

MANUEL
DES SORCIERS

OU
COURS

DE RÉCRÉATIONS PHYSIQUES, MATHÉMATIQUES,
TOURS DE CARTES ET DE GIBECIÈRE;

SUIVI

DES PETITS JEUX DE SOCIÉTÉ,
ET DE LEURS PÉNITENCES.

SIXIÈME ÉDITION,

Augmentée d'une Notice sur la Magie noire.

AVEC FIGURES.

A PARIS,
CHEZ FERRA JEUNE, LIBRAIRE,
RUE DES GRANDS-AUGUSTINS, n° 23.

1825.

R313/4

**MANUEL
DES SORCIERS.**

PARIS, IMPRIMERIE DE LEBEL,
Imprimeur du Roi, rue d'Erfort, n^o 1.

MANUEL DES SORCIERS

OU

COURS

DE RÉCRÉATIONS PHYSIQUES, MATHÉMATIQUES,
TOURS DE CARTES ET DE GIBECIÈRE;

SUIVI

DES PETITS JEUX DE SOCIÉTÉ,
ET DE LEURS PÉNITENCES.

SIXIÈME ÉDITION,

Augmentée d'une Notice sur la Magie noire.

AVEC FIGURES.



A PARIS,

CHEZ FERRA JEUNE, LIBRAIRE,
RUE DES GRANDS-AUGUSTINS, N^o 23.

1825.



LE MANUEL DES SORCIERS.

PREMIÈRE PARTIE.

RÉCRÉATIONS PHYSIQUES, MATHÉMATIQUES,
TOURS DE CARTES ET DE GIBECIÈRE.

CHAPITRE I^{er}.

Des Jeux qui exigent l'adresse des mains.

LE but de toutes les réunions de société est l'amusement et le plaisir ; mais il arrive souvent que l'on manque ce but. Une après-dînée est si longue ! Comme il faut varier les récréations pour empêcher que l'ennui ne vienne prendre place au milieu des convives ! On ne peut pas sans cesse parler, disserter, discuter, faire de l'esprit, étaler son érudition. L'art d'amuser,

d'ailleurs, consiste à savoir se mettre à la portée de tout le monde. Lorsque chacun, las d'avoir dit ou entendu de belles choses, retient à grand'peine le bâillement qui le suffoque, si un initié dans les mystères de la magie blanche se prépare à faire une heureuse diversion, en étonnant pendant une heure par sa feinte dextérité, il est presque toujours sûr de captiver l'attention.

L'homme est naturellement avide du merveilleux; il porte ce goût jusque dans ses plaisirs. Et quoi de plus propre à exciter sa curiosité, à tourmenter agréablement son imagination, que ces combinaisons si simples, si futiles, si l'on veut, mais dont les effets paraissent toujours étonnans à celui qui n'en connaît pas les causes!

La magie blanche a formé son domaine aux dépens de toutes les sciences : la physique, les mathématiques, la chimie, la mécanique, l'optique, etc., etc., ont concouru à l'enrichir et à l'orner; mais c'est surtout à la science des nombres qu'elle a d'immenses obligations. On doit au calcul la plupart des récréations qui s'exécutent avec des cartes. Il en est beaucoup d'autres, il est vrai, qui ne deman-

dent que l'adresse des mains, ou dont toute la finesse consiste dans des jeux de cartes préparés ; et, il faut en convenir, les tours de cette espèce, exécutés avec dextérité, ne sont pas ceux qui causent le moins de surprise.

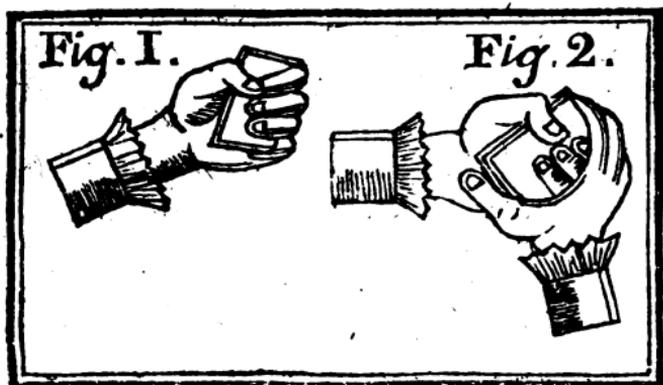
Mais notre but, en formant ce recueil, a été de n'y réunir que des jeux faciles à concevoir et à exécuter, et qui ne demandassent aucun appareil ni aucune application pénible. Nous n'avons parlé des autres que pour en dévoiler le mystère à nos lecteurs. Les tours qui sont décrits sous le titre de *Magie blanche* suffisent pour donner la clef de toutes les manœuvres qu'emploient nos escamoteurs, soi-disant physiciens, pour fasciner les yeux du spectateur.

Nous dirons peu de chose des jeux qui se font avec des cartes en employant l'adresse des doigts. Cependant, pour que notre livre ne laisse rien à désirer sur la matière, nous allons donner quelques instructions indispensables à ceux qui voudraient s'exercer dans ce genre de récréation.

§ 1^{er}.

Il faut savoir faire sauter la coupe, c'est-

à-dire, faire venir sur le jeu une certaine quantité de cartes de dessous. Pour cet effet, on pose le jeu de cartes dans la main gauche, et on le divise en deux parties, en introduisant au milieu le petit doigt : la main et le jeu sont alors dans la position indiquée à la *fig. 1.*



On met ensuite la main droite sur le jeu en serrant le paquet inférieur entre le pouce et le doigt du milieu de cette main, *fig. 2.* Le paquet supérieur se trouve pressé entre le petit doigt de la main gauche et le doigt annulaire, et celui du milieu de la même main. A l'aide de ces trois doigts, on tire et on élève le paquet supérieur ; et, avec la main droite, on fait venir lestement sur le jeu le paquet inférieur.

On voit que pour faire sauter la coupe

de cette manière, il est nécessaire de faire usage des deux mains. On peut arriver au même résultat, en se servant d'une seule main. Voici comment on doit s'y prendre. 1^o Posez le jeu de cartes dans la main gauche. 2^o Divisez ce jeu en deux parties : pour y parvenir, serrez le paquet supérieur entre la jointure du pouce et la naissance de l'index, et tenez le paquet inférieur entre le même point de l'index et la première jointure du doigt du milieu et du doigt annulaire. Dans cette position, l'index et le petit doigt sont seuls parfaitement libres. 3^o Introduisez l'index et le petit doigt sous le paquet inférieur, pour tenir ce paquet fortement serré entre ces deux derniers doigts et les doigts annulaire et du milieu. 4^o Déployez ces quatre doigts, tirez avec eux le paquet inférieur. 5^o Appuyez le pouce sur le paquet supérieur; et portez en même temps sur le pouce le paquet inférieur. 6^o Otez le pouce d'entre les deux paquets et portez-le dessus. 7^o En cet état, les deux paquets sont encore divisés par l'index et le petit doigt; déployez-les, et le jeu se trouvera posé naturellement sur votre main.

Qu'on ne pense pas qu'il faille beaucoup de temps pour exécuter les diverses

positions que nous venons de décrire. C'est l'affaire d'un clin d'œil, lorsqu'on a eu la patience de s'y exercer pendant plusieurs jours, et qu'on est doué de quelque souplesse dans les doigts.

§ II.

Il faut savoir exécuter rapidement les faux mélanges. On en distingue de plusieurs espèces. Nous en ferons connaître un à l'article où nous traitons des coups de piquet : en voici trois autres. Le premier consiste à mêler réellement toutes les cartes, excepté une qu'on ne perd point de vue. On pose cette carte sur le jeu, on la prend de la main droite en retenant le reste du jeu dans la main gauche. On fait glisser avec le pouce, sur la carte réservée, cinq à six autres cartes, et sur ces dernières, encore cinq à six, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'on ait fait passer le jeu entier dans la main droite. Il est sensible que la carte de réserve se trouve alors dessous. On peut recommencer la même manœuvre ; et lorsqu'on arrive à la dernière, on la laisse dessous ou on la place dessus, suivant qu'on le désire. Le second faux mélange consiste à prendre de la main droite la moitié

supérieure du jeu que l'on tient dans la main gauche, en remuant l'annulaire de la droite pour faire glisser cette moitié sous le jeu, sans déranger l'ordre des cartes; après quoi on fait sauter la coupe, et le jeu se trouve comme il était. Le troisième faux mélange consiste à jeter rapidement sur la table les cartes par paquets, en observant de les placer dans l'ordre numéroté que voici :

1. 3. 5. 4. 2.

La carte que l'on ne veut pas perdre de vue occupe seule le point 5. Si l'on pose ensuite avec vitesse le paquet 1 sur la carte 5, et successivement les paquets 2, 3, 4, on paraîtra avoir bien mêlé les cartes, quoiqu'en effet elles soient toujours dans le même ordre.

§ III.

On file la carte en la tenant avec l'index et le doigt du milieu de la main droite; le reste du jeu est posé entre l'index et le pouce de la main gauche. On fait dépasser un peu la carte supérieure que l'on veut substituer. Par ce moyen, le doigt du milieu, l'annulaire et le petit doigt de la main gauche sont libres; et c'est avec ces

doigts que l'on reçoit la carte qui est dans la main droite, lorsqu'on approche celle-ci pour enlever lestement la carte à substituer.

§ IV.

Pour glisser la carte, on tient le jeu dans la main droite, et l'on montre à la société la carte de dessous, que nous supposons être le roi de cœur. On renverse le jeu; on feint de tirer ce roi de cœur avec le doigt du milieu de la main gauche, et l'on ne prend en effet que la carte qui le précède immédiatement, attendu qu'avec l'annulaire et le petit doigt de la main droite on a eu soin de faire couler en arrière le roi de cœur.

§ V.

Des récréations très-variées s'exécutent aussi à l'aide d'un jeu de cartes où l'on en a inséré une ou plusieurs qui sont plus larges ou plus longues, en sorte qu'on puisse les connaître aisément soi-même, ou forcer celui à qui l'on donne à couper, de le faire à l'endroit où ces cartes saillantes sont placées.

§ VI.

On fait tirer une carte forcée. L'expé-

dient consiste à ouvrir le jeu en éventail, en isolant au milieu la carte que l'on veut faire prendre, et en l'approchant, sans affectation, des doigts de la personne à qui l'on présente le jeu. Ce moyen, quelque grossier qu'il soit, réussit presque toujours. Mais si la personne à qui l'on s'adresse y met de la malice, et qu'elle s'obstine à ne point prendre la carte qui est en évidence, un bon escamoteur ne se déconcerte pas; il exécute un autre tour que celui qu'il avait en vue. A cet effet, il est bon de remarquer qu'on ne doit jamais, dans ce cas, et dans tous ceux qui sont analogues, annoncer d'avance le jeu qu'on se propose de faire; car on serait souvent exposé à montrer de la gaucherie ou à rester court.

On sent combien il est facile de varier les récréations à l'aide de ces six principes fondamentaux. Nous nous contenterons d'en rapporter ici un petit nombre d'exemples.

1. Faites tirer une carte quelconque; dites qu'on la remette au milieu du jeu, et demandez si l'on veut qu'elle se trouve au-dessus ou au-dessous. Faites sauter la coupe, de manière que la carte se trouve à l'endroit demandé.

2. Insérez dans un jeu une carte plus large que les autres, et qui vous soit connue. Faites-la tirer *forcément* à une personne : dites-lui de la replacer elle-même dans le jeu, de mêler ce jeu, et de le mettre dans sa poche. Montrant alors que vous n'avez rien ni dans la main, ni dans la manche, vous la priez de vous laisser fouiller dans sa poche : il vous sera facile de distinguer au tact la carte large qu'elle a choisie, et de la retirer seule à son grand étonnement.

3. Faites tirer *forcément* la carte longue alternativement à une, deux, trois et même quatre personnes, en ayant attention que ces personnes ne soient point à côté les unes des autres. Prenez vous-même autant de cartes qu'on est censé en avoir tiré, c'est-à-dire quatre, si vous avez fait tirer quatre fois la carte longue : celle-ci doit se trouver dans le nombre. Présentez ces quatre cartes, et demandez si chacun y reconnaît la sienne. Il est clair que les quatre personnes répondront affirmativement, attendu qu'elles verront toutes la carte longue qu'elles ont tirée. Les remplaçant alors dans le jeu, vous coupez à la carte longue, qui se trouve ainsi dessous : vous montrez successivement

cette carte à chacune des quatre personnes, en soufflant dessus, et la frappant chaque fois du doigt. Ne s'imaginant pas qu'elles ont toutes tiré la même carte, elles sont portées à croire que cete carte change à votre commandement.

4. Si l'on ne réussissait pas à faire tirer à toutes les personnes la carte longue, il faudrait alors changer de batterie. On remarquerait bien celle qui aurait refusé de donner dans le piège; en coupant à la carte longue, on lui ferait poser la sienne dessous; recoupant ensuite, cette dernière carte viendrait dessus. Puis exécutant le faux mélange, et ne la perdant pas de vue, il serait facile de déjouer la malice.

5. On conçoit aussi que la même récréation peut se faire sans carte longue, lorsqu'on a acquis assez de dextérité pour bien faire sauter la coupe.

6. On met une carte longue la seizième dans un jeu de piquet. On étend ensuite sur la table dix à douze cartes du dessus; on propose à une personne d'en penser une, et de retenir le nombre où elle se trouve placée. On remet ces cartes sur le jeu, et l'on fait sauter la coupe à la carte longue, qui se trouve alors placée dessus.

On demande ensuite à la personne à quel nombre est sa carte; on compte secrètement depuis ce nombre jusqu'à seize, en tirant les cartes du dessous, et en les jetant l'une après l'autre sur la table. La carte pensée est la dix-septième, et l'on pourrait à l'instant la montrer; mais le jeu ne ferait pas assez d'illusion. Il faut donc demander à la personne si elle a vu passer sa carte; elle répondra que *non*. On la prie alors de dire à quel nombre elle veut que se trouve cette carte. En faisant cette question, on recule avec le doigt de la main gauche la carte pensée; on tire, des cartes qui la suivent, le nombre requis pour arriver à celui qu'elle a indiqué, puis on complète ce nombre en retournant la carte pensée que l'on tient en réserve.

7. Ayez dans votre jeu deux cartes de la même espèce; par exemple, deux rois de cœur. Placez-en une sous le jeu, et couvrez-la d'une autre carte quelconque; supposons que ce soit l'as de trèfle. Mettez sur le jeu votre second roi de cœur. Exécutez un faux mélange. Montrant à une personne le dessous du jeu, vous lui faites voir l'as de trèfle; vous reculez cet as avec le doigt du milieu de la main gauche, et feignant de prendre cette carte, vous tirez

en effet le roi de cœur qui la précède ; vous le posez sur la table, et vous priez cette personne de le couvrir de sa main. Sous prétexte de mêler le jeu, vous faites passer dessous le second roi de cœur, et cette fois c'est l'as de trèfle qui est l'avant-dernière carte. Vous montrez alors ce roi de cœur à une autre personne, et vous employez le même manège pour retirer l'as de trèfle, que vous posez sur la table, et que vous faites couvrir de la main à cette seconde personne. Dans cette position, la première personne croit couvrir l'as de trèfle, et la seconde croit couvrir le roi de cœur. Promenant alors le bâton de Jacob d'une main à l'autre, vous commandez à ces cartes de changer mutuellement de place. Vous faites retourner à chaque personne sa carte ; et si le tour a été exécuté avec adresse, ce simulacre de changement ne manquera pas d'exciter la surprise.

8. Faites tirer une carte quelconque. Posez le jeu dans la main gauche, coupez et faites placer la carte sur la partie du jeu qui reste dans cette main. En la couvrant du paquet que vous tenez de la main droite, faites sauter la coupe. Exécutez un faux mélange, et faites voir que la

carte n'est point dessous. Faites passer sous le jeu la carte choisie, au moyen d'un second faux mélange. Prenez les cartes de la main gauche, pincez-les fortement par leur extrémité entre le pouce par-dessus et les trois doigts du milieu avancés seulement de six lignes en dessous, et que vous avez eu soin de mouiller d'un peu de salive. Frappez de la main droite un coup sec sur l'autre extrémité du jeu ; toutes les cartes tomberont, excepté la carte de dessous, qui est la carte choisie.

CHAPITRE II.

Notice sur les Nombres, et sur les Idées superstitieuses qu'ils ont produites.

LA superstition est aussi ancienne que le monde. Savans et ignorans, dévots et impies, esprits forts et esprits faibles; tous, dans tous les temps, adoptèrent plus ou moins ses erreurs et ses prestiges. Souvent elle décida du sort des batailles. Alexandre ne lui dut-il pas sa victoire sur Darius; et l'apparition d'un lièvre (1) à l'armée de Xerxès, qui méditait la conquête de la Grèce, ne fut-elle pas suffisante pour jeter le découragement dans l'ame de ses soldats, et pour leur faire prendre la fuite?

Mais la superstition ne fut pas uniquement l'apanage de la multitude ignorante; elle fut aussi le faible des plus grands

(1) Valère Maxime, livre 1^{er}, raconte, de la meilleure foi du monde, que ce lièvre avait été engendré par une jument.

hommes. La couronne de laurier dont Jules-César ceignait son front, était destinée, suivant Suétone, à détourner de lui le tonnerre, qu'il redoutait extrêmement. Auguste ne chaussait jamais le pied gauche avant le pied droit. Sylla, faisant un sacrifice, voit s'élançer un serpent au côté de l'autel : sur l'avis d'un devin, il prend les armes, et défait les Samnites. Un serpent part aux pieds de Caius Hostilius, et il est battu par les Numantins. Socrate lui-même trouva le présage de sa mort dans un vers d'Homère qu'il avait songé en dormant.

Domitien, Marc-Aurèle, et tant d'autres, croyaient aux songes. Mithridate surtout était un grand rêveur ; il tenait une note exacte des songes de ses concubines. Auguste se faisait répéter ceux de ses domestiques, et les écoutait avec le plus grand sérieux.

Mais pourquoi chercher si loin nos exemples ? Long-temps la cour de France fut livrée à la plus grossière superstition. Charles V, Charles VI, Charles VII et Louis X, furent de zélés partisans de l'astrologie judiciaire ; et comme *regis ad exemplar totus componitur orbis*, la maladie gagnait les courtisans, et de là se ré-

pandait dans les villes et les campagnes. Dieu sait combien alors les sots furent la dupe de ceux qui ne l'étaient pas. Louis XI avait une extrême prédilection pour les astrologues. Les règnes de Henri II et de ses enfans furent des règnes de superstition. Elle fut portée à l'excès par Catherine de Médicis.

Ces erreurs, propagées d'âge en âge, sont arrivées jusqu'à nous ; chaque jour, nos places publiques sont couvertes de diseurs de bonne aventure ; et l'homme pourvu de sens commun ne sait s'il doit s'égayer ou gémir en voyant la ridicule gravité avec laquelle ces impudens jongleurs débitent leurs burlesques oracles, et le sérieux grotesque avec lequel de niais personnages les écoutent.

On croira sans peine que l'esprit humain, si disposé à attribuer aux effets les plus ordinaires des causes surnaturelles, ait saisi avec avidité l'aliment qu'offrait à sa crédulité une science vraiment merveilleuse, celle des nombres, et se soit efforcé de pénétrer, à travers l'ingénieux dédale de ses combinaisons, jusqu'au sanctuaire du destin. Les anciens, et surtout les sectateurs de Pythagore, ne manquèrent pas d'attribuer une infinité de

propriétés mystérieuses aux nombres. L'*unité*, qui en est le principe général, était aux yeux de ces philosophes le caractère sublime de la divinité : ils n'aimaient pas le nombre *deux*. Mais parcourons ce qu'un chanoine de Bergame (1) a pris soin de recueillir sur cette matière. Il nous apprend que le nombre impair est consacré aux choses divines, *numero deus impare gaudet* ; ce qui explique pourquoi les victimes offertes aux divinités célestes étaient toujours en nombre impair, tandis que celles qu'on offrait aux dieux infernaux étaient en nombre pair.... Les degrés du temple de Jérusalem étaient en nombre impair.... Dieu recommanda à Noé de faire entrer dans l'arche les animaux non immondes, sept à sept ; les immondes, au contraire, en nombre pair et plus petit.... Les pilules doivent toujours se prendre en nombre impair. La fièvre qui se passe en un accès pair, revient infailliblement. — Mais le nombre *trois* est le nombre par excellence. Les anciens faisaient trois fois par jour des sacrifices à Jupiter, afin d'invoquer son secours pour le commencement, le milieu

(1) P. Bungus, de *Numerorum mysteriis*.

et la fin de toutes choses..... Le démon tenta trois fois Jésus-Christ dans le désert... Avant le déluge, la terre fut peuplée par les trois enfans d'Adam, savoir, Caïn, Abel et Seth; et, après le déluge, par les trois enfans de Noé, savoir, Sem; Cham et Japhet..... C'était au troisième jour que la plaie de la circoncision était le plus douloureuse. — Le nombre *quatre* était en grande vénération parmi les Pythagoriciens : il est le cube de la perfection..... En presque toutes les langues, le nom de Dieu est de quatre lettres (1). — Le nombre *cinq* contient de grands *secrets dans la nature et dans la grâce*. Les aînés demeurent dans le sein de leur mère cinq jours de plus que les puînés, etc., etc. — On ne dit pas grand'chose du nombre

(1) Les Hébreux l'appellent *Adonai*, *Jehova*, *Eheieh*, noms qui sont de quatre lettres en leur langue; les Assyriens, *Aded*; les Perses, *Styré* ou *Syré*; les mages, *Orsi*; les Égyptiens, *Theuth* (l'h n'est point lettre et ne marque qu'une aspiration); les Grecs, *Theos* (*th* ne forme en grec qu'une lettre, *théta*); les Latins, *Deus*; les Arabes, *Alla*; les Turcs, *Aydi*; les Espagnols, *Dios*; les Portugais, *Deos*; les Allemands et les Flamands, *Gott* et *Godt*; quelques habitans du Nouveau-Monde, *Zimi*; et les Français enfin, *Dieu*. Il est fâcheux que l'Italie, le berceau de la superstition, ait dérogé à cette règle *admirable*; Dieu s'y nomme *Dio* ou *Iddio*. Les Anglais l'appellent *God*; mais les Anglais sont des *hérétiques*.

sic. Mais le *septième* a été extrêmement bien accueilli par les anciens et les modernes. Les médecins y ont trouvé toutes les vicissitudes de la vie humaine; il a toujours passé pour un des plus mystérieux dans les sciences et dans les religions. Il est consacré dès la naissance du monde. « Il établit le partage des temps et le » nombre des sacremens de l'église; il » marque la punition des meurtriers de » Lamech, ce qu'ont imité les canons dans » les règles de la pénitence. » C'est lui qui détermine les jours critiques et les années climatériques..... L'homme qui entre en sa soixante-troisième année doit craindre pour sa vie, parce que ce nombre 63 résulte de la multiplication de 7 par 9.... Le septième siècle après la fondation des empires leur est ordinairement funeste.... Le septième des garçons nés d'une même mère, sans mélange de filles, guérit *infailliblement* les écrouelles..... Ce nombre est le principe de notre existence, en ce qu'en sept heures la *semence* reçoit sa première disposition à engendrer, en sept jours elle se coagule, en sept semaines elle est articulée.... A sept mois, la naissance de l'enfant est heureuse..... Les dents poussent ordinairement au septième mois, et se re-

nouvellent à la septième année..... Hénoc, le septième après Adam, a été transporté au ciel..... Le chandelier d'or du temple de Jérusalem portait sept lampes..... Jésus-Christ était le 77^e en ligne directe depuis Adam; il fut attaché sept heures sur la croix, et y parla sept fois; il ressuscita le septième jour de la semaine, se montra sept fois à ses disciples, et leur envoya le Saint-Esprit après sept fois sept jours, etc. — Le nombre *huit* n'est pas heureux. — Il n'en est pas de même du nombre *neuf*. A Athènes, les *Magiciens* sacrifièrent à un homme qui était mort dans sa 99^e année, attendu que sa vie avait atteint le *dernier point de perfection*; et l'on tirait une pareille induction de la combinaison effectivement surprenante que présente ce nombre, ainsi que nous le ferons voir dans cet ouvrage. — Le nombre *dix* marque le plus haut point du bien et du mal. — Le nombre *treize* est le présage de toutes les calamités,

Nous ne finirions pas, si nous voulions retracer ici toutes les idées superstitieuses auxquelles les nombres ont donné naissance. Mais une plus longue énumération deviendrait insipide; elle ne servirait qu'à provoquer de tristes réflexions sur le peu

de solidité de cette raison dont l'espèce humaine se targue. Et en effet, l'on a peine à concevoir que l'homme crédule et superstitieux, témoin journalier de l'inutilité des efforts des mortels pour entr'ouvrir le livre des destinées, repousse encore opiniâtrément l'évidence : vingt fois ses pratiques mystérieuses ont trompé son attente ; le hasard lui procure-t-il un seul succès, le succès seul est présent, tout le reste sort de sa mémoire.

Combien la loterie n'a-t-elle pas, de nos jours, contribué à nourrir les fatigans prestiges de l'illusion ! L'un, combinant en tout sens les neuf séduisantes dizaines, veille et se consume en vains efforts pour donner au hasard une direction qui lui soit favorable ; l'autre, pénétré de l'idée du bonheur attaché à tel nombre plutôt qu'à tel autre, perd son argent, et ne conçoit pas, dans son désespoir, comment l'heureux *trois* ne l'a pas mieux servi que le *treize* proscrit. La mère de famille attend, dans son sommeil, songé un chiffre, elle se hâte, et l'argent qui devait alimenter ses enfans ne sert qu'à lui procurer pendant quelques jours les inquiètes palpitations d'un espoir décevant, que la perfide roue fait évanouir en un clin d'œil.

Mais voyez les dupes accourir en foule aux comptoirs de l'aveugle déesse : celui-ci a vu à son lever le numéro d'un fiacre ; les yeux de celui-là se sont portés, comme par inspiration, sur le numéro d'une maison ; l'un a vu tant d'oiseaux, l'autre a songé telle chose, l'autre..... Ils viennent, sur ces infailibles augures, prodiguer leur or au démon financier, dont les combinaisons plus sûres ont bien su le prémunir contre les boutades du sort. Pauvres humains!.....

Mais si l'ignorant ne trouva dans les nombres qu'une source inépuisable de trompeuses illusions et de spéculations mystiques, l'homme éclairé sut y découvrir des propriétés et plus nobles et plus intéressantes ; et, réunissant l'utile à l'agréable, il parvint jusqu'à faire contribuer à nos amusemens une science dont l'abord repoussant semblait écartier toute idée de plaisir. Et en effet, c'est à l'aide du calcul qu'on arrive à des résultats si ingénieux, si variés, si merveilleux même pour le vulgaire, que celui-ci, ne pouvant en saisir les causes naturelles, est presque toujours disposé à attribuer à de pareilles opérations des idées de magie et de sortilège.

Faire connaître les procédés simples à l'aide desquels on entretient l'illusion de l'homme crédule, c'est prémunir celui-ci contre les charlatans, qui ne savent que trop mettre à profit son inexpérience; c'est rendre service à l'humanité.

 CHAPITRE III.

RÉCRÉATIONS ARITHMÉTIQUES.

1. *Deviner le nombre que quelqu'un aura pensé.* Faites tripler le nombre qu'on aura pensé, et prendre la moitié du produit, au cas que ce produit puisse se diviser en deux parties égales, sans fraction. S'il ne peut être divisé, demandez qu'on ajoute une unité au produit, et qu'on en triple la moitié. Demandez ensuite combien il y a de fois 9 dans ce nombre triplé; et pour chaque fois 9 prenez autant de fois 2 : vous aurez le nombre pensé; en observant cependant d'ajouter un, si la division n'a pu se faire sans fraction. Si au dernier triple il ne se trouve pas une fois 9, le nombre pensé est un. — Exemple : Nombre pensé, 4. — Triplé, 12. — Divisé, 6. — Triplé, 18. — 18 contient 2 fois 9; pour chaque fois 9 prenez 2, vous aurez 4, nombre pensé.

Il y a une manière de faire la même expérience qui est plus compliquée. On divise encore par moitié le dernier nombre

triplé, y ajoutant 1 s'il n'est pas divisible. Demandez combien il y a de fois 9 dans cette dernière moitié, et prenez autant de fois 4, vous aurez le nombre pensé. Ajoutez cependant 1 si la première division n'a pu se faire, 2 si c'est la seconde, et 3 si c'est l'une et l'autre. Si 9 n'est pas contenu une fois dans la dernière moitié, et qu'on n'ait pu faire la première division, on aura pensé 1; si l'on n'a pu faire la seconde on aura pensé 2; si l'on n'a pu faire ni l'une ni l'autre on aura pensé 3. Exemple : Nombre pensé, 8. — Triplé, 24. — Divisé, 12. — Triplé, 36. — Divisé, 18. — 9 est contenu deux fois en 18; en prenant 4 pour chaque fois, vous aurez 8, nombre pensé.

2. *Autre manière.* Faites doubler le nombre pensé; dites d'ajouter 4 au nombre doublé, et de multiplier le tout par 5. Demandez qu'on ajoute 12 au produit, et qu'on multiplie le tout par 10, ce qui se fait en ajoutant zéro à la somme. Demandez la somme totale de ce dernier produit, et vous en soustrairez 320. On aura pensé autant de fois 1 qu'il restera de fois 100. — Exemple : Nombre pensé, 7. — Doublé, 14. — Ajoutez 4, on a 18. — Multipliez par 5, on a 90. — Ajoutez 12,

on a 102. — 102 multiplié par 10, c'est 1020. Otez-en 320, reste 700. — 7 est le nombre pensé.

3. *Autre manière.* Faites doubler le nombre pensé; faites-y ajouter 6, 8, 10, ou tel autre nombre que vous jugerez à propos. Demandez qu'on prenne la moitié de la somme, et qu'on la multiplie par 4; qu'on vous dise la somme du dernier produit, et de sa moitié soustrayez le nombre que vous aurez donné à ajouter, il restera le double du nombre pensé. — Exemple : Nombre pensé, 6. — Doublé, 12. — Ajoutant 8, on a 20, dont la moitié est 10, qui, multiplié par 4, donne 40. — La moitié de 40 est 20. Sur 20 ôtez 8, nombre donné; il reste 12, qui est le double de 6, nombre pensé.

4. *Autre manière.* Faites doubler le nombre pensé, et à cette somme doublée faites ajouter 5, puis multiplier le tout par 5. Dites enfin qu'on ajoute 10 au produit, et qu'on multiplie le tout par 10. Faites-vous déclarer ce dernier produit; en soustrayant le nombre 350, vous aurez le nombre pensé dans le nombre des centaines restantes. — Exemple : Nombre pensé, 3. — Doublé, 6. — Ajoutez 5, c'est 11. — 11 multiplié par 5, c'est 55. — Ajou-

tant 10, il vient 65. — 65 multiplié par 10, on a 650. — De cette dernière somme ôtez 350, il reste 300. — Ce nombre de centaines indique le nombre pensé, qui est 3.

5. *Autre manière.* On fait penser un nombre; on en fait penser un second de moindre valeur, puis un troisième ayant de plus sur le premier nombre tout ce que le second a de moins sur le même nombre. Qu'on vous dise ce que valent ensemble les deux derniers nombres pensés, et la moitié de la somme vous présentera le premier nombre pensé. — Exemple : on a pensé 9; on suppose que le second nombre pensé est 6, par conséquent moindre de 3; que le troisième soit plus fort de 3, on aura 12. — 12 et 6 font 18. Faites-vous déclarer ces deux sommes pensées, et la moitié, qui est 9, vous donnera le premier nombre pensé.

6. *Autre manière.* Faites multiplier le nombre pensé par tel nombre que vous voudrez; faites diviser le produit aussi par tel nombre qu'il vous plaira. Qu'on multiplie le quotient par quelque autre nombre, et que le produit de cette multiplication soit encore divisé par un nombre à votre volonté : vous direz alors de

diviser le quotient qui viendra de cette dernière division, par le nombre pensé. — Pendant qu'on aura fait cette opération, vous aurez vous-même pris un nombre à plaisir, lequel vous multiplierez et diviserez avec les chiffres que vous aurez fournis à l'autre; et vous diviserez aussi le dernier quotient par votre nombre pris à plaisir. Vous aurez, en définitive, le même quotient que lui. Ainsi, connaissant ce quotient, vous lui dites mystérieusement d'y ajouter le nombre pensé, et de vous en déclarer le total. Alors il ne s'agit plus que de soustraire le quotient connu, et ce qui reste est le nombre pensé.

EXEMPLE.

Soit 5 le nombre pensé; faites-le multiplier par 4, on aura 20. — Puis diviser par 2, on aura 10. — Multiplier par 6, on aura 60. — Diviser par 4, on aura 15. — Que l'on divise ce dernier quotient par le nombre pensé (5), il viendra 3.

Soit 4 le nombre que vous aurez pris; multipliez-le par 4, vous aurez 16. — Divisez par 2, vous aurez 8. — Multipliez par 6, vous aurez 48. — Divisez par 4, vous aurez 12. — Divisez ce dernier quotient par le nombre que vous aurez pris (4), vous aurez le même quotient 3. Le reste est évident.

7. *Autre manière.* On a à deviner plusieurs nombres qu'une personne ou plu-

sieurs personnes auront pensés. Si la série des nombres pensés est impaire, comme si l'on en avait pris trois, cinq ou sept à la fois (par exemple, les nombres 2, 3, 4, 5, 6), dites qu'on vous déclare la somme du premier et du second joints ensemble, qui est 5; celle du second et du troisième, qui est 7; du troisième et du quatrième, qui est 9; du quatrième et du cinquième, qui est 11; et finalement la somme du premier et du dernier, qui est 8. Alors, prenant toutes ces sommes par ordre, additionnez celles qui se trouveront en lieu impair, c'est-à-dire les première, troisième et cinquième (5, 9, 8), qui feront 22; additionnez de même ensemble celles qui sont en lieu pair, c'est-à-dire la seconde et la quatrième (7 et 11), qui feront 18. Soustrayez cette somme de la première 22, il restera 4, qui est le double du premier nombre pensé. Or, dès qu'on sait quel est le premier nombre, il est facile de trouver tous les autres, puisqu'on sait la somme qu'ils font unis deux à deux. — Si la série des nombres pensés est paire, comme si l'on en avait pensé six (2, 3, 4, 5, 6, 7), faites-en déclarer les sommes de deux en deux comme ci-dessus, et puis la somme du second et du dernier, ce qui fera 5, 7,

9, 11, 13, 10; puis additionnez ensemble toutes les sommes des lieux impairs (*excepté la première*), c'est-à-dire 9 et 13, qui font 22. Additionnez aussi les sommes des lieux pairs, c'est-à-dire 7, 11, 10, qui feront 28. De cette dernière somme soustrayez la première 22, il restera 6, qui est le double du second nombre pensé 3, et vous trouverez alors facilement les autres.

8. *Deviner deux objets serrés dans la main.* Dites à une personne de placer dans une de ses mains une pièce d'or, par exemple, et dans l'autre une pièce d'argent. Donnez à l'argent un certain prix, et à l'or un autre, à condition que l'un sera pair et l'autre impair; que l'argent, par exemple, vaille 27, et l'or 54. Faites alors multiplier par un nombre impair ce qu'elle tient dans la droite, et par un nombre pair ce qu'elle tient dans la gauche. Faites additionner le produit des deux multiplications, et demandez si le total est pair ou impair. S'il est impair, l'argent est dans la droite, et l'or est dans la gauche: c'est le contraire si le total est pair.

9. *Autre manière.* On fait encore, par les mêmes procédés, le jeu suivant. Proposez à *Pierre* et à *Jean* deux nombres

différens, l'un pair et l'autre impair, 10 et 9, par exemple : pour deviner qui a pris 10 et qui a pris 9, adoptez deux autres nombres, l'un pair, et l'autre impair, comme 2 et 3 ; puis faites multiplier par 2 celui que *Pierre* aura choisi, et par 3 celui qu'aura choisi *Jean*. Faites ensuite additionner les deux produits, et que l'on vous en dise la somme ; ou bien demandez si cette somme est nombre pair ou impair, ou, plus subtilement encore, demandez si elle peut se diviser par 2 sans fraction. Si elle ne peut être divisée ainsi, il est clair qu'elle est impaire. Or, si le nombre est impair, infailliblement le nombre que vous avez fait multiplier par 2 est 10, et réciproquement. — Exemple : si *Pierre* avait 10 et *Jean* 9, les produits étant 20 et 27, le total sera 47, nombre impair ; d'où vous conclurez que celui que vous avez fait multiplier par 3 est le nombre impair, et partant, que *Jean* avait choisi 9, et *Pierre* 10.

10. *Deviner plusieurs nombres pensés, pourvu que chacun d'eux soit au-dessous de 10.* Faites doubler le premier nombre pensé, puis ajouter 5 au produit, et multiplier le tout par 5 ; puis ajouter 10 au produit ; ajouter encore le second nombre pensé, et multiplier par 10. Faites ajouter

le troisième nombre pensé, et multiplier encore par 10, et toujours de même pour tous les nombres pensés. Faites-vous déclarer la somme, et procédez ainsi qu'il suit :

Si l'on a pensé un nombre, 6, par exemple : 6 doublé, c'est 12. — Ajoutez 5, c'est 17. — Multipliez par 5, c'est 85. — Ajoutez 10, c'est 95. On vous déclare cette dernière somme; vous en soustrayez 35, reste 60. Le premier chiffre montre le nombre pensé.

Si l'on a pensé deux nombres, 6 et 8, par exemple : 6 doublé, c'est 12. — Ajoutez 5, c'est 17. — Multipliez par 5, c'est 85. — Ajoutez 10, c'est 95. — Qu'on y joigne le second nombre pensé (8), c'est 103. Soustrayez 35 de cette dernière somme, qu'on vous déclarera, vous aurez 68, dont le premier chiffre indique le premier nombre pensé, et le second l'autre nombre pensé.

Si l'on a pensé 3 nombres, par exemple, 6, 8, 9, procédez d'abord comme pour le second exemple : de plus, faites multiplier 103 par 10, on aura 1030; et ajouter le troisième nombre pensé, on aura 1039. Soustrayez 350 de cette dernière somme, que vous ferez déclarer, il vous restera 689;

somme qui indique par ordre les trois chiffres pensés.

Si l'on en a pensé 4, par exemple, 6 8, 9 et 7, procédez d'abord comme ci-dessus; puis faites multiplier 1039 par 10, ce sera 10390; qu'on ajoute ensuite le quatrième nombre pensé (7), ce sera 10397 : sur cette dernière somme ôtez 3500, il reste 6897, chiffres pensés.

On opérera de même, soit qu'on ait pensé cinq, six nombres ou plus, en ajoutant chaque fois un zéro au soustracteur.

Pour rendre le jeu plus subtil, on peut faire ajouter au dernier total un nombre à plaisir, qu'on indique soi-même; par exemple, si l'on a pensé les trois nombres 6, 8 et 9, qui donnent 1039 à la fin de l'opération, vous pouvez dire d'ajouter encore 12; puis, prenant pour soustracteur 362 au lieu de 350, vous obtenez le même résultat.

11. *Quelqu'un ayant dans chaque main une même quantité de pièces, deviner combien il y en a en tout.* Dites à celui qui a pris les pièces; qu'il en transporte d'une main en l'autre un nombre tel qu'il vous plaira de lui indiquer, pourvu qu'il le puisse faire; car s'il n'en avait pas autant, il faudrait diminuer ce nombre. Cela fait,

dites que de la main où il a mis ledit nombre, il remette dans l'autre autant de pièces qu'il y en est demeuré : vous serez sûr par là que dans celle où s'est fait le premier transport, il se trouve le double du nombre que vous avez fait transporter. Connaissant ce qu'il y a dans une des mains, vous demandez combien il y a de plus dans l'une que dans l'autre, ou combien il y a de moins ; et vous pourrez alors dire ce qui est dans chaque main, ou le total des deux ensemble. Exemple : Si la personne avait en chaque main 12 pièces, et que vous lui fissiez mettre de la main droite en la gauche 7 desdites pièces, et de la gauche en la droite autant qu'il en resterait dans celle-ci, infailliblement il y aurait dans la gauche 14 pièces. Ce nombre connu, vous demandez combien il y en a de moins dans la droite, on vous dit 4 : or, il est clair qu'il y en a 10 dans cette main.

12. *De trois choses et de trois personnes proposées, deviner quelle chose aura été prise par chaque personne.* Supposez que les trois choses soient un anneau A, un écu E, une tabatière I ; que les trois personnes soient Pierre 1, Claude 2, Martin 3, que vous nommerez à part vous,

premier, second, troisième; vous avez ensuite 24 jetons ou pièces de monnaie; vous en donnez au premier 1, au second 2, au troisième 3, reste 18, que vous laissez sur la table. Alors, vous retirant à l'écart, vous dites aux trois personnes de prendre chacune une des trois choses désignées ci-dessus; puis vous demandez que celui qui a pris l'anneau A prenne autant de jetons que vous lui en aviez donné; que celui qui a l'écu E prenne deux fois autant de jetons qu'il en a reçu; enfin, que celui qui a la tabatière I prenne quatre fois autant de jetons que vous lui en aviez donné. Cette opération achevée, vous allez voir combien il reste de jetons sur la table. Observez bien qu'il ne doit en rester que 1, 2, 3, 5, 6 ou 7, et que s'il y en avait un nombre autre que l'un de ces six, on vous aurait trompé. Pour procéder facilement, rappelez-vous les six mots latins que voici :

1 2 3 5 6 7
 Salve-Certa-Anima-Semita-Vita-Quies.

Selon le nombre des jetons restans, vous prenez l'un de ces mots; c'est-à-dire, s'il vous en reste un, vous prenez *Salve*; s'il resté 2, vous prenez *Certa*; et ainsi de suite. La première syllabe désigne le pre-

mier homme, et la voyelle de cette syllabe montre la chose cachée par lui; la seconde syllabe désigne la seconde personne, et la voyelle indique la chose cachée; ainsi des autres. Exemple : S'il reste six jetons, prenez le mot *Vita* : la première syllabe indique que la première personne a caché la chose I, ou la tabatière; la seconde syllabe montre que la seconde personne a caché la chose A, ou l'anneau; il est clair alors que la troisième personne a caché la chose E, ou l'écu. — On peut aussi faire la même opération sans le secours des mots latins ci-dessus, et au moyen de la table figurée que voici :

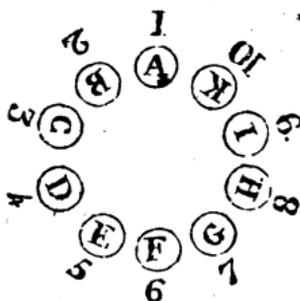
Jetons.	Hommes	Choses cachées.	Jetons.	Hommes	Choses cachées.
1.	1..... A	5.	1..... E
	2..... E		2..... I
	3..... I		3..... A
2.	1..... E	6.	1..... I
	2..... A		2..... A
	3..... I		3..... E
3.	1..... A	7.	1..... I
	2..... I		2..... E
	3..... E		3..... A

13. *Autre manière.* Le même jeu peut aussi se faire à quatre personnes. Voici la manière de procéder. Prenez 88 jetons, et en donnez 1 à la première personne, 2 à la seconde, 3 à la troisième, 4 à la quatrième, en tout 10; il en restera 78. Dites à chaque personne de prendre une des quatre choses qu'elle voudra; puis demandez que celui qui a la première chose prenne des jetons autant qu'il en a reçu; celui qui a la seconde chose, quatre fois autant qu'il en a reçu; que celui qui a la troisième, prenne seize fois autant de jetons qu'il en a: celui qui a la quatrième chose n'en prend point. Voyez ensuite combien il reste de jetons sur la table. Or, il n'en restera point, ou il restera un des nombres exprimés dans la série de chiffres du tableau ci-après. Notez bien que vous aurez, à part vous, nommé la première chose A, la seconde E, la troisième I, la quatrième O. Ainsi, par exemple, s'il reste 22 jetons, regardez dans le tableau les voyelles qui sont à côté de ce nombre, vous trouverez E, O, I, qui indiquent que la première personne a la seconde chose, la seconde personne la quatrième chose, la troisième personne la troisième chose, et

que par conséquent la quatrième personne a la première chose.

0.	O. A. E.	18.	O. E. I.	38.	E. I. O.
1.	A. O. E.	21.	A. E. I.	39.	E. I. A.
3.	O. E. A.	22.	E. O. I.	43.	I. O. A.
5.	A. E. O.	24.	E. A. I.	44.	I. A. O.
7.	E. O. A.	27.	O. I. A.	46.	I. O. E.
8.	E. A. O.	29.	A. I. O.	48.	I. A. E.
12.	O. A. I.	30.	O. I. E.	50.	I. E. O.
13.	A. O. I.	33.	A. I. E.	51.	I. E. A.

14. De plusieurs choses disposées en rond, deviner laquelle on aura pensée ou touchée à votre insu. On suppose que de dix choses disposées ainsi :



on ait pensé la septième, qui est G : demandez à celui qui aura pensé, de quelle chose il veut commencer à compter un nombre que vous donnerez, disant que vous le laisserez libre de commencer à C,

D, E, etc., ou bien déterminez vous-même cette place. Admettons qu'il veuille commencer à compter par la cinquième, qui est E; alors ajoutez le nombre de cette place, qui est 5, au nombre de tous les objets disposés, qui est 10; il viendra 15. Dites-lui qu'il prenne à part soit le nombre de la chose touchée ou pensée, c'est-à-dire 7, qu'il le pose tacitement sur 5, et qu'il continue à compter tout bas jusqu'à 15, en rétrogradant; exigez néanmoins qu'il touche chaque fois la chose, ou au moins celle où il achèvera de compter. Exemple : ayant mis 7 sur E, il compte 8 sur D, 9 sur C, 10 sur B, 11 sur A, 12 sur K, 13 sur I, 14 sur H, et 15 sur G, nombre cherché. Mais pour couvrir le jeu, on le fait continuer de compter plus loin, jusqu'à 20 par exemple; et continuant vous-même, de manière qu'il ne s'en aperçoive pas, à compter jusqu'à 25, vous retrouverez encore là la chose pensée ou touchée. Si l'on voulait commencer à compter sur 4, il faudrait faire continuer jusqu'à 14, ainsi du reste, en ajoutant toujours au nombre des choses rangées, le nombre sur lequel on veut commencer à compter. Ainsi, s'il n'y avait que six choses rangées, et que l'on voulût commencer

à compter de la troisième, il faudrait faire compter jusqu'à neuf, ou plus loin, si l'on voulait; la chose pensée ou touchée devant alors se retrouver de six en six. — Ce jeu se fait aussi avec des cartes.

15. *Jeu de l'Anneau.* Ce tour est une application du dixième. On suppose une compagnie de 9 ou 10 personnes. L'une d'elles prend un anneau à votre insu : il s'agit de savoir quelle est la personne qui l'a, à quel doigt, et même à quelle jointure du doigt elle l'a placé. Il faut observer d'abord que les personnes doivent être disposées de manière que l'une soit première, l'autre seconde, etc.; que de même des mains, l'une soit première et l'autre seconde; que des doigts de la main, l'un soit premier, l'autre second, etc., et la même chose pour les jointures. Exemple : si la quatrième personne a la bague en la seconde main, au cinquième doigt, à la troisième jointure, pour le deviner on procède ainsi : on fait doubler le nombre de la personne, qui est 4, c'est 8; on fait ajouter 5, c'est 13; multiplier par 5, c'est 65; ajouter 10, c'est 75 : on fait joindre à cette somme le nombre de la main qui est 2, c'est 77; multiplier par 10, c'est

770; ajouter le nombre du doigt, qui est 5, c'est 775; multiplier par 10, c'est 7750; ajouter le nombre de la jointure, c'est 7753; puis ajouter encore 14, pour mieux couvrir le jeu, c'est 7767: de laquelle somme (que vous ferez déclarer) vous soustrairez 3514; il restera 4253, dont chaque chiffre indique par ordre ce que vous voulez savoir, c'est-à-dire que la quatrième personne a l'anneau à la seconde main, au cinquième doigt, à la troisième jointure. Il est aisé de faire l'application de cet exemple à tous les autres cas: les chiffres à ajouter et les multiplications à faire sont les mêmes; il n'y a qu'à changer le nombre de la personne, celui du doigt, de la main, et de la jointure.

16. *Jeu de Dés.* On peut encore faire une semblable opération avec des dés.

Qu'une personne jette trois dés à votre insu, et amène 1, 4, 6. Faites-lui doubler un de ces trois nombres: supposons qu'elle a doublé le premier, c'est 2; faites ajouter 5, c'est 7; multiplier 7 par 5, c'est 35; ajouter 10, c'est 45; qu'elle ajoute à cette dernière somme le nombre d'un autre dé, 4 par exemple, ce sera 49, à multiplier par 10, et il viendra 490; enfin qu'elle

ajoute à cette dernière somme le nombre du troisième dé, il en résultera 496 : elle vous déclarera cette dernière somme ; et en ayant soustrait 350, vous trouverez en reste 146, dont chaque chiffre indique par ordre, et séparément, la valeur des trois dés. Cette opération peut se combiner de toutes les manières, et s'appliquer à différens objets.

17. *Plusieurs dés étant jetés, deviner les points qui en proviennent.* Quelqu'un ayant jeté trois dés à votre insu, dites-lui d'ajouter ensemble tous les points qui sont dessus ; puis que, laissant un de ces dés à part, sans le déranger, il prenne les points qui sont sous les deux autres, et qu'il les ajoute à la somme des points précédens. Faites-lui encore jeter ces deux dés, et qu'il compte les points qui en proviendront, et les ajoute à la dernière somme ; puis, laissant à part avec le premier l'un de ces deux dés, sans le changer de position, qu'il prenne les points qui sont sous l'autre, et les ajoute au reste ; enfin, qu'il jette encore ce troisième dé, qu'il ajoute à la somme totale les points qui viendront dessus, et qu'il place ce dé, sans le retourner, avec les deux autres. Alors vous ap-

prochez de la table, et regardant les points qui restent sur les trois dés, vous y ajoutez 21, et vous avez la somme égale à celle qu'ont produite toutes les opérations. Exemple : les trois premiers dés ont produit 5, 3, 2, en tout 10; laissant 5 à part, on trouvera 4 et 5 sous 3 et 2, qui, ajoutés à 10, font 19. Jetant de nouveau les deux dés, si les points de dessus sont 4 et 1, ajoutés à 19 ils feront 24; laissant 4 à part, sous l'autre dé on trouvera 6, qui, joints à 24, donnent 30. Puis jetant ce troisième dé, vous ajoutez son produit à la somme précédente : on suppose que ce soit 2, on aura 32. Ce dé étant alors placé avec les deux autres, vous aurez sur les trois, 5, 4, 2, qui font 11 au total. A cette somme ajoutez 21 (trois fois 7), vous aurez aussi 32, somme pareille. Ce jeu pourrait encore se pratiquer avec un plus grand nombre de dés, en observant d'ajouter à 21 autant de fois 7 qu'on aura fait ajouter de fois les points opposés d'un dé. Mais il faut faire attention que les dés soient bien faits, c'est-à-dire que les points de dessus, joints à ceux de dessous, fassent toujours 7.

18. *De trois personnes qui ont pris des*

jetons ou des cartes, deviner combien chacune en a. Dites à la troisième personne de prendre un nombre de jetons tel qu'elle voudra, pourvu que ce nombre puisse être divisé par 4 sans reste, comme seraient, par exemple, 8, 12, 16, 20, etc. Dites à la seconde personne de prendre autant de fois 7 jetons que la troisième en a pris de fois 4, et que la première en prenne autant de fois 13. Alors demandez que la première donne aux deux autres, sur ses jetons, autant qu'elles en ont chacune; puis que la seconde donne aux autres autant de jetons qu'elles en ont chacune; que la troisième fasse de même à l'égard des deux autres. Cette opération finie, prenez les jetons d'une des trois personnes, n'importe laquelle : la moitié de ces jetons sera le nombre de ceux qu'avait la troisième personne au commencement; dès lors il sera aisé de deviner les nombres des deux autres, en prenant pour la seconde autant de fois 7 et pour la première autant de fois 13 qu'il y a de fois 4 au nombre du troisième connu. — Exemple : le troisième a pris 12 jetons; en 12, y ayant trois fois 4, le second prendra 21, ou 3 fois 7, et le premier 39 ou 3 fois 13. Le premier donnant aux deux autres, sur

ces 39 jetons, autant qu'ils en ont chacun, le troisième en aura 24, le second 42, et il en restera 6 au premier. Le second donne alors aux deux autres comme a fait le premier; il se trouve que le troisième en a 48, le premier 12, et qu'il en reste 12 à l'autre; enfin, le troisième opérant de même, chacun se trouvera avoir 24 jetons, dont la moitié est le nombre à connaître.

19. *Deviner combien il y a de points en trois cartes que quelqu'un aura choisies.* Prenez un jeu de 52 cartes, et que quelqu'un en choisisse 3, telles qu'il voudra. Dites-lui de compter les points de chaque carte choisie, et qu'à chacune il ajoute, des cartes qui sont au talon, autant qu'il en faudra pour arriver au nombre 15, y compris les points de ladite carte. Prenant alors le restant du jeu, et en ôtant 4 cartes, le nombre des autres sera la somme des points des trois cartes choisies. Exemple : Si les points des trois cartes étaient 4, 7, 9, il faudrait, pour accomplir 15 à chaque carte, ajouter 11 cartes au 4, au 7 en ajouter 8, et au 9 en ajouter 6; il resterait alors 24 cartes, desquelles en ôtant 4, on aurait 20, nombre égal à celui de 4, 7

et 9, qui sont les points des trois cartes choisies.

Si l'on veut faire ce jeu à 4, 5, 6, ou plus de cartes, et soit que le jeu soit de 52 cartes plus ou moins, soit que le nombre à compléter soit 15, 14 ou 12, il faut retenir la règle générale que voici : Multipliez le nombre que vous faites accomplir, par le nombre des cartes que l'on a choisies, et au produit ajoutez ce nombre des cartes choisies ; puis soustrayez cette somme de tout le nombre des cartes ; le reste sera le nombre de cartes qu'il vous faudra ôter de celles qui sont au talon ; pour que les autres vous indiquent les points des cartes choisies. S'il ne reste rien après la soustraction, le nombre des cartes que le talon contient doit exprimer justement les points des cartes choisies. Au cas où, le nombre des cartes se trouvant trop petit, la soustraction ne pourrait pas se faire, il faudrait ôter ce nombre de cartes du produit de la multiplication, et en ajouter le reste, ainsi que le nombre des cartes choisies, à celui des cartes restantes.

20. *De plusieurs cartes disposées en plusieurs rangs, deviner laquelle on aura*

pensée. On prend ordinairement 15 cartes, que l'on dispose en trois rangs de cinq cartes chacun. Faites penser une carte à quelqu'un, et qu'il vous dise en quel rang elle est. Ramassez ensuite chaque rang l'un après l'autre, observant de mettre au milieu celui où est la carte pensée. Placez de nouveau toutes les cartes en trois rangs, en en posant une au premier, une au second, une au troisième; puis encore une au premier, une au second, une au troisième, et ainsi jusqu'à la fin. Demandez ensuite en quel rang est la carte pensée, et ramassez les cartes comme ci-dessus, en plaçant toujours au milieu le rang où est la carte pensée. Enfin rangez comme il a été dit les cartes que vous aurez ramassées, et demandez encore dans quel rang elle se trouve; il est clair alors qu'elle est la troisième de ce rang.

21. *Autre manière.* Prenez vingt cartes et les disposez de deux en deux sur la table. Dites à quelqu'un d'en penser deux, à condition que les cartes qu'il pensera se trouveront ensemble; cela fait, vous relevez les cartes de deux en deux sans les mêler, et vous les disposez dans l'ordre indiqué par les quatre mots latins figurés ici :

M	U	T	U	S
N	O	M	E	N
D	É	D	I	T
C	O	C	I	S

savoir, les deux premières à la place des deux *mm*, c'est-à-dire la première du premier rang, et la troisième du second; vous mettez les deux secondes cartes à la place marquée par les deux *uu*, c'est-à-dire la seconde et la quatrième du premier rang; et ainsi de suite, en mettant toujours chaque deux cartes à la place des chaque deux lettres semblables. Vos cartes étant toutes disposées, vous demandez dans quel rang ou dans quels rangs les cartes pensées sont placées. Si l'on vous dit, par exemple, qu'elles sont dans le premier et le second, vous voyez par le tableau

que la première du premier rang et la troisième du second rang sont les cartes pensées, ce qui est indiqué par les deux lettres semblables. Si l'on vous dit qu'elles sont dans le premier et le dernier rang, les deux *ss* vous font voir que lesdites cartes sont les dernières de chacun de ces rangs. On peut, si l'on veut, faire penser deux cartes à plusieurs personnes; on les devinera aisément de la manière démontrée ci-dessus.

La même récréation s'exécute avec 30 cartes, et en opérant de la même manière; seulement alors il faut ajouter au tableau précédent les dix cases de chiffres suivantes, en les plaçant à gauche et en bas de ce même tableau :

5					
4					
3					
2					
1	1	2	3	4	5

Quand on a placé vingt cartes selon l'ordre indiqué par les quatre mots latins, on place les dix autres cartes d'après celui que les chiffres font connaître, c'est-à-dire une carte sur chaque 5, puis une sur chaque 4, etc.

22. *Plusieurs cartes étant pensées par différentes personnes, deviner laquelle chaque personne aura pensée.* On suppose qu'il y ait quatre personnes qui veulent penser des cartes : prenez 4 cartes, et, les montrant à la première personne, dites-lui qu'elle pense celle qu'elle voudra, puis mettez à part ces quatre cartes : prenez-en quatre autres, que vous présenterez à la seconde personne; puis 4 autres à la troisième, et 4 à la quatrième, en disant à chacune d'y penser une carte. Alors disposez sur quatre de front les cartes présentées à la première personne, et placez dessus de la même manière les cartes de la seconde personne, puis celles de la troisième, et enfin celles de la quatrième : ensuite présentant à chaque personne les quatre paquets, demandez-lui dans lequel se trouve la carte qu'elle a pensée. Il est visible que la carte pensée par la première personne sera la première du paquet; celle de la seconde personne la seconde du

paquet ; celle de la troisième sera la troisième, et celle de la quatrième, la quatrième du paquet où chaque personne aura déclaré que sa carte se trouve. On voit que la même chose peut se pratiquer avec un plus grand nombre de personnes.

23. *Autre manière.* Prenez le nombre de cartes que vous voudrez, et les montrez l'une après l'autre à celui qui voudra en penser une ; qu'il se souvienne la quantité est la carte qu'il retiendra. En même temps que vous lui montrez les cartes, comptez-les vous-même secrètement ; et quand il aura pensé, continuez à compter tant qu'il vous plaira : puis prenez les cartes que vous avez comptées, et dont vous savez le nombre ; posez-les sur celles que vous n'avez pas comptées, de telle manière qu'en voulant les compter, elles se trouvent en sens contraire, c'est-à-dire que la dernière devienne la première, que la pénultième soit la seconde, et ainsi des autres. Alors demandez la quantité était la carte pensée ; et à coup sûr elle tombera sous le nombre de cartes que vous aviez secrètement comptées, en observant, comme nous l'avons dit, de compter à rebours, et en mettant sur la première carte le nombre exprimant la quantité était la carte

pensée. Exemple : Vous avez pris les cartes A, B, C, D, E, F, G, H, I ; 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9. Supposons que la carte pensée soit la quatrième D, et que vous ayez continué à compter jusqu'à 9. Demandez la quantième était la carte pensée ; on vous dira la quatrième. Commenant donc à compter sur I ou la 9^e carte, vous dites 4 sur celle-ci, 5 sur H, 6 sur G, et ainsi jusqu'à 9 ou D, qui est la carte pensée.

24. *Autre manière.* Un jeu de cartes en contient 32, dont 16 sont composées de nombres pairs, telles que le valet qui vaut 2, le roi qui vaut 4, les 8 et les 10 ; les 16 autres sont composées de nombres impairs, telles que la dame qui vaut 3, l'as 1, les 7 et les 9. Mettant donc séparément les cartes à nombre pair et celles à nombre impair, vous faites tirer à quelqu'un une carte d'un de ces paquets, et à une autre personne une carte de l'autre paquet. Substituant alors adroitement un paquet à l'autre, vous présentez à la personne qui a pris dans le paquet à nombre pair, celui à nombre impair, et réciproquement, en disant à chacune d'y mêler la carte qu'elle a prise : il sera facile de la reconnaître et de la montrer.

25. *Deviner le reste d'une soustraction*

sur des nombres inconnus. Qu'une personne fasse à votre insu trois piles égales de pièces de monnaie ou de jetons, au nombre qu'elle voudra et que nous supposons être ici de

(18) (18) (18)

dites-lui d'ôter un nombre de pièces quelconque que vous désignez de chacune des piles de droite et de gauche; nous supposons que ce nombre est six. Faites-lui ajouter ces 12 pièces à la pile du milieu; il résultera que les trois piles seront composées ainsi :

(12) (30) (12)

Priez-la d'enlever les deux piles des côtés, et de soustraire de celle du milieu le nombre que contient l'une de ces deux piles, c'est-à-dire 12; il restera 18, qui est juste le triple de 6. L'opération qui précède démontre que, quelle que soit la quantité des pièces que contient chaque pile, ce qui reste en définitive à celle du milieu est toujours le triple du nombre que l'on a fait ôter en premier.

26. *Autre manière.* Dites que l'on mette en un rang sur la table, et à votre insu,

autant de cartes que l'on voudra ; puis, qu'on en fasse une autre rangée qui contiendra une carte de plus que la première. Dites ensuite que l'on enlève du premier rang un nombre de cartes que vous désignez ; cela fait, qu'on ôte du second rang autant de cartes qu'il en reste au premier, et enfin qu'on enlève toutes les cartes qui restent au premier rang : vous devez être sûr alors qu'il reste sur la table un nombre de cartes pareil à celui que vous avez dit d'enlever la première fois, et une de plus. On voit que la carte ajoutée au second rang ne sert qu'à couvrir le jeu ; on pourrait en faire mettre deux ou trois si l'on voulait. Exemple : On a fait une rangée de dix cartes ; la seconde rangée est de 11. Dites qu'on ôte six cartes à la première, il y en restera quatre : faites ôter du second rang autant de cartes qu'il en reste au premier, savoir, quatre ; puis, qu'on enlève les quatre cartes du premier rang ; il ne restera plus sur la table que sept cartes. Il en est de même pour tous les autres cas semblables.

27. *Partager par moitié 8 pintes de vin, avec trois vases inégaux, l'un de 8 pintes, le second de 5, et l'autre de 3. Soit le vase de 8 pintes nommé A, celui de 5 pintes B,*

celui de 3 pintes C. Prenez A et versez en B autant que celui-ci en peut tenir ; prenez B et remplissez C ; versez dans A ce qui est en C ; et ce qui reste dans B, c'est-à-dire deux pintes, mettez-le dans C. Emplissez encore B du vin qui est dans A, et de celui qui est dans B achevez d'emplir C : puisque C avait déjà deux pintes, il n'en recevra plus qu'une, et il restera juste en B 4 pintes, moitié que l'on voulait avoir.

28. *Autre manière d'opérer.* Versez de A en C, — de C en B, — de A en C, — de C en B, — de B en A, — de C en B, — de A en C ; — il doit rester 4 pintes en A.

29. *Partager par moitié 12 pintes de vin, avec trois vases inégaux, l'un de 12 pintes, l'autre de 7, et l'autre de 5.* Soit donné un vase de 12 pintes D, un de 7 pintes S, un de 5 pintes C. Versez de D en C, — de C en S, — de D en C, — de C en S, — de S en D, — de C en S, — de D en C, — de C en S, — de S en D, — de C en S, — de D en C, de C en S. Vous aurez la moitié, ou 6 pintes en S. Il n'est pas absolument nécessaire que les deux petits vases égalent à eux deux la capacité du grand vase ; en voici la preuve. Au lieu des deux vases S et C, prenez-en un de 8 pintes et

l'autre de 5, et versez de la bouteille de 12 pintes en celle de 8, — de celle de 8 en celle de 5, — de celle de 5 en celle de 12, — de 8 en 5, — de 12 en 8, — de 8 en 5. — Il doit rester 6 pintes dans la bouteille de 8.

30. *Le piquet sans cartes.* Pour se rendre le maniement des chiffres familier, on s'exerce quelquefois au jeu suivant. Deux personnes conviennent de dire l'une après l'autre un nombre qui n'excédera pas dix inclusivement, et celui qui arrive le premier à 100 a gagné la partie. Nous allons donner le moyen de gagner chaque fois à ce jeu contre quelqu'un qui ne connaîtra pas la ruse. Il s'agit d'ajouter 1 au nombre convenu, qui est 10; il viendra 11, qu'il faut soustraire continuellement du nombre auquel on veut atteindre, qui est cent. Vous aurez alors 89, 78, 67, 56, 45, 34, 23, 12 et 1. Cela posé, si vous commencez à dire 1, votre adversaire ne pourra plus vous empêcher d'arriver aux nombres ci-dessus; et ayant soin de les accrocher chaque fois, il est démontré que vous arriverez infailliblement à 100 avant lui. Si c'est à lui à donner le premier chiffre, vous en dites ensuite un qui vous fasse arriver à 12, et dès lors il ne pourra plus

vous empêcher d'arriver à 23, 34, 45, etc., et de là à 100. Il n'est pas essentiellement nécessaire de s'arrêter à tous les nombres reconnus propres à faire gagner; on peut en dire à volonté, en commençant: il suffit d'en accrocher quelques-uns vers la fin; car dès que vous aurez pu compléter 67, par exemple, votre adversaire ne pourra plus vous empêcher d'aller à 100. On peut jouer à ce jeu avec d'autres nombres quelconques: le nombre qu'on ne doit pas passer peut être celui qu'on voudra, et de même de celui auquel on doit atteindre. Pour gagner alors, les procédés sont les mêmes. On ajoute 1 au nombre fixé, et on le soustrait continuellement du nombre auquel il faut arriver: les sommes qui proviendront de ces soustractions continues indiqueront les différens points qu'on devra accrocher.

31. *Deviner un nombre pensé.* Faites penser un nombre; faites ôter un à ce nombre; faites doubler le reste: qu'on ôte encore un de ce double, et qu'on ajoute au reste le nombre pensé: demandez ensuite quel est le nombre provenu de cette addition; ajoutez-y 3, et le tiers sera le nombre pensé. Exemple: On a pensé 5; qu'on en ôte 1, reste 4; qu'on double, c'est 8;

qu'on ôte 1, reste 7, auquel ajoutant le nombre pensé 5, on a 12 : si vous ajoutez 3, il viendra 15 ; et alors le tiers de 15 est 5, nombre cherché.

32. *Trois cartes ayant été présentées à trois personnes, deviner celle que chacune aura prise.* On doit savoir quelles cartes ont été présentées : il faudra appeler l'une A, l'autre B, et la troisième C. On laisse néanmoins la liberté aux trois personnes de choisir chacune en particulier la carte qu'elle voudra. Ce choix fait, donnez à la première personne le nombre 12, à la seconde le nombre 24, et à la troisième le nombre 36. Dites ensuite à la première personne d'ajouter ensemble la moitié du nombre de celle qui a pris la carte A, le tiers du nombre de celle qui a pris la carte B, et le quart du nombre de celle qui a pris la carte C, et demandez-lui la somme qui proviendra de cette addition. Or, cette somme sera une de celles marquées au tableau ci-après, qui indique que si cette somme, par exemple, est 25, la première personne aura pris la carte B, la seconde la carte A, la troisième la carte C ; que si cette somme est 29, la première a pris la carte C, la seconde la carte B, la troisième la carte A ; et ainsi des autres.

Sommes.	1 ^{re}	2 ^e	3 ^e Personnes.
	12	24	36. Nombres.
23....A.	B.	C.	
24....A.	C.	B.	
25....B.	A.	C.	
27....C.	A.	B.	
28....B.	C.	A.	
29....C.	B.	A.	

33. *De seize cartes, deviner celle que quelqu'un aura pensée.*

A. B.	C. B. D.	E. B. F.	H. B. I.
oo	ooo	ooo	oo()
oo	ooo	()oo	ooo
oo	()oo	ooo	ooo
oo	ooo	ooo	ooo
()o	o	o	o
oo	o	o	o
oo	o	o	o
oo	o	o	o

Disposez vos cartes en deux rangs de 8 chaque, comme il est marqué à la figure (AB). Demandez ensuite à celui qui aura pensé la carte, dans quel rang elle est. S'il dit qu'elle est dans le rang A, levez les cartes de cette rangée, et disposez-les sur deux lignes de 4 cartes chaque, aux deux

côtés de la colonne B, comme vous voyez C et D. Demandez encore en quel rang est la carte pensée : si l'on répond qu'elle est dans le rang C, levez cette rangée et celle D, de manière que les cartes de chaque rang ne se trouvent pas mêlées. Vous commencez ensuite à poser les cartes de la rangée C alternativement, une en E, l'autre en F; puis en E, puis en F, et de même des 4 cartes de la rangée D. Demandez encore en quel rang se trouve la carte pensée; et si l'on vous dit qu'elle est dans le rang E, levez les cartes comme il vient d'être indiqué, et disposez-les de même en H et I. Demandez enfin en quel rang est la carte pensée : elle doit être nécessairement la première de la rangée où l'on dira qu'elle se trouve. On opérera de même si la carte est pensée dans la colonne B. Nous avons supposé que la carte pensée, dans l'exemple que nous donnons, était la cinquième en A, comme il est marqué par le signe différent; et ce même signe indique les différentes places que la carte pensée a parcourues dans le cours de l'opération.

34. *Jeu de multiplication.* Vous proposez à une personne de multiplier par tel nombre à son choix, une des trois sommes

que vous lui donnerez par écrit. Vous lui direz de rayer le chiffre qu'elle voudra dans le produit de sa multiplication, en la laissant maîtresse d'arranger à sa fantaisie les chiffres restans de ce produit après la défalcation du chiffre rayé. Cette opération finie, vous vous ferez donner les chiffres du produit ainsi brouillés, et vous opérerez comme il est dit à l'exemple qui suit. Vous observerez bien que les chiffres qui composeront chacune des trois sommes, doivent, ajoutés les uns aux autres, former, sans plus ni moins, le nombre 18. Exemples : soient les trois sommes proposées, celles ci-apres :

$$\begin{array}{r} \underline{315,423.} \\ \underline{9. \quad 9.} \\ 18 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \underline{1323,54.} \\ \underline{9. \quad 9.} \\ 18 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \underline{252,144.} \\ \underline{9. \quad 9.} \\ 18 \end{array}$$

En supposant que la somme choisie pour être multipliée soit celle de 132354
 et que le multiplicateur soit 7
 e produit sera 926478

Supposez maintenant que le chiffre qu'on aura rayé soit le 6 ; les chiffres restans formeront le total 92,478.

Comme vous laissez la personne maîtresse d'arranger lesdits chiffres dans tel

ordre qu'elle voudra, supposez encore qu'elle vous les remettra mêlés ainsi, 79,482. Vous comptez à part vous lesdits chiffres, en disant : 7 et 9 font 16; vous laisserez 9, il reste 7; 7 et 4 font 11, vous ôtez 9, reste 2; 2 et 8 font 10, ôtez 9 il reste 1; 1 et 2 font 3; pour arriver à 9 il manque 6, et ce nombre est celui que l'on a rayé au produit de la multiplication. Il serait tout aussi simple d'ajouter ensemble les chiffres de la somme, et de diviser ensuite le total par 9. Ce qui manquerait au reste pour arriver à 9 serait le nombre effacé, exemple :

Addition.	{	$\begin{array}{r} 7 \\ 9 \\ 4 \\ 8 \\ 2 \\ \hline 30 \end{array}$	Division.....	}	$\begin{array}{r} 30 \\ \hline 9 \\ 3 \end{array}$
-----------	---	---	---------------	---	--

35. *Autre jeu de multiplication.* On peut faire le même jeu d'une autre manière, et il est encore plus agréable. On laisse à la personne la faculté de choisir elle-même la somme qu'elle veut multiplier, à condition qu'elle vous la montrera, et que vous serez libre d'y ajouter un chiffre. Pour lors, en supposant que la somme choisie

soit 789788, vous réunissez ce qui manque à chaque chiffre pour arriver à 9, et du total vous en formez un nombre que vous ajoutez à la somme proposée. Remarquez bien toutefois que si le résultat de l'addition de ces *manques* vous donnait 9 exactement, vous n'auriez rien à ajouter et vous laisseriez faire la multiplication sur la somme choisie, telle qu'elle serait : de même, si ce résultat vous donnait plus de 9, vous n'auriez à ajouter que le nombre excédant, et vous laisseriez le 9 de côté. Revenons à l'exemple : dans la somme supposée, pour arriver à 9, il manque à 7 le nombre 2, à 8 celui 1, à 9 rien, à 7 — 2, aux 8 — 1 ; vous avez 2, 1, 2, 1, 1, qui, réunis ensemble, forment 7 : ce sera donc un 7 que vous aurez à ajouter, et vous le poserez au commencement ou à la fin, à volonté. Remettant alors cette somme à la personne, vous lui dites de prendre tel multiplicateur qu'elle voudra, et d'effacer un chiffre sur le produit de sa multiplication. Elle pourra aussi mêler les chiffres à sa fantaisie. Pour deviner le chiffre effacé, vous suivez les procédés indiqués au jeu précédent. Par la même raison, on pourrait laisser rayer 2 chiffres et même plus, pourvu que leur somme réunie n'excédât

pas 9, et l'on en devinerait de même le total.

36. *Addition faite d'avance.* Vous gagez avec une personne de mettre par écrit, et avant que les chiffres soient posés, le total d'autant de sommes qu'il lui plaira, dont elle posera la moitié et vous l'autre. Pour parvenir à ce résultat ingénieux, vous opérez comme il est dit à l'exemple suivant.

Soit convenu que la personne posera cinq rangées, de cinq chiffres chacune : vous multipliez 5 par 9 cinq fois, ou, ce qui est la même chose, 9 par 5 cinq fois, comme il suit :

$$\begin{array}{r} 99999 \\ 5 \\ \hline \text{Produit.} \dots \dots \dots 499995 \end{array}$$

Cela fait, vous déclarez que ce produit sera le total de l'addition qui va être faite. Alors prenant les cinq séries de chiffres de votre adversaire, vous formez avec les nombres qui manquent aux chiffres desdites séries pour arriver à 9, et cela un à un, en commençant par le premier à gauche, vous formez, dis-je, vos cinq rangées comme vous voyez à l'exemple ci-

après; c'est-à-dire, comme de 7 pour aller à 9, il manque 2, vous posez 2; de 0 à 9, c'est 9; de 0 à 9 *idem*; de 2 à 9, c'est 7; de 8 à 9, c'est 1, que vous posez à mesure, et ainsi jusqu'à la fin.

PREUVE.

$$\begin{array}{r}
 70028 \\
 85436 \\
 23617 \\
 62202 \\
 19869 \\
 \hline
 29971 \\
 14563 \\
 * 76382 \\
 37797 \\
 80130 \\
 \hline
 \end{array}$$

Total..... 499995

37. *Carrés magiques*. Pour savoir de combien de manières 9 personnes peuvent se ranger dans une chambre, il n'y a qu'à multiplier les 9 premiers chiffres les uns par les autres, c'est-à-dire, le premier par le second, puis le second ainsi multiplié, par le troisième; et suivre jusqu'à neuf: on trouvera que ces 9 personnes peuvent s'y ranger de 362,880 manières. Si elles étaient dix, ce serait dix fois ce dernier

nombre. Cela posé, dites à quelqu'un de ranger les 9 premiers chiffres positifs de telle manière qu'il se trouve 15 de tous côtés. Si cette personne ignore la manière d'opérer, elle courra risque de passer plusieurs jours pour y parvenir, à moins qu'un hasard particulier ne vienne la seconder. Ce sera bien pis si vous lui en donnez 49. Or, l'on peut parvenir à ce but en moins de trois minutes, et nous allons donner la manière de procéder. Il en résulte ce que l'on appelle *carrés magiques*, espèces de talismans auxquels les Pythagoriciens attachaient des propriétés mystérieuses. — Pour ranger les 9 premiers chiffres de manière que de toutes parts ils présentent 15, vous formez d'abord un carré de 9 cases; puis à chaque face du carré vous ajoutez une case : plaçant ensuite obliquement vos chiffres dans leur ordre naturel, comme vous voyez à la figure première, vous transportez chaque chiffre contenu dans les cases détachées du carré, à la case vide du carré qui lui est diamétralement opposée, c'est-à-dire, 1 occupera la case blanche qui est au-dessus de 9, et celui-ci la case blanche qui est au-dessous de 1; de même 7 occupera la case qui est à côté de 3, et 3 celle qui est à côté de 7; et vous

aurez le carré figure deuxième, où 15 se trouve dans tous les sens.

Figure I.

Figure II.

Chaque colonne du carré, prise de droite à gauche, de gauche à droite, de bas en haut, de haut en bas, de A en B et de C en D, présente toujours le nombre 15. Il n'est pas uniquement nécessaire, pour former le carré magique à neuf cases, de se servir des neuf premiers chiffres; on peut en former avec telle série de chiffres que l'on voudra, pourvu qu'ils se suivent exactement, ou bien qu'ils soient pris en proportion arithmétique ou géométrique, par exemple, 1, 3, 5, 7, etc. ou 13, 17, 21, etc.,

ou 2, 4, 6, 8, etc. Cette règle est générale pour tous les carrés magiques dont nous allons parler.

On n'est pas non plus circonscrit dans le nombre de neuf cases; on peut voir, d'après les données ci-dessus, que la combinaison peut s'opérer d'une infinité de manières. Voulez-vous, par exemple, former un carré magique à 25 cases? Prenez les 25 premiers chiffres, ou 25 autres chiffres dans les proportions indiquées ci-dessus. Formez ensuite un carré distribué en 25 cases, et à chacune de ses faces adaptez quatre cases détachées, comme il se voit à la figure III. Placez vos chiffres obliquement de 5 en 5, et, cette opération terminée, transportez chaque chiffre des cases détachées, dans la case vide du carré qui lui est diamétralement opposée, et vous aurez un carré semblable à celui de la figure IV.

Figure III.

1				
6		2		
11	7		3	
16	12	8		4
21	17	13	9	5
22	18	14	10	
23		19		15
24			20	
25				

Figure IV.

11	24	7	20	3
4	12	25	8	16
17	5	13	21	9
10	18	1	14	22
23	6	19	2	15

De quelque côté qu'on prenne les colonnes de la figure IV, on trouvera toujours 65. Si au lieu des 25 premiers chiffres, vous prenez les 25 de 7 à 31, vous aurez un carré qui vous donnera 95 de tous côtés (figure V) : si vous prenez vos 25 chiffres en progression de 13, 17, 21, etc., vous aurez 305 de tous côtés (figure VI).

Figure V.

17	30	13	26	9
10	18	31	14	22
23	11	19	27	15
16	24	7	20	28
29	12	25	8	21

Figure VI.

53	105	37	89	21
25	57	109	41	73
77	29	61	93	45
49	81	13	65	97
101	33	85	17	69

Enfin si l'on veut former un carré à 49 cases, on suivra toujours la même marche : adaptant neuf cases à chaque face du carré, et plaçant les chiffres obliquement de 7 en 7, comme on le voit figure VII, on obtiendra le carré figure VIII, qui donne 175 de tous côtés.

Fig. VII.

1						
8	2					
15	9	3				
22	16	10	4			
29	23	17	11	5		
36	30	24	18	12	6	
43	37	31	25	19	13	7
44	38	32	26	20	14	
45	39	33	27	21		
46	40	34	28			
47	41	35				
48	42					
49						

Fig. VIII.

22	47	16	41	10	35	4
5	23	48	17	42	11	29
30	6	24	49	18	36	12
13	31	7	25	43	19	37
38	14	32	1	26	44	20
21	39	8	33	2	27	45
46	15	40	9	34	3	28

Mais il faut bien observer ici qu'on ne doit transporter que les derniers les 4 chiffres qui remplissent les cases des 4 extrémités; savoir, 1, 7, 43, 49. Vous placerez d'abord les autres chiffres contenus dans les cases hors du carré, aux cases vides qui leur sont diamétralement opposées, en dedans du carré : puis vous placerez de la même manière les quatre chiffres restans, dans les 4 cases du carré qui demeureront vides. Et pour plus d'exactitude, notez bien que si votre carré est divisé de 3 en 3 cases, le chiffre à transporter se place à la quatrième case directement opposée; s'il est divisé par 5, le chiffre se place à la sixième; s'il est divisé par 7, il se place à la huitième case, etc.

On a remarqué que les séries de chiffres dont nous nous sommes servis pour former les carrés précédens, étaient toujours en nombre impair : on fait aussi des carrés en prenant une quantité paire de chiffres, soit de suite, soit en proportion arithmétique. Mais la manière de les former est différente. Ayant dressé un carré de huit cases (fig. IX), vous commencez par la première case à gauche en A : vous placez 1, et vous laissez 2 cases blanches; vous placez 4 et vous laissez 8 cases blanches;

vous placez 13, laissez 2 cases blanches, et posez 16; vous posez ensuite les quatre chiffres du centre comme il est marqué à la fig. IX. Partant ensuite de droite, en B, vous comptez 1, 2, 3, 4, 5, etc., en observant de placer chaque chiffre dans la colonne vide sur laquelle vous le nommez. Par exemple, ayant nommé 1 sur la case où est 16, vous placez 2 et 3 sur les deux cases vides qui suivent immédiatement; vous nommez 4 sur 13; et allant toujours de droite à gauche, vous posez 5 à la première case vide, et ainsi de suite; et le carré ainsi formé vous donne 34 de tous côtés, comme on le voit à la fig. X.

Figure IX.

A	1			4
		6	7	
		10	11	
	13			16
				B

Figure X.

1	15	14	4
12	6	7	9
8	10	11	5
13	3	2	16

Nous ne pousserons pas plus loin nos exemples sur les carrés magiques. Nous en avons assez dit pour donner au lecteur intelligent le moyen de s'exercer lui-même à ces ingénieuses combinaisons.

38. *Brebis comptées le loup les mange.*
Le maître de Jocrisse, soupçonnant celui-ci de boire son vin de Bordeaux, voulut s'en assurer. A cet effet, il se concerta avec le précepteur de son fils, qui lui conseilla de ranger ainsi dans huit cases les trente-deux bouteilles qui lui restaient :

1	7	1
7		7
1	7	1

De cette manière, lui dit-il, il vous sera aisé de reconnaître si l'on vous a soustrait des bouteilles; car de quelque côté que vous comptiez, soit par la rangée d'en haut, soit par celle d'en bas, soit par chaque rangée latérale, vous trouverez toujours 9. Jocrisse, qui écoutait à la porte, fut désolé de cette précaution; mais ne pouvant résister à sa gourmandise naturelle, il se dit à lui-même que le loup mangeait bien les brebis comptées; et au risque de ce qui pourrait s'ensuivre, il en prit quatre, une dans chaque tas de sept, et alla les cacher. Le vin bu, la crainte d'être chassé lui fit faire des réflexions. Il rangea les bouteilles dans tous les sens; et le hasard enfin lui fit trouver l'ordre suivant, qui présentait en effet le même nombre 9 sur les quatre côtés :

2	5	2
5		5
2	5	2

Le maître ayant compté ses bouteilles, comme le précepteur le lui avait conseillé,

resta persuadé qu'on n'y avait point touché. Enhardi par ce premier succès, Jocrisse en vola encore quatre, et rangea dans l'ordre suivant celles qui restaient :

3	3	3
3		3
3	3	3

Nouvelle vérification du maître, et toujours même persuasion que son vin est demeuré intact. Prenant goût à ce manège, sans réfléchir que la diminution trop apparente des bouteilles finira par le déceler, Jocrisse risque cette fois-ci d'en prendre encore quatre, et arrange les autres ainsi :

4	1	4
1		1
4	1	4

Le maître y regardant de plus près, demeurera convaincu que l'expédient du pré-

cepteur n'avait servi qu'à lui inspirer trop long-temps une fausse idée de la sobriété de son domestique.

39. *Arrangement difficile de seize cartes.*

Les carrés magiques offrent l'idée de plusieurs jeux de cartes, qui peuvent donner lieu à des gageures de société. Donnez à une personne toutes les figures et les quatre as d'un jeu de cartes, et pariez qu'elle ne les arrangera pas, dans un espace de temps donné, de manière que de quelque façon qu'on les prenne, soit du haut en bas, soit de droite à gauche, soit d'un angle à l'autre, il y ait toujours roi, dame, valet et as, et que l'on trouve dans ces différens sens une carte de chaque série, c'est-à-dire, pique, trèfle, carreau et cœur. Il faudra qu'un hasard particulier serve votre adversaire pour lui faire gagner la gageure. Afin de procéder d'une manière méthodique à cet arrangement, classez vos seize cartes dans l'ordre naturel, valet, dame, roi, as, en faisant alterner rouge et noir, c'est-à-dire, 1^o valet de carreau, 2^o valet de trèfle, etc., 9^o valet de cœur, 10^o valet de pique, etc. Assignez par la pensée à ces cartes ainsi classées la série de nombres depuis 1 jusqu'à 16; et suivez, en les rangeant sur la table, les règles données,

page 73, pour la formation du carré magique pair, fig. X, page 75. Vous obtiendrez la disposition que voici :

Valet carreau.	As cœur.	Roi pique.	Dame trèfle.
Dame pique.	Roi trèfle.	As carreau.	Valet cœur.
As trèfle.	Valet pique.	Dame cœur.	Roi carreau.
Roi cœur.	Dame carreau.	Valet trèfle.	As pique.

40. *Disposition ingénieuse pour corriger le hasard.* Quinze Français et quinze Anglais se trouvent sur le même vaisseau ; il survient une tempête, et l'on décide qu'il faut jeter à la mer la moitié des personnes qui sont dans le vaisseau, afin de sauver le reste. Le capitaine, qui est français, voudrait conserver tous ceux de sa nation. Comment s'y prendra-t-il pour sauver les apparences, et pour ne point être taxé d'in-

justice par les Anglais ? Le voici : Il propose à ses 30 compagnons de tirer au sort entre eux, c'est-à-dire que, se rangeant par ordre, on compte de 9 en 9, et que le neuvième soit toujours sacrifié. Puis il les dispose dans l'ordre indiqué par le vers suivant :

Populeam virgam mater regina ferebat.

Ou par ceux-ci :

Mort, tu ne failliras pas
En me livrant au trépas.

On donne aux différentes voyelles une valeur, c'est-à-dire, A vaut 1, E vaut 2, I vaut 3, O vaut 4, U vaut 5. On place ensuite alternativement pour O 4 Français, pour U 5 Anglais, pour E 2 Français, et ainsi de suite. Les trente individus ainsi disposés, et en roulant toujours par 9, le neuvième ne sera jamais un Français.

Le même calcul peut s'appliquer à tous les nombres. Supposez que, sur 24 personnes, on en veuille rejeter 6 en comptant de 8 en 8. Rangez 24 zéros sur une ligne, puis comptant depuis le premier jusqu'au huitième, effacez ce dernier, et continuez cette opération, en roulant, jusqu'à six fois : les zéros effacés vous présenteront les

places à assigner aux six individus à rejeter. Et ainsi des autres cas.

41. *Calcul singulier.* Un tuteur amoureux de sa pupille lui proposait de l'épouser. « Vous avez eu tant de bontés pour moi, lui répondit-elle, que j'accepterais avec empressement votre offre. Mais ma mère m'a bien recommandé, avant sa mort, de ne jamais épouser un homme qui aurait plus du double de mon âge. J'ai 18 ans; vous en avez 54; c'est juste le triple de l'âge que j'ai. Je ne puis donc consentir à une union qui me ferait accuser d'avoir méprisé les conseils de cette bonne mère. — J'approuve vos scrupules, ma chère amie; mais il est facile de les lever. Dans 18 ans d'ici, la condition que votre mère vous a imposée se trouvera remplie. Comptez bien: Dans 18 ans vous en aurez 36; j'ai 54 ans, j'en aurai 72; 72 ans sont bien juste le double de 36 ans. — Oh! alors, c'est différent; marions-nous. »

CHAPITRE IV.

Singularités remarquables dans les progressions arithmétiques et géométriques.

Tout nombre est exactement la moitié de deux autres pris à égale distance, l'un au-dessus, l'autre au-dessous. Par exemple, 7 est la moitié de 8 et 6, de 9 et 5, de 10 et 4, de 11 et 3, de 12 et 2, de 13 et 1. Vous voyez par la même raison que si vous rangez sur une ligne une série de chiffres, soit pris de suite, soit pris de 2 en 2, de 3 en 3, etc., le premier et le dernier, le second et l'avant dernier, et ainsi de suite, en revenant vers le centre, présenteront toujours la même somme. Ainsi,

2. 4. 6. 8. 10. 12. 14. 16. 18.

pris comme nous l'avons dit, donnent toujours 20.

Prenez 32 chiffres, et rangez-les de la manière indiquée pour les carrés magiques pairs, en observant seulement de les poser

de deux en deux, vous aurez la figure suivante :

1.	2.	30.	29.	28.	27.	7.	8.
24.	23.	11.	12.	13.	14.	18.	17.
16.	15.	19.	20.	21.	22.	10.	9.
25.	26.	6.	5.	4.	3.	31.	32.

Vous y trouverez dans chaque colonne de haut en bas 66, dans chaque colonne de droite à gauche 132 ; le premier chiffre de la première rangée et le dernier de la quatrième, le second et l'avant-dernier, et ainsi de suite, en revenant vers le centre, donnent toujours 33 : il en sera de même si vous prenez le dernier de la première série et le premier de la quatrième, et ainsi de suite, ou le premier de la seconde rangée et le dernier de la troisième, et réciproquement.

Demandez à une personne combien elle croirait mettre de temps pour disposer, de six pieds en six pieds en ligne droite, 120 pierres qui sont en un tas, en les prenant une à une, et en allant à chaque fois les mettre à la place requise, et ensuite pour les rapporter au tas aussi une à une. Cette opération ne lui paraîtra pas, au premier abord, demander un long espace de temps. Néanmoins, calcul fait, elle aura à parcou-

rir 17 lieues et un quart, en comptant 5 pieds pour un pas géométrique, et 2000 pas pour la lieue.

Tout le monde connaît les nombres excessifs auxquels on arrive par la progression géométrique, lorsqu'on atteint une certaine somme. Nous ne nous y arrêterons donc pas. Un homme qui vendrait son cheval à raison des 24 clous de ses pieds, en prenant un liard pour le premier, 2 pour le second, 4 pour le troisième, 8 pour le quatrième, et ainsi de suite en doublant toujours, vendrait son cheval fort cher ; on pourra s'en assurer si l'on veut prendre la peine de le compter.

Si l'on s'avisait d'acheter 64 arpens de terre à raison d'un grain de blé par arpent en doublant toujours, on ne trouverait pas en Europe la centième partie des grains qu'il faudrait pour remplir un tel engagement. La quantité s'en élèverait à 130 mille fois plus que la France n'en produit.

On prouve arithmétiquement que sur une grande réunion d'hommes, il y en a deux avec un nombre de cheveux égal, pourvu que celui qui est le mieux fourni en cheveux, en ait pourtant un de moins que le nombre des hommes réunis. Pour ne pas nous perdre dans les chiffres, rai-

sonnons par supposition. Il y a cent hommes, dont le plus chevelu n'a que 99 cheveux : laissons un homme, et n'en considérons que 99 ; or, un peu d'attention démontre, ou qu'ils auront tous un nombre inégal de cheveux, ou qu'il s'en trouvera qui en auront autant les uns que les autres, et dans ce dernier cas la proposition est prouvée. Dans le premier cas, il faudra que le premier n'ait qu'un cheveu, l'autre 2, l'autre 3, et ainsi de suite jusqu'au 99^e, et le centième ne pouvant avoir plus de 99 cheveux, il faudra nécessairement qu'il en ait autant que l'un de ses 99 compagnons.

Quatre peintres, quatre musiciens et quatre imprimeurs font route ensemble ; ils ont tous de l'argent, mais aucun n'a plus de 11 sous : il faut nécessairement, d'après ce que nous venons de dire, qu'il y en ait deux qui aient une même somme.

2 ajouté à 2 fait 4 ; 2 multiplié par 2 fait aussi 4 ; propriété qui ne se rencontre dans aucun autre nombre.

Les nombres 5 et 6 sont appelés circulaires, parce qu'étant multipliés par eux-mêmes et par leurs produits, les sommes qui en résultent sont toujours terminées par 5 et 6. Ainsi 5 fois 5 font 25, 25 fois 25

font 625 ; 6 fois 6 font 36 , 36 fois 36 font 1296.

Le nombre 6 est le premier de ceux qu'on appelle *nombres parfaits*, c'est-à-dire égaux à toutes leurs parties aliquotes, car 1, 2, 3, donnent aussi le nombre 6. Ces nombres sont très-rares, et depuis 1 jusqu'à 40 millions, on n'en compte que sept, savoir, 6, 28, 486, 8128, 130816, 1996128, 33550336 ; et remarquez bien que chacun de ces nombres se termine toujours par 6 et 8 alternativement.

Le nombre 9 présente aussi une propriété singulière. Prenez tel nombre que vous voudrez ; considérez ses chiffres ensemble ou séparés, et vous verrez que si 27 fait 3 fois 9, 2 et 7 font aussi 9 ; 36 fait 4 fois 9, 3 et 6 font aussi 9 ; 45, 5 fois 9, et 5 et 4 aussi 9 ; vous verrez de même que si 29 surpasse 3 fois 9 de 2 unités, de même 2 et 9 surpassent 9 de 2 unités ; si 24 est moindre que 3 fois 9 de 3 unités, 2 et 4 sont moindres que 9 de 3 unités ; et ainsi du reste.

Ainsi, pour multiplier le nombre de 9 par un autre quelconque, il faut dans la première dizaine, c'est-à-dire jusques et compris dix fois 9, ôter 1 du nombre multiplicateur, et ajouter à la suite du restant de quoi faire 9 par l'addition des deux

chiffres ; dans la deuxième dizaine ôter 2, dans la troisième ôter 3, et ainsi de suite ; observant que quand le nombre multiplicateur finit par 1, il faut que le résultat finisse par 9, et qu'il y ait au moins de quoi faire 2 fois 9 par l'addition de tous les chiffres du produit. Par exemple : 7 fois 9. . . de 7 ôtez 1, reste 6. . . il manque 3 pour faire 9. . . ajoutez ce nombre à 6, vous aurez 63. — 18 fois 9. . . de 18 ôtez 2, reste 16. . . il manque 2 pour faire 18. . . ajoutez ce nombre à 16, vous aurez 162. — 61 fois 9. . . de 61, ôtez 7, reste 54, qui font 9 ; mais comme il le faut au moins 2 fois, ajoutez 9 à 54, vous aurez 549. — 156 fois 9. . . ôtez 16, attendu que c'est la sixième dizaine, reste 140, qui font 5 ; il manque 4, ajoutez-les à 140, vous aurez 1404. — Si le multiplicateur contient un nombre exact de dizaines, après en avoir retranché le nombre requis d'unités, on ajoute seulement un zéro au restant. Ainsi 40 fois 9 font 360.

Le nombre 11, multiplié par les 9 premiers chiffres, donne toujours au produit deux chiffres semblables au multiplicateur. Ainsi 2 fois 11 font 22 ; 3 fois 11, 33 ; 4 fois 11, 44 ; 5 fois 11, 55.

Les parties aliquotes de 220, qui sont

110, 55, 44, 22, 20, 11, 10, 5, 4, 2, 1, ajoutées ensemble, font 284; et les parties aliquotes de 284, qui sont 142, 71, 4, 2, 1, ajoutées ensemble, donnent 220.

CHAPITRE V.

Notice sur les Sciences occultes.

COMBIEN l'homme serait à plaindre, s'il parvenait à connaître l'avenir ! Cette curiosité si vive qu'il témoigne pour pénétrer les secrets de sa destinée, lui ferait perdre, si elle était satisfaite, le plus précieux de ses biens, l'espérance. Quelle vie misérable eussent menée tant d'illustres citoyens, comblés d'honneurs et de richesses, s'ils avaient prévu, dès leur adolescence, la fin tragique qui devait terminer leur carrière ! Celui-là désire se rendre doublement malheureux, qui cherche à pressentir d'avance des maux qu'il ne peut éviter. Cependant, ces arts trompeurs, appelés *sciences occultes*, monumens honteux des aberrations de l'esprit humain, y ont jeté de si profondes racines, que ni l'expérience de leur fausseté, ni les raisonnemens des hommes sages, n'ont pu les extirper entièrement, même dans les siècles et chez les peuples les plus éclairés. Je n'essaierai point ici de m'en-

gager dans une lutte où tant de savans hommes ont presque succombés. Je laisse à d'autres plus habiles le soin de mettre à nu la futilité de ces prétendues sciences, que des hommes adroits et cupides ont exploitées de temps immémorial, et exploitent encore aujourd'hui aux dépens de l'ignorance et de la crédulité. Je n'ai en vue ici que de présenter une esquisse rapide des différentes branches de déception mises en œuvre pour faire des dupes.

La magie est un art à l'aide duquel des charlatans prétendent faire des choses au-dessus du pouvoir humain. Considérée comme science, elle fut dans le principe celle des mages, et n'était alors que l'étude de la sagesse. Mais il est impossible qu'un petit nombre de gens instruits, dans des temps et dans un pays en proie à l'ignorance la plus profonde, ne succombent pas bientôt à la tentation de passer pour des hommes extraordinaires. Les mages de Chaldée et de tout l'Orient s'adonnèrent donc à l'astrologie, aux divinations, aux enchantemens, aux maléfices; dès lors le terme de *magie* devint odieux, et ne servit plus dans la suite qu'à désigner une science également illusoire et méprisable.

La magie surnaturelle est aujourd'hui la

seule qui ait conservé le nom de *magie* : c'est cette *magie noire* qui exerce son empire sur l'esprit des sots, c'est-à-dire sur une grande partie de l'espèce humaine.

Il faudrait de nombreux volumes pour retracer toutes les rêveries, toutes les impertinences, toutes les folies, toutes les abominations auxquelles cette prétendue science a donné lieu. Une foule d'hommes de sens ont eu la faiblesse de croire plus ou moins à ses merveilles : en fallait-il davantage pour faire une vive impression sur l'esprit du vulgaire ? Les noms d'Albert et d'Agrippa sont encore célèbres sous ce rapport. On a fait au premier, en ce genre, une réputation qu'il ne méritait guère. Agrippa dut la sienne à son *Traité de la philosophie occulte*, qui, comme on l'a remarqué, le fit accuser d'être sorcier par des gens qui apparemment ne l'étaient pas. Il avait toujours, suivant Paul Jove, un diable à sa suite, sous la figure d'un chien noir. Le démon ayant étranglé un de ses disciples, Agrippa lui enjoignit d'entrer dans le cadavre, et de lui faire traverser cinq ou six fois la place publique de Louvain, afin que le peuple prît cette mort pour une apoplexie naturelle. Cet homme, accusé d'avoir commerce avec les diables,

mourut cependant fort pauvre à Lyon. Suivant le même auteur, avant d'expirer, il renvoya son grand chien noir, après lui avoir ôté un collier plein de figures magiques, et en lui disant : *Va, méchante bête qui m'as perdu* : le chien-diable alla sur-le-champ se précipiter dans la Saône. Voilà ce qu'on imprimait et ce qu'une foule de gens croyaient au xvi^e siècle. La magie renfermait une grande quantité de subdivisions. En voici les principales.

§ I^{er}. ASTROLOGIE JUDICIAIRE. — Hérodote en attribue l'invention aux Égyptiens; mais le nom de *science chaldaïque*, qu'elle portait anciennement, atteste qu'elle est originaire de Chaldée. Chilon, un des sept sages de la Grèce, est, dit-on, le premier parmi les Grecs qui se soit appliqué à l'astrologie judiciaire. Suivant lui, le chaud, le froid, l'humide et le sec, sont les quatre qualités dont le mélange différent fait toute la diversité du tempérament des hommes : le chaud et l'humide servent à la génération; le froid et le sec, à la destruction des corps. Ces quatre qualités sont disposées dans les hommes suivant les influences célestes. Le soleil est le principe de la chaleur, et la lune le principe de l'humidité. Suivant la disposition de ces

deux grands luminaires, dans le moment de la naissance de l'enfant, il apporte au monde le ferment de la maladie qui doit détruire son composé, ou lui causer de temps en temps des altérations. On ne s'entint pas long-temps à ces idées trop générales pour offrir à la curiosité humaine de quoi la contenter. Ce fut un thème que beaucoup d'hommes, instruits d'ailleurs, prirent plaisir à amplifier; il naquit une foule de systèmes qui fournirent aux imposteurs de tous les pays une mine riche et inépuisable. Certainement on peut croire que les influences des planètes ont quelque part aux qualités de l'air, telles que les vents, les pluies, le chaud, le froid, la sécheresse : il est hors de doute que ces qualités de l'air sont causées par le soleil, et que la lune y contribue un peu. Mais où les astrologues ont-ils appris comment et en vertu de quelles lois agissent ces influences? Leurs conjectures à cet égard sont bien moins certaines que les prédictions des gens grossiers de la campagne.

L'expérience a fait connaître que rien n'est plus frivole que d'observer les phases de la lune pour planter, pour tailler les arbres, et pour les autres travaux de la campagne. Sans doute, chacun de ces tra-

vaux doit être fait dans la saison et par le temps les plus convenables, mais le jour de la lune n'y fait rien.

§ II. DIVINATIONS. — C'est l'art prétendu de connaître l'avenir par des moyens superstitieux. Le peuple juif en avait puisé les principes en Égypte, d'où ils s'étaient répandus chez les Grecs, qui les avaient transmis aux Romains. Il existait une foule d'espèces de divinations, et l'imagination humaine avait soumis la nature entière à ses chimériques spéculations. On en jugera par la nomenclature suivante.

1. *Aéromancie*, divination par le moyen de l'air. Il y en avait de diverses sortes : elles se déduisaient, 1^o de l'observation des météores, tels que le tonnerre, les éclairs, etc. ; 2^o de l'apparition de spectres qu'on avait cru voir dans les airs ; 3^o de l'aspect heureux ou malheureux des planètes.

2. *Alectoromancie*, divination par le moyen d'un coq. On traçait sur la terre un cercle qu'on partageait en vingt-quatre cases ; dans chacune on écrivait une lettre de l'alphabet, et sur chaque lettre on mettait un grain de blé. On plaçait un coq au milieu du cercle. On notait par ordre les lettres sur lesquelles étaient les grains, à mesure qu'il les mangeait, et l'on en

tirait des pronostics. C'est par ce moyen que Libanius et Jamblique cherchèrent et crurent avoir trouvé quel serait le successeur de l'empereur Valens; car le coq ayant mangé les grains qui se trouvaient sur les lettres T, H, E, O, D, ils ne doutèrent plus que le successeur ne dût être THÉODORE : mais ce fut THÉODOSE, surnommé *le Grand*.

3. *Aleuromancie*, divination qui se faisait avec de la farine.

4. *Alomancie*, divination par le sel. Bien des gens regardent encore une salière renversée comme un très-mauvais présage. Les anciens croyaient que le sel était sacré. Ils sanctifiaient leurs tables en y mettant des salières et les statues des dieux. L'oubli de cette précaution était censé causer de grands malheurs; il en était de même si l'on s'endormait avant que les salières eussent été enlevées de dessus la table.

5. *Amniomancie*, divination au moyen de la coiffe ou membrane que quelques enfans apportent sur la tête en naissant. A Rome, les avocats achetaient fort cher ces sortes de membranes, s'imaginant qu'elles portaient bonheur pour le gain des procès. De là vient le proverbe, *il est né coiffé*, qui se dit d'un homme à qui tout réussit.

6. *Anthropomancie*, divination par l'in-

spection des entrailles d'un homme mort. Hérodote raconte que Ménélas, retenu en Égypte par les vents contraires, sacrifia à sa barbare curiosité deux enfans du pays, et chercha dans leurs intestins l'éclaircissement de ses destinées. Héliogabale et Julien l'Apostat ont aussi été accusés de cette horrible superstition.

7. *Apantomancie*, divination par les choses que l'on rencontre. Tycho-Brahé, astronome illustre, avait, dit-on, la faiblesse d'ajouter foi à ces pronostics du hasard. S'il rencontrait, en sortant de chez lui, une vieille femme ou un lièvre, il regardait cette rencontre comme un mauvais augure, et s'empressait de rentrer à la maison. Un Indien qui aperçoit un serpent sur sa route, retourne sur-le-champ au logis, quelque pressée que soit l'affaire pour laquelle il était sorti.

8. *Arithmomancie*, art de prédire l'avenir par le moyen des nombres. Nous en avons parlé au long dans un chapitre précédent.

9. *Astragalomancie*, divination par des osselets sur lesquels étaient marquées des lettres de l'alphabet.

10. *Béломancie*, divination par les flèches, fort usitée chez les Orientaux. On

écrit sur une flèche, *Dieu me l'ordonne*; sur une seconde, *Dieu me le défend*; sur une troisième, rien. On en tire une au hasard : si c'est une des deux premières, on se conforme à ce qui y est tracé; si c'est la troisième, il y a à penser que l'entreprise projetée demande réflexion, et l'on remet à recommencer plus tard l'épreuve.

11. *Botanomancie*, divination par les plantes.

12. *Brizomancie*, art de prédire l'avenir par le moyen des songes. On l'appelle aussi *Onéiromancie* et *Onéirocritie*.

13. *Capnomancie*, divination par la fumée des sacrifices.

14. *Cartomancie*, art de tirer les cartes.

15. *Catoptromancie*, divination par un miroir.

16. *Céromancie*. Cette divination consistait à faire fondre de la cire et à la verser goutte à goutte dans de l'eau. Suivant la figure que formaient ces gouttes à la surface, on en tirait un bon ou un mauvais présage.

17. *Chiromancie*. C'est la divination par l'inspection des lignes de la main. On prétendait connaître, par cette inspection, les inclinations des hommes. La *chiromancie astrologique* fait connaître soi-disant, sur

les lignes de la main, les influences des planètes, et en tire des conjectures sur la destinée d'une personne.

18. *Dactyliomancie*. Elle se pratiquait au moyen d'anneaux sur lesquels étaient gravés des caractères magiques. L'anneau de Gygès, par exemple.

19. *Géomancie*. Art de deviner par des points que l'on marque au hasard sur la terre.

20. *Gyromancie*. Elle avait lieu en tournant dans un cercle sur la circonférence duquel étaient tracées des lettres. A force de tourner, on s'étourdissait jusqu'à se laisser tomber; et en rassemblant les lettres sur lesquelles on avait fait des chutes, on en tirait des présages.

21. *Hydromancie*, divination par l'eau.

22. *Lécanomancie*, sorte de divination fort en vogue dans l'empire grec, et qui se faisait en jetant dans un bassin plein d'eau, des pierres ou des lames de métal chargées de certains caractères.

23. *Nécromancie*. Elle consiste à évoquer les âmes des morts pour les interroger. Le vulgaire s'imagine que de prétendus magiciens sont possesseurs d'un livre appelé *Grimoire*, où sont contenues des conjurations magiques à l'aide desquelles ils

font sortir les morts de leurs tombeaux et soumettent tous les diables de l'enfer à leur commandement. Néron fit tous ses efforts pour effectuer des évocations de ce genre ; mais n'ayant pu en venir à bout, il se moqua de la magie et des magiciens.

24. *Nécromancie*, divination par les os de morts et les cordes de pendus.

25. *Onéirocritie*. L'onéirocritie, ou l'interprétation des songes, a, dans tous les temps et dans tous les pays, exercé l'imagination des personnes faibles et superstitieuses. Virgile dit que les songes passent par deux portes différentes : l'une d'ivoire, et c'est le passage des songes trompeurs ; l'autre de corne, et c'est celui des songes vrais. Sur quoi un ancien auteur a remarqué combien il est avantageux *d'avoir des cornes en la tête*, d'autant qu'on peut s'assurer de la vérité de ses songes. Quelque futiles que soient toutes les conjectures auxquelles les rêves donnent naissance, des écrivains graves n'ont pas rougi de s'en occuper sérieusement. Ces pitoyables préjugés ont encore une haute importance aux yeux du vulgaire ; et dans le siècle qu'on dit être celui des lumières, dans la ville qui en est comme le foyer, les livres sur l'interprétation des songes trouvent de nombreux acheteurs.

26. *Onomatomanie*. L'art de prédire par le nom d'une personne ce qui doit lui arriver. On tirait des noms propres, de bons ou de mauvais augures, par la combinaison des nombres auxquels chaque lettre correspondait, ou selon la signification particulière que ces noms pouvaient offrir. Cicéron rapporte que dans les enrôlemens des soldats romains, on avait grand soin d'inscrire le premier quelque nom qui parût heureux et de bon présage.

27. *Ornithomanie*. Divination par le vol ou le chant des oiseaux.

28. *Physiognomonie*. C'est la science qui enseigne à connaître le caractère des hommes par l'inspection des traits du visage et de toutes les parties du corps.

29. *Rhabdomancie*. C'est l'art de deviner par la baguette.

30. *Tératoscopie*. C'est l'art de connaître l'avenir par l'examen des apparitions de prodiges et de fantômes, comme accouchemens monstrueux; pluies de pierres, de sang et autres; combats d'armées aériennes, visions effrayantes dans le ciel. Au sujet de tous ces signes, les anciens disaient que les dieux montraient aux hommes l'avenir, et que si ces derniers se trompaient si souvent dans leurs conjectures, ils devaient

s'en prendre, non à la bonté des dieux, mais à leur propre inattention.

Cette liste, quelque longue qu'elle soit, est pourtant bien loin de rassembler toutes les rêveries de ce genre qui ont usurpé le nom de sciences. Il n'est rien sur la terre et dans le ciel qui n'ait donné lieu à des présages. Ainsi on regardait certaines paroles prononcées fortuitement, comme des prédictions indirectes de l'avenir. Cécilia, femme de Métellus, avait une nièce en âge d'être mariée : elle la mena de nuit dans une chapelle, pour chercher des présages nuptiaux, selon la coutume. La tante s'assit, et la nièce resta debout. Elles furent longtemps aux écoutes sans rien entendre. La jeune fille, se sentant lasse, pria sa tante de la laisser asseoir pour quelques momens. « Très-volontiers, répondit celle-ci, je » vous cède ma place. » Ces paroles furent le présage qu'on cherchait. Cécilia mourut bientôt, et Métellus épousa sa nièce. — On faisait aussi beaucoup de cas des présages qui se présentaient à l'ouverture de certains livres ; c'est par ce moyen qu'on prenait les sorts. Les naissances de monstres, les pluies extraordinaires, les météores, et surtout les comètes, furent des mines inépuisables de présages. Il en était de même

des tressaillemens, des tintemens d'oreilles. On sait combien de personnes follement superstitieuses attachent encore d'importance à une salière renversée, à de l'huile répandue, à des cendres dispersées, au nombre de treize à table, à un miroir cassé, à deux objets qui se trouvent par hasard placés en croix.

Il est peu de peuples qui n'aient regardé certains jours comme heureux, et d'autres comme malheureux. Vers la fin du ^xe siècle, on était persuadé en France que le monde finirait en l'année 1001, parce que la fête de l'Annonciation se rencontrait cette année-là le vendredi saint. Cette opinion fut confirmée par quelques tremblemens de terre et par l'apparition d'une comète; en sorte que la frayeur générale fut à son comble.

Nous avons déjà fait remarquer que ces absurdes superstitions n'avaient pas seulement exercé leur empire sur l'esprit du vulgaire stupide et ignorant, et que des hommes élevés en dignité avaient eu souvent la faiblesse de les partager. Il faut dire aussi qu'un grand nombre de sages s'en sont moqués ouvertement. Ainsi un citoyen de Rome s'étant aperçu, en se levant le matin, que les rats avaient rongé ses bottines, fut tout troublé à cette vue, et

alla consulter Caton pour qu'il lui expliquât de quel malheur cet événement était le présage. « Je ne vois point là de prodige, lui dit Caton; mais c'en serait vraiment un, si vos bottines avaient rongé les rats. »

§ III. AUGURES. — La manière d'observer les présages a été réduite en préceptes, et les anciens en avaient fait une science et un sacerdoce. Les augures étaient ainsi nommés, parce qu'ils prédisaient l'avenir par le vol, le chant et la façon de manger des oiseaux. Les augures étaient fort considérés à Rome, et portaient une robe teinte en pourpre et en écarlate. L'augure, assis et revêtu de son costume, examinait avec attention quels oiseaux se montraient, de quelle manière ils volaient, comment ils chantaient, et de quel côté du ciel ils se trouvaient. Les signes qui paraissaient à gauche étaient heureux; à droite, ils étaient censés malheureux. On prenait aussi des auspices par des poulets, auxquels on jetait une espèce de pâte : s'ils la mangeaient avec avidité, c'était un signe favorable; s'ils refusaient d'en manger, ou s'ils s'envolaient, c'était un fort mauvais présage. Publius Claudius Pulcher, consul romain, voyant que les poulets sacrés, tirés de leur cage, ne prenaient point la

nourriture qu'on leur offrait, ce qui dès lors n'augurait rien de bon : *Qu'on les jette à l'eau*, dit-il, *et qu'ils boivent, puisqu'ils ne veulent pas manger*. Ce mépris des augures, bien louable, s'il eût pris sa source dans une philosophie éclairée, ne fit que procurer aux dévots du paganisme un grand sujet de triomphe : l'armée navale que Claudius commandait fut entièrement défaite; et Cicéron, quoique fort incrédule sur les prédictions des augures, blâme ce consul d'avoir témoigné tant de dédain pour une coutume consacrée par la religion nationale.

Les aruspices étaient des prêtres chargés de prédire l'avenir en considérant les mouvemens de la victime avant le sacrifice, et en inspectant ensuite ses entrailles. Caton l'Ancien disait qu'il était étonné qu'un aruspice n'éclatât pas de rire lorsqu'il rencontrait un de ses collègues. Mais quelque absurde que fût cette institution, la politique sut plus d'une fois en retirer de grands avantages.

§ IV. ORACLES. — Les plus renommés furent ceux de Delphes, de Dodone, de Trophonius, de Jupiter Ammon, d'Apolon Clarien. La manière dont se rendaient les oracles de Dodone est assez singulière. Il y avait un grand nombre de chaudrons

suspendus à des arbres auprès d'une statue de cuivre suspendue de même et tenant un fouet à la main. Le vent venant à agiter cette statue, elle frappait le premier chaudron, celui-ci en frappait un autre; et tous, étant ainsi ébranlés, rendaient un certain son qui durait fort long-temps; l'oracle parlait ensuite. C'est dans les déserts, au milieu des sables brûlans de l'Afrique, qu'était établi l'oracle de Jupiter Ammon. Il déclara à Alexandre que ce dieu était son père. Les oracles étaient toujours obscurs et souvent à double ou à triple entente. On ne pouvait guère en comprendre la signification qu'après l'événement. Nul doute que la plupart de ceux que la tradition nous a transmis, avaient été ajustés après coup. Les oracles ont commencé à se taire, à mesure que les hommes ont commencé à se polir. Mais quelque décrié que fût ce charlatanisme, les imposteurs trouvaient toujours des dupes, les fourberies les plus grossières n'en ayant jamais manqué.

§ V. SIBYLLES. — On donnait ce nom, dans le paganisme, à certaines femmes qui passaient pour avoir l'esprit de prophétie. Varron en a compté dix.

§ VI. PHILTRES, CHARMES, MALÉFICES, etc. — Les philtres appartiennent à ce qu'on

appelle *la magie empoisonneuse*. Ce sont des breuvages ou autres drogues que l'on suppose propres à donner de l'amour. Dans cette classe il faut ranger ces *aphrodisiaques* auxquels les libertins et les vieillards débauchés ont recours, aux dépens de leur santé et souvent de leur vie, pour se créer une vigueur factice et fugitive. Quant aux philtres propres à captiver le cœur d'une personne et à lui inspirer de la passion, le seul et le plus efficace est de paraître aimable à ses yeux. Le philtre le plus puissant, dit-on, était l'*hippomane* : on donnait ce nom, 1^o à la liqueur qui découle des parties naturelles d'une jument en chaleur ; 2^o à une excroissance de chair adhérente à la tête du poulain nouvellement né. S'il faut en croire Juvénal, c'est cette seconde espèce d'*hippomane* que Césonie fit prendre à Caligula, ce qui ne contribua pas peu aux extravagances de ce monstre. Quoiqu'il en soit, Ferdinand le Catholique fut empoisonné par un philtre que Germaine de Foix, sa seconde femme, lui fit prendre, dans le dessein d'avoir de lui un enfant.

La lune a joué un grand rôle dans les charmes et les enchantemens. Elle était toujours, chez les anciens, appelée à y présider. Les magiciennes de Thessalie, croyait-on, avaient le pouvoir de faire des

cedre à leur commandement la lune sur la terre ; ces mêmes femmes écrivaient avec du sang sur un miroir ; et ceux qui les consultaient, trouvaient leurs réponses écrites dans le disque de cet astre. Jusqu'à ce que la cause des éclipses de lune ait été connue, on croyait que ces phénomènes étaient causés par la magie, qui forçait la lune à descendre du ciel. De là venait la coutume, dont parlent Plinè et Tite-Live, de secourir en ce cas cet astre par un charivari d'instrumens et d'ustensiles de toute sorte, pour l'empêcher d'entendre les conjurations des magiciens.

Il y eut de tout temps et il y a encore des personnes qui ne sauraient attribuer certaines maladies à des causes naturelles. Un enfant tombe-t-il *en chartre*, un jeune homme devient-il phthisique, c'est un charme, un sort, que quelque ennemi de la famille a jeté sur eux ; un nouveau marié, soit par faiblesse de complexion, soit par épuisement, s'acquitte-t-il fort mal des devoirs conjugaux, un méchant rival lui a *noué l'aiguillette*. On ne doutait pas qu'à l'aide de certaines images enchantées, il ne fût possible de procurer la mort à son ennemi. Tacite, parlant de la mort de Germanicus, dit qu'on trouvait chez Pison, des membres de corps humains dé-

terrés, des formules d'enchantemens, des plaques de plomb sur lesquelles était gravé le nom de Germanicus, des cendres souillées de sang, des cadavres à demi brûlés; enfin tout l'appareil des maléfices par lesquels on croit communément que l'on peut dévouer les ames aux dieux infernaux.

Les fanatiques ligueurs poussèrent la superstition jusqu'à faire faire de petites images de cire qui représentaient Henri III et le roi de Navarre. Ils perçaient ces images en différens endroits durant quarante jours, et, le quarantième, ils les frappaient au cœur, se persuadant que par là ils feraient mourir les princes dont elles étaient le simulacre.

§ VII. REVENANS, LOUPS-GAROUS, VAMPIRISME. — On croit voir des spectres et des fantômes, lorsque l'imagination est troublée par une grande peur, ou par quelque autre affection vive. Honteux d'avoir été dupes d'une terreur panique, des hommes ont affirmé que leurs visions étaient des réalités; des auteurs graves accueillent ces visions sans examen, et en grossissent leurs ouvrages: en fallait-il davantage pour donner crédit à cette foule de fables et de contes qui troublent de temps immémorial la cervelle du vulgaire? Ainsi prirent naissance les esprits,

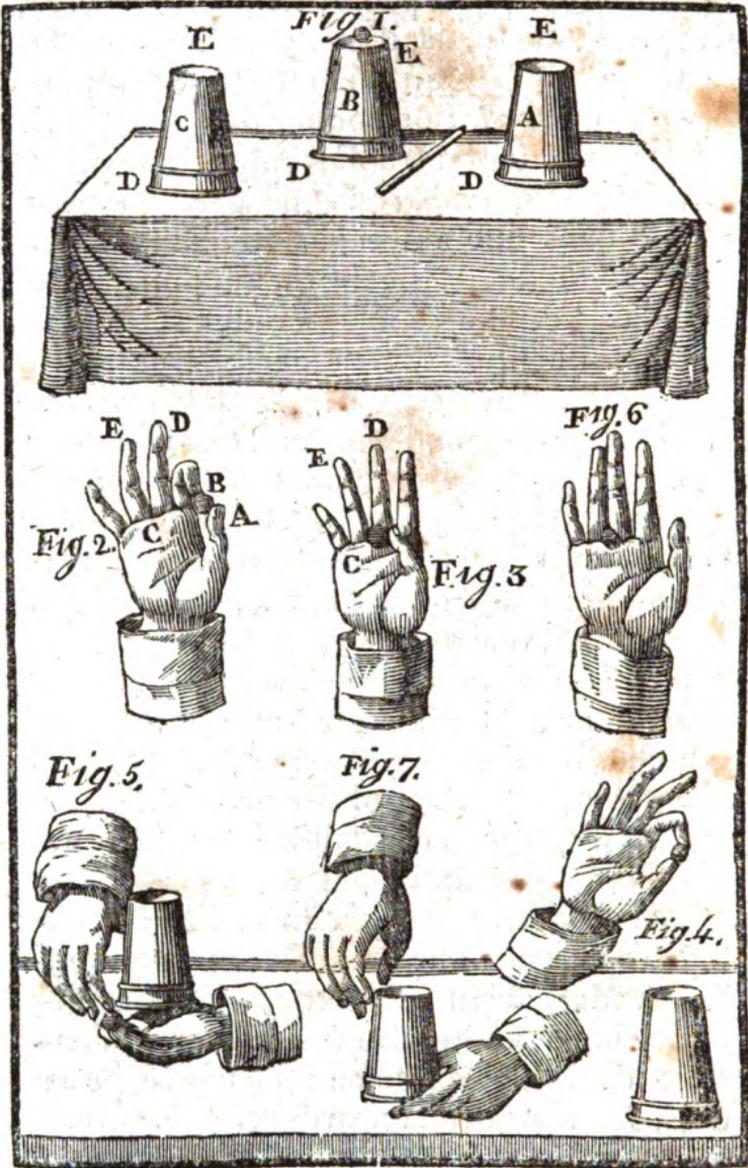
les génies, les lamies, les larves, les lé-
mures, les farfadets, les spectres, les fées,
les revenans, les lutins, et tant d'autres
fantômes nocturnes. Il est peu de gens
parmi le menu peuple de plusieurs pro-
vinces, et surtout parmi les montagnards,
qui ne soient convaincus de l'existence des
loups-garous. Ce sont, disent-ils, des
esprits malins très-dangereux, travestis en
loups, qui courent les champs et les rues
pendant la nuit. Un arrêt du parlement de
Dôle, du 18 janvier 1574, condamna au
feu Gilles Garnier, qui, ayant renoncé à
Dieu, et s'étant obligé à ne servir que le
diable, avait soi-disant la faculté de se
changer en loup-garou. Au reste, on a vu
des hommes porter la faiblesse d'esprit
jusqu'à se persuader à eux-mêmes qu'ils
étaient vraiment sorciers. Guillaume Ede-
lin, condamné pour magie en 1458, avoua
qu'il était allé plusieurs fois au sabbat, et
qu'il avait adoré le diable sous la forme
d'un bouc. On pourrait citer maint autre
exemple de cette nature; mais il faut re-
connaître aussi qu'un grand nombre de
malheureux accusés de magie périrent vic-
times ou de l'erreur, ou de la haine, ou de
la cupidité de leurs juges. La Mothe le
Vayer remarque qu'aux pays tels que la
Lorraine, où les seigneurs confisquaient

les corps et les biens de ceux qui étaient condamnés pour sortilèges, les accusations de ce genre étaient bien plus multipliées que dans le reste de l'Europe.

C'est une croyance reçue dans presque toute l'Allemagne, et surtout en Hongrie, qu'il y a des cadavres qui viennent sucer le sang des hommes et des bestiaux. On cite à ce sujet des histoires épouvantables, et des personnes de poids n'ont pas eu honte de les confirmer de leur témoignage. Voici ce qu'on lit dans le *Mercur* *historique et politique* du mois d'octobre 1736 : « Dans le village de Kisilowa, à » trois lieues de Gradisch, cinq ou six » personnes tombèrent malades subite- » ment, et moururent l'une après l'autre » en peu de jours, après quelques appa- » ritions d'un vieillard qui avait été en- » terré depuis peu. On ouvrit tous les » tombeaux des habitans qui étaient morts » depuis six semaines. Quand on en vint » à celui du vieillard, on le trouva les » yeux ouverts, la couleur vermeille, ayant » une respiration naturelle, et cependant » immobile et mort : d'où l'on conclut » qu'il était vampire. Le bourreau lui en- » fonça un pieu dans le cœur ; on fit un » bûcher, et l'on y réduisit ce cadavre en » cendres. » Le journaliste, M. Rousset,

ne sait trop qu'en penser : il n'est pas crédule, dit-il ; mais il ne peut refuser de croire véritable un fait attesté juridiquement, et par des personnes de probité ; il cite même un autre fait plus effroyable encore, qu'il avait consigné peu d'années avant dans une autre gazette. Et c'est au milieu du XVIII^e siècle qu'un journaliste français hésite à se moquer des sottises visions de quelques campagnards hongrois!!!

§ VIII. TALISMANS.—Le talisman est une pièce de métal fondue et gravée sous certains aspects des planètes. On a quelquefois attribué à ces objets la propriété de dévoiler l'avenir ; mais leur vertu principale consiste, ou à guérir les maladies, ou à préserver du mauvais air, ou à garantir des insectes. Un astrologue fameux avait fondu et fabriqué, avec beaucoup d'appareil et de cérémonies, et sous les aspects sydéraux les plus convenables, un talisman qui devait infailliblement garantir de l'importunité des mouches, et les faire fuir à cent pas à la ronde. Il y grava mystérieusement les caractères les plus efficaces. Mais ayant mis cette pièce merveilleuse sur la fenêtre, une mouche eut l'audace de venir à l'instant même se poser dessus, et y faire son ordure.



CHAPITRE VI.

Magie blanche et Tours de Gibecière.

SECTION 1^{re}.

Jeu des Gobelets.

UN joueur de gobelets doit être muni, 1^o d'une gibecière; 2^o de trois gobelets, fig. 1^{re}, A, B, C, ayant à leur base un double rebord D, et dont le cul E doit être concave; 3^o d'une baguette, que l'on appelle *bâton de Jacob*; 4^o de muscades grosses et petites. La gibecière est l'espèce de sac que l'escamoteur attache devant lui en forme de tablier, et qui est garni à l'intérieur de plusieurs petites poches dans lesquelles on classe les objets qui servent à l'exécution des diverses *passes*. On peut facilement s'en passer pour l'escamotage des muscades; la poche de veste en tient lieu. Les gobelets sont trop connus, pour qu'il soit nécessaire d'en faire ici la description. Le bâton de Jacob est ordinaire-

ment d'ébène et garni d'ivoire par ses deux bouts. Cette baguette n'est pas sans utilité : comme on la tient souvent dans la main où l'on cache les muscades, elle procure la facilité de pouvoir sans affectation fermer la main et en varier les mouvemens. Sans cela, les spectateurs s'apercevraient aisément de la gêne qu'éprouve l'escamoteur pour y tenir les muscades cachées. Les muscades sont de très-petites boules de liège. On les noircit en les brûlant un peu à la chandelle ; puis on les roule entre les paumes des mains pour les arrondir parfaitement.

Savoir bien escamoter la muscade, est le principe fondamental de la science du joueur de gobelets. Escamoter la muscade, c'est la cacher avec dextérité dans la main droite, afin de la faire paraître et disparaître à volonté. C'est donc à exécuter les premières *passes* lestement et sans montrer la moindre gêne, qu'il est nécessaire de s'exercer quelque temps, avant de faire usage des gobelets.

1^{re} PASSÉ. Prenez la muscade entre le milieu du pouce A, et le bout du premier doigt B, fig. 2 ; conduisez-la avec le pouce de B en C ; écarter un peu le doigt du mi-

lieu D. et le doigt E; placez la muscade à leur jonction G (fig. 3), et retenez-la en serrant les doigts; ouvrez bien la main, afin de faire croire qu'il n'y a rien dedans. Ayez toujours l'attention de tenir le plat de votre main tourné du côté de la table.

II^e PASSE. Pour faire reparaître la muscade, ramenez-la de même avec le pouce de C en B (fig. 2).

III^e PASSE. Quand on cache la muscade dans sa main, on persuade aux spectateurs qu'on l'a fait passer dans la main gauche ou sous un gobelet. Dans le premier cas, après avoir fait glisser la muscade comme à la fig. 3, on feint de la placer dans la main gauche, que l'on ferme. Dans le second cas, la muscade étant à la place (fig. 6), on feint de la lancer sur le cul du gobelet, comme pour la faire passer au travers.

IV^e PASSE. La muscade étant supposée dans la main gauche, on feint de la mettre sous un gobelet. Pour cela, on prend le gobelet de la main droite (fig. 5); on ouvre la main gauche, on pose lestement le gobelet sur la paume de cette main, et on le fait glisser le long des doigts.

V^e PASSE. Si l'on veut mettre effectivement la muscade sous le gobelet, cette muscade étant à la place fig. 6, on lève le gobelet de la main droite, en le saisissant à sa base avec le pouce et le second doigt. Dans cette position, la muscade se trouvant un peu au-dessous du rebord du gobelet, on la laisse tomber, en reposant vivement dessus le gobelet.

VI^e PASSE. Pour placer la muscade entre deux gobelets, on la laisse tomber au fond du gobelet qu'on tient, et l'on recouvre lestement avec ce gobelet celui sur lequel on veut qu'elle se trouve.

VII^e PASSE. Pour faire disparaître la muscade qui est entre deux gobelets, il faut retirer vivement celui sur lequel elle est placée, et abaisser en même temps sur la table le gobelet qui était dessus, sous lequel se trouve alors la muscade.

VIII^e PASSE. On feint de tirer la muscade du gobelet, du bouton d'un habit, du bout du doigt ou du nez d'un spectateur, en la ramenant avec le pouce dans la position fig. 4.

IX^e PASSE. Prenez de la main gauche le

bâton de Jacob ; tirez de l'autre main une muscade de la gibecière, et la cachez entre vos doigts (fig. 3). Frappez avec la baguette le doigt du milieu de la main gauche ; feignez de tirer la muscade de votre doigt, en exécutant la 8^e *passé*. Faites semblant de la jeter dans la main gauche, et de la faire passer sous le premier gobelet à gauche (3^e *passé*). — Feignez de tirer une balle d'un autre doigt, et faites au second gobelet comme au premier. — De même au troisième gobelet. — Pincez avec le pouce et le premier doigt le cul du premier gobelet (fig. 7), et persuadez que vous retirez une muscade (8^e *passé*) ; montrez-la ; puis, en l'escamotant, feignez de la poser dans la main gauche, et de l'envoyer en l'air. Renversez le gobelet avec la baguette, et faites voir qu'il n'y a rien dessous. Continuez la même feinte pour les deux autres gobelets, en posant à la troisième fois la muscade sur la table.

X^e PASSE. Montrez que vous n'avez rien dans les mains. Prenez la muscade (fig. 4) de la main gauche ; fouillant à la gibecière pour y prendre la poudre de *perlinpinpin* ; cachez une seconde balle entre vos doigts (fig. 6) ; prenez le bâton de Jacob, fei-

gnez de couper en deux la muscade qui est en évidence; en rapprochant les mains pour avoir l'air d'en détacher les parties, faites paraître la muscade cachée, et posez les toutes les deux sur la table. Pour escamoter, il faut trois muscades; prenez encore de la poudre de *perlinpinpin* (fig. 6); versez-en sur la pointe de votre baguette, et retirez-en (8^e *passé*) une troisième muscade. Placez-les toutes trois en face de chaque gobelet. Faites semblant (4^e *passé*) d'en mettre une sous le gobelet A; couvrez-en une avec le gobelet B, et en même temps glissez-y celle que vous cachez dans la main (5^e *passé*). Feignez (4^e *passé*) de mettre la troisième sous le gobelet C. Ordonnez à la muscade qui est sous le gobelet A d'aller joindre celle qui est sous le gobelet B; et montrez, en renversant ce gobelet avec le bout de la baguette, qu'il y en a deux dessous. Recouvrez ces deux muscades et glissez-y (5^e *passé*) celle qui est supposée être sous le gobelet C. Renversez de nouveau ce gobelet B, et montrez que les trois muscades y sont rassemblées.

XI^e PASSE. Ayez une 4^e muscade dans vos doigts (fig. 6). Renversez avec la baguette le gobelet du milieu. Prenez les

gobelets A et C dans chaque main, et les frappez l'un contre l'autre pour faire remarquer qu'il n'y a rien. Posez les gobelets, et glissez dans C (3^e passe) une muscade. Prenez-en ostensiblement une. Passez votre main sous la table, comme pour faire entrer à travers dans C cette muscade; escamotez-la (fig. 3); découvrez le gobelet, montrez la muscade qui y est déjà; en la recouvrant, glissez-y celle que vous tenez cachée. Prenez une seconde muscade sur la table; faites semblant de la jeter sur le gobelet C (3^e passe); renversez ce gobelet, montrez qu'il y a deux muscades; en les recouvrant, glissez-y celle que vous cachez. Prenant la muscade qui reste sur la table, *envoyez-la aux Grandes-Indes*, c'est-à-dire; escamotez-la et la mettez dans la gibecière. Renversez le gobelet avec la baguette, et montrez les trois muscades réunies.

XII^e PASSE. Vous avez dans la main (fig. 6) une quatrième muscade. Placez effectivement sous chaque gobelet une des trois qui sont sur la table. Puis feignant de vous raviser, levez le gobelet C et le rabaisant plus loin, glissez-y la muscade que vous tenez cachée; prenez celle qui

reste à découvert, escamotez-la (fig. 3), faites le même manège au gobelet B, puis au gobelet A, et faites voir que les trois muscades, que vous avez retirées en apparence, sont encore chacune sous leur gobelet.

XIII^e PASSE. Faites semblant de poser une muscade sous le gobelet B. Mettez-en une effectivement sur le cul de ce gobelet; en la couvrant avec le gobelet C, glissez-y la muscade que vous cachez. Prenez une balle sur la table, escamotez-la, faites mine de la lancer sur le gobelet C, pour qu'elle aille joindre sa camarade en le traversant; enlèvez ce gobelet, et faites voir qu'il y a deux muscades sur le cul du premier B. En les recouvrant, glissez la muscade escamotée; ordonnez à celle qui est supposée sous le gobelet B, d'aller rejoindre les deux autres; puis enlevant le gobelet C, montrez les trois balles réunies.

XIV^e PASSE. Laissez les trois balles sur le cul du gobelet B; couvrez-les avec C, et mettez A sur celui-ci. — Prenez les trois gobelets de la main gauche, levez A de la droite et posez-le sur la table. Faites un mouvement en inclinant les deux autres go-

belets vers votre poitrine, de manière que les trois muscades qui sont sur le cul de B, aillent au fond de C. Retirez vivement B de la main droite; posez de même C sur A, et B sur C. Le spectateur, dans ce mouvement rapide des gobelets, ignore où sont posées les muscades; faites-lui voir qu'elles sont toujours sur le cul du gobelet de dessous. Recommencez le même manège; mais n'oubliez pas que cette passe demande à être exécutée avec beaucoup de vivacité.

XV^e PASSE. Vos trois muscades étant sur table, vous en couvrez une avec le gobelet C, une autre avec le gobelet A; et feignant de vouloir couvrir la troisième avec le gobelet B, vous la jetez par terre sans avoir l'air de vous en apercevoir, et vous en glissez une quatrième que vous cachez dans vos doigts. Un spectateur officieux ne manquera pas de vous présenter la balle qui est tombée. Vous l'avalez, la jetez en l'air ou sur le gobelet, c'est-à-dire que vous l'escamotez; puis vous gagez que, malgré votre maladresse, il y a une balle sous chaque gobelet.

XVI^e PASSE. Annoncez que ce n'est point assez de trois muscades pour varier les exercices au jeu de gobelets, et que vous

allez vous en procurer une certaine quantité. Montrez les trois muscades qui sont sous les gobelets, et recouvrez-les. Ayez-en une quatrième cachée dans la main (fig. 6). Empruntez un chapeau, et tenez-le appuyé contre votre poitrine avec le bras gauche. Levez le gobelet C, posez-le un peu plus loin, glissez-y la muscade que vous tenez cachée. Prenez la muscade qui reste à découvert, et, feignant de la mettre dans le chapeau, escamotez-la. Levez le gobelet B, et faites comme au gobelet C, puis de même au gobelet A, et recommencez autant de fois qu'il vous fera plaisir, en portant à chaque fois dans le chapeau la muscade que vous découvrez. Lorsque les spectateurs pourront croire que ce chapeau en est presque rempli, renversez-le pour faire voir qu'il n'y a rien. Puis abaissant les gobelets avec la baguette, montrez vos trois muscades toujours à la même place.

XVII^e PASSE. Recouvrez les trois muscades avec les gobelets. Prenez, sans qu'on s'en aperçoive, une quatrième muscade beaucoup plus grosse (fig. 3). Levez le gobelet C, posez-le à côté, après y avoir glissé la muscade cachée dans vos doigts; prenez la petite muscade, et, la portant à la

gibecière, garnissez votre main d'une seconde grosse muscade; placez-la sous B, puis faites la même chose sous A. Les spectateurs, qui sont persuadés qu'il n'y a plus rien sous les gobelets, verront avec surprise que les muscades ont au contraire augmenté de volume.

XVIII^e PASSE. On introduit sous le gobelet de grosses balles d'étoffe remplies de crin. Mais ce genre de passes exige un degré de dextérité qu'il n'est pas nécessaire d'acquérir pour s'amuser en société; la moindre gaucherie dans ce genre de *passes*, peut déceler le manège de l'exécutant, et l'exposer à la risée.

Lorsqu'on aura acquis suffisamment de dextérité pour exécuter les passes que nous venons de décrire, il ne sera pas difficile de trouver dans son imagination les moyens de varier les récréations d'escamotage que l'on peut faire avec ses gobelets et ses muscades. Nous pensons donc qu'il eût été inutile de grossir ce chapitre de la description des nombreuses passes qui composent la science de l'escamoteur de profession. Nous avons cru aussi que nous pouvions nous dispenser de transcrire le jargon invariable et les lazzi de tradition à l'aide

desquels celui-ci a soin de distraire l'attention des spectateurs, qui sans cela pourraient découvrir les moyens bien innocens qu'il emploie pour exciter leur surprise. A défaut de ce jargon, qui ne laisse pas d'être souvent très-utile, chacun pourra s'en créer un à sa fantaisie, suivant le plus ou moins d'esprit dont il se trouvera doué. Mais il ne faut pas perdre de vue que le génie de l'escamoteur est principalement dans ses doigts.

SECTION II.

Récréations analogues à la Gibecière.

IL est d'autres amusemens qui ont rapport à la gibecière : nous allons en décrire plusieurs qui sont susceptibles d'être exécutés par les personnes les moins intelligentes, et qui ne laissent pas néanmoins d'être divertissans, et d'étonner ceux qui n'en ont pas la clef.

Nous dévoilerons aussi les procédés qu'emploient les escamoteurs de profession, pour nourrir l'illusion dans l'esprit des spectateurs ; et l'on verra que les tours qui paraissent les plus surprenans sont souvent ceux pour lesquels l'art et la combi-

naison ont fait le moins de dépense. En effet, si l'on examine de près les machines dont se servent ceux qui attirent les curieux à leurs théâtres, en s'intitulant du nom pompeux de *physiciens*, on aura peine à croire comment, avec des moyens aussi grossiers, on peut entretenir dans la surprise une nombreuse assemblée. Otez-leur les tables à soupape, les cartes préparées, les dés plombés, et sur-tout LE COMPÈRE, l'illusion cesse; le prestige s'évanouit, le grand physicien n'est plus à vos yeux qu'un adroit bateleur.

1. *La baguette divinatoire.* On présente douze boîtes parfaitement semblables; on prie quelqu'un de mettre dans une un écu de six livres. On laisse libre de placer ces boîtes dans l'ordre qu'on voudra. On porte ensuite sur chacune une baguette qu'on soutient sur les deux index; et quand on arrive à celle qui contient l'écu, la baguette se met à tourner rapidement. Chaque boîte a dans l'intérieur un double fond mobile, un peu éloigné du premier par l'action d'un faible ressort. Le double fond, chargé du poids de l'écu, presse le ressort, et descend d'une demi-ligne; ce petit affaissement fait paraître au dehors un très-petit clou qui était auparavant imper-

ceptible. L'apparition de ce clou annonce que l'écu est dans la boîte. Le mouvement de la baguette ne sert qu'à donner au tour un appareil plus mystérieux.

2. *Le courrier invisible* ou *Jean de la Vigne*. C'est une petite figure de bois, haute d'environ quatre pouces; elle se divise en trois parties, qui tiennent ensemble par des chevilles. On la revêt ostensiblement d'une petite robe, et la tête reste seule à découvert. On en détache alors en deux fois les deux pièces qui forment le corps, que l'on met à la poche, sous prétexte d'y chercher, soit de la poudre de *perlinpinpin*, soit de l'argent pour payer le voyage du courrier. Après toutes les simagrées d'usage, on fait enfin rentrer la tête, on la glisse dans un petit gousset pratiqué dans les plis de la robe. On peut retourner cette robe en tous sens, sans que la tête paraisse, et la ployer même en un très-petit volume. On fait paraître et disparaître cette tête autant qu'on veut, et l'on entretient ainsi l'étonnement du spectateur, qui s'imagine que la figure est toujours entière.

3. *Jeu de cartes*. Prenez un jeu de 32 cartes; rangez-le par as, roi, dame, valet, etc., et ainsi de suite jusqu'à la fin du jeu. Faites couper autant de fois que l'on

voudra. Rangez ensuite vos cartes sur huit de file, les couleurs en-dessous, en commençant à compter à droite. Les huit premières cartes ainsi posées, mettez-en encore huit autres par-dessus, en comptant toujours de la même manière, et ainsi jusqu'à la fin. Cela fini, vous trouverez infailliblement les as ensemble, et les autres pareillement. Ce tour, examiné de près, ne paraît pas bien merveilleux; mais il ne laisse pas d'exciter la surprise de ceux qui n'y entendent pas malice. Il est d'ailleurs susceptible d'être varié. — Mélez vos cartes et faites-les mêler. Dites ensuite à quelqu'un de prendre quatre cartes dans le jeu à votre insu; recommandez-lui bien de les reconnaître. Feignant alors de les lui faire placer au hasard dans le jeu, vous comptez adroitement sept cartes, et vous lui faites poser sa première à la suite; vous comptez encore 7, et vous lui faites placer sa seconde, et ainsi des autres, de manière que sa quatrième carte se trouve placée sous le jeu. Vous faites couper et recouper; et vous posez ensuite vos cartes par paquets, comme il a été dit. Vous demandez qu'on vous nomme une des quatre cartes choisies; vous retournez vos paquets, et ce-

lui où se trouve la carte nommée réunit les quatre cartes qu'on avait choisies dans le jeu. — L'imagination du lecteur pourra lui fournir une infinité d'autres moyens de varier ce tour. — Cette méthode si simple est uniquement celle dont se servent tous les escamoteurs pour faire la plupart de leurs tours de cartes. Il est vrai qu'ils ne suivent pas l'arrangement naturel que nous venons d'indiquer, parce que, lorsqu'ils font voir aux spectateurs que le jeu n'est pas préparé, la réunion des cœurs avec les cœurs, des piques avec les piques, etc. frapperait la vue, et ferait soupçonner le mystère; mais ils se forment un autre ordre quelconque, qu'ils se mettent bien dans la mémoire, et ils obtiennent un résultat pareil. Ce serait une erreur de croire que le jeu est mêlé lorsqu'on l'a coupé plusieurs fois : l'ordre est toujours le même. Ainsi, en vous faisant tirer une carte dans un jeu préparé de la sorte, ils la connaîtront à coup sûr en jetant à la dérobée un coup d'œil sur celle qui précède immédiatement. Il leur sera de même facile de nommer l'une après l'autre toutes les cartes du jeu, pourvu qu'ils en connaissent la première.

4. *Faire passer un écu à travers une*

table. Vous posez un écu sur une assiette et vous le recouvrez d'un mouchoir. Cependant, en faisant cette dernière opération, vous avez eu soin d'escamoter votre écu. Un autre écu, lié par un fil, a dû être attaché d'avance au mouchoir, au moyen d'une petite épingle ployée en crochet : vous le posez avec précaution, de peur que, par le bruit qu'il ferait en touchant l'assiette, il ne trahît la ruse. Vous prenez de la main gauche l'écu substitué, dont vous faites apercevoir la forme à travers le mouchoir. Alors, de la main droite, dans laquelle vous devez avoir caché l'autre pièce de monnaie, vous prenez un verre, et vous le placez sous la table. Dans cette position, vous laissez d'abord tomber l'écu de la main gauche sur l'assiette; et immédiatement après, vous lâchez de l'autre main celui que vous teniez suspendu sur le bord du gobelet. Enfin, prenant le mouchoir par deux bouts, vous le levez doucement, pour que la pièce qui est attachée ne sonne pas sur l'assiette, et vous le secouez, pour faire voir qu'il n'y a rien dedans. Ce tour, fait avec dextérité, produit une illusion complète.

5. *Les deux cartes changeantes.* Pre-

6.

nez deux as de pique; dédoublez-les et les découpez; collez-les ensuite proprement au milieu du revers de deux rois de cœur. Vos deux cartes ainsi préparées, vous montrez d'une main, vers un bout de la table, le roi de cœur, et de l'autre main, à l'autre extrémité, l'as de pique. Vous annoncez qu'à cette distance, chaque carte va prendre mutuellement la place de l'autre. Vous vous faites couvrir chaque main d'un chapeau; et retournant les cartes, vous montrez ce que vous avez promis.

6. *Faire trouver une carte dans un œuf.* Vous prenez une certaine quantité d'œufs; vous introduisez dans chacun, par un trou pratiqué proprement à l'une de ses extrémités, une carte roulée. Vous observez que les cartes que vous mettez dans vos œufs soient toutes de la même façon, et vous bouchez les trous avec de la cire blanche. Vous avez ensuite un paquet de cartes semblables à celles qui sont dans les œufs. Montrant alors à la société un jeu de cartes ordinaire, vous y substituez adroitement votre paquet de cartes uniformes; et le présentant à une personne, vous lui dites d'en prendre une. Après lui avoir recommandé de se rappeler quelle est cette carte, vous lui dites de la brûler à la chan-

delle à votre insu. Vous faisant alors porter votre corbeille aux œufs, vous lui dites de choisir celui où elle veut que sa carte se trouve. L'œuf pris, vous le brisez, et vous lui montrez sa carte.

7. *Autre manière.* On a un petit bâton semblable à celui que les escamoteurs nomment *bâton de Jacob*; mais celui-ci doit être foré dans toute sa longueur, pour qu'on puisse y introduire une petite bague ou piston. On fait tirer une carte *forcée*, ou l'on emploie le moyen indiqué au tour précédent. On roule cette carte, et on la fait entrer secrètement par un des bouts du petit bâton. Cette opération fait ressortir le piston, à l'autre bout, de toute la hauteur de la carte : alors il est sensible qu'il faut voiler sa manœuvre, en tenant cette partie saillante dans la main. Faites choisir un œuf entre plusieurs; frappez une des extrémités de cet œuf avec le bout du bâton, en l'enfonçant un peu; poussez subtilement le piston avec la paume de la main, et la carte se glissera ainsi dans l'œuf. Faites casser cet œuf, et montrez que la carte qui s'y trouve est celle qu'on a choisie.

8. *Faire trouver une carte dans le chaton d'une bague.* On fait faire une bague à deux chatons qui soient opposés entre

eux, c'est-à-dire que là bague étant au doigt, l'un des chatons soit apparent et l'autre caché dans la main. Chaque chaton est garni d'un verre ou cristal; sous l'un on place la figure d'une carte peinte en petit; on fait bien examiner l'autre, pour que les spectateurs s'assurent qu'il n'y a rien dessous. On fait tirer forcément, ou en employant le moyen indiqué au n^o 6, une carte semblable à celle qui est figurée sur un des chatons de la bague. On dit à la personne qui l'a prise de la brûler; on recueille les cendres de cette carte; et feignant d'en frotter le chaton qui est en évidence, on fait tourner la bague: on montre le côté qui renferme la petite carte, et l'on affirme que la carte brûlée vient de renaître de ses cendres.

9. *Enlever la chemise à quelqu'un sans le déshabiller.* Observez d'abord que la personne à qui vous voudrez enlever la chemise soit vêtue un peu largement. Vous attacherez un cordon à une des boutonnières de la manche gauche de la chemise; puis, mettant la main dans le dos de la personne, vous tirerez la chemise hors de la culotte, et la lui ferez passer par dessus la tête; la tirant également par devant, vous la laisserez sur l'estomac: sai-

sissant ensuite la manche droite, vous la tirez en avant, de façon à en faire sortir le bras. Retirant alors sur l'estomac cette manche, vous allez au petit cordon que vous avez attaché à la boutonnière de la manche gauche. Vous tirez à vous, et vous faites inmanquablement sortir ainsi de ce côté la totalité de la chemise.

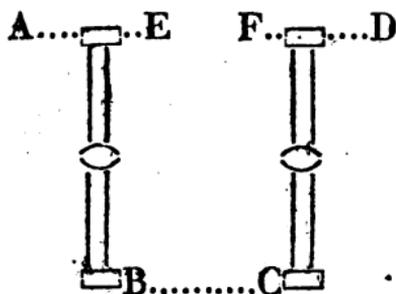
10. *Rendre hideux les visages d'une société.* Faites fondre du sel et du safran dans de l'esprit-de-vin, imbiblez-en un morceau d'étoupe, et mettez-y le feu. A cette lumière, les personnes blanches deviennent vertes, et l'incarnat des lèvres et des joues prend une couleur olive foncé. L'appartement ne doit point être autrement éclairé.

11. *Gageure insidieuse.* Vous prenez 3 morceaux de pain; vous posez 3 chapeaux sur une table. Vous pariez qu'après avoir mangé les trois morceaux de pain, vous les ferez trouver sous celui des chapeaux qu'on vous indiquera. Il ne s'agira que de placer sur votre tête le chapeau qu'on aura désigné.

12. *Autre gageure insidieuse.* Vous demandez à une personne sa montre, et vous lui dites : Je parie que vous ne répondrez pas trois fois *ma montre* aux questions que

je vous ferai. On fait l'enjeu au-dessous du prix de l'objet emprunté. Présentant alors la montre à la personne, vous lui dites : *Qu'est-ce que cela ?* Elle répondra sûrement, *ma montre*. Vous lui présentez un autre objet quelconque, en lui disant encore : *Qu'est-ce que cela ?* Si elle ne répond pas *ma montre*, elle aura perdu ; mais si elle répond à propos, vous lui direz : *Je vois bien que vous êtes au fait et que je perdrai ; mais si je perds, que me donnerez-vous ?* La personne vous répondra *ma montre*. Serrant alors la montre, vous la remerciez, et lui laissez prendre l'enjeu.

13. *Les piliers de Salomon*. On a deux petits piliers de bois, de la forme à peu près de ceux qui sont figurés ici :



Ces piliers sont forés chacun de A en B, et de C en D ; ils le sont aussi de A en E,

et de F en D. On introduit un cordon qui suit la ligne ponctuée A B C D; on fixe de E en F un petit bout du même cordon, en le nouant à chaque extrémité, et faisant rentrer les nœuds dans le chapiteau de chaque pilier, de manière qu'ils ne gênent point les mouvemens du grand cordon. Les deux piliers étant rapprochés l'un de l'autre, si l'on tire le bout A du cordon, puis qu'on le ramène par le bout D, le cordon paraîtra se mouvoir horizontalement de A en D, et réciproquement. Entr'ouvrant les deux chapiteaux E F, on montre le petit bout de cordon qui va de l'un à l'autre, et le spectateur demeure encore plus persuadé qu'il est la continuation des deux extrémités A et D du cordon. On fait couper le bout E F; et rapprochant de nouveau les deux piliers, on annonce qu'au moyen de la poudre de sympathie, les deux morceaux coupés vont se réunir de nouveau; et en effet, en tirant alternativement le bout A et le bout D du cordon, il paraît toujours suivre la même ligne qu'auparavant.

14. *Encre sympathique.* Prenez 3 onces d'eau forte commune, mêlées avec 3 onces d'eau ordinaire. Écrivez sur du papier fort et collé. L'écriture disparaît en sé-

chant; pour la faire reparaître, on mouille le papier..... — Ecrivez avec le jus de citron ou celui d'ognon; les caractères ne paraîtront qu'en chauffant le papier au feu.

15. *Faire sept morceaux en deux coups d'un objet figuré en fer à cheval.* Prenez un morceau de pain, et taillez-le en fer à cheval (fig. I); gagez d'en faire sept morceaux en deux coups de couteau. Pour cet effet, coupez d'abord du premier coup de *a* en *b* (fig. I); il en résultera 3 morceaux, que vous placerez comme à la fig. II; vous couperez de *c* en *d*, et il se trouvera les sept morceaux requis.

Figure I.

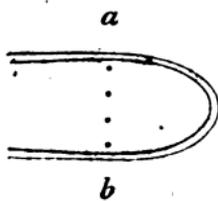
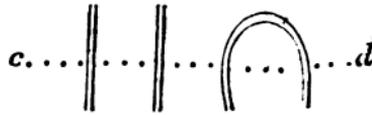


Figure II.



16. *Croix difficiles en apparence à figurer.* Présentez trois pièces de monnaie à une personne, et dites-lui de figurer une croix avec ces pièces. La chose lui paraîtra sans doute impossible; cependant toute la finesse consiste à tracer une croix

sur la table avec les trois pièces que l'on tient entre les doigts. Formez avec six jetons ou pièces de monnaie une croix ainsi disposée :



Faites remarquer qu'il y a quatre pièces dans la longueur et trois dans la largeur. Proposez à quelqu'un de les arranger de façon qu'il y en ait quatre dans chaque bande. Il suffit, pour remplir cette condition si difficile au premier abord, de transporter le jeton d'en bas sur celui qui forme le centre des branches de la croix. — On forme une croix avec treize jetons de cette manière (fig. 1) :

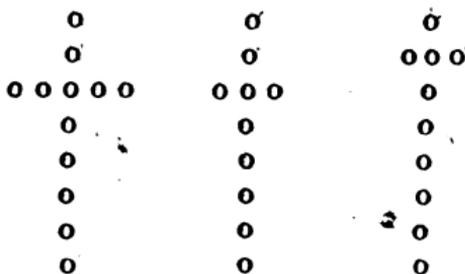


Fig. 1. o Fig. 2. o Fig. 3. o

On fait remarquer qu'en commençant par

en bas, on trouve 9 de trois façons, soit dans la ligne perpendiculaire, soit en comptant jusqu'à l'extrémité de chaque branche de la croix. On propose, en retranchant deux jetons (fig. 2), de former une nouvelle croix qui, de même que la précédente, présente 9 dans les trois sens. L'opération se réduit, comme on le voit (fig. 3), à remonter d'un les deux jetons qui forment les branches de la croix.

17. *Moyens pour faire des impromptus.*
Tel fait souvent, dans une société, admirer ses talens dans l'art d'improviser des couplets, qui n'est pourtant pas à cet égard plus habile qu'un autre. Nous ne parlerons pas de ceux qui, sachant d'avance quelles dames se trouveront aux sociétés où ils sont invités, préparent à loisir quelques couplets, qu'ils débitent ensuite comme le fruit spontané de leur facile cerveau. Il est un moyen encore plus commode; c'est celui de se composer une petite collection de *passé-partouts*, c'est-à-dire, de couplets généraux, qui, au moyen de quelques mots ôtés ou ajoutés, peuvent convenir à tous les noms et à toutes les figures, aux blondes et aux brunes, etc. Pour en donner une idée, nous allons en transcrire un, que

nous offrons pour exemple et non pour modèle :

AIR : *Avec les jeux dans le village.*

Chacun a son goût dans le monde,
Amour ainsi l'a combiné;
L'un n'a des yeux que pour la blonde,
L'autre à la brune est enchaîné.

1	{	Oh! lorsque l'on a vu	{	Julie,
		Oh! lorsqu'on vous voit....		Sophie,
		Oh! lorsqu'on a vu.....		Aspasie,
2	{		{	Rosalie,
				Mélanie,
				Coralie, etc.
		Oh! lorsque l'on a vu	{	Suzette,
				Rosette,
				Fanchette,
Oh! lorsqu'on vous voit.....	{	Jeannette,		
		Lisette,		
Oh! lorsqu'on a vu	{	Henriette,		
		Colinette, etc.		

Tous les cœurs sont du même avis :

La { brune } est cent fois plus { jolie;
 { blonde } { parfaite;
La { brune } seule obtient le prix.
 { blonde }

18. *Le petit Turc savant.* C'est un automate de 18 à 20 pouces de haut, tenant un marteau à la main, et qui répond à différentes questions qu'on lui fait, en frappant sur un timbre. La table sur laquelle on le pose est recouverte d'un tapis qui

cache trois bascules ou leviers. Ces bascules sont mises en mouvement à l'aide de trois fils d'archal, qui, passant dans le pied de la table, vont aboutir sous le théâtre, ou derrière une cloison. Le compère tire ces fils d'archal, suivant le besoin, pour pousser des pièces mobiles cachées dans le piédestal de l'automate, et qui se terminent à sa base; il donne ainsi à cette machine divers mouvemens, de la même manière qu'on fait sonner une montre à répétition, en poussant le bouton de la boîte. — Le faiseur de tours présente un jeu de cartes arrangé dans un ordre qu'il sait parcourir; il fait tirer une carte, et coupant à l'endroit où elle a été prise, il place sous le jeu celle qui la précédait immédiatement. Il lui est facile, en jetant à la dérobée un coup d'œil sur cette dernière, de connaître la carte que l'on tient. Alors, pour interroger le petit Turc et lui demander quelle est la carte qu'on a tirée, il se sert d'expressions dont les premières voyelles ou les premières syllabes indiquent au compère la valeur et la couleur de la carte. C'est par les mêmes procédés qu'on fait répondre l'automate aux diverses questions qu'on lui fait. Par exemple, on présente une boîte à plusieurs cases et

une petite figure de bois; on dit de placer cette dernière dans la case qu'on voudra, et de fermer soi-même la boîte. L'automate doit deviner dans quelle case la figure est placée. Voici le mystère. La boîte a un fond de cuir assez mou pour que l'escamoteur, en la recevant, puisse sentir au tact la case où la figure se trouve, d'autant plus que cette figure elle-même est d'une dimension telle que le couvercle, en fermant, presse sur elle.

19. *Les Ondins*. On voit de petites fioles pleines d'eau dans lesquelles des figures d'émail montent et descendent au commandement. Ces figures sont creuses en dedans, et par là ont la faculté de surnager; ce qui explique suffisamment leur mouvement d'ascension: pour les forcer à descendre, il suffit de presser un peu le morceau de vessie qui recouvre la bouteille. Par cette pression, l'eau est forcée de s'insinuer dans ces figures par un petit trou qu'elles ont toutes. Devenues alors plus pesantes, elles vont au fond plus ou moins rapidement, suivant que la pression est plus ou moins forte. Dès que la pression cesse, elles remontent. L'air intérieur des figures, qui était comprimé par l'eau, se dilate, et chasse le fluide.

20. *Le mouchoir mis en pièces et raccommodé.* 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. On emprunte plusieurs autres mouchoirs, et cette personne prête aussi le sien sans affectation. On réunit tous ces mouchoirs dans un seul, on a l'air de les confondre tous; mais on s'arrange pour que celui dont le compère a le double soit toujours par dessus. On dit à un spectateur d'en prendre un au hasard, et naturellement il prendra celui qui est sur les autres; mais il est plus sûr de s'adresser à la personne qui a le mot. Le mouchoir alors est offert pour qu'on le mette en autant de morceaux que l'on veut. Cela fait, on réunit les morceaux en un tas, et on les place sous un gobelet, à un endroit de la table où se trouve une petite trappe, qui s'ouvre pour les laisser tomber dans un tiroir. Le compère, caché derrière la cloison contre laquelle la table est adossée, introduit son bras dans la table, et substitue le bon mouchoir à celui qui a été déchiré.

21. *La carte dansante.* On fait tirer une carte forcée, qu'on reconnaît au tact parce qu'elle est plus large; après l'avoir mêlée

avec les autres, on l'escamote du jeu, et l'on fait voir ensuite qu'elle n'y est plus. Puis on lui commande de paraître sur le mur; et le compère, à cet ordre, tire un fil au bout duquel est attachée une carte pareille, qui sort de derrière une glace ou de tout autre endroit. Un autre fil, fortement tendu, et sur lequel elle coule à l'aide de très-petits anneaux de soie, lui prescrit la route qu'elle doit tenir.

22. *La carte clouée au mur d'un coup de pistolet.* L'escamoteur fait tirer une carte, et il prie la personne qui l'a choisie d'en déchirer un petit coin, et de le garder pour pièce de comparaison. Il prend la carte ainsi échancrée, et la réduit en cendres. Il fait charger un pistolet où ces cendres se confondent avec la poudre; il fait mettre dans le canon un clou marqué par quelqu'un de la compagnie. On jette le jeu de cartes en l'air, le coup de pistolet est tiré, et la carte paraît clouée au mur. Voici comme la chose se pratique. Le faiseur de tours examine quelle est la carte déchirée, et de quelle manière est faite l'échancrure. Il court à son cabinet, prend une carte pareille, et la déchire dans le même sens. Il revient, demande la carte choisie, la fait passer subitement sous le

jeu, et y substitue celle qu'il vient de préparer, et qu'il brûle à la place de la première. Quand le pistolet est entièrement chargé, il le prend sous prétexte de montrer comment il faut le manier : il profite de ce moment pour ouvrir une coulisse qui s'y trouve sous le canon ; le clou lui tombe dans la main par son propre poids ; et faisant ensuite glisser la coulisse sur cette ouverture, il l'assujétit et la fixe en cet endroit, pour qu'on ne s'aperçoive de rien. Il choisit alors un prétexte pour retourner à son cabinet, et apporter la carte et le clou à son compère. Celui-ci s'empresse de la clouer sur un morceau de bois qui sert à boucher hermétiquement un trou pratiqué dans la cloison et la tapisserie, mais qu'on ne voit point, parce qu'il est couvert par un morceau de tapisserie pareil. Par ce moyen, la carte qu'on vient d'appliquer au mur ne paraît point encore ; le morceau de tapisserie qui la couvre est faiblement attaché d'un côté avec deux épingles, et de l'autre, il tient à un fil dont le compère a un bout dans la main. Aussitôt que celui-ci entend le coup, il tire le fil pour faire passer rapidement le morceau de tapisserie derrière une glace ou ailleurs. La carte paraît, on la décloue ;

il est clair qu'au grand étonnement du plus grand nombre des spectateurs, le morceau déchiré s'adaptera parfaitement, et le clou sera reconnu par celui qui l'aura marqué.

23. *L'œuf qui danse.* L'œuf est attaché à un fil par une petite cheville qu'on y fait entrer en long, et qui se trouve appuyée transversalement sur la surface intérieure de la coque. Le trou qu'on a fait pour introduire la cheville est bouché par un peu de cire blanche. L'autre bout du fil tient à l'habit de celui qui fait le tour, à l'aide d'une épingle ployée en forme de crochet. On se fait prêter une badine que l'on pose de manière que, passant sous le fil, tout près de l'œuf, elle lui serve de point d'appui. Alors on pousse la canne de gauche à droite et de droite à gauche : ce mouvement fait croire que l'œuf parcourt la canne dans sa longueur, tandis que c'est la canne seule qui, en glissant, présente successivement ses divers points à la surface de l'œuf.

24. *L'oiseau mort ressuscité.* On vide un œuf en le partageant proprement par le milieu ; on rajuste les deux moitiés de coque après y avoir inséré un petit serin. Pour opérer cette réunion des deux moi-

tiés, on colle autour une bande de papier en forme de zone. Afin de ne pas gêner la respiration de l'oiseau, on fait à l'œuf un petit trou avec une épingle. De peur de se trouver en défaut, on prépare ainsi plusieurs œufs, on les met dans un chapeau, on invite une dame de la compagnie à en choisir un. On casse cet œuf et on en retire le serin vivant. On le présente à la dame; et au moment où elle se prépare à le recevoir, on l'étouffe, en le serrant fortement entre les doigts. On feint d'être surpris, et l'on annonce que puisque l'oiseau est mort, il s'agit de le ressusciter. Pour ce faire, on le place sur la trape de la table dont nous avons parlé, on le recouvre d'un gobelet, et le compère en substitue un vivant.

25. *La lampe sympathique.* On met cette lampe sur une table; on s'en éloigne, et l'on annonce qu'on va l'éteindre en soufflant du côté qui lui est opposé, ou bien qu'elle s'éteindra d'elle-même, à la volonté de quelqu'un de la compagnie. — Le chandelier qui porte cette lampe a dans sa patte un soufflet dont le vent est porté vers la flamme par un petit tuyau. Le compère, en remuant les bascules dont nous avons parlé, fait jouer le soufflet à l'instant désiré.

26. *Le petit Chasseur.* C'est un petit automate tenant en main un arc et une flèche : devant lui est une espèce de cible ou carton divisé en plusieurs cases numérotées. La flèche part au moment désiré, et va se fixer sur le numéro qu'a choisi une personne de la compagnie. Les bascules et le compère font encore ici tous les frais.

27. *Le pigeon tué d'un coup de sabre donné à son ombre.* On attache le cou du pigeon à un double ruban bien tendu et soutenu par deux colonnes. Les deux rubans cachent une petite lame d'acier bien tranchante, recourbée en forme de faucille. Cette lame est attachée à un cordon de soie qui, passant entre les deux rubans et dans l'une des colonnes, va aboutir entre les mains du compère. Le cou du pigeon est assujéti à un anneau de soie, pour qu'il ne puisse avancer ni reculer. Le faiseur de tours, feignant de frapper sur l'ombre du pigeon, avertit par un signal convenu le compère ; et celui-ci tirant le cordon, la faucille embrasse le cou du pigeon, et sa tête est à l'instant séparée du corps.

28. *Le bouquet magique.* Les branches du bouquet peuvent être de papier roulé, de fer-blanc, ou de toute autre matière,

pourvu qu'elles soient creuses ou vides. On les perce dans différens points pour y appliquer de petites masses de cire représentant des fleurs et des fruits; on enveloppe cette cire de taffetas gommé ou d'une peau bien fine; on colle proprement ces enveloppes aux branches, de manière qu'elles semblent en faire partie ou en être une prolongation; on leur donne la couleur des fleurs et des fruits qu'elles représentent; enfin on fait chauffer la cire pour la faire couler d'abord dans les branches, puis par la queue du bouquet. Cela fait, si l'on pompe l'air par la queue de ce bouquet, les enveloppes se rideront et se flétriront; si l'on y souffle au contraire, le vent enflant ces enveloppes, leur donne leur première forme. Pour faire le tour, on presse légèrement toutes les enveloppes, et on les tord pour les faire rentrer dans les branches du bouquet. On place ensuite celui-ci sur une espèce de bouteille qui contient un petit soufflet, et dont le fond mobile, mis en mouvement par les bascules de la table, enfle les enveloppes à volonté. Il peut y avoir dans la bouteille un second soufflet qui, en pompant l'air donné par le premier, ferait disparaître les fleurs et les fruits.

29. *L'anneau dans un pistolet, et qui se trouve au bec d'une tourterelle.* On prie quelqu'un de mettre son anneau dans un pistolet qu'on fait charger par un des spectateurs. On présente une cassette vide, et l'on invite une autre personne à la sceller de son cachet. La boîte est remise sur la table à la vue de tout le monde. Le coup de pistolet est tiré, on fait ouvrir la boîte, et l'on y trouve une tourterelle tenant à son bec l'anneau qu'on avait mis dans le pistolet. Le tout consiste à escamoter l'anneau comme le clou dont nous avons précédemment parlé. On le porte au compère, qui le met aussitôt au bec d'une tourterelle apprivoisée, et qui, approchant sa main vers la trape sur laquelle la cassette est placée, fait glisser une coulisse pratiquée au fond de celle-ci, et y introduit la tourterelle.

30. *Le coffre qui s'ouvre au commandement.* Il y a dans ce coffre une figure dont la carcasse est un ressort à boudin ou fil d'archal plié en spirale. Par ce moyen, la figure, quoique plus haute que le coffre, peut s'y tenir debout quand on le ferme, son corps se resserrant et se raccourcissant au besoin. Le coffre est appuyé sur les bascules, qui communiquent leur mouvement

au pêne de la serrure. Aussitôt que la gâche en est dégagée, le ressort à *boudin* ne trouvant d'autre résistance que le poids du couvercle, le force facilement à se lever.

31. *La montre pilée dans un mortier.* Le mortier dans lequel on met la montre a une espèce de soupape dans sa base. On le met sur la trappe en question, et le compère fait le reste. L'escamoteur habile sait trouver des moyens pour rendre, dans ce cas comme dans les autres, l'illusion plus complète. Il met dans le mortier une seconde montre dont les aiguilles, les breloques et la boîte ressemblent à celles de la première. Pour cela, on peut être d'intelligence avec celui qui prête sa montre, ou bien s'adresser à quelqu'un qu'on a vu ailleurs, et dont on a eu soin d'examiner la montre quelques jours auparavant, pour s'en procurer une à peu près pareille.

32. *Sauteurs chinois.* Ces petites figures que les diseurs de bonne aventure font manœuvrer pour attirer la curiosité des passans et pour les engager à s'arrêter, ne laissent pas d'étonner les personnes qui ignorent la cause qui leur imprime les mouvemens qu'elles exécutent spontanément, en descendant de degré en degré,

par des culbutes successives, du haut en bas d'un petit escalier. Musschenbroeck, dans son *Introduction à la philosophie naturelle*, a donné la description de cette petite mécanique. Tout le secret consiste dans la mobilité de différentes parties de la figure, mobilité qui reçoit l'impulsion d'une certaine quantité de mercure qui, passant alternativement de la partie supérieure du corps à la partie inférieure, change la position de la figure de degré en degré, jusqu'à ce que le centre de gravité trouve un point d'appui, ce qui a lieu lorsque la figure est arrivée sur une surface plane.

33. *La femme invisible et les statues parlantes.* On a vu au Palais-royal et ailleurs, des bustes ou des têtes d'automates répondre à des questions qu'on leur adressait à voix basse, quoique ces figures fussent isolées et ne parussent avoir aucun moyen de contact avec les différentes parties de la salle où elles étaient exposées. Le prestige était frappant, et bien des personnes n'étaient pas éloignées d'attribuer quelques moyens surnaturels à ce qui n'était proprement que l'exécution de procédés très-simples connus depuis longtemps. On élève verticalement un miroir

concave, de deux pieds de diamètre, et d'une courbure telle que le point de réunion des rayons qui y tombent parallèlement, soit à douze ou quinze pouces de sa surface réfléchissante. Les miroirs peuvent être faits de cuivre doré, ou même de fer-blanc, l'expérience n'exigeant pas des miroirs bien parfaits. On élève sur un piédestal une figure dont la tête se trouve placée directement au foyer de ce miroir. On observe que ce miroir soit posé à une distance de cinq ou six pieds d'une cloison parallèlement opposée à sa surface : on pratique à cette cloison une ouverture de même grandeur, et couverte d'une tapisserie légère, afin que le son puisse facilement y pénétrer. Derrière, et à deux ou trois pieds de cette cloison, on place un autre miroir concave, de même forme, de même grandeur, et faisant face au premier. Lorsqu'une personne placée au foyer et le visage tourné du côté d'un de ces miroirs, parle même à voix basse, une autre personne placée au foyer du miroir opposé entend parfaitement toutes les paroles qu'elle prononce, et cet effet a lieu malgré l'interposition de la tapisserie. Si donc on veut s'amuser de cette expérience, une personne intelligente ira se cacher

derrière la cloison, et tiendra l'oreille vers le foyer du miroir. On proposera alors à quelqu'un de la compagnie de parler bas à l'oreille de la figure. La personne cachée, entendant les paroles prononcées, y répondra sur-le-champ : cette réponse sera entendue de celui qui aura parlé le premier ; ce qui lui causera d'autant plus d'étonnement, qu'il lui semblera que les paroles sortent de la figure même. On peut cacher entièrement ce qui produit cet effet singulier, en couvrant d'une gaze le miroir concave, pour en déguiser la forme circulaire ; ce qui n'empêchera point le son de se réunir réciproquement d'un foyer à l'autre de ces deux miroirs.

On connaît de temps immémorial certains cabinets construits de telle manière que la voix de celui qui parle à un bout de la voûte, est entendue à l'autre bout. Parmi les endroits fameux par cette propriété, on doit placer en première ligne la prison de Denys à Syracuse, qui changeait en un bruit considérable un simple chuchotement. Les plaintes timides ou les aveux faits à voix basse par les prisonniers, étaient portés avec éclat à l'oreille du tyran. A Gloucester, il règne une galerie au-dessus de l'extrémité orientale du chœur,

et qui va d'un bout à l'autre de l'église; deux personnes qui parlent bas peuvent s'y entendre à la distance de vingt-cinq toises. A l'Observatoire de Paris, il y a une chambre dont la construction est telle, que celui qui parle à un bout de la voûte, quoiqu'à voix basse, est entendu à l'autre bout, sans que ceux qui sont au centre de la salle puissent rien entendre. L'artifice de ces sortes de chambres consiste en ce que la muraille près de laquelle est la personne qui parle bas, est unie et cintrée en ellipse. L'arc circulaire peut aussi convenir, mais il est moins favorable.

Les personnes qui spéculent sur la curiosité publique n'ont pas toujours recours aux combinaisons scientifiques, et elles atteignent souvent le même but à l'aide des moyens les plus grossiers. On a vu à Paris un homme qui montrait un Bacchus de grandeur naturelle assis sur un tonneau, lequel prononçait toutes les lettres de l'alphabet et quelques mots. On a bien vu d'habiles mécaniciens animer, pour ainsi dire, des automates; mais il paraît être au-dessus de la puissance humaine de leur faire articuler des paroles. Aussi le prestige de cette figure consistait-il à cacher dans le tonneau un enfant qu'on

avait dressé à prononcer d'une manière baroque les lettres et les mots que Bacchus paraissait articuler.

On a vu aussi deux figures placées aux deux extrémités d'une salle, dont l'une répétait à l'oreille d'une personne ce qu'on disait fort bas à l'oreille de l'autre figure, sans que ceux qui se trouvaient dans cette même salle pussent rien entendre. L'artifice consistait à construire un tuyau de fer blanc, d'un pouce de diamètre, qui, commençant à l'oreille d'une de ces figures, descendait le long du piédestal sur lequel elle était placée, traversait le plancher, et était conduit de la même manière jusqu'à la bouche de l'autre figure. Ce tuyau était évasé en forme de pavillon vers l'ouverture qui correspondait à l'oreille de la première statue. Si la figure qui répétait ce qu'on avait dit, eût eu un second tuyau disposé de même, qui répondît à la bouche de l'autre, deux personnes auraient pu s'entretenir réciproquement.

Enfin, on a vu sur une table une tête répondre aux questions qui lui étaient faites. On employait, pour cela, des moyens non moins grossiers. Des tuyaux de la même nature, conduits dans l'intérieur de la table, le long d'un de ses pieds, puis sous

le plancher, allaient aboutir dans une chambre voisine, où une personne, recevant comme par un porte-voix les questions adressées à l'oreille de la tête mystérieuse, transmettait de la même manière ses réponses aux curieux ébahis.

34. *Moyen de s'exposer sans danger à des décharges de mousqueterie et d'artillerie.* C'est à l'aide d'un mécanisme analogue à celui que nous avons décrit sous le n° 22 de ce chapitre, que certains escamoteurs excitent encore aujourd'hui l'admiration du vulgaire, en s'exposant avec intrépidité au feu de plusieurs mousquets en apparence chargés à balle. On en a vu même pousser l'audace et le sang-froid jusqu'à se placer à peu de distance de la bouche d'un canon, dans lequel un spectateur quelconque introduisait un boulet après y avoir fait une marque de reconnaissance. N'allez pourtant pas croire que ces messieurs soient vraiment sorciers. Voici tout le mystère. Le boulet étant introduit dans le canon, le refouloir dont on se sert pour le bourrer est creux à la partie conique qui le termine; la base de ce cône est recouverte d'une bascule qui s'ouvre en bourrant, et laisse entrer le boulet dans la cavité qui y est ménagée. Alors un compère, vêtu en canon-

nier, feint de bourrer le canon dans toutes les règles, puis jette le refouloir dans une coulisse, avec le boulet qui se trouve dedans. Le physicien-sorcier s'en empare, dégage le boulet de sa prison, se présente d'un air intrépide, se place le jarret tendu et la tête haute; le coup part, le boulet tombe aux pieds de notre homme; et chacun de crier *bravo!*

35. *Multiplication des jetons.* Faites compter par une personne dix-huit jetons. Prenez-en six pendant ce temps-là dans la bourse, et les cachez entre le pouce et le premier doigt de votre main droite. Ensuite vous dites : « Monsieur, vous avez » compté dix-huit jetons? » On vous répond, oui. Alors vous ramassez les jetons, en y mêlant les six que vous cachez dans votre main; ce qui en fait vingt-quatre, que vous mettez dans la main de la personne qui a compté les dix-huit. Vous lui demandez combien elle désire qu'il s'en trouve dans sa main en plus de dix-huit et jusqu'à vingt-quatre. Si elle souhaite, par exemple, qu'il y en ait vingt-trois, vous la priez de vous en rendre un, en lui faisant remarquer que, suivant son compte, il ne doit plus lui en rester que dix-sept. Vous prenez des jetons dans la bourse, et vous

comptez 18, 19, 20, 21, 22, 23. Ramassant ces six jetons et faisant semblant de les faire passer dans la main gauche, vous leur commandez d'aller rejoindre les dix-sept. Cependant vous tenez les six jetons cachés dans la main droite, et vous dites à la personne de compter les siens. Il est clair qu'elle en trouvera juste vingt-trois. Vous ramassez ces vingt-trois jetons, en y mêlant vos six, et remettez le tout dans la main de cette même personne, en lui recommandant de bien la fermer. Vous la priez de vous dire combien elle désire en avoir, de vingt-trois à vingt-neuf. Je suppose qu'elle en demande vingt-six : vous vous en faites rendre trois, et vous faites la même feinte que ci-dessus pour les envoyer avec les autres. Vous lui dites de compter, et elle doit en trouver vingt-six. Vous les ramassez en y joignant les trois que vous tenez cachés dans votre main droite, et remettez le tout dans la bourse. On conçoit qu'il serait possible de prolonger encore cette multiplication, qui, lorsqu'elle est faite avec dextérité, ne laisse pas de causer de la surprise.

 CHAPITRE VII.

L'art de corriger la fortune au jeu, ou coups de Piquet pour faire son adversaire repic du premier coup.

I.

LE moyen pour y parvenir consiste, 1° à préparer un jeu de manière qu'en paraissant battre les cartes, on les dispose pour le coup; 2° à avoir dans ce jeu une carte plus large qui détermine la coupe, en sorte que celui qui coupe complète lui-même la disposition des cartes nécessaire pour rendre maître du jeu celui qui donne.

Voici dans quel ordre les cartes doivent se trouver classées avant d'entamer la partie :

- | | |
|---------------------|-------------------------------------|
| 1. Neuf de pique. | 7. Dix de carreau. |
| 2. Roi de pique. | 8. Dix de cœur. |
| 3. Sept de pique. | 9. As de trèfle. |
| 4. Sept de carreau. | 10. As de cœur, <i>carte large.</i> |
| 5. As de pique. | |
| 6. Dix de trèfle. | 11. Huit de cœur. |

- | | |
|----------------------|-----------------------|
| 12. Huit de pique. | 23. Neuf de carreau. |
| 13. Sept de cœur. | 24. Valet de carreau. |
| 14. Neuf de trèfle. | 25. Huit de carreau. |
| 15. Valet de pique. | 26. Roi de carreau.* |
| 16. Dix de pique. | 27. Dame de carreau. |
| 17. Dame de trèfle. | 28. Valet de cœur. |
| 18. Neuf de cœur. | 29. Roi de trèfle. |
| 19. Dame de pique. | 30. As de carreau. |
| 20. Valet de trèfle. | 31. Sept de trèfle. |
| 21. Roi de cœur. | 32. Huit de trèfle. |
| 22. Dame de cœur. | |

On met ce jeu dans la main gauche; et la manière de le battre consiste à prendre avec la main droite les deux premières cartes sans les déranger, de poser sur elles les deux suivantes, par dessous les trois autres qui suivent, encore au-dessus les deux suivantes, par dessous les trois autres qui suivent, et toujours alternativement deux dessus et trois dessous. Ce mélange produira l'ordre ci-après :

- | | |
|-----------------------|------------------------------|
| 28. Valet de cœur. | 3. Sept de pique. |
| 29. Roi de trèfle. | 4. Sept de carreau. |
| 23. Neuf de carreau. | 1. Neuf de pique. |
| 24. Valet de carreau. | 2. Roi de pique. |
| 18. Neuf de cœur. | 5. As de pique. |
| 19. Dame de pique. | 6. Dix de trèfle. |
| 13. Sept de cœur. | 7. Dix de carreau. |
| 14. Neuf de trèfle. | 10. As de cœur, <i>carte</i> |
| 8. Dix de cœur. | <i>large.</i> |
| 9. As de trèfle. | 11. Huit de cœur. |

- | | |
|----------------------|----------------------|
| 12. Huit de pique. | 25. Huit de carreau. |
| 15. Valet de pique. | 26. Roi de carreau. |
| 16. Dix de pique. | 27. Dame de carreau. |
| 17. Dame de trèfle. | 30. As de carreau. |
| 20. Valet de trèfle. | 31. Sept de trèfle. |
| 21. Roi de cœur. | 32. Huit de trèfle. |
| 22. Dame de cœur. | |

On donne ensuite à couper. Si la personne contre laquelle on joue ne coupait pas à l'as de cœur, qui est la carte large, il faudrait, sous quelque prétexte, faire couper une seconde fois, et même recouper encore, jusqu'à ce que l'on se soit assuré par le tact que cette carte large est sous le jeu. Il en résultera que les cartes seront alors rangées dans l'ordre qu'elles doivent avoir pour faire repic l'adversaire, en lui laissant même, après avoir coupé, le choix de la couleur dans laquelle il désire d'être repic. Voici quel sera cet ordre :

- | | |
|----------------------|----------------------|
| 11. Huit de cœur. | 27. Dame de carreau. |
| 12. Huit de pique. | 30. As de carreau. |
| 15. Valet de pique. | 31. Sept de trèfle. |
| 16. Dix de pique. | 32. Huit de trèfle. |
| 17. Dame de trèfle. | 28. Valet de cœur. |
| 20. Valet de trèfle. | 29. Roi de trèfle. |
| 21. Roi de cœur. | 23. Neuf de carreau. |
| 22. Dame de cœur. | 18. Neuf de cœur. |
| 25. Huit de carreau. | 19. Dame de pique. |
| 26. Roi de carreau. | 13. Sept de cœur. |

- | | |
|---------------------|------------------------------|
| 14. Neuf de trèfle. | 2. Roi de pique. |
| 8. Dix de cœur. | 5. As de pique. |
| 9. As de trèfle. | 6. Dix de trèfle. |
| 3. Sept de pique. | 7. Dix de carreau. |
| 4. Sept de carreau. | 10. As de cœur, <i>carte</i> |
| 1. Neuf de pique. | <i>large.</i> |

Demandez à votre adversaire dans quelle couleur il veut être repic; s'il veut que ce soit en trèfle ou en carreau, vous donnerez les cartes par trois, ce qui produira les jeux suivans :

Jeu du premier en cartes. Jeu du second en cartes.

Roi de cœur.	As de trèfle.
Dame de cœur.	Roi de trèfle.
Valet de cœur.	Dame de trèfle.
Neuf de cœur.	Valet de trèfle.
Huit de cœur.	Neuf de trèfle.
Sept de cœur.	As de carreau.
Dame de pique.	Roi de carreau.
Valet de pique.	Dame de carreau.
Huit de pique.	Valet de carreau.
Huit de carreau.	Neuf de carreau. *
Huit de trèfle.	Dix de pique.
Sept de trèfle.	Dix de cœur.

Rentrée du premier.

Sept de pique.
Sept de carreau.
Neuf de pique.
Roi de pique.
As de pique.

Rentrée du second.

Dix de trèfle.
Dix de carreau.
As de cœur.

Si le premier en cartes, qui est celui contre lequel on joue, a demandé d'être repic en trèfle, et qu'il prenne ses cinq cartes de rentrée, il faudra alors écarter la dame, le valet et le neuf de carreau; et l'on aura, par les trois cartes de rentrée, une sixième majeure en trèfle et quatorze de dix. Si l'adversaire en laissait, il faudrait écarter tous les carreaux. S'il a demandé d'être repic en carreau, on écartera la dame, le valet et le neuf de trèfle, ou tous les trèfles s'il laissait deux cartes; ce qui produirait le coup dans l'une ou l'autre de ces deux couleurs. Cependant, si l'adversaire écartait ses cinq cœurs, il ferait manquer la partie, parce qu'alors il aurait une septième en pique. Elle serait manquée aussi, s'il ne prenait qu'une carte et qu'il en laissât quatre. Mais ce n'est pas son jeu d'écarter ainsi : on n'aurait à craindre une pareille ruse que de quelqu'un qui connaîtrait de quelle manière se fait cette récréation.

Si celui contre lequel on joue demande à être repic en cœur ou en pique, on donnera alors les cartes par deux; ce qui produira les jeux suivans :

Jeu du premier en cartes. Jeu du second en cartes.

Roi de carreau.
Valet de carreau.
Neuf de carreau.
Huit de carreau.
Dame de trèfle.
Valet de trèfle.
Neuf de trèfle.
Huit de trèfle.
Sept de trèfle.
Huit de cœur.
Sept de cœur.
Huit de pique.

As de trèfle.
Roi de trèfle.
As de carreau.
Dame de carreau.
Dame de pique.
Valet de pique.
Dix de pique.
Roi de cœur.
Dame de cœur.
Valet de cœur.
Dix de cœur.
Neuf de cœur.

Rentrée du premier.

Sept de pique.
Sept de carreau.
Neuf de pique.
Roi de pique.
As de pique.

Rentrée du second.

Dix de trèfle.
Dix de carreau.
As de cœur.

Si l'adversaire a demandé d'être repic en cœur, on gardera la quinte au roi en cœur et le dix de pique, et on écartera du reste ce que l'on voudra : alors, quand même il en laisserait deux, on aura une sixième majeure en cœur et quatorze de dix, avec lesquels on fera repic. Si, au contraire, il a demandé d'être repic en pique, il faudra, après avoir donné, faire passer subtilement sur le talon les trois cartes qui sont sous le

jeu, c'est-à-dire, le dix de trèfle, celui de carreau et l'as de cœur, afin d'avoir dans la rentrée le neuf, le roi et l'as de pique; en sorte que, gardant la quinte en cœur, et étant même obligé d'écartier quatre cartes si l'adversaire en laissait une, on ait en outre une sixième au roi de pique, avec laquelle on fera le repic. Si l'adversaire ne prenait que trois cartes, le coup serait encore manqué,

2.

On peut aussi faire repic son adversaire avec cartes blanches; alors les cartes doivent se trouver disposées dans un ordre différent; voici quel est cet ordre :

- | | |
|---|-----------------------|
| 1. Dame de cœur. | 14. Valet de carreau, |
| 2. Roi de pique. | 15. Sept de trèfle. |
| 3. Roi de cœur. | 16. Dix de cœur. |
| 4. Roi de trèfle. | 17. As de cœur. |
| 5. Dix de pique. | 18. Sept de cœur. |
| 6. Dame de trèfle. | 19. Sept de carreau. |
| 7. Valet de trèfle. | 20. Valet de pique. |
| 8. Dix de trèfle. | 21. Neuf de cœur. |
| 9. Huit de carreau. | 22. Huit de trèfle. |
| 10. Valet de cœur,
<i>carte large.</i> | 23. Roi de carreau. |
| 11. As de pique. | 24. Dix de carreau. |
| 12. Sept de pique. | 25. Dame de pique. |
| 13. Neuf de pique. | 26. As de carreau. |
| | 27. Huit de cœur, |

- | | |
|----------------------|----------------------|
| 28. Neuf de carreau. | 31. Dame de carreau. |
| 29. Neuf de trèfle. | 32. As de trèfle. |
| 30. Huit de pique. | |

Les cartes ayant été battues de la manière que nous avons indiquée pour les coups précédens, et coupées à la carte large, on les donnera deux à deux. Il en résultera les jeux suivans :

Jeu du premier en cartes. Jeu du second en cartes.

As de pique.	Dix de trèfle.
Dame de pique.	Neuf de trèfle.
Valet de pique.	Huit de trèfle.
Neuf de pique.	Sept de trèfle.
Sept de pique.	Dix de cœur.
As de carreau.	Neuf de cœur.
Roi de carreau.	Huit de cœur.
Dame de carreau.	Sept de cœur.
Valet de carreau.	Neuf de carreau.
Dix de carreau.	Huit de carreau.
As de cœur.	Sept de carreau.
As de trèfle.	Huit de pique.

Rentrée du premier.

Roi de cœur.
 Dame de cœur.
 * Roi de trèfle.
 Roi de pique.
 Dix de pique.

Rentrée du second.

Dame de trèfle.
 Valet de trèfle.
 Valet de cœur.

Les cartes distribuées, on proposera à celui contre lequel on joue, de jeter un

coup d'œil sur chacun des deux jeux, et de choisir celui qu'il désirera, à condition qu'en gardant le jeu qui lui a été donné, il sera premier en cartes; et que, préférant l'autre jeu, il sera en dernier. S'il s'en tient à son jeu, qui est en apparence bien meilleur que l'autre, il est vraisemblable qu'il écartera ses quatre piques, qu'il gardera sa quinte au carreau et quatorze d'as, et qu'il laissera une carte. Le dernier en cartes lui montrera donc d'abord dix de cartes blanches; et gardant ses deux quatrièmes en trèfle et en cœur, il écartera les quatre autres cartes, et aura une sixième en trèfle et une quinte en cœur, avec lesquels il fera repic, pouvant compter 107 points, et gagnera la partie quoiqu'il soit capot. Si l'adversaire préférerait le jeu du dernier en cartes, alors celui-ci écarterait la quatrième au roi en carreau et le sept de pique, ce qui lui procurerait, par la rentrée, une sixième majeure en pique et quatorze d'as. Si celui contre lequel on joue écartait ses carreaux, on manquerait la partie : mais il n'est pas présumable qu'il écarte la quinte en carreau et le quatorze d'as, pour tirer les piques qui présentent bien moins d'avantage.

3.

Si l'on veut donner à son adversaire le choix des deux jeux, il faut que les cartes soient rangées comme il suit :

- | | |
|--|-----------------------|
| 1. Dame de cœur, | 17. As de trèfle, |
| 2. Sept de cœur. | 18. Valet de carreau. |
| 3. Roi de cœur. | 19. Sept de pique. |
| 4. Valet de cœur. | 20. Neuf de cœur. |
| 5. Dix de cœur. | 21. Huit de trèfle. |
| 6. As de cœur. | 22. Neuf de carreau. |
| 7. Dame de carreau. | 23. Roi de pique. |
| 8. As de carreau. | 24. Dame de pique. |
| 9. Neuf de pique. | 25. Dame de trèfle. |
| 10. Roi de carreau,
<i>carte large,</i> | 26. Huit de carreau. |
| 11. As de pique. | 27. Sept de trèfle. |
| 12. Huit de pique. | 28. Neuf de trèfle. |
| 13. Sept de carreau. | 29. Roi de trèfle. |
| 14. Valet de pique. | 30. Dix de carreau. |
| 15. Valet de trèfle. | 31. Dix de pique. |
| 16. Dix de trèfle. | 32. Huit de cœur, |

Dans cet état, les cartes étant battues, coupées et données comme on l'a enseigné ci-devant, il viendra les jeux qui suivent :

Jeu du premier en cartes. Jeu du second en cartes.

As de pique.
Roi de pique.
Dame de pique.

As de carreau.
Valet de carreau.
Dix de carreau.

Valet de pique.
 Dix de pique.
 Huit de pique.
 As de trèfle.
 Dame de trèfle.
 Neuf de cœur.
 Huit de cœur.
 Huit de carreau.
 Sept de carreau.

Neuf de carreau.
 Roi de trèfle.
 Valet de trèfle.
 Huit de trèfle.
 Sept de trèfle.
 Neuf de trèfle.
 Dix de trèfle.
 Neuf de pique.
 Sept de pique.

Rentrée du premier,

Rentrée du second.

Roi de cœur.
 Dame de cœur.
 Valet de cœur.
 Dix de cœur.
 Sept de cœur.

As de cœur.
 Roi de carreau.
 Dame de carreau.

On donnera ensuite à son adversaire le choix des deux jeux, sans lui laisser cependant la liberté de les regarder. S'il garde le jeu du premier en cartes, on écartera le roi de trèfle, le neuf de pique et le sept de pique, et on aura, par la rentrée, une sixième en carreau, et le point, qui valent 22 ; ce qui, joint à la quinte en trèfle, produira 97 : car il n'est pas probable que l'adversaire gardera son neuf et son huit de cœur. Si, au contraire, il a demandé le jeu du second en cartes, on écartera le valet, le dix et le huit de pique, le huit et le sept de carreau : alors on aura par la rentrée une

septième en cœur, une tierce majeure en pique et trois dames, qui feront 90; et on fera repic, quand même l'adversaire aurait écarté à son plus grand avantage.

4.

On peut laisser à son adversaire non-seulement le choix de la couleur dans laquelle il veut être repic, mais même celui des deux jeux; on peut encore lui demander s'il préfère qu'on lui donne les cartes par deux ou par trois. A cet effet, le jeu doit contenir quatre cartes larges, et être ainsi disposé :

- | | |
|---|---|
| 1. As de pique. | 17. Valet de carreau. |
| 2. Roi de pique. | 18. As de cœur. |
| 3. Huit de cœur. | 19. Roi de cœur. |
| 4. Sept de cœur,
<i>carte large.</i> | 20. Dix de carreau. |
| 5. Valet de pique. | 21. Dame de carreau. |
| 6. Dix de pique. | 22. Neuf de carreau. |
| 7. Dame de pique. | 23. Huit de trèfle. |
| 8. Dame de cœur. | 24. Sept de trèfle, <i>carte</i>
<i>large.</i> |
| 9. Neuf de cœur. | 25. Huit de carreau. |
| 10. Neuf de pique. | 26. Sept de carreau,
<i>carte large.</i> |
| 11. Huit de pique. | 27. As de trèfle. |
| 12. Sept de pique,
<i>carte large.</i> | 28. Dame de trèfle. |
| 13. Valet de cœur. | 29. Neuf de trèfle. |
| 14. Dix de cœur. | 30. Roi de trèfle. |
| 15. As de carreau. | 31. Valet de trèfle. |
| 16. Roi de carreau. | 32. Dix de trèfle. |

Le jeu étant mêlé comme aux coups précédens, les cartes larges se trouvent les dernières de chacune des quatre couleurs, lesquelles sont toutes réunies, excepté une seule qui est divisée en deux parties égales, moitié dessus et moitié dessous. Si l'on coupe le jeu à une des quatre cartes larges, il y aura toujours au talon huit cartes de la même couleur. Si celui contre lequel on joue demande à être repic en trèfle, on coupe soi-même à la première carte large, qui est le sept de trèfle, et l'on place par ce moyen les huit trèfles sous le jeu. On aura pour rentrée la quinte majeure en trèfle. Il en sera de même de toutes les autres couleurs, en coupant au sept de chacune d'elles.

On observera qu'il est nécessaire, dans cette partie, que l'adversaire soit le dernier en cartes. Lorsqu'on aura mêlé les cartes devant lui, on les lui présentera, en lui recommandant de ne point les brouiller, et on lui demandera dans quelle couleur il veut être repic. Dès qu'il aura indiqué cette couleur, qu'on suppose être le trèfle, on coupera au sept de cette couleur; on lui dira ensuite qu'il peut donner les cartes par deux ou par trois, et qu'il sera libre de choisir, sans le regarder,

celui des jeux qu'il voudra, à condition qu'il sera toujours dernier en cartes. S'il a donné les cartes par deux, et qu'il ait gardé son jeu, on écartera le neuf de cœur, celui de pique, celui de carreau, et deux dames quelconques, et la rentrée produira une quinte majeure en trèfle, quatorze d'as et de rois, avec lesquels on fera repic. Si, au contraire, il a choisi le jeu de premier en cartes; on écartera les sept de cœur, de pique et de carreau, et deux huit quelconques, et l'on aura, par la rentrée, la même quinte en trèfle, quatorze de dames et quatorze de valets, qui produiront également le repic. Si l'adversaire, au lieu de donner les cartes par deux, préfère de les donner par trois, et qu'il garde son jeu, on écartera le huit et le sept de cœur, le neuf et le huit de pique, afin d'avoir, par la rentrée, la quinte majeure en trèfle, une tierce à la dame en carreau, trois as, trois dames et trois valets. S'il choisit le jeu de premier en cartes, on écartera la dame et le neuf de cœur, le valet et le sept de pique, et l'as de carreau, et l'on aura, par la rentrée, cette même quinte majeure en trèfle, une tierce au neuf en carreau, trois rois et trois dix, qui produiront vingt-neuf points, et l'on fera seulement le soixante.

 CHAPITRE VIII.

RÉCRÉATIONS DIVERSES.

I. *NOMMER toutes les cartes qu'une personne a prises au hasard dans un jeu.*

Disposez un jeu de cinquante-deux cartes selon l'ordre des deux mauvais vers suivans, qu'il faut avoir soin de retenir par cœur.

Unus quinque novem famulus sex quatuor duo.
un. cinq. neuf. valet. six. quatre. deux.

Rex septem octo femina trina decem.
roi. sept. huit dame. trois. dix.

De plus, observez de les ranger suivant l'ordre des couleurs, *pique, cœur, trèfle* et *carreau*, comme ci-après :

- | | |
|----------------------|-----------------------|
| 1. As de pique. | 9. Sept de pique. |
| 2. Cinq de cœur. | 10. Huit de cœur. |
| 3. Neuf de trèfle. | 11. Dame de trèfle. |
| 4. Valet de carreau. | 12. Trois de carreau. |
| 5. Six de pique. | 13. Dix de pique. |
| 6. Quatre de cœur. | 14. As de cœur. |
| 7. Deux de trèfle. | 15. Cinq de trèfle. |
| 8. Roi de carreau. | 16. Neuf de carreau. |

- | | |
|------------------------|----------------------|
| 17. Valet de pique. | 35. Sept de trèfle. |
| 18. Six de cœur. | 36. Huit de carreau. |
| 19. Quatre de trèfle. | 37. Dame de pique. |
| 20. Deux de carreau. | 38. Trois de cœur. |
| 21. Roi de pique. | 39. Dix de trèfle. |
| 22. Sept de cœur. | 40. As de carreau. |
| 23. Huit de trèfle. | 41. Cinq de pique. |
| 24. Dame de carreau. | 42. Neuf de cœur. |
| 25. Trois de pique. | 43. Valet de trèfle. |
| 26. Dix de cœur. | 44. Six de carreau. |
| 27. As de trèfle. | 45. Quatre de pique. |
| 28. Cinq de carreau. | 46. Deux de cœur. |
| 29. Neuf de pique. | 47. Roi de trèfle. |
| 30. Valet de cœur. | 48. Sept de carreau. |
| 31. Six de trèfle. | 49. Huit de pique. |
| 32. Quatre de carreau. | 50. Dame de cœur. |
| 33. Deux de pique. | 51. Trois de trèfle. |
| 34. Roi de cœur. | 52. Dix de carreau. |

Les cartes ainsi disposées, il suffit d'en connaître une quelconque pour savoir celle qui la suit, et successivement. On veut savoir, par exemple, quelle est la carte qui suit la dame de carreau. Le mot *trina*, qui suit celui *femina*, indique que c'est un trois; et la couleur qui suit le carreau étant un pique, ce trois doit être celui de pique. Il est sensible que l'on connaîtra de même toutes celles qui viennent après.

Cette disposition des cartes peut devenir l'objet de différentes récréations.

Faites tirer au hasard, mais de suite, un certain nombre de cartes ; et ayant regardé subtilement quelle est la carte qui les précède, vous pourrez, sans difficulté, les nommer toutes.

2. *Deviner combien de points renferme un nombre quelconque de cartes qu'une personne a tirées.* Par le même procédé, on peut deviner combien de points renferme un nombre quelconque de cartes qu'une personne aura tirées. Par exemple, si la personne a pris quatre cartes, et que celle qui les précède soit un-neuf, on saura qu'elle a dans les mains un valet qui vaut dix, un six, un quatre et un deux, en tout vingt-deux points.

3. *Nommer par ordre toutes les cartes d'un jeu après l'avoir mêlé.* Les cartes étant toujours disposées comme on l'a dit n^o 1, on peut donner à couper autant de fois que l'on voudra. Remarquant ensuite adroitement quelle est la carte qui est sous le jeu, on pourra nommer successivement toutes les cartes de ce jeu, en commençant par celle de dessus.

4. *Séparer d'un seul coup les cartes rouges d'avec les noires.* Ayez un jeu de cartes qui soient plus larges d'une ligne par en haut que par en bas. Toutes les

cartes paraissent égales lorsqu'elles sont dans le sens de leur coupe ; mais si l'on en déplace quelques-unes pour les retourner de bas en haut, il est sensible qu'elles formeront des inégalités, et c'est à ces inégalités qu'on distingue les cartes que l'on a intérêt de connaître. Par exemple, faites tirer à quelqu'un une carte dans ce jeu ; observez bien s'il ne la tourne pas dans sa main. S'il la rend comme il l'a tirée, retournez le jeu, afin qu'en l'y plaçant, il la remette en sens inverse. S'il l'a retournée dans sa main, présentez-lui le jeu dans le sens où il était lorsqu'il en a tiré la carte. Vous pouvez en faire tirer une seconde, une troisième, etc., en observant les mêmes précautions. Prenant ensuite le jeu du côté le plus large, entre l'index et le pouce de la main gauche, tirez successivement ou tout ensemble avec ceux de la main droite, les cartes qui ont été choisies.

Avec un pareil jeu, on peut, d'un seul coup, séparer les cartes rouges d'avec les noires, ou les figures d'avec les basses cartes, quoiqu'on ait bien fait mêler. Il s'agit seulement de disposer d'avance les cartes rouges ou les figures de manière que leur côté le plus large soit tourné du côté le plus étroit des autres cartes. Serrant le jeu

avec chaque main par ses deux extrémités, on en sépare d'un seul coup les deux espèces de cartes.

Pour peu qu'on ait d'intelligence, on s'apercevra qu'un jeu ainsi disposé peut se prêter à un grand nombre de récréations.

5. *Cadran magique.* Figurez un cadran semblable à celui d'une montre. Dites à une personne de vous indiquer une des heures quelconques de ce cadran; ajoutez douze au nombre que marque cette heure; annoncez-lui ensuite que vous allez deviner l'heure qu'elle déterminera secrètement pour se lever le lendemain. A cet effet, dites-lui de compter tout bas la somme des nombres ci-dessus, en rétrogradant, à partir du point indiqué par elle sur le cadran, et en commençant par le nombre de l'heure qu'elle a choisie à part soi pour son lever. Elle s'arrêtera précisément sur la dernière de ces heures. Supposez qu'elle ait indiqué 7 sur le cadran, et qu'elle ait déterminé à 9 heures l'époque de son lever. A 7 vous ajoutez 12, c'est 19. Si en disant *neuf* sur 7, elle compte à reculons jusqu'à 19, elle finira de compter sur 9.

6. *Les Fantômes.* Nous avons évité de grossir notre recueil de tous les jeux qui

demandent de la dextérité ou l'assistance d'un compère. En voici un cependant qui plaira par sa simplicité, et qui, exécuté avec intelligence, peut produire quelque illusion. — Convenez avec votre confident que, lorsque vous frapperez un coup, cela désignera la lettre *a*; que si vous en frappez deux, ce sera la lettre *b*, et ainsi successivement des autres lettres de l'alphabet. Après cette convention préparatoire, demandez s'il y a quelqu'un dans la compagnie qui ne craigne pas les revenans et les apparitions, et qui veuille passer pour un quart d'heure dans une chambre voisine, et y rester dans l'obscurité. Si une personne autre que votre compère répond affirmativement à la question, employez toute votre éloquence pour l'en détourner; dites-lui que si elle ne se sent pas beaucoup de courage, vous ne lui conseillez pas de s'exposer à l'épreuve que vous lui préparez. Si ce moyen ne vous paraît pas propre à faire impression sur tous les individus qui composent la compagnie, employez-en un autre qui est infailible; souriez d'un air malin et de manière à faire soupçonner que celui qui s'offrira doit être la victime de quelques-unes de ces espiégeries dont personne n'aime à

faire les frais. Enfin cherchez, par tous les moyens que votre esprit vous suggérera, à ne trouver de la bonne volonté que dans votre second; encore doit-il s'offrir de manière à ne pas faire remarquer de connivence avec vous. Ce premier point obtenu, conduisez-le dans la pièce voisine; entourez cette cérémonie de l'appareil le plus imposant qu'il vous sera possible. Ne lui laissez qu'une lampe que vous couvrez avec un vase. Revenez dans la chambre où l'on est réuni. Présentez un papier et de la craie rouge à la compagnie, et demandez qu'on y écrive à volonté le nom d'une personne décédée qui soit connue de la personne enfermée dans la chambre. Prenez ce papier, brûlez-le à la chandelle, mettez-en la cendre dans un mortier, et mêlez-y d'un air sérieux une poudre quelconque dont vous aurez eu soin de vous munir. Cela fait, vous frapperez rapidement avec le pilon sur les parois intérieures de votre mortier, ce qui sera pour votre confident le signal d'attention. Ensuite, si le nom écrit est par exemple *Marie*, vous frappez d'aplomb onze coups, la lettre *m* étant la onzième de l'alphabet, et vous renouvelez le signal d'attention; vous en faites de même pour chaque lettre

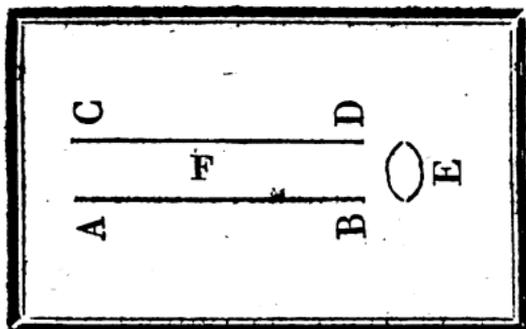
de ce nom; c'est-à-dire que vous frappez un coup pour *a*, 17 pour *r*, 9 pour *i*, 5 pour *e*, observant bien de faire le signal d'attention entre les coups de chaque lettre. Votre confident, qui a su découvrir la lampe, prend note avec un crayon des coups que vous frappez, et par ce moyen il sait aussi bien que vous quel est le nom qui a été écrit à son insu. S'il est bon comédien, il doit produire alors sur la compagnie une illusion parfaite. Il rentre précipitamment, l'œil égaré, se jette sur un fauteuil, et s'écrie d'une voix entrecoupée : *J'ai vu... j'ai vu mademoiselle Marie.* — Si l'on ignorait quelle personne décédée peut être connue du confident, on pourrait y substituer toute autre espèce de nom, tel que celui du *Diable*, de *la mort*, etc., etc.

7. *La Tontine.* L'objet de notre recueil n'est pas de faire connaître les jeux de cartes que l'appât du gain a multipliés sous tant de formes. Mais nous avons pensé qu'on ne verrait pas sans plaisir celui dont nous allons donner les règles, parce qu'il réunit le double avantage d'être amusant et facile. Ce jeu, qu'on nomme *la tontine*, se joue avec cinquante-deux cartes. Après que les joueurs ont pris un nombre de je-

tons dont on fixe le prix, chacun en met trois au jeu. On met une carte à découvert devant chaque personne. Celui à qui le roi vient tire trois jetons, la dame deux, le valet un; le dix ne tire ni ne paie; l'as en donne un à son voisin à droite; le deux en donne deux au second joueur à droite; le trois en donne trois au troisième joueur. Quant aux autres, elles en paient un ou deux au jeu, selon qu'elles sont impaires ou paires; c'est-à-dire que le quatre paie deux, le cinq un, le six deux, le sept un, le huit deux, le neuf un. Ainsi vingt-quatre jetons sont tirés par les joueurs, vingt-quatre circulent, et trente-six vont au jeu. A chaque fois que l'on donne tour à tour, il sort donc douze jetons des mains des joueurs. Quand un d'eux n'a plus de jetons, il retourne ses cartes, et est mort. Mais il revit quelquefois très-promptement; car si son voisin vient à avoir un as, il en reçoit un jeton; si celui qui est à deux places au-dessus a un deux, c'est deux jetons qu'il reçoit; il en reçoit trois si l'on donne un trois à la personne qui est la troisième avant lui. Tout cela opère bien des révolutions. Enfin la poule appartient au joueur à qui il reste des jetons. Mais il survient avant cet instant une infinité de varia-

tions, et souvent le vainqueur est celui qui était mort auparavant deux ou trois fois.

8. *Le jeu des cerises.* Prenez une carte, et faites-y deux coupures longitudinales de A en B et de C en D, telles qu'elles sont indiquées dans la figure qui suit :



Il en résultera une petite bande qui demeure attachée par ses deux extrémités. Deux ou trois lignes au-dessous de cette bande, faites la petite ouverture ovale E. Tirez à vous la bande F, ce qui fait prendre à la carte une forme demi-circulaire. Introduisez d'une main dans l'ovale E le milieu de cette bande, que vous saisissez de l'autre main et tirez doucement jusqu'à ce que toute la bande ait passé par l'ouverture. Dans cette position, la bande présente derrière la carte la figure d'un anneau. Ayez deux cerises dont les queues

soient unies ensemble : introduisez une des cerises dans cet anneau ; puis faites repasser les queues et la bande par l'ouverture E, et dressez bien votre carte. Proposez à quelqu'un de tirer de là ces cerises sans leur arracher la queue et sans endommager la carte. S'il n'emploie pas le moyen dont vous vous êtes servi pour les y placer, il n'en viendra certainement pas à bout. A défaut de cerises, on peut fixer deux petites boules aux deux extrémités d'un fil. On peut aussi employer de plus grosses boules, en se servant d'un carton au lieu de carte.

9. *De vingt-quatre mots deviner celui qu'on aura choisi.* Transcrivez sur vingt-quatre cartes les mots que présente le tableau qui va suivre. Ayez-en à part une vingt-cinquième, sur laquelle soit écrit le mot *archemino*, numéroté ainsi :

A R C H E M I N O
1 2 3 4 5 6 7 8 9

Remarquez bien que les vingt-quatre mots transcrits sont composés des lettres de ce mot-là.

R O M E.
2 9 6 5.

N A N C I.
8 1 8 3 7.

R O C H F.
2 9 3 4 5.

N É R O N.
8 5 2 9 8.

A R C H E R.
1 2 3 4 5 2.

C A E N.
3 1 5 8.

CH I E N. 3 4 7 5 8.	N O Ï O N. 8 9 7 9 8.	H I M E N. 4 7 6 5 8.
M E N I N. 6 5 8 7 8.	H É R O N. 4 5 2 9 8.	N É R A C. 8 5 2 1 3.
N I C E. 8 7 3 5.	C O C H E. 3 9 3 4 5.	A I R F. 1 7 2 5.
R A O N. 2 1 9 8.	C H É M I N. 3 4 5 6 7 8.	M A C O N. 6 1 3 9 8.
C A R M I N. 3 1 2 6 7 8.	C H I N O N. 3 4 7 8 9 8.	O R M E. 9 2 6 5.
A R M E. 1 2 6 5.	C R I N. 3 2 7 8.	M E R. 6 5 2.

Donnez ces vingt-quatre mots à une personne; dites-lui d'en choisir secrètement un, et de vous faire connaître de combien de lettres il est formé. Si ces lettres sont en nombre pair, faites-lui additionner les nombres qui se trouvent transcrits au - dessous de la première et de la seconde lettre du mot choisi, et demandez qu'elle vous en dise la somme, ainsi que celle des nombres qui sont sous la seconde et la troisième, de ceux qui sont sous la troisième et la quatrième, et ainsi de suite, si le mot est composé de six lettres; enfin la somme des deux nombres placés sous la seconde et la dernière lettre. Ayant

écrit ces différentes sommes dans l'ordre qu'on vous les a déclarées, ôtez des sommes qui se trouvent dans les lieux pairs celles qui se trouveront dans les lieux impairs, à l'exception de la première : la moitié de ce qui restera, sera le nombre qui doit être placé sous la seconde lettre du mot choisi, nombre par le moyen duquel vous connaîtrez facilement tous les autres. En effet, si l'on ôte le nombre trouvé, de la première somme, le reste sera celui qui correspond à la première lettre : si on l'ôte de la seconde, le reste sera pareillement le nombre qui appartient à la troisième lettre ; lequel étant ôté à son tour de la troisième somme, donnera le nombre affecté à la quatrième lettre ; ainsi de suite. Soit, par exemple, le mot *Chinon* qui a été choisi. Les chiffres analogues à ce mot sont 3, 4, 7, 8, 9, 8.

	<i>pairs.</i>	<i>imp.</i>
Les deux premiers nombres, 3 et 4, font.		7
Le second et le troisième, 4 et 7. . .	11	
Le troisième et le quatrième, 7 et 8.		15
Le quatrième et le cinquième, 8 et 9.	17	
Le cinquième et le sixième, 9 et 8.		17
Le second et le sixième, 4 et 8. . .	12	
	40	32

On voit que l'addition des produits placés aux endroits pairs donne 40. Ne tenant point compte de la somme 7, la première de la colonne des impairs, on additionne les deux autres qui produisent 32. Ainsi,

Produit des nombres pairs.	40
Sur lequel on ôte celui des deux nombres impairs.	32
	8
Reste.	8
La moitié de ce reste est.	4
Ce reste ôté de 7 donne.	3
Oté de la seconde somme.	7
Retranchant 7 de la troisième, il vient. . .	8
Retranchant 8 de la quatrième, il vient. . .	9
Retranchant 9 de la cinquième, il vient. . .	8

Ces six sommes, en transposant seulement les deux premières, sont, par ordre, celles affectées au mot *Chinon*.

Si le mot choisi contient un nombre de lettres impair, faites-vous accuser la somme des deux chiffres placés sous la première et la seconde lettre, de ceux placés sous la seconde et la troisième, sous la troisième et la quatrième, sous la quatrième et la cinquième, enfin sous la première et la dernière. Ecrivez ces sommes par ordre; et ayant soustrait le produit des sommes

placées aux endroits pairs, du produit de celles placées aux endroits impairs, la moitié du reste sera le nombre affecté à la première lettre. Puis opérez selon l'exemple qui suit :

On suppose que *Mâcon* soit le mot choisi. Les cinq chiffres qui y correspondent sont 6, 1, 3, 9, 8.

	<i>pairs. imp.</i>
Le premier et le second donnent. . .	7
Le second et le troisième.	4
Le troisième et le quatrième.	12
Le quatrième et le cinquième.	17
Le premier et le dernier.	14
	21
	33

- De 33 ôtant 21, il restera 12, dont la moitié est. 6
- Otant 6 de 7, on a. 1
- 1 de 4, on a. 3
- 3 de 12, on a. 9
- 9 de 17, on a. 8

Ces cinq produits donnent exactement les chiffres affectés à chaque lettre du mot *Mâcon*. Il est inutile, sans doute, de faire remarquer que connaissant les chiffres, il sera bien facile de savoir quel est le mot auquel ils appartiennent. Les lettres du mot *archemino* entrent seules, comme nous l'a-

vons dit, dans la composition des vingt-quatre autres mots, et chacune se trouve, dans ceux-ci, affectée du même numéro.

Cette récréation est un développement de celle insérée au commencement de ce livre, au chapitre des *Récréations arithmétiques*, n^o 10.

10. *Les cartes changeantes.* On a dans un étui trente-deux cartes ayant d'un côté quatre couleurs différentes, portant les figures et les mots indiqués dans la table qui suit, et rangées dans l'ordre qui y est établi.

<i>Cartes.</i>	<i>Couleurs.</i>	<i>Figures.</i>	<i>Mots.</i>
1.	jaune.	Oiseau.	je vois.
2.	jaune.	Oiseau.	en vous.
3.	vert.	Fleurs.	charmantes.
4.	vert.	Fleurs.	fleurs.
5.	blanc.	Oiseau.	entendre.
6.	blanc.	Orange.	beauté.
7.	rouge.	Papillon.	ma.
8.	rouge.	Fleurs.	ramage.
9.	rouge.	Fleurs.	qu'à
10.	rouge.	Papillon.	bergère.
11.	vert.	Papillon.	inconstant.
12.	vert.	Papillon.	votre.
13.	blanc.	Fleurs.	de.
14.	blanc.	Fleurs.	l'amant.
15.	jaune.	Orange.	l'image.
16.	jaune.	Fleurs.	doux.

<i>Cartes.</i>	<i>Couleurs.</i>	<i>Figures.</i>	<i>Mots.</i>
17.	blanc.	Orange.	ornez.
18.	jaune.	Papillon.	ma.
19.	jaune.	Papillon.	Philis.
20.	blanc.	Oiseau.	oiseaux.
21.	rouge.	Orange.	chantez.
22.	rouge.	Orange.	petits.
23.	vert.	Orange.	douceur.
24.	vert.	Orange.	le.
25.	vert.	Oiseau.	de.
26.	vert.	Oiseau.	me.
27.	jaune.	Fleurs.	ainsi.
28.	rouge.	Oiseau.	légèreté.
29.	rouge.	Oiseau.	sein.
30.	jaune.	Orange.	présente.
31.	blanc.	Papillon.	votre.
32.	blanc.	Papillon.	j'aime.

Les cartes étant disposées ainsi, on fera remarquer que les couleurs, les figures et les mots sont bien pêle-mêle. Mêlant ensuite de la manière que l'on a enseignée au chapitre VI pour faire les coups de piquet, on les distribuera deux à deux à quatre personnes. On ne leur laissera pas lever leurs cartes sans qu'elles soient toutes données, et on leur recommandera de ne point en déranger l'ordre. A cette première distribution, chaque personne doit avoir des cartes d'une même couleur. On reprendra les cartes en mettant celles de la seconde personne sous celles de la première, celles

de la troisième sous celles de la seconde, et celles de la quatrième sous celles de la troisième. On les mêlera et on les distribuera de la même façon. Cette fois-ci, la première personne doit avoir tous les oiseaux, la seconde tous les papillons, la troisième toutes les oranges, la quatrième les fleurs. On reprendra une troisième fois les cartes, et on les mêlera et distribuera toujours de même. Alors la personne qui avait précédemment les oiseaux, trouvera les mots qui forment le sens qui suit :

Chantez, petits oiseaux, j'aime entendre
votre doux ramage,

Celle qui avoit les papillons, trouvera :

De l'amant inconstant, votre légèreté me
présente l'image.

Celle qui avait les oranges, lira ces
mots :

Ainsi qu'à ma Philis, je vois en vous beauté,
douceur,

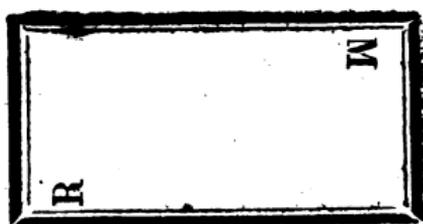
Celle qui avait les fleurs, lira ceux-ci :

Charmantes fleurs, ornez le sein de ma bergère.

Il faut avoir attention de ne point se tromper dans les différens mélanges ; une carte dérangée ferait tout manquer. Il se-

rait même prudent d'avoir un second jeu, pour n'être pas obligé de rester en chemin, si l'on venait à se méprendre.

11. *Les Aveux.* Ecrivez sur trente-deux cartes les lettres indiquées par la table qui suit; c'est-à-dire, que chaque carte ait à un de ses angles une lettre de la première colonne, et à l'angle opposé une lettre de la seconde colonne, comme le montre la figure :



Ayez bien attention de placer dans le même sens les lettres qui appartiennent à chaque colonne, et rangez-les dans l'ordre que voici :

Cartes,	1 ^{re} colonne,	2 ^e colonne,
1.	M.	S.
2.	E.	M.
3.	A.	E.
4.	I.	B.
5.	Z.	E.
6.	V.	J.
7.	O.	E.
8.	E.	L.

Cartes.	1 ^{re} colonne,	2 ^e colonne.
9.	M.	H.
10.	U.	N.
11, <i>carte large.</i>	S.	I.
12.	O.	V.
13, <i>carte longue.</i>	E.	S.
14.	B.	A.
15.	U.	O.
16.	Y.	U.
17.	J.	P.
18.	F.	O.
19.	H.	U.
20.	E.	H.
21.	V.	S.
22.	O.	A.
23.	L.	M.
24.	L.	F.
25.	U.	D.
26.	S.	D.
27.	A.	A.
28.	B.	Z.
29.	E.	V.
30.	I.	O.
31.	M.	R.
32.	E.	E.

Vos cartes étant disposées ainsi, faites remarquer que les lettres y sont pêle-mêle et sans liaison. Pour cet effet, ouvrez le jeu en éventail, en tenant le pouce sur la lettre qui est au bas de la carte de dessous, pour qu'on ne s'aperçoive point que les cartes portent une double lettre. Vous adressant

alors à un jeune homme de la société, dites-lui que vous allez savoir s'il a de l'inclination pour telle demoiselle, et s'il est payé de retour. Exécutez le faux mélange enseigné précédemment, et coupez à la carte large. Etalez la partie du jeu que vous enlèvez en coupant, en observant toujours de ne pas laisser voir les lettres qui sont à l'angle inférieur, et on trouvera que l'assemblage des lettres présente cette question : *Belle Hébé, m'aimez-vous?* Ouvrez ensuite les cartes qui sont restées sur la table, et on y lira : *Oui, je vous aime.*

Remettez les deux parties du jeu l'une sur l'autre, et surtout dans le même sens; tenez cette fois-ci les cartes du côté opposé, mêlez-les de nouveau, et coupez à la carte longue. La première partie du jeu étant à demi étalée, on lira ces mots : *Daphnis, m'aimez-vous?* Prenant ensuite l'autre partie, on lira ceux-ci : *Hébé, je vous adore.*

On peut, en suivant l'exemple que nous venons de donner, varier ce jeu de bien des manières, et faire trouver sur des cartes la phrase que l'on voudra, pourvu qu'elle ne contienne pas plus de trente-deux lettres. Voici de quelle manière il faut opérer. Prenez trente-deux cartes, que

vous numérotez depuis un jusqu'à trente-deux. — Exécutez le faux mélange. — Ecrivez de suite les trente-deux lettres de votre phrase sur les cartes ainsi mêlées. — Mêlez une seconde fois, et transcrivez à l'angle opposé les trente-deux lettres d'une autre phrase. — Rangez les cartes dans l'ordre des numéros que vous leur avez donnés, et construisez d'après cet ordre une table pareille à celle qui précède. Opérez ensuite comme vous venez de le voir, et vous obtiendrez un résultat semblable.

On peut, après avoir achevé cette récréation, remettre facilement le jeu de cartes dans son ordre primitif. Il s'agit seulement d'exécuter deux fois à contre-sens le faux mélange, c'est-à-dire, de prendre les trois cartes de dessous, de les couvrir avec les deux de dessus, et ainsi de suite en finissant par mettre sur le jeu les deux dernières cartes.

12. *Les additions.* Ayez trente cartes blanches des deux côtés; transcrivez-y les nombres indiqués dans la table suivante, et rangez-les comme cette table le fait voir :

<i>Cartes.</i>	<i>Nombres.</i>	<i>Cartes.</i>	<i>Nombres.</i>
1.	5	3.	9
2.	6	4, <i>carte longue.</i>	2

<i>Cartes.</i>	<i>Nombres.</i>	<i>Cartes.</i>	<i>Nombres.</i>
5.....	7	18.....	5
6.....	4	19.....	2
7.....	3	20.....	7
8, <i>carte longue.</i>	5	21.....	6
9, <i>carte large.</i>	4	22.....	4
10.....	5	23.....	3
11.....	1	24.....	1
12, <i>carte large.</i>	8	25.....	8
13.....	7	26.....	1
14.....	6	27.....	5
15.....	3	28.....	9
16.....	5	29.....	8
17.....	9	30.....	2

Les cartes étant ainsi disposées, exécutez le faux mélange précédemment indiqué pour les coups de piquet; et coupant ensuite aux deux cartes larges, le jeu se trouvera divisé en trois paquets, dont chacun présentera 50 points sur les cartes qui le composeront. Voici quel sera l'ordre des nombres après cette première opération :

<i>Nombres.</i>	<i>Nombres.</i>	<i>Nombres.</i>
9	9	3
8	2	5
3	5	9
1	6	7
5	7	6
2	4	4
7	3	8

Nombres. Nombres. Nombres.

6	5	1
5	1	5
<i>4, c. large. 8, c. large. 2</i>		
50	50	50

Ne dérangez point l'ordre ci-dessus, et remplacez l'un sur l'autre ces trois tas. Mêlez de nouveau; et coupant cette fois aux deux cartes longues, vous obtiendrez l'ordre suivant :

Nombres. Nombres. Nombres.

1	3	7
5 ₂	1	4
9	9	3
7	8	8
5	5	3
1	2	5
5	7	6
6	4	4
6	9	8
<i>5, c. longue. 2, c. longue. 2</i>		
50	50	50

Afin que ce jeu produise quelque illusion, il faut exécuter le faux mélange assez adroitement pour qu'on ne s'aperçoive pas

que l'on donne aux cartes une disposition combinée d'avance. Cette observation se rapporte à tous les jeux qui ont quelque rapport avec celui-ci. On doit avoir l'air de mêler sans aucun ordre et sans affectation, autrement on affaiblirait la surprise que ces ingénieuses combinaisons doivent nécessairement faire naître.

13. *Imiter avec une bouteille le bruit d'un pistolet.* Ayez une bouteille de verre fort, qui ne soit point fêlée, et qui contienne à-peu-près un poisson. Mettez-y une once de vitriol concentré et deux gros de limaille de fer. Bouchez la bouteille, agitez-la. Vous la déboucherez après quelques instans; et présentant une bougie allumée à son ouverture, qui doit être tenue un peu inclinée, il se fera une inflammation subite, accompagnée d'un bruit assez considérable. Dans la crainte que l'explosion ne fasse casser la bouteille, il est prudent de l'envelopper d'un linge pour ne pas être blessé par ses éclats.

14. *Composition d'un phosphore.* Mettez trois onces d'alun de roche et une once de miel ou de sucre dans un plat de terre neuf et vernissé; tenez ce mélange sur le feu, en le remuant continuellement jusqu'à ce qu'il soit sec et dur. Retirez-le ensuite,

et réduisez - le en poudre. Mettez cette poudre dans un petit matras, dont une partie doit rester vide; bouchez-le avec du papier, et le placez dans un creuset que vous acheverez de remplir avec du sable. Placez le tout sur un fourneau, et recouvrez le creuset avec des charbons ardents. Lorsque le matras aura paru rouge un demi-quart d'heure, et qu'il ne s'en échappera plus de vapeurs, retirez-le du feu et le bouchez avec du liége. Laissez ensuite entièrement refroidir le mélange, et mettez-le dans de petites bouteilles. En versant de cette matière sur du papier ou sur quelque autre corps sec, elle ne tarde pas à y mettre le feu. On accélérera l'inflammation, en ajoutant au mélange un peu de salpêtre ou de soufre en poudre passé au tamis de soie. On doit avoir soin de bien boucher les petits flacons qui contiennent la matière. Elle perdrait sa vertu si l'humidité de l'air venait à s'y insinuer.

15. *Manière de découper le verre.*
Ayez un verre à patte, uni et peu épais; chauffez-le extérieurement près de son bord avec une petite mèche soufrée et allumée, jusqu'à ce qu'il s'y fasse une légère fêlure. Conduisez la mèche le long de cette fêlure en tournant le verre, et en suivant

une ligne un peu inclinée, qui, après un certain nombre de circonvolutions, aboutisse au pied du verre.

Ce verre se trouvera alors coupé dans toutes les parties que la mèche enflammée aura parcourues; et en le renversant, ces parties se sépareront, et présenteront la forme d'un ruban plié en spirale. Elles se rejoindront si l'on place le verre dans sa position naturelle.

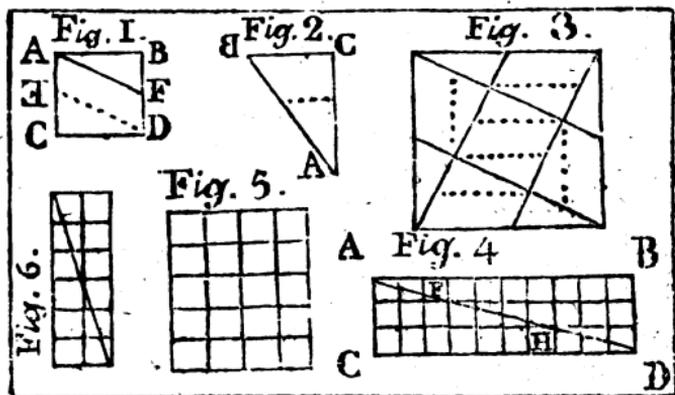
16. *Tableau magique.* Prenez un verre un peu concave, semblable à ceux dont on recouvre les médaillons de tabatières, et un second verre plat fort mince, et ayant la même circonférence : remplissez toute la partie concave du premier avec une composition d'huile de lin et de saindoux, dans laquelle vous aurez fait fondre un peu de cire bien blanche. Posez ensuite le verre plat par-dessus en l'ajustant bien; essuyez les bords, et joignez-les l'un à l'autre en collant autour une petite bande de vessie de porc avec de la colle de poisson. Nettoyez les verres, et appliquez sur le côté plat une miniature quelconque. Placez ensuite le tout dans un cadre, pour cacher la bordure qui unit les deux verres. En cet état, on croira voir du papier blanc derrière le verre concave. Si vous chauffez

un peu le tableau, la matière insérée entre les verres se liquéfiera, deviendra transparente, et laissera apercevoir distinctement la miniature. A défaut de verre concave, on peut se servir de deux verres plats, et donner alors au tableau la dimension que l'on juge à propos. On coupe soit en cercle, soit en carré, selon la forme du tableau, un petit cadre de carton d'une ou deux lignes de largeur sur une demi-ligne d'épaisseur. Ce cadre, bien collé sur les bords d'un des verres, sert à contenir la matière liquide que l'on verse au centre; puis on applique l'autre dessus, et on les réunit à l'aide du procédé indiqué plus haut.

17. *Jeu de l'hôtesse.* On met secrètement un des quatre valets sur le 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 qui ont bien bu au ca-
« baret, mais qui n'ont pas d'argent; ils
« complotent de s'enfuir sans payer l'hô-
« tessé que voilà (on montre la dame) : à
« cet effet, ils lui disent d'aller encore
« chercher du vin à la cave; et pendant
« ce temps, ils s'enfuient chacun de son
« côté. » (On met alors un des valets sur

le jeu, l'autre au milieu, et le troisième dessous.) « L'hôte étant de retour et ne les trouvant plus, veut courir après. » On met la dame sur le jeu; on fait couper, et elle se trouve réunie avec les trois valets.

18. Idée primitive des différens jeux de Casse-tête.



Ayez cinq cartons carrés A B C D (fig. 1); coupez chacun de ces carrés de A en F; vous aurez cinq triangles A et cinq trapèzes (1) B C (fig. 2). Assemblez ces différentes parties dans l'ordre indiqué par la figure 3, et les cinq carrés n'en

(1) On appelle *trapèze* une figure à quatre côtés, dans laquelle il y en a deux au moins qui ne sont pas parallèles.

feront plus qu'un. Après avoir mêlé vos triangles et vos trapèzes, proposez à quelqu'un d'en former un seul carré dans un espace de temps donné. Soyez sûr qu'il n'y parviendra pas aisément. La difficulté sera plus grande encore, si vous coupez chacun de vos cinq trapèzes à la ligne ponctuée E D (fig. 1). Vous aurez alors quinze pièces au lieu de dix; et les lignes ponctuées de la fig. 3 vous indiquent la place que ces nouveaux morceaux doivent occuper.

19. *Avec un carton divisé en trente cases égales, former trente-deux cases.* Ayez un carton A B C D (fig. 4), de dix pouces de long sur trois pouces de large : figurez dessus trente carrés égaux; ce que vous exécuterez facilement en donnant à votre compas un pouce d'ouverture. Tirez une ligne diagonale de A en D, et coupez le carton en deux triangles A B D et A C D. Coupez encore ces triangles, l'un après la quatrième case à partir de B, l'autre après la quatrième à partir de C; vous aurez deux triangles et deux trapèzes. Proposez à une personne de former avec ces quatre pièces trente-deux cases, au lieu de trente que le carton en contenait d'abord. L'opération est bien simple; elle consiste à réu-

nir séparément les deux trapèzes (fig. 5) et les deux triangles (fig. 6). On a alors d'un côté vingt cases, et de l'autre douze, ce qui fait bien trente-deux. Cependant comme la personne qui ne connaît pas cette manière de les disposer, s'obstine toujours à vouloir en former un seul tableau, elle réussit rarement à s'en tirer avec avantage. On peut augmenter la difficulté en coupant le carton en un plus grand nombre de pièces.

20. *Diviser en quatre parties égales un carton d'une forme donnée.* Ayez un carton carré, c'est-à-dire, dont les angles et les côtés soient égaux. Retranchez-en le quart : ce carton aura alors la forme représentée figure 1. Proposez à une personne de couper ce carton en quatre parties bien égales, dont chacune présente exactement la forme, dans des proportions réduites, de ce même carton. Il est difficile d'y parvenir, si l'on ignore la manière d'opérer ; la voici : Tracez sur votre carton douze cases égales, ce qui est facile à faire en supposant le carré entier : vous obtiendrez le résultat que présente la figure 2. Détachez successivement et par trois les cases *aaa*, *bbb*, *ccc*, *ddd*, et vous aurez les quatre parties demandées. En assemblant ces mor-

ceux, on peut former différentes figures régulières, telles qu'un parallélogramme rectangle (fig. 3), une croix (fig. 4), etc.

Fig. 1.

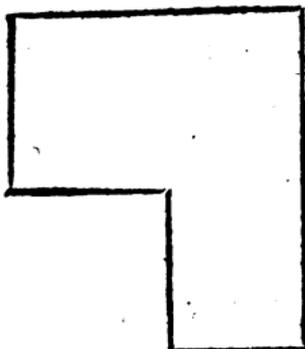


Fig. 2.

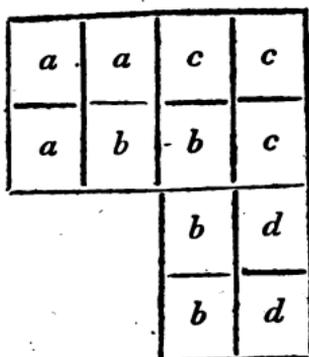


Fig. 3.

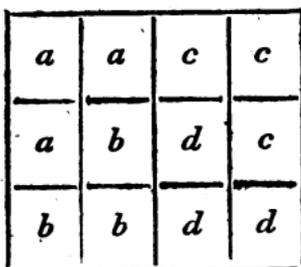
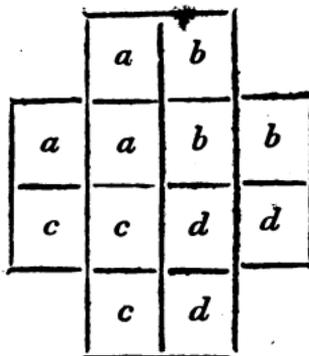


Fig. 4.



21. *Assembler cinq morceaux de carton pour figurer une croix. Ayez trois morceaux de carton découpés dans la forme de celui que représente la figure 1^{re}, et*

deux autres morceaux plus longs et découpés comme à la figure 2.

Fig. 1.

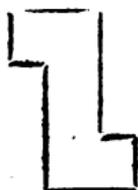
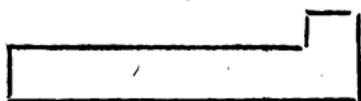
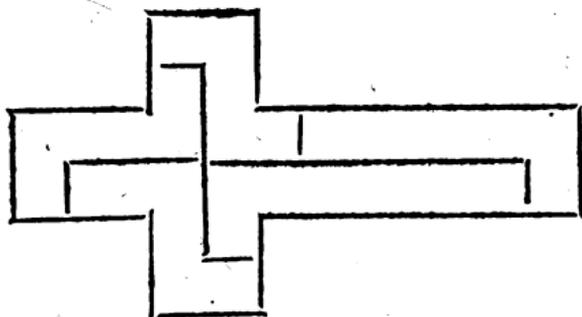


Fig. 2.



Proposez à une personne de former avec ces cinq pièces une croix. Si elle y parvient, ce ne sera qu'après avoir bien tâtonné. Voici dans quel sens elles doivent être assemblées :



22. *Porte-feuille magique.* Mélez du noir de fumée avec un peu de savon noir ou de suif; frottez légèrement d'un côté un carreau de papier avec cette composition; essuyez bien ce papier jusqu'à ce que la peinture ne tache point en la touchant du

doigt. Appliquez de même sur un carré semblable un mélange de suif et de sanguine ou crayon rouge. Ayez un porte-feuille de la grandeur de vos carrés de papier, et recouvert d'une enveloppe mobile de satin noir, bien tendue. Glissez les carrés sous chaque côté de cette enveloppe, en tournant en-dessous la surface enduite, et en observant, à l'aide d'une légère marque extérieure, de quel côté se trouve le rouge et de quel côté est le noir. Vous posez ensuite entre eux et le porte-feuille deux morceaux de papier blanc de même grandeur. Le tout ainsi disposé, vous priez une personne d'écrire avec un crayon rouge ou noir, à son choix, une phrase quelconque sur un papier que vous lui présentez, et sous lequel vous placez sans affectation votre porte-feuille, en tournant en haut le papier de la couleur analogue à celle du crayon qu'elle a adopté. Ce crayon doit être dur pour obliger à appuyer un peu en écrivant. Chaque caractère qu'elle trace se trouve répété sur le feuillet blanc inséré sous l'enveloppe. On conçoit tout le parti qu'on peut tirer de cet appareil, et à combien de récréations ingénieuses il peut fournir matière.

23. Mémoire artificielle. Appliquez-vous

à retenir par cœur un alphabet numbré depuis 1 jusqu'à 25, comme celui-ci :

A. 1	J. 10	S. 19
B. 2	K. 11	T. 20
C. 3	L. 12	U. 21
D. 4	M. 13	V. 22
E. 5	N. 14	X. 23
F. 6	O. 15	Y. 24
G. 7	P. 16	Z. 25
H. 8	Q. 17	
I. 9	R. 18	

Au moyen de cet alphabet, vous pourrez proposer à une personne de lui dicter au hasard une quantité de nombres différens, et de les lui répéter une heure, un jour, ou même un mois après, dans le même ordre. Rien n'étant moins facile à retenir que des chiffres, une pareille proposition aura lieu d'étonner, et l'on pensera que c'est à l'aide d'une mémoire prodigieuse que vous pourrez remplir votre engagement. Mais la mémoire la plus ingrate suffit pour cela : il s'agit seulement de savoir un couplet de chanson, ou quelques vers, et d'appliquer à chacune des lettres qui les composent, les chiffres qui, dans votre alphabet, correspondent à ces lettres.

Je suppose que vous ayez dicté les chiffres suivans :

12. 5. 19. 19. 15. 20. 19. 19. 15. 14.
 20. 9. 3. 9. 2. 1. 19. 16. 15. 21. 18.
 14. 15. 19. 13. 5. 14. 21. 19. 16. 12. 1.
 9. 19. 9. 18. 19.

En conférant ces chiffres avec les lettres qui leur sont accolées dans l'alphabet figuré ci-dessus, vous trouverez qu'ils expriment ce vers :

Les sots sont ici-bas pour nos menus plaisirs.

Cet exemple suffit pour qu'on puisse faire une application plus étendue du principe. On observera cependant que, pour donner plus de variété aux chiffres que l'on dicte, on doit assembler les lettres deux à deux, et, lorsqu'un mot en contient un nombre impair, laisser la dernière seule. Ainsi, dans notre exemple, au lieu de dicter les chiffres suivant l'ordre naturel indiqué précédemment, il faudrait le faire ainsi :

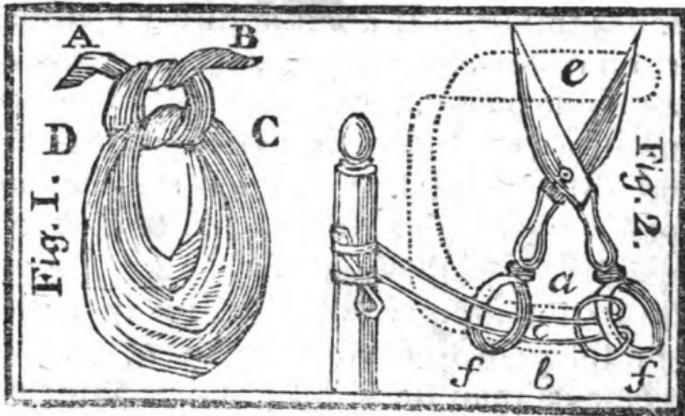
125. 19. 1915. 2019. 1915. 1420. 93. 9.
 21. 19. 1615. 2118. 1415. 19. 135. 1421.
 19. 1612. 19. 199. 1819.

24. *L'œuf en équilibre.* Un jeune homme expliquait à table comment il était possible

de faire tenir un œuf droit sur la partie la plus pointue, et en le posant sur un plan aussi uni que la glace d'un miroir. « Il faut
« disait-il, qu'on ajuste ce plan bien horizontallement, et de manière qu'il ne pen-
« che d'aucun côté. Puis on agite l'œuf
« assez long-temps pour que le blanc et le
« jaune soient bien mêlés ensemble. Si,
« dans cet état, on met l'œuf par sa pointe
« sur le plan horizontal, il y demeurera
« sans tomber. » Il allait appuyer cette assertion de tous les principes de l'équilibre, lorsqu'une personne de la société l'interrompit. « Pour exécuter votre expérience,
« lui dit-elle, il faut des apprêts : pour
« peu que le plan incline d'un côté ou
« d'autre, adieu l'équilibre. Je gage, moi,
« de faire tenir par la pointe un œuf dur
« sur tel plan que vous voudrez, quand
« même ce plan ne serait pas dans une position parfaitement horizontale, sur mon
« assiette, par exemple. » Ce défi piqua la curiosité des convives ; on fit apporter des œufs durs. Chacun essaya, mais en vain, de mettre le sien en équilibre. « Monsieur,
« dit alors le jeune homme, j'accepte la
« gageure. Dans un œuf dur, les parties
« du jaune n'étant point également mêlées
« avec le blanc, le centre de gravité de

« cet œuf ne saurait demeurer dans sa li-
 « gne de direction. — Eh bien ! vous allez
 « voir que vous êtes dans l'erreur, répli-
 « qua son adversaire ; » et à ces mots, cas-
 sant l'œuf par la pointe en le frappant sur
 son assiette, il l'y fit tenir debout comme
 il l'avait promis.

25. *Le jeu du mouchoir noué, et celui des
 ciseaux détachés.*



1. Faites un premier nœud C D (fig. 1)
 à un mouchoir sans le serrer, en observant
 de porter le bout que tient la main gauche
 derrière celui que tient la main droite.
 Faites un second nœud en suivant la mar-
 che contraire, c'est-à-dire, en portant le
 bout que tient la main droite derrière ce-
 lui que tient la main gauche, et serrez.

fort en tirant le bout B et la partie C. Comme B et C appartiennent à un même côté du mouchoir, on ne peut tirailler ainsi sans leur faire perdre la forme tortueuse que le nœud leur avait donnée. Le côté A et D fait autour de l'autre pointe du mouchoir un nœud coulant : on enveloppe ce nœud dans le milieu du mouchoir, on le fait glisser avec le pouce et l'index, et l'on dégage entièrement la partie B et C. En cet état, la forme du nœud paraît encore à travers le mouchoir ; on le fait toucher pour qu'on s'assure qu'il existe toujours. Puis on secoue le mouchoir, et le nœud disparaît.

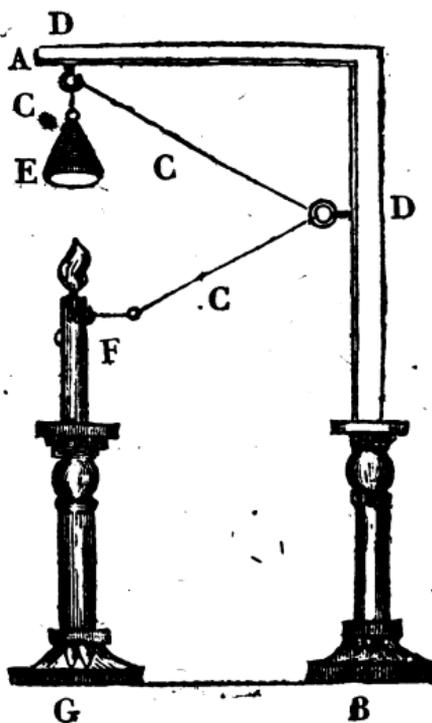
2. Prenez des ciseaux suspendus à un ruban et attachés comme l'indique la planche (fig. 2). Accrochez-les à une chaise. Prenez le milieu du nœud aux points *a* et *b* ; faites passer le ruban dans l'anneau *c* ; et en suivant la ligne ponctuée, portez-le sur la pointe des ciseaux *e*, puis sur les deux anneaux *f*. Cela fait, les ciseaux seront séparés du ruban.

26. *Partager une pièce en deux selon son plan.* Posez sur trois clous d'épingle enfoncés dans un morceau de bois, une petite pièce de monnaie de cuivre. Mettez du soufre dessus et dessous, et allumez-le.

Lorsque le soufre est consumé, on trouve ordinairement cette pièce divisée en deux parties égales selon son plan, sans que l'empreinte soit altérée d'aucun côté, excepté que sur l'un elle est en creux au lieu d'être en relief.

27. *Les fleurs magiques.* Faites faire par un ouvrier en fleurs artificielles, une certaine quantité de feuilles en parchemin blanc et des fleurs en toile blanche, telles que roses, jonquilles, œillets, et autres que vous jugerez à propos. Trempez les roses dans de l'esprit de vitriol pur, ou bien dans de l'esprit de nitre, noyé dans huit à dix fois autant d'eau ; les jonquilles, ou les autres fleurs destinées à devenir jaunes, dans du fort vinaigre distillé, où l'on fait infuser pendant huit jours au moins des feuilles de souci ; les œillets, dans du jus de citron ; et les feuilles dans une forte dissolution de sel de tartre bien blanc et bien sec. Laissez sécher le tout, et formez-en des bouquets. Si un de ces bouquets, qui dans cet état est entièrement blanc, est plongé dans un vase rempli d'eau faite avec le jus exprimé de violettes ou de pensées, les feuilles et les fleurs prendront à l'instant les différentes nuances qui leur sont propres.

28. *Eteignoir mécanique.* Bien des personnes ont l'habitude de lire dans leur lit le soir en se couchant ; on sait combien d'accidens graves et même funestes en sont résultés. Pour s'en garantir, on peut recourir à un expédient bien simple. Faites construire en bois ou en métal une potence A B, telle qu'elle est figurée ici ; ou de toute autre forme ;



La base du montant B est arrondie pour pouvoir entrer dans un chandelier pareil à

celui qui est destiné à recevoir la chandelle G. Deux anneaux DD sont fixés en dedans de la potence, aux endroits indiqués. Un fil très-fort, figuré par les lignes ponctuées CCC, passe par les anneaux DD : à l'une de ses extrémités est suspendu un éteignoir E, qui doit être plus grand qu'un éteignoir ordinaire. A l'autre extrémité du fil est attachée une forte épingle F. Placez votre chandelle bien perpendiculairement sous l'éteignoir, et fichez l'épingle F dans la chandelle, à la hauteur jusqu'à laquelle vous desirez qu'elle brûle. Lorsque la chandelle sera consumée jusque-là, l'épingle n'ayant plus de soutien se détachera, et l'éteignoir, entraîné par son propre poids, tombera à plomb sur la lumière, et l'éteindra. Le temps que dure une chandelle étant facile à connaître, on peut déterminer d'une manière assez certaine le temps que l'on veut la laisser brûler, en plaçant l'épingle plus ou moins haut.

CHAPITRE IX.

RÉCRÉATIONS D'OPTIQUE.

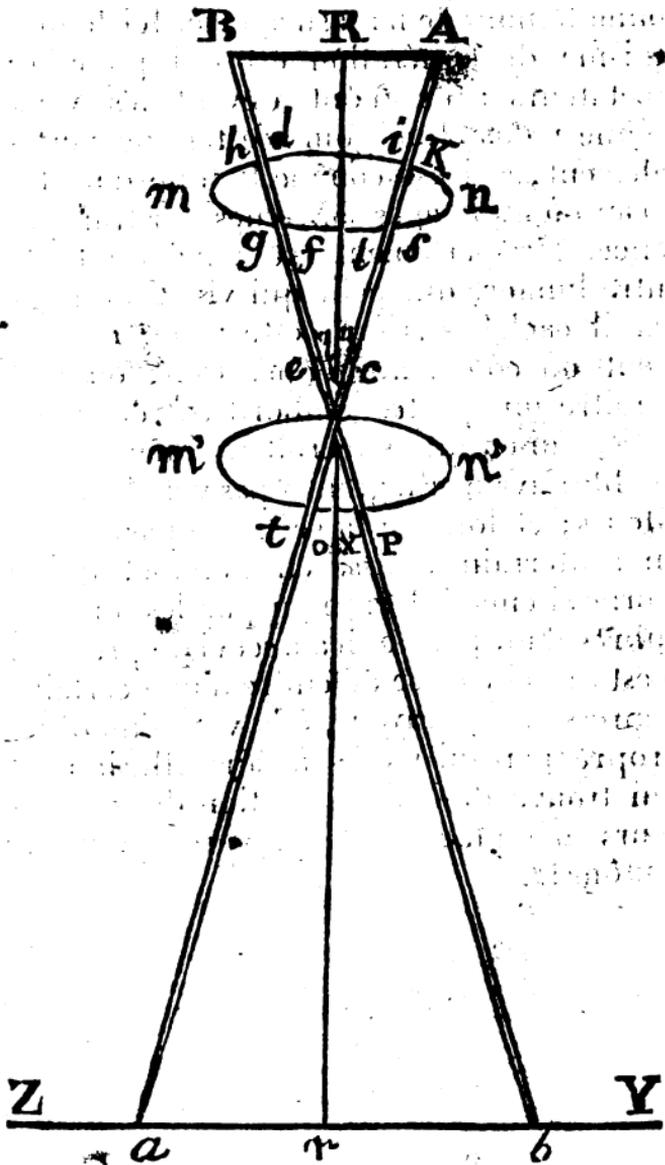
1. *Anamorphose*. Ce nom, emprunté du grec, signifie *formation double*; on le donne à la représentation défigurée de quelque image, qui néanmoins, vue d'une certaine distance, paraît régulière et faite dans de justes proportions. On appelle de même des cartons peints, dont les images paraissent extrêmement irrégulières, et qui, présentés à un miroir prismatique, ou pyramidal, ou conique, offrent à l'œil un tableau correctement dessiné. Voyez, pour la construction des anamorphoses et des miroirs cylindriques et pyramidaux, les *Leçons physiques* de l'abbé Nollet, tom V, pag. 193 et 234, et son *Art des expériences*, tom. III, pag. 247 et 264.

2. *Chambre obscure*. On fait une ouverture circulaire au volet d'une chambre qui donne ou sur la campagne, ou sur une

place publique, ou sur une promenade, ou enfin sur un point quelconque un peu éloigné. La chambre doit être close de manière que le jour ne puisse y pénétrer que par cette ouverture, à laquelle on applique un verre concave de trois à quatre pieds de foyer. On place à la même distance de trois à quatre pieds, en face du verre, un carton couvert d'un papier blanc, qui ait environ deux pieds de longueur sur 18 à 20 pouces de hauteur. On le courbe sur sa longueur de manière qu'il fasse partie de l'intérieur de la surface d'un cylindre, qui aurait pour diamètre le foyer de ce verre; à cet effet, on l'ajuste sur un châssis dont la courbure soit égale, et on l'élève sur un pied mobile, que l'on avance ou que l'on recule à volonté au-devant du verre, pour choisir le point exact où tous les objets extérieurs situés en face de la fenêtre viendront se peindre sur ce carton avec les plus belles couleurs et la plus grande précision. Mais ces mêmes objets y paraissent renversés.

3. *Fantasmagorie.* Les physiciens, en modifiant la construction et le jeu de la lanterne magique, l'ont transformée en un instrument capable de produire un effet beaucoup plus imposant, auquel ils ont

donné le nom de fantasmagorie. Ici le mécanisme de l'opération est nul pour les spectateurs : ils n'ont devant les yeux qu'une mousseline gommée tendue verticalement, qui est comme la toile d'un tableau où les images sont vues par transparence. L'appartement est privé de toute autre lumière que celle qui vient d'un appareil caché derrière cette toile ; au moment où commence l'opération, on voit paraître un spectre d'abord extrêmement petit, qui ensuite s'accroît rapidement, et semble s'avancer à grands pas vers les spectateurs ; et lorsque la scène se passe dans un souterrain tapissé en noir, et qu'un morne silence interrompu par les sons lugubres d'un harmonica a servi de prélude, il est difficile de se défendre d'une certaine impression de frayeur, à la vue d'un objet propre par lui-même à faire illusion, et qui trouve dans l'imagination des spectateurs une place toute préparée pour des fantômes.



Voici ce qui se passe derrière la mous-seline. Soit $A B$ une figure de spectre peinte sur une lame de verre et placée dans une situation renversée. Cette figure est éclairée, comme dans la lanterne magique, par la lumière d'une lampe dont les rayons ont passé à travers une lentille qu'on supprime ici. De nouveaux rayons partis des différens points de l'image, traversent successivement deux autres lentilles $m n$, $m' n'$, et le tout est disposé de manière que la lentille $m n$ ayant une position fixe, on peut en approcher et en écarter à volonté la lentille $m' n'$, en faisant glisser un tuyau qui porte celle-ci dans celui qu'occupe la première. De plus, l'appareil entier est mobile, en sorte qu'on est libre de faire varier ses distances par rapport à la toile. La lame de verre étant située en deçà des rayons parallèles, à une petite distance de la lentille $m n$, les deux extrémités $A B$ de l'objet peint sur cette lame, envoient deux cônes de rayons $i A k$, $d B h$ qui, après s'être réfractés dans la lentille $m n$, en sortent sous les directions lu , sc , et $f q$, ge , moins divergentes; et de plus, ces cônes convergent plus fortement l'un vers l'autre, que quand ils allaient de l'objet à la lentille.

*

Ils sont reçus par l'autre lentille $m' n'$, dans laquelle ils se croisent, et leurs rayons ta, oa , et pb, xb , en sortent convergens, de manière qu'ils vont peindre sur la toile zy , les images des points qui les ont lancés; d'où l'on voit que l'image totale doit avoir une position droite, à cause du croisement des cônes dans la seconde lentille.

Il résulte d'abord de ce qui vient d'être dit, que les portions de ces cônes $l u c s, f q e g$, font entre elles un plus grand angle que dans le cas où la lentille $m n$ étant supprimée, les rayons envoyés par les points $A B$ iraient immédiatement vers la lentille $m' n'$; et cette circonstance tend à augmenter, toutes choses égales d'ailleurs, les dimensions de l'image $a b$: d'une autre part, les rayons $l u, s, c$, et $f q, g e$, étant moins divergens que dans le cas où la lentille $m n$ n'existerait pas, leur concours derrière la lentille $m' n'$ se fait plus loin de ce dernier verre; ce qui est encore une circonstance favorable à l'agrandissement de l'image, parce qu'alors il faut mettre une plus grande distance entre l'appareil et la toile. On supplée ainsi à la petitesse de l'objet, en combinant les effets des deux lentilles, dont la

première $m n$ fait prendre aux rayons qu'elle envoie vers l'autre les mêmes directions que s'ils étaient partis d'un objet beaucoup plus grand.

Concevons que les choses étant dans l'état que représente la figure, l'image $a b$ soit nette, et que l'on veuille tout-à-coup la rendre très-petite : pour y parvenir, on placera l'appareil très-près de la toile $z \gamma$. Mais alors les cônes $o a t$, $p b x$, étant coupés par la toile en dessous de leur sommet, l'image sera confuse. Or, supposons que l'on écarte la lentille $m' n'$ de la première, l'effet sera le même que si le point d'où les rayons $l u$, $s c$, ou $f q$, $g e$, sont censés partir, s'éloignait. Mais nous avons vu qu'alors les foyers a , b , se rapprochent de la lentille $m' n'$. Donc il sera possible de restituer à l'image diminuée de grandeur, toute sa netteté.

Concevons au contraire que l'on veuille rendre l'image beaucoup plus grande que ne le représente la figure, on écartera d'abord l'appareil de la toile : mais alors les cônes $o a t$, $p b x$, auront leurs sommets en deçà de cette toile, et l'image sera encore confuse. Or, supposons que l'on fasse mouvoir la lentille $m' n'$ vers la première, l'effet sera le même que si le

point d'où les rayons $l u, s c$, ou $f q, g e$, sont censés partir, se rapprochait; auquel cas les foyers a, b , doivent s'écarter de la lentille $m' n'$, et ainsi l'image reprendra sa netteté.

Que fait donc l'opérateur? il dispose d'abord l'appareil à une petite distance de la toile; et lorsque l'intervalle entre les deux lentilles requis pour la netteté est à son maximum, il éloigne progressivement l'appareil, et en même temps il rapproche la lentille $m' n'$ de la première, et cela dans la proportion nécessaire pour que l'image qui s'accroît continuellement soit toujours distincte.

Or, les spectateurs, que l'obscurité empêche de s'apercevoir que le lieu de l'image ne change point à leur égard, se laissent séduire par l'illusion qui les porte à croire qu'elle s'approche d'eux, en même temps que ses dimensions augmentent; et cette illusion a d'autant plus d'empire sur eux, que le spectre, en partant d'une petitesse qui le fait paraître d'abord comme un point, parvient rapidement à une étendue considérable, et que leur imagination trompée prend cet accroissement pour l'effet d'un mouvement progressif, à l'aide duquel un objet qu'ils auraient

vu, il n'y a qu'un instant, dans le lointain, serait venu se placer près d'eux.

4. *Galerie perpétuelle.* Ayez une boîte d'environ dix-huit pouces de longueur sur un pied de largeur et huit pouces de hauteur. Placez en dedans de cette boîte, et sur chacune des deux faces de devant et de derrière, un miroir plan de même grandeur. Faites à la face antérieure de la boîte une ouverture circulaire d'un pouce et demi, et enlevez de ce côté le tain de la glace dans la partie qui bouche cette ouverture. Couvrez le dessus de cette boîte avec un châssis servant de cadre à un verre que vous recouvrez d'une gaze du côté qui fait face au fond de la boîte. Faites au fond de cette boîte, à trois pouces environ des faces antérieure et postérieure, deux petites coulisses partant d'un des grands côtés à l'autre, et destinées à recevoir deux cartons peints sur chacune de leurs faces, représentant un sujet quelconque, tel qu'allée d'arbres, colonnade, etc. Découpez les cartons et placez-les dans ces coulisses. Ayez deux autres cartons peints d'un côté seulement, dont l'un, celui qui doit être placé sur la glace où est l'ouverture ou verre oculaire, ne doit porter aucune peinture dans la partie

qui se trouve en face de cette ouverture, et l'autre, au contraire, offrir une partie de dessin vers le point directement opposé à l'œil, sans quoi la répétition de l'ouverture paraîtrait dans la glace du fond. Au reste, ces deux cartons doivent être peu chargés de dessins, en sorte qu'étant découpés et appliqués sur les glaces, ils n'en cachent qu'une très-petite partie. Lorsqu'on place l'œil à l'ouverture pratiquée à la face antérieure, les peintures qui sont dans la boîte, se réfléchissant d'un miroir sur l'autre, paraissent répétées à l'infini. On peut encore couvrir d'un miroir chacun des deux grands côtés de la boîte ; on obtient par là une étendue considérable en largeur. Au lieu de cartons découpés, si l'on dispose dans ces boîtes divers objets en relief, tels que figures en émail ou autres, de soldats, de tentes, de bestiaux, etc., la multiplication de ces objets offrira une vue fort agréable.

5. *Le Kaléidoscope*, qu'on appelle aussi *le transformateur*, *la lunette française*, *le joujou des dames*, etc., etc., est un instrument d'optique dont les effets curieux résultent de l'opposition de deux glaces planes disposées en triangle dans un cylindre creux de bois, de carton ou de

métal, et qui, en réfléchissant une certaine quantité de petits objets placés à l'extrémité du cylindre et qui y sont contenus, ainsi qu'il sera dit ci-après, produisent des changemens de figures variés à l'infini.

On peut facilement faire soi-même cet instrument. A cet effet, on moule sur un rouleau de bois ou *mandrin* parfaitement cylindrique, un tube en carton, dont l'ouverture se prend à volonté. On donne à ce tube à-peu-près quatre fois la longueur de son diamètre. Après en avoir noirci l'intérieur, on y introduit deux lames de glace sans tain, dépolies et noircies d'un côté, pour éviter les pénombres ou doubles réflexions. Ces lames doivent avoir une largeur proportionnée à la grosseur du tube et à l'angle qu'elles doivent y former; leur longueur doit être d'un pouce de moins à-peu-près que celle de ce même tube. Ces lames de glace se posent en triangle, et l'ouverture de leur angle doit être égalé à la sixième partie de la circonférence du tube.

On maintient cette ouverture à l'aide d'un morceau de liège d'une dimension proportionnée, et l'on remplit les côtés avec deux autres morceaux de liège qu'on

fait entrer un peu forcément pour empêcher les glaces de glisser.

On a ensuite deux verres ronds : l'un, auquel on laisse sa transparence, doit entrer juste dans le tube, et s'appliquer sur l'extrémité intérieure de l'angle formé par les deux lames de glace ; l'autre, que l'on dépolit, doit égaler en circonférence celle du tube, y compris le carton, et s'appliquer à l'extrémité de ce même tube. Les deux lames, comme nous l'avons dit, étant plus courtes que le tube, et se trouvant placées exactement de niveau avec une de ses ouvertures, il en résulte à l'ouverture opposée un espace vide entre les deux verres ronds : c'est là que l'on met de petits morceaux de verre, de petites perles enfilées, d'autres non enfilées, du tulle, des brins de mousse, etc. Après quoi, on fixe le verre dépoli, en ayant soin que le papier collé, ou le cercle de bois ou de métal destiné à le contenir, ne déborde pas au-delà de l'épaisseur du carton, afin de laisser entrer par ce verre, qu'on peut appeler *l'objectif*, le plus de lumière possible, et pour ne pas former de point noir au sommet de l'angle des deux glaces. On applique à l'autre extrémité, que nous appellerons *l'oculaire*, un rond de carton au cen-

tre duquel on fait un trou de quelques lignes, pour laisser passer les rayons visuels; on peut appliquer sur ce trou un verre transparent.

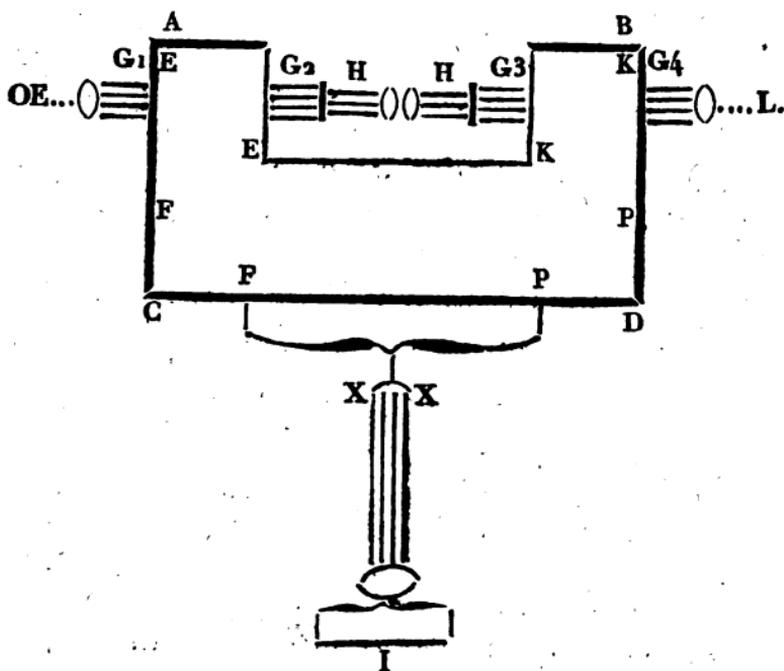
On conçoit qu'il est facile aussi de rendre mobile la partie du kaléidoscope que nous nommons *l'objectif*, en lui donnant la forme d'un étui. Par ce moyen, on peut changer à volonté les objets qui sont contenus entre les deux verres.

Nota. Pour donner *le douci au verre* ou le dépolir, on se sert d'émeri pulvérisé et passé au tamis. On en répand une petite quantité sur un plan bien dressé, tel que du marbre ou un morceau de glace; on y verse de l'eau, et on frotte le verre qu'on veut dépolir, jusqu'à ce qu'il ait perdu sa transparence; ce que l'on reconnaît en le lavant, ~~puis l'essuyant avec un linge sec.~~

6. *Lanterne magique.* Qui ne connaît pas *monsieur le Soleil* et *madame la Lune*, et le *Mitron qui tire par la queue le Diable d'argent*? Personne n'ignore que l'effet de cette pièce d'optique est de transporter en grand sur une toile tendue dans un lieu obscur, l'apparence colorée de diverses figures peintes sur des lames de verre. Nous n'entreprendrons point d'en donner la description; on ne pourrait en

construire une soi-même, sans le secours de l'ouvrier. Nous nous bornerons donc à dire ici qu'on en trouve chez la plupart des opticiens, au prix de 12 à 15 francs, et les verres colorés à 12 ou 15 sous la pièce.

7. *Lunette magique.* Construisez une boîte ABCD, telle, qu'elle est figurée ci-après :



Ses dimensions peuvent être *ad libitum*, mais nous la supposons ici avoir deux pieds de longueur de A en B, et de C en D; un pied de hauteur de A en C, et de B en D; six pouces de hauteur à la partie échancrée du milieu, et six pouces de largeur aux petits côtés qui font face à l'oculaire OE et à l'objectif L. Placez obliquement dans cette boîte, aux quatre points de E à E, de F à F, de K à K, de P à P, quatre miroirs; les deux de chaque côté opposés l'un à l'autre, et inclinés chacun de 45 degrés. Faites deux ouvertures circulaires aux deux faces antérieure et postérieure de chacune des parties A et B qui s'élèvent en forme de coude; adaptez à ces ouvertures quatre bouts de tuyau ronds, G 1 G 2 G 3 G 4, de manière qu'ils ne fassent point saillie en dedans. Mettez un verre oculaire concave à l'extrémité du tube OE, et un verre objectif à l'autre extrémité L; on peut même employer deux verres plans. Les deux tubes HH sont mobiles, et s'emboîtent dans les tuyaux G 2 G 3. Si vous rapprochez ces deux tubes HH l'un de l'autre, les six parties cylindriques ainsi réunies paraîtront former un corps de lanette dont la boîte ne serait que le support; et cette illusion sera d'autant

plus complète, que si l'on place un objet quelconque en face de l'objectif L, la personne qui regardera par l'oculaire OE, apercevra cet objet comme avec une lunette ordinaire. Renfonçant ensuite les deux tubes mobiles H H dans les parties G₂ G₃, autant qu'il sera nécessaire pour placer entre eux soit la main, soit toute autre chose, vous annoncerez que cette lunette a la propriété de faire voir les objets à travers les corps opaques. En effet, l'œil étant placé en OE, les rayons de lumière émanés de l'objet L, passant au travers du verre objectif, seront successivement réfléchis du miroir K—K au miroir P—P, de celui-ci au miroir F—F, enfin de ce dernier au miroir E—E, et de là parviendront à l'oculaire OE. Cependant ces rayons paraîtront à l'observateur venir à lui en ligne droite, et il sera porté à croire que le corps opaque qui est interposé au milieu de la lunette, devient en effet diaphane. Ces sortes de lunettes se posent ordinairement sur un pied L, mobile vers la partie XX, afin qu'on puisse élever ou abaisser la boîte pour diriger l'œil sur l'objet qu'on veut faire apercevoir. Mais ce pied est inutile, lorsque la lunette n'est pas de grande dimension.

8. *Ombres chinoises.* Si vous voulez faire jouir chez vous vos enfans de ce spectacle qui pique si agréablement leur curiosité, faites construire un cadre qui puisse s'adapter juste à la porte d'un cabinet. Que ce cadre soit plein jusqu'aux deux tiers de sa hauteur. Couvrez le tiers restant, qui est à jour, avec de la gaze d'Italie blanche, et vernie avec de la gomme copale. Ayez plusieurs châssis de la même grandeur que la partie ouverte du cadre, et recouverts aussi de gaze. Appliquez sur ces châssis différentes découpures représentant des paysages, ou des sujets d'architecture, appropriés aux scènes que vous voudrez représenter. Ces découpures doivent être d'un seul papier pour imiter les clairs, de trois ou quatre collés l'un sur l'autre pour les demi-teintes, et de carton mince pour les ombres. Derrière et très-près de ces châssis, on fait paraître de petites figures de carton, dont différentes parties sont mobiles, et qu'on fait gesticuler au moyen de petits fils de fer placés derrière la figure, et terminés en forme d'anneaux afin qu'on puisse les passer dans les doigts de la main droite, tandis qu'à l'aide d'un autre fil d'archal, on soutient de la main gauche cette même figure.

232 RÉCRÉATIONS ET TOURS DIVERS.

Pour éclairer ces châssis, on place un fort réverbère dans le cabinet, à quatre ou cinq pieds de distance, en face du centre du tableau. Il est inutile de faire remarquer que la pièce où sont les spectateurs ne doit point être éclairée. Le jeu de ces petites figures doit être égayé par un dialogue; on peut leur faire jouer des proverbes, des scènes amusantes, etc.

DEUXIÈME PARTIE.

PETITS JEUX DE SOCIÉTÉ, ET PÉNITENCES.

CHAPITRE I^{er}.

Jeux de société.

EN quoi ! va s'écrier quelque censeur en jetant dédaigneusement les yeux sur ce chapitre, les *Sorciers* s'occupent-ils donc de ces niaiseries-là ? — S'ils s'en occupent ! Et les *pénitences*, sont-elles aussi des niaiseries ? Réfléchissez-y, monsieur le censeur ; vous verrez que nous ne dérogeons point à notre titre. Ces niaiseries ont ensorcelé, ensorcellent, et ensorcelleront plus de monde que tous les suppôts de Belzébuth et d'Astaroth.

I.

L'Amphigouri. Chaque personne de la société choisit un genre de commerce ou

un métier. L'une est fruitière, l'autre pâtissier, l'autre épicier, etc. Celui qui se charge de diriger le jeu commence une histoire à plaisir, et la débite du mieux qu'il l'entend. Dans le cours de son récit, feignant par intervalle de ne pas trouver le mot propre, il regarde un des joueurs; et celui-ci doit, sans hésiter, nommer une chose qui appartienne à la profession qu'il a adoptée : celui qui ferait attendre sa réponse, ou qui dirait deux fois le même mot, donnerait un gage.

II.

L'Avocat. Chaque personne se choisit un avocat. Cet avocat ne peut avoir qu'un seul client, et sa fonction consiste à prendre promptement la parole toutes les fois qu'il entend prononcer le nom de celui qui lui a confié sa défense. Il doit repousser de son mieux les imputations dont on le charge, et répondre à toute espèce de question ou d'interpellation qu'on lui fait. S'il hésite trop, il donne un gage. Il est interdit au client, sous la même peine, de plaider sa propre cause, et même de dire un mot. Toutes ces conditions bien établies, une personne désignée entame le dialogue; elle fait une question ou un reproche à quel-

qu'un de la société. L'avocat de celui-ci prend la parole, répond à la question ou réfute le reproche, et interpelle ou accuse à son tour une autre personne. Lorsque le jeu commence à languir, celui qui a la parole, peut le terminer d'une manière qui a coutume de produire un effet assez plaisant. Il interroge à la fois cinq ou six personnes. Les avocats et les chiens, étourdis par cette brusque interpellation, parlent à tort et à travers ; et il est rare qu'en ce moment il n'y ait pas de gages donnés.

III.

Les Barres assis. Les joueurs s'asseyent sur deux files, les dames d'un côté, les messieurs de l'autre, à une distance de 5 ou 6 pieds. Une dame et un cavalier se placent debout au milieu et en avant de leur file respective. La première tient un flocon d'ouate ou de soie, et le souffle du côté des cavaliers. Le champion de ceux-ci doit le pousser en soufflant, et faire ses efforts pour qu'il ne tombe pas près des siens, qui tous de leur côté le secondent en soufflant aussi. Si le flocon est renvoyé vers les dames, elles mettent le même soin à l'écarter. Celle qui est debout y est intéressée de plus près ; car si le flocon vient à

tomber du côté des dames, elle est faite prisonnière, et va s'asseoir à l'extrémité droite et en arrière de la file des cavaliers. Elle ne prend plus part au jeu, et une autre la remplace. Si le flocon tombe du côté des cavaliers, c'est leur champion qui est prisonnier, et qui fait place à un autre, en allant s'asseoir à l'extrémité droite et en arrière de la file des dames. Cette lutte continue jusqu'à ce que la totalité de l'un ou de l'autre parti ait été faite prisonnière. Alors les vainqueurs font passer *sous le joug* les vaincus. Si ce sont les cavaliers qui ont remporté la victoire, ils se mettent sur deux rangs face à face, se prennent les mains, les élèvent pour figurer un berceau, et les dames sont contraintes de passer dessous une à une, et de payer à droite et à gauche des baisers pour prix de leur rançon. Si les cavaliers, au contraire, ont été vaincus, les dames, placées aussi sur deux rangs, prennent chacune une chaise qu'elles élèvent en la renversant, et les sièges de ces chaises, rapprochés par devant, forment une espèce de voûte, à laquelle on a soin de donner peu de hauteur, afin que les vaincus, en passant sous ces *fourches caudines*, soient contraints d'incliner humblement la tête.

Pour éviter à ce jeu toute contestation, on doit prévenir que si le flocon tombe au milieu des deux files de joueurs, de manière qu'il soit incertain s'il est plus près de l'un ou de l'autre, le coup est nul; et c'est le champion de la file sur laquelle le flocon était poussé, qui doit le ramasser et le souffler dans ce cas. On peut aussi tracer une ligne sur le parquet.

IV.

La Boîte d'amourette. Lorsqu'on veut faire promptement une ample récolte de gages, on joue ce jeu-ci. On présente un étui ou tout autre effet à son voisin, en disant : « Je vous vends ma petite boîte d'amourette, qui contient trois mots, *aimer*, *embrasser* et *congédier*. » Le voisin doit répondre : « Qui aimez-vous ? qui embrassez-vous ? qui congédiez-vous ? » Alors celui qui a donné la boîte d'amourette, reprend : « J'aime *un tel* ; j'embrasse *un tel* » (et il l'embrasse) ; je congédie *telle personne*, » et celle-ci donne un gage.

V.

Les Chevaliers gentils. On prépare une assez bonne quantité de cornets de papier. Les joueurs forment le cercle. Celui qui

doit diriger le jeu, et que l'on nomme *le chevalier gentil*, s'adressant à son voisin à droite, lui dit : « Bonjour, chevalier gentil, toujours gentil ; moi chevalier gentil, toujours gentil, je viens de la part du chevalier gentil, toujours gentil (*il montre son voisin à gauche*), vous dire que son aigle a un bec d'or. » Cette phrase doit faire le tour du cercle; et celui qui, par défaut de mémoire ou d'attention, ne la répète pas exactement, reçoit un cornet dans sa coiffure. Il cesse alors d'être *chevalier gentil*, et devient *chevalier cornard*. Le chevalier qui, à mesure que la phrase recommence à circuler, reçoit deux, trois ou quatre cornets, prend alors la qualité de *chevalier à deux*, ou à *trois*, ou à *quatre cornes*. Ainsi, par exemple, si celui qui doit prononcer la phrase n'a point de cornes, que son voisin à droite en ait trois, et son voisin à gauche deux, il s'exprimera ainsi, sous peine de recevoir une corne : « Bonjour, chevalier cornard à trois cornes; moi, chevalier gentil, toujours gentil, je viens de la part du chevalier cornard à deux cornes, vous dire que son aigle a . . . » A chaque tour que fait la phrase, le directeur en change à sa volonté la finale. Ainsi, au lieu de *bec d'or*, il peut

dire, *a des serres d'acier, des plumes d'argent, etc.* Chacun est obligé de se conformer à ce changement. A la fin du jeu, chaque chevalier donne autant de gages qu'il a reçu de cornes.

VI.

La clef de mon jardin. La société se forme en cercle; elle nomme le directeur. Celui-ci prononce alternativement les phrases suivantes, que chaque joueur doit répéter exactement et sans hésiter : « 1. Je
« vous vends la clef de mon jardin. 2. Je
« vous vends la corde qui tient à la clef de
« mon jardin. 3. Je vous vends le rat qui a
« rongé la corde qui tient à la clef de mon
« jardin. 4. Je vous vends le chat qui a
« mangé le rat qui a rongé la corde qui
« tient à la clef de mon jardin. 5. Je vous
« vends le chien qui a mangé le chat qui a
« mangé le rat qui a rongé la corde qui
« tient à la clef de mon jardin. 6. Je vous
« vends le bâton qui a tué le chien qui a
« mangé le chat qui a mangé le rat qui a
« rongé la corde qui tient à la clef de mon
« jardin. 7. Je vous vends le feu qui a brûlé
« le bâton qui a tué le chien qui a mangé le
« chat qui a mangé le rat qui a rongé la
« corde qui tient à la clef de mon jardin.

« 8. Je vous vends l'eau qui a éteint le feu « qui... » On voit qu'il est possible d'allonger la phrase à l'infini : mais on peut s'arrêter là. Il est entendu que celui qui ne répète pas mot à mot chaque phrase, doit donner un gage.

VII.

Colin-maillard à la baguette. On bande les yeux à la personne que le sort a désignée; on lui remet une baguette, et toute la société, se tenant par la main, tourne autour de lui en chantant une ronde. Le refrain fini, on fait une pause; et le colin-maillard dirige alors sa baguette au hasard; la personne à qui elle est présentée, doit la prendre par le bout. Le colin-maillard fait ensuite trois cris, qu'elle est obligée de répéter sur le même ton. Si elle ne déguise pas bien sa voix, et que le colin-maillard la reconnaisse, elle se met à sa place. On recommence la ronde si le colin-maillard n'a point deviné. On peut, si l'on veut, faire donner un gage par celui qui se laisse reconnaître.

VIII.

Combien vaut l'orge ? Le directeur du jeu se nomme *maître*; il donne un nom à

chacun de ses subalternes. Ceux-ci, lorsqu'ils entendent le maître prononcer le nom qui leur est assigné, doivent répondre vivement, *Plaît-il, maître?* Celui qui y manque donne un gage. Supposons que le maître ait nommé ainsi les huit personnes qui composent la société :

- | | |
|----------------------|-------------------------|
| <i>A.</i> Jean. | <i>E.</i> Pas possible. |
| <i>B.</i> Comment. | <i>F.</i> Vingt sous. |
| <i>C.</i> Bah ! | <i>G.</i> Trente sous. |
| <i>D.</i> Fort bien. | <i>H.</i> Allons donc. |

Il s'établit ensuite le dialogue suivant :

Le M. Jean. — *A.* Plaît-il, maître ? —
Le M. Combien vaut l'orge ? — *A.* Trente sous. — *Le M.* Bah ! — *C.* Plaît-il, maître ? — *Le M.* Combien vaut l'orge ? — *C.* Vingt sous. — *Le M.* Comment ! vingt sous, trente sous ; allons donc, pas possible ! — *B, F, G, H* et *E.* Plaît-il, maître ? — *Le M.* Fort bien. — *D.* Plaît-il maître ? On prolonge le jeu autant que l'on veut, et le maître a toujours soin de nommer celui qui paraît le moins attentif.

IX.

Colin-maillard assis. La société s'étant assise en rond, le sort décide quel est celui ou celle qui remplira le rôle de colin-mail-

lard. On lui bande les yeux avec un mouchoir, et l'on s'assure bien qu'il ne peut y voir clair. On le pose au centre du cercle, on le fait tourner trois fois, et, pour le dépayser encore davantage, on change rapidement de place. On le prévient qu'il ne doit en aucune manière faire usage de ses mains. Il doit ensuite aller s'asseoir successivement sur les genoux des personnes qui composent le cercle, jusqu'à ce qu'il ait pu reconnaître et nommer celle sur laquelle il est placé. Différens indices peuvent l'aider à deviner : un rire étouffé, la respiration, la hauteur présumée des jambes de celui sur lequel il s'assied, le froissement des jupons. Mais l'on conçoit qu'il y a aussi des moyens pour accroître son embarras, et celui des fréquentes permutations de place est surtout indispensable. Lorsque colin-maillard nomme une personne qui n'est point celle sur laquelle il est assis, tout le monde frappe des mains pour l'avertir qu'il s'est trompé, et il passe sur les genoux d'une autre. Dès qu'il a deviné juste, la personne reconnue prend sa place.

X.

Les Complimens. La compagnie étant réunie en cercle, la personne qui propose

le jeu commence par adresser un compliment à son voisin à gauche; celui-ci en fait de même à la personne qui vient après, et ainsi de suite jusqu'à ce que le premier complimenteur ait été complimenté lui-même. Si ce jeu ne présentait point de difficultés à vaincre, il n'aurait rien de piquant; chacun complimenterait son voisin à l'aide de ces lieux communs qui sont à la portée de tout le monde. Mais voici les entraves qu'on a coutume d'y mettre. D'abord il est interdit de faire son compliment dans les termes ou sous la forme qu'un autre aurait déjà employés. Ensuite, on met pour condition qu'on ne se servira point d'une des cinq voyelles, ou bien que le compliment commencera par tel mot et finira par tel autre mot que l'on indiquera, ou bien que l'on y fera entrer un mot obligé, et que l'on a toujours soin de choisir bien baroque. Tout joueur qui manque à une des conditions imposées, est tenu de donner un gage.

XI.

Les Coqs-à-l'âne. Une personne se retire à l'écart; et, à son insu, chacun donne un mot à son voisin à droite. Elle revient ensuite, et adresse une question particulière

à chaque joueur : celui-ci doit y répondre sur-le-champ le mot qu'il a reçu. Presque toujours le peu d'accord de la réponse avec la demande produit des coqs-à-l'âne qui réjouissent la société.

XII.

Le Corbillon. Celui qui commence tient un étui ou une boîte ; il le présente à son voisin à droite, et lui dit : *Je vous vends mon corbillon, qu'y met-on ?* Celui-ci doit répondre par un mot qui se termine en *on*, tel qu'*un manchon, un chapon, un Lapon*, etc. Pour mettre en défaut celui qui a préparé d'avance sa rime, on peut faire alterner cette autre question : *Je vous vends ma cassette, que voulez-vous qu'on y mette ?* La réponse doit alors se faire en *ette, tablette, couchette, roulette*, etc. Celui qui ne trouve pas la rime, ou qui hésite trop, donne un gage. Il en est de même s'il nomme un mot dont on se soit déjà servi.

XIII.

Coton vole. On prend un petit flocon de coton, ou tout autre objet léger. On souffle dessus, et on le jette au milieu du cercle. La personne vers laquelle il se dirige, qui

ne souffle pas à propos et le laisse tomber sur elle ou près d'elle, donne un gage.

XIV.

Les Cris de Paris. Chaque personne de la société reçoit un nom de marchand ambulante. L'un sera rémouleur, et son cri sera, *A repasser les rasoirs, les ciseaux*; l'autre marchand de salade, et son cri, *En voulez-vous de la salade?* un troisième sera marchand de fagots, et son cri, *Fagots, fagots*; un quatrième, marchand d'habits, et son cri, *Habits, vieux galons, etc. etc.* Une dame sera bouquetière, et aura pour cri, *Bouquets à mettre dans les pots*; une autre marchande de cerises, et aura pour cri, *A la douce cerise, à la douce, etc.* Ce point convenu, le jeu commence. Chaque fois qu'on entend nommer la profession qu'on a adoptée, on doit faire entendre sur-le-champ son cri, sous peine de donner un gage.

L'exécution de ce jeu deviendra plus sensible par un exemple : *Première personne.* Bouquetière. — *La bouquetière.* Bouquets à mettre dans les pots ! — *Première personne.* Avez-vous des roses ? — *La bouquetière.* Non, demandez-en au marchand d'habits. — *Le marchand d'habits.* Habits,

vieux galons ! — *La bouquetière*. Avez-vous de vieux chapeaux ? — *Le marchand d'habits*. Non, demandez-en à la marchande de cerises. — *La marchande de cerises*. A la douce cerise, à la douce ! — *Le marchand d'habits*. Avez-vous des prunes ? — *La marchande de cerises*. Non, demandez-en au marchand de fagots. — *Le marchand de fagots*. Fagots, fagots ! — *La marchande de cerises*. Avez-vous des fagots de hêtre ? — *Le marchand de fagots*. Non, demandez-en au rémouleur. — *Le rémouleur*. A repasser les rasoirs, les ciseaux ! — *Le marchand de fagots*. Savez-vous repasser les couperets ? — *Le rémouleur*. Non, adressez-vous à, etc. On a remarqué qu'il faut toujours demander à la personne qu'on indique, un objet qui soit analogue à sa profession, sous peine de donner un gage. On peut interpeller à diverses reprises la même personne ; mais on ne doit jamais lui demander, sous la même peine, un objet déjà nommé.

XV.

Le Curé. La société désigne celui qui remplira les fonctions de curé. La personne qui réunit les suffrages distribue à chacun son emploi : il nomme l'un son

vicaire, l'autre son *sacristain*, l'autre son *chantre*, l'autre sa *gouvernante*, etc. Il s'établit alors un dialogue que l'on prolonge autant que l'on veut; et les conditions consistent à répondre sur-le-champ lorsqu'on entend prononcer le nom de son emploi, à ne jamais tutoyer M. le curé, et à tutoyer au contraire tous les autres : le tout sous peine d'un gage. Un exemple est nécessaire pour l'intelligence de ce jeu; le voici : *Une personne quelconque* : Où étiez-vous, M. le curé? — *Le C.* J'étais chez ma gouvernante — *La G.* Vous en avez menti, M. le curé. — *le C.* Où étais-tu donc? — *La G.* J'étais chez le vicaire. — *Le V.* Tu en as menti. — *La G.* Où étais-tu donc? — *Le V.* J'étais chez M. le curé. — *Le C.* Tu en as menti. — *Le V.* Ou étiez-vous donc, M. le curé? etc.

XVI.

L'Écho. La personne qui dirige le jeu annonce qu'elle va raconter une histoire, et que la profession de son héros est *telle* ou *telle*. On suppose ici que ce soit un dragon. Chacun des joueurs doit alors prendre le nom d'une des parties de l'habillement ou de l'armement du personnage indiqué; l'une, par exemple, s'appellera *sabre*, l'au-

tre *casque*, l'autre *mousqueton*, etc. etc. Le directeur du jeu commence son récit, et il a soin d'y faire revenir souvent les noms adoptés par chaque joueur. Lorsqu'il prononce un de ces mots, celui à qui il appartient doit le répéter deux fois, mais ne le répéter qu'une fois, si l'historien le prononce deux. Quiconque manque à cette règle, donne un gage.

XVII.

Les Éléments. On jette un mouchoir à l'improviste sur les genoux d'une personne de la société, et l'on nomme en même temps un des quatre éléments; on peut aussi nommer les éléments en général. Dans le premier cas, la personne qui reçoit le mouchoir, doit répondre sans hésiter par le nom d'un animal qui habite l'élément que l'on indique; dans le second cas, elle nomme trois animaux, dont chacun habite un élément différent. Si l'on a dit *Feu*, elle se tait, parce qu'il n'y a point d'êtres vivans qui l'habitent. Si elle balance en répondant, ou si elle se sert du nom d'un animal déjà employé par d'autres, elle donne un gage. Puis elle jette le mouchoir à celui qu'il lui plaît, en criant, *Air*, ou *Eau*, ou *Terre*, ou *Éléments*, et le

mouchoir continue à voltiger jusqu'à ce que l'on juge à propos de cesser le jeu. — On peut diminuer les difficultés de cet amusement, en distribuant à chaque joueur les noms de trois animaux qui habitent chacun un élément différent. La personne qui reçoit le mouchoir est seulement tenue alors de nommer vivement et sans se tromper, celui de ces trois animaux qui correspond à l'élément cité.

XVIII.

Les Fagots. C'est un jeu d'action qui ne peut s'exécuter dans une chambre, mais il peut procurer aux champs ou dans un jardin un exercice assez divertissant. Les personnes de la société se réunissent en *fagots*, c'est-à-dire, deux à deux, et les divers couples se distribuent circulairement de loin à loin, en laissant devant eux une vaste enceinte. Chaque cavalier place sa dame devant lui, lorsque le nombre des joueurs des deux sexes est égal; dans le cas contraire, deux personnes du même sexe se placent l'une derrière l'autre. Tout le monde ainsi disposé, les deux plus jeunes personnes de la compagnie sont indiquées pour courir l'une après l'autre. Celle qui court devant a le droit de sortir du cercle,

et de tourner en tous sens autour des *fagots*; celle qui la poursuit ne peut que courir autour du cercle, sans s'écarter à droite ni à gauche. Si la personne poursuivie se laissait attraper, elle prendrait la place de celle qui la poursuit. Lorsque la première est lasse de courir ou qu'elle craint d'être prise, elle se place en dedans du cercle devant un des *fagots*. Comme un *fagot* ne peut être essentiellement composé que de deux personnes, il faut alors que celui des trois qui est en dehors du cercle s'échappe lestement, et fasse à son tour courir après lui, ou bien aille se placer devant un autre *fagot*, où l'un des joueurs est tenu de même d'abandonner son chef de file. Ces mutations de places continuent jusqu'à ce que les joueurs soient fatigués ou jugent à propos de passer à une autre récréation.

XIX.

La Feuille d'amour. Le directeur prend un jeu de trente-deux cartes; il en distribue à chaque personne deux ou trois, selon que la société est plus ou moins nombreuse. S'il lui reste des cartes après la distribution, il les examine et les garde. Puis s'adressant à son voisin à droite, il lui dit :

« As-tu lu la feuille d'amour ? — *R.* Oui, j'ai lu la feuille d'amour. — *D.* Qu'as-tu vu sur la feuille d'amour ? » — Le voisin doit nommer une carte différente de celles qu'il tient dans sa main. La personne qui a cette carte la remet au directeur du jeu ; et si elle est d'un sexe différent de celui qui a nommé la carte, elle va l'embrasser. Chacun interroge et répond ensuite à son tour, jusqu'à ce que toutes les cartes soient rentrées. Ce jeu demande beaucoup d'attention ; car on ne doit pas nommer, sous peine de donner un gage, une carte qui serait déjà revenue dans les mains du directeur.

X X.

Le Gastronomer. On désigne celui qui doit le premier tenir la place de gastronome. Il s'assied au milieu du cercle, et l'on place devant lui ou une table, ou une chaise en guise de table. On lui attache une serviette sous le menton ; puis la personne qui dirige le jeu, dit : *Garçon, donnez la carte à monsieur (ou à madame)*. On présente alors au gastronome une plume ou un crayon, et il écrit sur un papier, 1° le nom d'un mets, 2° celui d'une espèce de vin ou de liqueur, 3° celui d'un fruit ou de tout autre article de dessert. Cela fait, il

plie le papier, le pose devant lui, et s'adressant à une personne quelconque, il lui dit : *Garçon (ou la bonne), servez-moi.* — *Voulez-vous*, répond celle-ci, *manger du chapon au gros sel?* — *Excellent*, reprend le gastronome; et s'adressant à la personne qui vient ensuite : *J'ai mangé, servez-moi.* Celle-ci lui propose de même un autre mets; et il s'adresse successivement aux autres, tant qu'on ne lui offre pas le mets qu'il a inscrit sur son papier. On ne doit point, sous peine de donner un gage, offrir un mets qui aurait été déjà nommé par un autre, ni rien qui ne soit susceptible d'entrer dans l'ordonnance d'un repas, non compris le dessert. Si, après avoir interpellé tous les joueurs l'un après l'autre, aucun n'a proposé le mets qu'il a écrit d'avance, il donne un gage et recommence la tournée. *J'ai soif*, dit-il, *versez.* — Alors l'un lui offre du Madère, l'autre du Frontignan, celui-ci du Beaune, celui-là du Champagne, etc. etc.; d'autres de l'eau, de la bière. Si personne ne nomme encore l'espèce de vin ou de liqueur que renferme son billet, il donne un second gage, et passe à la troisième tournée. *Garçon (ou la bonne)*, dit-il, *servez-moi du dessert.* — Les uns s'empressent de lui offrir différen-

tes espèces de fromages, de fruits, les autres des confitures, des compotes, etc. Si l'on ne nomme point l'article de dessert qu'il a écrit d'avance, il donne un troisième gage, et le jeu finit, ou l'on nomme un nouveau gastronome. Mais si, à la première tournée, par exemple, un des joueurs nomme par hasard le mets tenu en réserve, le gastronome lui dit : *Je n'ai plus faim, venez prendre ma place, et payez l'écot* (donnez un gage). Le remplaçant jette un coup d'œil sur la carte de son prédécesseur, et demande à boire, puis du dessert, et tout se passe comme nous l'avons indiqué pour le premier.

XXI.

Grain d'orge. Chacun doit à son tour, sous peine de donner un gage, répondre et interroger en ces termes, sans s'embrouiller : « *A.* Gros, gras, grand grain d'orge, quand te dégrosgrasgrandgraindorgeriseras-tu? — *B.* Je me dégrosgrasgrandgraindorgeriserai quand tous les autres gros, gras, grands grains d'orge se dégrosgrasgrandgraindorgeriseront. »

XXII.

J'aime mon amant par A. Ce jeu se joue de différentes manières.

1° Chaque personne dit à son tour :
 « J'aime (ou je n'aime pas) mon amant
 « (ou mon amante) par *A*, parce qu'il
 « (ou elle) est ... » Ici on lui prête une qua-
 lité ou un défaut qui doit toujours com-
 mencer par un *a*, tel qu'*aimable, admirable, a-
 vare, acariâtre, etc.* On doit le faire
 sans hésiter, et sans répéter un nom déjà
 dit, sous peine de donner un gage.

2° Ce jeu est plus varié si on le joue
 dans la forme indiquée par l'exemple que
 voici : « Je n'aime pas mon amant par *A*,
 « parce qu'il est *avare*, qu'il se nomme
 « *André*; je lui donne un *ânon*, je le loge
 « à *Alfort*; je le nourris d'*ail*; je lui fais un
 « bouquet d'*absinthe*. »

3° Dans ces deux manières, on peut
aimer aussi par toutes les lettres de l'al-
 phabet, lorsqu'on a épuisé les mots en *A*.
 Exemple : « J'aime mon amate par *B*,
 « parce qu'elle est *blonde*, qu'elle se nom-
 « me *Babet*; je lui donne une *bonbon-
 « nière*; je la loge dans un *boudoir*; je la
 « nourris de *brioche*s; je lui fais un bou-
 « quet de *belles-de-nuit*. »

XXIII.

Le Jardin de ma tante. Tout le monde
 se forme en cercle. La personne qui di-

rige le jeu, prononce posément ces mots : « Je viens du jardin de ma tante. Peste ! « le beau jardin, que le jardin de ma tante ! Dans le jardin de ma tante il y a « quatre coins. » Celui qui la suit à droite doit répéter mot à mot, et s'il manque de mémoire, il donne un gage. La phrase fait ainsi le tour de la société, et tous ceux qui ne répètent pas exactement et sans hésiter, donnent de même un gage. La directrice prononce alors de nouveau la même phrase, et ajoute : « Dans le premier coin, « il y a un jasmin ; je vous aime sans fin. » La phrase allongée ainsi recommence à circuler, et sous les mêmes conditions. Le tour fini, la directrice répète le tout et ajoute encore : « Dans le second coin, il « y a une rose ; je voudrais bien vous embrasser, mais je n'ose. » Mêmes formalités, même reprise. Elle continue : « Dans « le troisième coin il y a un muguet ; dites-moi votre secret. » Ici chacun dit un secret à l'oreille de son voisin à gauche. Enfin la directrice, après avoir encore recommencé, termine ainsi : « Dans le « quatrième coin il y a un pavot ; ce que « vous m'avez dit tout bas, répétez-le « tout haut. » Chacun, en répétant tour-à-tour la phrase tout entière, doit révé-

ler tout haut le secret qu'il a confié à son voisin; et si le voisin déclare que la révélation n'est pas sincère, il faut donner un gage.

-XXIV.

Le Jeu du Canard. On a autant de carrés de papier qu'il y a de personnes qui prennent part au jeu; on écrit sur chacun un numéro, en commençant par 2, et en continuant 3, 4, 5, etc. On roule ces papiers, et on les jette dans un chapeau. Après qu'on les a bien mêlés en les agitant, chaque joueur en tire un. Celui à qui le 2 est échu, est proclamé *canard*; il s'assied le premier; tous les autres prennent place suivant l'ordre des numéros qu'ils ont amenés, et se forment en cercle, c'est-à-dire que le numéro 3 s'assied à la droite du *canard*, et ainsi successivement; de manière que celui qui a le dernier numéro soit assis à sa gauche. Tous les billets étant roulés de nouveau et remis dans le chapeau, on place ce chapeau sur une chaise ou un tabouret, au milieu du cercle. Le *canard* se lève, et va tirer un billet au hasard; supposons que ce soit le numéro 8; il le nomme en le montrant, le remet dans le chapeau, et retourne à sa place. Alors

son voisin à droite dit *un*, le suivant dit *deux*, le troisième dit *trois*, et ainsi jusqu'à la personne qui dit *huit*; celle-ci alors va tirer un billet; les joueurs qui suivent à sa droite comptent de la même manière le point qu'elle amène, et celui sur qui le compte s'achève, va mettre à son tour la main au chapeau. Toutes les fois qu'en comptant ainsi à la ronde les points du billet tiré, le nombre se termine juste au *canard*, celui-ci fait entendre le cri *kan, kan, kan*, et la personne qui a pris le billet donne un gage. Si le compte des points du billet que le *canard* tire à son tour vient se terminer à lui-même, tous les joueurs poussent le même cri, et il donne un gage. Chaque fois qu'une personne a subi la peine imposée à quiconque s'arrête chez le canard, elle va prendre place au côté droit de celui-ci, et chacun se recule d'un siège à l'autre jusqu'à celui qu'elle laisse vacant. Cette mobilité des joueurs est indispensable pour rendre les chances du jeu égales pour tous. Le *canard* seul reste immobile; et c'est pour lui un grand avantage, attendu qu'il ne peut tirer qu'un seul numéro dont le compte soit susceptible d'arriver jusqu'à lui.

XXV.

Le Lion malade. Celui qui fait le jeu, engage chaque personne de la société à prendre le nom d'un animal qu'il lui plaira, et dont elle devra imiter le cri du mieux qu'il lui sera possible. Il fait ensuite à volonté le récit des circonstances de la maladie du lion, des visites qu'il reçoit de ses différens sujets, etc.; et chaque fois qu'il prononce le nom de l'animal qui a été choisi par une des personnes qui participent au jeu, celle-ci doit se lever à l'instant et faire entendre le cri qui lui est propre, en se penchant comme pour marcher à quatre pattes, si l'animal dont elle a pris le nom est un quadrupède, et en agitant fortement les bras en guise d'ailes, si cet animal est un volatile. Lorsque celui qui fait le jeu vient à parler de *toute la cour du lion*, tout le monde doit faire à-la-fois le cri et le geste qu'il s'est attribués. On donne un gage toutes les fois que l'on manque à remplir les conditions du jeu, ou qu'on ne les remplit pas avec célérité.

XXVI.

Les Logogripes. Une personne de la société se retire. On choisit à son insu un

mot d'une ou de deux syllabes, qui puisse se prêter à former d'autres mots par l'addition de quelques syllabes au commencement ou à la fin. On suppose que ce mot soit *mer*. Celui qui doit deviner étant revenu, et ayant fait la question d'usage, *Comment aimez-vous votre mot?* on peut lui répondre à-peu-près ainsi : *A. Je l'aime cure.* — *B. Je l'aime a.* — *C. Je l'aime veille.* — *D. Je l'aime ra,* etc., etc.; ce qui forme *mer-cure*, *a-mer*, *mer-veille*, *ra-mer*. Du reste, on suit pour ce jeu les mêmes règles que pour celui du *mot*, excepté qu'on ne peut interroger qu'une seule fois la société.

XXVII.

Madame Angot. La société se forme en cercle. Celui qui dirige le jeu annonce qu'il va faire le récit lamentable de différens accidens que la pauvre madame Angot a essayés. Puis il entre en matière. Il brode le mieux qu'il peut son histoire; et, à chaque aventure, il suppose qu'il est survenu une infirmité à son héroïne, et que toutes ces infirmités lui ont mis successivement en mouvement quelque partie du corps : d'abord, c'est un branlement de tête, puis un clignement d'yeux, puis

un tournement de bouche, puis un remuement du bras droit, ainsi de suite jusqu'au remuement des pieds. A chaque infirmité qu'annonce le directeur du jeu, il imite le mouvement qu'elle a produit chez son héroïne; et chaque personne est obligée de faire comme lui, sous peine de donner un gage. Ces têtes, ces bras, ces jambes qui s'agitent par gradation, ces bouches de travers, ces yeux clignotans, tout cela produit un effet très-comique. Enfin la pauvre madame Angot ne saurait résister à tant de maux; son historien la fait mourir, et il invite la société à lui faire des obsèques dignes de sa célébrité. Les mouvemens cessent; on fait un demi-tour à droite; le directeur du jeu donne le signal du départ; et chacun tenant son siège à deux mains, le traîne autour de la chambre en suivant son voisin, jusqu'à ce que tout le monde se retrouve à sa place. On conçoit que si ces funérailles n'ont pas beaucoup de pompe, elles sont au moins très-bruyantes.

XXVIII.

La Main-chaude à deux. A la main-chaude ordinaire, une seule personne offre sa main aux coups des assistans : ici il en

faut deux ; mais l'une des deux est destinée à être en butte à une petite malice. Deux dames, assises l'une à côté de l'autre, reçoivent chacune sur leurs genoux la tête d'un des joueurs ; celui qui doit faire les frais du jeu est placé à la droite de son acolyte, et on lui ôte avec soin tous les moyens de voir. L'autre, au contraire, n'a la tête enveloppée qu'en apparence, et doit avoir tous ses mouvemens libres. Les choses ainsi disposées, et ayant placé l'un et l'autre leur main sur le dos, tandis que le premier reçoit un coup sur la main gauche, il en applique un autre sur la main de son voisin le patient, et replace promptement la tête sur les genoux de sa dame, qui feint de la lui envelopper de franc jeu. Ils se lèvent ensuite tous deux ; et tandis que l'un feint d'être embarrassé à deviner quelle est la personne qui l'a frappé, l'autre éprouve un véritable embarras : car si la plaisanterie est faite avec intelligence, il sera longtemps à s'apercevoir que c'est son voisin qui lui rend cet office. Tandis que le battu se dépite de ne pouvoir découvrir celui qui doit prendre sa place, son voisin plus heureux devine quand cela lui plaît ; et les battans se succèdent jusqu'à ce que le patient renonce ou découvre la supercherie.

XXIX.

Les Métamorphoses. Chaque personne de la société indique tour à tour la chose qu'elle voudrait être. On suppose, par exemple, que la première personne ait désiré d'être métamorphosée en *fleur*. Après avoir fait connaître son vœu, elle se retire à l'écart; et celui qui dirige le jeu, s'adressant à la société, lui dit : « Si « *un tel* était fleur, qu'en feriez-vous? « qu'en penseriez-vous? ou que voudriez-
« vous être? » Après quoi il écrit les réponses que chacun vient lui faire tout bas à l'une de ces trois questions; et cette opération terminée, il lit ces réponses à haute voix, en observant de ne point suivre l'ordre dans lequel elles ont été faites. La personne métamorphosée doit, à chaque réponse qu'elle entend lire, indiquer celui qu'elle en croit l'auteur. Si elle a deviné juste, il donne un gage : si elle ne devine personne, elle en donne un elle-même, et l'on passe à une autre métamorphose.

XXX.

Le Mot. Une personne de bonne volonté se retire à l'écart. La société choisit

un mot à son insu, et l'on a ordinairement soin de le prendre parmi ceux qui présentent plusieurs sens. On suppose que le mot auquel on s'est arrêté, soit *pied*. La personne qui doit le deviner est alors appelée; elle s'adresse successivement à chacun, et lui demande : *Comment aimez-vous votre mot?* Celui qu'on interroge est obligé d'exprimer dans sa réponse une propriété quelconque ou une indication de la chose que le mot convenu désigne. Par exemple, *A* répond : Je l'aime mignon. *B*. J'aime celui d'une montagne. *C*. J'aime celui du lit, etc. Ici, l'un a eu dans l'idée le pied d'une dame; l'autre, le pied d'une montagne; l'autre, le pied du lit. C'est à l'aide de ces indications que celui qui est chargé de deviner le mot doit parvenir à le connaître. Il peut recommencer jusqu'à trois fois ses interpellations. Si, après ce temps, il ne réussit pas, il retourne se cacher, ou bien il s'en exempte en donnant un gage. S'il devine le mot, il déclare quelle est la personne qui le lui a fait connaître, et celle-ci prend sa place.

XXXI.

Le Mot placé. La société se forme en cercle. Chacun donne tout bas un mot

quelconque à son voisin à droite. Celui qui le premier a donné son mot, fait ensuite une question à la personne qui est à sa gauche. Celle-ci est obligée d'y répondre, et de placer dans sa réponse le mot qu'elle a reçu. Si le questionneur devine ce mot, elle donne un gage; il en donne un lui-même s'il ne devine pas. Le talent à ce jeu consiste à placer adroitement ce mot. Voici un exemple: La personne qui interroge fait cette question: *Aimez-vous la promenade?* Celle qu'on interroge a reçu le mot *table*; elle répond ainsi: « Je l'aime beaucoup. J'abandonne » volontiers la TABLE et le jeu pour aller » dans les champs contempler la belle » nature. » — Les questions et les réponses se succèdent ensuite à la ronde. A la rigueur, il n'est pas permis de nommer dans sa réponse plusieurs choses de l'espèce de celle dont on a le nom à placer. Ainsi, la personne qui aurait reçu un des mots *viollette*, *serin*, *casserole*, ou *table*, serait obligée d'exclure de sa réponse tous les autres noms de fleurs, d'oiseaux, d'ustensiles de cuisine ou de meubles.

XXXII.

Les Ombres chinoises. On tend une

nappe ou un drap au fond de la chambre. Une personne que le sort désigne, s'assied en face, à peu de distance, sur un tabouret ou tout autre siège peu élevé : on fait derrière elle un rempart de chaises rangées en demi-cercle, que l'on recouvre avec des tapis pour qu'elle ne puisse pas voir derrière elle ni sur les côtés. Un peu plus loin on place sur une table une chandelle qui doit seule être allumée dans la chambre, et dont la lumière se réfléchisse sur le drap tendu. Alors toutes les personnes de la société passent devant la chandelle en prenant toutes les attitudes et même tous les déguisemens qui peuvent contribuer à les rendre méconnaissables : leur ombre se reporte ainsi sur le drap ; et c'est en voyant cette ombre que celui qui est assis sur le tabouret doit reconnaître les personnes qui passent, et les nommer. Il reste là jusqu'à ce qu'il ait deviné juste. La personne reconnue prend sa place. On peut, si l'on veut, exiger un gage de celui qui va s'installer au tabouret.

XXXIII.

Ote-toi de là. Un seul des joueurs est debout. Il s'adresse à la personne qu'il veut déplacer et lui dit : *Ote-toi de là.* Elle lui

répond : *Pourquoi cela ! — Parce que tu as, réplique-t-il, un chapeau (ou toute autre chose) et que je n'en ai pas.* On doit alors céder sa place, si celui qui la demande n'a pas lui-même un objet semblable à celui qu'il vient de nommer. Mais s'il disait, par exemple, *parce que tu as une BAGUE*, et qu'il en eût une aussi, il donnerait un gage, et resterait debout. Il en serait de même s'il indiquait un objet déjà nommé par un autre.

XXXIV.

Petit Bonhomme vit encore. Ce jeu est extrêmement connu. On prend une allumette ou un papier tortillé ; on y met le feu, on le passe de main en main, en disant : *Petit Bonhomme vit encore.* Celui entre les mains de qui l'allumette ou le papier s'éteint entièrement avant qu'il ait pu prononcer ces mots, est tenu de donner un gage ; et le petit Bonhomme est rallumé pour continuer sa promenade.

XXXV.

Le Pied de bœuf. Une personne présente ses genoux, et les mains des joueurs viennent s'y placer alternativement les

unes sur les autres. Celui qui a une main sous cette pyramide la retire et la place dessus en comptant *un* ; celui qui alors a la sienne dessous fait la même chose et compte *deux* ; et ainsi successivement jusqu'à *neuf*. Celui qui sort sa main à ce nombre doit chercher à saisir la main d'un joueur ; et s'il y parvient, il crie : *Neuf, je tiens mon pied de bœuf*. Alors il dit à son prisonnier : *De trois choses en ferez-vous une ?* Celui-ci répond : *Oui, si je puis*. On lui impose trois pénitences, dont deux sont impossibles à exécuter ; mais il doit se soumettre à la troisième. — Il n'est pas besoin d'observer que chaque joueur doit placer le premier à son tour sa main sur les genoux.

XXXVI.

Le Pied de grue. La société s'assied en rond. Un des joueurs se place au milieu, tenant à la main une corbeille ou un vase dans lequel il y a des graines quelconques ou d'autres objets divisés par petites parties. Ce joueur, qu'on nomme *la grue*, doit toujours se tenir sur un pied ; il lui est seulement permis de se tenir alternativement sur l'un et sur l'autre ; s'il venait à poser les deux pieds, il paierait irrémisiblement

un gage. Cela convenu, il présente sa corbeille à une personne, et lui dit :

J'ai faim, j'ai faim ;

Vite, donnez-moi du grain.

Cette personne s'approche, prend une pincée de grain, et lui demande s'il l'aime *pair* ou *impair*. S'il répond qu'il l'aime *pair*, on compte les grains ; et si le nombre en est *impair*, il continue à rester *grue*, et s'adresse à la personne qui vient à gauche après celle-ci, en l'interpellant de même. Ce manège continue jusqu'à ce que le hasard lui ait fait deviner juste. Dans ce cas, la personne qui tient la pincée de grains devient *grue* à son tour, et donne un gage.

XXXVII.

Pigeon vole. Chacun place son doigt sur le genou d'une personne de la société. Lorsque cette personne, en levant le doigt, nomme un volatile, et qu'elle dit, par exemple, *serin vole*, *mouche vole*, tous les doigts sont tenus de se lever à l'instant. Si elle nomme un objet qui ne vole point, tous les doigts restent en place. Celui qui lève ou qui reste en place à contre-temps, donne un gage.

XXXVIII.

Pince sans rire. Deux personnes de la société se noircissent les doigts avec un bouchon de liége brûlé. Elles proposent de jouer au jeu de *pince sans rire*. Ce jeu consiste à pincer à la ronde le nez de son voisin à droite. Si le voisin rit, il donne un gage. Pendant cet exercice, il arrive nécessairement que deux des joueurs ont le nez barbouillé; et cette petite scène produit un effet d'autant plus plaisant, que chacun des deux rit de l'autre, attendu qu'ils se persuadent qu'il n'y a qu'une victime de l'espièglerie.

XXXIX.

La Pincette. On cache, à l'insu d'une personne désignée par le sort, une épingle ou quelque autre objet. On lui dit ensuite de la chercher. Si elle va du côté où l'objet n'est pas, on se tait; si elle s'en approche, on crie, *Elle brûle*; si elle s'en approche davantage, on crie encore plus fort, *Elle brûle*. On peut aussi l'avertir en frappant plus ou moins fort sur une pincette avec une clef. Si la personne renonce à sa recherche, elle donne un gage.

XL.

Pomme d'api. Chacun à son tour fait la réponse et l'interrogation suivante : « Si « j'étais petite pomme d'api, je me dépe- « titepommed'apierais comme je pourrais. « Et vous, si vous étiez petite pomme d'a- « pi, comment vous dépetitepommed'apie- « riez-vous ? » Celui qui s'embrouille, donne un gage.

XLI.

Qui baisera ça ? Un des joueurs pose sa tête sur les genoux d'une dame, qui la lui enveloppe de manière qu'il ne puisse pas voir ce qui se passe autour de lui. Un autre touchant du doigt ou indiquant d'une manière apparente un objet quelconque, lui demande : *Qui baisera ça ?* S'il présume que l'objet n'est pas agréable à baiser, il nomme quelqu'un de la société, et celui-ci doit remplir la commission ; s'il pense le contraire, il répond : *Moi.* Mais il arrive souvent que, par une fausse inspiration, il abandonne à d'autres de bonnes aubaines, pour se voir réduit ensuite à baiser une savate ou le parquet. Lorsqu'il s'est décidé à baiser telle ou telle chose, un autre prend sa place, et court les mêmes chances.

XLII.

Le roi dépouillé. On choisit un roi et une reine : on les place dans une partie distinguée de la chambre ; on nomme un esclave, qui va s'asseoir sur un tabouret aux pieds de leurs majestés. Le roi, appelant quelqu'un de la société, lui dit : *Approchez-vous de mon esclave.* La personne désignée ne doit pas obéir sur-le-champ ; elle donnerait un gage et prendrait la place de l'esclave ; elle doit dire seulement : *Oserai-je !* Le roi répond : *Osez.* Elle s'approche en disant : *J'ai fait, sire ; que ferai-je !* S. M. lui commande, par exemple, d'ôter à l'esclave ou son chapeau, ou son mouchoir, etc. On ne doit pas obéir de suite à cet ordre ; il faut encore demander, *Oserai-je !* lorsque le roi a dit *osez*, on ôte à l'esclave la partie désignée de son vêtement ; après quoi l'on doit avoir soin de répéter : *J'ai fait, sire ; que ferai-je ?* Le roi donne alors un ordre quelconque ; mais assez ordinairement il dit : *Retournez à votre place.* Si l'on part sans dire *oserai-je*, et sans que S. M. ait répondu *osez*, on donne un gage et l'on prend la place de l'esclave.

XLIII.

La Sellette. La société se range en demicercle d'un côté de la chambre. Une personne que le sort désigne, remplit le rôle d'*ami coupable*, et va se placer sur une chaise à l'autre extrémité. On nomme un *accusateur*; celui-ci s'assied à une table, prend une plume et du papier; puis portant la parole, il dit : « Illustres juges, savez-vous pourquoi l'ami (il nomme l'accusé) est sur la sellette ? » Alors chaque juge vient d'un air grave déclarer tout bas à l'accusateur le motif qu'il présume avoir mérité ce sort à l'ami coupable. Si c'est une femme, on dira, par exemple, qu'elle est sur la sellette pour avoir ravi trop de cœurs, pour avoir contrevenu aux lois de l'amour, parce qu'elle est ingrate, infidèle, etc. Si c'est un homme, pour avoir désespéré ses rivaux, pour n'avoir pas su se faire aimer, parce qu'il est boudeur, parce qu'il est trop bon, etc. L'accusateur ayant recueilli toutes les déclarations, reprend la parole, et s'adressant à l'ami coupable : « Un tel, soyez attentif; voici les faits dont on vous accuse : 1^o Pour avoir.... » Il lit alors confusément, c'est-à-dire, sans suivre l'ordre des déclarations,

les griefs portés contre l'accusé. A chaque accusation, l'ami coupable nomme celui des juges qu'il présume l'avoir faite. Tous ceux qu'il devine donnent un gage, et le premier nommé le remplace sur la sellette. S'il ne devine personne, il donne un gage, et l'on recommence l'information.

XLIV.

Le Sifflet. On a un petit sifflet suspendu à un ruban au bout duquel est une épingle pliée en crochet. On dit à celui qu'on veut attraper, que le sifflet va circuler dans la société, et que s'il le surprend entre les mains de la personne qu'il entendra siffler, celle-ci le cherchera à son tour. On l'invite alors à se retourner pour qu'il ne voie pas celui qui va le tenir le premier; et on lui accroche adroitement le sifflet derrière le dos. On siffle, il se retourne, et entraîne le sifflet; la personne qui est derrière lui, siffle à son tour; il se retourne encore, et voilà l'instrument de l'autre côté: il se trémousse en vain; le mouvement qu'il se donne ne sert qu'à faire rire aux éclats toute la société.

XLV.

Tirez, lâchez. On tient par un bout

dans sa main, autant de jarretières ou de rubans qu'il y a de personnes dans la société. Chacune d'elles prend un de ces rubans par l'autre bout. Lorsque celui qui fait le jeu dit, *lâchez*, il faut tirer ; s'il dit, *tirez*, il faut lâcher. Si quelqu'un tire ou lâche mal à propos, il donne un gage.

XLVI.

La Toilette à Madame. On donne à chaque joueur le nom d'un meuble de toilette : *peigne, poudre, ridicule, miroir, schall*, etc. Tout le monde est assis ; une seule personne, qui se nomme *madame J'ordonne*, est debout. Elle ne peut s'asseoir qu'en déplaçant un des meubles de sa toilette. Si elle dit, par exemple, *Madame demande son ridicule*, celui qui a reçu ce nom cède à l'instant sa place à madame J'ordonne, et prend la sienne : si madame J'ordonne dit : *Madame demande toute sa toilette*, tous les joueurs se lèvent, et doivent aller ensuite se rasseoir à une place différente de celle qu'ils viennent de quitter. Dans tout ce changement, il reste nécessairement une personne debout : elle est madame J'ordonne, et dépose un gage.

XLVII.

La Volière. Le directeur du jeu prend

une plume et du papier ; chaque personne vient lui déclarer tout bas quel est l'oiseau dont elle désire prendre le nom, et il l'inscrit. Le directeur a soin que sa volière soit composée d'espèces différentes. Sa liste étant complète, il en donne lecture, et invite à bien retenir les noms. Ensuite s'adressant à chacun en particulier, il lui dit : « Auquel de mes oiseaux donnez-vous votre cœur ? auquel confiez-vous votre secret ? auquel arrachez-vous une plume ? » L'un répond, par exemple : « Je donne mon cœur au tourtereau ; je confie mon secret au perroquet ; j'arrache une plume au hibou. » L'autre répond de même, en indiquant aussi trois oiseaux dont les noms soient sur la liste. Les questions ayant été faites à tout le monde, le directeur fait connaître quelles sont les personnes que les oiseaux désignent. Alors on embrasse l'oiseau à qui l'on a donné son cœur, on fait une confidence à celui auquel on a confié son secret ; et celui à qui l'on a arraché une plume est tenu de donner un gage.

XLVIII.

Le Furet. On enfle un anneau dans un long ruban ou dans une ficelle que l'on

noue ensuite par les bouts. Chacun saisit des deux mains le ruban de distance en distance, et il se forme par ce moyen un cercle, au milieu duquel se place une personne de bonne volonté. On fait alors une ronde autour d'elle, en chantant le refrain suivant :

Il court, il court le furet,
 Le furet du bois, mesdames;
 Il court, il court le furet,
 Le furet du bois joli.
 Il a passé par ici,
 Le furet du bois joli.
 Il court, etc.

Pendant cette ronde, l'anneau passe de main en main. Le refrain terminé, on fait une pause; et celui qui est dans le cercle doit deviner quelle est la personne qui tient l'anneau : s'il se trompe, la ronde recommence; s'il rencontre juste, celui qui est découvert prend sa place.

XLIX.

Le Gant. La personne qui commence le jeu dit à son voisin à droite : « Je te jette
 « mon gant. »—Celui-ci réplique : « Pour-
 « quoi me jettes-tu ton gant ? » — La réponse à cette question doit toujours sonner en *ant*, et surtout ne point se faire atten-

dre, sans quoi l'on donnerait un gage. Il faut éviter aussi, sous la même peine, de se servir d'un mot déjà employé. On n'est point d'ailleurs scrupuleux sur les motifs que cette réponse renferme. Ainsi, par exemple, l'un dira, *parce que tu es charmant*, ou *méchant*; l'autre, *parce que tu as un gilet blanc*, ou *un air galant*, etc., etc. Enfin, les questions et les réponses, comme dans les autres jeux de ce genre, circulent à la ronde tant qu'on veut.

L.

Les Girouettes. Après s'être à peu près orientée, la personne qui conduit le jeu assigne à chaque paroi de la salle le nom d'un des quatre vents cardinaux, *nord*, *sud*, *est*, *ouest*, et prie les joueurs de bien s'en souvenir : elle les fait ensuite ranger debout sur une ou plusieurs files ; c'est alors que l'action commence. Chaque fois que la personne qui conduit le jeu prononce le nom d'un vent, en indiquant du doigt le côté de la chambre d'où ce vent est censé souffler, tout le monde doit à l'instant tourner le dos à ce côté-là. Si elle dit *nord*, par exemple, il faut de suite faire face au *sud*. Lorsqu'elle dit *tempête*, chacun doit tourner rapidement trois fois sur soi-

même, et se retrouver dans la même position. Quiconque ne se tourne pas du côté convenable, ou n'exécute pas avec assez de précision le mouvement qui est prescrit, donne un gage. Il est clair que, sous peine aussi de donner un gage, il faut rester immobile, si l'on entend nommer un vent directement opposé à celui en face duquel on est déjà.

LI.

Le Propos interrompu. La société se forme en cercle. Celui qui dirige le jeu fait tout bas une question à son voisin de droite, celle-ci, par exemple : *A quoi sert un roman !* Le voisin doit faire aussi à voix basse une réponse convenable ; on suppose qu'il réplique : *Il sert à amuser.* Puis il adresse une interpellation d'une autre espèce à son voisin à droite. Les questions et les réponses se succèdent ainsi à la ronde, jusqu'à ce qu'on soit arrivé au point du départ. Alors celui qui dirige le jeu, interrogé tout haut à son tour par son voisin à gauche, lui donne pour réponse celle qu'il a reçue de son voisin à droite ; lequel, interrogé de nouveau, en fait de même, et ainsi de suite. La discordance qui résulte entre les demandes et les réponses, produit

des coqs-à-l'âne très-plaisans. Pour rendre la chose plus sensible, reprenons notre exemple. Supposons que la personne placée à droite de celui qui dirige le jeu ait demandé la première fois : *A quoi sert le jus de pavot !* et qu'on lui ait répondu : *Il sert à faire dormir ;* lorsque le directeur du jeu lui adressera de nouveau la question, *A quoi sert un roman !* il faudra nécessairement cette fois-ci qu'elle réponde : *Il sert à faire dormir.*

LII.

Les Os. Toute la malice de ce jeu consiste dans la conformité de son entre le mot *os* et la voyelle *o*. Ainsi lorsqu'on fait cette question : « Ma servante n'aime pas les *os* que faut-il lui donner à manger ? » La personne interrogée doit dire le nom d'un mets, et éviter que la voyelle *o* n'entre dans la formation de ce nom. Celui qui répondrait, « Il faut lui donner des pommes, des choux, etc. » donnerait un gage.

LIII.

La Taupe. On se fait alternativement les questions que voici : *A.* As-tu vu ma « taupe ? — *B.* Oui j'ai vu ta taupe. — *A.*

« Sais-tu ce que fait ma taupe? — *B.* Oui, « je sais ce que fait ta taupe. — *A.* Sais-tu « faire comme elle? — *B.* Oui. » Celui qu'on interroge doit fermer les yeux à chaque réponse qu'il fait : s'il y manque, il donne un gage.

LIV.

La Reine de Nubie. C'est encore un jeu d'attrape ; et l'on ne saurait trop répéter qu'on ne doit faire usage de ces sortes d'amusemens que lorsqu'on est bien sûr que la personne aux dépens de qui l'on veut s'égayer, entend parfaitement la plaisanterie. Au reste, ces petites malices se supportent d'assez bonne grâce, lorsque ce sont des dames qui se les permettent. — On a pour cela une petite boîte de carton ou de fer-blanc en forme de tabatière, à double couvercle, et partagée par un fond en deux parties égales. D'un côté on place une petite figure noire couchée sur du taffetas noir ; on remplit l'autre côté de la boîte de noir d'ivoire bien tamisé. On montre son petit Amour à la compagnie, et l'on a bien soin surtout de le faire remarquer et même toucher à celui qu'on se propose d'attraper, afin qu'il ne conçoive aucune défiance.

Puis retournant à sa place, on déclame avec emphase les vers suivans :

L'illustre Reine de Nubie
 Dans cette boîte a renfermé
 Un Amour africain sans vie.
 Sur ce petit infortuné
 Que chacun de vous, je vous prie,
 Vienne à son tour bien fort souffler,
 Afin de le ressusciter.

Pour voiler la supercherie, on expose les conditions du jeu. Ces conditions doivent être pour chaque personne qu'on invite à venir souffler,

- 1° De se lever promptement ;
- 2° De porter les mains sur les hanches ;
- 3° De les porter au sommet de la tête et de les y laisser ;
- 4° De faire trois pas en partant du pied gauche ;
- 5° De faire trois pirouettes ou de tourner trois fois ;
- 6° De faire trois inclinations ;
- 7° Enfin, de s'avancer, toujours les mains sur la tête, pour souffler sans rire sur le petit Amour.

Le tout sous peine de donner un gage pour chaque infraction.

Diverses personnes sont ensuite appelées, et remplissent leur mission sans ma-

lencontre. A chaque fois on ferme la tabatière, on la porte à l'oreille, et frappant trois petits coups dessus, on dit :

Tic, tac, tac, hélas ! hélas !
L'amour ne ressuscite pas.

Mais lorsque arrive le tour de celui qu'on veut attraper, on ouvre la boîte du côté qui renferme le noir d'ivoire ; on l'invite à souffler fort ; et la poudre, chassée par son souffle, lui couvre la figure. Chacun s'écrie alors :

L'amour est ressuscité,
Vive le héros barbouillé !

En pareil cas, la personne qui a donné dans le piège ne mettrait point les rieurs de son côté si elle montrait de l'humeur : ce qui lui reste de mieux à faire, c'est d'user du privilège que doit avoir un héros d'embrasser une princesse, et de barbouiller à son tour le visage de la méchante reine de Nubie, en se hâtant de la baiser sur l'une et l'autre joue.

CHAPITRE II.

PÉNITENCES.

La pudeur a sa fausseté,
Et le baiser son innocence.

1. **L'AUMÔNE.** Un cavalier, s'agenouillant devant une dame, se tient dans une attitude de suppliant, et lui frappe légèrement sur les genoux avec ses deux mains. La dame l'interroge aussi longuement qu'il lui plaît sur ce qu'il désire; elle lui demande, par exemple : *Voulez-vous du vin? voulez-vous du pain?* etc. Cependant le cavalier continue de frapper, jusqu'à ce qu'on lui dise : *Voulez-vous un baiser?* Comme c'est là l'aumône qu'il attendait, il s'empresse de la recevoir.

2. *Les Aunes d'amour.* On prend les mains d'une dame, et on les réunit; puis on les écarte comme si l'on voulait mesurer la longueur de ses bras; et dans cette position on l'embrasse. C'est là *une aune d'amour.*

On peut ordonner de prendre deux, trois, quatre *aunes* de ce genre, et même davantage ; mais on ne peut excéder le nombre que prescrit la pénitence.

3. *Le Baiser à la capucine.* Le pénitent choisit une dame. L'un et l'autre se mettent à genoux dos à dos. La dame tourne la tête à droite ; et son cavalier, penchant la sienne sur l'épaule gauche, plie son corps du mieux qu'il peut, sans qu'il lui soit permis de déranger ses genoux ; et il va, dans cette position gênée, cueillir le baiser qu'on lui offre.

4. *Le Baiser à la religieuse.* Celui à qui cette pénitence est imposée, choisit une dame qu'il embrasse à travers les barreaux du dossier d'une chaise.

5. *Le Baiser à la turque.* Dans une pièce voisine de celle où la société est réunie, on a préparé secrètement une espèce d'*ottomane*, dont voici la disposition : on place trois chaises à côté l'une de l'autre ; celle du milieu est retournée, c'est-à-dire que le siège ressort par derrière, et que son dossier conserve l'alignement avec ceux des deux autres chaises. On étale sur ces chaises un tapis, ou un mauvais schall, ou une

nappe, et l'on recouvre de même les dossiers. Tout cet appareil doit présenter ainsi la forme d'une banquette à trois places. Celui à qui on impose la pénitence se choisit une sultane, qui elle-même désigne deux odalisques qui doivent lui servir de compagnes. Celles-ci prennent chacune un flambeau, se dirigent au lieu où ont été faits les préparatifs que nous venons de décrire; toutes les personnes de la société les suivent deux à deux; le sultan et la sultane ferment la marche. Arrivés à l'ottomane, les deux odalisques s'asseyent chacune sur une des chaises qui en forment les extrémités, en faisant attention de tenir bien tendue la partie de l'étoffe qui cache le vide qui existe entre elles. Les suivans forment la haie de chaque côté. La sultane conduit son sultan vers l'ottomane, l'invite à s'asseoir entre les deux odalisques; au moment où il se prête à cette invitation, elles se lèvent l'une et l'autre, et le sultan se trouve le derrière sur le carreau.

6. *Le Baiser au hasard.* On prend les rois et les dames d'un jeu de cartes. Si la pénitence est imposée à un cavalier, on mêle les quatre dames, et on les distribue au hasard à quatre personnes du sexe iné-

galement partagées des agrémens de l'âge ou de la figure : on fait ensuite tirer au cavalier un des quatre rois ; et s'il tire, par exemple, le roi de trèfle, il embrasse la personne à qui la dame de trèfle est échue. On procède dans le sens contraire, si c'est à une dame qu'on inflige la pénitence.

7. *Baiser le derrière de la porte.* Le cavalier à qui on impose cette pénitence prie une dame de venir se placer contre une porte, et il l'embrasse.

8. *Le Baiser de lièvre.* Un cavalier et une dame prennent par chaque bout une longue aiguillée de fil, et la retirent en la mâchant jusqu'à ce que les deux bouches se rencontrent.

9. *Baiser les quatre coins de la chambre.* On place une dame à chaque coin de la chambre, puis on les embrasse. Cette pénitence, et toutes les autres à double sens, prêtent toujours à rire aux dépens de celui qui les exécute au pied de la lettre ; ce qu'il est cependant difficile de ne point faire lorsqu'on n'en connaît pas la finesse.

10. *Le Baiser trompeur.* Une dame accourt vers un cavalier comme pour lui

offrir un baiser. Celui-ci s'avance pour le recevoir; mais elle le repousse, et va le donner à son voisin. •

11. *Le Berceau d'amour.* Celui ou celle qui doit exécuter cette pénitence, choisit une personne du sexe différent du sien. Elles se prennent les mains, et figurent un berceau en les tenant élevées. L'un désigne ensuite une dame, et l'autre un cavalier, qui se présentent pour passer sous le berceau. A peine sont-ils entrés, que les bras s'abaissent et les retiennent prisonniers. Chacun d'eux paie un baiser pour sa rançon. Ce nouveau couple se place à côté du premier, et dans une semblable position. Un troisième couple est appelé; et l'on conçoit que celui-ci a un double tribut à acquitter avant d'avoir traversé le berceau ainsi agrandi. Toutes les personnes de la société viennent ainsi se ranger à la suite les unes des autres. Si les dames et les cavaliers ne sont pas en nombre égal, ceux qui restent passent un à un, et paient leur tribut à qui de droit.

12. *Bouder.* Le boudeur se retire dans un coin, après avoir déclaré tout bas au dépositaire des gages le nom d'une personne. Il doit tourner le dos à toutes celles qui

viennent offrir de l'embrasser, jusqu'à ce que la personne qu'il a désignée se présente.

13. *La Chandelle de Noël.* On bande les yeux à celui qui doit exécuter cette pénitence; on lui remet un petit bout de bougie de trois ou quatre lignes de longueur; on le fait mettre à genoux, et l'on place par terre devant lui une chandelle. Il doit y allumer à tâtons le petit morceau de bougie qu'il tient, sans s'aider de la main gauche; ce qui n'est pas très-aisé, si l'on veille à ce qu'il n'y voie pas clair.

14. *Le Cheval d'Aristote.* Celui à qui cette pénitence est imposée, se met à quatre pattes sur le parquet. Une dame s'assied sur son dos, et il va la présenter, dans cette position, à tous les cavaliers, qui l'embrassent chacun à son tour.

15. *Le Chevalier de la triste figure.* Celui à qui cette pénitence est ordonnée, fait asseoir une dame sur ses genoux. Celle-ci appelle un autre cavalier, qui vient l'embrasser.

16. *La Confession.* On se choisit un confesseur. Celui-ci fait à son pénitent toutes

les questions qui lui viennent à l'idée, et le pénitent doit y répondre d'une manière satisfaisante ou évasive.

17. *La Confiance.* On fait à l'oreille de son voisin une confiance quelconque.

18. *Les Conseils.* Cette pénitence consiste à donner tout bas un conseil quelconque à une personne, ou même à chaque personne de la société, selon qu'on le détermine.

19. *Déclaration d'amour.* Le cavalier à qui l'on ordonne cette pénitence se jette aux pieds d'une dame, et lui fait l'aveu de sa flamme.

20. *L'Electricité.* Celui qui est condamné à cette pénitence doit monter sur un tabouret ou sur une chaise. Deux cavaliers lui donnent la main de chaque côté; la société se forme en cercle en entremêlant les dames et les messieurs, qui se tiennent tous par la main. Alors les deux acolytes du patient impriment à ses bras un mouvement de rotation; ce mouvement communique au cercle l'étincelle électrique: le premier acolyte à droite embrasse sa voisine, celle-ci embrasse le voisin qui

suit, et ainsi à la ronde. Le patient seul n'embrasse personne.

21. *Embrasser la personne que l'on aime sans que cela paraisse.* C'est embrasser toutes les personnes du sexe différent du sien.

22. *Embrasser le chandelier.* C'est embrasser une personne qui tient une chandelle à la main.

23. *Embrasser son ombre.* C'est se placer entre la lumière et la personne que l'on embrasse.

24. *Embrasser le dessous du chandelier.* C'est embrasser une personne en lui tenant sur la tête un chandelier.

25. *Être à la discrétion.* C'est être obligé d'obéir ponctuellement aux ordres d'une personne, ou de la société entière, selon qu'on l'a déterminé.

26. *L'Exil.* On ordonne à une personne d'aller se placer dans un coin de la chambre, et d'y rester tout le temps que l'on détermine.

27. *Faire ce que la société ne veut pas.* Le titre de cette pénitence en donne suffisamment l'explication : lorsqu'une personne

dit, *Je ne veux pas que vous m'embrassiez*, cela doit signifier, *Embrassez-moi*.

28. *Faire des comparaisons*. Celui qui exécute la pénitence doit comparer chaque personne à quelqu'un ou à quelque chose. Pour que la comparaison soit suivant les règles, il faut qu'elle offre une différence avantageuse ou défavorable à la personne que l'on compare. Par exemple, on peut dire à une dame : « Vous ressemblez à une rose; mais vous ne passez pas comme elle; » à un cavalier : « Vous ressemblez au tourtereau, mais vous n'en avez pas la fidélité, etc. etc. »

29. *Faire le pied de grue*. La personne condamnée à faire cette pénitence doit se tenir sur un pied, jusqu'à ce qu'une dame ou un cavalier de la société qu'elle désignera elle-même, lui dise que c'est assez.

30. *Faire une Vénus*. On fait deux espèces de Vénus, l'une morale, l'autre physique. La première se forme des qualités du cœur et de l'esprit, que l'on emprunte à chacune des dames de la société : on prend à celle-ci sa modestie, à celle-là sa sagesse, à une autre sa douceur, etc. Quant à la Vénus physique, on la compose à l'aide

des traits extérieurs ; les yeux d'une dame, la bouche d'une autre, etc., sont successivement désignés pour sa formation.

31. *La Franchise.* Cette pénitence consiste à dire à une personne désignée, ce que l'on pense d'elle.

32. *Jean souffle la chandelle.* Cette pénitence consiste à prendre une chandelle allumée, à la passer rapidement devant son visage en soufflant, et à faire ce manège jusqu'à ce qu'on soit parvenu à l'éteindre.

33. *Le Kaléidoscope.* On donne au cavalier à qui on impose cette pénitence un papier ou un cahier plié en forme de tube. On lui dit de s'en servir en guise de kaléidoscope, en appliquant une des extrémités sur l'œil droit, et tenant l'œil gauche fermé. Il reste assis dans cette position, et la personne qui dirige le jeu désigne un cavalier et une dame qui, se plaçant en face du lorgneur, se mettent d'abord dos à dos, tournent ainsi plusieurs fois sur eux-mêmes en agitant les bras, puis, se remettant côte à côte, saluent profondément le lorgneur ; se replacent dos à dos, saluent la société, font volte face, se saluent l'un l'autre pro-

fondément, et finissent par s'embrasser. Pendant cette scène, le *pénitent* doit tenir constamment son rouleau de papier appliqué contre l'œil : s'il l'ôtait, on désignerait un second couple pour recommencer la cérémonie devant lui.

34. *Le Muet*. Cette pénitence consiste à exécuter sans dire mot les ordres que chaque personne donne par signes.

35. *L'Officieux*. Le cavalier à qui on impose cette pénitence, choisit un autre cavalier ou accepte celui qui se présente. Ils vont l'un et l'autre à l'extrémité de la chambre. Là le premier ayant reçu une épée, ou une canne en forme d'épée, la place sur son épaule, et reçoit l'ordre de son compagnon d'aller trouver telle dame qu'il lui désigne, de la saluer de son arme, et de la lui amener en l'escortant. Dès qu'ils sont arrivés, on ordonne à l'*officieux* de faire volte face, et son compagnon embrasse la dame derrière lui. La dame lui ordonne ensuite de reconduire à sa place le cavalier qu'elle vient d'embrasser, et de lui en amener un autre qu'elle désigne. Celui-ci, après avoir reçu un baiser comme le premier, fait reconduire la dame à sa place, s'en fait amener une autre avec le même

cérémonial; et les allées et venues de l'*officieux* continuent jusqu'à ce que tous les cavaliers et toutes les dames de la société aient été conduits et reconduits alternativement.

36. *Le Pèlerinage.* Un cavalier conduit une dame par la main, et la présente alternativement à toutes les personnes de la société. Lorsqu'il arrive devant un cavalier, il lui dit : « Un petit morceau de pain « pour moi, un baiser pour ma sœur; » et à une dame, « un petit morceau de pain « pour ma sœur, un baiser pour moi. »

37. *Le Perroquet.* On fait alternativement à toutes les personnes de la société cette question : « Si j'étais perroquet, que « me feriez-vous dire? » Chacun y répond à sa guise.

38. *La Pendule.* Celui qui exécute cette pénitence, se tient debout devant la cheminée, et appelle une personne du sexe différent du sien. Celle-ci s'approche, et lui demande : *Quelle heure est-il?* Si la pendule répond qu'il est douze heures, le questionneur doit lui donner ou en recevoir douze baisers.

39. *Petit papier.* On demande à chaque

personne de la société : « Si j'étais petit « papier, que feriez-vous de moi ? » et chacun répond ce que bon lui semble.

40. *La Planche de chêne.* La personne à qui cette pénitence est infligée, se tient debout, le dos appuyé contre une porte. Elle appelle une autre personne du sexe différent du sien, qui vient se placer vis-à-vis d'elle; celle-ci en appelle une troisième, qui se place dos à dos. Alors on ordonne de faire volte face, et d'embrasser ce que l'on a devant soi.

41. *Le Pont d'amour.* Un cavalier, les mains posées par terre, reçoit sur son dos une dame et un cavalier, qui s'y embrassent.

42. *Le Portier.* Celui qui fait la pénitence se place à la porte d'une pièce voisine, dans laquelle il enferme une dame. Celle-ci frappe un instant après; le portier ouvre. Elle lui nomme à voix basse le frère qu'elle demande, et il s'écrie : « La « sœur N... attend le frère N... » Le frère entre aussitôt avec elle, et le portier referme sa porte. La sœur revient ensuite, et l'on se doute bien que ce n'est pas sans avoir reçu un baiser. Le frère frappe à son

tour, et demande une sœur. Enfin tout le monde, excepté le portier, se rend ainsi successivement au parloir.

43. *La Queue de lapin.* Quoique cette pénitence n'ait rien qui puisse blesser la bienséance, on doit cependant s'abstenir de l'imposer dans une société où l'on se pique de bon ton. Mais au sein de ces réunions qu'anime une franche gaieté, et où l'on ne se formalise que de ce qui offense les mœurs, le tableau grotesque qu'elle présente ne manque jamais de provoquer les éclats de rire. Voici en quoi elle consiste. On tortille un morceau de papier de huit à neuf pouces de longueur : un des joueurs, désigné pour être le *lapin*, quitte son habit, et on lui attache avec une épingle ce papier par derrière à la ceinture de la culotte. On rabaisse ensuite le papier de manière qu'il reste dans une position horizontale ; mais il doit avoir assez d'élasticité pour balloter en tous sens, sans s'abaisser par son propre poids. Cela fait, le *lapin* se met à exécuter une danse quelconque, dont les mouvemens soient vifs et accélérés ; ou, s'il ne sait pas danser, il tourne autour de la salle en faisant de petits sauts à droite, à gauche, en avant, et en

trépignant de façon à imprimer à tout son corps une agitation continuelle, à laquelle participe le papier qu'il porte. Pendant ce temps, la personne à qui l'on a donné la pénitence, doit, munie d'une bougie allumée, suivre par derrière le danseur, et essayer de mettre le feu au papier. Si elle n'y réussit pas dans un espace de temps fixé, son gage ne lui est point rendu : on en tire un autre, et le joueur à qui il appartient fait à son tour les mêmes tentatives. L'épreuve recommence jusqu'à l'épuisement des gages, si personne ne parvient jusque-là à mettre le feu au mobile papier. Celui entre les mains duquel la bougie, frappée par le papier, viendrait à s'éteindre, cède la place à un autre, et donne un nouveau gage. Un *lapin* leste, et qui entend bien le jeu, doit conserver sa queue saine et sauve.

44. *Le Repas d'auberge.* Le cavalier auquel on impose cette pénitence se retire à l'écart, et la société convient de deux plats qu'on lui offrira, l'un gras, et l'autre maigre ; l'un est choisi parmi les mets ordinaires, l'autre parmi des alimens propres aux animaux, tels, par exemple, que du foin, des chardons, un gigot de chien, un civet de chat, etc. Supposons que le choix se

soit fixé sur des perdrix et des chardons. On rappelle alors le *pénitent*, et la personne qui dirige le jeu, lui dit : « Mon auberge
« est renommée sur toute la route; on y
« trouve ordinairement tout à profusion;
« malheureusement aujourd'hui j'ai peu
« de chose; il ne me reste que deux plats,
« l'un gras, l'autre maigre : j'en garde un
« pour un voyageur de distinction; l'autre
« sera pour vous : choisissez. » S'il choisit le
maigre, on lui déclare qu'il dînera avec
des chardons, et que ce sont des perdrix
qui restent en réserve. S'il choisit le gras,
on le félicite sur la finesse de son goût; et
les rieurs sont de son côté.

45. *Le Roi de Maroc*. Celui qui exécute la pénitence, prend une bougie allumée; il invite une autre personne à en prendre une aussi. Ils se placent chacun à une des extrémités de la salle; et d'un air triste, les yeux baissés, ils s'avancent lentement l'un vers l'autre. Lorsqu'ils se rencontrent, ils lèvent les yeux, soupirent, font l'exclamation prescrite, et continuent leur marche jusqu'à l'extrémité opposée. Ces allées et ces venues ont lieu jusqu'à ce qu'ils aient achevé le dialogue que voici :

- 1^{re} rencontre. { A. Ah! quelle nouvelle!
B. Hélas!
- 2^e rencontre. { A. Le roi de Maroc est mort.
B. Hélas! hélas!
- 3^e rencontre. { A. Il est enterré!
B. Hélas! hélas! hélas!
- 4^e rencontre. { A. Il s'est coupé le cou d'un coup
de coutelas.
B. Hélas! hélas! hélas! et quatre
fois hélas!

46. *Le Secret.* On fait tout bas une confidence à une personne; celle-ci la répète à l'oreille de son voisin, qui n'est pas plus discret, et la confidence fait ainsi le tour du cercle. Le dernier qui la reçoit la publie alors à voix haute.

47. *Le Soldat prussien.* Le cavalier qui reçoit cette pénitence se choisit un officier. Celui-ci conduit son *soldat* à l'écart, lui donne une canne ou un bâton en guise de fusil; et, après lui avoir fait faire quelques temps d'exercice, il le ramène, en le précédant, au milieu de la société. Là, conduisant successivement son soldat, devant chaque dame, il lui fait présenter les armes à l'une, porter les armes à l'autre, amorcer, coucher en joue, faire feu un ge-

nou en terre, etc.; et à chaque commandement que le *soldat* exécute, l'*officier* embrasse la dame. La ronde terminée, l'*officier* fait le commandement de *se reposer sur les armes*, et renvoie le *soldat* à sa place.

48. *Le Sorcier*. Cette pénitence est une attrape. On annonce à celui qui est destiné à en être la victime, qu'on va lui bander les yeux, qu'on le fera tourner trois fois sur lui-même le bras droit tendu, qu'on lui mettra dans la main une baguette, qu'il devra deviner ce que quelqu'un de la société placera au *bout* de cette baguette, et qu'il pourra pour cela s'aider de tous sens, la vue exceptée. Comme un bâton a toujours deux bouts, c'est là que gît l'équivoque. Pendant qu'une personne lui attache le bandeau, une autre enduit en secret l'une des extrémités de la baguette avec une couche épaisse, ou de moutarde, ou de fromage à la crème, ou de confitures. Lorsqu'on lui a dit d'ouvrir la main pour le recevoir, on la lui donne par le bout ainsi barbouillé. Chacun alors lui crie, *devinez!* et l'on rit de la contenance embarrassée du pauvre *sorcier*, dont l'imagination au premier abord se promène sur toute autre chose que des ruses.

49. *Le Soufflet donné et rendu.* On ordonne à un cavalier de donner un soufflet à une dame, qui le lui rendra. Si cette pénitence s'exécutait dans le sens qui se présente d'abord, il y aurait de l'indécence à l'infliger; mais elle consiste seulement à présenter à une dame l'ustensile de cheminée qui sert à animer le feu, et à le recevoir ensuite pour le remettre à sa place.

50. *Soupirer.* La personne que l'on envoie soupirer se place dans un coin. On lui demande: *Pour qui soupirez-vous?* Elle nomme une personne du sexe différent du sien, qui va l'embrasser. Celle-ci soupire à son tour pour une autre, et successivement tous les cavaliers et toutes les dames de la société soupirent de même. Tout le monde se trouve alors rangé sur une file: le premier qui a soupiré revient à sa place en embrassant toutes les personnes du sexe différent qu'il trouve sur son passage; le second en fait autant; et ainsi jusqu'au dernier.

51. *La Statue.* La personne condamnée à faire la statue, se place sur une chaise, ou simplement au milieu de la chambre. Chacun lui fait alors prendre successive-

ment la position qu'il lui plaît. L'un lui ordonne de tourner la tête à droite, l'autre de la tourner à gauche; celui-ci lui dit de lever un bras, celui-là veut qu'elle lève une jambe, etc.

52. *Le Testament.* On lègue à chaque personne de la société quelque chose que l'on possède moralement ou physiquement. On donne à l'un son chapeau, à l'autre sa langue, à l'autre sa discrétion; à une dame son amour, sa tendresse, etc.

53. *Le Tracas de Polichinelle.* La dame à qui l'on ordonne cette pénitence, se choisit une bonne amie; celle-ci reste assise, et l'autre va successivement embrasser tous les messieurs. A chaque baiser qu'elle reçoit, elle vient le rendre à sa bonne amie.

54. *Les trois B.* Le cavalier à qui on impose cette pénitence, doit devenir en apparence *borgne*, *boiteux* et *bossu*. A cet effet, il ferme un œil, courbe le dos, et s'appuyant sur un bâton, il se tient sur un seul pied. Dans cette attitude, il va à cloche-pied se présenter alternativement à chaque dame de la société, en disant :

Un petit baiser, madame, par pitié,
A ce pauvre homme marqué aux trois B.

Libre aux dames de lui faire ou de ne lui pas faire l'aumône; celles qui refusent lui répondent, *Dieu vous assiste*; et il doit passer outre sans user de contrainte, sous peine de ne point retirer son gage.

55. *Le Voyage à Corinthe*. Le cavalier pénitent, tenant une bougie allumée, donne un mouchoir blanc à celui qu'il choisit pour l'accompagner dans son voyage; puis il le prend par la main, et le conduit à toutes les dames de la société. Le compagnon de voyage les embrasse successivement, et à chaque fois il essuie avec le mouchoir la bouche de son conducteur.

56. *Le Voyage à Cythère*. Le voyageur choisit une dame pour compagnon de route. Ils partent ensemble, et vont dans une pièce voisine. Là, les deux voyageurs s'embrassent; puis le cavalier touche une partie du vêtement ou du corps de sa dame; on suppose ici que ce soit le bout du petit doigt de la main gauche. Revenant ensuite avec elle, il demande alternativement à chaque personne de la société ce qu'elle pense qu'il a touché. L'une dit c'est la joue gauche, une autre c'est la main droite, une autre c'est le front; celui-ci

indique le pouce de la main gauche, celui-là le petit doigt de la main droite. A chaque fausse indication, le voyageur baise sa dame à la place mal à propos désignée; et si personne ne devine, il termine en baisant la partie qu'il a réellement touchée. Celui qui nommerait par hasard cette partie, la baiserait lui-même, et la pénitence finirait là.

FIN.

TABLE.

PREMIÈRE PARTIE.

Récréations physiques et mathématiques, tours de cartes et de gibecière.

| | |
|---|--------------|
| CHAPITRE I ^{er} . Des jeux qui exigent l'adresse des mains. | Page 1 |
| CHAP. II. Notice sur les Nombres et sur les Idées superstitieuses qu'ils ont produites. | 15 |
| CHAP. III. Récréations arithmétiques. | 25 |
| 1. Deviner le nombre que quelqu'un aura pensé. | <i>ibid.</i> |
| 2. Autre manière. | 26 |
| 3. Autre manière. | 27 |
| 4. Autre manière. | <i>ibid.</i> |
| 5. Autre manière. | 28 |
| 6. Autre manière. | <i>ibid.</i> |
| 7. Autre manière. | 29 |
| 8. Deviner deux objets serrés dans la main. | 31 |
| 9. Autre manière. | <i>ibid.</i> |
| 10. Deviner plusieurs nombres pensés. | 32 |
| 11. Quelqu'un ayant dans chaque main une même quantité de pièces, deviner combien il y en a en tout. | 34 |
| 12. De trois choses et de trois personnes proposées, deviner quelle chose aura été prise par chaque personne. | 35 |
| 13. Autre manière. | 38 |
| 14. De plusieurs choses disposées en rond, deviner laquelle on aura pensée ou touchée à votre insu. | 39 |

| | |
|---|--------------|
| 15. Jeu de l'anneau. | Page 41 |
| 16. Jeu de dés. | 42 |
| 17. Plusieurs dés étant jetés, deviner les points qui en proviennent. | 43 |
| 18. De trois personnes qui ont pris des jetons ou des cartes, deviner combien chacune en a. | 44 |
| 19. Deviner combien il y a de points en trois cartes que quelqu'un aura choisies. | 46 |
| 20. De plusieurs cartes disposées en plusieurs rangs, deviner laquelle on aura pensée. | 47 |
| 21. Autre manière. | 48 |
| 22. Plusieurs cartes étant pensées par différentes personnes, deviner laquelle chaque personne aura pensée. | 51 |
| 23. Autre manière. | 52 |
| 24. Autre manière. | 53 |
| 25. Deviner le reste d'une soustraction sur des nombres inconnus. | <i>ibid.</i> |
| 26. Autre manière. | 54 |
| 27. Partager par moitié huit pintes de vin avec trois vases inégaux. | 55 |
| 28. Autre manière d'opérer. | 56 |
| 29. Partager par moitié douze pintes de vin, avec trois vases inégaux. | <i>ibid.</i> |
| 30. Le piquet sans cartes. | 57 |
| 31. Deviner un nombre pensé. | 58 |
| 32. Trois cartes ayant été présentées à trois personnes, deviner celle que chacune aura prise. | 59 |
| 33. De seize cartes, deviner celle que quelqu'un aura pensée. | 60 |
| 34. Jeu de multiplication. | 61 |
| 35. Autre jeu de multiplication. | 63 |
| 36. Addition faite d'avance. | 65 |
| 37. Carrés magiques. | 66 |
| 38. Brebis comptées le loup les mange. | 75 |
| 39. Arrangement difficile de seize cartes. | 78 |
| 40. Disposition ingénieuse pour corriger le hasard. | 79 |
| 41. Calcul singulier. | 81 |
| CHAP. IV. Singularités remarquables dans les progressions arithmétiques et géométriques. | 82 |

| | |
|--|--------------|
| CHAP. V. Notice sur les Sciences occultes. | Page 89 |
| 1 ^{er} Astrologie judiciaire. | 92 |
| 2. Divinations. | 94 |
| 3. Augures. | 103 |
| 4. Oracles. | 104 |
| 5. Sibylles. | 105 |
| 6. Philtres, Charmes, Maléfices, etc. | <i>ibid.</i> |
| 7. Revenans, Loups-Garous, Vampirisme. | 108 |
| 8. Talismans. | 111 |
| CHAP. VI. Magie blanche et Tours de gibecière: | 113 |
| SECT. I ^{re} . Jeu de gobelets. | <i>ibid.</i> |
| SECT. II. Récréations analogues à la gibecière. | 124 |
| 1. La baguette divinatoire. | 125 |
| 2. Le courrier invisible, ou Jean de la Vigne. | 126 |
| 3. Jeu de cartes. | <i>ibid.</i> |
| 4. Faire passer un écu à travers une table. | 128 |
| 5. Les deux cartes changeantes. | 129 |
| 6. Faire trouver une carte dans un œuf. | 130 |
| 7. Autre manière. | 131 |
| 8. Faire trouver une carte dans le chaton d'une bague. | <i>ibid.</i> |
| 9. Enlever la chemise à quelqu'un sans le déshabiller. | 132 |
| 10. Rendre hideux les visages d'une société. | 133 |
| 11. Gageure insidieuse. | <i>ibid.</i> |
| 12. Autre gageure insidieuse. | <i>ibid.</i> |
| 13. Les piliers de Salomon. | 134 |
| 14. Encre sympathique. | 135 |
| 15. Faire sept morceaux en deux coups d'un objet figuré en fer à cheval. | 136 |
| 16. Croix difficiles en apparence à figurer. | <i>ibid.</i> |
| 17. Moyens pour faire des impromptus. | 138 |
| 18. Le petit Turc savant. | 139 |
| 19. Les ondins. | 141 |
| 20. Le mouchoir mis en pièces et raccommodé. | 142 |
| 21. La carte dansante. | <i>ibid.</i> |
| 22. La carte clouée au mur d'un coup de pistolet. | 143 |
| 23. L'œuf qui danse. | 145 |
| 24. L'oiseau mort ressuscité. | <i>ibid.</i> |
| 25. La lampe sympathique. | 146 |
| 26. Le petit chasseur. | 147 |

| | |
|---|--------------|
| 27. Le pigeon tué d'un coup de sabre donné à son ombre. | Page 147 |
| 28. Le houquet magique. | <i>ibid.</i> |
| 29. L'anneau dans un pistolet, et qui se trouve au bec d'une tourterelle. | 149 |
| 30. Le coffre qui s'ouvre au commandement. | <i>ibid.</i> |
| 31. La montre pilée dans un mortier. | 150 |
| 32. Sauteurs chinois. | <i>ibid.</i> |
| 33. La femme invisible et les statues parlantes. | 151 |
| 34. Moyen de s'exposer sans danger à des décharges de mousqueterie et d'artillerie. | 156 |
| 35. Multiplication des jetons. | 157 |
| CHAP. VII. L'art de corriger la fortune au jeu, ou coups de piquet pour faire son adversaire repic au premier coup. | 159 |
| CHAP. VIII. Récréations diverses. | 173 |
| 1. Nommer toutes les cartes qu'une personne a prises au hasard dans un jeu. | <i>ibid.</i> |
| 2. Deviner combien de points renferme un nombre quelconque de cartes qu'une personne a tirées. | 175 |
| 3. Nommer par ordre toutes les cartes d'un jeu après l'avoir mêlé. | <i>ibid.</i> |
| 4. Séparer d'un seul coup les cartes rouges d'avec les noires. | <i>ibid.</i> |
| 5. Cadran magique. | 177 |
| 6. Les fantômes. | <i>ibid.</i> |
| 7. La tontine. | 180 |
| 8. Le jeu des cerises. | 182 |
| 9. De vingt-quatre mots deviner celui qu'on aura choisi. | 183 |
| 10. Les cartes changeantes. | 188 |
| 11. Les aveux. | 191 |
| 12. Les additions. | 194 |
| 13. Imiter avec une bouteille le bruit d'un pistolet. | 197 |
| 14. Composition d'un phosphore. | <i>ibid.</i> |
| 15. Manière de découper le verre. | 198 |
| 16. Tableau magique. | 199 |
| 17. Jeu de l'hôtesse. | 200 |
| 18. Idée primitive des différens jeux de casse-tête. | 201 |

| | |
|---|----------|
| 19. Avec un carton divisé en trente cases égales, former trente-deux cases. | Page 202 |
| 20. Diviser en quatre parties égales un carton d'une forme donnée. | 203 |
| 21. Assembler cinq morceaux de carton pour figurer une croix. | 204 |
| 22. Porte feuille magique. | 205 |
| 23. Mémoire artificielle. | 206 |
| 24. L'œuf en équilibre. | 208 |
| 25. Le jeu du mouchoir noué, et celui des ciseaux détachés. | 210 |
| 26. Partager une pièce en deux selon son plan. | 211 |
| 27. Les fleurs magiques. | 212 |
| 28. Éteignoir mécanique. | 213 |
| CHAP. IX. Récréations d'optique. | 215 |
| 1. Anamorphose. | ib. |
| 2. Chambre obscure. | ib. |
| 3. Fantasmagorie. | 216 |
| 4. Galerie perpétuelle. | 223 |
| 5. Le kaléidoscope. | 224 |
| 6. Lanterne magique. | 227 |
| 7. Lunette magique. | 228 |

DEUXIÈME PARTIE.

Petits jeux de société et pénitences.

| | |
|--|-----|
| CHAP. 1 ^{er} . Jeux de société. | 233 |
| 1. L'amphigouri. | ib. |
| 2. L'avocat. | 234 |
| 3. Les barres assis. | 235 |
| 4. La boîte d'amourette. | 237 |
| 5. Les chevaliers gentils. | ib. |
| 6. La clef de mon jardin. | 239 |
| 7. Colin-maillard à la bague. | 240 |
| 8. Combien vaut l'orge? | ib. |
| 9. Colin-maillard assis. | 241 |
| 10. Les compliments. | 242 |
| 11. Les coqs-à-l'âne. | 243 |
| 12. Le corbillon. | 244 |
| 13. Coton vole. | ib. |

| | |
|--------------------------------|--------------|
| 14. Les cris de Paris. | Page 245 |
| 15. Le curé. | 246 |
| 16. L'écho. | 247 |
| 17. Les élémens. | 248 |
| 18. Les fagots. | 249 |
| 19. La feuille d'amour. | 250 |
| 20. Le gastronome. | 251 |
| 21. Grain d'orge. | 253 |
| 22. J'aime mon amant par A. | <i>ibid.</i> |
| 23. Le jardin de ma tante. | 254 |
| 24. Le jeu du canard. | 256 |
| 25. Le lion malade. | 258 |
| 26. Les logogriphea. | <i>ibid.</i> |
| 27. Madame Angot. | 259 |
| 28. La main-chaude à deux. | 260 |
| 29. Les métamorphoses. | 262 |
| 30. Le mot. | <i>ibid.</i> |
| 31. Le mot placé. | 263 |
| 32. Les ombres chinoises. | 264 |
| 33. Ote-toi de là. | 265 |
| 34. Petit bonhomme vit encore. | 266 |
| 35. Le pied de bœuf. | <i>ibid.</i> |
| 36. Le pied de grue. | 267 |
| 37. Pigeon vole. | 268 |
| 38. Pincé sans rire. | 269 |
| 39. La pincette. | <i>ibid.</i> |
| 40. Pomme d'api. | 270 |
| 41. Qui baisera ça? | <i>ibid.</i> |
| 42. Le roi dépouillé. | 271 |
| 43. La sellette. | 272 |
| 44. Le sifflet. | 273 |
| 45. Tirez, lâchez. | <i>ibid.</i> |
| 46. La toilette à madame. | 274 |
| 47. La volière. | <i>ibid.</i> |
| 48. Le furet. | 275 |
| 49. Le gant. | 276 |
| 50. Les girouettes. | 277 |
| 51. Le propos interrompu. | 278 |
| 52. Les os. | 279 |
| 53. La taupe. | <i>ibid.</i> |
| 54. La reine de Nubie. | 280 |

CHAP. II. Pénitences.

| | Page |
|--|--------------|
| 1. L'aumône. | 283 |
| 2. Les aunes d'amour. | <i>ibid.</i> |
| 3. Le baiser à la capucine. | <i>ibid.</i> |
| 4. Le baiser à la religieuse. | 284 |
| 5. Le baiser à la turque. | <i>ibid.</i> |
| 6. Le baiser au hasard. | <i>ibid.</i> |
| 7. Baiser le derrière de la porte. | 285 |
| 8. Le baiser de lièvre. | 286 |
| 9. Baiser les quatre coins de la chambre. | <i>ibid.</i> |
| 10. Le baiser trompeur. | <i>ibid.</i> |
| 11. Le berceau d'amour. | 287 |
| 12. Boudier. | <i>ibid.</i> |
| 13. La chandelle de Noël. | 288 |
| 14. Le cheval d'Aristote. | <i>ibid.</i> |
| 15. Le chevalier de la triste figure. | <i>ibid.</i> |
| 16. La confession. | <i>ibid.</i> |
| 17. La confiance. | 289 |
| 18. Les conseils. | <i>ibid.</i> |
| 19. Déclaration d'amour. | <i>ibid.</i> |
| 20. L'électricité. | <i>ibid.</i> |
| 21. Embrasser la personne que l'on aime sans que
cela paraisse. | 290 |
| 22. Embrasser le chandelier. | <i>ibid.</i> |
| 23. Embrasser son ombre. | <i>ibid.</i> |
| 24. Embrasser le dessous du chandelier. | <i>ibid.</i> |
| 25. Être à la discrétion. | <i>ibid.</i> |
| 26. L'exil. | <i>ibid.</i> |
| 27. Faire ce que la société ne veut pas. | <i>ibid.</i> |
| 28. Faire des comparaisons. | 291 |
| 29. Faire le pied de grue. | <i>ibid.</i> |
| 30. Faire une Vénus. | <i>ibid.</i> |
| 31. La franchise. | 292 |
| 32. Jean souffle la chandelle. | <i>ibid.</i> |
| 33. Le kaléidoscope. | <i>ibid.</i> |
| 34. Le muet. | 293 |
| 35. L'officieux. | <i>ibid.</i> |
| 36. Le pèlerinage. | 294 |
| 37. Le perroquet. | <i>ibid.</i> |
| 38. La pendule. | <i>ibid.</i> |
| 39. Petit papier. | <i>ibid.</i> |

| | |
|---------------------------------|------------|
| 40. La planche de chêne. | Page 295 |
| 41. Le pont d'amour. | <i>ib.</i> |
| 42. Le portier. | <i>ib.</i> |
| 43. La queuc de lapin. | 296 |
| 44. Le repas d'auberge. | 297 |
| 45. Le roi de Maroc. | 298 |
| 46. Le secret. | 299 |
| 47. Le soldat prussien. | <i>ib.</i> |
| 48. Le sorcier. | 300 |
| 49. Le soufflet donné et rendu. | 301 |
| 50. Soupirer. | <i>ib.</i> |
| 51. La statuc. | <i>ib.</i> |
| 52. Le testament. | 302 |
| 53. Le tracas de polichinelle. | <i>ib.</i> |
| 54. Les trois B. | <i>ib.</i> |
| 55. Le voyage à Corinthe. | 303 |
| 56. Le voyage à Cythère. | <i>ib.</i> |

FIN DE LA TABLE.

Jean, *texte grec*, notes en français, cart. 1 f.
 latin en regard, br. 2 f. 50 c.
 Marc, *texte grec*, notes en français, cart. 1 f.
 latin en regard, br. 2 f. 50 c.
 Le même, *latin seul*, br. 1 f.
 Evangile selon S. Mathieu, *texte grec*, avec sommaires et notes en français, etc.; in-12, cart. 1 f.
 Le même, *grec-latin*, br. 3 f.
 Le même, *latin seul*, br. 1 f. 80 c.
 Evangiles des dimanches, *texte grec*.
 Voyez Epistolae.
 Examen du Philostrate de Sophocle et de celui de La Harpe, avec traduction, notes et observations, par J. B. Gail; in-8°, br. 1 f. 50 c.
 Excerpta et Scriptioribus Graecis, par L. d'Andrezel, ancien inspecteur général de l'Université; nouv. édition revue et corrigée, etc.; ouvrage adopté par l'Université; in-12, cart. 3 f. 50 c.
 Le même ouvrage, *grec-français en regard*; nouv. édition, revue et corrigée, par M. F. Lecluse; 2 vol. in-12, br. 10 f.
 Le même ouvrage, *traduction française*, sans le texte, par le même; in-12, br. 4 f. 50 c.
 Le même ouvrage, *traduction française*, sans le texte, par M. Haugais; 2 vol. in-12, br. 4 f. 50 c.
 Extraits d'Arriophane, d'Ellien, de Lucien, de Plutarque, etc. Voyez Arriophane, Ellien, Lucien, etc.
 Fables d'Esop. Voyez Esopé.
 Fabulistes (les trois), Esopé, *texte grec*, avec version latine et traduction française; Phédre, *texte latin*, avec traduction française, et La Fontaine, avec notes, par J. B. Gail; 4 vol. in-8°, br. 10 f.
 Geographici Graeci Minores; Hudsoniana; editionis adnotationes in legat, cum Diodwelli dissertationibus editidit; suasque et variorum lectiones subjeit; versionem latinam, etc.; in-12, br. 7 f. 50 c.

4 00 or. cr.
 Iphigénie en Tauride, *traduction grec*, avec argument, etc.; in-12, br. rogn. 1 f. 50 c.
 1 25 *grec-latin*, br. 3 f.
 2 50 *latin seul*, br. 1 f. 80 c.
 Médée, *tragedie, texte grec*, notes en français et imitations de M. Vendel-Heyl; in-12, br. rogn. 1 f. 25 c.
 1 12 *grec-latin*, br. 3 f.
 2 50 *latin seul*, br. 1 f. 80 c.
 Oréste, *tragedie, texte grec*, argument, etc.; in-12, br. rogn. 1 f. 50 c.
 1 25 *grec-latin*, br. 3 f.
 2 50 *latin seul*, br. 1 f. 80 c.
 Phéniciennes (les), *tragedie grec*, avec argument, etc.; in-12, br. rogn. 1 f. 50 c.
 1 25 *grec-latin*, br. 3 f.
 2 50 *latin seul*, br. 1 f. 80 c.
 Supplianes (les), *tragedie grec*, avec analyse et notes de M. J. Rossignol; in-12, br. rogn. 1 f. 50 c.
 1 25 *grec-latin*, br. 3 f.
 2 50 *latin seul*, br. 1 f. 80 c.
 Troyennes (les), *tragedie grec*, avec argument, etc.; in-12, br. rogn. 1 f. 50 c.
 1 25 *grec-latin*, br. 3 f.
 2 50 *latin seul*, br. 1 f. 80 c.
 Luc, *texte grec*, notes en français, in-12, 1837, cart. 1 f.
 75 *latin en regard*, br. 2 f. 50 c.
 2 *latin*, br. 1 f.
 75 *Belezet*; in-12, br. 7 f. 50 c.
 6 50 *uncas-intert-*

On trouve chez le même libraire :

- MANUEL D'HIPPIATRIQUE, contenant une Instruction sur la manière d'élever, de soigner et de connaître les chevaux; une Description de toutes leurs maladies, etc.; par *Lafosse*. 2^e édition, revue par *Leblanc*. 1 vol. in-12, fig., br. 3 fr. 50 c.
- CHOIX D'ANECDOTES HISTORIQUES, tirées de l'histoire sainte et profane, ancienne et moderne, etc.; par *Mazeret*. 2 vol. in-12, br. 7 fr. 50 c.
- LA COURONNE LITTÉRAIRE, par *Boniface et Lévi*. 1 vol. in-12, br. 2 fr.
- COURS ÉLÉMENTAIRE ET PRATIQUE DE DESSIN LINÉAIRE, par *Boniface*, instituteur; avec un Traité élémentaire de perspective linéaire; par *Choquet*, professeur de mathématiques; orné de 48 planches. 2^e édition. 1 vol. in-4^o oblong, br. 12 fr.
- MANUEL ÉPISTOLAIRE, à l'usage de la Jeunesse; par *Philippon-de-la-Madeleine*; 10^e édition. 1 vol. in-12, broché. 2 fr. 50 c.
- PETIT CUISINIER FRANÇAIS, ou l'Art de bien vivre, mis à la portée de toutes les fortunes et de tous les goûts. 1 vol. grand in-18, 38 fig., br. 4 fr.
- ŒUVRES COMPLÈTES DE M^{me} DE LA FAYETTE, 5 vol. in-18, br. 9 f.
- DE M^{me} DE TENCIN, 4 vol. in-18, br. 7 f. 50 c.
- DE M^{me} DELAMBERT, 2 vol. in-18, br. 3 fr. 60 c.
- DE M^{me} ÉLIE DE BEAUMONT, 2 vol. in-18, broché. 3 f. 60 c.
- DE M^{me} DE FONTAINES, 1 vol. in-18, br. 1 f. 80 c.