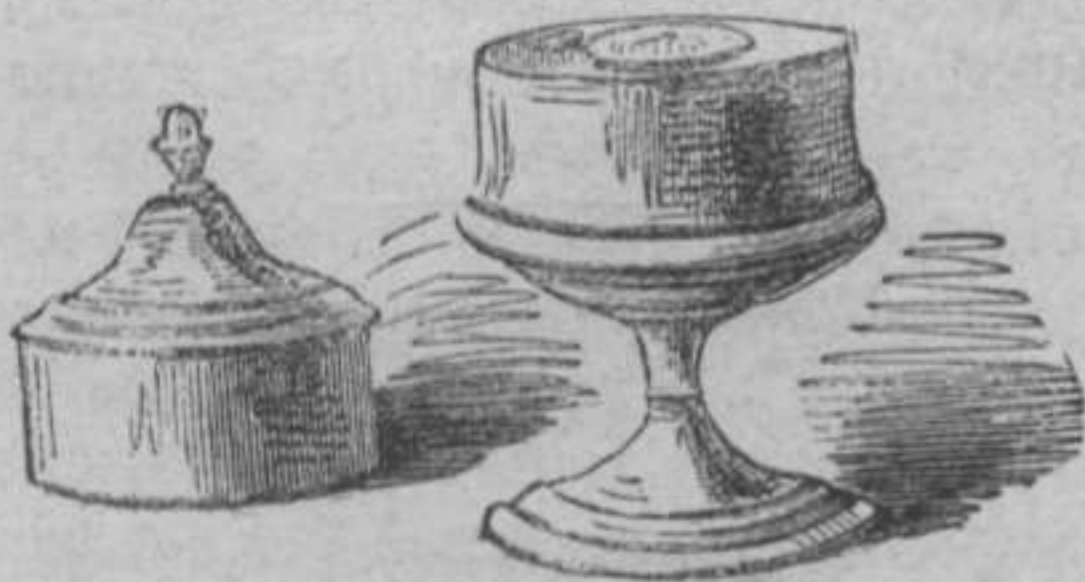
— Parce que tu es honnête homme, Joseph.

— Ne dites pas cela, Monsieur..... Au milieu de ces jolies choses j'en vis une, dernièrement, de si peu de valeur que je m'imaginai qu'elle n'en avait absolument aucune ici... C'était une simple tabatière en racine; mais comme elle ressemblait à celle de ma pauvre vieille mère qui est au ciel, elle me fit envie; il me paraissait qu'en la possédant, j'aurais comme un souvenir de la chère défunte, et après avoir hésité, je..... oui, Monsieur, je la volai... » Les sanglots interrompirent un moment Joseph, enfin il reprit : « Le jour même on m'envoya faire une commission qui me retint pendant plusieurs jours loin du château, et j'appris seulement en y rentrant que mon maître avait demandé et fait chercher partout sa tabatière de racine; car pour lui aussi c'est un souvenir... Je n'osai avouer ma faute..... Ni remettre la tabatière à sa place, car c'eût été m'accuser sans doute... Et je l'ai encore; il n'y aurait qu'un miracle qui pût la faire retourner entre les mains de mon maître sans que je meure de honte.

— Console-toi, mon pauvre Joseph, dit le magicien, après avoir réfléchi; ton repentir mérite que je fasse ce miracle-là : va me chercher la tabatière en question.

Le lendemain, M. D*** offrit aux habitants du château une séance de magie blanche.

Il la termina par un tour où il leur montra une boîte qui, disait-il, avait la puissance de faire venir un objet à la place d'un autre, et même de remplacer ce dernier



(Fig. 158.)

par une chose perdue. Il ouvrit sa boîte et pria une per-

sonne d'y placer une montre. La boîte refermée et contenant la montre, il demanda au baron X s'il n'avait rien perdu qu'il serait bien aise de retrouver. — Mon cher magicien, dit celui-ci, puis-je réellement vous répondre sans craindre de vous mettre dans l'embarras? — Je vous serais obligé bien plutôt de mettre sans ménagement mon pouvoir magique à l'épreuve. — Hé bien! répliqua M. X, pensant que notre prestidigitateur se tirerait d'affaire par quelque faux-fuyant ingénieux, j'ai perdu une tabatière que je serais très-reconnaissant à votre boîte de me rendre. — Est-ce celle-là? interrogea M. D*** en ouvrant la boîte, d'où à la place de la montre il avait retiré la tabatière de racine que Joseph lui avait remise.

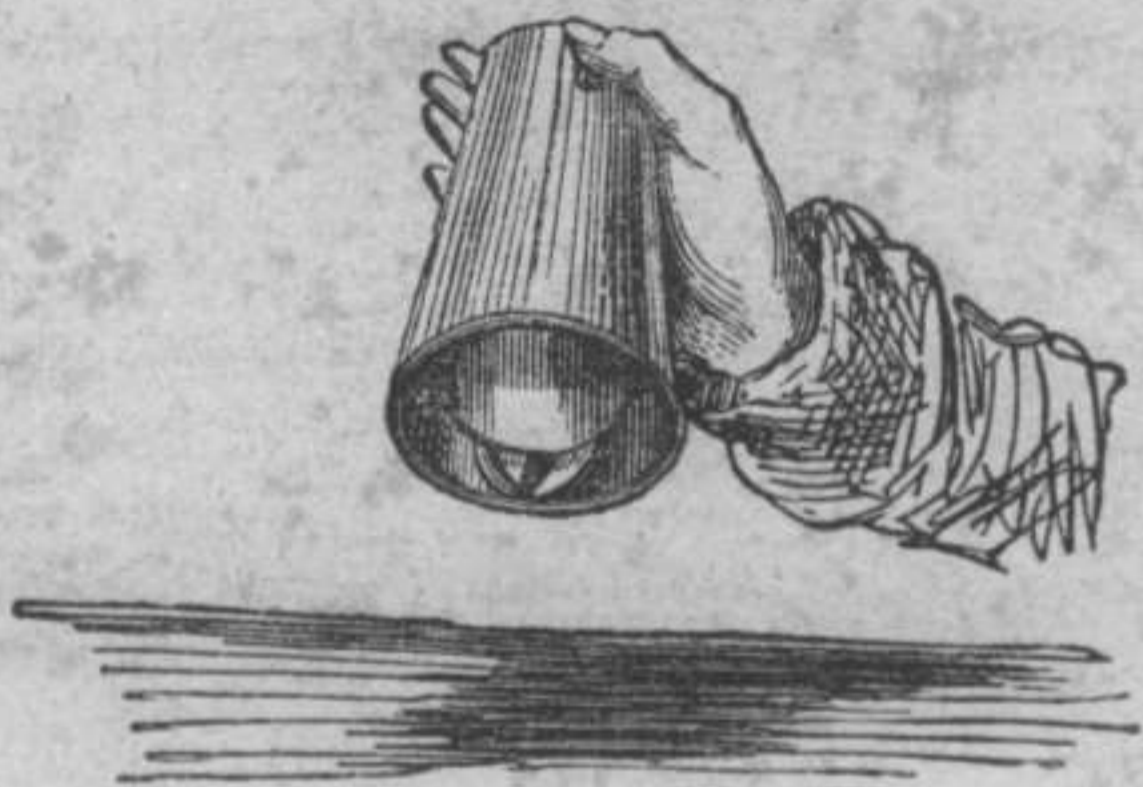
Le baron n'est pas encore revenu de son étonnement.

Si vous êtes curieux de connaître la boîte employée dans cette circonstance par M. D***, nous vous dirons que cette boîte se compose d'un couvercle emboîtant un premier compartiment mobile et libre, placé au-dessus d'un second, mobile aussi et maintenu sur un ressort à boudin contenu dans le pied de la boîte. On commence par lever le couvercle pour faire mettre la montre dans le premier compartiment. Lorsqu'elle s'y trouve, on ferme la boîte; puis, l'ouvrant de nouveau, on serre un peu les parois du couvercle avec lequel s'enlève cette fois le premier compartiment. Le second n'étant plus comprimé par celui-ci et poussé par le ressort, vient prendre, avec l'objet à substituer et qu'on y a mis d'avance, la place de ce premier compartiment.

Les gobelets à ramasser.

A mesure qu'ils se présentent, nous faisons connaître au lecteurs les instruments, pièces, machines, etc., employés par la magie blanche et avec lesquels il peut varier, multiplier les tours que nous lui indiquons et en imaginer de toutes sortes. Nous lui parlerons ici des

gobelets à ramasser, que son imagination lui fournira certainement l'occasion d'utiliser souvent. Plus grands que les simples gobelets, ceux-ci en ont, en général, la figure. A l'intérieur ils sont pourvus d'une espèce de cuillère à punch sans manche, ou bien d'une coquille assez creuse. Cette coquille, jouant comme une main levée prête à saisir, s'agrafe à la paroi intérieure du gobelet, au sommet duquel se trouve un bouton qu'il suffit de toucher pour faire manœuvrer la petite ma-



(Fig. 159.)

chine. Rien de plus commode pour dérober aux yeux des spectateurs un objet d'une grosseur ordinaire. Le magicien couvre ce dernier avec le gobelet qui a d'avance été armé (c'est le mot technique), presse le bouton, et la cuillère, décrivant un demi-cercle, vient prendre et mettre hors de vue l'objet qui, ainsi, a disparu d'une manière merveilleuse, lorsque le magicien relève son gobelet.

C'est assez d'avoir fait connaître au lecteur les gobelets à ramasser pour qu'il ait vu tout le parti qu'on en peut tirer.

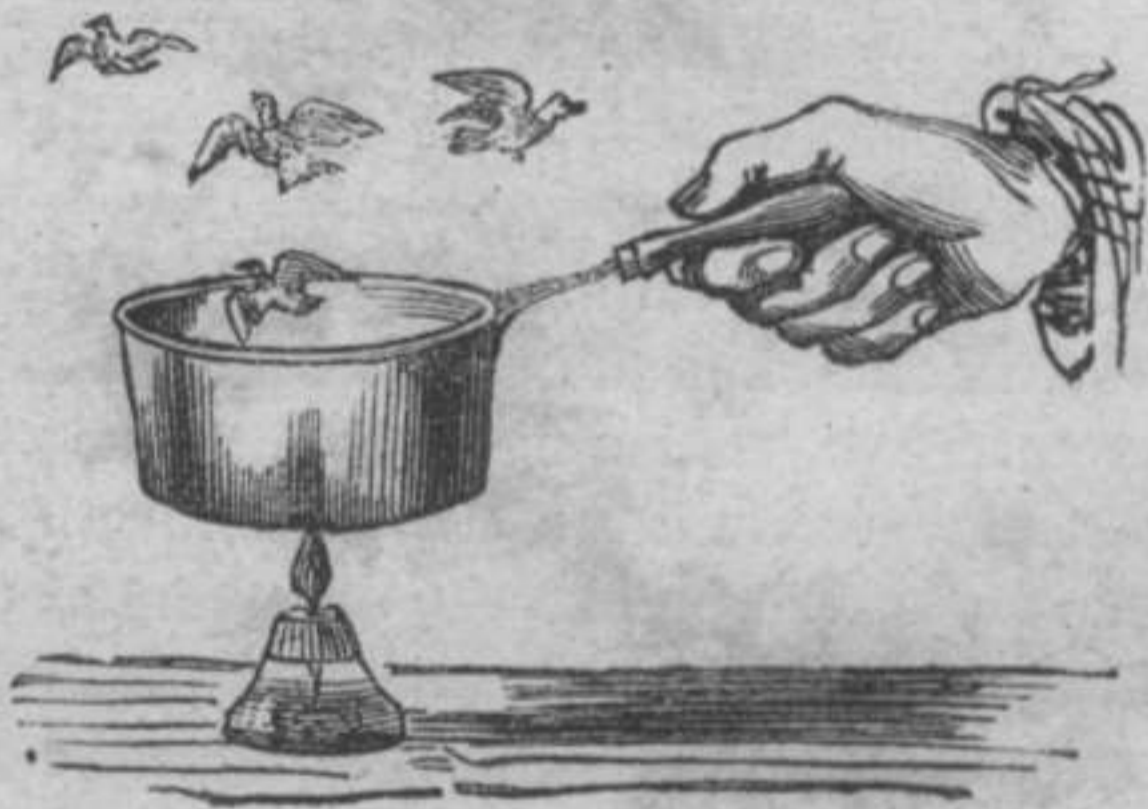
Résurrection des oiseaux en les faisant cuire.

(La casserole infernale.)

Prenez et plumez (je vous assure que cette recette

n'est point tirée de la *Cuisinière bourgeoise*), prenez et plumez, disons-nous, plusieurs oiseaux, auxquels on aura convenablement tordu le cou ; puis mettez-les dans une casserole et posons-la sur le feu.

En vérité, vous semblez vous apitoyer sur le sort de ces innocentes créatures que Dieu, pensez-vous sans doute, n'avait pas créées si joyeuses et si douces pour être cuites et croquées. La magie blanche, Mesdames, serait indigne de vous récréer par ses prodiges, si un seul, entre tous, vous causait une minute de tristesse. Du feu qui brûle et consume, sa baguette, pour vous plaire, va faire une flamme de vie et de résurrection. Afin d'augmenter la chaleur régénératrice dont vos petits protégés ont besoin avant de renaître, couvrons la casserole où, sans votre bienfaisante pitié, ils allaient être complètement rôtis. Ne vous semble-t-il pas déjà les entendre vous remercier par leurs cris joyeux ? Hâtons nous de lever le couvercle. Vous ai-je tenu parole ?



(Fig. 160.)

Les voilà qui sortent tous de la casserole, battant joyeusement des ailes et voltigeant de tous côtés.

Nous vous dirons bien bas, et pour ne pas affliger ces dames, que les oiseaux plumés sont restés au fond de la casserole, où, heureusement, ils ne peuvent plus être vus par des yeux trop sensibles. Les volatiles vivants étaient enfermés dans le couvercle ; quoique la forme

de ce couvercle n'ait rien d'extraordinaire, elle permet, cependant, de dissimuler une petite chambre à l'intérieur de celui-ci. Un plateau rond, mobile et libre, sert de plancher à cette chambre et la ferme hermétiquement. En poussant un peu, lorsqu'on couvre la casserole, un petit bouton placé dans le haut du couvercle, on fait tomber le plateau, dont la chute a le double résultat



(Fig. 161.)

de mettre en liberté les oiseaux vivants et de couvrir entièrement les morts.

La bouteille inépuisable aux cent liqueurs.

Qui de vous n'a, au milieu de l'admiration générale, demandé un petit verre de cognac ou de rhum, du curaçao ou du kirsch, d'anisette ou d'absinthe à cette merveilleuse bouteille qui, un quart d'heure, une demi-heure durant, verse instantanément à chaque assistant la liqueur qu'il préfère? Personne peut-être. Mais ceux qui n'ont pas vu un pareil prodige s'accomplir en ont assurément entendu faire le sujet de mille conversations. Il a donné lieu à bien des commentaires, à bien des suppositions : nombre de curieux ont cherché le secret de ce miracle sans pouvoir trouver une explication vraiment satisfaisante; nous espérons donc qu'on nous saura gré d'éclaircir entièrement le mystère en question.

La bouteille aux cent liqueurs contient cinq compartiments bien séparés et à chacun desquels sert de conduit un petit tube un peu moins long que le goulot qu'il suit parallèlement. La bouteille est percée, vers le milieu,



(Fig. 162.)

d'autant de petits trous correspondant à ces divisions. Ici encore s'applique le principe que, dans un tour précédent, nous avons rappelé sur l'écoulement des liquides : tant que les trous resteront bouchés, le contenu des cinq compartiments ne pourra s'échapper. Dans les quatre premiers on met quatre espèces de liqueurs de celles qui ont le goût le plus particulier, ou que l'on prévoit devoir être le plus demandées, et dans le cinquième de l'eau de sucre tout simplement. Un certain espace reste au milieu de la bouteille ; celui-là on le remplit de vin, et quand on l'a vidé devant les spectateurs, ils sont déjà fort étonnés d'entendre le magicien dire qu'il va faire sortir de cette bouteille, dont il vient de verser le contenu, autant de petits verres de liqueur différente qu'on pourra le souhaiter.

Toutefois, rien de plus certain : notre magicien prend la bouteille de manière à boucher avec ses cinq doigts les trous dont nous avons parlé, qui sont disposés pour cela et que, par précaution, il a classé dans sa mémoire

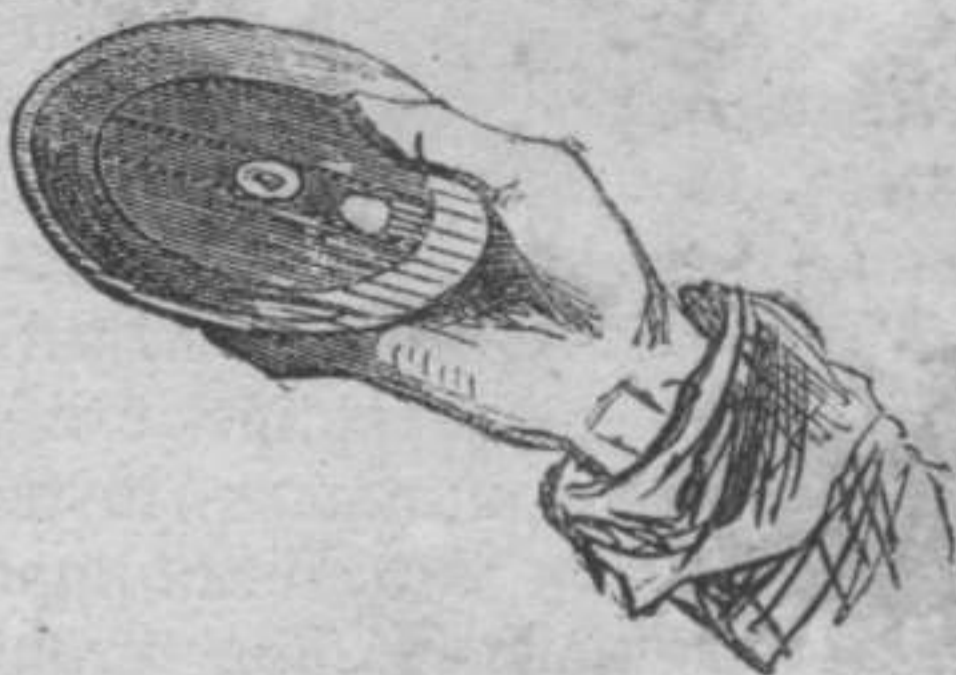
par ordre alphabétique en rapport avec la première lettre du nom des liqueurs placées suivant le même ordre dans les compartiments ; par exemple : Anisette correspondant au premier trou bouché par le premier doigt ou pouce, etc. Toutes les fois donc qu'on lui demande une des liqueurs contenues dans les compartiments, il lève le doigt qui ferme la petite ouverture nécessaire à l'écoulement du liquide désiré, et rebouche le trou, pour en ouvrir un autre suivant le besoin. Dans le cas où l'on nomme une autre liqueur qui ne se trouve point dans la bouteille, il a recours à l'eau de sucre. Il faut savoir ici que certains verres, parfaitement classés, ont subi une préparation, c'est-à-dire qu'on dispose, dans chacun d'eux, un peu d'essences diverses qui donnent à cette eau, lorsqu'elle y est versée, le goût de la liqueur désignée. Pour terminer, ajoutons que, par leur forme, ces verres paraissent contenir beaucoup plus qu'il n'est vrai, ce qui fait paraître la bouteille aux cent liqueurs vraiment inépuisable.

Plateau à échanges.

Encore un appareil qui, tout en vous donnant le moyen de faire un tour agréable, vous sera très-utile pour en exécuter plusieurs autres de différente nature.

C'est un plateau dans le milieu duquel est ménagé un creux rond, de la grandeur et de la contenance d'une pièce de cinq francs. Vous y faites déposer une pièce marquée, une bague empruntée, etc., dont vous désirez vous rendre maître sans que l'on s'en doute. L'objet à échanger se trouve ainsi placé sur un coulisseau qu'il suffit de faire glisser pour que la pièce ou la bague soit remplacée avec tant de rapidité qu'on n'a pas le temps de remarquer la substitution, par une autre, mise auparavant dans le coulisseau. Pour cela, on n'a qu'à tirer un crochet, qu'il est facile au doigt de trouver sous le plateau, et, par l'ouverture laissée à l'extrémité du

conduit intérieur, une simple inclinaison amène dans



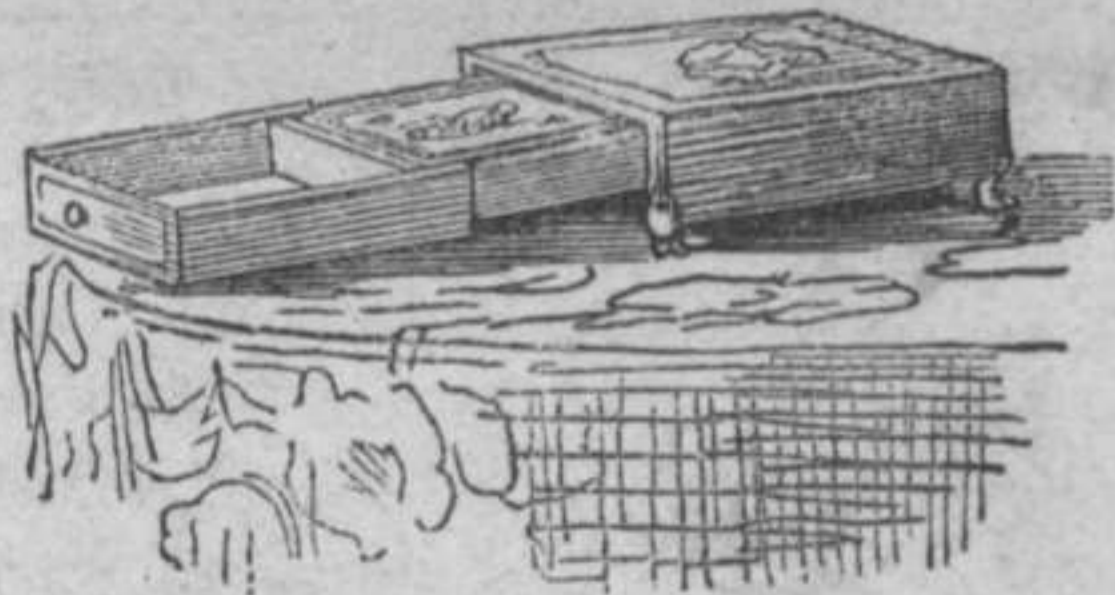
(Fig. 163.)

la main l'objet, qui paraît être resté à la place où le spectateur l'avait posé.

La boîte aux disparitions.

Puisque nous avons commencé à vous parler des appareils qui peuvent servir à plusieurs tours différents les uns des autres, examinons aussi, dans ce chapitre, la boîte aux disparitions.

Cette boîte, plus ou moins grande suivant que l'on veut faire disparaître une carte, une pièce de monnaie, une fleur, un oiseau, un bouquet, un poulet, un lapin, etc., etc., contient ce que l'on appelle un double tiroir,



(Fig. 164.)

c'est-à-dire un tiroir ordinaire sur lequel peut glis-

ser un faux tiroir. Le côté de devant, où se trouve le bouton qui sert à faire sortir l'un ou l'autre, leur est commun, mais le côté opposé (du fond) manque au second de ces tiroirs, afin qu'il puisse, ainsi que nous venons de le dire, glisser le long du premier sans déranger l'objet déposé dans le premier, ce dont on ne peut s'apercevoir qu'en les tirant entièrement de la boîte. Le dessous de la boîte a, dans le sens contraire à celui où elle s'ouvre, un endroit où une simple pression suffit pour retenir à l'intérieur le tiroir ordinaire, pendant que l'on tire et fait glisser le faux tiroir. L'objet ou l'animal destiné à disparaître est donc placé dans le tiroir ordinaire (pour nous faire bien comprendre, nous sommes obligé à des répétitions de mots que nous prions le lecteur de nous pardonner), que l'on tire tout naturellement. On referme la boîte; puis, en la rouvant, on appuie sur l'endroit du fond, dont nous avons parlé, afin de n'entraîner que le faux tiroir, et la disparition est accomplie.

Où l'on voit que les montres sont-faites pour être pilées dans des mortiers.

— Ah ! ah ! voici M. Bonbon qui nous revient, après une assez longue absence !

— Oui, j'ai pensé que je pouvais être utile au milieu de vos petites bêtises... C'est mon élément à moi.

— Et vous y êtes admirablement placé.

— N'est-ce pas?... Tenez, je viens de faire un tour étonnant.

— Quel tour, Monsieur Bonbon ?

— Un fameux tour allez !

— Mais enfin...

— Hé bien, Monsieur, j'ai fait le tour de la Madeleine en cinq minutes... Elles ont été comptées par un de mes amis qui s'appelle...

— Monsieur Bonbon, voulez-vous me prêter votre montre ?

—Avec plaisir, mais je sais d'avance que vous allez délicatement la mettre dans un étui de velours bleu, tout doublé de soie, et...

—Pour cette fois, nous la mettrons dans le mortier que voilà !

—Mais...

—Posez-la vous-même, je vous prie... Bien !...

—Pardon, je réfléchis maintenant...

—Pour couper court à vos tardives réflexions, examinez ce pilon, et dites-moi si vous le trouvez solide.

—Très-solide et fort lourd.

—Veuillez me le rendre... Je vous remercie.

—Holà ! Monsieur, que faites-vous donc ?

—Vous le voyez, je pile votre montre dans mon mortier.

—Vous pilez ma montre ! Arrêtez, pour l'amour de Dieu ! au train où vous y allez, elle sera bientôt réduite en poussière.

—Hé bien, avec cette poussière-là, nous vous en ferons une neuve... Je ne veux pas vous tromper, en voilà les morceaux que je vide hors du mortier.

—Monsieur, les montres ne sont pas faites pour être pilées !

—Vous voyez bien que si !

—Je vous somme de me restituer celle que je vous ai si follement confiée.

—Voulez-vous que je vous la rende dans l'état où elle est ? Permettez-moi d'en recueillir les débris et donnez-moi seulement le temps de réfléchir au moyen de fabriquer avec cette poussière la montre neuve que je vous ai promise.

Ce temps nous l'emploierons à vous confier que le fond de notre mortier de bois est mobile, à bascule. Il nous a, par conséquent, été facile, en utilisant cette petite bascule, de faire tomber la montre dans notre main, et nous avons posé l'objet sur la servante de la table, par exemple, où notre auxiliaire l'avait déjà prise avant que nous ne missions le pilon en usage.

Ce pilon lui-même n'était déjà plus l'instrument lourd et massif que nous avons donné à examiner. Nous l'avions changé contre un autre dont le gros bout est creux



(Fig. 165.)

et forme une boîte, qui aurait son couvercle vissé par en bas. Cette boîte contient des fragments de montre, lesquels tombent dans le mortier, après que, tout en feignant de broyer la montre prêtée, on a devissé le susdit couvercle; le fond du vase, étant assez étroit pour l'emboîter dès qu'on appuie sur le pilon; cela se fait tout naturellement et il y reste solidement attaché.

Le riz, le café et les pois secs.

Un peu de patience, Monsieur Bonbon, votre montre est déjà au trois-quarts remise à neuf. Laissez-moi seulement montrer les trois boîtes, que l'on vient de m'apporter :

L'une est remplie de café, l'autre de riz, la dernière de pois secs : mettons le café à gauche, les pois secs au milieu, et le riz à droite. Dans chacune des boîtes j'enfonce une aiguille de bas; puisqu'elle y entre jusqu'au fond, c'est qu'elles sont bien pleines de ce que vous

voyez. Mettons les couvercles, et, de par notre baguette, ordonnons au café de passer à droite, tandis que le riz viendra à gauche. Voyons si nous avons été obéi. Parfaitement : le café a pris la place du riz, et le riz la place du café. Couvrons une seconde fois les boîtes, et ordonnons à celui-ci comme à celui-là de rentrer chacun chez soi. Passez... Les y voilà !

— Monsieur le magicien, on me demande l'heure qu'il est, et comme j'ai eu la faiblesse de vous prêter...

— Ah ! ah ! vous pensez toujours à votre montre, Monsieur Bonbon ! Hé bien, pour en finir, voulez-vous, en échange, accepter le contenu de ma petite boîte du milieu.

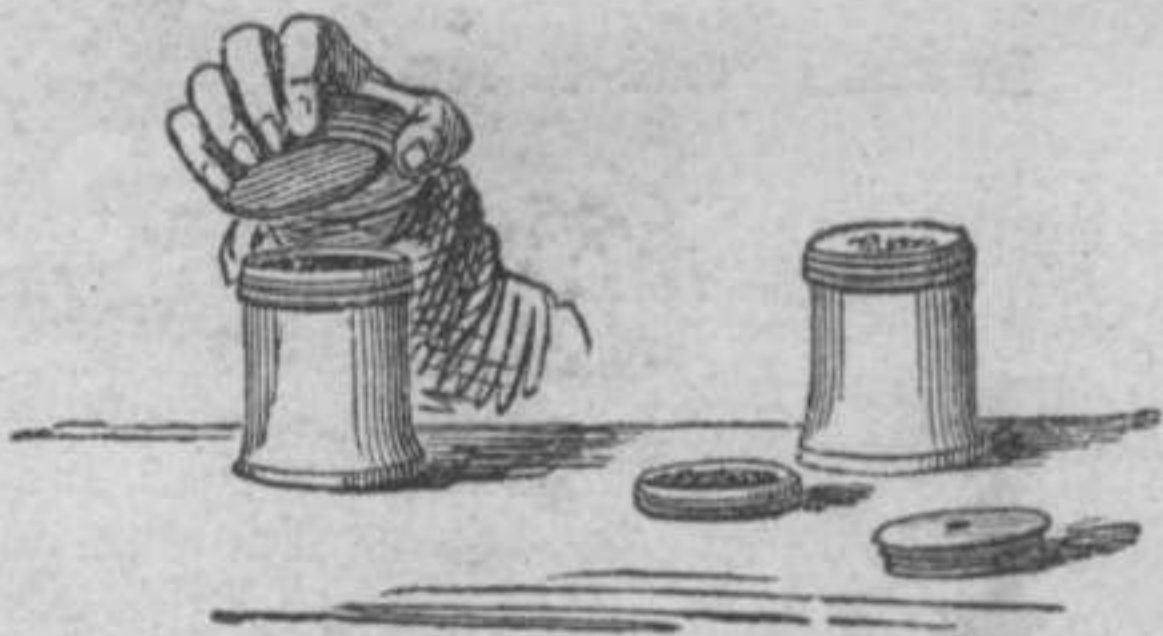
— Celle qui est remplie de pois secs ?

— Je vous l'offre sans y regarder.

— Mais moi, je sais ce qu'elle contient, ce qui n'empêche pas votre proposition d'en manquer..... de poids.

— Je ne connais pourtant pas d'autre moyen de m'acquitter envers vous, par la raison que votre montre vient de remplacer les pois qui étaient dans la boîte où vous pouvez la voir, reluisant comme si elle sortait des mains de l'horloger.

L'émotion du digne homme est telle que nous pourrions lui montrer, pièce par pièce, nos trois boîtes, sans qu'il comprît le tour. Nous serons avec vous, nous



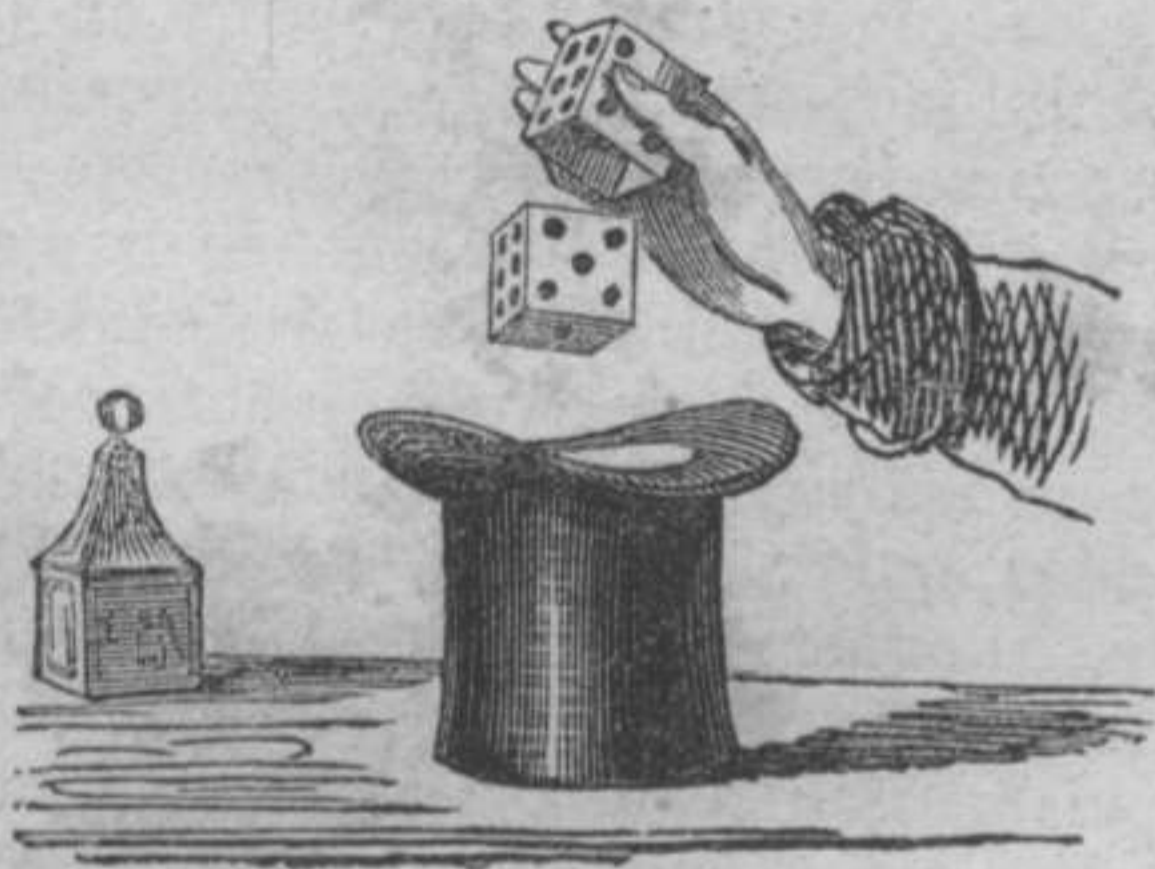
(Fig. 166.)

l'espérons, beaucoup mieux récompensé de notre bonne

volonté. Cinq ou six fois plus hautes que larges, elles se ferment au moyen d'un couvercle qui s'enfonce jusqu'au quart à peu près de la boîte. Celle-ci est formée de deux compartiments. Le premier n'est pas plus profond qu'il ne faut pour contenir une couche assez épaisse de grains de café ou de riz, etc.; son fond est un grillage qui laisse l'aiguille de bas traverser la boîte dans toute sa longueur, mais à travers lequel les grains ne peuvent passer. Enfin, vient le corps même de cette boîte ou second compartiment. Dans le premier compartiment, on met du café, et dans le second du riz, en faisant le contraire pour une autre. Or, comme il suffit d'une simple pression des doigts pour enlever le haut de la boîte avec le couvercle, vous pouvez, tour à tour, montrer dans la même boîte du café ou du riz, des pois secs ou tout autre objet.

Un dé qui passe partout.

Quoiqu'il soit huit ou dix fois gros comme un dé or-



(Fig. 167.)

dinaire, voulez-vous que je le fasse passer à travers la table ou, comme ceci, dans votre chapeau? Pour cela, je n'ai qu'à couvrir le dé de son étui... Vous souriez...

Allons, je m'aperçois que mes confidences vous ont déjà rendu assez magicien pour qu'il ne soit plus facile de vous tromper.

Vous avez deviné, n'est-il pas vrai, que je viens de laisser tomber dans votre chapeau le dé que j'avais la prétention d'y faire aller invisiblement, puis aussi, que maintenant je tiens à la main un dé creux dans lequel était contenu le premier, et enfin qu'en pressant les parois de l'étui j'enlèverais avec lui cet autre étui, en vous disant et montrant que le dé avait disparu? Rien de plus exact. Voyons donc qui, dans le tour suivant, sera le plus heureux, vous à deviner ou moi à vous surprendre.

Les précautions inutiles ou le coffre enchanté.

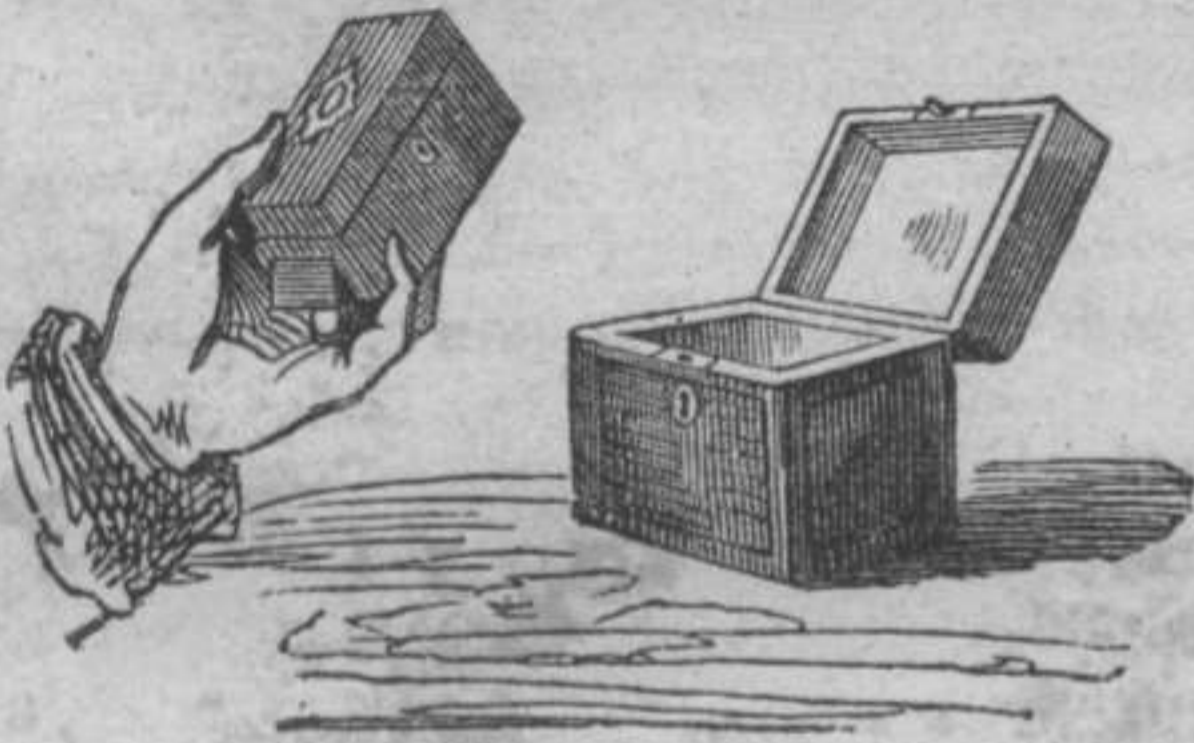
Nous avons là, fort à propos, un très-joli coffret qui a l'avantage de se fermer parfaitement à clef. Ayez la complaisance d'emprunter une bague... Mettez-la vous-même dans le coffret... Maintenant fermez-le avec la clef, et gardez cette clef.

Vous devez concevoir déjà que, sans un peu d'enchantement, il me serait tout à fait impossible de reprendre, sous vos yeux, le petit objet que vous venez de renfermer ici. Mais, avec le secours de la magie tout peut devenir facile, et nous allons ici augmenter encore la difficulté de l'expérience. Voici un autre coffre qui se ferme aussi à double tour. Ce sera vous encore, si vous le voulez bien, qui enfermerez le coffret dans cette nouvelle boîte... Donnez de même et pour surcroît de précaution les deux tours de clef..... Fort bien ; gardez le tout ; je puis prendre d'ici la bague. Secouez les coffres afin de vous assurer qu'elle est toujours à sa place..... Vous l'entendez résonner à l'intérieur de sa prison... Oui ; alors je saisis ma baguette, et, comme la boîte est enchantée, ce qui va rendre toutes vos précautions inutiles, j'ordonne à la bague de venir se mettre en ma possession...

Prenez la peine d'ouvrir les coffres, puisque vous en avez les clefs... Le petit bijou que vous teniez sous une double serrure a disparu.

Nous le retrouverons tout à l'heure; mais, comme cette fois, vous n'avez peut-être point deviné notre secret, nous devons, avant d'aller plus loin, vous le révéler.

Dans un des coins inférieurs du coffret où l'on fait déposer la bague, se trouve une petite porte parfaitement dissimulée et qu'un mouvement du pouce entr'ouvre et referme très-prompement. C'est par là que le



(Fig. 168.)

prestidigitateur, auquel il suffit pour cela d'une seconde, retire, avant de donner la plus petite boîte à enfermer dans la grande, le bijou mis sous clef. Le bruit entendu par le spectateur et ses voisins, lorsqu'il agite les coffres, afin de s'assurer que la bague est toujours entre ses mains, est produit par un petit mouvement de cuivre qui sort du couvercle de la grande boîte au moment où on le baisse, et y rentre quand on le lève. Ce mouvement, en frappant sur un écusson dont est orné le haut du coffret, cause l'erreur la plus complète et assure le succès de ce nouveau tour.

Naissance instantanée de fleurs au moyen de graines électrisées.

Plaçons bien en évidence le vase qui nous servira à

montrer avec quelle étonnante rapidité on peut, en toutes saisons, faire naître les fleurs les plus variées et les plus agréables. Il est, comme vous le voyez, rempli de terre jusqu'au bord. Sur cette terre, je jette une poignée de graines que je viens d'électriser avec ma baguette; demandons-leur un bouquet de fleurs choisies au hasard : « des roses, des œillets, des pensées, des marguerites, des campanules... » Votre choix est terminé... Le bouquet va bien certainement éclore en moins de temps qu'il n'a fallu pour en désigner la composition.

Il est seulement nécessaire de concentrer un peu de chaleur sur le petit champ que nous venons de féconder. Dans ce but, couvrons un instant le vase... Déjà, il s'échauffe... Les graines électrisées doivent avoir fait merveille... Levons donc le couvercle... Je ne m'étais pas trompé. C'est une véritable moisson de fleurs.....



(Fig. 169.)

Voilà toutes celles que vous avez demandées et beaucoup d'autres. Cette terre si nue tout à l'heure est devenue un parterre tout entier.

Que vois je briller dans cette rose?... Hé vraiment, c'est la bague que vous aviez si solidement mise sous clef... Je l'aurai, sans y prendre garde, semée avec les

graines électrisées. Hâtons-nous, pour éviter quelque autre distraction, de rendre, dans cet écrin parfumé, le joli bijou qui nous avait été confié.

Faut-il vous avouer que mes graines électrisées n'ont été pour rien, comme vous le supposez bien, dans la naissance des fleurs qui sont venues couronner tout à coup mon vase de fer-blanc peint? A quoi servirait de le nier puisqu'en vous laissant, comme je m'y suis engagé pour toutes les pièces que j'emploierais, examiner celle-ci, vous verriez qu'en levant le couvercle du pot à fleurs, j'ai, en même temps, enlevé un plateau couvert d'une couche de terre (celle, vous le comprenez tout de suite, que j'ai ensemencée) et qui s'emboîte exactement dans ce couvercle. Vous verriez encore que mon parterre improvisé est porté sur un second plateau, où, en écartant la terre assez peu profonde qui le cache, on découvre de petites tiges creuses dans lesquelles j'avais dû antérieurement planter les fleurs que j'ai eu l'air de donner à choisir, choisissant moi-même parmi toutes celles qu'on me demandait les plantes à ma convenance. Enfin, ce que vous ne verriez pas, mais ce dont vous vous douteriez bien, c'est que le second plateau est posé sur un ressort à boudin qui le fait monter à la surface du vase, au moment où les fleurs doivent naître.

Voyage invisible d'une carte inconnue qui se retrouve dans un œuf frais.

(Le coquetier.)

Un des assistants a choisi une carte au milieu d'un jeu de piquet, l'a mise lui-même et sans que le magicien l'ait vue, dans une boîte dont le tiroir a été aussitôt refermé et qui est restée en évidence; on a apporté un œuf frais. L'œuf placé dans son coquetier, notre magicien a étendu la main sur la boîte; il a fait, sans l'ouvrir bien entendu, le mouvement d'y prendre la carte inconnue et de la lancer dans l'œuf.

On casse celui-ci, et l'on y trouve la carte; la boîte est ouverte, et elle ne contient plus rien.

En quelques lignes voilà bien du merveilleux, convenez-en. Il ne nous faudra cependant guère plus de papier pour réduire ce grand prodige aux proportions d'un fait tout naturel.

En effet, le servant du magicien a emporté, sans que vous y fissiez attention, le jeu d'où vous aviez tiré une carte. Dans la coulisse il a vu bien vite et sans peine celle qui manquait. Il en a pris une semblable dans un autre jeu, l'a roulée en long et l'a fait entrer, en comprimant un petit ressort à boudin dans un conduit longitudinal ménagé à l'intérieur du pied, un peu allongé, du coquetier.

Le magicien, pendant ce temps qu'il a calculé, a fait mettre la carte choisie dans la boîte, a donné à examiner l'œuf dans lequel elle doit passer, et afin de prouver à tout le monde, qu'il est vraiment plein, en a cassé un des bouts.

C'est alors que l'on apporte le coquetier préparé,



(Fig. 170.)

ainsi que nous l'avons dit. Le prestidigitateur y pose l'œuf, en ayant soin de mettre le bout cassé par en bas. Puis en pressant un bouton placé au pied du coquetier il fait partir le ressort à boudin; celui-ci chasse la carte

roulée qui, trouvant une ouverture à l'œuf, y pénètre facilement. Et d'une! Quant à la carte placée dans la boîte, où elle ne se retrouve plus, nous n'avons rien à en dire après notre chapitre sur la *boîte aux disparitions*.



Un coup d'épée innocent, qui n'est point un coup d'épée dans l'eau.

(L'épée à la carte.)

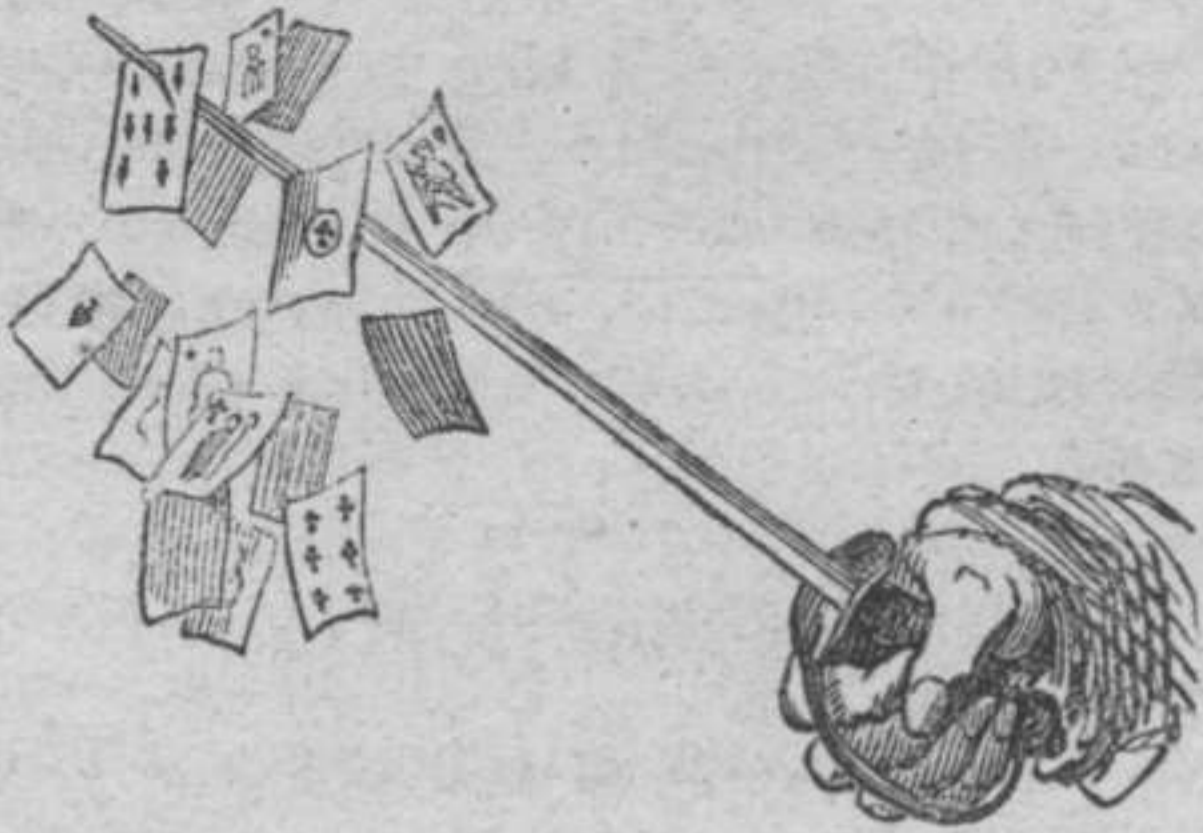
Vous avez sans doute entendu parler d'un maître d'escrime gascon, qui possédait une épée dont il se servait assez habilement pour ne pas être, sous la plus grande averse, atteint par une seule goutte de pluie. Cette épée, nous l'avons achetée à un autre Gascon, petit-cousin et héritier du célèbre tireur, car nous pensions avec raison que ce devait être une arme magique; nous voulons vous en donner, tout de suite, une preuve incontestable, non pas, cependant, en nous escrimant contre des gouttes de pluie, de peur que vous ne disiez ensuite que nous avons donné un coup d'épée dans l'eau.

Tirez, je vous prie, une carte de ce jeu... bon! Montrez-la, s'il vous plaît, à vos voisins pendant que je vais prendre l'épée du Gascon..... Me voici flamberge au vent... soyez tranquille, si je transperce quelqu'un, ce ne sera qu'un personnage de cartes... Essayons. Remettez dans le jeu celle que vous en avez tirée. Battez-le, si vous voulez... Au lieu de me rendre le paquet de la main à la main, jetez-le en l'air, au-dessus de ma tête, quand j'aurai compté jusqu'à trois..... Je commence : Une, deux, trois...

Bien touché!... car, d'un coup de mon épée je viens d'embrocher le sept de pique, au milieu de cette véritable averse de cartes.

Serait-ce la carte que vous aviez tirée?... C'est bien elle!... Je vous le demande : qui pourrait se flat-

ter d'être aussi adroit avec une épée ordinaire?....



(Fig. 171.)

Personne assurément. Aussi l'arme que nous avons employée a-t-elle quelque chose de plus que les autres. Ce quelque chose est un barillet ¹ adapté à la poignée de l'épée et recouvert d'une plaque carrée de la grandeur d'une carte, petit appareil que la main cache aisément. Un fil très-fort est enroulé sur le ressort du barillet et tiré par l'un des bouts jusqu'à la pointe un peu arrondie de l'épée, où il passe dans un petit trou, qui, malgré la tension forcée du ressort l'empêche de retourner en arrière; ajoutons qu'au bout du fil est attachée la pointe (longue de deux centimètres environ) d'une épée. Avant de faire le tour on fixe une carte à cette extrémité du cordon au-dessous de la pointe dont nous venons de parler; puis on le fait, en tirant sur le ressort, et, du côté opposé à celui où il se déroule, descendre jusqu'à la poignée de l'arme; là, on place la carte sur le carré du barillet et on l'y maintient avec le pouce, jusqu'au moment où l'on feint de donner un coup d'épée dans le jeu lancé par le spectateur. On n'a plus alors qu'à laisser partir le bout de fil, qui retourne on ne peut plus rapidement, à l'extrémité de l'épée, où

¹ Le barillet est un tambour plus ou moins plat, renfermant un ressort en spirale.

il est obligé de s'arrêter avec la carte qui semble avoir été piquée parmi celles qu'on vient de jeter en l'air.

Pour que cette carte soit bien la même que celle qui a été tirée, on l'a, je suppose, fait prendre dans un jeu entièrement composé de sept de pique et dont on a fait le change immédiatement, afin d'éviter que les spectateurs ne remarquent cette dernière et indispensable supercherie.

Le plumet confiseur.

(L'étui au plumet.)

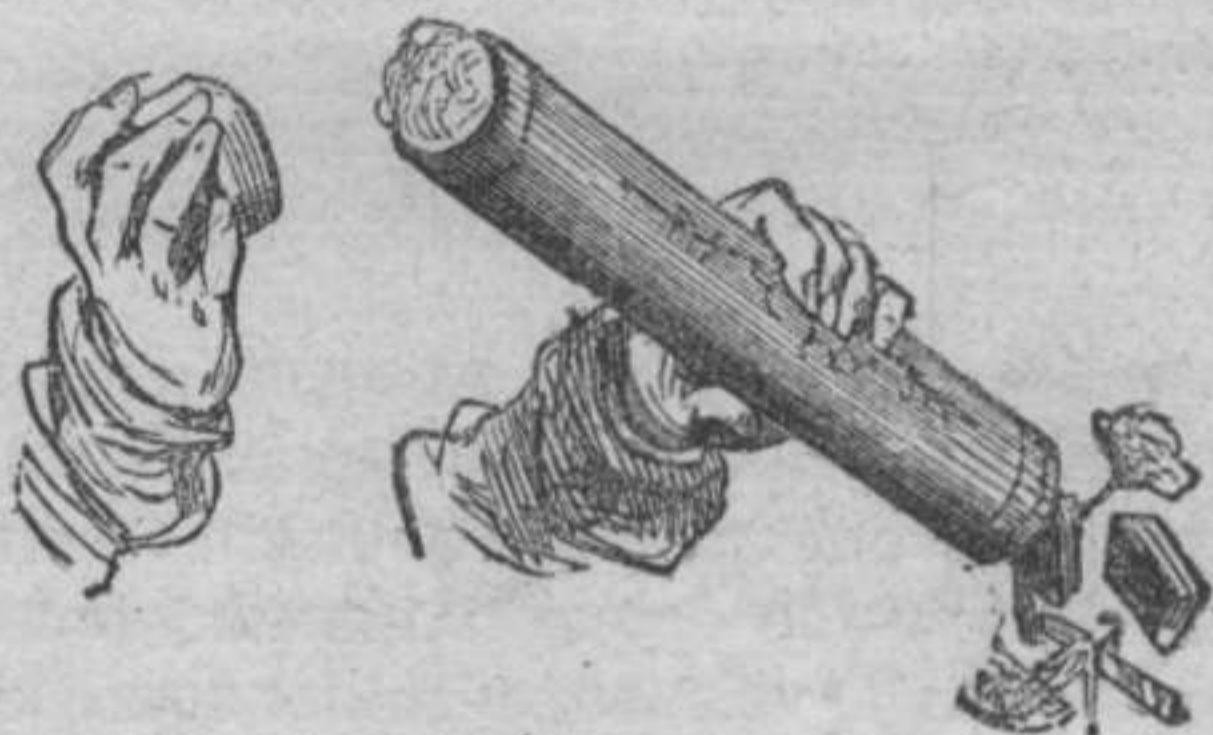
Avez-vous envie de croquer des pralines ou des dragées ? prenez mon plumet ! des pastilles de chocolat ou des sucreries ? prenez mon plumet ! Il est un peu comme l'ours offert au pacha, toujours bon à prendre, quel que soit votre goût.

Aussi le joli rouleau que je tiens à la main est-il un étui bien fermé dans lequel je le conserve précieusement, quoiqu'il y soit un peu à l'étroit. Comme je ne pourrais trouver une occasion plus heureuse de lui faire voir le jour, je vais, en votre honneur, le tirer de sa prison... Le voici ! vous le voyez, c'est un véritable plumet de grenadier, et l'étui n'est pas trop long pour le contenir... Je ne l'y fais même rentrer qu'avec peine et le couvercle le froisse un peu... Maladroit ! je viens de laisser tomber, sur le tapis heureusement, ce précieux plumet... Voyons, cependant, s'il ne lui est pas arrivé malheur dans son étui... Non, il n'y paraît nullement. Hâtons-nous de remettre le couvercle et, pour aujourd'hui, reportons le plumet à sa place... Mais ne percevez-vous pas un parfum de confiserie?... Elle semble venir de l'étui... Rouvrons-le bien vite...

Que vois-je ! Des bonbons, des jouets de toutes sortes jusqu'au bord. Tendez les mains, il y en a pour tout le monde et pour tous les goûts... Et le plumet?... Mon Dieu, le plumet qui est non moins magicien que confi-

seur, est invisiblement allé à ses fourneaux, d'où il nous envoie ce friand adieu.

—Mais, s'écrie un lecteur déjà presque aussi magicien que nous, l'étui, puisqu'il a la forme d'un rouleau, ne peut-il pas contenir à la fois des bonbons et votre grand plumet? On n'a pour cela qu'à supposer cet étui divisé par une séparation diagonale en deux compartiments, lesquels ressembleraient à deux cornets placés l'un à côté de l'autre, celui-ci ayant la pointe à la hauteur de l'ouverture de celui-là et réciproquement; par un bout du rouleau vous avez tiré le plumet qui, vu sa forme, peut très-bien se placer dans un cornet, et par le bout opposé du susdit rouleau, vous avez fait sortir les bon-



(Fig. 172.)

bons de l'autre cornet; votre maladresse, quand vous avez laissé tomber l'étui, était très-adroitement calculée pour le prendre dans le sens contraire à celui où vous l'aviez tenu jusque-là.

—A cela je n'aurais rien à répondre si ce n'était que j'ai ensuite ouvert encore l'étui pour montrer le gros bout du plumet.

—D'un plumet quelconque, mais rien qu'un bout cette fois, et vous l'aurez dans un double couvercle enlevé avec celui qui fermait le cornet aux bonbons.

—Je vous remercie, mon cher lecteur et confrère en magie, de m'avoir épargné cette explication que je ne savais par quel bout prendre, je l'avoue tout bas.

La boîte aux apparitions et aux restitutions

Indiquer et décrire cette boîte, c'est donner la clef d'un nombre infini de tours que l'on peut renouveler ou imaginer.

Elle se compose de trois chambres placées sur le

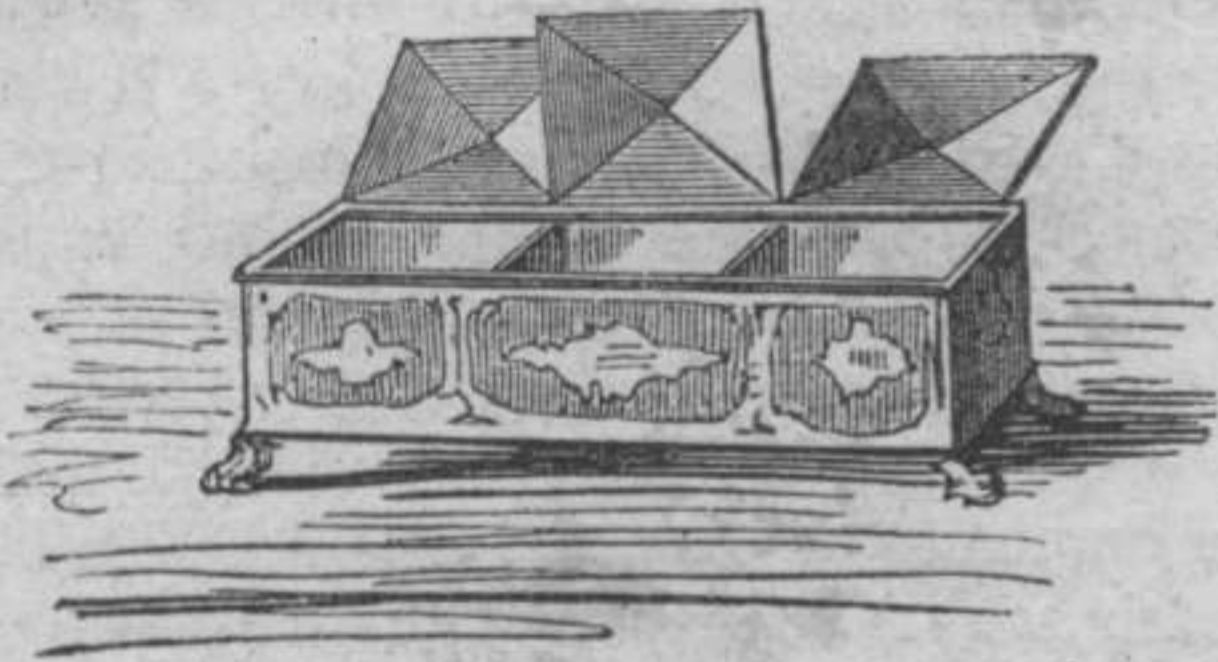


Fig. 173.

même plan, à côté les unes des autres, s'ouvrant chacune par en haut au moyen d'un ventail jouant sur une charnière comme ce que l'on appelle vulgairement une fenêtre à tabatière. De ces trois compartiments, deux, soient les chambres contiguës de droite à gauche, soient celles de gauche à droite, sont mobiles et reposent sur un coulisseau que fait glisser à volonté un tenant placé sous la boîte. Supposons que vous y ayiez mis un oiseau et que vous vouliez montrer qu'elle ne contient rien.

En prenant la droite pour point de départ, vous aurez dû placer l'animal dans la dernière des deux chambres contiguës et mobiles, à droite. Avant de lever le couvercle de ce compartiment, vous ferez glisser le coulisseau qui portera ledit compartiment au milieu et laissera vide celui que vous montrerez. Pour passer à la chambre du milieu, vous ramèneriez le coulisseau vers la droite et remettrez ainsi le premier compartiment à sa place, et vous pourrez alors faire voir la seconde chambre, et la troisième qui n'existe que pour donner

la place nécessaire au mouvement de la petite machine. Enfin, vous faites pour le dénouement venir l'oiseau dans le compartiment du milieu. On a dû comprendre qu'il ne devait jamais y avoir, aux yeux des spectateurs, qu'un couvercle levé à la fois.

Naissance de fruits, de fleurs ou d'oiseaux, réapparition d'objets escamotés, sont les moindres services que peut vous rendre cette boîte précieuse.

L'oiseau ressuscité d'un coup de pistolet et à la pointe d'une épée.

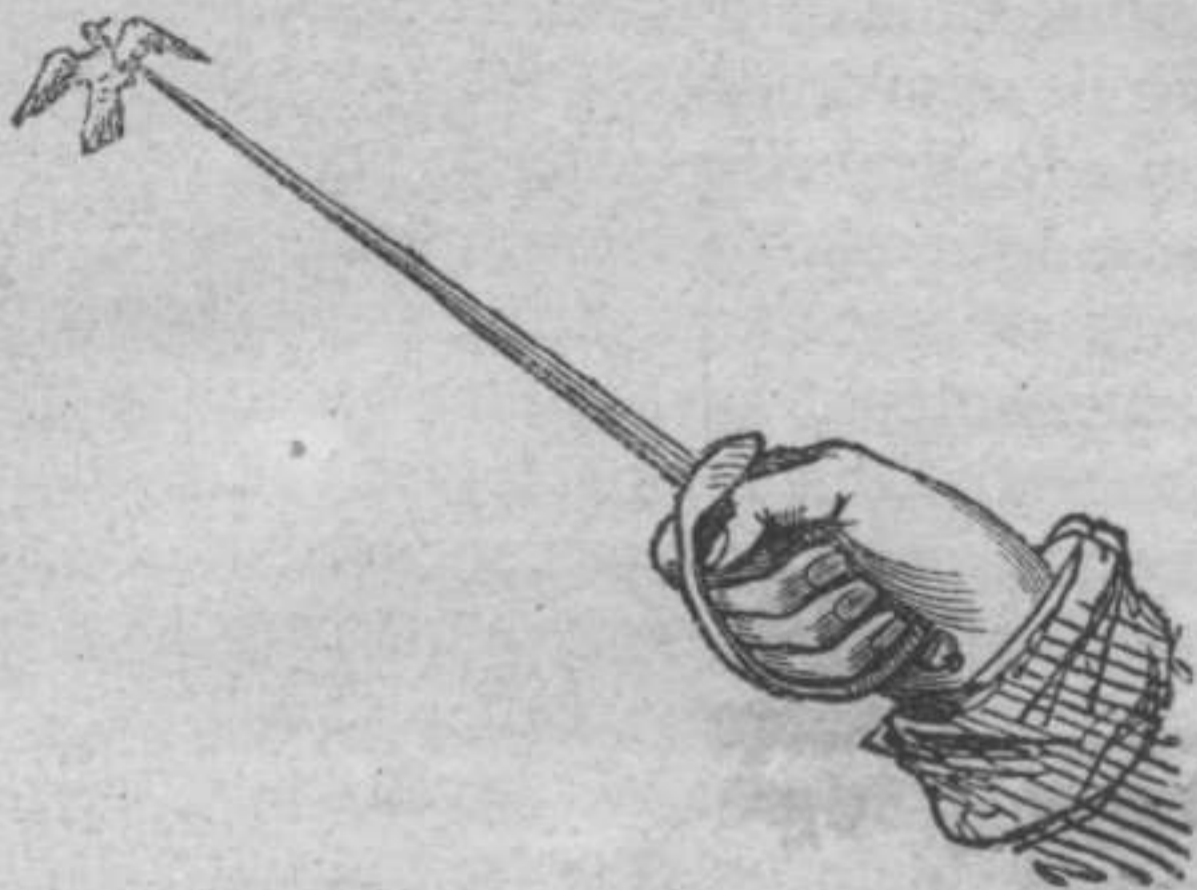
L'épée à l'oiseau.

L'épée du maître d'escrime gascon nous tombe une seconde fois sous la main : demandons-lui un nouveau prodige ; une pareille arme ne doit pas être avare de miracles.

Prenez avec autant de précaution que s'il était vivant ce petit oiseau empaillé, et portez-le à une dame en la priant de bien prendre garde de ne pas étouffer la gentille créature... Quelle est cette exclamation de chagrin ? Elle est échappée à la dame qui croit avoir tué notre oiseau... Empressons-nous de la rassurer en lui disant qu'il est seulement évanoui, mais que, pour le faire revenir à lui, le plus court et le plus sûr moyen est de le mettre dans ce pistolet que vous bourrez vous-même, car un tel soin ne plaît guère aux dames. Priez ensuite un tireur adroit ou maladroit, s'il n'y en a pas d'autres parmi les assistants, de prendre et d'armer le pistolet, puis de tirer le plus juste possible à la pointe de l'épée que vous tenez *d'une main sûre*... Le coup part... et l'oiseau voltige au bout de l'arme magique.

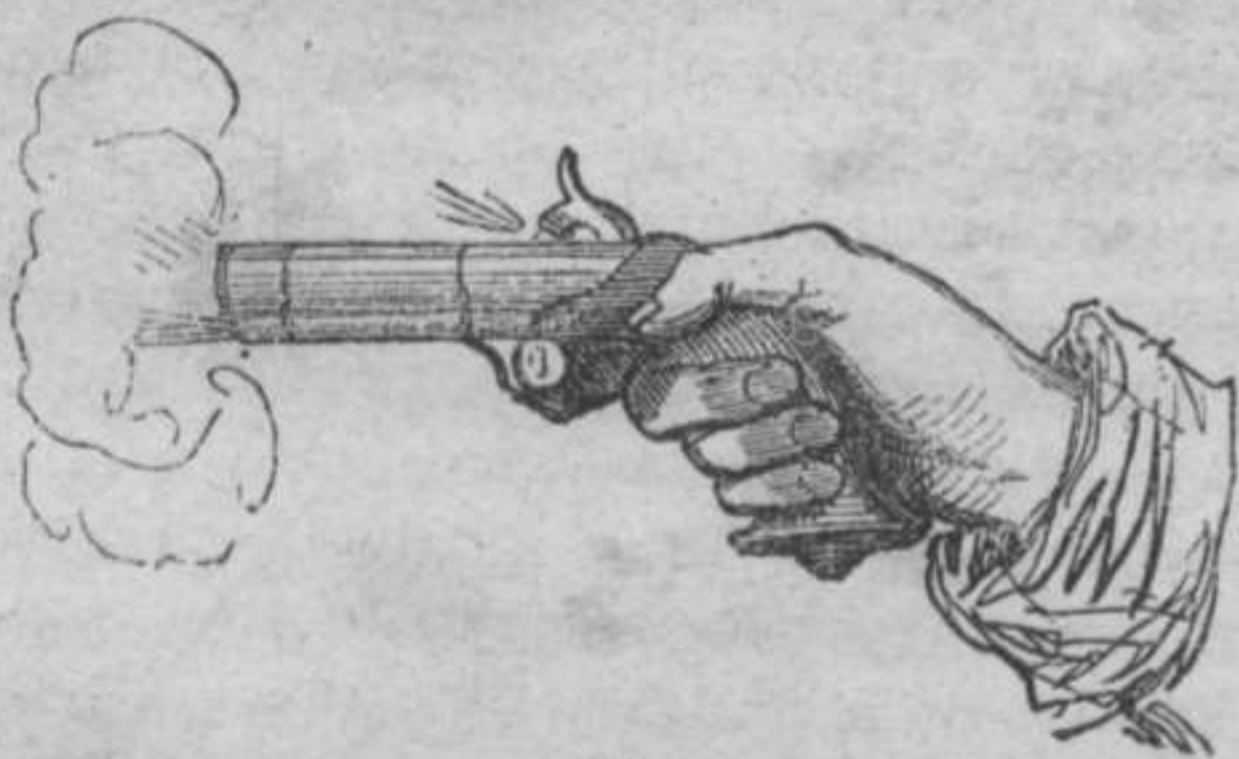
Respectons la douce et généreuse illusion de nos spectatrices, qui croient ou s'efforcent de croire à la résurrection de leur petit protégé. Vous savez aussi bien que moi qu'il est resté au fond du pistolet et que le coup est parti d'un petit canon placé sous l'arme.

Vous savez très-bien aussi que l'oiseau perché au bout de votre épée est sorti de la coquille qui, sur la poignée,



(Fig. 174.)

a remplacé la plaque carrée couvrant tout à l'heure le barillet, et où j'avais placé la carte avant de la faire



(Fig. 175.)

monter comme est monté le volatile, à la pointe de l'épée; partageons donc et gardons-en tous deux le secret.

Un musicien dans une pièce de cinq francs.

—Monsieur Bonbon, prêtez-moi, je vous prie, une pièce de cinq francs.

—La voici, Monsieur... cela me rappelle que je ne vous ai pas dit comment se nomme l'ami qui...

—Mon Dieu, Monsieur Bonbon, qu'y a-t-il donc dans votre pièce de cinq francs ?

—La belle malice : il y a cent sous !

—Il doit encore s'y trouver autre chose : un instrument quelconque et même un musicien pour produire les sons harmonieux qui paraissent s'en échapper.

—Je n'entends rien, dit naïvement M. Bonbon.

—C'est que vous n'avez pas encore l'oreille assez magique ; au reste, nous saurons à quoi nous en tenir, en forçant le locataire de la pièce à déménager de ce petit palais d'argent... Comme il serait bien difficile d'envoyer un congé en forme à notre musicien, nous allons, tout simplement, le priver d'air et de lumière.

A cet effet, mettons les cinq francs dans l'étui que voilà. Eh ! vraiment, il n'est que juste assez large pour que la pièce puisse y entrer. Prenez l'étui et mettez-la vous-même, Monsieur Bonbon. Vous voyez qu'il est entièrement vide et que l'argent tombe bien jusqu'au fond ? Refermons l'étui pour intercepter le jour et l'air comme nous nous le sommes promis. Ayez maintenant l'obligeance de la rouvrir afin de laisser, si l'envie lui en est venue, déloger le singulier locataire dont nous



(Fig. 176.)

nous occupons... Eh ! mon Dieu ! le voilà qui déménage,

à tire d'ailes par la fenêtre... Le musicien et l'instrument ne font qu'un... C'est le plus joli canari que j'aie jamais vu.

— Et ma pièce de cinq francs?

— Ce n'est pas à moi qu'il faut la demander, Monsieur Bonbon, puisque l'étui n'est pas sorti de vos mains depuis que vous l'y avez mise.

— Mais, Monsieur, l'étui est absolument vide.

— Je n'y comprends rien... Reconnaissez-vous votre pièce?

— Oh ! parfaitement, je l'avais marquée.

— Puisque vous êtes magicien, prenez ma baguette et ordonnez-lui de retrouver votre argent... Vous tenez le bout de la baguette...

— Oui, Monsieur, et je lui ordonne...

— Vos ordres sont accomplis... Voici votre pièce qui vient de sortir par l'autre bout de la baguette.

M. Bonbon écrase tous les spectateurs de son regard triomphant.

Le naïf monsieur nous a demandé notre baguette pour l'examiner en connaisseur; vous préférez que nous vous montrions notre étui : bien volontiers !

Le couvercle et l'étui proprement dit sont à peu près de la même longueur et, pour fermer la boîte, entrent exactement l'un dans l'autre. Ils contiennent un troisième étui, lequel, suivant que l'on serre ou non les parois du couvercle, s'enlève avec celui-ci ou bien demeure dans le corps principal de la boîte, qu'il double exactement; c'est, dans ce dernier compartiment qu'en préparant le tour en question, on a placé un canari. Pour faire mettre les cinq francs dans l'étui, on l'ouvre en enlevant, l'un en même temps que l'autre, le couvercle et la partie où se trouve l'oiseau. Le spectateur ne voit donc plus qu'une boîte vide sous laquelle, tout en la lui donnant à tenir, vous gardez la main; car ce compartiment a un fond mobile très-peu adhérent et que le poids de la pièce détache et fait, avec celle-ci, tomber dans votre main. Vous refermez l'étui et priez

la personne qui le tient toujours de l'ouvrir elle-même. Or, comme elle le fait tout naturellement, elle n'enlève que le couvercle, et par conséquent laisse le compartiment à l'oiseau doubler la boîte et s'ouvrir. Ce dont le canari ne manque pas de profiter pour reprendre sa liberté.

Lorsqu'il est ensuite question de retrouver la pièce perdue, vous faites, comme vous pourriez faire toute autre chose, tenir votre baguette d'un bout, et vous tenez l'autre de la main où vous avez mis les cinq francs, que leur propriétaire revoit en général avec autant de plaisir que d'étonnement.

Floraison des cartes.

(Le bouquet de cartes.)

La *floraison des cartes* est peut-être, parmi les nouveaux tours un des plus gracieux que l'on doive à la magie blanche. Il nous donnera d'ailleurs l'occasion de vous faire admirer une pièce mécanique des mieux et des plus heureusement imaginées.

C'est un arbuste couvert de feuilles et plongeant ses racines dans une caisse élégante.

Le magicien le fait placer sur sa table, prie plusieurs personnes de tirer douze cartes d'un jeu ; puis, quand les cartes sont bien connues des spectateurs, chacun pose la sienne sur un plat où on les brûle toutes immédiatement. Leur cendre est alors semée autour de l'arbuste, au sommet duquel on en voit six, tout d'abord, s'épanouir comme des fleurs ; puis une seconde floraison faire apparaître les six autres à la place des premières.

Avant tout, disons que le magicien a dû faire tirer des cartes *forcées*¹.

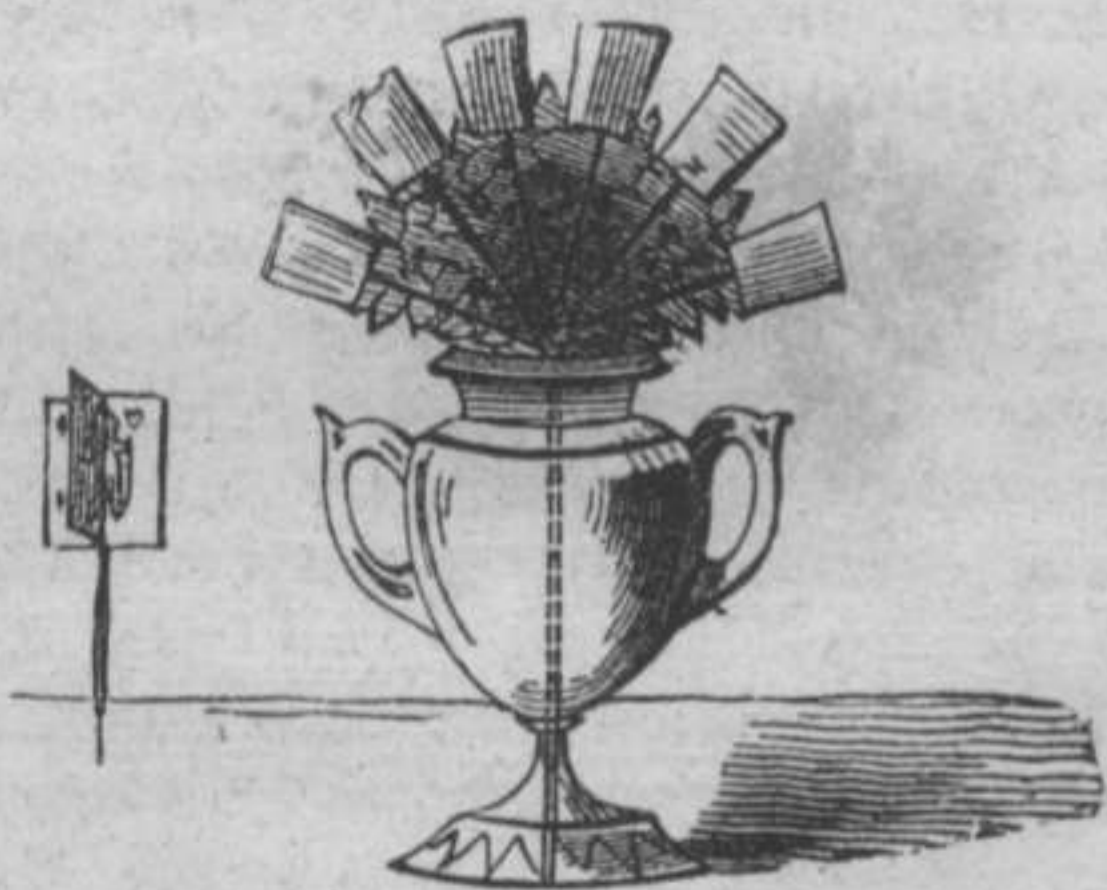
¹ L'explication des *cartes forcées* se trouve dans les *Mille et un amusements* ; nous n'avons pas à nous en occuper ici.

Passons maintenant derrière le rideau pour y ap-



(Fig. 177.)

prendre le secret de l'arbuste merveilleux. En soulevant un peu le pied de la caisse, nous voyons qu'elle a été placée sur une triple pédale : la première a fait monter, jusqu'aux trois quarts environ de l'arbuste, une tige que le tronc et le feuillage ont empêché d'apercevoir. Cette tige se compose de six palettes fermées, tenues comme les branches d'un éventail et au bout de chacune desquelles se trouve un petit appareil présentant, chacun, une des six cartes forcées que le magicien a données à prendre. Lorsque la tige est arrivée au point



(Fig. 178.)

que nous venons d'indiquer, une seconde pédale fait

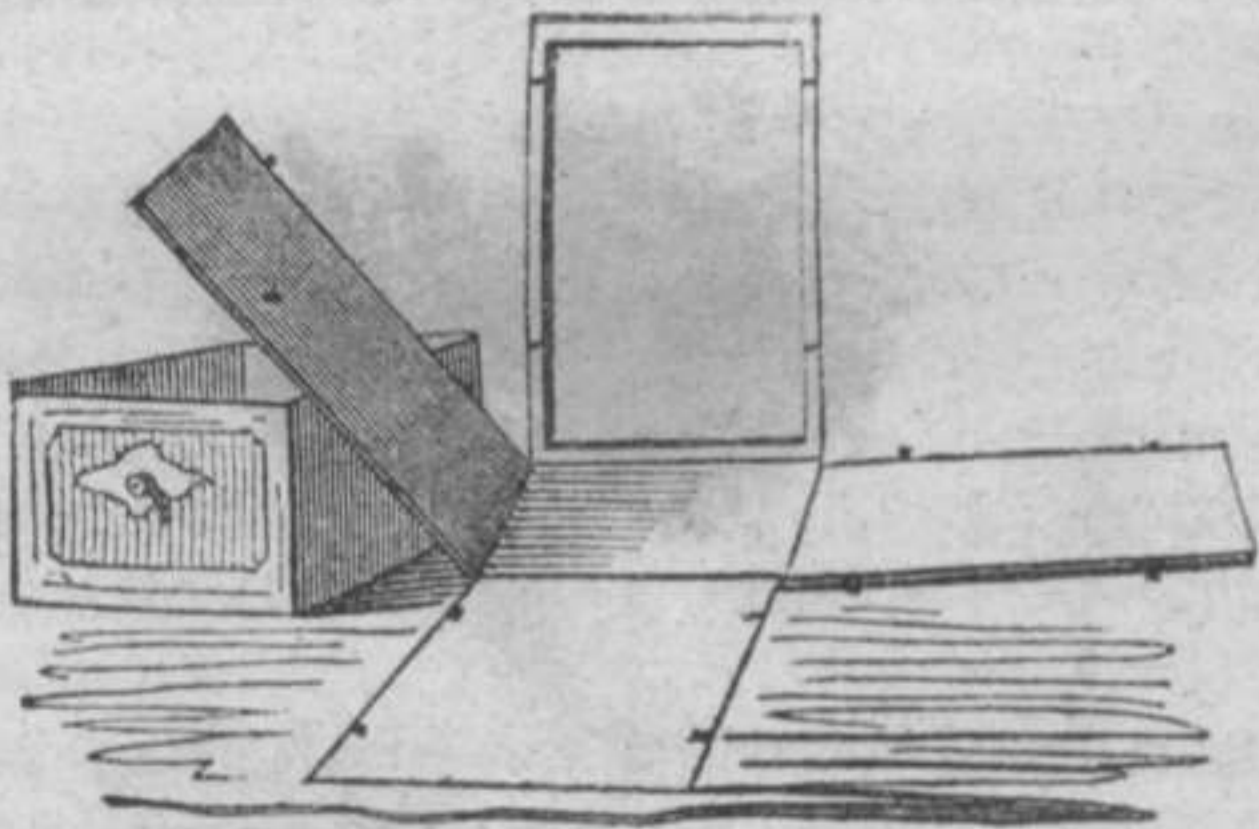
écarter les branches de notre éventail, lui imprime un second mouvement ascensionnel, et les cartes viennent couronner le feuillage de l'arbre.

Mais il n'a fleuri que six cartes sur douze et six spectateurs demandent à voir les leurs. La troisième pédale va donner à tous une entière satisfaction. Au milieu de chacun des petits appareils placés au bout des palettes, est posé, sur une charnière, un éventail qui peut aller de droite à gauche, comme ferait le feuillet d'un livre tout grand ouvert. Or, au recto et au verso de ce feuillet, sont deux moitiés de cartes dont les moitiés correspondantes se trouvent sur la plaque où il est fixé; de sorte qu'en le faisant passer d'un côté à l'autre, on ferme, en quelque sorte, ici, un livre qui dérobe aux yeux la première carte, et là, on en ouvre un second qui en laisse voir une nouvelle. Telles sont les fonctions de la troisième pédale.

Où l'auteur fera voir qu'une jeune et jolie dame a les mains pleines de roses invisibles.

(La boîte au tombeau.)

Nous ne vous avons jamais montré l'intérieur de



(Fig. 179.)

nos boîtes magiques qu'au moment de vous en confier

les secrets. Il n'en sera pas de même cette fois.

Nous démontons entièrement celle-ci, qui est faite exprès. Il vous est donc facile de vous convaincre qu'elle ne contient rien qu'un grand, un *simple* tiroir que vous pouvez tourner et retourner dans tous les sens, de même que vos regards peuvent scruter tous les coins de mon nouveau coffre... Vous n'avez rien aperçu qui vous parût suspect?... Non... Reconstruisons, sous vos yeux, la boîte examinée dans toutes ses parties avec tant d'attention... A présent, mettez le tiroir... Vous ne la fermerez qu'au dernier instant... Je vous laisse la boîte, à laquelle je ne touche plus.

Peut-être vous êtes-vous, cher lecteur, demandé quelquefois et après avoir approché vos lèvres de la main d'une jeune et jolie dame, pourquoi cette main si rose et si blanche était toute parfumée. Et vous vous êtes dit sans doute qu'elle était remplie des roses invisibles de la jeunesse. Ces roses, qui s'effeuillent si vite, ont-elles jamais été visibles? Nous ne le pensons pas, et il appartenait à la magie blanche de prouver qu'elles ne sont point métaphoriques.

Fermez donc le tiroir de la nouvelle boîte merveil-



(Fig. 180.)

leuse, au-dessus de laquelle vous prierez une dame de passer la main... Le miracle est opéré... Faites sortir le tiroir : il est rempli de roses de toutes les nuances et de tous les parfums !

La moindre explication touchant notre boîte serait

un attentat de lèse-galanterie. Vous pourrez, si vous le voulez, supposer, en y réfléchissant, que la forme élégante du haut de la boîte est très-favorable pour dissimuler un certain espace qui serait fermé par une planchette d'une surface à peu près égale à celle du fond, et que, là, il n'avait pas été impossible de mettre, surtout si on les avait serrées un peu, une assez grande quantité de roses. Permis à vous de poursuivre votre supposition et d'imaginer que le tiroir, en se fermant, peut déranger une des baguettes qui encadrent la planchette et faire tomber cette dernière au fond du coffre où se répandent les fleurs. Mais nous n'acceptons en rien la responsabilité de ces suppositions, car nous aimons mieux dire et penser que la main d'une jolie dame peut, sans le secours de la magie, réaliser le miracle des roses.

Résultat comique d'une fâcheuse erreur.

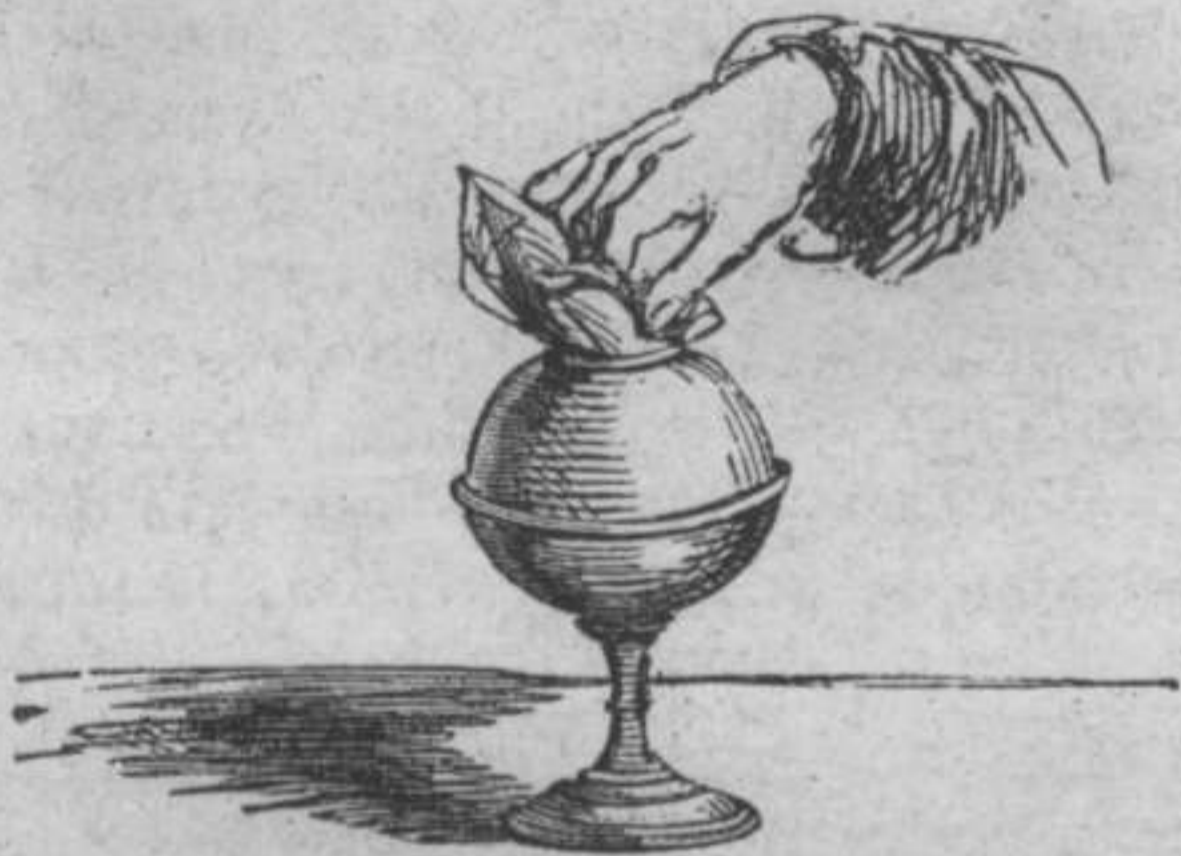
(La boule au mouchoir.)

J'ai emprunté à une dame un joli mouchoir de batiste, puis, allant à ma table, j'ai mis une rose dans le milieu du mouchoir dont j'ai réuni les quatre coins de manière à envelopper entièrement la fleur, qu'un spectateur se charge ensuite de tenir emprisonnée. J'offre alors de la reprendre sans qu'elle sorte du mouchoir et sans faire lâcher prise à la main qui le serre. Un éclat de rire m'avertit que ma proposition est acceptée...

Je prends une paire de ciseaux et, coupant d'un seul coup le mouchoir au-dessus du poignet qui tient la rose captive, je montre triomphalement qu'elle est en ma possession et que, cependant, elle est toujours dans sa fine enveloppe.

Hélas, mon triomphe ne dure pas longtemps, car le spectateur qui m'a aidé de son concours s'empresse de m'envoyer le mouchoir, que ni lui ni moi n'osons plus rendre dans l'état où il est, c'est-à-dire avec un grand trou au milieu.

Heureusement, j'ai sous la main ma boule d'or. Il n'existe pas de plus habile ouvrière. Tout ce qui entre coupé ou déchiré, par l'ouverture que vous voyez en haut de la sphère, en sort si bien cousu et raccommodé qu'il n'y paraît en aucune façon..... Mais il se trouve déjà quelque chose dans la sphère..... Ah! ah!



(Fig. 181.)

c'est le reste d'un morceau de cachemire bleu qui m'a servi, hier, à réparer un magnifique cache-nez et qui était, par oubli, resté là..... Mettons-y maintenant le mouchoir et son morceau..... L'opération ne prendra pas plus d'une demi-seconde et le mal doit être admirablement réparé à présent... Voilà le mouchoir, vous voyez... Hé bien, qui vous fait rire ainsi?...

Ah mon Dieu! au lieu du morceau blanc, j'ai mis le morceau de laine bleu dans la boule et c'est lui qui a été recousu au milieu de la batiste. Fâcheuse erreur! car la réparation a été solidement faite et comme ma boule ne saurait défaire son propre ouvrage, je ne puis plus, Madame, que vous rendre votre mouchoir tel que le voilà... A moins cependant que vous me permettiez de le couper en morceaux assez petits pour être semés sur la terre de l'oranger que l'on m'apporte. Nous verrons ce qu'il en adviendra!

Vous y consentez... En cinq ou six coups de ciseaux

le mouchoir va être bon à ensemençer notre petit terrain.



(Fig. 182.)

En attendant, voulez-vous que nous jetions un coup d'œil dans la boule d'or ? Il serait inutile de vous faire observer qu'avant de la mettre en usage, le magicien a fait l'échange du mouchoir prêté, qu'il a laissé sur la servante de la table où son aide est venu le prendre inostensiblement. Donc, la boule est formée de deux demi-sphères réunies par un cercle horizontal sur lequel elles tournent légèrement l'une à droite, l'autre à gauche. A l'intérieur est une autre boule mobile, creuse, divisée en deux compartiments, avec une ouverture pour chacun, et tenue, au milieu du cercle susdit, par deux espèces de vis non serrées qui seraient comme les extrémités de son diamètre ; enfin l'une ou l'autre ouverture de ce globe intérieur vient correspondre à celle de la grande sphère, dès que l'on fait tourner le haut ou le bas de celle-ci.

Vous auriez vu le magicien mettre le faux mouchoir coupé dans un compartiment de la petite boule, et en tirer un second tout préparé de l'autre compartiment, que vous n'en sauriez pas plus, peut-être moins ; d'où il suit que nous croyons avoir le droit de fermer ce chapitre.

**Naissance merveilleuse des fruits et des fleurs
de l'oranger ou du rosier magique.**

Tous les regards viennent de se fixer sur l'oranger magique. Ses branches ne sont encore chargées que d'un épais feuillage. De petits points blancs commencent, cependant, à moucheter cette verte parure, ils grandissent peu à peu et scintillent déjà de toutes parts ainsi que des étoiles qui se seraient doucement épanouies. Mais presque aussitôt, cette poussière d'argent s'efface sous des rayons d'or; des disques d'un jaune brillant ont succédé aux blanches étoiles, les fruits aux fleurs; l'arbuste s'est couvert de belles oranges.

Cueillons une de ces pommes dorées..... Je l'ouvre et elle renferme le charmant mouchoir que j'avais si fort maltraité et que je retrouve enfin tel qu'il m'a été confié.

Pourquoi détruire l'effet ravissant produit par cette pièce merveilleuse en vous parlant des pédales dont l'une par son jeu, dérange certaines parties mobiles du feuillage qui masquaient des boutons de fleurs d'oranger en fer peint et d'abord fermés, dont l'autre en poussant une tige fait ouvrir lentement les pétales, sur



(Fig. 183.)

charnières, de ces boutons, dont une troisième déplace

de nouveaux groupes de feuilles qui s'ouvrent pour laisser voir des oranges ou des roses, soit pour faire paraître un Amour et cacher les fleurs ou les boutons d'où les fruits et les fleurs ont paru sortir ? Pour cette fois, mieux vaut nous taire.

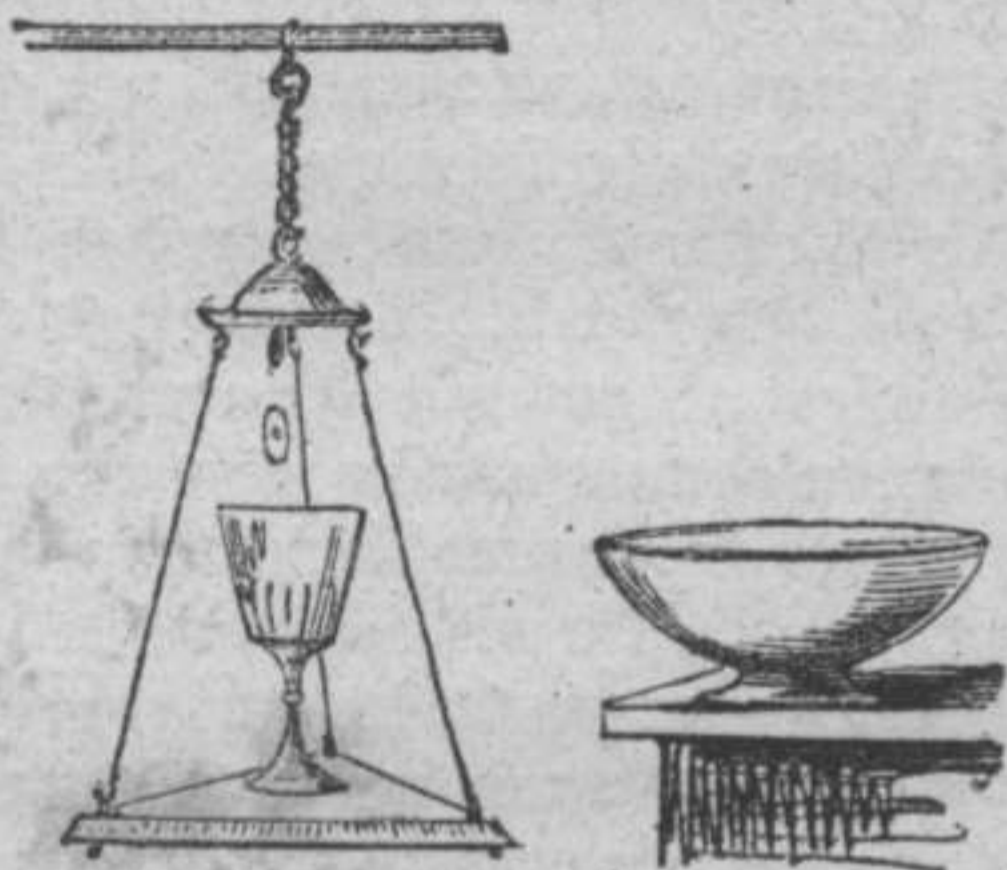
Les pièces de cinq francs aériennes.

(Le trépied magique.)

Je suis un emprunteur éternel ; mais comme je paie très-exactement mes dettes, je compte sur votre inépuisable indulgence et je vous demanderai huit pièces de cinq francs. Pendant qu'on les recueille, je suspends au plafond, au moyen de mes deux cordons, ce trépied où vous voyez qu'il n'y a rien absolument... Puisque mon servant a mis sur ma table la pile d'écus, que vos yeux ont pu ne pas quitter un seul instant, personne, je l'espère, ne saurait m'accuser d'escamotage. Comme il en serait peut-être autrement si je les tenais dans ma main, je vais les verser dans le bol de verre blanc que je tiens là... Je vous demande pardon du bruit qu'ils ont fait en y tombant, mais j'étais bien aise que vous me les entendissiez vider tous.

C'est que mon bol possède un pouvoir auquel vous auriez pu ne pas croire : il rend l'argent qu'on y met aussi léger et aussi diaphane que l'air même... Vous comprendrez que l'expérience coûterait un peu cher, si, par contre, le trépied suspendu au plafond n'avait la puissance d'attirer les pièces volatilisées et de leur rendre leur premier état. Ecoutez bien : vous allez les entendre sonner, une à une, à mesure qu'elles arriveront. Elles partent ; commençons à compter : une, deux, trois, quatre, cinq, six, sept, huit... Mon bol est vide, toutes les pièces ont passé dans le trépied ; mais il ne suffit pas que vous les ayez entendues, il faut encore que vous les voyiez. Je décroche la petite machine... Pas un écu n'est resté en route.

Ceci n'est bon à dire qu'aux spectateurs, car les écus que le magicien a empruntés ont été interceptés par une trappe au moment où il faisait semblant de les prendre sur la table et de les jeter dans le vase. Le bruit calculé à dessein et qu'ils ont paru faire en tombant a été produit dans la coulisse par des écus jetés, avec force, au fond d'un autre vase.



(Fig. 184.)

Quant aux pièces recueillies sur le trépied, elles tombaient du petit pavillon qui le surmonte et qui semble n'être là que pour tenir l'anneau servant à le suspendre avec deux cordons. Avant qu'on apportât la machine, l'argent bien entendu était déjà à son poste.

A mesure que le magicien compte une, deux, etc., une secousse électrique fait tomber une pièce, grâce au même système d'anneaux, de cordons, etc., que nous avons détaillé dans notre chapitre intitulé : COMMENT ON PEUT FAIRE VOYAGER SON ARGENT. » (*Le coffre de cristal.*)

*Judicieux oracle rendu par la tête de Belzébuth au
XIX^e siècle.*

(La tête du diable.)

Or, le papa et la maman Jérôme avaient décidé que

leur fille Nicette épouserait non point le beau Nicolas qui ne possédait de vaillant que ses deux bras, mais bien le Gros-Pierre que l'on connaissait pour avoir derrière les fagots de bons écus comptant. Jérôme et sa femme étaient si bien boutés sur cette pensée que, malgré les pleurs de Nicette et les soupirs du beau Nicolas réduit par le chagrin à l'état d'échalas, le jour de la noce était définitivement choisi et convenu. Gros-Pierre n'était point sans avoir une défiance que sa future ressentait un brin de tendresse en trop pour un autre que lui ; mais il comptait que le mariage la guérirait de ce mal, et, en attendant, il cherchait par tous les moyens possibles à égayer la pauvre fillette. Même qu'il la mena, en compagnie du père et de la mère Jérôme, voir à la ville, les diableries d'un sorcier pour rire qui était venu de Paris, faire, dans le théâtre, toutes ses manigances au profit des pauvres de l'endroit.

De sorte qu'après en avoir montré de toutes les couleurs, on apporta une grosse vilaine tête, tenue en l'air par deux bouts de bâton en cuivre qui lui entraient dans les oreilles et qui venaient de leurs autres bouts s'appuyer sur deux cannes de verre à travers lesquelles on voyait comme à travers une goutte d'eau claire ; si bien que l'affreuse tête ne pouvait, sans qu'on s'en avisât, communiquer ni avec le ciel ni avec la terre.

Sur ces entrefaites, le sorcier de Paris dit aux curieux : « Braves gens ! ma tête étant celle du diable — et elle en avait bien l'air plus que de raison — elle va répondre à toutes les questions des questionneurs qui se présenteront pour le moment... Pourtant, dit encore le magicien, comme l'organe de Belzébuth pourrait vous écorcher les oreilles, la tête se contentera de dialoguer avec vous en remuant les yeux et en ouvrant la bouche. Lorsque les yeux bougeront, cela voudra dire non ; quand sa bouche ira jusqu'aux oreilles, ça sera qu'il dira oui. Si bien que, pour vous encourager, je vais commencer à lui parler. »

Alors le sorcier poussa quelques questions à la tête,

qui se mit tantôt à bouger les yeux et tantôt à branler la mâchoire. C'était bien extraordinaire tout de même, mais ça causait plus de peur que d'encouragement.

« Vous allez voir, recommença notre sorcier, que la tête du diable n'est pas méchante comme elle en a l'air et qu'elle pense seulement à vous procurer de la satisfaction en vous amusant... Voilà un jeu de trente-deux cartes dont vous allez en tirer une à votre gré; puis, vous la remettrez avec les autres, sans que j'y regarde en aucune façon. »

Le papa Jérôme prit une carte, en la cachant dans le creux de sa main, la montra à ses voisins et la remit de même au milieu du paquet... Le sorcier ne perdit pas de temps, fourra le paquet dans la bouche de la tête de Belzébuth et il commanda à celle-ci de cracher, toute seule, la carte qui venait d'être tirée parmi les autres... Est-ce vous ou moi qui nous chargerions d'une pareille besogne, quand même nous aurions du temps à perdre



(Fig. 185)

jusqu'à la fin des siècles?..... Hé bien, la tête exécuta le commandement à la minute..... Le papa Jérôme avait tiré le roi de carreau..... elle cracha le roi de carreau tout seul...

Là-dessus, Gros-Pierre se dit : Ma foi, je me risque à questionner cette grosse tête, qui a plus d'esprit que

nous tous ensemble. En conséquence, il s'en approche et lui demande bravement :

« Est-ce que je ferai bien de me marier ? »

La tête le dévisage un instant et commence à rouler ses gros yeux à n'en plus finir... Vous vous rappelez que c'était sa manière de dire non... Gros-Pierre était devenu tout rouge, puis tout violet, puis tout je ne sais quoi... Il redemanda cependant :

« Est-ce que si j'épouse une jolie fille..... est-ce que... » La tête ne le laissa pas achever, et elle ouvrit la bouche comme si elle voulait avaler le pauvre gars.

Pour le coup, Gros-Pierre avait son compte tout entier : il se sauva du spectacle sans plus se soucier de ramener les Jérôme et sa fiancée que s'ils n'eussent jamais été au monde.

Gros-Pierre voulut rester garçon ; le vin, qu'il aimait et aime encore plus que de raison, le consola facilement. Voilà donc ce qui a été cause que le beau Nicolas et la fille à Jérôme font le plus gentil et le plus heureux ménage du pays.

Le paysan, qui venait de faire ce naïf et véridique récit dans le cabaret du Lapin-Blanc, vida son verre de piquette à la santé de la tête de Belzébuth.

De cette tête, nous connaissons l'aspect, nous savons ce qu'elle peut exécuter. D'où lui vient sa puissance ? Elle la doit tout entière à trois pédales. La machine, en effet, est supportée par un pied de bois où s'enfoncent ses deux colonnes de verre et sous lequel les touches se trouvent placées. Ces touches font agir des tiges mobiles, en verre aussi et contenues dans les colonnes. L'action arrive ainsi à des appareils que renferme le bâton de cuivre transversal ; l'un met les yeux, l'autre la bouche en mouvement.

La carte que la tête semble souffler hors du jeu sort par une ouverture placée au-dessous ou au-dessus des lèvres. Il y a là un petit compartiment dans lequel le magicien l'a mise avant d'apporter la tête et d'où la chasse l'action d'une troisième pédale. On a donc dû

faire tirer par un spectateur une carte forcée ou bien employer un jeu composé de cartes semblables.

Les douze boîtes les unes dans les autres.

Faire passer invisiblement un objet dans une boîte ne vous paraîtrait plus, au point où nous en sommes arrivés, qu'une œuvre d'écolier, un jeu d'enfant. Mais peut-être ne verriez-vous pas sans étonnement le magicien emprunter une bague ou une pièce de monnaie marquée et lui faire traverser à l'instant douze boîtes bien fermées, contenues les unes dans les autres, de façon que l'objet emprunté se retrouvât dans la plus petite, c'est-à-dire celle du milieu ou la douzième. Exécutons donc le tour, je vous assure qu'il produira un très-bon effet.

Nous demandons une alliance, que nous faisons déposer sur un plateau à échanges. En retournant à notre table, nous opérons l'échange¹; puis, nous laissons tomber l'alliance ainsi remplacée sur la servante de la table, où notre auxiliaire vient la prendre.

Quelques paroles que nous adressons aux assistants donnent à celui-ci plus de temps qu'il ne lui en faut pour remplir son office. Il consiste à mettre la bague empruntée à l'endroit où on doit la retrouver. On comprend aisément que, s'il avait alors à fermer douze boîtes et à les placer les unes dans les autres, il y emploierait un temps qui ôterait au tour beaucoup de son prestige. Aussi n'en est-il point ainsi : les boîtes dont les couvercles, d'un côté, sont disposés de manière à n'en former, en quelque sorte, plus qu'un seul, et de l'autre, les fonds de telle façon qu'ils n'en représentent plus qu'un aussi, ces boîtes, disons-nous, s'ajustent si exactement, qu'en réunissant les fonds aux couvercles elles se trouvent toutes enfermées du même coup et aussi vite qu'une simple boîte.

¹ Voir page 91, le plateau à échanges.

Sur notre demande, le servant les apporte aussitôt.



(Fig. 186.)

Nous prenons sur le plateau l'objet substitué et en l'escamotant nous faisons semblant de le lancer dans la boîte multiple que nous donnons à ouvrir. Mais, quoiqu'elle puisse se fermer en une seule fois, il est impossible d'arriver à la dernière sans les ouvrir toutes une à



(Fig. 187.)

une, et le spectateur chargé de cette besogne n'est vraiment récompensé de ses peines que par la surprise agréable dont cette expérience ne manque jamais d'être suivie et qu'il partage avec tout le monde.

Le petit Chasseur.

(Automate.)

Permettez-moi de vous présenter un petit personnage

que tout magicien doit connaître, et qui nous donnera des preuves d'une adresse vraiment remarquable.

C'est ce gentil chasseur à peine grand d'un pied; mais le mérite, vous le savez, ne se mesure pas à la taille. Il est armé de son fusil, dont il ne se sépare jamais. Ne croyez pas qu'il le porte seulement pour la forme; il sait parfaitement s'en servir. Voyons s'il est disposé à nous donner un échantillon de son talent :

« Mon camarade, votre fusil est-il chargé ? » (L'automate dit *oui* avec la tête). « Vous n'avez, parmi les assistants, aucun ennemi qui puisse redouter l'usage que vous feriez de votre arme ? » (Le chasseur répond par plusieurs signes de tête négatifs.) « Hé bien ! montrez-nous que vous savez tirer un coup de fusil... En joue!... (L'automate qui était au port d'arme met en joue.)



(Fig. 188.)

Feu!... (Le petit homme tire un coup de fusil et se remet au port d'arme.)

Tous ces mouvements sont exécutés avec une précision qui étonne d'autant plus les assistants, que l'on prend plus souvent et que l'on replace sur la table le mannequin; il a l'air ainsi d'être isolé et d'agir spontanément. Ici encore, vous l'avez bien compris, on emploie le système des pédales. Nous n'avons pas à y

revenir. Maintenant que vous avez fait connaissance avec notre personnage, il nous reste à vous montrer avec quel succès il peut s'associer à différentes expériences de magie.

Un coup de fusil merveilleux.

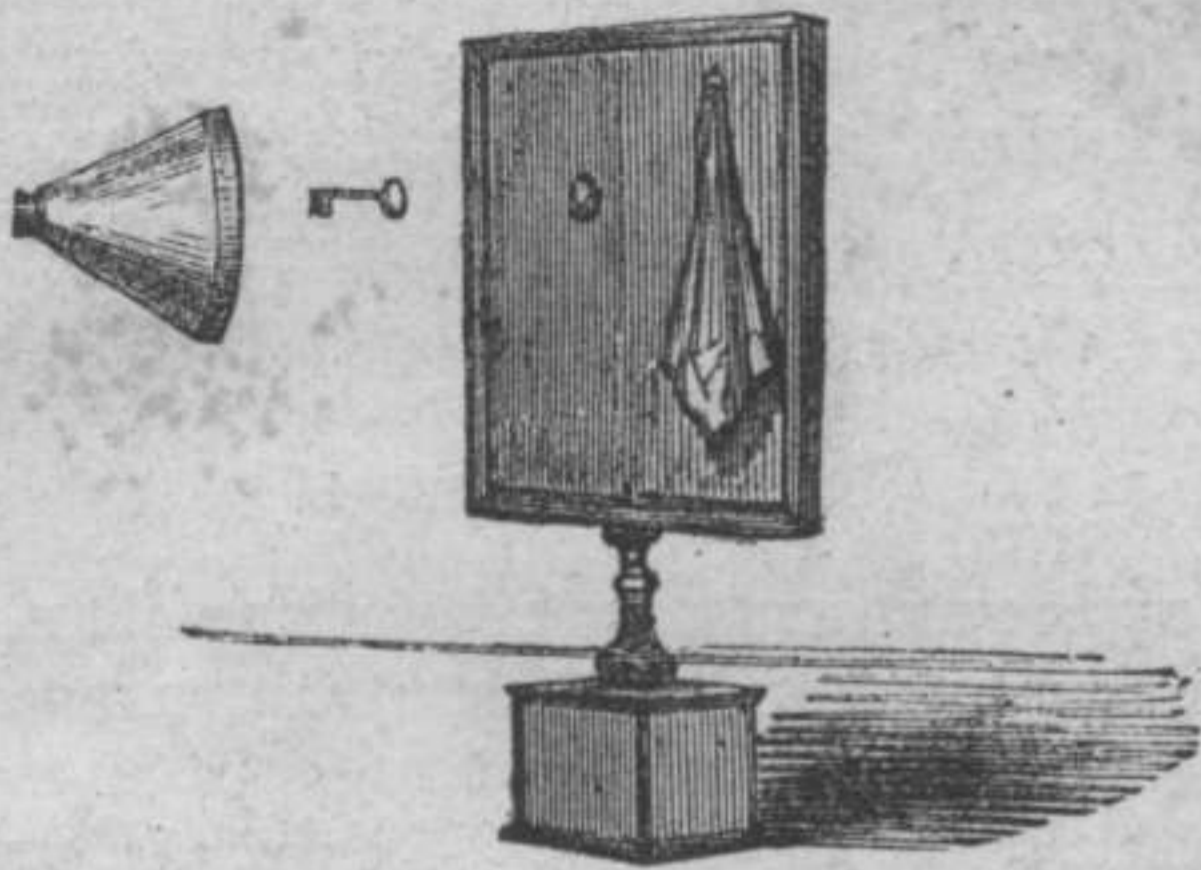
(Le store.)

Le talent de notre petit chasseur ne se borne pas à savoir, comme il vient de nous le montrer, manier son arme. Il se plaît encore à en tirer un parti vraiment merveilleux, lorsqu'elle est chargée avec autre chose que de la poudre ; si, par exemple, au lieu de plomb, on y a mis une clef, un mouchoir une bague ou quoi que ce soit ; comme ces différents objets sont ceux qu'il vous sera le plus facile de nous prêter, nous n'en chercherons pas d'autres. Ayez donc l'obligeance de les confier, pour un instant, à mon petit Nemrod.

Nous allons bourrer tout cela dans son fusil, qui a tout exprès la bouche évasée comme une espingole. La clef et la bague d'abord et le mouchoir par-dessus. Jamais arme à feu n'aura été aussi bien chargée. Maintenant il nous faudrait un but ; le store qu'on vient d'aller chercher tout à propos nous en servira. Plaçons-le à la plus grande distance possible du chasseur..... « Êtes-vous prêt, camarade ? » (Signes affirmatifs de l'automate.) « Alors en joue... feu ! » (La poupée exécute ces commandements ; le coup part, et la clef, la bague, ainsi que le mouchoir empruntés, se trouvent fixés au milieu du store.) Camarade, c'est fort bien visé, et quand vous allez à la chasse aux mouches vous devez en revenir avec votre carnier plein de gibier. Rendons à chacun ce qui lui appartient, clef, bague et mouchoir.

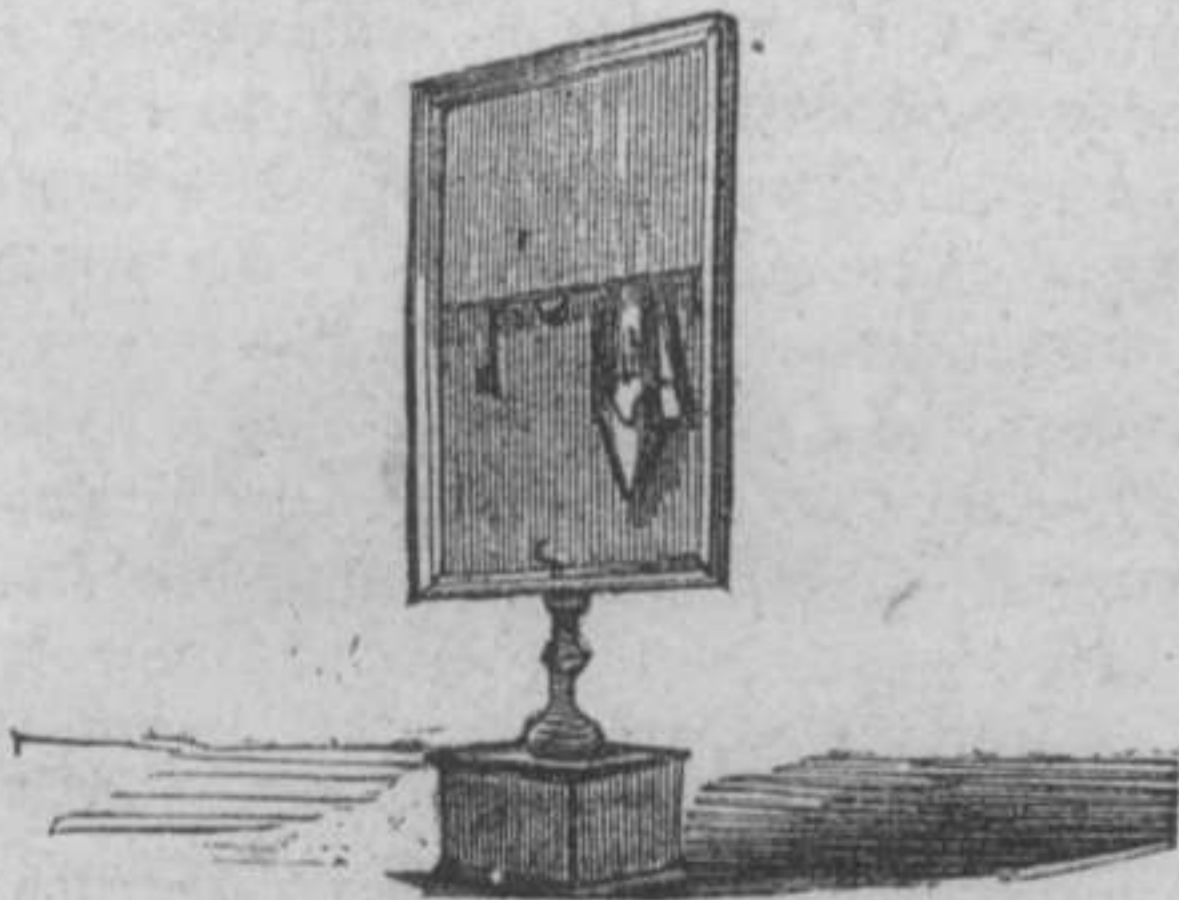
Voyant que nous sommes arrivés au paragraphe des explications, vous examinez le fusil de l'automate. Déjà vous avez découvert que la batterie, mise en mouve-

ment par une pédale marchant comme les autres, fait



(Fig. 189.)

seulement partir une capsule. La gueule de l'arme vous paraît vide, et cependant les objets que j'y ai placés s'y trouvent encore; seulement une nouvelle pédale a poussé sur eux un volet peint en noir qui les cache maintenant. Ces objets je les avais substitués à ceux qui m'avaient été prêtés, utilisant pour cela la servante de ma table, d'où ces derniers ont été aussitôt emportés, puis accrochés à un store tenu dans un cadre de cuivre et porté sur un pied. Devant ce store, il en a été abaissé



(Fig. 190.)

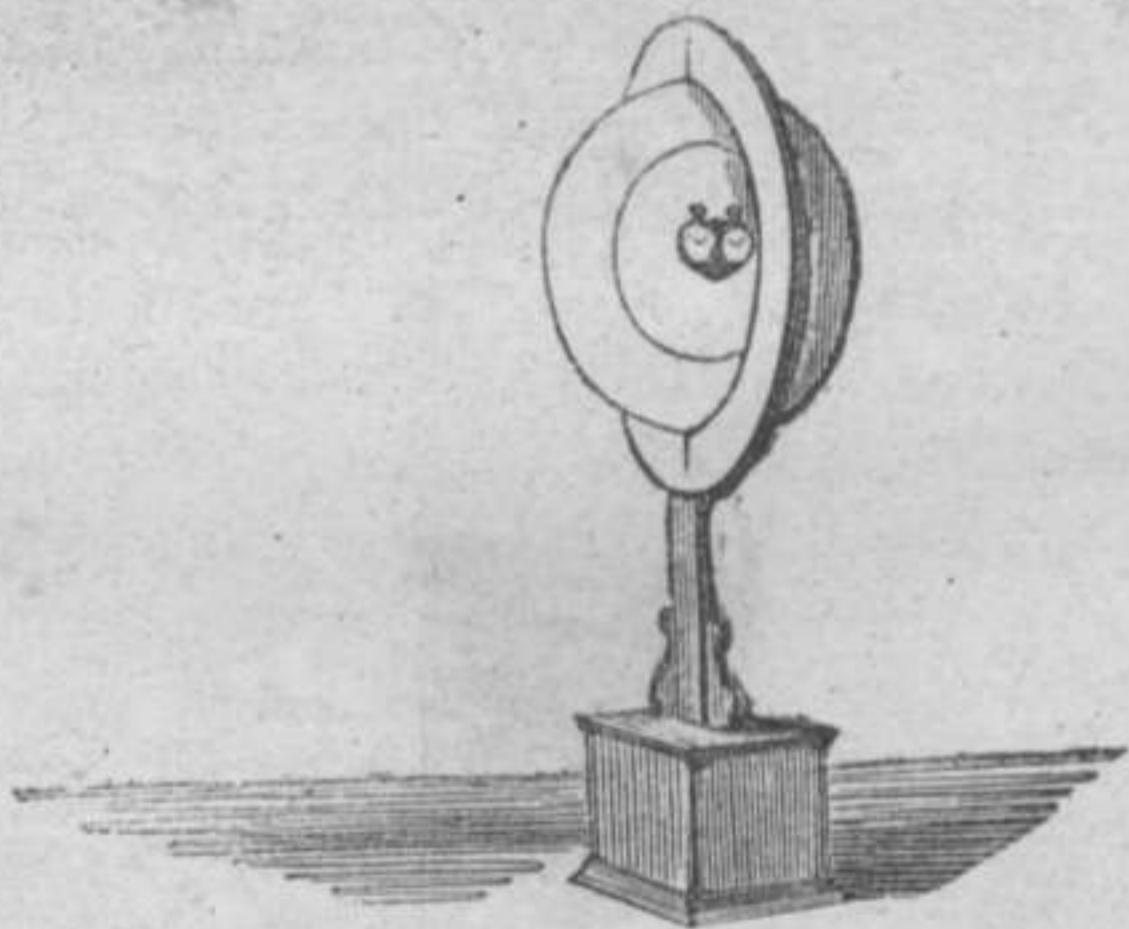
un second, de couleur exactement semblable. Celui-ci

est enroulé sur une poulie à ressort, et ne reste tendu que parce qu'on l'arrête par le bas au moyen d'un petit crochet. Quand l'automate tire son coup de fusil, une dernière pédale détale un crochet, le store remonte rapidement dans le haut du cadre et démasque les objets attachés au milieu du premier.

La Cible enchantée.

Il est encore une expérience pour laquelle nous vous engageons à vous faire aider par l'automate-chasseur, bien que le magicien puisse l'exécuter lui-même, au moyen du pistolet magique ¹. Elle produit, avec notre petit personnage, beaucoup plus d'effet : c'est le tour de la cible enchantée.

Cette cible est formée d'un morceau de bois carré ou rond, plus ou moins grand, reposant sur un pied, peinte en blanc avec un point noir au milieu, d'où partent des cercles noirs aussi, qui s'enveloppent en grandissant proportionnellement. Le milieu de la cible



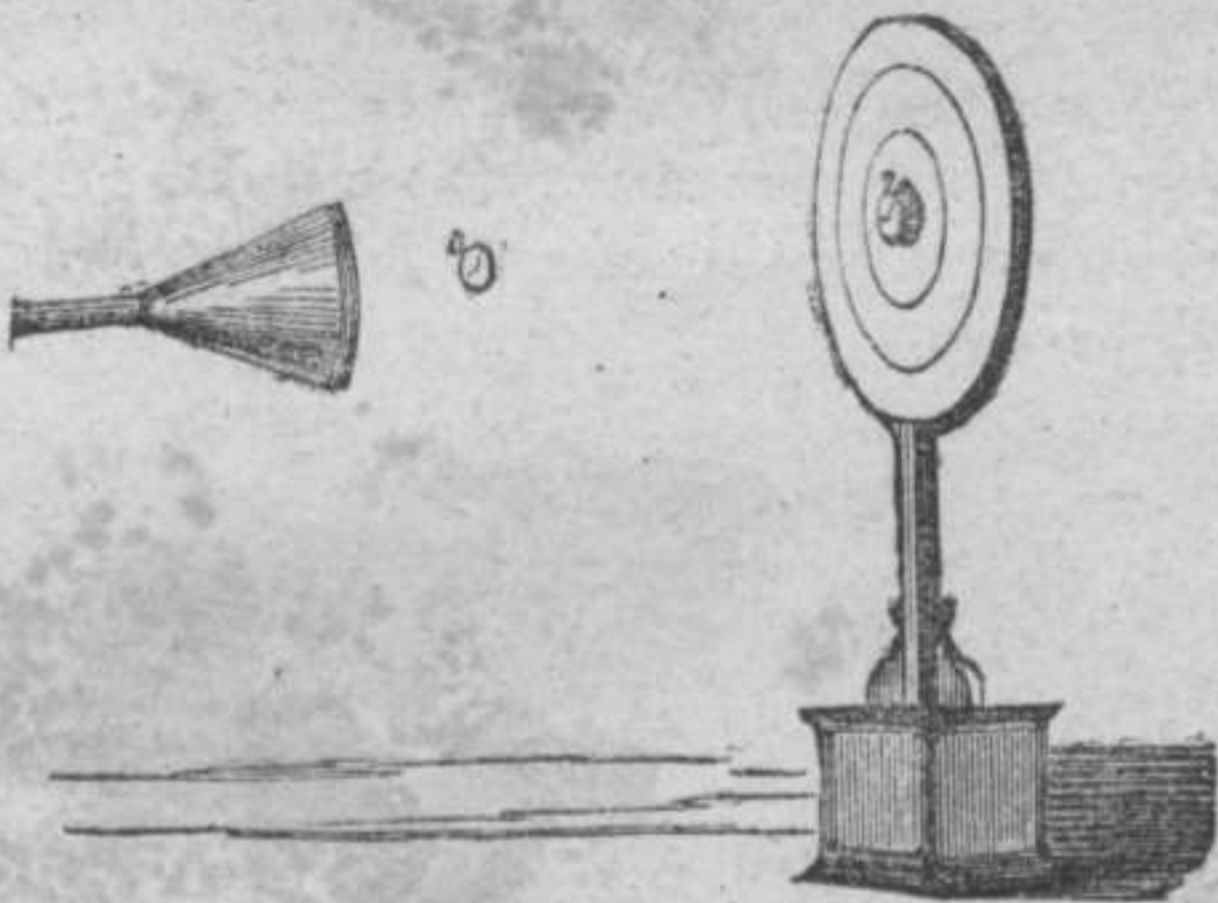
(Fig. 191.)

est une partie mobile, limitée par le premier cercle à partir du point central. Ladite partie est traversée par

¹ Dont nous parlerons plus loin, page 351.

un axe sur lequel l'action d'un ressort l'a fait, quand il est temps, accomplir une demi-révolution, c'est-à-dire que la face de derrière vient rapidement remplacer celle de devant.

Pour faire le tour en question, le magicien emprunte une montre ou deux, dont il fait le change, charge le fusil de l'automate ou le pistolet magique avec celle qu'il vient de substituer, pendant que son servent s'empare de la première et l'accroche derrière la cible qu'il apporte aussitôt après. Celle-ci est posée sur une pédale.



(Fig. 192.)

Au coup de feu, cette pédale fait tourner la partie mobile, et la montre apparaît comme si l'habileté du tireur l'eût clouée au but.

Le café de haricots.

(La boîte au café chaud.)

On vient de me donner là une boîte bien précieuse pour les amateurs de café. Il n'existe pas de filtre qui le fasse meilleur, plus vite ni plus commodément. Pour en fournir la preuve, je prierai quelques personnes d'accepter une tasse d'excellent moka, que ma boîte,

vide encore, comme vous pouvez le remarquer, va nous procurer à l'instant. On m'a remis aussi un cornet plein de..... Ah! mon Dieu! quelle étourderie! au lieu de grains moka, le cornet contient de beaux haricots..... de véritables haricots de Soissons... Puisque les voilà, ce sont eux qui vont nous servir.

— Il faut, auparavant, les transformer en garçons de café, s'écrie une voix dans laquelle tout le monde reconnaît avec effroi l'accent de M. Bonbon.

— Pourquoi cela?

— Dame! vous nous offrez une demi-tasse, et vous dites que vos haricots vont nous servir.

— A faire du café en guise de moka. Je suis désolé, Monsieur Bonbon, de vous avoir donné la peine de nous interrompre.



(Fig. 193.)

— Il n'y a point de mal, Monsieur, et cela me rappelle que je ne vous ai pas dit le nom de cet ami que j'ai rencontré en faisant le fameux tour de la Madeleine.....

— Vous nous ferez le plaisir de le dire une autre fois, car voici ma boîte à café remplie de haricots, et je ne saurais tarder plus longtemps à l'utiliser. Le moyen est fort simple : il consiste à bien refermer la boîte avec son couvercle; je la touche de ma baguette; le

café doit être maintenant bon à verser. Ouvrons ma cafetière : aux haricots de Soissons a succédé en effet l'excellente liqueur que vous connaissez..... Vite des tasses, car elle est toute sucrée.



(Fig. 194.)

Cette manière d'offrir le café à des invités est trop originale pour que vous ne désiriez pas vous procurer une boîte semblable à la nôtre. Si vous la voulez toute pareille, il faut qu'elle soit faite de deux parties ressemblant aux deux moitiés d'un gros étui rond, entrant, pour fermer la boîte, presque entièrement l'une dans l'autre. Dans celle qui sert de couvercle, se trouve une troisième boîte plus petite, tenue par le haut, au moyen d'une griffe, et que l'on a, lorsqu'on veut faire le tour, remplie de café bouillant et sucré. L'autre partie, ou boîte proprement dite, ne laisse d'abord voir qu'un compartiment vide dans toute sa longueur. Mais, au moment où on y met les haricots, on fait, en poussant un bouton placé au bas, monter un double fond qui empêche ceux-ci de remplir la boîte, quoiqu'ils aient l'apparence d'y être entrés jusqu'aux bords. Quand vous la fermez, le compartiment qui contient le café refoule jusqu'au bout inférieur la couche de haricots et le double fond posé sur un ressort à boudin. Avant de rouvrir la boîte, il reste à tourner un nouveau bouton

dont le couvercle est pourvu et qui fait lâcher prise à la griffe tenant le compartiment au café. Ce dernier, maintenu par son poids, demeure alors dans la partie inférieure du philtre magique.

—

La Laiterie des Fées.

(La boîte à crème.)

Tout en trouvant votre café de haricots excellent, quelques dames pourraient, afin de vous embarrasser, vous demander de la crème, parce qu'elles ne sont pas habituées à le prendre pur. « Si votre baguette est véritablement une fée, vous diront-elles, il lui sera facile de tirer un peu de lait des haricots que vous n'avez pas tous employés pour faire votre moka. » Leur malice vous fournira l'occasion de leur être agréable et de montrer l'étendue de votre pouvoir, si vous possédez la boîte à crème merveilleuse.

C'est une boîte toute simple, ronde, dans laquelle vous avez mis de la crème, de façon, cependant, à ce qu'elle ne monte pas tout à fait jusqu'au bord. Puis,



(Fig. 195.)

vous avez couvert le vase avec une espèce d'entonnoir

dont le conduit, fermé à son extrémité inférieure, plonge dans le liquide sans en déplacer une grande quantité.

Dans cet entonnoir, le magicien verse les haricots, des oignons, etc., et pour faire croire que la boîte en est toute pleine, il enfonce au milieu d'eux une baguette qui passe par le conduit. Il couvre ensuite le vase avec une cloche en fer-blanc, dit que le prodige vient de se réaliser, et il enlève la cloche dans laquelle, par la force de la pression, l'entonnoir se trouve pris.

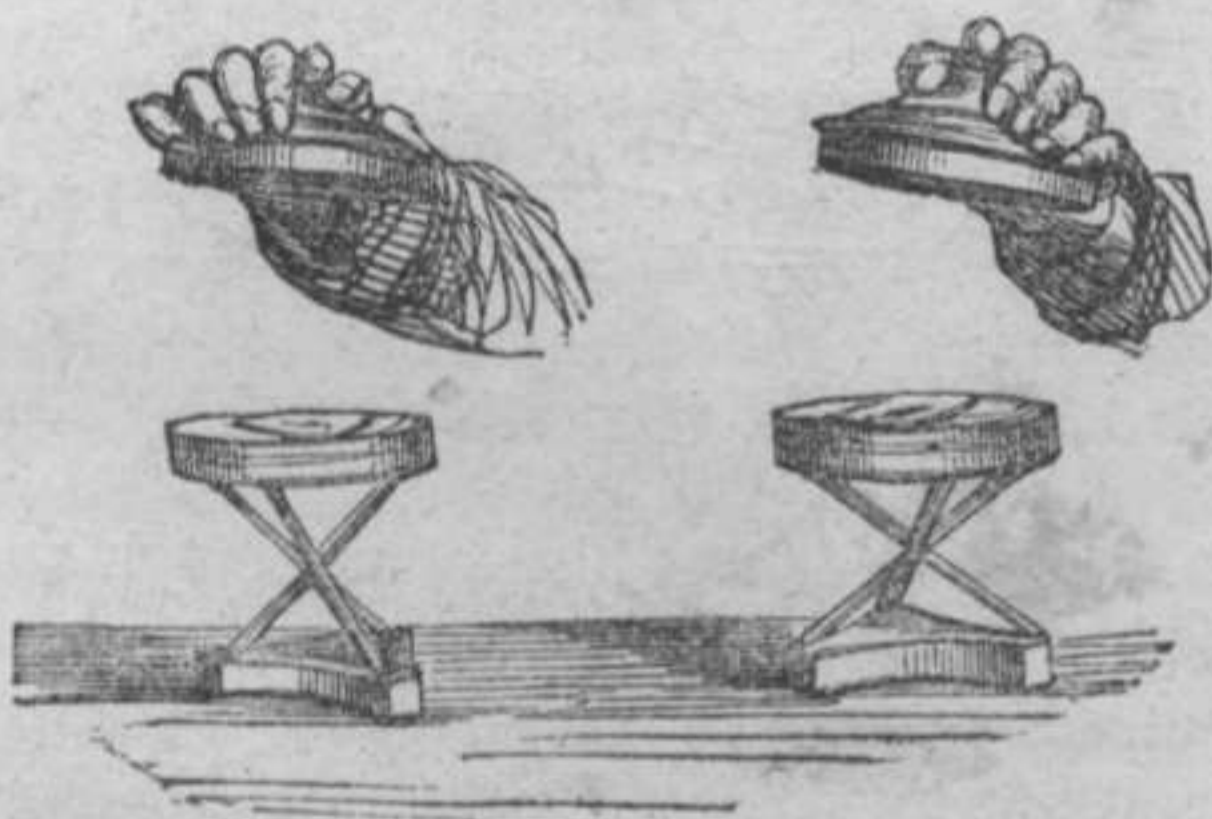
Il peut alors verser aux belles malicieuses la crème qu'elles lui ont demandée avec l'intention de mettre sa puissance au défi. Il ne s'est rencontré jusqu'à présent que M. Bonbon qui n'ait pas trouvé cette expérience jolie, parce que, dit-il, on y voit beaucoup de *lait*.

Joli tour de passe-passe.

(Le plateau aux cartes.)

Née au milieu des cartes, avec un jeu de piquet pour berceau, la magie blanche les associe souvent encore à ses merveilleuses expériences.

Suivons-la dans ses charmants caprices et faisons



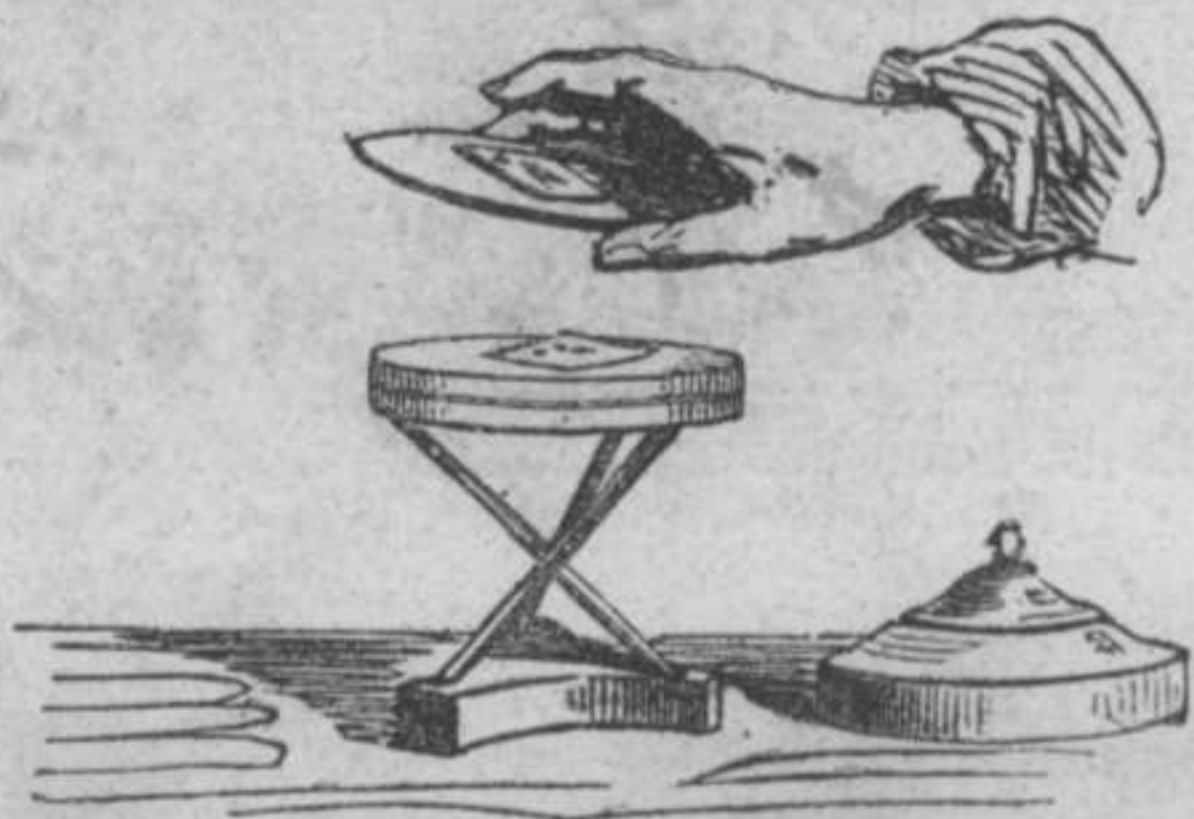
(Fig. 196.)

tirer deux cartes forcées. Un des spectateurs a pris l'as

de cœur, un autre la dame de pique. Nous emportons les deux cartes et les posons, la dame de pique à gauche, l'as de cœur à droite, chacune sur une petite table ronde à trois pieds.

Après avoir montré plusieurs fois que les cartes sont bien à la place indiquée, nous couvrons en même temps nos tables d'une cloche de fer-blanc, en annonçant que la dame de pique va passer invisiblement de gauche à droite et l'as de cœur de droite à gauche. Les cloches immédiatement levées laissent voir, en effet, la première de ces cartes à la place de la seconde, et celle-ci à l'endroit où était celle-là.

Un magicien seul, si d'ailleurs il ne connaissait pas ce joli tour de passe-passe, pourrait deviner que les tables si minces en apparence ont cependant un double plateau; que sous le premier de ces petits plats, entiè-



(Fig. 197.)

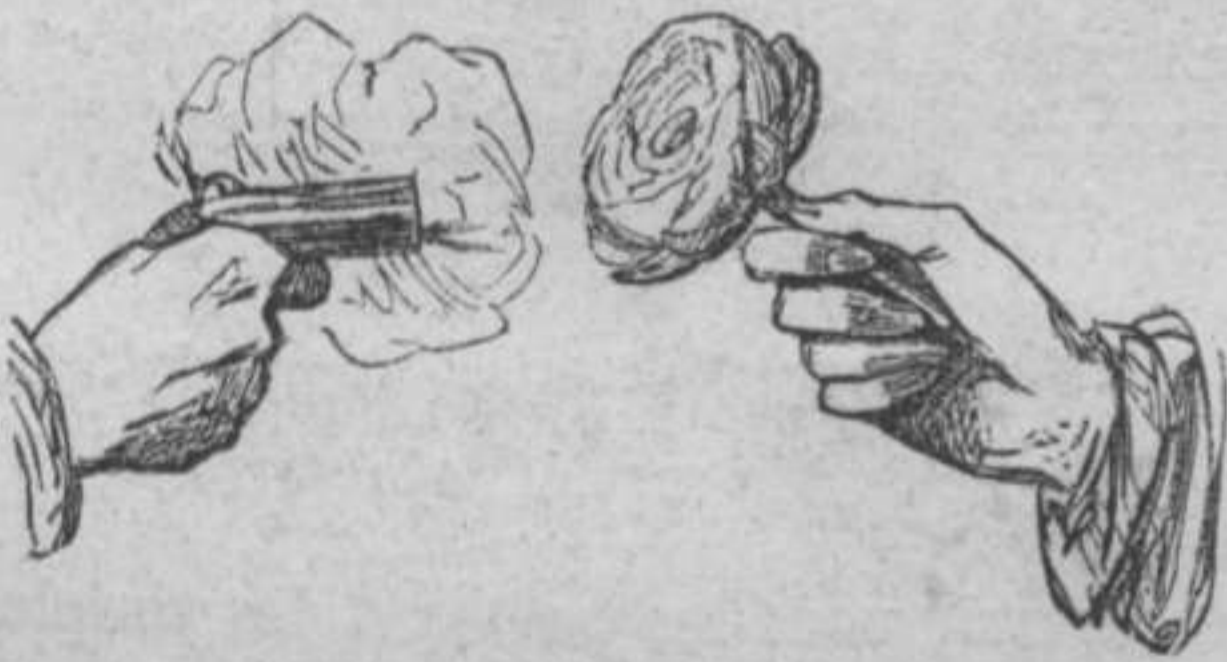
rement détaché de la machine et un peu plus grand que le plateau véritable, nous avons mis les cartes destinées à se substituer à celles que nous faisons prendre comme au hasard; deviner enfin que les cloches, servant dans leurs parois les plateaux supérieurs, les avaient enlevés avec les cartes que nous y avons ostensiblement posées. Comme vous devez être, à l'heure

qu'il est, passé magicien, nous vous laissons le plaisir de deviner tout cela.

Le Pistolet du magicien.

Ne vous effrayez point à la vue de l'énorme pistolet dont je me suis armé. Le pistolet d'un magicien n'a jamais tué personne. Au reste le nôtre n'est encore chargé qu'à poudre.

Pour remplacer la balle, nous allons y glisser une bague que je vous emprunterai de nouveau. Veuillez la déposer sur mon plateau, afin qu'elle soit vue de tous les spectateurs jusqu'au moment où elle passera dans le canon de l'arme. L'y voilà. Je bourre fortement et j'arme le pistolet avec lequel je vous prierai, Monsieur, de vouloir bien tirer sur moi, lorsque je vous en donnerai le signal. Je vous demande seulement le temps de



(Fig. 198.)

cueillir au bout de mon cabinet, un bouton de rose que j'aperçois. Il vous servira de point de mire... Maintenant, je suis prêt... Ajustez bien, je vous prie, et tirez sans crainte...

Bravo, Monsieur! vous avez fait mouche, comme on dit au tir. Le coup, en portant au beau milieu du bouton, l'a fait épanouir. Il en est sorti une rose magnifi-

que au milieu de laquelle je vois, si je ne me trompe, la bague qui nous a servi à charger le pistolet. L'erreur n'est pas possible, c'est bien le bijou emprunté.

Dans ce tour, il n'y a de neuf pour le lecteur que le bouton de rose au milieu duquel se retrouve la bague prêtée et dont l'épanouissement subit au bout des doigts de celui qui le tient, mérite une courte explication.

Nous avons déjà fait, une fois, usage du pistolet magique pour ressusciter un petit oiseau, et cette arme a été alors décrite telle qu'elle est ¹. Après s'être rendu maître de la bague susdite en la remplaçant par une autre sur le plateau, dont vous connaissez l'utilité, on met cette dernière dans le canon apparent du pistolet, où elle restera ; puis, avant d'apporter le bouton de rose on y glisse la bague à restituer.

Ce bouton, posé sur une tige garnie d'un petit ressort à boudin, est entouré de pétales mobiles en fer, recouvertes en dehors de feuilles vertes, et, en dedans de feuilles roses. Une pression du doigt sur le bout du ressort fait ouvrir les pétales, et la rose dans le sein de laquelle brille, ainsi qu'un cœur d'or, la bague empruntée, s'épanouit comme par enchantement.

Surprenante fécondité du cristal.

(Boîte à la rose dans le verre.)

Les roses qui, pour les poètes et les simples prosateurs ont toujours été l'image de la beauté, sont aussi les satellites éphémères du plaisir, passager comme elles, hélas ! Aussi ne saurait-on reprocher à la magie blanche d'appeler trop souvent à son aide ces fleurs, merveilleuses même au milieu du merveilleux. Une rose sera donc encore l'héroïne de notre nouvelle expérience.

Cette expérience, nous l'espérons, effacera bientôt de

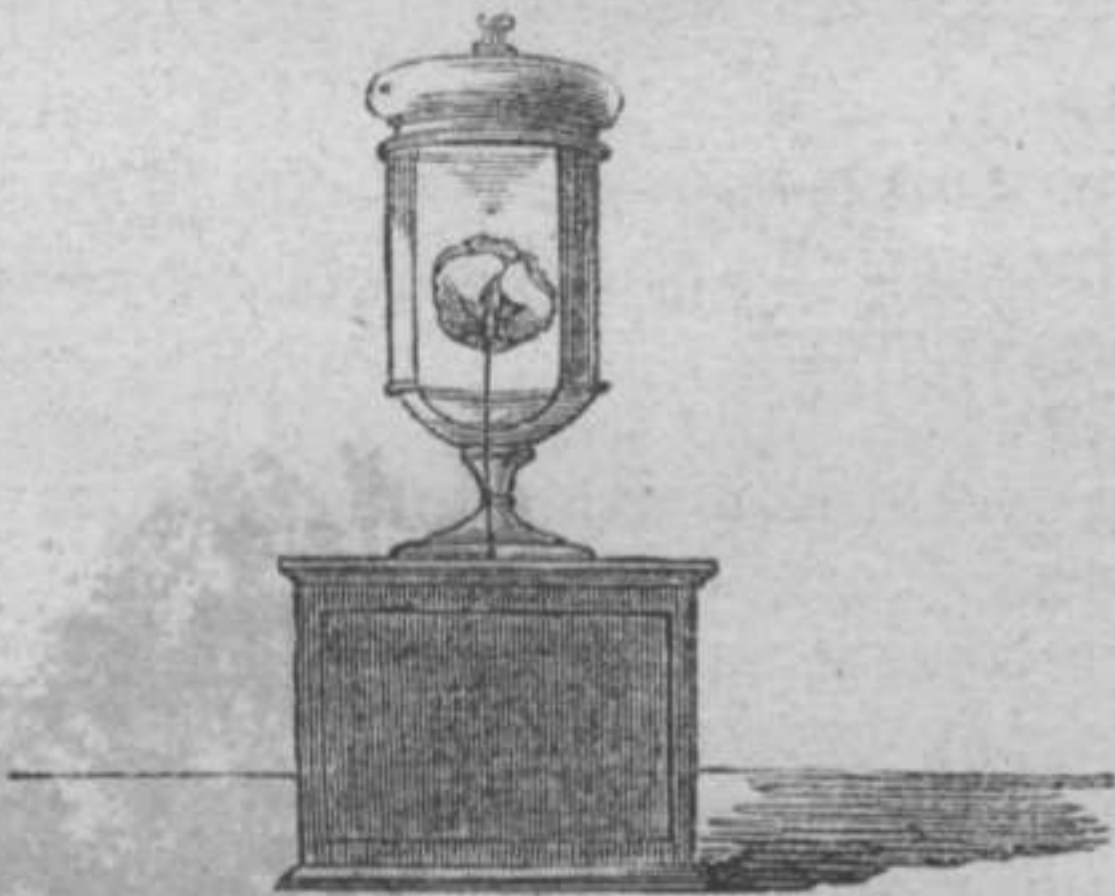
¹ Page 322 : *L'oiseau ressuscité d'un coup de pistolet.*

l'esprit humain ce vieux préjugé que la reine de nos parterres ne peut, comme ses humbles sujettes, naître que dans une vilaine terre noire et fumée. La rose, en cela, n'a pas été moins calomniée que le cristal, qui jusqu'à présent n'a été considéré que comme un corps brillant, fin et transparent, fort beau, enfin, mais tout à fait improductif. Faisons justice de ces deux préventions.

J'ai là justement un magnifique verre de cristal ; afin qu'il soit bien en évidence, plaçons-le sur le piédestal. Le verre, personne ne peut en douter, est entièrement vide. Je fais simplement et rapidement passer devant lui le foulard magique, car la nature a des secrets qu'elle veut tenir cachés aux yeux des mortels..... Le cristal est devenu fécond, une rose vient de naître dans le verre.

Dussent toutes les roses nous priver à jamais de leurs parfums aimés, tous les cristaux se briser au bruit de nos explications humiliantes pour leur dignité, il faut bien le dire, nous avons calomnié la calomnie.

La rose que vous avez vue dans notre verre avait été cueillie sur une terre noire et fumée ; puis elle avait été attachée par le bout de sa tige à dessein recourbée, la



(Fig. 199.)

tête en bas, à la traverse d'une bascule placée dans le

haut du piédestal dont nous avons parlé. Cette espèce de boîte carrée est entièrement ouverte du côté opposé aux spectateurs. Le foulard ne vous a caché le tout, pendant un instant, que pour nous permettre de pousser une gâchette qui a fait partir une détente jointe à la bascule. Alors la rose, sortant de la boîte, a décrit de bas en haut un demi-cercle dans le sens du verre.

Or, ce verre a lui-même une ouverture longitudinale, invisible même à une petite distance, et par laquelle la rose est venue triomphalement, mais bien prosaïquement, trôner dans ce cristal. Qu'ils nous pardonnent l'une et l'autre d'avoir approfondi ce mystère !

L'omelette dans un chapeau.

Dès les premières paroles, je suis interrompu par M. Bonbon, qui se lève et s'écrie en gesticulant comme un possédé :

« L'omelette dans un chapeau ! voilà le tour où je triomphe !..... C'est toujours *mon* chapeau qui sert à faire l'expérience... Remarquez bien qu'il ne contient rien et qu'il ressemble à tous les autres..... Eh bien ! vous allez voir. »

M. Bonbon, qui a un couvre-chef tout neuf, me l'offre avec tant d'empressement que je ne saurais refuser de me servir du magnifique feutre. Aussitôt notre personnage reprend, sans presque se donner le temps de respirer :

« Le magicien va maintenant casser des œufs et les mettre avec de l'eau, de la farine, dans ce petit vase de porcelaine ; puis il en versera, sous vos yeux, le contenu dans *mon* chapeau ; il le remuera deux ou trois fois, et il en tirera une omelette toute chaude ou un gâteau jaune comme de l'or. »

M. Bonbon pousse un cri de victoire, car, n'espérant plus qu'il se taise, je viens d'exécuter tout ce qu'il a bien voulu annoncer aux assistants. En me voyant ti-

rer une omelette de *son* chapeau, le cher monsieur se croit réellement le premier magicien du monde, et il donne à droite et à gauche de grosses poignées de main que ses voisins ne savent comment refuser.

Comme il pourrait être infiniment plus agréable à nos lecteurs de faire des omelettes dans le chapeau des autres que d'en voir faire dans leur propre feutre, nous nous empressons de leur en apprendre le moyen. Ils devront avoir une omelette cuite sans beurre ou une brioche contenue dans une écuelle de fer-blanc que l'on dispose à l'avance sur la servante de la table, derrière laquelle ils passeront pour accomplir l'expérience. En arrivant là, ils feront adroitement tomber dans le



(Fig. 200.)

chapeau l'écuelle et ce qu'elle contient. C'est cette écuelle qui reçoit les œufs, l'eau, la farine, etc., que que l'on verse d'un vase en porcelaine. Celle-ci s'emboitant exactement dans celui-là, le magicien fait semblant de bien égoutter le vase dont il couvre l'écuelle pour retirer en même temps l'un et l'autre. Il ne reste plus alors dans le chapeau que l'omelette ou la brioche.

Le Jeu du Diable.

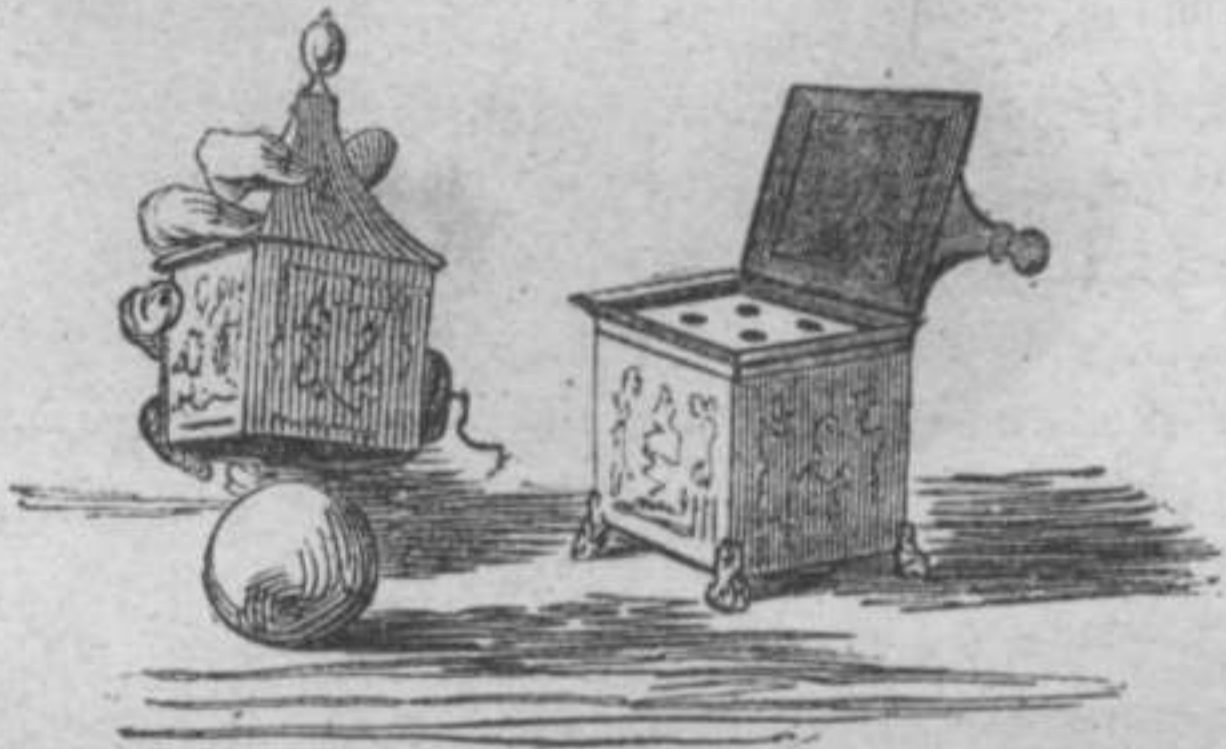
(Dé à l'orange.)

Je me suis proposé, cette fois, de vous faire connai-

tre un jeu qui, assure-t-on, a remplacé, aux enfers, le lansquenet, depuis que ce dernier est à la mode sur terre.

Voici une boîte de laquelle je retire ce gros dé ; il vous est facile de voir qu'elle est entièrement vide maintenant ; voilà un gobelet chinois sous lequel il n'y a rien absolument. Dans la boîte, je mets une orange qui la remplit, et je baisse le couvercle ; je couvre, d'autre part, le gros dé avec le gobelet chinois.

Maintenant, faites votre jeu, ou plutôt supposons que chacun ait ponté ; comme banquier, je perds toutes les fois que vous direz exactement où se trouve l'orange ou bien le dé. Vous pensez que la première est dans la boîte, parce que vous me l'y avez vu mettre ; vous avez perdu : c'est le dé qui s'y trouve maintenant.....



(Fig. 201.)

L'orange est sous le gobelet chinois. Re commençons ! Les mises sont faites ; je gagne encore : l'orange est revenue à sa place, le dé a repris la sienne. Enfin, pour le troisième coup, comme il en serait pour un millier de parties, l'orange est encore passée d'un côté, et le dé est allé de l'autre. Vous voyez que, lorsque Lucifer tient la banque, il doit faire de jolis bénéfices.

Il y a pourtant, dans la manière de pratiquer ce jeu diabolique, pour toujours gagner comme banquier, beaucoup plus de magie blanche que de sorcellerie. On n'en doutera plus après s'être rendu compte des pièces que nous venons d'employer.

On remarquera, en effet, que la boîte carrée où se met d'abord l'orange est doublée intérieurement par un cube creux, aux parois très-minces, et entièrement libre. Si nous retirons ce cube, auquel l'absence d'une face laisse encore une ouverture pareille à celle de la boîte, nous voyons que toutes ses autres faces ressemblent aux côtés d'un gros dé à jouer. Remettons-le à sa place et laissons tomber l'orange dans la boîte que nous fermerons à moitié seulement. Voulez-vous que le fruit disparaisse? Faites tourner le bouton surmontant le couvercle, et vous en voyez descendre un second couvercle, jusqu'alors retenu dans le premier par des griffes, qui vient fermer le cube et en faire un dé complet dans lequel l'orange se trouve prise et cachée. Désirez-vous qu'elle reparaisse? Après avoir fermé la boîte, vous tournez dans le sens contraire le bouton dont nous venons de parler; les griffes saisissent de nouveau la face supérieure du dé, et les deux couvercles s'emboîtant l'un dans l'autre, il redevient simple doublure comme devant.

Le dé qui se place sous le gobelet chinois est en tout semblable à celui de la boîte; c'est donc un cube creux n'ayant que cinq faces. On a soin de le poser l'ouverture sur la table. A peine se trouve-t-il couvert par le gobelet, qu'une trappe fait monter dans ce dé une orange. Si c'est celle que l'on veut faire voir, on lève le gobelet dont on serre un peu les parois, et le dé reste à l'intérieur de la petite machine; dans le cas contraire, on la soulève tout naturellement, et le dé reste sur l'orange.

Nouveau jeu de billard à l'usage des personnes qui n'aiment pas l'exercice.

(La pilule du diable.)

Le jeu de billard ne demande pas seulement de l'adresse et une certaine étude, il exige encore, on le sait, une assez grande légèreté à la course, car il faut sans cesse voyager d'un côté, d'un bout à l'autre de cette verte arène où se poursuivent, se croisent, se rencontrent les blanches et la rouge. Cet exercice peut fort bien ne pas plaire aux personnes qui regardent le jeu comme un délassement et qui, cependant, aimeraient à faire briller leur adresse à lancer la bille. A celles-là, et même aux autres, nous proposerons la manière suivante de jouer au billard sans presque avoir besoin de bouger de place.

On a une boîte sphérique comme celle-ci, posée sur un petit pied, et qui s'ouvre par le milieu. Nous y trouvons une bille pleine et d'un volume à la remplir entièrement. Prenons la bille et refermons la boîte, où, par conséquent, il ne peut plus rien y avoir.

D'un coup de notre baguette, dont nous allons nous servir en guise de queue de billard, il s'agit maintenant de bloquer la boule dans la boîte fermée. Au premier abord, cela vous paraît impossible; ce n'est qu'un peu difficile, pour celui qui ne connaît pas ce nouveau jeu d'adresse. Voyez : je prends la bille de la main gauche, je la pousse avec ma baguette de la main droite... La boule est partie... Elle doit être bloquée... Ouvrons la boîte; notre bille s'y trouve véritablement, et pour que tout le monde puisse bien la reconnaître, retirons-la de cette blouse d'un nouveau genre.

Voilà les règles du jeu, en voici les finesses :

Le magicien escamote tout simplement, en la laissant tomber sur la servante de sa table ou sur ses genoux, la bille pleine qu'il feint de lancer avec son petit bâton. La boîte où il l'a prise, et qu'il a refermée après

avoir montré qu'elle ne contenait et ne pouvait plus rien contenir, renferme cependant deux demi-sphères creuses qui lui forment un double très-mince. Lors-



(Fig. 202.)

qu'on veut montrer que l'on a bloqué, il faut appuyer sur un ressort placé dans le haut de la boîte, et qui, poussant alors la demi-sphère supérieure sur la coquille inférieure, les réunit l'une à l'autre, de telle sorte qu'elles représentent alors une boule en tout semblable à la bille escamotée.

Une galanterie de plusieurs mètres ou les faveurs de Bacchus.

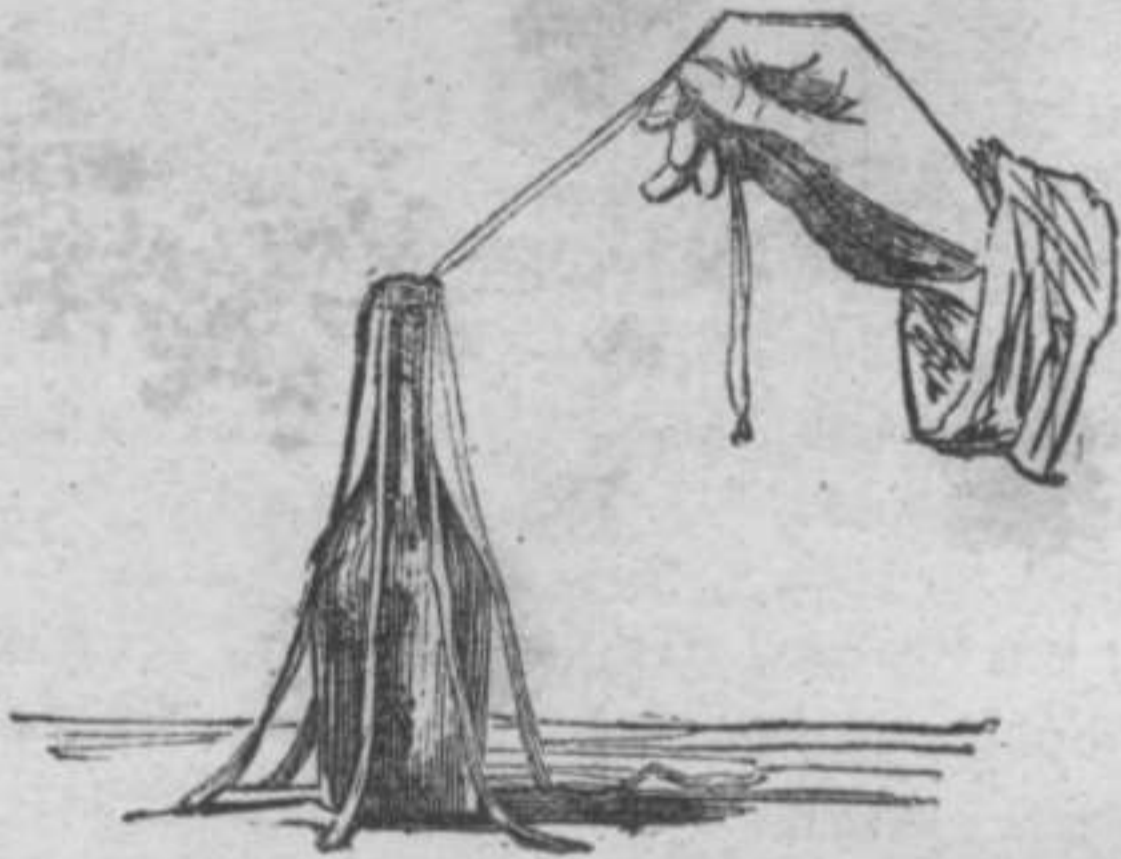
(La bouteille aux rubans.)

En nous voyant apparaître une bouteille à la main, ne nous accusez pas, Mesdames, de méconnaître vos goûts délicats et de vouloir vous faire une galanterie assez grossière. Nous savons parfaitement que Bacchus n'était point la divinité que vous eussiez encensée, et que ses dons ne sont nullement de ceux qui vous plaisent.

Nous nous empressons donc de vider dans ce vase le vieux vin dont notre bouteille est pleine et de le faire bien vite emporter. C'est une affaire terminée.

Maintenant que le flacon se trouve vide..... je me trompe : il est encore tout rempli de l'esprit du dieu que nous venons d'en voir sortir ; cet esprit n'en sortira, à son tour, qu'après avoir pris, en devenant un corps visible et palpable, une forme qui vous soit agréable ; c'est une galanterie du vieux Bacchus, jaloux de vous prodiguer, une fois, des faveurs dignes de vous, Mesdames.

Déjà l'esprit est transformé ; il s'échappe de sa prison de verre : c'est d'abord un beau ruban bleu, puis un vert, un rose.., je crois que vous n'avez plus qu'à demander votre couleur préférée. L'esprit de Bacchus a pris toutes les nuances... Vous plait-il des faveurs cerise, lilas, orange?... les voilà!... Vous en désirez de



(Fig. 203)

blanches, de gris-perle, de couleur pensée, violette, jonquille, amaranthe?... vos désirs sont accomplis... La galanterie d'un dieu ne peut demeurer à court pour quelques mètres de plus ou de moins.

Nous espérons, en laissant à l'ombre de Bacchus tout l'honneur de ce prodige, la consoler un peu de la maladie attachée à ses chers raisins qu'il ne peut plus protéger ; mais le hasard jaloux a fait tomber la bouteille aux rubans sous la main de M. Bonbon, et le

païen en a découvert tout le mécanisme, que nous n'avons plus aucune raison de cacher.

Il a vu qu'elle était formée d'une première fiole en fer-blanc vernissée de noir, sans fond, et servant d'étui à la carcasse d'une seconde bouteille qu'il est très-facile d'y introduire et d'en faire sortir par le bas. Notre indiscret a retiré cette carcasse pour examiner plus



(Fig. 204.)

sûrement les huit ou dix bobines qui en garnissent le fond, et sur lesquelles s'enroulent les rubans de toutes les nuances. Un bout desdits rubans se trouve fixé dans l'orifice de la bouteille, où, en passant par un petit anneau horizontal, il est maintenu au moyen d'un nœud. Le magicien n'a donc qu'à tirer à propos chacun de ses nœuds pour amener les rubans demandés par les dames.

Ce n'est pas tout : M. Bonbon a encore vu que la carcasse de la bouteille était pourvue d'un assez grand compartiment longitudinal, bien fermé jusqu'en haut. Il n'a pas encore deviné que c'était de là que sortait le vin que l'on commence par vider ; mais quand il aura pénétré ce dernier mystère, il ne manquera pas de publier.

*Double surprise.***(Le vase au riz.)**

Faire à vingt pas de distance et invisiblement passer un citron et une pièce empruntée, à la place du riz qui remplissait un vase, retrouver la pièce dans le citron et causer ainsi une double surprise aux spectateurs.

Voilà le problème, en voici la solution :

Vous échangez immédiatement la pièce marquée que l'on vous a prêtée. Pendant qu'en peu de mots vous préparez le public au tour que vous allez faire, votre servant, dans la coulisse, glisse au milieu d'un citron, où il a pratiqué une petite incision, le louis ou le franc dont il s'est rendu maître. Puis, il met le fruit ainsi garni au fond d'un vase en bois, ayant la forme des pots à fleurs qui ornent nos jardins ; il remplit ce dernier de riz et l'apporte sur la scène.

Le magicien, après avoir montré que le vase est entièrement plein de grains, dit qu'il va faire passer un citron qu'il tient à la main, à la place du riz et, en même temps, il escamote le premier. Il agit de même



(Fig. 205.)

pour la pièce substituée à celle qui lui a été remise.

Ensuite, il prend le vase où il n'est pas resté un seul grain de riz, en fait tomber le citron qu'il y trouve, et le coupe en deux pour en retirer l'objet poinçonné par les spectateurs.

La disparition du riz est due à la coopération d'une pédale qui soulève le fond mobile du vase. Cela ouvre aux grains une issue circulaire, et ils se précipitent dans le pied du pot, dont le fond reprend sa place dès que l'action de la pédale vient à cesser.

Puissance magnétique de l'eau filtrée.

(La houlette.)

Beaucoup de personnes ont pensé, jusqu'à ce jour, que l'eau filtrée n'était bonne qu'à mêler à l'eau non filtrée que contient le vin... des marchands de vin... Erreur profonde, comme nous voulons le démontrer!

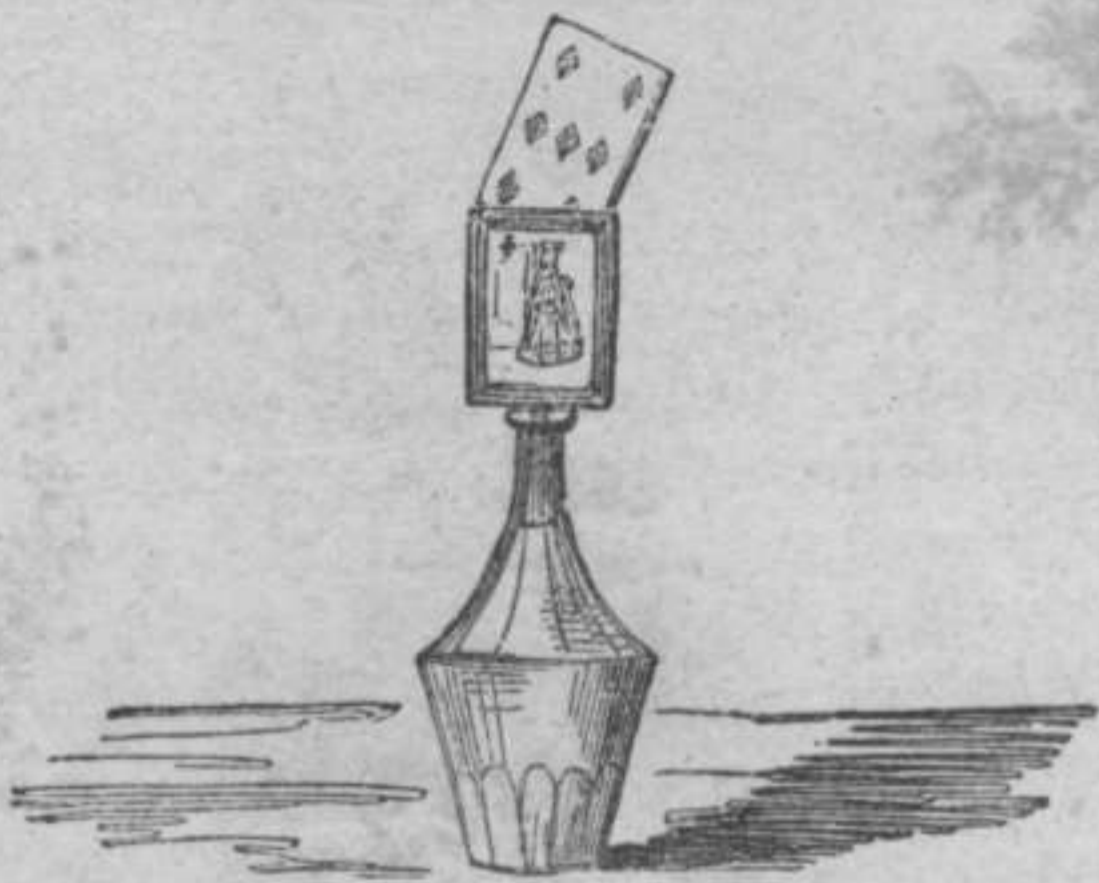
Pour la dernière fois, empruntons le secours des cartes. Prenez la peine d'en tirer quelques-unes de ce jeu... Une, deux, trois, quatre... Il ne nous en faut pas davantage. Que chacun de vous veuille bien se rappeler la carte prise..... Remettez-les, je vous prie, dans le jeu.

On vient de poser sur ma table la carafe d'eau filtrée dont nous avons besoin pour notre expérience.

Au lieu d'un bouchon ordinaire, vous voyez que cette carafe est surmontée d'une espèce de boîte en forme de fer de houlette. Plaçons-y notre jeu. Maintenant que chacun de vous ait la complaisance d'appeler les cartes dans l'ordre où elles ont été tirées : la force magnétique de l'eau les fera aussitôt sortir de la boîte : « Valet de cœur! » Le voilà! « As de trèfle! » Il apparaît! « Neuf de carreau! » C'est bien le neuf de carreau qui sort. « Dame de cœur! » Salut à la dame de cœur qui vient nous faire la révérence!

A quoi tiennent les plus beaux sentiments, l'obéissance du valet de cœur, de l'as de trèfle par exemple,

ou l'urbanité de la dame de cœur? A un bout de fil.



(Fig. 206.)

Écoutez la raison de cela : la boîte que les physiciens appellent houlette, offre deux compartiments parallèles. Dans le premier, celui de devant, l'on place le jeu qui a servi à faire prendre des cartes (ce doit être des cartes forcées) aux spectateurs. Dans le second compartiment est un autre jeu, invisible au public et ainsi préparé.

On a d'abord un petit paquet de cinq ou six cartes, quelles qu'elles soient, pourvu qu'il n'y en ait aucune de celles qui doivent sortir. Ce paquet est entortillé, dans le sens de la longueur des cartes, avec le bout d'un long fil noir, et forme le talon. Lorsqu'on a, pour bien le fixer, fait faire à l'attache cinq ou six tours, dont le dernier doit s'arrêter en haut et sur le devant du jeu, on pose une carte quelconque le long de laquelle on fait descendre le fil, puis on y place la dernière carte appelée à se montrer. On conduit alors le fil jusqu'en haut de celle-ci. Vient ensuite une carte prise encore au hasard, sur laquelle le cordon descend, et que l'on couvre de l'avant-dernière carte qui apparaîtra, et ainsi de suite jusqu'à la première que remonte le fil pour aller passer par un trou pratiqué dans le haut et sur le

derrière de la houlette. De là, il va rejoindre la main



(Fig. 207.)

cachée qui, en le tirant, fera apparaître une à une les cartes appelées par les spectateurs.

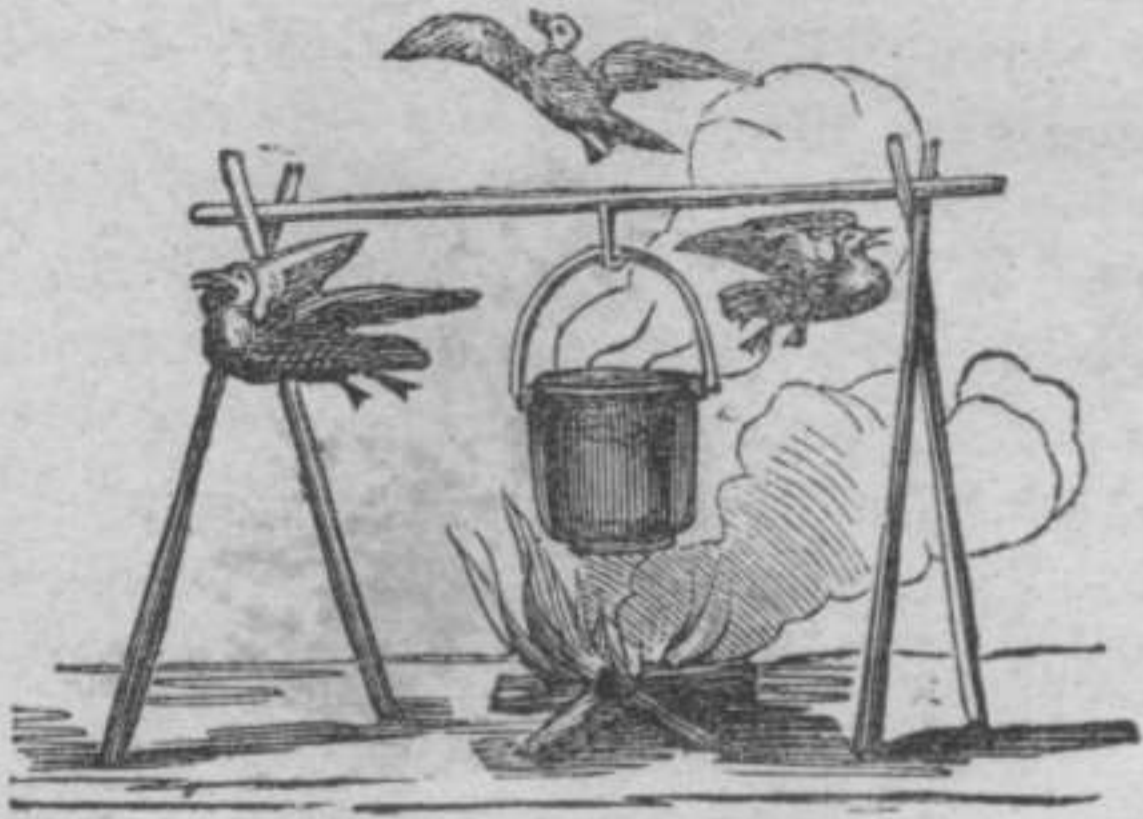
Le Dîner vivant.

(La marmite diabolique.)

Avant de nous séparer, je voudrais, sans façon, vous faire goûter de ma cuisine. Voyons ce qu'on pourrait tirer de cette marmite suspendue, comme celle des soldats, par un crochet à trois bâtons mis en faisceau.

Mais la marmite est vide, bien vide, et il faudrait peut-être commencer par y mettre quelque chose. A tout hasard, remplissons-la d'eau. Un seau ne suffit pas, mettons-en deux..... mettons-en trois. Enfin, elle est pleine, couvrons-la, et, au-dessous, allumons ce feu magique. Vous avez l'air de croire que je ne ferai que de l'eau claire. Bah! le feu commence à briller Qui sait?... Levons un peu le couvercle afin de voir si notre bouillon prend bonne mine... Qu'est-ce que cela?... Il n'y a plus une seule goutte d'eau, et voilà des canards qui s'envolent de la marmite.... La magie blanche

avait oublié de plumer le diner qu'elle nous envoie.



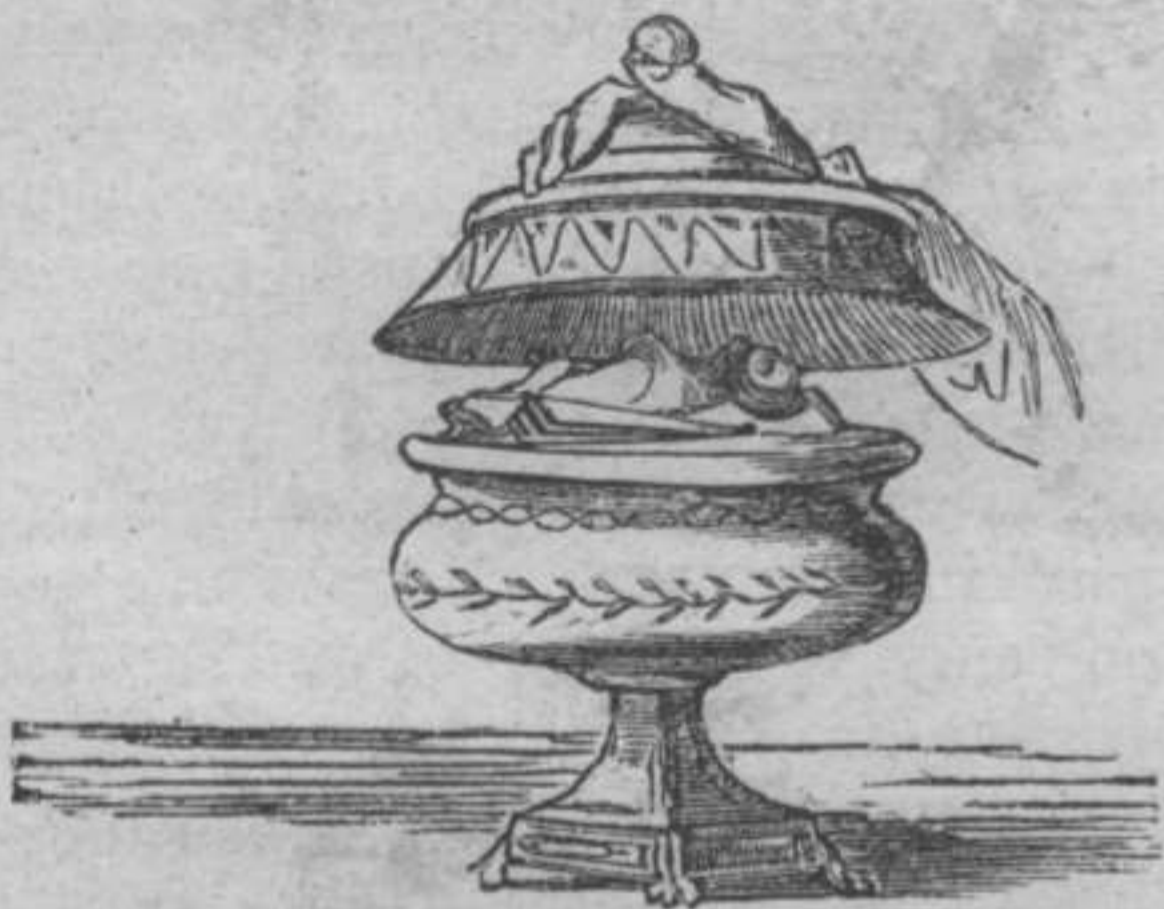
(Fig. 208.)

M. Bonbon nous a avoué que, depuis vingt ans, il essayait de faire ce tour, en introduisant dans la marmite des canards qu'il privait de toute boisson, quinze jours à l'avance, dans l'espoir que les volatiles, altérés, boiraient l'eau qui doit disparaître. Comme, jusqu'à ce jour, il n'a réussi qu'à noyer un grand nombre de ces palmipèdes, nous vous recommandons une autre manière de procéder : un des bâtons soutenant la marmite est creux, d'un bout, il pénètre dans le plancher, et de l'autre il s'adapte hermétiquement à la barre transversale forée de même, dans laquelle est rivé le crochet, creux aussi comme l'anse qu'il soutient, et qui se prolonge en tuyau de chaque côté et jusqu'au fond du vase. Une pompe aspirante fait le vide dans ces différents conduits qui, en réalité, n'en forment qu'un seul, et l'eau s'y précipite, jusqu'à ce que l'on cesse de produire l'aspiration, c'est-à-dire quand le liquide est épuisé. Le couvercle de la marmite magique remplit, en ce qui concerne les canards, absolument la même fonction que celui de la casserole infernale¹.

¹ Voyez p. 301.

Le bol de punch.

Nous n'avons pas réussi à faire une tasse de bouillon avec trois seaux d'eau; peut-être nous sera-t-il plus facile d'obtenir du punch. Essayons.



(Fig. 209.)

A cet effet, prenons mon plus grand bol et mettons-y des mouchoirs, des éventails, des roses. Couvrons-le de cette cloche. Il me semble que je respire déjà une odeur de rhum brûlé... Enlevons la cloche..... Ouf! le bol est



(Fig. 210.)

en feu! C'est un petit lac flambant... Vite des verres..

Versons à la ronde... Versons!... Versons!... Hé mais, plus je verse, moins le punch diminue... Continuons... Il y en a toujours autant!... Comment! tout le monde a goûté de mon punch, et le bol est toujours aussi rempli... Vous renoncez à le vider. Je n'y mettrai pas plus d'entêtement que vous-même.

Allons, je consens encore à vous révéler mon secret, mais vous ne le direz à personne. Le bol dont je viens de me servir se compose de deux coquilles. La première où j'ai jeté les objets est restée dans la cloche que j'ai enlevée en faisant jouer un petit appareil destiné à mettre subitement le feu à la liqueur déjà chaude qui se trouvait dans la deuxième coquille. Entre cette dernière et la paroi intérieure du bol existe un assez grand vide que l'on remplit de punch, et où le niveau de la liqueur dépasse celui du liquide contenu dans la coquille. Celle-ci communique avec ce troisième compartiment au moyen d'une soupape que la pression d'un bouton fait ouvrir ou fermer. A mesure que le punch où l'on puise diminue, il suffit d'ouvrir la soupape pour que les deux liquides, mis en communication, cherchant à se donner un niveau commun, la boisson s'élève dans le bol et paraisse intarissable.

FIN



TABLE

| | |
|--|------------|
| CHAPITRE I^{er} (Petits tours de sociétés) | |
| Manière de faire beugler une tête de veau comme si elle était vivante lorsque vous la servez cuite sur une table. | 1 |
| Moyen de fondre l'acier et de le voir se liquéfier. | <i>ib.</i> |
| Procédé pour changer la couleur du plumage d'un oiseau ou d'une fleur. | 2 |
| Moyen de deviner les nombres restant d'une somme que quelqu'un aura pensée. | 3 |
| Moyen de trouver six fois 13 en 12. | <i>ib.</i> |
| Proposition comique à résoudre. | <i>ib.</i> |
| L'hôtesse et les buveurs. | 4 |
| Deviner dans quelle main se trouvent des jetons en nombre pair ou impair. | <i>ib.</i> |
| Addition singulière. | 5 |
| Les rangs de neuf, ou le domestique infidèle. | 7 |
| Question embarrassante qu'on propose à résoudre. | <i>ib.</i> |
| Tour de cartes numériques. | 9 |
| Très-joli jeu de cartes nommé Tontine. | 9 |
| Soustraction plaisante. | 10 |
| Tableau magique qui représente alternativement l'hiver et l'été. | <i>ib.</i> |
| Partager une pièce de monnaie dans son épaisseur. | 11 |
| Couleur que l'on peut faire paraître et disparaître. | <i>ib.</i> |
| Une pièce d'argent ayant été mise dans une assiette, en faire paraître deux, dont l'une soit beaucoup plus grande. | 12 |
| Portrait magique. | <i>ib.</i> |
| Encre sympathique pour écrire sur le verre. | 13 |
| Rose changeante. | <i>ib.</i> |
| Les vingt cartes. | <i>ib.</i> |
| Manière de faire monter dans un verre l'eau contenue dans une assiette. | 14 |
| Faire tourner une croix de paille en versant dessus une ou deux gouttes d'eau. | <i>ib.</i> |
| Manière de faire avec de l'encre une raie dans sa main et qu'il s'y trouve une croix. | 15 |
| Oter du milieu un objet quelconque sans y toucher. | <i>ib.</i> |
| Plaisanterie à faire à un marchand. | <i>ib.</i> |
| Écrire quelle carte une personne choisira avant qu'elle n'ait pris une détermination. | 16 |
| Bougies éteintes et allumées par un coup de pistolet. | <i>ib.</i> |

| | |
|--|------------|
| Manière d'éteindre une bougie à 400 pas de distance. | 17 |
| Manière de connaître si une personne a eu des enfants. | <i>ib.</i> |
| Manière de faire tenir sur une glace, un œuf droit sur la pointe. | 18 |
| Papier incombustible. | <i>ib.</i> |
| Moyen de changer la lame d'un couteau en une lame de cuivre. | <i>ib.</i> |
| Dessiner deux figures avec du charbon sur une muraille dont l'une éteint une bougie et l'autre la rallume. | <i>ib.</i> |
| Manière de faire une bouteille dont la liqueur sort lorsqu'on la débouche. | 19 |
| Bouquet magique. | <i>ib.</i> |
| Encres sympathiques. | 20 |
| Table de permutation. | <i>ib.</i> |
| Manière de faire des bouts de chandelle que l'on peut manger. | 21 |
| Une personne a une pièce d'or dans une main et une d'argent dans l'autre, dire où chacune se trouve. | <i>ib.</i> |
| Tour extrêmement plaisant. | 22 |
| Fondre une balle de plomb à la flamme d'une lampe, sans brûler le papier qui enveloppe la balle | <i>ib.</i> |
| Propriétés particulières des nombres 37 et 73. | 23 |
| Liqueur qui brille dans les ténèbres. | <i>ib.</i> |
| Renverser un verre plein d'une liqueur quelconque sans qu'elle s'écoule. | 24 |
| Moyen d'unir la cire à l'eau. | <i>ib.</i> |
| Manière de rendre hideuses toutes les personnes d'une société. | 25 |
| Manière de faire sortir tout le vin d'une bouteille et de le remplacer par l'eau. | <i>ib.</i> |
| Fiole représentant les quatre éléments. | 26 |
| Manière d'enfiler des anneaux dans un double ruban dont on donne les bouts à tenir à deux personnes. | <i>ib.</i> |
| Manière de représenter des éclairs dans une chambre. | 27 |
| Manière de faire une figure qui sans contrepoids se relève toujours d'elle-même. | 28 |
| L'oracle magique. | <i>ib.</i> |
| Encre sympathique. | <i>ib.</i> |
| Moyen de verser dans le même verre de l'eau et du vin sans qu'ils se mêlent. | 29 |
| Faire tomber une hirondelle d'un coup de fusil et la ressusciter. | <i>ib.</i> |
| Manière d'enlever la chemise à quelqu'un sans le déshabiller. | <i>ib.</i> |
| Deux dés étant jetés sur une table, en découvrir les points sans les voir. | 30 |

TABLE.

| | |
|---|------------|
| Trois dés ayant été jetés sur une table et étant rangés par ordre, deviner les points de chacun d'eux. | 31 |
| L'écriture dans la poche. | 32 |
| Manière de couper le verre avec le feu et l'eau. | 33 |
| Moyen de rompre un bâton posé sur deux verres plein d'eau, sans les casser ni répandre l'eau. | <i>ib.</i> |
| Moyen d'enlever une bouteille vide ou pleine avec une paille. | <i>ib.</i> |
| Moyen de faire tenir une chandelle allumée dans l'eau. | <i>ib.</i> |
| Partager également huit pintes de vin dans trois vases contenant huit, cinq et trois pintes. | 34 |
| Manière de faire tenir un bâton en équilibre sur le doigt, qui, de quelque côté qu'il penche, ne peut tomber. | <i>ib.</i> |
| Balance trompeuse. | <i>ib.</i> |
| Moyen de faire une lampe qui ne peut s'éteindre ni se répandre lorsqu'on la roule par terre. | <i>ib.</i> |
| Manière de changer de couleur la liqueur contenue dans plusieurs bocaux. | 35 |
| Faire voir des vers dans une bouteille après y avoir mis de la terre et de l'eau. | 36 |
| Pierre sorcière. | <i>ib.</i> |
| Le piquet à cheval. | 37 |
| Manière d'imiter le chant des oiseaux. | 38 |
| Arbre de Mars ou végétation métallique. | <i>ib.</i> |
| Figure difforme qui paraîtra bien proportionnée d'un certain point de vue. | 39 |
| Moyen de se procurer en hiver des fleurs naturelles. | <i>ib.</i> |
| Glace inflammable. | <i>ib.</i> |
| Le coffre magique. | 40 |
| Une somme marquée coupée en deux, prouver qu'il ne reste rien. | <i>ib.</i> |
| La croix de jetons. | 41 |
| Faire changer de couleur différentes fois dans des verres une liqueur. | <i>ib.</i> |
| Moyen de mettre du fil dans le feu sans qu'il brûle. | <i>ib.</i> |
| Tour de cartes très-joli. | 42 |
| Manière de couper une pomme en quatre sans que la pelure en soit endommagée. | <i>ib.</i> |
| Défi à qui fera plus tôt 31 avec un dé, entre deux personnes, et moyen sûr de gagner. | <i>ib.</i> |
| Le tour de jetons. | 43 |
| Percer une planche avec un bout de chandelle. | 44 |
| Moyen de faire de la glace en été. | <i>ib.</i> |
| Moyen de faire bouillir sans feu de l'eau-forte renfermée dans une bouteille. | <i>ib.</i> |

| | |
|---|------------|
| Bouteille surprenante qui verse du vin, dont il sort du feu et ensuite du vin. | 45 |
| Une personne ayant pris autant de jetons dans une main que dans l'autre, deviner combien il y en a en tout. | <i>ib.</i> |
| Eau qui brûle sur la main sans faire aucun mal. | 46 |
| Manière de faire une couleur avec deux liqueurs limpides et non colorées. | <i>ib.</i> |
| Arbre de Diane. | 47 |
| Manière de faire sauter à volonté hors d'un gobelet un des trois canifs que l'on y posera. | <i>ib.</i> |
| Joli tour de société que vous pouvez exécuter à table sans préparation. | 48 |
| Expérience physique pour faire sortir une pièce de 5 francs d'un vase plein d'eau sans se mouiller les mains. | <i>ib.</i> |
| Faire changer une montre en queue de lapin. | 49 |
| Manière de faire danser un œuf avec une baguette. | <i>ib.</i> |
| Manière de faire cuire une omelette dans un chapeau. | 50 |
| La tabatière magique. | <i>ib.</i> |
| Manière de faire tourner de lui-même en rôtissant, un oiseau avec sa broche. | 51 |
| Moyen de faire sortir d'une bouteille vingt détonations. | <i>ib.</i> |
| La carte déchirée et raccommodée. | <i>ib.</i> |
| Manière d'imprimer une carte sur un mouchoir blanc. | 52 |
| Le chasseur cuisinier. | 53 |
| L'homme qui ne peut pas tirer à la cible à quatre pas, et la manière de parer une balle avec une canne. | <i>ib.</i> |
| L'oiseau fidèle. | 54 |
| CHAPITRE II. (Cours d'escamotage et de gibecière) | 56 |
| Jeu des gobelets. | <i>ib.</i> |
| Manière d'escamoter la muscade. | 58 |
| Mettre une muscade sous chaque gobelet et les retirer. | 62 |
| Faire passer une muscade à travers chacun des gobelets et la tirer de même. | 64 |
| Retirer une muscade au travers de deux ou trois gobelets. | <i>ib.</i> |
| Faire passer une muscade de gobelet en gobelet. | <i>ib.</i> |
| Les gobelets étant couverts, faire passer une muscade de l'un dans l'autre sans les lever. | 65 |
| Faire passer une muscade au travers de la table. | 66 |
| Retirer la muscade d'un gobelet et la faire passer entre ces deux autres. | 67 |
| Faire passer sous un gobelet les deux muscades mises sous les autres. | <i>ib.</i> |
| Deux muscades ayant été mises sous un gobelet, les faire passer sous les deux autres. | 68 |

| | |
|--|------------|
| Faire passer trois muscades sous un même gobelet. | 69 |
| Faire passer deux muscades d'un gobelet dans un autre, sans toucher aucun des gobelets. | <i>ib.</i> |
| Faire passer sous un même gobelet les muscades mises sous les autres. | 70 |
| Multiplication des muscades. | 71 |
| Faire passer une muscade sous chacun des trois gobelets. | 72 |
| Retirer deux muscades au travers d'un même gobelet. | 73 |
| Faire passer une même muscade successivement au travers de trois gobelets. | <i>ib.</i> |
| Faire passer sous un gobelet les muscades mises sous les deux autres, sans lever ces derniers. | 74 |
| Faire passer séparément les trois muscades au travers de chaque gobelet. | 75 |
| Les muscades ayant été remises dans la gibecière, les faire retourner sous les gobelets. | <i>ib.</i> |
| Faire passer les muscades au travers de deux gobelets. | 76 |
| Retirer trois muscades au travers de deux gobelets. | <i>ib.</i> |
| Faire passer d'un même coup trois muscades au travers d'un gobelet. | 77 |
| Faire passer trois muscades d'un gobelet dans un autre. | 78 |
| Faire changer la couleur des muscades. | 79 |
| Faire changer les muscades de grosseur. | <i>ib.</i> |
| Faire passer les boules d'un gobelet dans l'autre. | 80 |
| Faire semblant de tirer une petite balle du bout d'une baguette. | 81 |
| Faire évanouir une muscade. | 83 |
| Faire trouver une muscade sous un gobelet sous lequel il n'y avait rien auparavant. | 84 |
| Faire croire qu'il n'y a aucune muscade sous un gobelet quoiqu'il y en ait plusieurs. | 85 |
| Faire passer deux gobelets l'un dans l'autre. | 86 |
| Comment on peut faire disparaître, sans les toucher, des balles qui étaient sous un gobelet. | 88 |
| Faire trouver une grosse balle sous un gobelet. | 89 |
| Faire croire qu'il n'y a rien sous les gobelets, quoiqu'il y ait sous chacun une grosse balle. | 90 |
| Métamorphose de grosses balles en éponges, etc., etc. | 91 |
| Le sac aux œufs. | <i>ib.</i> |
| Mouchoir marqué, coupé, déchiré et raccommodé. | 93 |
| Montre pilée dans un mortier. | 94 |
| La boîte aux œufs ou à la muscade. | 95 |
| Enfoncer un couteau dans la tête d'un coq ou d'une poule sans les tuer. | 96 |
| Se percer le bras avec un couteau sans se faire de mal. | 98 |

| | |
|--|------------|
| L'entonnoir. | 99 |
| Autre explication sur l'entonnoir. | 100 |
| L'alène enfoncée dans le front. | 100 |
| Pièce de deux francs changée en pièce de cinq centimes, <i>et vice versa</i> | 101 |
| Boîtes magiques. | 101 |
| Les boîtes au millet. | 101 |
| Autre explication du tour de passe-passe avec du millet. | 100 |
| Manière de faire changer de main un anneau et de le faire venir sur tel doigt que l'on voudra de la main opposée. | 107 |
| Faire qu'une personne ne puisse changer de place un verre rempli d'eau sans le renverser. | 108 |
| Tour de passe-passe avec des jetons. | 109 |
| Moyen de défaire un double nœud sans le toucher. | 112 |
| Coup de tête contre une porte. | 113 |
| CHAPITRE III. (Tours de cartes). | 115 |
| Principes particuliers : Faire sauter la coupe des deux mains. | <i>ib.</i> |
| Faire sauter la coupe d'une seule main. | 118 |
| Les faux mélanges. | 121 |
| Filer la carte. | 123 |
| Glisser la carte. | 124 |
| Enlever la carte. | 125 |
| Poser la carte. | 126 |
| Dire d'avance la carte que quelqu'un choisira. | 128 |
| Faire tirer une carte au hasard, et la faire mêler avec les autres par un des spectateurs, pour la faire trouver ensuite sur le jeu ou dans le milieu, au gré de la compagnie. | 129 |
| Faire tirer une carte au hasard, et après avoir divisé le jeu en quatre paquets, la faire trouver infailliblement dans celui que la compagnie choisira librement. | 131 |
| Prévoir la pensée d'une personne, en mettant d'avance dans le jeu une carte choisie au hasard, au rang et au numéro que cette personne doit choisir un instant après. | 133 |
| Faire trouver les quatre rois dans le milieu, après les avoir fait poser séparément. | 136 |
| Prouver combien il est imprudent de jouer de l'argent à la triomphe avec des personnes dont la probité est équivoque. | 138 |
| Faire une pareille démonstration en se donnant brelan de rois. | 139 |
| Deviner la carte pensée. | 141 |

| | |
|--|------------|
| Faire changer un roi de cœur en as de pique, et un as de pique en roi de cœur. | 144 |
| Nommer quelle est la carte qu'une personne a tirée d'un jeu | 145 |
| Trouver dans le jeu, et au travers d'un mouchoir, une carte quelconque qu'une personne a tirée d'un jeu. | <i>ib.</i> |
| Trouver dans un jeu mis dans la poche plusieurs cartes que différentes personnes ont librement choisies. | 146 |
| La carte changeante. | <i>ib.</i> |
| Autre manière de faire cette récréation sans faire usage de la carte longue. | 147 |
| Faire tirer des cartes à plusieurs personnes, qui les mettent elles-mêmes dans le jeu, et retrouver les cartes qu'elles auront tirées. | 148 |
| Deviner plusieurs cartes que deux personnes ont prises dans un jeu. | 149 |
| Après avoir fait trois tas d'un jeu dans lequel on a fait tirer une carte, la faire trouver dans celui d'entre eux qu'on voudra choisir. | <i>ib.</i> |
| La carte pensée au nombre. | 150 |
| Deviner les points des cartes de dessous trois tas que l'on a fait faire. | 151 |
| La carte dans une bague. | <i>ib.</i> |
| Faire paraître dans une lunette plusieurs cartes qui ont été tirées d'un jeu. | 152 |
| Trouver à la pointe de l'épée, et les yeux bandés, une carte qui a été tirée d'un jeu. | 153 |
| La carte changeant sous les doigts. | 154 |
| Carte brûlée qu'on fait trouver dans une montre. | 155 |
| Faire sortir une souris ou quelque autre chose d'un jeu de cartes. | 156 |
| Deviner une carte pensée par quelqu'un, en écrivant à l'avance un numéro quelconque. | 157 |
| Manière de changer une carte qui est dans la main d'une personne, en lui recommandant de la bien couvrir. | 158 |
| Façon de préparer la poudre de jayet pour le tour ci-dessus. | 159 |
| Manière de faire passer une carte d'une main dans une autre. | 160 |
| CHAPITRE IV. (Amusements des sciences.) | 162 |
| Lunette magnétique. | <i>ib.</i> |
| Le petit arithméticien. | 164 |
| Boîte aux fleurs. | 168 |
| La pièce de cinq francs dans une tabatière. | 169 |
| La mouche savante. | 170 |

| | |
|---|------------|
| Boîte aux énigmes. | 175 |
| Cadran magnétique vertical. | 179 |
| Le puits enchanté. | 183 |
| La tête enchantée. | 187 |
| Boîte aux cartes. | 189 |
| Le Palais de l'Amour. | 191 |
| Pendule sonnante. | 194 |
| Horloge magnétique, dont l'heure est indiquée par un
petit lézard qui parcourt la superficie de son ca-
dran. | 196 |
| Petites figures qui se poursuivent et s'évitent récipro-
quement. | 198 |
| CHAPITRE V. (Électricité, mécanique, hydraulique). | 200 |
| Charger le conducteur de matière électrique, et l'en
décharger en diverses manières. | 202 |
| Attirer un corps léger nageant sur l'eau. | 205 |
| Pluie lumineuse. | 206 |
| Danse électrique. | 207 |
| Carillon électrique. | 208 |
| Course électrique des chevaux. | 209 |
| Enflammer l'esprit-de-vin avec l'étincelle électrique. | 210 |
| Jet d'eau lumineux | 211 |
| Tirer du feu de toutes les parties du corps d'une per-
sonne. | 212 |
| Faire qu'une personne voulant ouvrir une porte re-
çoive la commotion. | 213 |
| Araignée électrique. | 214 |
| Tirer du feu de l'eau contenue dans un vase de
verre. | 215 |
| Le petit chasseur. | 216 |
| Bouquet lumineux. | 217 |
| Cascade électrique. | 218 |
| Électricité de poche. | 219 |
| Bouteille de Leyde portative. | 220 |
| Maison incendiée. | <i>ib.</i> |
| Électrophore | 221 |
| Observations et maximes générales sur les précau-
tions qu'il faut prendre pour la réussite des opéra-
tions électriques. | 224 |
| Lanterne magique. | 227 |
| Les trois nombres magiques. | 231 |
| Coffre qui s'ouvre à volonté. | 233 |
| Mécanisme de sûreté. | 234 |
| Pièces hydrauliques. — Propriétés de l'eau considé-
rées eu égard aux récréations qui suivent. | <i>ib.</i> |
| Construction de diverses pièces hydrauliques, pro-
duisant des effets agréables et variés. | 236 |

| | |
|---|------------|
| Globe hydraulique. | 237 |
| Champignon et vase hydrauliques. | 238 |
| Soleil hydraulique. | 239 |
| Soleil d'eau tournant. | 240 |
| SUPPLÉMENT , par M. DELION. (La petite Magie blanche.) | 243 |
| La pièce dansante. | <i>ib.</i> |
| La pièce invisible. | 244 |
| Le foulard magique. | 245 |
| Le couteau dans la carafe. | 247 |
| Les dominos retournés. | 248 |
| La pièce fondante. | 249 |
| La pièce de dix francs dans le petit verre. | 251 |
| Dominos vus et comptés à travers tous les obstacles. | 253 |
| Le verre de bordeaux changé en une pluie de feuilles de roses. | 254 |
| La borne ou quille. | 256 |
| Pile ou borne, jeu beaucoup plus récréatif que celui de pile ou face. | 257 |
| Deviner les deux bouts d'une ligne de dominos. | 258 |
| Les muscades passant sous une assiette. | 259 |
| Les tasses à café. | 261 |
| Les petits dés. | 262 |
| La grande magie blanche. | 266 |
| La table du Magicien. | <i>ib.</i> |
| Le coffre lourd. | 268 |
| Boulets et fleurs sortant d'un chapeau. | 270 |
| Les automates. | 272 |
| L'automate fumeur, siffleur et souffleur. | 273 |
| Le danseur de corde. | 275 |
| Le coffre de cristal. | 277 |
| La pendule fantastique. | 279 |
| La sonnerie sympathique. | 281 |
| La cuillère au billet. | 282 |
| Le poisson rouge dans un verre d'encre. | 285 |
| Plumets tirés d'un foulard. | 287 |
| La pêche au filet sur un guéridon. | 288 |
| Le plateau de multiplication. | 289 |
| La boîte aux oiseaux. | 291 |
| Les nouveaux piliers mécaniques. | 292 |
| Coloration d'une boule de cristal blanc, en la faisant passer par le goulot d'une carafe. | 294 |
| Les pyramides. | 295 |
| Le verre du diable. | 296 |
| La boîte à la montre. | 298 |
| Les gobelets à ramasser. | 300 |
| La casserole infernale. | 301 |

| | |
|--|-----|
| La bouteille aux cent liqueurs. | 303 |
| Plateau à échange. | 305 |
| La boîte aux disparitions. | 306 |
| Où l'on voit que les montres sont faites pour être pi-
lées dans des mortiers. | 307 |
| Le riz, le café et les pois secs. | 309 |
| Un dé qui passe partout. | 311 |
| Les précautions inutiles, ou le coffre enchanté. | 312 |
| Naissance instantanée de fleurs au moyen de graines
électrisées. | 313 |
| Le coquetier. | 315 |
| L'épée à la carte. | 317 |
| L'étui au plumet. | 319 |
| La boîte aux apparitions et aux restitutions. | 321 |
| L'épée à l'oiseau. | 322 |
| Le bouquet de cartes. | 326 |
| La boîte au tombeau. | 328 |
| La boule au mouchoir. | 330 |
| Naissance merveilleuse des fruits et des fleurs de
l'oranger, et du rosier magique. | 333 |
| Le trépied magique. | 334 |
| La tête du diable. | 335 |
| Les douze boîtes les unes dans les autres. | 339 |
| Le chasseur automate. | 340 |
| Le store. | 342 |
| La cible enchantée. | 344 |
| La boîte au café chaud. | 345 |
| La boîte à crème. | 348 |
| Le plateau aux cartes. | 349 |
| Le pistolet du magicien. | 351 |
| Boîte à la rose dans le verre. | 352 |
| L'omelette dans un chapeau. | 354 |
| Dé à l'orange. | 355 |
| La pilule du diable. | 358 |
| La bouteille aux rubans. | 359 |
| Le vase au riz. | 362 |
| La houlette. | 363 |
| La marmite diabolique. | 365 |
| Le bol de punch. | 367 |

FIN DE LA TABLE



DELARUE, LIBRAIRE,

Rue des Grands-Augustins, 3, à Paris.

Extrait du Catalogue:

Manuel complet de la Cuisinière, contenant : Un Guide pour les personnes en service, les soins du ménage, des appartements, de la vaisselle, du linge, etc., etc. ; le service de la table suivant le nombre de convives, la carte des mets et des vins pour chaque service, la manière de découper ; mille recettes gastronomiques, ou résumé général des cuisines française, italienne et anglaise ; la pâtisserie, les confitures de différentes espèces, les liqueurs, sirops, glaces, limonades, eau de Seltz, etc., par M^{lle} Catherine. 34^e édition. 1 gros volume in-12, avec un grand nombre de figures..... 3 »

Manuel théorique et pratique du Jardinier, contenant les connaissances élémentaires de la culture ; l'organisation des plantes, leur fécondation et leur multiplication ; les époques des semis, la taille des arbres, la description et la culture des plantes potagères, aromatiques et économiques ; des arbres fruitiers ; arbres, arbrisseaux et arbustes d'ornement ; les plantes d'ornement, plantes d'orangerie, de serre chaude et tempérée ; suivi d'un Dictionnaire des termes du jardinage et de botanique et d'une Table analytique des matières, par Pirolle. Nouvelle édition, revue et augmentée par MM. Noisette et Boitard, chevaliers de la Légion d'honneur, membre de plusieurs Sociétés savantes. Illustré de 150 vignettes par Thiébault. Un gros volume in-12 de 672 pages, avec 150 figures..... 5 »

Le Secrétaire général, contenant des modèles de pétitions à adresser à Sa Majesté l'Empereur, aux ministres, au corps législatif, aux préfets, avec des instructions relatives à tous les usages de la correspondance ; lettres de fêtes, de bonne année, de condoléance, de recommandation, de félicitation, de remerciements ; lettres d'affaires et de commerce, modèles de lettres de change, billets à ordre, effets, promesses, obligations, quittances de loyer, lettres de voiture, billets d'invitation ; lettres d'amour, déclarations, demandes en mariage, instructions relatives aux correspondances nuptiales ; lettres de faire part, de naissance, de mariage et de décès. Suivi de Lettres de Sévigné, Voltaire, Rousseau, etc., etc. Ouvrage rédigé et mis en ordre par *Prudhomme*. 46^{me} édition, suivant le cérémonial de l'Empire français. Un beau volume in-12. 3 »

BIBLIOTHÈQUE ILLUSTRÉE

Format anglais.

Les Fables de J. de la Fontaine, nouvelle édition, parfaitement imprimée, illustrée de 100 gravures sur bois, dessinées par Pauquet et gravées par les premiers artistes de la capitale. Deux volumes réunis en un..... 3 50

—Idem avec toutes les figures coloriées.... 6 »

Les Fables de M. de Florian, nouvelle édition, illustrée de 50 gravures sur bois, par les mêmes artistes..... 2 50

—Idem avec toutes les figures coloriées... 4 »

Contes des Fées par Perrault. Un magnifique volume format anglais, illustré de 50 vignettes, par H. Emy, gravures par les premiers artistes, impression de luxe, caractères neufs, papier superfin. 2 50

—Idem avec toutes les gravures coloriées.. 4 »

pératrice, aux princes, aux ministres, et à toutes les autorités judiciaires, civiles ou militaires, etc., etc., précédé d'un Abrégé des lois civiles et pénales les plus utiles à connaître, et suivi d'un Traité sur la tenue des livres de commerce; par *Blismon*. In-18, cartonné. Prix..... 1 25

BIBLIOTHEQUE DU CONTEUR.

1^{re} série. — 50 centimes chaque volume.

Sphinxiana, recueil curieux d'énigmes, de charades et de logogriphes, dédié à tous les OEdipes présents et futurs.

Grande Avalanche d'énigmes, de charades et logogriphes, suite du *Sphinxiana*.

Moliérana et Fontainiana. (Bons mots, etc., de *Molière* et de *La Fontaine*).

Scarroniana et Fontenelliana. (Bons mots de *Paul Scarron* et de *Fontenelle*).

Le Questionneur divertissant, véritable esprit devin, suivi du Chancelier comique.

Le Secrétaire bouffon, contenant les lettres et écrits originaux, des avis singuliers, des modèles de patentes satiriques, etc.

Variétés littéraires, anecdotiques et morales.

Le véritable Gasconiana, ou les Gascons peints par eux-mêmes.

Un Déluge de Gasconnades, suite du véritable Gasconiana.

La Prescience ou grande Interprétation des songes, des rêves et des visions.

Traité curieux extrait de tous les ouvrages des anciens et modernes qui se sont adonnés à l'étude de la philosophie et à l'explication des sciences occultes. Volume in-12, orné d'un grand nombre de figures..... 3 50

Le grand Oracle des dames et des demoiselles, par M^{lle} Lemarchand. Nouvelle édition. Prix..... 2 »

La Sibylle couleur de rose ou les oracles du destin, amusement de société, édition imprimée sur papier de couleur, et illustrée d'une foule de petites figures..... 1 25

Physiologie complète du Rébus, ouvrage illustré par 850 petites figures gravées, et rédigé par *Blismon*. Vol. in-18 de 170 pages, Prix. 1 25

Académie des jeux contenant la règle des jeux de piquet, piquet à écrire, piquet normand, piquet voleur, écarté, triomphe, impériale, lansquenet, reversis, mouche, boston, bouillotte, whist, bésigue, tarots, vingt-et-un, trictrac, dames, échecs, billard, dominos, par *Richard*. Très-beau volume in-18 grand format, couverture imprimée en couleurs. 2 »

Les Mille et un Secrets. Remèdes et procédés utiles, nouveaux et éprouvés. Trésor de la toilette, de la santé, et d'économie domestique, dédié aux dames, par *Blismon*. Un gros volume in-32. Prix..... 2 »

Les Mille et un Amusements de Société. Recueil de tours d'adresse ou d'escamotage, de subtilités ingénieuses, de récréations mathématiques, d'expériences tirées de la physique, de tours de carte, etc., etc. : ouvrage orné de 130 gravures pour l'intelligence du texte, dédié aux personnes qui veulent s'amuser et divertir les autres à peu de frais. Gros volume in-18. Prix..... 2 »

Les Mille et un Tours de physique amusante dévoilés pour faire suite aux Mille et un Amusements de Société, publiés par *Blismon*, de Douai. Edition ornée de gravures. Prix. 2 »

Le grand Jeu de l'Oracle des Dames.

78 cartes-tarots imprimés en chromo-lithographie, à l'imitation des miniatures du XV^e siècle, renfermées dans un étui illustré et accompagné du livret explicatif..... 10 »

Nous pouvons affirmer en toute assurance que rien jusqu'à ce jour, en fait de cartes, n'a atteint le luxe de cette intéressante série de tarots ; le grand jeu de l'oracle est donc une collection à laquelle la préférence sera incontestablement acquise.

Il n'est pas nécessaire de rappeler combien de personnes, portant un beau nom, ont pris d'intérêt à la cartomancie, pour faire passer notre jeu, qui en réalité est un objet d'art et un jeu de luxe ; le petit livret explicatif qui l'accompagne a été fait avec un soin extrême, et comme toutes les prédictions qu'il donne sont gracieuses, le Jeu de l'Oracle pourra être mis dans toutes les mains.

Récréations de la Cartomancie, ou description pittoresque de chacune des cartes du Grand Jeu de l'Oracle des Dames, avec les combinaisons pour expliquer le Présent, le Passé et l'Avenir au moyen des tarots..... 1 25

Le Grand Eteilla, ou l'Art de tirer les Cartes, contenant : 1^o une introduction rappelant l'origine des cartes ; 2^o l'indication des tarots qui composent le véritable livre de *Thot* ; 3^o une méthode au moyen de laquelle on peut apprendre soi-même sa destinée et à dire la bonne aventure ; 4^o l'explication des 78 tarots ou cartes égyptiennes ; 5^o une table des synonymes ou différentes significations des mots placés en tête et en queue de chacune de ces cartes sibylliques ; 6^o une liste de cent demandes principales auxquelles il est facile de répondre en faisant usage du livre de *Thot* ; 7^o les règles de plusieurs jeux de tarots, par *Julia Orsini*. Un gros volume in-12, avec les 78 figures des tarots. 5 »

—Le même avec 78 figures coloriées..... 6 »

Ce livre n'est aucunement destiné à propager les erreurs : beaucoup de personnes font de l'art de tirer les cartes un amusement, sans ajouter plus de foi aux prédictions par les cartes qu'à toutes les sciences occultes en général.

Grand Jeu des 78 Tarots égyptiens, ou livre de *Thot*, pour servir au grand Etteilla. 78 cartes col..... 6 »

La véritable Cartomancie expliquée par la célèbre sibylle française. Nouv. édit., 1750 figures..... 6 »

Ce charmant volume, le plus curieux qui ait été imprimé sur l'art de tirer les cartes, est illustré de 1750 figures noires et coloriées, il contient une méthode aussi simple que facile au moyen de laquelle on peut se faire soi-même les cartes et obtenir une réponse aux questions les plus intéressantes.

Ensuite il représente à chaque page les combinaisons que donne le jeu de piquet, ce qui rend très-agréable cet amusement.

La véritable Cartomancie est un livre de récréation, ainsi que l'Oracle des Dames, il ne contient que des choses convenables, ce qui lui a valu un très-grand succès.

Le Magicien des Salons, ou le Diable couleur de rose, recueil nouveau de tours d'escamotage, de physique amusante, de chimie récréative, tours de cartes, etc. Nouvelle édition, illustrée d'un grand nombre de figures sur bois gravées avec le plus grand soin. Un beau volume in-12, avec 200 figures..... 3 50

NOTA. Toute lettre doit être affranchie. Pour recevoir FRANCO, par la poste, les ouvrages portés au présent Catalogue, il faut joindre à la demande les prix indiqués, plus :

- 1 fr. 25 pour chaque ouvrage de 4 à 5 fr.
- 1 »..... de 3 à 4 fr.
- » 75..... de 2 à 3 fr.
- » 50..... de 1 à 2 fr.

Les envois d'argent peuvent être faits en mandats sur la poste ou en timbres-poste.

Les adresses des demandeurs doivent être indiquées avec le plus grand soin, afin d'éviter des erreurs.

