TRESOR DES JEUX,

OU

Explication de la maniére de faire toutes sortes de TOURS DE GIBECIERE, *de* GOBELETS, *Jeux* DE CARTES, *& autres, recréatifs & amusans.*

PAR

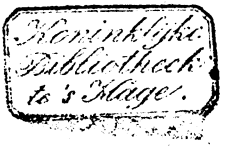
Mr. CARLO ANTONIO.

Avec figures.

. . . . . Sa poche est un trésor.
Sous ses heureuses mains le cuivre devient or.
EUTRAPEL *Tom. I. page* 144.

A LA HAYE,
Chez PIERRE GOSSE, Junior.

MDCCLIX.



Delectant Homines, mihi crede, ludi, etiam illos, qui dissimulant; non solùm eos, qui fatentur. CICERO *pro L. Murena.*

EPITRE

A MONSIEUR ESCARBONBARDON, SEIGNEUR DE LA SPOPONDRILLARDE.

MONSIEUR!

VOici un nouvel Ouvrage, qui ne sçauroit mieux paroître, qu'à la faveur de votre nom. Ce n'est point pour avoir occasion de vous faire une Epître dédicatoire,

que j'ai l'honneur de vous l'addresser. Les fades loüanges, & les éloges prodigués, qui entrent nécessairement dans la composition d'une telle piéce, ne sont pas de votre gout. Ce n'est pas, Monsieur, *qu'on ne pût bien vous loüer sans fadeur. Tous les Bourgs, Villes & Villages, les Etrangers, comme les Compatriotes, vous reconnoissent pour un Homme plein de belles qualités; ainsi, d'en faire le recit dans mon Epître, ce seroit présenter au Public un mets réchauffé, & à vous,* Monsieur, *un hors-d'œuvre. Cependant me sera-t-il défendu d'en célébrer une, qui seule peut vous rendre immortel? Non; je ne garderai pas le silence plus long-tems. A la gloire d'un art, qui est devenu aussi noble, depuis que vous l'exercez, qu'il étoit déja auparavant utile & avantageux au genre humain, je publierai,*

rai, que vous êtes, Monſieur, *un des premiers Charlatans du monde. Ce n'eſt point ſur des oüi-dire incertains, que je vous rends ce témoignage. Je vous ai vû cent fois la main à l'œuvre. J'ai eu lieu d'admirer la dextérité & la facilité avec laquelle vous avez transformé, amolli, fondu & liquefié les métaux les plus durs, & comment vous les avez fait paſſer à traver les corps les plus compactes; & à la honte de ceux d'entre les Philoſophes, qui dès ſi long-tems travaillent au grand œuvre, ſans en avoir encore pû découvrir le ſecret, vous changez dans un inſtant le cuivre en or, & l'étaim en argent. L'Ouvrage, que je vous préſente*, Monſieur, *n'eſt autre choſe que le fruit de mes réflexions ſur votre pratique. A ce titre*, Monſieur, *vous lui devez votre protection. Je vous la demande très-*

instamment, comme aussi la grace de me croire avec un profond respect,

MONSIEUR,

Votre très-humble & très-obéissant Serviteur,

CARLO ANTONIO.

DE MAROC,

Le 4e de la lune de l'an dix-sept cent quarante & dix-neuf.

PREFACE.

PREFACE.

Rien de plus excellent, qu'un bon Charlatan; mais en même tems rien n'eſt ſi mal cultivé, que le Charlataniſme. Chacun ſe plait à voir faire des beaux jeux, & peu s'étudient à les apprendre. On aime mieux languir dans une continuelle curioſité, que de vaincre ſa pareſſe. On préfére le déſir de les ſavoir faire, à la parfaite connoiſſance qu'on pourroit en avoir dans peu de tems & à fort peu de fraix. Ce défaut, qui n'eſt que trop commun parmi les Hommes, vient, ce me ſemble, de

ce qu'on ne connoit point assez l'excellence des Jeux, ni le grand avantage qu'on en retire.

L'empressement que tous les Hommes de chaque Nation, dans les Montagnes, comme dans les Plaines, dans les Bourgs, ou Villages, comme dans les grandes Villes, l'empressement, dis-je, que tous les hommes du grand monde, comme du commun, ont de voir des choses surprenantes, & le grand accueil que les Joueurs de Gobelets reçoivent dans toutes les Compagnies, prouvent assez, que le plaisir des Jeux est naturel à l'homme, & qu'il lui est inné. Des habiles Charlatans peuvent

passer

paſſer hardiment par-tout; ils peuvent ſe donner à connoitre dans toutes les Cours, & les Princes mêmes ſe font un plaiſir, non ſeulement de les gratifier généreuſement, mais encore de devenir leurs Diſciples. Quoi de plus glorieux! Cela ſeul ne ſuffiroit-il pas pour exciter l'émulation de la jeuneſſe, & ſe mettre en état de faire auſſi à ſon tour de ſi ſublimes éléves?

D'ailleurs lorſque les injures de l'air empêchent de faire un exercice convenable à la ſanté du corps; lorſqu'une vieilleſſe infirme & languiſſante, ou quelqu'autre indiſpoſition, ne permettent pas de s'adonner au tra-

vail, tel qu'il eſt néceſſaire pour empêcher l'épaiſſiſſement des humeurs, & l'engourdiſſement des articulations, n'eſt-il pas bien avantageux de pouvoir ſubſtituer au manque d'exercice, un plaiſir, qui produit le même effet, c'eſt-à-dire, qui en donnant le mouvement au ſang, conſerve les fibres dans une tenſion convenable, en les empêchant de ſe roidir, & fournit également un grand préſervatif contre le relâchement des nerfs? Quand on eſt habile dans la ſcience des Jeux, on trouve dans ſon propre fonds de quoi s'occuper agréablement, utilement & innocemment. On eſt utile non-ſeulement à ſoi-mê-

me,

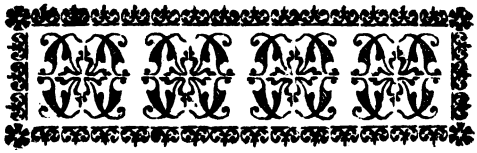
me, comme je viens de le démontrer, mais aussi aux autres; car combien de fois ne s'ennuye-t-on pas à la Campagne, pour ne sçavoir pas comment procurer quelque doux soulagement à l'esprit fatigué par la longueur des occupations œconomiques; & quelle satisfaction au contraire ne ressent-on pas, lorsque l'amusement de quelques Jeux vient ranimer les esprits, & rendre à notre corps, ce qu'une application un peu trop sérieuse lui avoit fait perdre? Le plaisir des Jeux doit être préferé à tout autre, & principalement

pour des Personnes, qui par état sont adonnées aux affaires les plus sérieuses ; parce que cette sorte de divertissement ne laisse aucune trace dans leur ame, qui puisse ensuite les distraire de leurs sérieuses occupations.

Les Joüeurs de Gibeciére sont le lien & l'ame de la conversation. Ils assoupissent par leur présence les divisions qui régnent parmi les Particuliers, puisque tous indistinctement ne manquent pas d'être invités, & s'assemblent dans un seul & même Cercle, pour joüir tous à la fois, & s'entretenir du même plaisir. Enfin

c'est

c'eſt aux Jeux plus qu'à aucune autre choſe, qu'on peut appliquer ces belles paroles de CICERON dans ſon Oraiſon *pro Archiâ poëtâ*: ..... *adoleſcentiam alunt, ſenectutem oblectant; ſecundas res ornant, adverſis perfugium, ac ſolatium præbent; delectant domi, non impediunt foris; pernoctant nobiſcum, peregrinantur, ruſticantur.*



PROGRAMME UNIVERSEL,

soit ;

La forme du billet d'invitation pour assister aux Jeux.

Messieurs & Dames,

LE Sieur..... Natif de....; qui a eu l'honneur de donner plusieurs fois le divertissement à la Famille Royale & à toute la Cour, se dispose à faire voir

voir au Public plus de cent secrets surprenans.

Premiérement il exécutera toute sorte de Tours de Gibeciére.

Secondement, il fera paroître dans un instant au milieu de l'assemblée, tout ce qu'un chacun désirera, c'est-à-dire, Hommes, Bêtes vivantes, ou mortes, comme on le voudra, Palais, Villes &c.

Troisiémement, il fera trouver dans tout Oeuf que l'on souhaitera, une Carte, que quelqu'un aura pensée d'un Jeu entier, sans que qui que ce soit y touche.

Quatriémement, une Personne de la Compagnie, qui prendra quel-

quelque chose dans sa main, il la fera transformer en une Bête vivante, telle qu'on la souhaitera, sans toucher la dite Personne, ni ce qu'elle tiendra, & la changera ensuite en une autre Bête aussi vivante, par une métamorphose de Bêtes des plus rares.

Enfin il exécutera quantité d'autres secrets, qu'il ne veut point spécifier ici, pour ne pas ennuyer le Lecteur, & qui tiennent tellement du prodige, qu'il faut les voir pour les croire.

DIS-

DISCOURS

Qui doit être prononcé à la hâte par celui qui se dispose à faire les Jeux.

Ayant pris sa Baguette, & la tenant sur le bout des doigts de la main gauche, il dit :

VOila, Messieurs, *le petit Bâton de Jacob, par la vertu duquel j'espère, que vous allez voir quelques Tours surprenans, agréables & divertissans.*

C'est l'usage parmi ceux qui joüent des Gobelets, & font des Tours

Tours de passe-passe, de faire à la Compagnie devant laquelle ils vont joüer, l'éloge de leur Bâton de Jacob. Pour moi, Messieurs, *je craindrois de vous ennuyer, si je vous racontois toutes les qualités du mien. Je crois, que pour vous en faire concevoir toute l'idée qu'il mérite, il suffit de vous dire, que je le tiens d'un Enchanteur nommé* Karpalin-Kain-Kaha, *frére du fameux Enchanteur* Merlin, *& Cousin du grand* Parapharagaramus, *si connu dans l'histoire des Chevaliers Errans; lequel* Karpalin-Kain-Kaha, *en me donnant ce petit Bâton de Jacob, que vous voyez, me donna pouvoir sur tous les Tours de*

passe-

passe-passe ; me dit que je pourrois facilement par sa vertu, en prononçant ces paroles, bocus comparabocus, fanfreluches sont des buches; chartigot, sont des fagots, passe matagot, *transformer, amollir, liquefier, fondre tous les métaux, changer l'étaim & le plomb en argent, & le cuivre en or; les faire passer au travers des corps les plus compactes, & même les rendre invisibles, lorsque je me servirois d'une poudre invisible, qu'il me donna aussi-tôt, qu'on appelle* poudre de Zinzonzenne, *ou bien* poudre de Karpalin-Kain-Kaha, *du nom de l'Enchanteur.*

Je ne vous dirai rien davantage,

tage, Messieurs, *de mon Bâton de Jacob, & il me semble même, que ce que je viens de vous en dire, vous paroit incroyable. Je conviens*, Messieurs, *que tout cela pourroit passer pour une fable, si ce que je m'en vai faire, n'alloit prouver la vérité de ce que je vous ai dit.*

Outre mon petit Bâton de Jacob, qui donne toute la force à mes Tours, j'ai plusieurs autres instrumens, qui ne sont pas moins merveilleux. Voila d'abord trois Gobelets, (ici il faut jetter les Gobelets sur la table & les renverser) *qui sont simples dans leur structure, simples dans leur matiére. Ils ne*

sont

ſont ni d'or, ni d'argent; ou bien ceux qui me les ont vendus, m'auroient bien trompé; car je les ai achetés pour de l'étaim. Celui-ci vient de Conſtantinople; (ici il faut toucher chaque Gobelet avec la Baguette) *celui-là des Antipodes; & cet autre du Royaume de Maroc.*

Ce Diſcours étant fini, vous commencerez les différentes Paſſes, comme il eſt marqué ci-après.

TOURS

TRESOR DES JEUX.

TOURS DE GIBECIÉRE.

LEs Tours de Gibeciére consistent principalement en Tours de Gobelets, & plusieurs autres Tours d'adresse, dont nous donnons ici l'explication.

Avant d'expliquer les Tours de Gobelets, par lesquels nous commençons, il faut donner la construction la plus avantageuse que peuvent avoir les Gobelets, & la maniére de faire des balles pour pouvoir joüer plus adroitement.

1°. Les Gobelets doivent avoir deux pouces & ſept lignes de hauteur, deux pouces & demi de largeur par l'ouverture, & un pouce deux lignes de largeur par le cul. Le cul doit être en forme de calotte renverſée, & avoir trois lignes & demie de profondeur. Ils doivent avoir deux cordons GH & CD, l'un CD par le bas pour rendre les Gobelets plus forts, & l'autre GH à trois lignes du bas, pour empêcher que les Gobelets ne tiennent enſemble, quand on les met l'un dans l'autre. On les fait ordinairement de fer blanc.

Planche 1. *Fig.* 3.

Au reſte les dimenſions que je propoſe ici pour les Gobelets, ne ſont pas abſolument néceſſaires; il faut ſeulement prendre garde qu'ils ne ſoient trop grands, que le cul n'en ſoit trop petit, & qu'ils ne tiennent l'un dans l'autre.

2°. On fait les balles de liége de la groſſeur d'une aveline; enſuite on les brûle à la chandelle, & quand elles ſont rouges, on les tourne dans les mains pour les rendre bien rondes.

Pour bien jouer des Gobelets, il faut s'exercer à eſcamoter; c'eſt dans l'eſcamotage que conſiſte la principale difficulté du jeu des Gobelets.

Pl. 1. *Fig.* 3.

le

Pour eſcamoter, il faut prendre la balle avec le milieu du pouce, & le bout du premier doigt, & la faire rouler avec le pouce entre le ſecond & le troiſiéme doigt, où l'on tient la balle en ſerrant les deux doigts, & ouvrant la main, tenant les doigts le plus étendus que l'on peut, afin de faire paroître que l'on n'a rien dans la main. *Fig.* 5. *Fig.* 6.

Lorſque vous voudrez mettre la balle que vous avez eſcamotée ſous un Gobelet, vous la ferez ſortir d'entre vos deux doigts, en la pouſſant avec le ſecond doigt dans le troiſiéme, comme il eſt marqué à la quatriéme main, & vous ployerez le troiſiéme doigt pour la tenir; vous prendrez enſuite le Gobelet par le bas, comme il eſt marqué à la cinquiéme main, & le léverez en l'air, & en le rabbaiſſant vite, vous mettrez la balle dedans. *Pl.* 2. *Fig.* 7. *Fig.* 8.

Lorſque vous jouerez des Gobelets, vous devez être derriére la table pour jouer, & ceux qui regardent jouer, doivent être devant du côté des balles.

Vous mettrez des balles dans votre poche, ou dans une Gibeciére.

TOURS DE GOBELETS.

LEs Tours de Gobelets dont nous parlons, consistent en onze ou douze passes.

I.

Pl. 1. *Fig.* 4. La premiére Passe se fait en faisant passer les Gobelets l'un à travers de l'autre. Pour cela il faut tenir de la main gauche un Gobelet par le bord, & en jetter un autre dedans; celui qu'on tenoit de la main gauche tombera, & celui qu'on a jetté dedans restera dans la main gauche; mais comme cela se fait vite, on s'imaginera que les Gobelets ont passé l'un à travers de l'autre.

II.

La seconde Passe se fait en tirant une balle du bout de son doigt, en mettant sous chaque Gobelet une balle, & en les retirant par le cul des Gobelets. Pour cela il faut, 1°. avoir une balle entre les doigts de la main droite, ensuite frapper avec la baguette le

le doigt du milieu de la main gauche, & annoncer qu'il en va sortir une balle. Cela fait, vous tirez votre doigt, & faites voir la balle que vous avez toute prête dans la main droite. Il faut en faisant semblant de tirer la balle de son doigt, faire claquer son doigt contre son pouce; pour cela ils les faut froter de cire.

2°. Il faut faire semblant de jetter cette balle dans sa main gauche, & l'escamoter avec le second & le troisiéme doigt de la main droite. Cela fait, il faut prendre le premier Gobelet à gauche de la main droite, ouvrir la main gauche, & passer aussi-tôt le Gobelet dessus, comme s'il y avoit une balle que vous entraîniez de dedans votre main jusques sur la table; & pour qu'on ne s'apperçoive pas qu'il y a quelque chose dans votre main, il faut en ouvrant la main mettre le Gobelet dessus pour faire croire que la balle est dessous. *Pl. 2. Fig. 9. & 10.*

3°. Vous faites semblant de tirer une balle du bout d'un autre doigt, & vous faites voir celle que vous avez entre les doigts, & en faisant semblant de la faire passer dans la main

gauche, vous l'eſcamotez; puis vous paſſez le ſecond Gobelet ſur votre main, comme vous avez fait au premier. Enfin vous tirez une troiſiéme balle d'un autre doigt, & vous faites voir celle que vous avez dans la main; & après l'avoir eſcamotée, vous faites ſemblant de la mettre hors le troiſiéme Gobelet, comme vous avez fait aux deux autres.

Vous faites ſemblant de tirer une balle de deſſus le premier Gobelet, & en l'eſcamotant vous faites ſemblant de la faire paſſer dans la main gauche, que vous fermez, & en l'ouvrant vous dites : *Celle-là je l'envoye en l'air.* Auſſi-tôt vous renverſez le Gobelet avec votre baguette, & vous dites : *Meſſieurs, vous voyez qu'il n'y a plus rien deſſous.* Vous tirez enſuite la balle du ſecond Gobelet par le cul; & vous faites paroitre en même tems la balle que vous avez dans la main; & l'ayant fait paſſer dans la gauche, comme deſſus, vous dites : *Celle-là je l'envoye aux Indes* : & vous montrez qu'il n'y a rien deſſous le Gobelet. Vous faites de même au troiſiéme, & vous l'envoyez où il vous plait.

III.

III.

La troisiéme Passe se fait 1°. en faisant trois balles d'une : 2°. en mettant une balle sous chaque Gobelet, & les faisant aller toutes trois sous celui du milieu.

Avant d'expliquer ce tour, il faut remarquer que toutes les fois qu'on veut faire semblant de mettre une balle sous un Gobelet, il faut prendre cette balle de la main droite, & l'escamoter, en faisant semblant de la jetter dans la main gauche, qu'on ferme aussitôt. Ensuite il faut prendre le Gobelet de la main droite, & le faire passer sur la main gauche, comme si on entraînoit une balle jusques sur la table.

Pour exécuter cette troisiéme Passe, vous gardez une balle dans votre main de la seconde Passe, que vous faites semblant de tirer du bout du doigt de votre main gauche, & en la jettant sur la table, vous dites : *Messieurs, je prends de ma poudre de Perlinpinpin.* Vous fouillez en même tems dans votre Gibeciére, où vous prenez deux balles entre les deux doigts de votre main droite, & vous dites ces mots bar-

bares, *Ocus bocus tempora bonus.* Ensuite vous prenez la balle qui est sur la table, en disant: *Celle-là est un peu trop grosse :* vous faites semblant de la couper en deux avec la baguette de Jacob, vous en lâchez une de votre main droite avec celle que vous tenez dans votre main gauche, & les jettez toutes deux sur la table; puis vous prenez une des deux, & vous dites: *En voilà une qui est encore un peu trop grosse;* & de celle-là vous en faites deux, en jettant celle qui vous est restée dans la main.

Vous mettez ces trois balles sur la table, une devant chaque Gobelet; vous faites semblant d'en mettre une sous le premier Gobelet du côté de votre main gauche; vous couvrez ensuite la balle du deuxiéme Gobelet, & en la couvrant vous y faites entrer la balle que vous avez fait semblant de mettre sous le premier Gobelet. Enfin vous faites semblant de mettre la troisiéme balle sous le troisiéme Gobelet à droite.

Ensuite de cela vous dites : *J'ordonne à celle qui est sous le Gobelet gauche d'aller avec celle qui est sous le Gobelet du milieu.*

milieu. Et renverſant avec le bout de la Baguette le Gobelet du milieu, il s'en trouve deux deſſous. Après cela vous recouvrez ces deux balles, & en les recouvrant vous y gliſſez celle que vous avez fait ſemblant de mettre ſous le Gobelet droit; puis vous dites : *Par la vertu de ma poudre de Perlinpinpin, les trois balles ſe trouveront ſous le Gobelet du milieu.* Vous renverſez ſeulement le Gobelet du milieu, & il s'en trouve trois deſſous.

IV.

La quatriéme Paſſe conſiſte à faire entrer les trois balles ſous le Gobelet à main droite, ſans qu'on s'en apperçoive. Ce tour ſe fait tout de ſuite après la troiſiéme Paſſe, comme je vai dire.

En cherchant de la poudre de Perlinpinpin dans la troiſiéme Paſſe, vous prenez entre vos doigts une balle, & après avoir renverſé le Gobelet du milieu, comme je l'ai dit, vous levez avec vos mains les deux Gobelets qui ſont à droite & à gauche, & les frappez l'un contre l'autre pour faire voir qu'il n'y a rien, & que les

balles ſont paſſées ſous le Gobelet du milieu; puis vous les rabaiſſez, & en les rabaiſſant, vous gliſſez, 1°. ſous celui qui eſt à droite la balle que vous tenez dans votre main. 2°. Vous prenez balle, & vous frappez avec ſous la table, comme ſi vous la vouliez faire entrer dans le Gobelet à travers la table. Vous decouvrez enſuite le Gobelet, & on y trouve une balle, & le rabaiſſant vous y faites entrer celle que vous avez fait ſemblant de faire paſſer à travers la table. 3°. Vous prenez une ſeconde balle ſur la table, & en faiſant ſemblant de la jetter contre le Gobelet, comme pour la faire entrer à travers, vous l'eſcamotez, & vous découvrez le Gobelet, où on eſt ſurpris de voir deux balles. 4°. Vous prenez la troiſiéme balle ſur la table, & vous la jettez véritablement contre le Gobelet, & vous dites: *Celle-ci eſt honteuſe, il la faut faire entrer par deſſous la table.* Vous la prenez, & frappez avec ſous la table, & l'eſcamotez, puis vous renverſez avec la Baguette le Gobelet, où l'on trouve trois balles, ſans qu'on en ait vu mettre aucune.

V.

V.

Pour la cinquiéme Passe vous mettez naturellement sous chaque Gobelet une balle; ensuite faisant semblant de vous raviser, vous levez le prèmier Gobelet à main droite, & en le rabaissant plus loin, vous y glissez celle qui vous reste dans la main de la quatriéme Passe, & vous retirez la premiére; & faisant semblant de la mettre dans votre Gibeciére, vous l'escamotez. Vous faites au second & au troisiéme Gobelet la même chose qu'au premier; ensuite vous renversez les Gobelets, & on est surpris de voir encore une balle sous chaque Gobelet.

VI.

Pour la sixiéme Passe, 1°. vous faites semblant de mettre une balle sous le Gobelet du milieu. 2°. Vous en mettez une naturellement sur son cul, & en la couvrant avec un autre Gobelet, vous y glissez celle que vous avez escamotée. 3°. Vous prenez une balle sur la table, & en l'escamotant, vous dites: *Je l'envoye sur le cul du Gobelet couvert.* Vous découvrez le Go-

belet, & on trouve deux balles ſur le cul du premier. 4°. Vous les recouvrez & gliſſez en même tems la balle que vous avez eſcamotée, & vous dites : *J'ordonne à celle qui eſt ſous le premier Gobelet de monter ſur ſon cul, & d'aller rejoindre les deux autres.* Vous découvrez le Gobelet, & on trouve trois balles ſur ſon cul, ſans qu'on ſçache d'où elles ſont venues.

VII.

Pour la ſeptiéme Paſſe, 1°. Vous couvrez les trois balles que vous avez laiſſées ſur le cul du premier avec le ſecond, & vous mettez encore le troiſiéme ſur le ſecond, c'eſt-à-dire, que vous mettez les trois Gobelets les uns ſur les autres, & que les balles ſont ſur le cul de celui d'en-bas. 2°. Vous prenez les trois Gobelets de la main gauche, & vous levez naturellement le premier pour le mettre ſur la table. Enſuite vous levez le ſecond, qui couvre les balles, que vous entrainez en levant le Gobelet, & vous en couvrez le premier que vous avez mis ſur la table ; mais pour entrainer les balles avec ce ſecond Gobelet, il faut d'abord

d'abord lever un peu les deux Gobelets, & ensuite retirer promptement celui de dessous, & couvrir en même tems avec l'autre, où sont restées les balles, le Gobelet qui est sur la table: puis vous remettez celui qui vous reste dans les mains sur les deux autres; il faut repeter cela plusieurs fois; les Spectateurs voyant découvrir les Gobelets, & n'appercevant pas les balles, ne sçauront ce qu'elles sont devenues. Enfin après avoir repeté plusieurs fois le même tour, vous ne mettez plus à la derniére fois les Gobelets les uns sur les autres, & vous donnerez à deviner sous lequel sout les balles.

Si l'on ne devine pas où sont les balles, vous ferez voir qu'on s'est trompé, & vous donnerez encore à deviner où elles sont, jusqu'à ce qu'on ait deviné; & quand on aura deviné où elles sont, vous enleverez les balles de dessus la table avec le Gobelet, & vous ferez croire qu'on s'est trompé. Enfin après avoir bien fatigué les Spectateurs à force de deviner, vous découvrirez naturellement le Gobelet où elles sont, & vous les ferez voir.

Re-

Remarquez que pour enlever les balles de dessus la table, il faut d'abord les entrainer un peu sur la table, & pancher le Gobelet du côté qu'on les entraine; le mouvement qu'on leur aura imprimé en les entrainant, les fera entrer dans le Gobelet : quand elles y seront entrées, vous leverez le Gobelet avec les balles; mais il faut se bien exercer à ce tour pour le faire sûrement & adroitement.

VIII.

Pl. 2. Fig. II. La huitiéme Passe est de mettre trois balles dans votre main, une entre le pouce & le premier doigt, la deuxiéme entre le premier & le deuxiéme, & la troisiéme entre le deuxiéme & le troisiéme, comme on le voit à la main marquée *Fig.* II. Vous frottez vos mains l'une contre l'autre, & les frappez même ensemble, & vous dites : *Messieurs, vous voyez qu'il n'y a rien dans mes mains*, & vous faites voir sous le premier Gobelet qu'il n'y a rien, & en levant vous y mettez la balle qui est entre le deuxiéme & le troisiéme doigt; mais vous aurez soin auparavant de la faire couler dans votre

votre troisiéme doigt, comme il est marqué à la *Fig.* 7. afin de la mettre facilement sous le Gobelet. Lorsque vous l'aurez mise dessous, vous ferez couler la balle qui est entre le premier & le deuxiéme doigt, dans le troisiéme doigt, comme la premiére. Vous leverez le deuxiéme Gobelet, disant qu'il n'y a rien, & mettrez une balle dessous en le rabaissant; ensuite vous tirerez la balle que vous tenez dans le pouce, & la mettrez dans le doigt où vous avez mis les autres. Pour lors vous leverez le troisiéme Gobelet, & faisant voir qu'il n'y a rien dessous, vous y mettrez la troisiéme. Enfin vous leverez les trois Gobelets l'un après l'autre; & vous faites voir qu'il y a une balle sous chacun.

IX.

Il se fait une neuviéme Passe dans les Gobelets, où l'on ne montre que trois balles, quoiqu'on en ait quatre. On en met une devant chaque Gobelet, mais l'on n'en couvre que deux; & en faisant semblant de couvrir la troisiéme, pour la pousser de dessus la table,

table, ſans faire ſemblant de la voir, & vous en gliſſez une autre ſous le Gobelet. Enſuite vous dites : *Meſſieurs, voulez-vous parier qu'il y a une balle ſous chaque Gobelet* ? Ceux qui ont vu tomber la balle, gagent qu'il n'y en a point ſous le Gobelet dont ils ont vu tomber la balle, & quand ils ont gagé, vous leur faites lever le Gobelet ; ils ſont fort ſurpris d'y trouver une balle.

X.

Pour la dixiéme Paſſe, laiſſez les balles ſous les Gobelets, comme elles ſont à la fin de la neuviéme Paſſe. Prenez enſuite une pomme dans votre poche, & la tenez avec le petit doigt & le troiſiéme ; levez le premier Gobelet avec la main dont vous tenez la pomme pour retirer la balle qui eſt deſſous, & en le rabaiſſant mettez-y votre pomme adroitement. Puis remettez la balle que vous venez de retirer dans votre Gibeciére, & prenez en même tems une pomme que vous mettrez ſous le ſecond Gobelet, comme vous avez mis la premiére ſous le premier Gobelet. Faites la même

chose

chose au troisiéme, & donnez à deviner ce qu'il y a sous vos Gobelets.

XI.

Pour la onziéme Passe, l'on fait trouver trois balles dans la main droite, quoiqu'il n'y en ait qu'une, l'autre étant dans la main gauche, & la troisiéme dans la bouche. Pour cela vous mettez trois balles sur la table, & vous en mettez une secrettement dans votre main droite, que vous y conservez. Vous prenez ensuite une des trois balles; vous la faites passer dans la gauche, & vous la mettez effectivement dans votre bouche; vous en prenez une autre, qui est la deuxiéme, & vous la gardez dans votre main droite, faisant semblant de la faire passer dans la gauche, que vous fermez, faisant croire que la balle y est: puis vous prenez la troisiéme avec votre main droite, & vous ouvrez la main, où vous faites voir qu'il y a trois balles. Observez que lorsqu'on a mis une balle dans sa bouche, il faut faire semblant de l'avaler.

XII.

Pour la douziéme Passe vous jettez vos trois balles sur la table, & vous en prenez une, puis vous dites : *Celle-là je l'avale;* mais vous l'escamotez, faisant semblant de la jetter dans votre bouche, & vous faites paroitre sur le bord de vos lévres, celle que vous y avez mise dans la onziéme Passe, que vous faites semblant d'avaler. Vous prenez ensuite la seconde, que vous escamotez comme la premiére, en l'envoyant à dix mille lieues par-delà le Soleil levant. Pour la troisiéme vous lui dites de disparaitre, & l'escamotez encore.

Vous pouvez, après avoir fait toutes vos Passes, en faire une qui est assez jolie; c'est de mettre 24 balles sous un Gobelet. Pour cet effet vous montrez qu'il n'y a rien sous vos trois Gobelets, & en montrant qu'il n'y a rien dessous, vous mettez sous celui du milieu vos 24. balles, que vous aurez enfilé auparavant dans un brin de crin noir, le plus fin sera le meilleur, ou avec un cheveu. Vous tirerez ensuite de votre Gibeciére 24 autres balles,

balles, que vous dites que vous allez faire passer toutes sous le Gobelet du milieu.

Pour faire passer ces 24 balles sous votre Gobelet, vous en prenez une, & vous lui dites de passer sous le Gobelet, & en lui disant de passer, vous la jettez à bas, de maniére qu'on ne s'en apperçoive pas, en l'envoyant d'un coup de doigt par dessous votre bras gauche. Vous en prenez une autre, & vous dites : *Celle-là je l'avale.* Vous en avez une dans votre bouche, que vous faites paroître à l'entrée. Vous en prenez encore une autre, & vous lui dites de monter en l'air ; en même tems vous donnez un tour de main pour la jetter en bas. Enfin vous les prenez les unes après les autres, & vous en envoyez une d'un côté, une autre de l'autre : après qu'elles sont toutes disparuës, & qu'ils n'y en a plus sur la table, vous dites : *Messieurs, il faut que ces 24 balles se trouvent toutes sous le Gobelet du milieu.* Vous levez votre Gobelet, & les balles se trouvent dessous.

Voilà les Tours que l'on fait ordinairement avec les Gobelets. On peut cepen-

cependant en faire encore un en dernier lieu, après lequel on ne doit point faire les autres, à cause que les balles s'attachent au fond des Gobelets avec de la cire ou du suif, ou bien en mettre aux trois balles, & mettre les trois balles sur les trois Gobelets. Lorsque chacune est sur le fond de chaque Gobelet, vous prenez vos trois Gobelets, & les mettez les uns sur les autres; la balle de celui de dessus n'étant point couverte, vous la laissez ainsi découverte, & dites : *Je vai tirer les deux balles qui sont couvertes.* Pour cela vous avez deux balles escamotées dans votre main, vous en tirez d'abord une du deuxiéme Gobelet, & vous jettez sur la table une de celles qui sont dans votre main, puis vous dites : *Je vai tirer celle du troisiéme*, & vous en jettez encore une sur la table. Enfin en montrant vos deux Gobelets de dessus, vous faites voir qu'il n'y a rien dessus leur cul, & que les deux balles ont été tirées. Il faut prendre garde de poser vos Gobelets doucement, afin de ne pas faire tomber les balles. Vous pouvez dire encore : *Messieurs, prenez bien garde*

qu'il

qu'il n'y a rien dans mes mains, (vous les pouvez même montrer dedans & dehors:) après les avoir montrées, vous levez les trois Gobelets l'un après l'autre, & en les montrant, & faisant voir qu'il n'y a rien dessous, vous les remettez assez fort, afin de faire tomber les balles sur la table. Vous prendrez une balle, que vous escamoterez dans votre main, & vous direz: *Celle-là je la tire de mon doigt, & je lui commande de passer sous le Gobelet.* Vous l'escamotez en même tems, & la faites disparoître. Vous en faites de même aux deux autres Gobelets, puis vous faites voir qu'il y a une balle sous chaque Gobelet.

Pour faire cette Passe plus facilement, au lieu de mettre deux balles dans votre main, vous pouvez n'en mettre qu'une; lorsque vous aurez fait semblant de la tirer de votre premier Gobelet, vous la prendrez & l'escamoterez en faisant semblant de l'envoyer aux Indes Occidentales. Vous servirez de la même balle pour le deuxiéme Gobelet, & l'envoyerez bien loin. Vous vous servirez encore de la même pour tirer celle du troisiéme

Gobe-

Gobelet. On doit remarquer qu'il faut aſſez de ſuif dans le fond des Gobelets pour retenir les balles.

On aura ſoin de nettoyer les Gobelets, lorſqu'on voudra recommencer à jouer les autres Paſſes; on changera auſſi de balles, afin qu'elles ne s'attachent point aux Gobelets.

Lorſque vous avez fait tous vos Tours de Gobelets, vous faites pluſieurs Tours que je vai expliquer le plus clairement & le plus intelligiblement qu'il me ſera poſſible. Chacun les pourra faire ſuivant ſon génie, & dans l'ordre qu'il lui plaira.

DIVERS

DIVERS TOURS AMUSANS.

I.

UN des premiers Tours que je décris eſt le Tour des Jettons. Vous faites compter par une perſonne 18 Jettons; vous en prenez 6 pendant ce tems-là dans la bourſe, & vous les cachez entre le pouce & le premier doigt de vôtre main droite. Enſuite vous dites : *Monſieur, vous avez compté dix-huit Jettons*? il vous dit qu'oui; pour lors vous ramaſſez les jettons, & en les ramaſſant vous laiſſez tomber les ſix que vous avez dans votre main avec les dix-huit, vous les mettrez tous dans la main de la perſonne qui les a compté; ainſi il y en a vingt-quatre, enſuite vous lui dites : *Combien ſouhaitez-vous qu'il y en ait dans votre main entre dix-huit & vingt-quatre?* Si l'on dit : *Je ſouhaite qu'il y en ait vingt-trois*, vous dites : *Monſieur, rendez-moi un de vos Jettons*, & lui faites notter qu'il en reſte dix-ſept, parce que vous lui avoit fait croi-

re

re que vous ne lui en avez donné que dix-huit. Enfin vous prenez des Jettons dans la bourſe, & vous comptez 18, 19, 20, 21, 22, & 23, vous ramaſſez ces ſix Jettons, en faiſant ſemblant de les mettre dans votre main gauche : vous les retenez dans la droite, que vous fermez, & vous faites ſemblant de les faire paſſer avec les dix-ſept, en ouvrant votre main gauche : vous tenez cependant les ſix Jettons dans votre main droite, & vous dites à la perſonne de compter ces Jettons; il trouve le nombre qu'il a demandé, qui eſt vingt-trois.

Vous mêlez vos ſix Jettons parmi les vingt-trois en les ramaſſant, & vous remettez le tout enſemble dans la bourſe, ou les remettant dans la main de la même perſonne avec ſix autres ſecrettement, vous lui dites de fermer la main, & lui demandez combien il veut qu'il s'y en trouve de vingt-trois à vingt-neuf. S'il en demande, par exemple, vingt-ſix, vous lui dites de vous en donner trois, puis de vingt-trois à vingt-ſix vous comptez trois, que vous faites ſemblant de faire paſſer dans la main avec les autres, com-

comme vous avez fait ci-dessus, & vous lui dites de compter, il s'en trouve vingt-six; vous les ramassez, & en les ramassant vous remettez les trois que vous avez dans votre main avec les autres, & vous serrez tout ensemble.

Comme il y a des personnes qui se trouveroient embarrassées, si au lieu de vingt-trois Jettons que j'ai supposés, l'on en demandoit dix-neuf, combien il faudroit demander de Jettons? On remarquera combien il faut de Jettons depuis le nombre que la personne demande jusqu'à vingt-quatre, ce qu'il y aura est le nombre qu'il faut demander. Il ne faut pas un grand génie pour comprendre le reste.

II.

On fait un Tour avec trois grains de Chapelet, gros comme des balles à jouer à la longue paume, qui ont un trou assez gros pour y passer un cordon ou une corde, de la grosseur d'un tuyau de plume à écrire, ou un peu plus menu. Vous coupez la corde dans le milieu, & vous approchez les deux bouts l'un contre l'autre,

& les liez avec un brin de fil le plus près que vous pouvez l'un de l'autre. Vous enfilez vos trois grains, ou s'ils sont enfilés, vous faites couler le grain du milieu sur la jointure de la corde, afin de la cacher, & vous coulez les deux autres grains à côté. Comme la corde est assez grosse, vous dites : *Messieurs, voulez-vous parier que je suis assez fort pour casser cette corde?* Cette corde ayant été prise longue, vous la tortillez un tour de chaque main, & vous faites semblant de tirer de toute votre force; mais vous n'avez pas grande peine à rompre le cordon.

III.

Pour faire changer une Carte, par exemple, un As de Cœur en un As de Treffle, vous prenez deux As, un de Cœur & un de Treffle. Vous collez un petit morceau de papier blanc bien mince sur vos deux As, avec de la cire blanche : sur l'As de Cœur vous peignez un As de Treffle, & sur l'As de Treffle vous peignez un As de Cœur. Vous montrez ces As à tout le monde l'un après l'autre, & vous les passez vite, afin que l'on ne s'apperçoive pas qu'ils

qu'ils ſont ajoutés. Vous montrez d'abord l'As de Cœur, & vous dites : *Meſſieurs, vous voyez bien que c'eſt l'As de Cœur.* Vous faites mettre le pied deſſus, & en le mettant ſous le pied, vous tirez avec le doigt le petit papier qui eſt attaché ſur la Carte. Vous montrez enſuite l'As de Treffle, & en le faiſant mettre ſous le pied d'une autre perſonne, qui ſoit éloignée de la premiére, vous ôtez auſſi le papier de deſſus la Carte. Vous commandez enſuite à l'As de Cœur de changer de place, & d'aller à celle de l'As de Treffle, & à l'As de Treffle d'aller à celle de l'As de Cœur. Enfin vous dites à celui qui a mis le pied ſur l'As de Cœur de montrer ſa Carte, & il trouve l'As de Treffle, & celui qui a mis le pied ſur l'As de Treffle, trouve l'As de Cœur; ce qui ſurprend la compagnie.

IV.

La boëte à l'œuf doit avoir la figure d'un œuf; mais elle doit être un peu plus large, & plus longue de ſept ou huit lignes que les œufs ordinaires; elle doit s'ouvrir en quatre endroits, *Pl. 3. Fig. 12.*

comme il eſt marqué à la figure 12, dans les endroits AB, CD, EF, GH.

La piéce marquée L dans la Figure 12 eſt repréſentée dans la Figure 15 en LM, comme elle eſt conſtruite : il faut remarquer que cette piéce LM a une feuillure du côté P, comme il y en a une du côté O, excepté qu'au bord O la feuillure eſt en dehors, & au bord P elle eſt en dedans, & elle s'emboëte ſur la feuillure de la Figure 14 à l'endroit R. Et afin qu'on voye mieux comme la feuillure eſt en dedans, j'ai repréſenté la piéce LM de la *Fig.* 15, retournée ſans deſſus deſſous dans la Figure 16. La Figure 14 repréſente le deſſous de la boëte à l'œuf. Vous ferez faire trois piéces comme celle qui eſt repréſentée dans la *Fig.* 15, en ſorte que les feuillures ſoient toutes de la même maniére.

Les trois coquilles d'œuf ſe collent au-dedans des trois piéces ſéparées, la blanche à la prémiére piéce, la rouge à la deuxiéme, & la bleuë à la troiſiéme : ce ſont des demi-coquilles qui s'emboëtent les unes ſur les autres, comme il eſt repréſenté à la *Figure* 13, par les lignes ponctuées marquées

1, 2,

1, 2, 3, 4. Le premier point marque la place d'un œuf de marbre blanc, qui monte jusques-là; le deuxiéme chiffre marque la place de la demi-coquille d'œuf blanche; la troisiéme ligne ponctuée marque la coquille rouge, & la quatriéme la coquille bleuë.

Lorsque votre boëte est construite de cette maniére, vous dites: *Messieurs, voilà une boëte qui est bien curieuse; elle a été envoyée au Roi Guillemault par l'Empereur des Antipodes.* Vous ouvrez la boëte par la premiére ouverture d'en-bas, où il y a un œuf de marbre blanc, & vous dites: *Voilà un œuf tout frais pondu, que notre poule a fait ce matin; je prens cet œuf, je le mets dans ma Gibeciére.* Vous refermez la boëte, & l'ouvrez à la seconde ouverture, & vous dites: *Ah! le voilà revenu, il faut que je l'avale.* Vous refermez la boëte, & en faisant semblant de l'avaler, vous ouvrez le premier endroit où il n'y a rien, vous refermez la boëte, & vous faites encore paroître l'œuf blanc, si vous voulez, & dites que vous l'allez faire changer de couleur. Vous fermez la boëte, & demandez de quelle couleur

en le veut, rouge ou bleu : si l'on ne demande pas la couleur que l'on veut, vous dites : *Je vai le faire devenir rouge.* Vous ouvrez la boëte à la troisiéme ouverture, & vous montrez un œuf rouge. Vous fermez votre boëte, & soufflant dessus, vous dites : *Il n'y a plus rien.* Vous ouvrez l'endroit où il n'y a rien. Vous la fermez encore une fois, vous soufflez dessus, & vous dites : *Messieurs, je vai faire venir un œuf bleu.* Il faut avoir soin que les ouvertures de votre boëte se ferment bien, & qu'elles tiennent un peu ferme. Vous ferez faire des traits dessus votre boëte, qui soient enfoncés, & qui marquent des ouvertures, quoiqu'il n'y en ait point, afin qu'on ne s'aperçoive pas des véritables endroits où elle s'ouvre.

J'ai marqué à la *Figure* 17 une coquille collée sur la piéce TV, qui est semblable à la piéce LM de la *Figure* 15.

V.

Pour faire trouver une Carte dans un œuf, il faut d'abord montrer un jeu de Cartes complet du côté des figures, & dire que vous allez faire un Tour.

Mais

Mais avant de le faire, il en faut faire quelqu'autre pour interrompre les Assistans. Pendant ce tems-là vous serrez votre Jeu, & ayant fait votre Tour, vous dites: *A propos du Tour, dont je vous ai parlé, il faut que je vous le fasse.* Vous tirez un Jeu de Cartes, que vous ne montrez pas, & que vous tenez baissées; elles doivent être toutes d'une parure: ce seront, par exemple, tous Rois de Cœur. Vous faites tirer une de ces Cartes, & vous demandez à la personne ce qu'est sa Carte, & que vous l'allez faire trouver dans un œuf. Vous faites apporter une demi-douzaine d'œufs, qui doivent être tous préparés, & vous dites que l'on en choisisse un parmi les six. Vous mettez celui qu'on a choisi sur une assiette, & vous le cassez avec le bâton de Jacob: vous tirez la Carte de dedans, que vous déroulez, & vous faites voir que c'est un Roi de Cœur.

Pour préparer les œufs, vous les percez par un bout, vous roulez votre Carte très-mince le plus menu que vous pouvez; vous la mettez dans votre œuf, & vous bouchez le trou

avec de la cire blanche. Vous en mettez une dans chaque œuf, afin que celui que l'on prendra de la demi-douzaine se trouve préparé.

VI.

La boëte aux Jettons se fait de deux maniéres differentes.

Pl. 4. Fig. 17. La premiére maniére se fait ainsi: Vous avez deux boëtes comme A, B; celle qui est marquée A doit entrer dans celle qui est marquée B. Celle-ci ne doit point avoir de fond, c'est-à-dire, qu'elle doit être percée par en bas comme par en haut : l'autre qui est A, doit avoir un fond, & le bord d'en haut rabattu. Vous la mettez dans celle qui est marquée B, & vous l'empliſſez de Jettons, qui doivent être de la grandeur de la boëte: c'est pourquoi on achette les Jettons avant de faire faire la boëte. Lorsqu'elle est pleine de Jettons, s'il y en a de surplus, vous les serrez dans votre Gibeciére. Vous mettez une de vos mains sur la boëte, & vous prenez la boëte A, où sont les Jettons, avec deux doigts; vous la levez, & la cachez dans votre main; en la portant

tant sous la table, vous tournez sans dessus dessous, & vous faites tomber les Jettons de la boëte dans votre main; & avant de tirer la main de dessous la table, vous mettez la boëte dans votre Gibeciére, & vous mettez les Jettons sur la table. Il faut remarquer qu'avant de lever les Jettons de dedans la boëte qui est sur la table, il faudra faire mettre sur la boëte un chapeau qui couvrira en même tems votre main. Vous pouvez lorsque vous avez emporté les Jettons de dessus la table avec votre main droite, mettre votre main gauche, & prendre la boëte qui est restée sur la table, & coigner avec, pendant que vous ferez tomber les Jettons dans votre main. Lorsque vous avez remis les Jettons sur la table, vous ôtez le le chapeau, & vous faites voir la boëte, où il n'y a plus rien.

La seconde maniére. Pour faire passer des Jettons à travers une table, vous montrez d'abord la boëte C couverte de son couvercle D; vous la découvrez, & dites: *Messieurs, il n'y a rien dedans, sinon un Dé: voulez-vous jouer aux Dez?* Vous le remuez *Pl. 4. Fig. 18.*

dans la boëte comme dans un cornet, vous le jettez sur la table, & dites : *Voilà tant ; voyons si vous amenerez davantage.* S'il amène plus haut, vous dites : *Vous avez gagné.* Vous avez pendant ce tems-là un rouleau de Jettons contrefaits FE dans votre main gauche, que vous tenez au-dessous de la table, en l'empoignant par les bords, les doigts en dessous : vous prenez la boëte avec votre main droite, & vous mettez dedans le rouleau de Jettons, que vous avez dans votre main gauche, par-dessous la table ; cependant vous priez quelqu'un des Assistans de mettre le Dé sur six, & vous dites : *Je couvre le Dé avec la boëte.* Vous tenez le rouleau de Jettons dans la boëte, avec votre petit doigt par-dessous, & vous mettez le côté E en bas ; lorsque votre Dé est couvert avec votre boëte, vous tirez des Jettons de votre Gibeciére autant qu'il y en a de marqués sur le rouleau ; vous les mettez dans votre main gauche, & vous leur dites de passer dans la boëte, & en même tems vous ouvrez votre main, & vous dites : *Ah! les voilà encore.* Vous mettez votre main dessous

ſous la table, comme pour faire paſſer les Jettons à travers la table dans la boëte. Pendant ce tems-là vous coignez ſur la boëte avec votre bâton de Jacob, afin de les mieux faire paſſer; vous ôtez enſuite la boëte C qui couvre le rouleau de Jettons, & on eſt ſurpris de voir des Jettons à la place d'un Dé qu'on y avoit mis. Enfin vous recouvrez ce rouleau, & vous dites que vous en allez retirer les Jettons à travers la table. Pour cela vous prenez des Jettons dans votre main, & vous les faites ſonner deſſous la table. Vous ôtez enſuite la boëte & le rouleau de Jettons de deſſus la table; en l'ôtant vous avez ſoin de metrre votre petit doigt deſſous pour ſoutenir le rouleau, & vous dites: *Meſſieurs, vous voyez qu'il n'y a plus rien deſſous que le Dé.* Ayant levé la boëte, vous laiſſez couler le rouleau dans votre main, & jettez la boëte ſur la table. Vous mettez le rouleau dans votre Gibeciére.

Le couvercle de la boëte eſt marqué D, & le rouleau de Jettons doit être fait d'un morceau de cuivre que l'on ſoude; on le tourne enſuite, &

l'on fait des lignes dessus pour marquer la séparation des Jettons, & sur le bout F on y soude un Jetton.

VII.

Pl. 4. Fig. 19. On fait une boëte à fondre la Monnoye. Voici sa construction. La boëte doit être d'une grandeur raisonnable, pour pouvoir contenir differentes piéces d'argent de plusieurs grandeurs. On y met un couvercle comme H. La boëte doit avoir un trou comme I. On fait un trait noir de la largeur du trou, qui tourne autour de la boëte, comme il est marqué par les lignes ponctuées jusqu'à K. La boëte doit être noircie par le dedans; vous roulez la boëte sur la table, & vous dites: *Messieurs, voulez-vous voir fondre de l'argent, vous n'avez qu'à mettre une piéce de Monnoye dans ma boëte.* Lorsqu'on l'aura mis, vous ferez couler l'argent par le trou de la boëte dans votre main; & en faisant semblant de prendre de la poudre de Perlinpinpin, vous mettez l'argent dans votre Gibeciére, ou dans votre poche, & vous montrez la boëte, où il n'y a plus rien.

VIII.

VIII.

La Fontaine de Jouvence, ou de commandement, se fait de fer blanc, on en trouve chez les Ferlanquiers: mais si on la veut faire faire, on la fera construire de huit pouces de haut, le bord du bassin d'en-bas d'un pouce & demi, le tuyau d'en-bas de A à B doit avoir trois pouces de haut, & le trou de ce tuyau doit avoir un pouce. Le tuyau C doit s'emboëter dans le tuyau B fort juste. Lorsque vous voulez emplir la Fontaine, vous tirez ce tuyau de dedans l'autre, vous renversez le haut de la Fontaine D en bas, vous tournez le tuyau en haut, vous l'emplissez d'eau, & vous le remettez dans le tuyau B. La Fontaine coule aussi-tôt, jusqu'à ce que le bassin soit rempli, & le trou du tuyau B bouché; pour lors la Fontaine s'arrête, & ne coule plus, jusqu'à ce que l'eau se soit écoulée du bassin par un petit trou dans un pot à eau, ou autre vaisseau sur lequel la Fontaine est posée. Vous prenez garde quand le trou B se bouche ou se débouche, pour commander à la Fontaine de s'arrêter ou de

Pl. 4. Fig. 20.

de couler. Quand vous voyez qu'il se débouche, vous lui dites de couler pour le Roi de France; & lorsqu'il est prêt de se boucher, vous lui dites de jouer pour le Grand Turc, & elle ne joue pas. Vous lui dites de jouer pour les jeunes, elle joue; pour les vieux elle s'arrête, & vous continuez de dire differens discours jusqu'à ce que la Fontaine ne coule plus, & que toute l'eau soit écoulée.

IX.

Pl. 5. Fig. 21. Pour faire changer de Cartes, lorsqu'elles sont préparées de la maniére qui suit. Il faut tirer des lignes de A en B, & faire du côté C autant de carreaux qu'il en paroîtroit dans un Dix, quand la Carte est couverte d'une autre, comme il est marqué aux Cartes E, F, G; la quatriéme H est un Dix entier. Vous faites des Valets à demi-corps, comme il est marqué du côté D, & aux Cartes I, K, L. Vous rangez vos Cartes dans votre main comme E, F, G, H, & vous dites: *Messieurs, voilà quatre Dix de Carreaux; soufflant dessus ils vont changer en quatre Valets de Trefle.* Pour cet effet

effet vous avez un Valet de Treffle entier, que vous mettez la tête en bas sous le Dix de Carreaux : vous réformez vos Cartes en tournant le haut en bas, vous tirez le Valet qui est sous le Dix, & vous le mettez dessus; enfin vous ouvrez vos Cartes, qui paroissent tous Valets de Treffle, comme il est marqué aux Cartes, I, K, L, M.

Si vous les voulez faire changer d'une autre maniére, il faut coller un morceau de papier de la grandeur de la carte, & ne le coller qu'à moitié, afin que l'autre moitié s'élève & s'abaisse, le peindre des deux côtés, afin de faire le changement. Le côté A représente un Valet, & en tournant le feuillet collé, l'autre côté B représente un Carreau. Si c'étoit un autre sujet, il faudroit le faire la tête en bas; mais pour un Carreau, il n'importe de quel côté il soit tourné. On tourne la Carte en bas; lorsqu'on veut la faire changer, on souffle dessus pour faire retourner le papier, & l'on peint tels sujets que l'on veut sur ces Cartes. *Pl. 5. Fig. 22.*

X.

Pl. 5. *Fig.* 23. L'Aléne qu'on fait ſemblant de ſe fourrer dans le front, ſe fait de cette maniére. Le manche eſt creux, il y a une eſpéce de tirebourre de fil de fer tortillé aſſez menu qui fait un reſſort. On creuse le manche par le bout C juſqu'en D, & l'on met l'Aléne E qui eſt ſoudée à une petite plaque de la largeur du trou qui eſt dans le manche, on le paſſe par ce trou, la pointe la premiére, & depuis le trou D juſques en G, il y a un trou fort petit ſeulement pour paſſer l'Aléne. Vous mettez enſuite le reſſort qui doit être foible, & l'Aléne pas trop pointuë, afin qu'elle ne bleſſe pas le front; il faut boucher le trou du bout C du manche de l'Aléne avec un morceau de buis; & mettre à l'endroit G de la cire gomme, afin que le manche s'attache au front dans le tems que l'Aléne eſt entrée dans le manche.

Avant de retirer l'Aléne, vous avez un entonnoir double, que vous préparez auparavant, en mettant dedans du vin rouge. Pour l'emplir on le bouche avec le doigt par en bas, & on

on laiſſe le trou du bord d'en-haut ouvert, afin que le vin entre dans l'entonnoir. Lorſqu'il eſt plein, vous bouchez le trou d'en-haut avec un petit morceau de cire, & vous ôtez votre doigt qui bouchoit le trou d'en-bas, alors le vin ne ſe répand pas. Lorſque vous voulez retirer votre Aléne, vous mettez l'entonnoir au devant, vous débouchez le trou qui eſt bouché avec de la cire, & mettez votre doigt deſſus. Votre Aléne étant retirée, vous levez votre doigt de deſſus le trou, & auſſi-tôt le vin coule par l'entonnoir, comme ſi c'étoit du ſang. Quand vous voulez qu'il s'arrête, vous mettez le doigt ſur le trou avant d'ôter l'entonnoir. Vous pouvez mettre un petit emplâtre de taffetas noir, pour faire croire que c'eſt pour cacher la cicatrice qui eſt à votre front, & l'ôter peu de tems après, en diſant que l'onguent que vous y avez mis, a la vertu de guerir promptement, & que ce qui eſt de plus admirable, c'eſt qu'elle ne laiſſe aucune marque.

Cet entonnoir ſe peut appeller entonnoir de commandement, parce qu'il n'y

n'y a qu'à le déboucher par le bout d'en-haut, où il y a un petit trou que l'on bouche & débouche sans qu'on s'en apperçoive : c'est ce qui fait qu'on lui peut faire tel commandement qu'on voudra, le faire jouer en ouvrant le trou, & le faire arrêter en le bouchant. On y met de l'eau ou du vin à volonté.

XI.

Pl. 5. Fig. 24. Le boisseau de Millet est un petit boisseau tourné, que l'on fait faire creux comme A. Vous montrez d'abord qu'il n'y a rien dedans; vous aurez une bourse ou petit sac, où il y aura du Millet; vous ferez semblant d'emplir ce boisseau dans votre sac, quoique vous n'y mettiez rien; vous retournerez seulement votre boisseau, comme il est marqué en B, qui sera un peu creusé par dessous, & où vous aurez collé une couche de graine de Millet, que vous collerez avec de la colle forte ou de la gomme assez épaisse. Vous le mettrez dans cette situation sur la table : on croira qu'il est tout plein. Vous ferez mettre un chapeau sur votre boëte, que vous

vous tenez avec la main; en même tems vous retournez la boëte, puis retirant la main de dessous le chapeau, vous dites : *Messieurs, je vai envoyer ma graine au Moulin pour la faire moudre.* Ensuite vous ferez semblant de prendre de la poudre de perlinpinpin, & d'en jetter sur la boëte, & vous direz : *Messieurs, la voilà partie, elle moult presentement, nous aurons bien-tôt de la farine.* Aussi-tôt vous ferez ôter le chapeau de dessus, & vous direz : *Messieurs, il n'y a plus rien, la boëte est vuide.* Vous montrerez ensuite une clochette, & vous ferez voir qu'il n'y a rien dedans; vous direz : *Messieurs, remarquez cette clochette, elle est bonne dans la chambre d'un malade, elle sonne comme du cotton.*

Pour construire cette clochette, qui est de buis, on la fait tourner, & l'on fait la piéce DC, d'un seul morceau que l'on évuide en dedans jusques en F. On tourne une piéce G pour coller à l'endroit C. On y fait un trou dans le milieu K qui est vuidé en chanfrin, c'est-à-dire, plus ouvert en-bas qu'en-haut, pour y laisser entrer la piéce I; de maniére qu'elle s'em-

Pl. 6. Fig. 25.

boëte

boëte dans l'ouverture K, où elle doit tournier, & en être ôtée quand on voudra. Ce morceau I doit avoir un trou dans le milieu, pour recevoir le bout du bâton L, qui fait partie d'une quatriéme piéce HI. Après avoir fait passer le bâton L par le trou D de la clochette, on le colle à la piéce I avec de la colle forte.

Ayant empli cette clochette de Millet, vous ouvrez le trou C, en appuyant le doigt sur le bouton M, qui fera sortir la piéce I de dedans le trou K. Cette ouverture donnera la liberté au Millet d'entrer dans l'espace DC du fond; puis vous fermez le trou, & ôtez le surplus du Millet qui reste dans la cloche; alors vous montrez qu'elle est vuide, & qu'il n'y a rien dedans: mais en la posant sur la table vous appuyez sur le bouton pour faire couler le Millet sous la cloche.

Avant que de faire cette opération de la cloche, on ne doit point faire ôter le chapeau de dessus la boëte au Millet, il faut lui commander d'aller sous la cloche, & dire: *Messieurs, il n'y a plus rien dans le boisseau, il est sous la cloche.* Vous la levez en-

ensuite, & le Millet se trouve dessous.

Vous pourrez donner une autre figure à la cloche, si vous voulez, de sorte qu'elle ressemble mieux à une cloche; mais j'ai dessiné celle-ci d'après une qui étoit de ce dessein.

XII.

La boëte à noircir n'est pas difficile à faire : il n'y a qu'à prendre une boëte de deux liards, & la noircir par dedans. Vous y mettrez le couvercle, afin d'empêcher le noir que vous aurez eu soin de mettre dedans, de se répandre. Vous préfererez le noir de fumée, comme le plus leger, & vous en mettrez l'épaisseur d'un écu, puis vous direz : *Messieurs, vous voyez bien cette boëte; elle a la vertu de rendre l'argent invisible.* Vous ferez mettre quelque piéce d'argent dans la boëte; & pour le rendre invisible, vous ferez soufler quelqu'un de la compagnie (que vous voulez noircir), le noir lui montera au visage, & le noircira. Cela fera rire la compagnie.

XIII.

XIII.

Pl. 6. Fig. 26. On fait couper une corde par la moitié, & en faisant semblant de la noüer, on montre après qu'elle est entiére. Pour la faire couper, vous la pliez comme vous la voyez en AF. Vous tenez l'endroit B de la main gauche, en sorte qu'on ne le voye point. Vous faites couper cette corde, & vous montrez qu'elle est coupée par le milieu, ayant soin de tenir toujours votre pouce qui cache la jonction des deux cordes. Vous nouez le petit bout C; étant noué, vous prenez l'un des bouts de la grande corde, & vous la tournez autour de votre main gauche, & en la tournant vous faites couler le nœud dans votre main droite. Avant de dérouler votre corde, vous fouillez dans votre poche ou Gibeciére; vous y mettez le bout de la corde, & vous faites semblant de jetter de la poudre de perlinpinpin sur votre corde, afin que le nœud ne paroisse plus. Vous détortillez ensuite la corde, & vous faites voir qu'il n'y a plus de nœud, & qu'il ne paroît rien à la corde.

corde. Il ne faut pas recommencer à faire couper cette corde; car on s'appercevroit qu'elle deviendroit courte.

XIV.

Voici la maniére de noüer une corde à deux nœuds, & de faire voir en tirant les deux bouts de la corde, qu'il n'y a rien de noué. Il faut commencer à faire un nœud comme G, & remarquer le côté de la corde qui passe par dessus, qui est H, ou plûtôt le côté de la corde qui ressort par dessus. Il faut prendre garde que le même côté doit ressortir au second nœud par dessus, c'est en quoi consiste le mystére. Ensuite vous prenez le bout de la corde L, vous le passez dans le trou M ou G par dessus, & le faites ressortir par dessous; vous le passerez encore par le trou I, ensorte qu'il retourne en K. Enfin vous prenez le bout K & le bout N, vous les tirez tous deux ensemble, & vous défaites par ce moyen les deux nœuds. *Pl. 6. Fig. 27.*

XV.

Pour faire changer un Jetton en une piéce

piéce de 15 ſols dans la main d'une perſonne, vous mettrez d'abord un Jetton dans ſa main, & vous lui dites de fermer la main bien vite, & enſuite de l'ouvrir, parce qu'il ne l'a pas fermée aſſez vite. Vous la lui faites fermer encore une fois: en la lui faiſant fermer, vous y mettez une piéce de 15 ſols. Vous avez une autre piéce de 15 ſols dans votre main, à qui vous commandez de prendre la place du Jetton: en même tems vous eſcamotez la piéce de 15 ſols: vous dites enſuite à la perſonne d'ouvrir la main, & il trouve une piéce de 15 ſols dans ſa main. Il faut remarquer que chaque fois que vous faites ouvrir la main, vous ôtez le Jetton, afin qu'on ne s'apperçoive pas quand vous eſcamotez le Jetton pour mettre la piéce de 15 ſols à la place; car elle ne ſe doit mettre qu'à la troiſiéme fois que vous faites ouvrir la main, afin que l'on croye mieux que le Jetton eſt dans la main.

XVI.

Pl. 7. *Fig.* 28. Lorſqu'on veut faire croire que l'on va ſe paſſer un Couteau dans le bras, il

il faut avoir un Couteau fait exprès comme O, où la lame ait au milieu un petit cercle d'acier cambré, pour envelopper le bras gauche; on le met dans la Gibeciére, afin que l'on ne voye pas le cercle. On met le petit cercle sous le poignet, & la lame & le manche le plus près du poignet que l'on peut. Il faut avoir un Couteau ordinaire qui ait la lame & le manche semblables au Couteau préparé, & le faire voir, en disant : *Messieurs, vous voyez bien ce Couteau, je vai le passer au travers de mon poignet.* Vous serrez ce Couteau, & vous mettez l'autre à votre bras, que vous faites voir, ayant soin de faire semblant en le mettant qu'il vous fait bien du mal, & en l'ôtant vous faites de même. Quand ce couteau est bien fait, il n'y a personne qui n'y soit trompé : Il faut que la lame de ce Couteau n'ait que la moitié de la grandeur du Couteau naturel; car il en faut supposer la moitié pour l'épaisseur du poignet.

XVII.

La Poule qui pond n'est pas difficile à faire. Vous mettez d'abord des

œufs de Poule dans la manche de chemiſe de votre bras droit; vous y en pouvez mettre juſqu'à une douzaine. Vous avez un grand ſac quarré, tel que ceux dont la plûpart des voyageurs ſe ſervent pour porter leurs hardes. Vous montrez vôtre ſac, & vous faites voir qu'il n'y a rien dedans. Vous le retournez & le ſecouez pour mieux faire connoître qu'il n'y a rien. Vous dites à votre Poule de pondre, & vous dites: *Dans un moment elle aura pondu.* Vous dites enſuite: *Voyons ſi elle a pondu.* Vous mettez le ſac en bas comme pour fouiller au fond, afin que votre main étant au fond du ſac, vous ayez le bras à l'aiſe, & que vous puiſſiez faire tomber un œuf dans votre ſac, lorſque vous faites ſemblant de fouiller au fond. Vous le montrez, & dites: *Ah! pour le coup ma Poule a pondu; voilà un bel œuf tout chaud, cela eſt bon pour les yeux.* Vous vous en frottez les yeux, le mettez dans votre Gibeciére, puis vous dites: *Ce n'eſt pas tout; c'eſt une Poule extraordinaire: quoique vous ne la voyiez-pas, cela n'empêche pas qu'elle ne ponde juſ-*

qu'à

qu'à une douzaine d'œufs : vous l'allez voir par la suite, en voilà déja un qu'elle a pondu. Je n'ai qu'à lui commander de pondre, elle m'obéit. Alors vous recommencez à faire à tous les autres œufs comme vous avez fait au prémier.

XVIII.

Pour faire un tour qui est assez joli: il faut prendre deux morceaux de sureau d'égale grosseur, ou plûtôt quatre; car il faut qu'ils soient doubles. On les coupe de trois pouces & demi à quatre pouces de long, & l'on y fait six trous; sçavoir, quatre en haut, & deux en bas, dans tous les endroits où vous voyez entrer & sortir la corde, comme il est marqué 1, 2, 3, 4, 5, 6. Pour accommoder la corde ou ficelle, vous faites un nœud à un bout de ficelle le plus court que vous pouvez, afin que cela n'ouvre pas trop grand comme C qui est ouvert assez large pour la grandeur qu'il représente. Vous passez la ficelle par le trou A du morceau A, puis vous le faites sortir par le trou 2, ensuite rentrer par le trou 3, & ressortir par le trou *Pl. 7. Fig. 29.*

B du morceau B. Vous y ferez un nœud. Vous couperez le ſurplus de la corde, & vous retirerez le nœud dedans juſqu'auprès du trou 3. Pour la grande ficelle vous commencerez à la paſſer par le trou 1; vous la ferez deſcendre & ſortir par le trou 5; vous la ferez enſuite rentrer dans le trou 6, & reſſortir par le trou 4. Vous mettez ces deux morceaux l'un contre l'autre, 2 contre 3, & 5 contre 6. Vous tirez la longue corde, & la faites aller & venir d'un bout à l'autre; enſuite vous tenez les deux morceaux dans votre main pour cacher la corde 5, 6, & vous faites couper la corde, comme il eſt marqué en C. Vous fermez vos morceaux, & vous tirez votre grande corde pour faire voir qu'elle n'eſt pas coupée.

XIX.

Pl. 7. *Fig.*30. Le tour du cordon qui ſe fait ſur un bâton, eſt un des plus beaux, quoiqu'il ne ſoit pas difficile. J'ai fait ce que je pouvois faire pour l'apprendre, ſans que j'aye pû trouver perſonne qui me l'ait enſeigné; mais comme j'avois extrémement envie de le ſçavoir, cela m'a

m'a obligé de le chercher, & je l'ai trouvé, aussi-bien que celui de la Jarretiére, qui est assez joli, & que je décrirai après celui-ci.

Le Tour du bâton avec le cordon se fait avec un ruban de fil, dont on noüe les deux bouts ensemble, & le cordon étant double, vous le jettez par dessus le bâton, comme vous voyez en A, & vous le faites tourner une seconde fois comme en B, une troisiéme & quatriéme fois comme C, D le marquent : pour E c'est le cordon dont le bout est écarté, & mis sur le bout du bâton. On commande ordinairement au petit garçon qui tient le bâton de ne point rabattre ce bout du cordon E. Ensuite vous vous retournez pour parler au monde, afin que celui qui tient le bâton rabate ce bout de Cordon ; puis vous pariez que le Cordon est pris dans le bâton. Vous tirez le Cordon par le bout F, le Cordon se tire tout-à-fait, & ne tient pas. Vous dites : *Ah! je croyois qu'il tenoit.* Vous faites de même trois ou quatre fois de suite, & vous dites chaque fois : *Je parie que le Cordon est dedans.* Après avoir fait voir plusieurs

fois de ſuite que le Cordon n'eſt point dedans, parce que l'on rabat le bout; lorſque vous voulez gager véritablement, vous tournez le Cordon quatre fois autour du bâton; mais au lieu de le mettre ſur le bâton comme vous l'aviez mis les premiéres fois, il faut le mettre quatre tours comme à l'ordinaire, & prendre le Cordon d'une maniére que vous faſſiez tomber le quatriéme tour, ou plûtôt le huitiéme en bas, comme il eſt marqué en G, où le Cordon n'eſt marqué que ſept fois, & le huitiéme eſt tombé, qui eſt G. Alors vous mettez le bout du Cordon I ſur le bâton, comme il eſt marqué en K au tour H. Ce Cordon étant rabatu comme à la premiére maniére que j'ai marquée ci-deſſus, vous gagez hardiment qu'il eſt dedans; vous tirez ou faites tirer le bout du Cordon L, & il ſe trouve dedans.

XX.

Pl. 7. *Fig.* 31. Le Tour de la Liſiére ou de la Jarretiére ſe fait d'abord en tournant la Liſiére comme vous voyez en A, pour faire trouver la pointe que l'on pique dans le milieu, comme il eſt marqué

marqué à la Jarretiére D. J'ai représenté cette Lisiére fort courte, afin que l'on voye mieux la maniére de la plier; car on la doit rouler bien serrée, afin que l'on ne voye pas si bien l'endroit où il faut mettre la pointe; mais cela ne se fait que pour mieux cacher son jeu: car quoique l'on mette la pointe dedans la Lisiére, on ne laisse pas de la faire trouver déhors. Pour y réussir, lorsque vous l'avez fait trouver dedans plusieurs fois, en pliant le bout B qui est en dedans plus court que C ou même égal, la pointe se trouvera toujours dedans: mais si vous la mettez en déhors, & que vous teniez le bout plus court, elle se trouvera déhors, quoique vous mettiez la pointe dedans.

XXI.

On fait un Tour avec trois petits morceaux de pain: vous faites mettre trois chapeaux sur la table: Vous mettez sur chaque Chapeau un morceau de pain, & vous dites: *Messieurs, je vai manger ces trois morceaux de pain, & les vai faire trouver sous un des trois chapeaux, sous*

celui qu'il vous plaira. Vous mettez les trois morceaux de pain dans votre bouche l'un après l'autre, & faites ſemblant de les manger; puis vous demandez ſous quel chapeau on veut qu'ils ſe trouvent. Vous prenez le chapeau que l'on vous a montré; vous le mettez ſur votre tête, & vous dites: *Meſſieurs, les trois morceaux ſont deſſous.* Vous les ôtez de votre bouche, & les faites voir.

XXII.

Pl. 7. *Fig.* 32. Il ſe fait un Livre que l'on appelle le *Livre de la bonne Femme. C'eſt un Livre, dit-on, que ma vieille grand-mére m'a laiſſé en héritage, quand elle eſt morte.* Pour conſtruire ce Livre, il faut couper les feuillets; de quatre découpés, laiſſer un plein, de ſorte qu'en paſſant le doigt, ou plûtôt le pouce par-deſſus, il s'arrête à tous les feuillets pleins; à tous ces feuillets pleins il faut peindre tout un même ſujet; ſi c'eſt des fleurs, il faut continuer juſqu'au dernier feuillet plein; c'eſt pour la premiére découpure A, vous tournez le feuillet A, & vous commencez à découper un rang plus bas comme B, & vous comptez de quatre en quatre pour les décou-

découper, & mettre à tous les feuillets restans des figures, il faut prendre garde que de quatre en quatre que l'on découpe, l'on en laisse un plein, & lorsqu'on découpe en C, on commence au troisiéme feuillet; l'on y fait un autre sujet, & en D encore un autre; & lorsque vous avez fait quatre sujets différens, vous retournez votre Livre le haut en bas, & vous trouvez quatre autres sujets; vous en pouvez faire un noir, & en laisser un tout blanc.

XXIII.

Pour faire un tour avec deux Mouchoirs, vous demandez d'abord un Mouchoir à une personne, vous l'étendez sur la table, vous faites tomber un coin de dessus la table de votre côté; & pendant que vous amusez le monde à leur parler, vous mettez un liard dans le coin du Mouchoir; vous l'enveloppez & l'attachez avec une épingle, afin qu'il ne tombe pas. Vous demandez une piéce à quelque personne. Supposons qu'on vous donne une piéce de 24 sols, ou de 2 sols, vous la mettez dans le milieu du Mouchoir, & vous ramassez les qua-

tre coins, & les mettez dans votre main gauche. Vous prenez la piéce avec votre main droite ſur le bout de vos doigts, & faites ſemblant de l'envelopper, & de tortiller le Mouchoir ſur la piéce, mais vous le tortillez ſur le liard, & vous laiſſez tomber la piéce dans votre main. Vous donnez ce Mouchoir à tenir par l'endroit où eſt le liard.

Vous demandez enſuite un Mouchoir à une autre perſonne, vous l'étendez ſur la table, & demandez une autre piéce, que vous mettez dans le milieu; mais en la mettant vous mettez auſſi celle que vous avez dans votre main, & vous tortillez les deux piéces enſemble. Vous donnez ce Mouchoir à tenir à une autre perſonne, vous prenez le mouchoir à la premiére perſonne, puis vous dites que les deux piéces ſe trouveront dans le Mouchoir de la perſonne la plus amoureuſe: vous dites à la piéce qui eſt dans le Mouchoir que vous avez d'aller avec l'autre: vous prenez en même tems le Mouchoir que vous tenez par le coin, & tenant le liard dans votre main, vous ſecouez le Mouchoir pour faire voir

voir qu'il n'y a plus rien dedans. Enfin vous dites à l'autre personne de regarder dans son Mouchoir, & qu'elle y trouvera les deux piéces.

XXIV.

Pour faire passer un Anneau dans un bâton, vous demandez un Anneau ou Bague; vous la mettez dans le milieu d'un Mouchoir, vous prenez la Bague avec la main droite, & mettez le Mouchoir par-dessus la Bague. Vous faites tâter, pour faire voir qu'elle est dans le Mouchoir, puis vous dites : *Elle n'est pas bien comme cela, il faut la retourner, afin de ne pas casser le diamant.* En même tems vous coignez dessus avec votre baguette, & dites toujours : *Il ne faut pas casser le diamant.* Alors vous mettez le bout de la baguette par-dessous le Mouchoir, dont les bouts tombent en bas; en même tems vous laissez couler la Bague dans la baguette jusques dans votre main; vous retirez la baguette de dessous le Mouchoir, & vous appuyez le bout de la baguette sur la table pour faire couler la main avec la Bague dans le milieu de la baguette. Vous faites te-

nir à quelqu'un les deux bouts de la baguette, & ne quittez point la main droite de dessus la Bague. Vous enveloppez le Mouchoir autour de la Bague, & d'abord qu'elle est couverte, vous pouvez ôter votre main; vous continuerez à envelopper le reste du Mouchoir; ensuite vous le tirerez de dessus la baguette, & la Bague se trouvera enfilée dans la baguette, & l'on croira que la Bague est passée du Mouchoir dans la baguette.

XXV.

Voici un tour de Carte. Après avoir fait battre un jeu de Cartes, vous en faites tirer une de dedans le jeu, puis vous disposez les Cartes en deux tas, & vous faites poser celle que l'on a tirée sur un des deux tas. Ayant cependant mouillé le dos de votre main droite avec de la salive, & mis les deux mains l'une dans l'autre, vous posez le dos de votre main droite sur le tas où l'on a mis la Carte: par ce moyen vous l'enlevez, & en tournant un tour, vous la mettez dans votre chapeau, la figure tournée de votre côté, afin de voir ce que c'est. Vous faites mettre

tre une main sur le tas où l'on a mis la Carte que l'on a tirée ; pendant ce tems-là vous prenez l'autre, & le mettez sur votre Carte dans votre chapeau. Vous remettez le second tas sur la table avec la Carte dessus. Vous demandez ensuite à la personne où il a mis sa Carte ; il vous repondra, *Sur le tas où j'ai la main.* Vous lui repondrez qu'elle est sous l'autre, & lui direz quelle est cette Carte avant de la lever.

XXVI.

Pour tirer du Ruban de votre bouche, vous prenez une balle ou muscade, que vous jettez plusieurs fois en l'air avec votre main droite, & vous dites : *Messieurs, vous voyez bien cette muscade, je vai l'avaler.* En la jettant en l'air, vous levez votre bras, la mettez dans votre bouche. Pendant que vous avez votre bras élevé, vous mettez un rouleau de Rubans dans votre bouche. Ensuite vous faites semblant d'y mettre votre muscade, puis vous tirez vos Rubans l'un après l'autre, & suivant ceux que vous avez roulez, vous dites : *Messieurs, je vai*

vous

vous tirer un Ruban de telle couleur, comme rouge, bleu, verd & jaune. Pour préparer vos Rubans, voici de quelle maniére il faut s'y prendre. Si vous roulez le premier Ruban à droite, vous roulez le second à gauche; le troisiéme à droite, & le quatriéme à gauche, & ainsi des autres. Quand vous voulez les dérouler, vous soufflez pour les prendre plus facilement.

Vous pouvez mettre encore vos Rubans dans votre bouche de cette autre maniére. Vous montrez une muscade, que vous faites semblant de faire passer dans votre main gauche, où vous avez mis auparavant vos Rubans : & en faisant semblant de mettre la muscade dans votre bouche, vous y mettez les Rubans.

XXVII.

Pl. 8. *Fig.* 33. Pour ployer un papier dont on fait un grand nombre de figures differentes, il faut prendre une feuille de papier des plus grandes, il faut diviser votre feuille en huit parties, observant de faire plus large la quatriéme & la cinquiéme, qui font le milieu de la feuille, comme il est marqué en AB, CD,

CD, EF, GH, à la piéce IK, & la ployer comme le morceau LM; le morceau N marque comme on ploye le papier d'abord; ensuite on ploye: les lignes ponctuées du morceau N marquent les endroits où il la faut ployer ensuite, la figure OP marque comme il la faut enfin ployer. En tirant ce papier, & en ouvrant les plis qui sont les uns sur les autres, on fait toutes les figures suivantes; il n'y a qu'à s'exercer, on trouvera la maniére de le ployer de toutes ces sortes de façons.

1. Une Porte cochère.
2. Un Escalier tournant.
3. Une Montée droite.
4. Un Heurtoir de Porte.
5. Une Table quarrée.
6. Une Table ovale.
7. Un Banc de College.
8. Un Banc de Refectoire.
9. Un Parasol.
10. Une Lanterne Sourde.
11. Un Chandelier.
12. Une Botte.
13. Le Pont-neuf.
14. Une Boutique de Marchand avec un Auvent.

15. Un

15. Un Baſſin de commodités.
16. Un Bateau.
17. Un Chapeau à l'Eſpagnole.
18. Un Pâté.
19. Une Fraize à l'Eſpagnole.
20. Des Manchettes.
21. Un Cliquet de Moulin.
22. Une Ecritoire.
23. Un Baſſin à barbe.
24. Une Chaiſe à courir la poſte.
25. Un Eventail.
26. Un Clayon pour les Pâtiſſiers.
27. Un Couteau pour les Cordonniers.
28. Un Racloir pour ramoner la cheminée.
29. Un Boutoir pour ferrer les chevaux.
30. Une Saliére.
31. Un Banc de cuiſine.
32. Une Bourſe à Jettons.
33. Une Niche.

Il ſe peut faire pluſieurs autres Tours de différentes façons, il n'y a qu'à s'exercer.

XXVIII.

Pl. 9. Fig. 34. La maniére de couper quatre Equerres dans un morceau de bois quarré, ſans

ſans rien perdre du bois que le paſſage de la ſcie, eſt repréſentée en quatre façons differentes dans la *Figure* 34. On peut couper de la même maniére un petit quarré de papier ou de carte.

XXIX.

On voit dans la *Fig.* 35. Planche 9, la maniére de ranger quatre differentes ſortes de Cartes, qui ſont les Rois, les Dames, les Valets, & les As, enſorte qu'il y ait Roi, Dame, Valet & As à chacun des rangs pris de travers, de haut en bas, de coin en coin; que ces différentes Cartes ſoient ſi bien diſpoſées, qu'il y ait un Pique, un Treffle, un Cœur & un Carreau dans tous les ſens, & qu'il ne ſe trouve qu'une Carte de même eſpéce dans chaque rang, c'eſt-à-dire, qu'il n'y ait, par exemple, qu'un Roi dans un rang, pris de droite à gauche, de haut en bas, de coin en coin &c. *Pl.* 9. *Fig.* 35.

XXX.

Si l'on prend une paille aſſez groſſe, & longue d'environ ſix pouces, qu'on fend avec la pointe d'un canif *Pl.* 10. *Fig.* 36.

d'un

d'un bout à l'autre jusques à la distance d'un pouce de deux bouts D, E: qu'on fasse une autre fente près de la premiére, afin de pouvoir lever la languette CKH, en pliant la Paille: Cette languette étant pliée comme vous voyez, vous la ferez passer dans un petit bout de Paille marqué I, que vous coulerez jusques à K, le plus long que vous pourrez, afin d'y faire passer le morceau L. Ensuite vous pousserez le morceau I vers le morceau L, & vous redresserez le morceau CH, que vous aurez soin de mouiller un peu en le passant dans la bouche, & la paille se remettra comme vous la voyez en ABC; alors on peut gager que l'on ne peut ôter le morceau EC sans le rompre, & qu'on ne pourra que le faire couler d'un bout à l'autre.

XXXI.

Pl. 10. *Fig.*37. Les piéces 1, 2, 3, 4, représentées dans la *Figure* 37. *Planche* 10. se peuvent faire de bois, d'yvoire, ou d'os: on y fait trois trous disposés à peu près comme ils sont marqués. On prend une laniére d'environ deux pieds de long, fenduë par les deux bouts de

de la longueur de deux pouces. Il faut passer un des morceaux de bois par la fente d'un des bouts de la laniére, comme il est marqué en AB, & passer l'autre bout par le trou D, la faire rentrer par E, sortir par F, puis rentrer par le trou Θ de la deuxiéme piéce, sortir par G, enfin rentrer par H. La laniére sortant par le trou H, comme on vient de le dire, il faut prendre le bout I, le passer par dessous ce morceau 4, le faire ressortir par le trou G, & rentrer par le trou O; pour lors vous passerez le morceau 3 par la fente marquée K, ensuite vous retirerez ce bout par le trou O, puis par le trou G, ensuite par le trou H, & vous l'accommoderez comme vous le voyez au morceau 2. Pour ôter cette laniére vous ferez la même chose que vous avez fait pour la mettre.

XXXII.

Voici une maniére de faire une Bourse, qu'il n'est pas possible d'ouvrir, sans en sçavoir le secret. Pour la construire il faut prendre deux morceaux de cuir ou de peau, semblables à A, qui *Pl.* 11. *Fig.* 38.

soient

ſoient fendus par languettes étroites, comme il eſt marqué en B. Il faut en tailler deux autres de pareille grandeur, qu'il ne faut point découper, mais laiſſer unis; vous mettrez les deux morceaux découpés l'un ſur l'autre, & les deux unis l'un d'un côté & l'autre de l'autre. Vous coudrez tout le bord CDE des morceaux fendus, avant de mettre les morceaux unis deſſus; puis ayant mis les morceaux découpés deſſus, vous les coudrez à l'endroit de la ligne ponctuée CD, ayant ſoin que la coûture tienne à travers les languettes: vous laiſſerez ſeulement trois languettes, même quatre libres, ayant ſoin de paſſer l'aiguille entre les languettes, afin qu'elles ne ſoient pas attachées, qu'on les puiſſe tirer par-deſſous, comme il eſt marqué en E, & c'eſt par-là qu'on met de l'argent, & pour la fermer l'on tire les languettes par en-haut; ce qui fait rentrer les languettes F dans leur ſituation, & fermer la Bourſe.

XXXIII.

Pl. 11. *Fig.* 39. On peut paſſer des queues de Ceriſes dans un papier ou parchemin taillé com-

comme on voit AB, où il y ait une languette CD, & deux ou trois trous E, F, dans lesquels on fait entrer les queues de Cerises ou Guignes, qui valent encore mieux que les Cerises, parce que les queues en sont beaucoup plus longues. Pour les passer comme elles sont en G, il faut passer la languette par le trou E, la faire ressortir par F, comme il est marqué en H, & passer les queues de Cerises ou Guignes, comme on le voit en H, puis retirer la languette à sa place. Les Cerises paroissent comme elles sont représentées en G. Pour les ôter il faut faire repasser la languette par les mêmes trous E, F, comme on l'a fait pour les mettre.

XXXIV.

Pour couper une Carte comme une chaîne, en sorte que les chainons soient enclavés les uns dans les autres, on prend une Carte à jouer telle que A, B, C, D, que l'on coupe du haut en bas, suivant les lignes droites qui sont marquées dans la Figure; auparavant on decolle la Carte par le milieu de son épaisseur, jusques aux petites lignes travér- *Pl. 11. Fig. 40.*

traverſantes, marquées par de petits o o à chaque bout. On coupe toutes ces lignes juſqu'à la demi-épaiſſeur de la Carte; l'autre demi-épaiſſeur ſe coupe d'o en o par derriére, & ſe coupe en E la demi-épaiſſeur en deſſus, & en deſſous à la ligne ponctuée, coupez la demi-épaiſſeur en deſſous pour ſéparer les chaînons les uns des autres, & par ce moyen vous faites une chaîne fort longue.

XXXV.

Pl. 12. *Fig.*42. Pour ôter un cordon qui eſt noué à l'Anneau d'une paire de Ciſeaux, comme dans la *Figure* 42, pendant qu'un autre tient le bout de la corde ſans la lâcher, il faut tirer la corde par l'endroit D, la faire paſſer dans l'Anneau C, & la tirer aſſez longue pour faire paſſer dans les replis les Ciſeaux par la pointe: pour lors vous n'aurez qu'à tirer la corde, & elle ſera défaite.

XXXVI.

Pl. 12. *Fig.*43. On peut faire tenir des Ciſeaux par la pointe ſur l'extrémité d'une table, en faiſant paſſer dans l'Anneau le crochet

chet d'un Peſon AB, tel qu'on le voit dans la *Figure* 43 : mais il faut avoir ſoin de faire entrer ce crochet par le deſſous de l'Anneau, en ſorte que l'extrémité A du crochet appuye ſur le bord ſupérieur de l'Anneau des Ciſeaux. On obſervera que le crochet AB doit être plat pour mieux réuſſir. On peut auſſi paſſer ce crochet AB dans l'Anneau d'une clef, & la porter ſur le doigt, &c.

XXXVII.

Pour tourner un cordon autour d'un manche à balai, & faire pluſieurs tours à l'entour, en ſorte neanmoins qu'en tirant ce cordon il ne tienne point au manche; il faut enfoncer la pointe d'un coûteau dans le manche, comme il eſt marqué en A, & prendre un cordon par le milieu, le mettre par devant du côté B, le faire revenir par derriére du côté C, & croiſer les deux cotés du Cordon l'un ſur l'autre; enſuite les faire revenir par deſſus le coûteau, où vous les croiſerez, puis vous les croiſerez encore ſous le coûteau; après quoi vous les ferez retourner derriere *Pl.* 12. *Fig.* 44.

riere le manche, où vous les croiserez encore : enfin vous les ferez revenir par devant. Alors vous prendrez les deux bouts du Cordon D d'une main, & vous ôterez le coûteau de l'autre. En tirant ces deux bouts le Cordon se détachera.

XXXVIII.

Pl. 12. *Fig.* 45. Deux personnes s'étant attaché chacune une corde aux deux poignets, & l'ayant passée l'une dans l'autre, comme il est marqué dans la *Figure* 45. L'on peut gager de les ôter l'un dans l'autre. Pour y parvenir, il n'y a qu'à prendre le bout de la corde B, la porter sur le poignet à l'endroit C, & la passer par dedans l'autre, ensuite passer le poignet; la corde sera défaite. Vous pouvez la défaire également en la passant de la même maniére aux autres endroits.

XXXIX.

Pl. 13. *Fig.* 46. Pour faire une Bourse qui sera coufuë par-tout, & dans laquelle néanmoins on ne laissera pas de mettre de l'argent. Il faut couper la moitié de cette Bourse CD par la moitié comme

me AB, puis coudre avec de bon fil par E, faire passer le fil par FG, & ressortir en H, le faire ensuite rentrer par I, puis par K, de-là par L, & l'attacher en M, revenir en N, & de-là en O; vous continuerez jusqu'en bas: après vous recommencerez à coudre à P, de-là à la petite traverse F, que vous ferez rentrer par-dessous, & ressortir en H, de-là en R, & vous continuerez jusqu'en bas. Pour lors tirant la Bourse par les deux côtés CD, la coûture se fermera. Vous coudrez un morceau comme ZY, sur le morceau ABCD, ensuite vous prendrez un morceau de la grandeur de la Bourse, que vous coudrez à l'entour, ayant soin de tourner les fils en dehors. Votre Bourse étant presque cousuë à l'entour, vous la retournerez en dedans, afin de cacher les fils; lorsque vous la voudrez ouvrir, vous la prendrez en VX, & vous tirerez des deux côtés, & la coûture s'ouvrira. Pour lors vous pourrez y mettre de l'argent; mais pour la fermer, vous n'aurez qu'à tirer les deux côtés de la Bourse, & elle se fermera, comme il a déjà été dit.

XL.

Pl. 13. Fig. 47. Le *Sigillum Salomonis*, ou *Sceau de Salomon*, se fait en prenant une Regle de six ou sept pouces de long, & d'un pouce de large; on y fait cinq trous à égale distance les uns des autres. On passe la corde en double par le trou A, & les deux bouts par la boucle F; puis on arrête l'un des bouts par un nœud en B. Vous prendrez l'autre bout de la corde, & la passerez simple par le trou C par derriére, ensuite vous ferez passer par derriére la corde G, & la repasserez par le même trou G, puis vous la repasserez dans la boucle G; vous ferez de même aux autres trous. Vous mettez les Anneaux H, I, K, L, dans la corde en l'enfilant.

Pour changer les Anneaux de place, par exemple, l'Anneau I, & le mettre en H, il faut tirer la corde M, & faire passer l'Anneau O, comme il est passé dans la figure en M, O, ensuite tirer la corde double à l'endroit marqué P; elle tirera les deux cordes Q, R, & les fera passer par le trou S. Il se fera deux boucles, comme il est mar-

marqué en T: alors vous ferez passer votre Anneau V par ces deux boucles, où passe la corde X. Pour lors vous retirerez votre corde par le trou S, & votre Anneau se trouvera en H.

XLI.

On fait des Lunettes, où l'on met des petits bouts de pointes, qui sont tournés en haut A, & qui piquent le nez lorsqu'on les veut retirer par-dessus le nez, mais qui ne piquent point, lorsqu'on les retire par le bas. On fait sortir les pointes le moins que l'on peut, afin que l'on ne s'en apperçoive point. *Pl.* 14. *Fig.* 48.

XLII.

Voici encore une Bourse AB, qui est difficile à fermer & à ouvrir; elle a la figure d'une escarcelle: elle est composée de deux morceaux de cuir, & de quelques courroyes ou laniéres. Le morceau A est beaucoup plus grand que le morceau B, parce qu'il doit se rabattre sur les Anneaux C, D, E, F, G, que l'on fait passer par les boutonniéres H, I, K, L, M; ces mêmes Anneaux étant passés par ces boutonniéres *Pl.* 14. *Fig.* 49.

reçoivent, comme on le voit dans la Bourse O, la laniére SN, qui a une fente à son extrémité N pour l'usage dont on parlera dans la suite. On attache encore aux deux côtés de cette Bourse deux autres laniéres RQ, SP, au bout desquelles sont attachés deux Anneaux PQ, la laniére RQ est passée dans l'Anneau P, qui peut couler le long de RQ, sans pouvoir en être dégagé.

Pour fermer cette Bourse, la laniére SN étant passée dans les Anneaux, comme on l'a dit ci-dessus, il faut faire couler l'Anneau P jusqu'au bas de la laniére RQ, en R, puis prendre la pointe de la laniére N, que l'on passera dans l'Anneau P. Ensuite on prendra l'Anneau Q par la fente de la laniére SN. Enfin on retirera la boucle P, & l'on remettra les laniéres dans leur prémier état. Pour lors la Bourse se trouvera fermée, comme on le voit en O.

Maintenant si on veut ouvrir cette Bourse, il faut faire passer la pointe N de la laniére SN par l'Anneau P, puis faire sortir par cette même fente la laniére RQ. Par ce moyen la Bourse se trouvera ouverte.

XLIII.

XLIII.

Deviner toutes les Cartes d'un Jeu les unes après les autres.

Pour deviner toutes les Cartes d'un Jeu les unes après les autres, il faut d'abord en remarquer une, & battre les Cartes, enſorte que celle qu'on a remarqué ſe trouve deſſus ou deſſous. Je ſuppoſe qu'on ait remarqué le Roi de Pique. Enſuite il faut mettre les Cartes derriére ſon dos, & annoncer qu'on va tirer le Roi de Pique. On tire effectivement le Roi de Pique, qu'on a remarqué, mais en le tirant on en tire une ſeconde que l'on cache dans ſa main, & que l'on regarde en jettant la premiére que j'ai ſuppoſé être le Roi de Pique. Suppoſé que la ſeconde qu'on a regardée en jettant la premiére ſoit une Dame de Cœur, on annonce qu'on va tirer une Dame de Cœur; mais en la tirant, on en tire une troiſiéme, qu'on regarde pendant qu'on jette la ſeconde, & ainſi de ſuite juſqu'à la derniére.

Remarquez que pour faire le Tour adroitement il faut s'éloigner de deux ou trois pas.

XLIV.

Faire trouver trois Valets ensemble avec une Dame, quoiqu'on ait mis un Valet avec la Dame sur le Jeu, un Valet dessous, & l'autre dans le milieu du Jeu.

On ôte trois Valets & une Dame du Jeu, que l'on met sur la table; ensuite on dit, en montrant les trois Valets : *Messieurs, voilà trois drôles qui se sont bien divertis au Cabaret : après avoir bien bû & bien mangé, ils s'entredemandent l'un à l'autre s'ils ont de l'argent. Il se trouve que tous trois n'ont pas un sol. Comment faire? dit l'un d'eux: il faut demander encore du Vin à l'Hôtesse, & tandis qu'elle ira à la Cave, nous nous enfuirons. Tous trois y consentent, appellent l'Hôtesse*, qui est la Dame qu'on montre, *& l'envoyent à la Cave.* Pour cela vous renversez la Dame sur la table; après quoi vous dites : *Allons, il faut faire enfuir nos trois Gaillards.* Vous en mettez un sur le Jeu, un dessous, & l'autre au milieu. Notez qu'avant que vous fassiez le tour, il faut faire ensorte que le

le quatriéme Valet se trouve dessous, ou sur le Jeu de Cartes. L'Hôtesse étant de retour, & ne trouvant pas ses trois Gaillards, se met en état de courir après. *Faisons-la donc courir*, dites-vous; *voyons si elle pourra attraper nos trois drôles.* Pour cela vous la mettez sur le Jeu. Après quoi vous donnez à couper à quelqu'un de la compagnie. Il est certain qu'en jettant les Cartes les unes après les autres, on trouvera trois Valets avec la Dame.

XLV.

Deviner la Carte qu'on aura touchée.

Il faut faire tirer une Carte du Jeu, & la faire mettre sur la table, & remarquer quelque tache particuliére sur cette Carte (cela est facile, car il n'y a pas une Carte qui n'ait une marque particuliére.) Vous dites ensuite qu'on la mette dans le Jeu, & qu'on batte les Cartes. Quand elles sont bien battuës, vous les prenez, & montrez la Carte qu'on a touchée.

XLVI.

Trouver la Carte que quelqu'un aura pensée.

Il faut premiérement diviser ces Cartes en cinq ou six tas, & faire ensorte qu'il n'y ait que cinq ou sept Cartes à chaque tas. Secondement, il faut demander en montrant ces tas les uns après les autres, dans quel tas est la Carte qu'on a pensée, & en même tems compter combien il y a de Cartes dans ce tas. Troisiémement, il faut mettre ces tas les uns sur les autres, ensorte que celui où est la Carte pensée soit dessus. Quatriémement, il faut encore faire autant de tas qu'il y avoit de Cartes dans le tas où étoit la Carte pensée, sans y employer tout le Jeu, mais garder autant de Cartes qu'il en faut pour en mettre une sur chaque tas. Cinquiémement, il faut montrer les tas les uns après les autres, & demander une seconde fois dans quel tas est la Carte pensée, elle sera précisément la premiére du tas qu'on vous indiquera.

XLVII.

XLVII.

Faire trouver dans un Oeuf la Carte qu'on a tirée.

Vous prenez un Jeu de Piquet tout neuf : vous en faites tirer une Carte par quelqu'un, & vous la faites mettre dessous, mais vous la laissez tomber dans votre Gibeciére en battant les Cartes. Vous remarquez quelle Carte c'est dans la quatriéme haute ou dans la basse, c'est-à-dire, si c'est la premiére, seconde, troisiéme ou quatriéme, & vous montrez celle qui lui répond dans l'autre quatriéme, en demandant si c'est celle-là. Supposons, par exemple, qu'on ait tiré le Roi de Carreau, qui est la seconde Carte de la quatriéme haute, il faut montrer le neuf de Carreau, qui est la seconde Carte de la quatriéme basse, & demander si c'est celle-là; on vous répond que non, & vous dites : *Monsieur, cherchez-la donc vous-même.* Pendant qu'on la cherche, une personne qui est à la porte, & qui s'entend avec le Joueur, voyant qu'on a

montré le neuf de Carreau, qui eſt la ſeconde de la quatriéme baſſe, va mettre dans un œuf le Roi de Carreau, qui eſt la ſeconde de la quatriéme haute. Quand vous voyez que la perſonne à qui vous avez donné le Jeu eſt laſſe de chercher, & qu'elle vous dit qu'elle n'eſt pas dans le Jeu, vous dites : *Qu'on apporte un œuf.* On apporte l'œuf préparé ; vous le faites caſſer, & on eſt ſurpris d'y trouver la Carte que l'on a tirée.

XLVIII.

Une perſonne ayant fait trois tas, deviner les Cartes de deſſus.

Il faut remarquer une Carte dans le Jeu, que vous faites trouver deſſus en battant. Après cela vous faites trois tas, ſur l'un deſquels ſe trouve la Carte que vous connoiſſez. Il faut appeller la Carte que vous connoiſſez la premiére, & au lieu de la prendre, vous en prenez une autre, que vous regardez, laquelle vous appellez en prenant celle du ſecond tas ; enfin vous appellez celle-ci en prenant celle que vous

vous connoiſſez d'abord. Ayant donc en vottre main les trois Cartes, que vous avez appellées, vous les faites voir ſelon l'ordre que vous les avez appellées.

XLIX.

Deviner tout d'un coup une Carte que quelqu'un aura penſée.

Après avoir fait tous les Tours de Cartes qu'on veut faire, on peut faire celui-ci le tout dernier. Vous dites: *Meſſieurs, je vai deviner tout d'un coup la Carte que vous aurez penſée.* Pour cela vous prenez un Jeu de Cartes, vous l'ouvrez, afin qu'on en penſe une. Enſuite vous faites battre les Cartes: quand on vous les a renduës, vous pouſſez avec la pointe d'un coûteau une Carte hors du Jeu; quand elle eſt un peu ſortie, vous dites qu'on la tire, que c'eſt celle qu'on a penſée. Mais vous donnez un coup du manche du coûteau ſur les doigts de celui qui la tire; ce qui fait rire la compagnie.

L.

De trois Cartes inconnuës, deviner celle que chacune des trois Personnes aura prise.

Il ne faut pas que le nombre des points de chacune des trois Cartes, qui aura été prise, surpasse 9; & alors pour trouver ce nombre, dites à la premiére Personne d'ôter 1 du double du nombre des points de sa Carte, & qu'après avoir multiplié le reste par 5, elle ajoûte au produit le nombre des points de la Carte, que la seconde Personne aura prise. Après cela faites ajoûter 5 à cette somme, pour avoir une seconde somme, & ayant fait ôter 1 du double de cette seconde somme, faites multiplier le reste par 5, & ajoutez au produit le nombre des points de la Carte, que la troisiéme Personne aura prise. Enfin demandez la somme, qui vient de cette derniére addition; car si vous y ajoutez 5, vous aurez une autre somme composée de trois figures, dont la premiére vers la gauche sera le nombre des points de la Carte, que

que la premiére Personne aura prise, celle du milieu sera le nombre des points de la Carte de la seconde Personne, & la derniére vers la droite fera connoitre la Carte de la troisiéme Personne.

Comme si le premier a pris un 3, le second un 4, le troisiéme un 7, en ôtant 1 du double 6 du nombre 3 des points de la Carte du prémier, & en multiplant le reste 5 par 5, on a 25, auquel ajoûtant le nombre 4 des points de la Carte du second, on a cette somme 29, à laquelle si l'on ajoûte 5, on a cette seconde somme 34, dont le double est 68, d'où ôtant 1, il reste 67, qui étant multiplié par 5, donne 335, auquel ajoûtant le nombre 7 des points de la Carte du troisiéme, & 5 de plus, on a cette derniére somme 347, dont les trois figures représentent séparément les nombres des points de chaque Carte.

Autrement.

Ayant dit au premier d'ajoûter 1 au double du nombre des points de sa Carte, faites multiplier la somme par 5,

&

& ajoûter au produit le nombre des points de la Carte du ſecond; puis ayant fait encore ajoûter 1 au double de la ſomme précédente, faites multiplier le tout par 5, & ajoûter au produit le nombre des points de la Carte du troiſiéme. Après cela demandez la ſomme qui viendra de cette derniére addition, d'où vous ôterez 55, pour avoir au reſte un nombre, qui ſera compoſé de trois figures, dont chacune repréſentera, comme auparavant, le nombre des points de chaque Carte.

Comme dans le même exemple, en ajoûtant 1 au double 6 du nombre 3 des points de la Carte du premier, & en multipliant la ſomme 7 par 5, on a 35, auquel ajoûtant le nombre 4 des points de la Carte du ſecond, on a 39, dont le double eſt 78, auquel ajoûtant 1 & multipliant la ſomme 79 par 5, on a 365, auquel ajoûtant le nombre 7 des points de la Carte du troiſiéme, on a 402, d'où ôtant 55, il reſte 347, dont les trois figures repréſentent en particulier le nombre des points de chaque Carte.

LI.

Deviner entre plusieurs Cartes, celle que quelqu'un aura pensé.

Ayant pris à volonté dans un Jeu de cartes, un certain nombre de Cartes, montrez les par ordre sur une table à celui qui en veut penser une. Commencez par celle de dessous, & mettez les proprement l'une sur l'autre; puis dites-lui de se souvenir du nombre, qui exprime la quantiéme, qu'il aura pensée; savoir, de 1, s'il a pensé la premiére; de 2, s'il a pensé la seconde; de 3, s'il a pensé la troisiéme &c. Mais en même tems comptez secrettement celles que vous montrez, dont le nombre sera, par exemple, 12; & séparez-les adroitement du reste du Jeu. Après cela mettez ces Cartes, dont vous sçavez le nombre, dans une situation contraire, en commençant à mettre sur le reste du Jeu la Carte, qui aura été mise la premiére sur la table, & en finissant par celle qui aura été montrée la derniére; enfin ayant demandé

le

le nombre de la Carte penſée, que nous ſuppoſerons être la quatriéme, remettez à découvert vos Cartes ſur la table l'une après l'autre, en commençant par celle de deſſus, à laquelle vous attribuerez le nombre 4 de la Carte penſée, en comptant 5 ſur la ſeconde Carte ſuivante, & pareillement 6 ſur la troiſiéme Carte plus baſſe, & ainſi de ſuite, juſqu'à ce que vous ſoyez parvenu au nombre 12 des Cartes, que vous aviez priſes au commencement; car la Carte ſur laquelle tombera ce nombre 12, ſera celle qui aura été penſée.

LII.

Pluſieurs Cartes étant diſpoſées également en trois rangs, deviner celle que quelqu'un aura penſé.

Il eſt évident, que le nombre des Cartes doit être diviſible par 3, afin qu'on en puiſſe faire trois rangs égaux. Suppoſant donc, qu'il y ait, par exemple 36 Cartes, dont chaque rang en comprendra par conſéquent 12, demandez en quel rang eſt la Carte qu'on aura

aura pensé, & ayant ramassé toutes les Cartes, en sorte que le rang où sera la carte pensée soit entre les deux autres rangs; disposez de nouveau ces 36 Cartes en trois rangs égaux, en mettant la premiére au premier rang, la seconde au second, la troisiéme au troisiéme, puis la quatriéme au premier rang, & pareillement la suivante au second rang, en continuant ainsi, jusqu'à ce que toutes les Cartes soient rangées. Après quoi vous demanderez encore dans quel rang est la Carte pensée, & ayant ramassé de nouveau toutes les Cartes, ensorte que le rang où sera la Carte pensée, soit aussi entre les deux autres, vous ferez, comme auparavant, trois rangs égaux des mêmes Cartes. Ayant enfin demandé dans quel rang est la Carte pensée, vous connoitrez aisément cette Carte, parce qu'elle se trouvera au milieu de son rang; sçavoir, dans cet exemple, la sixiéme. Ou bien pour mieux cacher l'artifice, elle se trouvera au milieu de toutes les Cartes, ou la dix-huitiéme, lorsqu'on les aura ramassées comme auparavant; mais il faut faire en sorte que le rang, où sera la Carte

Carte penſée, ſoit toujours entre les deux autres.

LIII.

Pluſieurs Cartes étant diſpoſées en divers rangs, deviner celle que quelqu'un aura penſé.

On prend ordinairement quinze Cartes, que l'on diſpoſe en trois rangs, de maniére qu'il y en ait cinq en chaque rang. 1°. Les Cartes étant ainſi rangées, & ayant demandé à celui qui en aura penſé une, en quel rang elle ſe trouve; ramaſſez chaque rang, & aſſemblez-les en mettant dans le milieu celui où ſe trouvera la Carte penſée. 2°. Diſpoſez encore toutes les Cartes en trois rangs, mettant la premiére, c'eſt-à-dire, celle de deſſus, au premier rang, la ſuivante au ſecond rang, la troiſiéme au troiſiéme rang, la quatriéme au premier rang, la cinquiéme au ſecond rang, & les autres de la même maniére, juſqu'à ce qu'elles ſoient toutes rangées. Puis ayant encore demandé en quel rang eſt la Carte penſée, vous ramaſſerez, comme auparavant, chaque rang, & les raſſem-

raſſemblerez, en mettant au milieu celui où ſe trouve la Carte penſée. 3°. Vous rangerez encore les Cartes de la même maniére qu'on vient de faire, & ayant demandé en quel rang ſe trouve la Carte penſée, vous ſerez aſſuré, qu'elle ſera la troiſiéme de ce même rang. 4°. Ayant reconnu la Carte penſée, vous pouvez ramaſſer les rangs, en mettant encore au milieu celui où eſt la Carte penſée; pour lors elle ſe trouvera au milieu des quinze Cartes: & de quelque côté que l'on commence à compter, elle ſe trouvera la huitiéme. On peut auſſi, après avoir reconnu la Carte penſée, mêler les Cartes, & montrer la Carte penſée, en les découvrant l'une après l'autre.

LIV.

LIV.

Quinze Chrétiens & quinze Turcs se trouvent sur Mer dans un même vaisseau; il survient une furieuse tempête. Après avoir jetté dans l'eau toutes les marchandises, le Pilote dit, qu'il est encore nécessaire d'y jetter la moitié des Personnes. Il les fait ranger de suite; & en comptant de neuf en neuf, il jette chaque neuviéme dans la mer, en recommençant à compter le premier du rang, lorsque le rang est fini: il se trouve, qu'après avoir jetté quinze Personnes, les quinze Chrétiens sont restés. Comment a-t-il disposé les trentes Personnes pour sauver les Chrétiens.

La disposition de ces trente Personnes se tirera de ces deux vers suivans.

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

Il suffit de faire attention aux voyelles A, E, I, O, U, qui se trouvent dans les syllabes des mots, qui composent ces deux vers. On doit supposer

ser, que A vaut 1, E vaut 2, I vaut 3, O vaut 4, & U vaut 5. On commencera à ranger des Chrêtiens & des Turcs, jusqu'à ce qu'on ait rangé les trente Personnes. Cela étant supposé, l'O, qui est dans la premiére syllabe [*mort*] fait connoitre, qu'on doit ranger d'abord quatre Chrêtiens; l'U, qui est dans la seconde syllabe [*tu*] montre, qu'on doit ranger ensuite cinq Turcs; l'E qui est dans la troisiéme syllabe [*ne*] fait voir, qu'on doit disposer deux Chrêtiens; l'A, de la quatriéme syllabe [*fail*] montre, qu'on doit mettre ensuite un Turc; l'I, de la cinquiéme syllabe fait connoitre, qu'on doit ranger trois Chrêtiens, & ainsi des autres, en appliquant les voyelles de chaque syllabe au nombre qu'on leur a attribué.

Remarque.

Au lieu des deux Vers François rapportés ci-dessus, on peut employer ce Vers Latin, où l'on trouve les mêmes voyelles dans le même ordre.

Populeam virgam mater Regina ferebat.

LV.

Trois choſes ayant été diſtribuées ſecrettement à trois Perſonnes, deviner celle que chacun aura pris.

Que ces trois choſes ſoient une Bague, un Ecu, & un Gant; vous vous repréſenterez la Bague par la lettre A, l'Ecu par E, & le Gant par I. Que les trois Perſonnes ſoient Pierre, Simon, & Thomas; vous les regarderez dans leur place tellement rangés, que l'un, comme Pierre, ſera le premier, Simon le ſecond, & Thomas le troiſiéme. Ayant fait ces diſpoſitions en vous-même, vous prendrez vingt-quatre Jettons, dont vous donnerez un à Pierre, deux à Simon, & trois à Thomas; vous laiſſerez les dix-huit autres ſur la table: enſuite vous vous retirerez de la Compagnie, afin que les trois Perſonnes ſe diſtribuent les trois choſes propoſées, ſans que vous le voyiez. Cette diſtribution étant faite, vous direz, que celui qui a pris la Bague, prenne, des dix-huit Jettons qui ſont reſtés, autant de Jettons

tons que vous lui en avez donné : que celui qui a pris l'Ecu, prenne, des Jettons restés, deux fois autant que vous lui en avez donné : enfin que celui qui a pris le Gant, prenne sur le reste des Jettons, quatre fois autant de Jettons que vous lui en avez donné. (Dans notre supposition Pierre en aura pris un, Simon quatre, & Thomas douze; par conséquent il ne sera resté qu'un Jetton sur la table.) Cela étant fait, vous reviendrez, & vous connoitrez par ce qui sera resté de Jettons, la chose que chacun aura pris, en faisant usage de ces Vers François.

1 2 3 5 6 7
Par fer César jadis devint grand Prince.

Pour pouvoir se servir des mots de ce Vers, il faut sçavoir, qu'il ne peut rester qu'un Jetton, ou 2, ou 3, ou 5, ou 6, ou 7, & jamais 4; il faut de plus faire attention, que chaque syllabe contient une des voyelles, que nous avons dit représenter les trois choses proposées : enfin il faut considerer ce Vers, comme n'étant composé que de sept

ſept mots, & que la premiére ſyllabe de chaque mot repréſente la premiére Perſonne, qui eſt Pierre, & la ſeconde ſyllabe repréſente la ſeconde Perſonne, qui eſt Simon. Cela bien conçû, s'il ne reſte qu'un Jetton, comme dans notre ſuppoſition, vous vous ſervirez du premier mot, ou plutôt des deux premiéres ſyllabes, *Par ſer*, dont la premiére, qui contient A, fait voir, que la premiére Perſonne, ou Pierre, a la Bague repréſentée par A, & la ſeconde ſyllabe, qui contient E, montre que la ſeconde Perſonne, ou Simon a l'Ecu, repréſenté par E; d'où vous conclurez facilement, que la troiſiéme Perſonne, ou Thomas, a le Gant.

S'il reſtoit deux Jettons, vous conſulteriez le ſecond mot *Céſar*, dont la premiére ſyllabe, qui contient E, feroit connoitre, que la premiére Perſonne auroit l'Ecu repréſenté par E, & la ſeconde ſyllabe, qui contient A, montreroit, que la ſeconde Perſonne auroit la Bague repréſentée par A, d'où il ſeroit aiſé de conclure, que la troiſiéme Perſonne auroit le Gant. En un mot ſelon le nombre des Jettons qui reſteront, vous employerez le mot

mot du Vers, qui sera marqué du même nombre.

LVI.

Faire qu'un Pain saute en cuisant dans un four.

Lorsqu'on sera prêt d'enfourner le Pain, mettez dans la pâte une coquille de noix remplie de souphre vif, de Salpêtre, & de Vif-argent, & si bien fermée, que rien n'en puisse sortir; alors vous aurez le plaisir de voir sauter ce Pain dans le four, aussi-tôt qu'il sentira la chaleur.

C'est aussi par le moyen du vif-argent, qu'on met dans une Pomme chaude, que l'on fait courir la Pomme çà & là sur une table; ce qui donne du plaisir à voir, & de l'admiration à ceux qui ne savent pas l'artifice.

LVII.

Trouver le nombre que quelqu'un aura pensé, sans lui rien demander.

Faites ajoûter au nombre pensé sa moitié, s'il est pair, ou sa plus gran-

de moitié, s'il eſt impair, pour avoir une premiére ſomme. Faites auſſi ajoûter à cette ſomme ſa moitié, ou ſa plus grande moitié, ſelon qu'elle aura un nombre pair, ou impair, pour avoir une ſeconde ſomme, dont vous ferez ôter le double du nombre penſé; enſuite faites prendre la moitié du reſte, ou ſa plus petite moitié; au cas que ce reſte ſoit un nombre impair, continuez à faire prendre la moitié de la moitié, juſqu'à ce qu'on vienne à l'unité. Cela étant fait, remarquez combien de ſoudiviſions on aura faites, & pour la premiére diviſion retenez 2, pour la ſeconde 4, pour la troiſiéme 8, & ainſi des autres en proportion double. Obſervez, qu'il faut ajoûter 1 pour chaque fois que vous aurez pris la plus petite moitié, parce qu'en prenant cette plus petite moitié, il reſte toujours 1, & qu'il faut ſeulement retenir 1, lorſqu'on n'aura pû faire aucune ſoudiviſion; car ainſi vous aurez le nombre dont on a pris les moitiés des moitiés, & alors le quadruple de ce nombre ſera le nombre penſé, au cas qu'il n'ait point fallu prendre au commencement la plus gran-

grande moitié, ce qui arrivera seulement lorsque le nombre pensé sera pairement pair, ou divisible par 4; autrement on ôtera 3 de ce quadruple, si à la premiére division l'on a pris la plus grande moitié, ou bien seulement 2, si à la seconde division l'on a pris la plus grande moitié, ou bien enfin 5, si à chacune des deux divisions on a pris la plus grande moitié, & alors le reste sera le nombre pensé.

Comme si l'on a pensé 4, en lui ajoûtant sa moitié 2, on a 6, auquel si l'on ajoute pareillement sa moitié 3, on a 9, d'où ôtant le double 8 du nombre pensé 4, il reste 1, dont on ne sauroit prendre la moitié, parce qu'on est parvenu à l'unité; c'est pourquoi on retiendra 1, dont le quadruple 4 est le nombre pensé.

Si l'on a pensé 5, en lui ajoûtant sa plus grande moitié 3, on a 8, auquel si on ajoûte sa moitié 4, on a 12, d'où ôtant le double 10 du nombre pensé 5, il reste 2, dont la moitié est 1; & comme l'on ne sauroit plus prendre la moitié, parce qu'on est parvenu à l'unité, on retiendra 2, parce

qu'il y a une ſoudiviſion. Si de 8, quadruple de ce nombre retenu 2, on ôte 3, parce que dans la premiére diviſion on a pris la plus grande moitié, le reſte 5 eſt le nombre penſé.

Si le nombre penſé eſt 6, en lui ajoûtant ſa moitié 3, on a 9, auquel ſi on ajoûte ſa plus grande moitié 5, on a 14, d'où ôtant le double 12 du nombre penſé 6, il reſte 2, dont la moitié eſt 1 : comme l'on ne ſçauroit plus prendre la moitié, parce qu'on eſt parvenu à l'unité, on retiendra 2, parce qu'il y a une ſoudiviſion. Si de 8 quadruple de ce nombre retenu 2, on ôte 2, parce que dans la ſeconde diviſion l'on a pris la plus grande moitié, le reſte 6 eſt le nombre penſé.

Si l'on a penſé 7, en lui ajoûtant ſa plus grande moitié 4, on a 11, auquel ſi l'on ajoûte pareillement ſa plus grande moitié 6, on a 17, d'où ôtant le double 14 du nombre penſé 7, il reſte 3, dont la plus petite moitié eſt 1, & comme l'on ne ſçauroit plus prendre la moitié, parce qu'on eſt parvenu à l'unité, on retiendra 2, auquel on ajoûtera 1, parce qu'on a pris la plus petite moitié ; ainſi on aura 3, dont

dont le quadruple est 12, duquel ôtant 5, parce que dans la premiére & dans la seconde division l'on a pris la plus grande moitié, le reste 7 est le nombre pensé. Ainsi des autres.

LVIII.

Une personne tenant dans une main un certain nombre pair de Pistoles, & un nombre impair en l'autre main; deviner en quelle main est le nombre pair.

Faites multiplier le nombre de la main droite par un nombre pair tel qu'il vous plaira, comme par 2, & le nombre de la main gauche par un nombre impair, aussi tel qu'il vous plaira, comme par 3; puis ayant fait ajoûter ensemble les deux produits, faites prendre la moitié de leur somme. Si cette moitié est juste, enforte que la somme soit un nombre pair, vous connoitrez que le nombre de la main droite, qui a été multiplié par un nombre pair, est impair, & par conséquent que celui de la main gauche, qui a été multiplié par un nombre impair, est

pair. Il arrivera tout le contraire, lorſque la moitié de la ſomme ne ſera pas juſte, c'eſt-à-dire, quand cette ſomme ſera un nombre impair; car dans ce cas le nombre de la main droite, qui a été multiplié par un nombre pair, ſera pair, & celui de la main gauche, qui a été multiplié par un nombre impair, ſera auſſi impair.

Comme ſi dans la main droite il y a 9 piſtoles, & 8 en la gauche, en multipliant le nombre 9 de la droite par 2, & le nombre 8 de la gauche par 3, & ajoûtant enſemble les deux produits 18, 24, on aura la ſomme 42, qui étant un nombre pair, fait connoître, que le nombre impair 9, qui a été multiplié par le nombre pair 2, eſt en la main droite, & par conſéquent le nombre pair 8 dans la gauche.

Mais ſi dans la main droite il y a 10 Piſtoles, & 7 en la gauche, en multipliant le nombre 10 de la droite par 2, & le nombre 7 de la gauche par 3, & en ajoûtant enſemble les deux produits 20, 21, on aura leur ſomme 41, laquelle étant un nombre impair, fait connoître que le nombre pair

pair 10, qui a été multiplié par le nombre pair 2, eſt en la main droite, & par conſéquent le nombre impair 7 dans la main gauche. C'eſt par le même principe qu'on peut reſoudre ce qui ſuit.

LIX.

Une Perſonne tenant une piéce d'or dans une main & une piéce d'argent en l'autre, trouver en quelle main eſt la piéce d'or, & en quelle main eſt la piéce d'argent.

Après avoir dit, qu'on donne ſecrettement à l'or une certaine valeur, qui ſoit un nombre pair, comme 8, & à l'argent une certaine valeur, qui ſoit un nombre impair, comme 5; faites multiplier le nombre de la main droite par un nombre pair quelconque, comme par 2, & le nombre de la main gauche par un nombre impair quelconque, comme par 3. Puis ayant fait ajoûter enſemble les deux produits, demandez ſi leur ſomme eſt un nombre pair, ou impair. Vous ſaurez que le nombre eſt pair,

en demandant si on peut prendre la moitié, & qu'il est impair, si on vous répond qu'on n'en peut pas prendre la moitié. Si cette somme est un nombre impair, l'or sera dans la main droite, & l'argent dans la gauche, & tout au contraire si elle est un nombre pair, l'or sera dans la main gauche, & l'argent en la droite.

LX.

Du Jeu admirable de l'Anneau.

Ce jeu se peut pratiquer agréablement dans une compagnie composée de plusieurs Personnes, dont le nombre ne doit cependant pas excéder celui de 9, afin d'y pouvoir réussir plus aisément.

On fera valoir 1 la premiére Personne, 2 la seconde, 3 la troisiéme, & ainsi de suite. On prendra pour premiére Personne celle qui est le plus à main gauche; pour la seconde, celle qui est après; pour la troisiéme celle qui est ensuite, & ainsi des autres. On doit en faire de même pour les doigts des deux mains, c'est-à-dire, qu'on

qu'on doit compter pour premier doigt le petit doigt de la main droite, & pour le dixiéme le petit doigt de la main gauche. Enfin on diſtinguera par ordre les trois jointures de chaque doigt, en commençant par celle qui eſt la plus près de l'extrémité du doigt. Cela étant imaginé, faites mettre à l'une de ces Perſonnes, par exemple à la ſeptiéme, un Anneau. Il s'agit de deviner la Perſonne, de dire en quelle main, en quel doigt, & en quelle jointure ſe trouve cet anneau. Voici comment il faut s'y prendre.

Dites que l'on double le nombre, qui convient à la Perſonne qui a l'anneau, & que l'on ajoûte 5 à ce double; dites enſuite qu'on multiplie le tout par 5, & que l'on ajoûte à ce produit le nombre qui convient au doigt : cela étant fait, dites encore, que l'on multiplie cette ſomme par 10, & que l'on ajoûte au produit le nombre, qui convient à la jointure, où eſt la bague. Demandez enfin la ſomme de ces nombres.

Si vous ôtez ſecrettement de cette ſomme le nombre 250, le reſte exprimera par les centaines le nombre de

la Personne qui a la bague, par les dixaines la quantité des doigts, & par les unités la jointure du doigt.

Exemple.

Je suppose, comme je l'ai dit, que la septiéme Personne ait la bague au neuviéme doigt, c'est-à-dire au doigt annulaire de la main gauche, & à la deuxiéme jointure de ce doigt. Faites doubler 7, le double sera 14, auquel vous ferez ajoûter 5, la somme sera 19: faites multiplier ces 19 par 5, le produit sera 95, auxquels faisant ajouter le nombre 9, qui convient au doigt, il viendra 104: faites multiplier ce nombre 104 par 10, on aura pour produit 1040, auxquels faisant ajoûter 2, qui convient à la jointure, la somme sera 1042; vous demanderez cette somme, & quand vous la saurez, vous en ôterez secrettement 250, il restera 792, dont le 7 exprimera la septiéme Personne, qui a la bague; le 9 marquera, que c'est au neuviéme doigt; & le 2 fera voir que c'est à la deuxiéme jointure.

Remar-

Remarque.

S'il y avoit un zero au rang des dixaines, ce feroit une marque que l'anneau fe trouveroit au dixiéme doigt: alors il faudroit ôter 1 du nombre des centaines, & le refte marqueroit le nombre qui convient à la Perfonne qui auroit l'anneau.

LXI.

Après avoir diftribué un Jeu entier de Cartes à une Compagnie nombreufe quelconque, deviner la Carte d'un chacun en particulier.

Ce Jeu eft un des plus beaux que l'on puiffe faire en compagnie, & ce qui le rend encore plus furprenant, c'eft que la regle, qui fert pour faire celui-ci, fert auffi pour en faire plufieurs autres, qui quoique les mêmes dans le fond, ne laiffent pourtant pas de paroitre tous différens.

Pour faire ce Jeu, il faut auparavant difpofer les Cartes par ordre, en obfervant exactement de commencer

par un Pique, ensuite un Treffle, puis un Cœur, & enfin un Carreau, de la maniére suivante :

1°.	2°.
As de Pique	As de Treffle
Roi de Pique	Roi de Treffle
Cinq de Treffle	Cinq de Cœur
Dame de Cœur	Dame de Carreau
Quatre de Carreau	Quatre de Pique
Valet de Pique	Valet de Treffle
Trois de Treffle	Trois de Cœur
Sept de Cœur	Sept de Carreau
Deux de Carreau	Deux de Pique
Six de Pique	Six de Treffle

3°.	4°.
As de Cœur	As de Carreau
Roi de Cœur	Roi de Carreau
Cinq de Carreau	Cinq de Pique
Dame de Pique	Dame de Treffle
Quatre de Treffle	Quatre de Cœur
Valet de Cœur	Valet de Carreau
Trois de Carreau	Trois de Pique
Sept de Pique	Sept de Treffle
Deux de Treffle	Deux de Cœur
Six de Cœur	Six de Carreau

Les Cartes étant ainsi disposées, voici les Jeux principaux que l'on peut faire.

1°. Après

1°. Après avoir fait ſemblant de démêler le Jeu de Cartes, & après l'avoir fait couper pluſieurs fois, (ce qui ne dérange en rien l'ordre des Cartes) diſtribuez-les l'une après l'autre à un chacun de la Compagnie, ayant ſoin de vous reſerver, ou du moins de voir adroitement la derniére Carte, ſoit celle qui eſt tout-à-fait au fond du Jeu. Cela étant exécuté, il eſt aiſé de ſavoir la Carte que le premier de la Compagnie aura entre les mains; car, par exemple, ſi la Carte qui eſt la derniére du Jeu, eſt un Roi de Cœur, il eſt évident, que le premier de la Compagnie a le cinq de Carreau; le ſecond a la Dame de Pique; le troiſiéme a le quatre de Treffle, & ainſi de ſuite l'on devine les Cartes d'un chacun ſelon l'ordre marqué ci-devant, que l'on doit toûjours avoir préſent dans la mémoire.

Remarquez qu'il eſt à propos d'avoir toûjours deux Jeux de Cartes preparés de la même façon, afin que ſi quelqu'un de la Compagnie étoit aſſez mal aviſé, que de vouloir viſiter, & mêler le premier Jeu dont vous voudriez vous ſervir, vous puiſſiez auſſi-tôt lui ſub-

ſtituer

ſtituer le ſecond, que vous vous trouveriez avoir; ce qui doit ſe faire adoitement, de peur qu'on ne s'en apperçoive.

2°. Les Cartes diſpoſées, comme je viens de le dire, voici un autre Jeu que vous pourrez faire. Vous préſentez à choiſir une Carte quelconque ſur tout le Jeu, & lorſqu'on l'a tirée du Jeu, vous tournez adroitement de votre côté le tas de Cartes ſupérieur à la Carte que vous avez fait choiſir, & vous obſervez la Carte qui s'y trouve la derniére; car elle vous indiquera celle qui ſuit, c'eſt-à-dire celle que l'on aura tirée du jeu. Par exemple, ſi la derniére Carte du tas ſupérieur à celle qu'on a tirée, eſt le deux de Carreau, elle vous indiquera que celle qui ſuit eſt le ſix de Pique, & par conſéquent vous devinerez ſurement, que l'on a tiré du Jeu le ſix de Pique: & ainſi des autres.

3°. Le Jeu de Cartes étant arrangé comme ci-deſſus, deſorte que la premiére Carte ſoit l'As de Pique, & la derniére du Jeu ſoit le ſix de Carreau, diſpoſez les Cartes en dix tas, en commençant le premier tas par l'As de Pique,

Pique, le ſecond par le Roi de Pique, le troiſiéme par le cinq de Treffle, & ainſi de ſuite juſqu'au dixiéme; après quoi vous recommencerez le premier tas par l'As de Treffle &c. comme la premiére fois. Tout le Jeu ayant été ainſi diſtribué en dix tas, dont chacun ſera compoſé de quatre Cartes, vous ferez trouver enſemble toutes les Cartes du même point.

4°. Vous pouvez mettre dans la poche de quelqu'un votre Jeu de Cartes diſpoſé ſelon la même regle, & vous nommerez par avance la Carte que vous aller tirer ſans la voir; par ce moyen vous les devinerez toutes l'une après l'autre; de ſorte qu'il paroitra, que vous les connoiſſiez ſeulement au tact. Je tais un grand nombre d'autres Jeux, qui peuvent ſe faire par le ſecours de la même règle, parce que l'intelligence du Lecteur, & l'expérience en feront aſſez aiſément naître l'idée.

LXII.

LXII.

Ayant disposé un Jeu entier de Cartes en deux tas, & après avoir fait tirer une Carte de chaque tas, deviner d'abord la premiére que l'on a tirée, en jettant simplement un coup d'œil sur la moitié du Jeu; & trouver l'autre avec la pointe d'une baguette, ayant les yeux bandés.

Ayez soin de disposer les Cartes en deux tas, dans l'un desquels vous rassemblerez tous les nombres pairs, & dans l'autre tous les impairs. Le tas des nombres pairs s'appellera A, & celui des impairs B. Réunissez ensuite les deux tas, desquels chacun sera composé de 20 Cartes; réunissez-les, dis-je, afin que ne formans qu'un seul & même Jeu, la Compagnie ne puisse soupçonner aucun préparatif. Comptez ensuite sur la table les vingt premiéres Cartes, que vous donnez à battre à quelqu'un de la Compagnie, & vous en faites de même des vingt derniéres. Cela étant fait vous prenez le tas A dans votre main droite, & le B dans

dans la gauche, & vous faites tirer du tas A une Carte au hazard, par la Personne qui est à votre droite, & du B faites en tirer aussi une par la Personne qui est à votre gauche; & ayant prié chacune de ces Personnes de voir sa Carte, vous avez soin, pendant qu'elle la regarde, de glisser adroitement le tas A dans votre main gauche, & le tas B dans la droite, & vous donnez le pacquet B de la droite à la Personne qui est à la droite, afin qu'elle confonde la Carte qu'elle a tirée, avec les autres; & vous en faites de même vers la Personne qui est à la gauche, en faisant mettre sa Carte dans le pacquet de Cartes A. Cela étant exécuté, il vous suffit de jetter les yeux sur le pacquet A pour connoître la Carte que la Personne à gauche aura tirée; car A n'étant composé que de nombres pairs, il sera aisé d'y reconnoitre tout d'abord la Carte tirée de B par la Personne à gauche, qui par conséquent doit être un nombre impair. L'ayant ainsi reconnue, vous la placez la neuviéme ou dixiéme parmi les autres, & vous ordonnez qu'elle se trouve au susdit

dit numero où vous l'aurez voulu placer.

Par la même raiſon vous pouvez auſſi-tôt connoitre la Carte qui a été tirée de A & placée dans B par la Perſonne qui ſe trouve à votre droite. Après l'avoir connuë, vous la placez la derniére, ou l'avant-derniére du Jeu de Cartes, & vous étant fait bander les yeux avec un mouchoir, (lorſqu'on vous bande les yeux, faites enſorte, qu'il reſte un petit paſſage à la lumiére, de façon que vous puiſſiez tant ſoit peu voir tout le long de votre nez) vous demandez qu'on vous remette le Jeu entre les mains; car vous faites ſemblant de ne pas voir où il eſt; & lorſqu'on vous l'a remis, vous le jettez negligemment ſur la table, de ſorte que les Cartes puiſſent s'éparpiller; mais cependant vous ne perdez jamais de vûë la Carte que vous voulez trouver. Ayant feint de chercher long-tems la ſuſdite Carte avec le petit bâton de Jacob, vous la fixez enfin, & avant que de la découvrir vous demandez quelle eſt la Carte qui a été tirée du Jeu, & lorſqu'on l'a nommée, dites qu'on regarde

garde celle qui est sous le bout de la baguette, car elle doit être la même. Alors on voit que c'est réellement la même carte, & l'on ne peut pas comprendre comment, les yeux bandés, vous avez pû découvrir une Carte, qui paroissoit si difficile à trouver.

LXIII.

Ayant fait distribuer un jeu de Piquet en trois pacquets à votre absence, deviner la valeur des Cartes qui sont tout-à-fait dessous.

Prenez un Jeu de Picquet, dont les figures valent dix points. Faites battre le Jeu, ensuite faites en composer trois differens pacquets, desquels chacun ne contiendra que quinze points, en donnant à la premiére Carte par laquelle on commence le pacquet, en lui donnant, dis-je, sa valeur naturelle, & en continuant d'ajoûter à la valeur de cette premiére Carte autant d'autres Cartes qu'il faut encore d'unités pour accomplir le nombre de quinze: ce qui doit exactement s'observer dans tous les trois pacquets. Cela étant fait

fait à votre absence, revenez dans la Compagnie, & faites vous remettre les Cartes restantes, qui n'ont pas été employées pour completter les trois pacquets, & au nombre de ces Cartes restantes ajoûtez 17. La somme totale vous dévoilera au juste la valeur des trois Cartes qui sont sous chaque pacquet. En voici un exemple.

Supposez que la premiére Carte qui se presente pour être placée dessous le premier pacquet, soit une figure, alors je compte *dix*, auxquels j'ajoûte cinq autres Cartes, qui n'ayant chacune que la valeur de l'unité, & étant ajoûtées au nombre 10 de la figure, feront 15.

Si la Carte qui se présente pour commencer le second pacquet, étoit un sept, je commencerois par compter 7, auquel il me faudroit ajoûter encore huit unités, c'est-à-dire, huit autres Cartes pour faire 15; car comme je l'ai dit plus haut, chaque Carte, excepté la premiére, ne vaut que l'unité. Il faut en faire de même à proportion pour le troisiéme pacquet.

Si après que les trois pacquets sont faits, il reste, par exemple, huit Cartes,

tes, alors ajoûtez 8 à 17, vous aurez 25, qui marquera la valeur des trois Cartes prises ensemble, qui sont au dessous des trois paquets.

LXIV.

La Règle de la Clef.

Ayez un Jeu de Cartes, où il y en ait une plus longue que les autres. Faites battre & couper les Cartes autant qu'on le voudra; après cela dites, qu'on tire du Jeu autant de Cartes qu'il plaira à la Compagnie. Lorsqu'on les a tirées & vûes, vous les faites placer, sans les voir, dans le Jeu sous la Carte longue. Ensuite ayant fait couper le Jeu plusieurs fois, vous le coupez vous-même dans l'endroit, où est la Carte longue, & vous trouvez aussi-tôt dessous elle les Cartes qu'on avoit tirées du Jeu. Quoique ce Jeu soit extrémement aisé, il ne laisse pas d'être fort beau & de plaire beaucoup.

Autre maniére.

Vous pouvez exécuter la même choſe

chose sans la Carte longue, & pour cela il suffit, qu'après avoir fait tirer une Carte ou deux du Jeu, vous observiez adroitement la toute derniére Carte, qui est dessous le Jeu; cela étant fait, vous coupez votre Jeu pour y faire mettre les Cartes qu'on en a tirées, & dans ce moment même il faut placer le tas de Cartes qui se trouvoit dessous la coupe, il faut, dis-je, le placer dessus l'autre, & faire mettre les Cartes tirées entre les deux. De cette maniére les Cartes qu'on avoit tirées du Jeu, se trouveront après celle que vous aviez observée être la toute derniére du Jeu, avant de le couper; c'est pourquoi ayant trouvé celle-là, vous trouverez aussitôt les autres.

LXV.

Représenter un Eclair dans une Chambre.

Il faut que la Chambre soit petite, obscure, & fermée de telle sorte que l'air n'y puisse pas entrer facilement.

Cette Chambre étant ainsi disposée, mettez dans un bassin de l'esprit de vin,

vin, que vous ferez bouillir avec du camphre, jusqu'à ce qu'il ne reste plus rien dans le bassin. Si quelcun entre ensuite dans cette Chambre avec une bougie allumée, il se formera tout-à-coup un Eclair, qui ne sera pourtant nuisible ni à la Chambre, ni aux Spectateurs.

LXVI.

Faire paroitre à quelqu'un enfermé dans une Chambre, tout ce que désire une autre Personne de la Compagnie.

Il faut avoir deux alphabets, qui auront chacune de leurs lettres designée par un chiffre. Par exemple la lettre A sera designée dans chaque alphabet par le chiffre 1; la lettre B, par 2; la lettre C, par 3, & ainsi de suite. Vous remettez un de ces alphabets à quelqu'un de la Compagnie, qui soit d'intelligence avec vous, & vous gardez l'autre pour vous. Cela étant ainsi preparé, vous dites, qu'on enferme dans quelque Chambre voisine, celui qui le souhaitera de la Compagnie,

pagnie, & que vous promettez de lui faire paroitre tout ce que la Compagnie voudra. Aussi-tôt celui qui est d'intelligence avec vous, s'offre pour aller voir dans la Chambre ce que vous voulez lui faire paroitre, & vous faites en orte de n'y laisser aller que lui seul. Après quoi vous faites fermer exactement la Chambre où vous faites les Jeux, afin qu'on ne puisse point soupçonner que quelqu'un de la Compagnie ait relation avec celui qui est dans la Chambre voisine. Vous demandez ensuite à la Compagnie, ce qu'on veut que vous fassiez paroitre dans la Chambre voisine, & lorsqu'on vous l'a dit, voici d'abord ce qu'il faut faire.

1°. Vous faites attention aux lettres, qui entrent dans la composition du nom de ce que vous devez faire voir. 2°. Ayant intimé un profond silence à la compagnie, vous déployez votre alphabet, & vous considerez la valeur que vous avez donnée à la premiére lettre du nom que vous cherchez. 3°. Vous frappez avec un pilon autant de coups dans un mortier, ou bien dans quelqu'autre instrument bruyant;

bruyant ; vous frappez, dis-je, autant de coups, qu'il eſt marqué par le chiffre de l'alphabet. Il faut avoir ſoin, après avoir frappé autant de coups qu'il eſt néceſſaire pour la premiére lettre, de faire quelques roulades avec le pilon par dedans le mortier, pour avertir par ce moyen celui qui eſt dans la Chambre voiſine, qu'il n'y a plus de coups à donner pour la premiére lettre. Il en faut faire de même ſucceſſivement pour les autres lettres.

Par exemple, ſuppoſé, qu'on vous diſe de faire paroitre un âne.

Vous commencez par donner avec le pilon un grand coup dans le mortier, & puis vous faites ſuccéder la roulade. Celui qui eſt dans la chambre, n'entendant frapper qu'un coup, & voyant que le chiffre 1 ſe trouve à côté de l'A, doit écrire ſur une carte, A. Après quoi vous ſuivez, & regardez dans votre alphabet, la valeur de la lettre N, que je ſuppoſe être 13. Vous frappez donc 13 coups, & finiſſez par la roulade ordinaire. L'autre qui vous entend dès la Chambre voiſine, & qui a compté 13 coups, les rapporte

à la lettre N, qu'il écrit après la lettre A. Enfin pour terminer, vous heurtez encore cinq fois le mortier, & par-là vous avertissez, qu'après l'A, & l'N, il faut placer un E; si bien que celui qui est dans la Chambre voit évidemment le mot *Ane*, & conclud par conséquent que la Compagnie a ordonné de lui faire voir un *Ane*.

Au reste il ne doit pas d'abord dire ce qu'il voit; mais il doit attendre que vous l'interrogiez; & même ce n'est qu'après plusieurs demandes reiterées, qu'il doit enfin dire : *je vois un Ane*.

Remarque.

Il est à propos d'avoir avec vous quelque poudre, que vous jettez à differentes reprises dans le mortier, à mesure que vous frappez les coups, pour donner à croire, que c'est par la vertu de la poudre, & non point autrement, que vous venez à bout de faire paroitre ce qu'on souhaite.

Il faut aussi faire votre alphabet d'une façon, qu'il ne soit intelligible qu'à vous-même. Enfin ce Jeu étant bien

bien exécuté paroit tenir du merveilleux. Ce qui vient d'être dit pour l'exemple précédent, doit s'appliquer avec proportion à tout autre exemple qu'on pourroit proposer.

LXVII.

Au lieu d'un Jeu de cartes, qu'on met sur les mains de quelqu'un, faire qu'il ne s'y trouve qu'une souris, ou bien quelqu'autre chose.

Ayez un Jeu dont les Cartes soient colées les unes aux autres par leur bord, mais qui soient vuides dans le milieu, en façon de coffre. Il faut que ce coffre de Cartes soit couvert par dessus d'une Carte entiére, colée tout au tour aux Cartes inférieures, qui forment le coffre; & au dessus de cette Carte, qui sert de couvercle au coffre, il y en faut cinq à six autres entiérement détachées, lesquelles vous remuerez pour donner à croire, que c'est un Jeu complet, que vous tenez entre les mains. Il faut en outre, que le coffre soit garni en dessous d'une autre Carte entiére, qui lui serve de

fond, & que n'étant colée aux autres Cartes du coffre, que par un seul de ses côtés, prête aisément ses autres côtés, & céde au moindre poids, qui seroit dessus. Enfin il faut que cette Carte de dessous soit tout comme une porte, qui s'ouvre & se ferme aisément. Ayant un Jeu de Cartes ainsi préparé, vous ouvrez le coffre par le moyen de la Carte de dessous, qui sert de porte, & après y avoir insinué une souris, ou bien quelqu'autre chose, vous le fermez aussi-tôt, prenant bien garde de tenir toûjours la Carte de dessous avec la main, afin qu'elle ne se meuve point. Vous dites ensuite à quelqu'un d'ouvrir ses deux mains, & de les rapprocher l'une de l'autre, de sorte qu'elles ne forment qu'un même plan; & lui ayant mis sur les mains le Jeu, soit le coffre de Cartes, vous dites, que vous avez la vertu, si vous le voulez, de métamorphoser le Jeu de Cartes en quelque chose d'extraordinaire; & pendant que vous lui tenez quelques propos pour l'amuser, vous faites semblant de chercher de la poudre dans votre Gibeciére, & dans le même instant prenant

le

le Jeu, ſoit le coffre de Cartes par le milieu, vous l'emportez auſſi-tôt, & le jettez dans votre Gibeciére. Comme la Carte, qui eſt tout-à-fait deſſous, s'ouvre par le poids de la Souris, il s'enſuit, que la Souris doit néceſſairement reſter ſur les mains de celui qui croyoit auparavant tenir un Jeu de Cartes.

LXVIII.

Faire paſſer un Anneau, ou bien un Jetton, à travers une table, ſans ſe ſervir de la Boëte.

Ayez un mouchoir où vous aurez couſu un Anneau, ou bien un Jetton dans un des ſes coins, & pour qu'on ne puiſſe pas s'en appercevoir, couvrez le coin où le Jetton ſera couſu, de quelque toile de la même couleur du mouchoir.

Après avoir propoſé à la Compagnie de faire paſſer un Jetton à travers la table, demandez un Jetton; & l'ayant mis dans le milieu du mouchoir, donnez à le tenir ainſi couvert à quelqu'un de la Compagnie. Pendant

qu'on le tiendra, coignez dessus avec la Baguette, & puis découvrez le Jetton, & jettez-le sur la table, pour faire voir à la Compagnie, que c'est le même qu'on vous avoit remis. Ensuite tenant entre le troisiéme & le quatriéme doigt le coin du mouchoir où est cousu le Jetton, reprenez le Jetton qui est sur la table, & au lieu de le placer dans le milieu du mouchoir, gardez-le dans votre main, & substituez lui celui qui est cousu dans le mouchoir. Donnez-le derechef à tenir à la même Personne, & pendant qu'elle le tient, coignez dessus avec la baguette, pour qu'on s'aperçoive que c'est un véritable Jetton. Cela étant fait, portez sous la table la main où vous tenez le Jetton, & dites à la Personne, qui tient le mouchoir, d'abandonner le Jetton & de le laisser tomber sur la table. Dans le même tems vous laissez aussi tomber sous la table dans une assiéte, le Jetton que vous tenez, & aussi-tôt prenant le mouchoir, qui est sur la table, vous le secouez en présence de la Compagnie, pour faire voir, que le Jetton ne s'y trouve pas,

pas, & le mettez dans votre poche.

LXIX.

Faire passer un Ecu à travers un mouchoir, pendant qu'on serre le mouchoir au dessous de l'endroit où l'Ecu est plié.

Pour faire ce jeu il faut être muni d'un fil d'archal, courbé de façon à égaler exactement la circonférence d'un écu; au reste il faut prendre garde, que les deux bouts du fil d'archal, qu'on rapproche l'un de l'autre, ne se touchent pas, mais qu'ils restent distans l'un de l'autre d'environ deux ou trois lignes; il faut en outre que ces deux bouts soient bien pointus.

Vous commencez d'abord par demander un écu, & un mouchoir; vous pliez ensuite l'écu dans le mouchoir, & le donnez à tenir à quelqu'un, de sorte que l'écu plié paroisse selon toute sa circonférence, au dessus du poignet, qui serre le mouchoir. Coignez sur l'écu, & faites le découvrir & jetter sur la table par celui qui le tient, pour convaincre la Compagnie

que c'eſt réellement le même écu qu'on vous a donné. Pendant qu'on examine ſi c'eſt le même, tirez adroitement de votre Gibeciére le cercle de fil d'archal, & le tenant dans votre main droite, prenez de la même main l'écu, que vous avez fait jetter ſur la table. Alors feignant de remettre l'écu dans le mouchoir, vous y mettez le cercle de fil d'archal, qui plié dans le mouchoir occupe le même eſpace, que la circonférence de l'écu. Ayant ainſi plié le petit cercle dans le mouchoir, donnez auſſi-tôt le mouchoir à tenir comme auparavant, de ſorte que la circonférence du fil d'archal paroiſſe en entier au deſſus du poignet qui ſerre le mouchoir. Faites couvrir d'un chapeau, ou bien d'un bonnet, la main de celui qui tient le mouchoir; enſuite portant ſous le chapeau vos deux mains, dans l'une deſquelles vous tenez l'écu, vous preſſez le cercle de fil d'archal, & ayant par ce moyen, fait paſſer une de ſes extrémités pointuës à travers le mouchoir, vous tirez entiérement le cercle hors du mouchoir, & laiſſant dans le même tems tomber l'écu par terre, vous

vous vous empressez aussi-tôt de le lever, & dans ces entrefaites vous jettez le cercle de fil d'archal dans votre Gibeciére; de sorte que le jeu étant fini, il paroit que vous avez réellement fait passer l'écu à travers le mouchoir, malgré la diligence de celui qui le tenoit.

LXX.

Faire fondre un Ecu dans la main.

Prenez une once de mercure, & formez-en une pâte en le mêlant avec un quart d'once de plomb fondu. Vous en ferez une bale que vous cacherez dans votre main droite. Ensuite vous faisant donner un Ecu dans la gauche, vous feignez de le porter dans la droite, & en même tems vous le faites glisser dans votre Gibeciére. Ouvrant puis la main droite vous appuyez le pouce de la gauche sur la bale, qui s'étendra aussi-tôt, tout comme un Ecu. Par-là il paroitra que l'Ecu soit fondu. Pour le remettre dans son état, vous roulez cette pâte entre vos mains, & faisant

femblant de vouloir prendre dans votre Gibeciere de la poudre de Zinzonzenne, vous reprenez l'Ecu, que vous fubftituez fubtilement à la bale.

LXXI.

Couper la tête d'un Coq, qui malgré cela fe trouvera en vie.

Il faut cacher fous une aîle du Coq en vie la tête avec le col d'un autre Coq. Cela étant préparé, vous faites voir le Coq à la Compagnie, & auffitôt vous cachez fa tête fous l'autre aîle. Enfuite le couchant fur la table vous tirerez de deffous la premiére aîle la tête morte, que vous ferez couper. Après quoi vous faites enforte que le Coq ne bouge point, & le couvrant d'un mouchoir vous tirez adroitement la tête coupée avec le col, que vous jettez dans la Gibeciére. Après quoi levant le mouchoir, vous réveillez le Coq, qui fe mettra auffitôt à courir.

LXXII.

Présenter sur la table un Chapon, qui quoiqu'il paroitra rôti sera pourtant en vie.

Plumez un Chapon en vie, & le frottez avec de l'esprit de vin pour lui cuire la peau. Endormez-le en lui faisant avaler de la mie de pain détrempée dans l'esprit de vin. Servez-le sur table, & quand on voudra le dépécer, on aura la surprise de le trouver en vie.

LXXIII.

Faire rouler un Oeuf sur la table sans le toucher.

Vuidez un Oeuf par un petit trou que vous y ferez; faites-y entrer un grillet, ou du mercure. Bouchez le trou avec de la cire, & l'Oeuf roulera sans que vous le touchiez.

LXXIV.

Faire une Boussole sympatique, par le moyen de laquelle on peut dans un instant communiquer ses intentions à un Ami éloigné.

Faites faire deux boëtes de fin acier, (semblables aux Boussoles de Mer) qui soient de même poids, grandeur & figure, avec un bord assez grand pour y mettre tout-à-l'entour les lettres alphabetiques; qu'il y ait un pivot au fond pour y poser une aiguille, comme à un cadran commun. Il faut prendre garde, que vos Boëtes soient bien polies, & bien nettes; puis chercher entre plusieurs pierres d'aiman fin & bon, une qui ait du côté qui tend au midi des veines blanches, & celle que vous trouverez la plus longue & la plus droite, vous la ferez scier en deux parties les plus justes que vous pourrez, pour en faire deux aiguilles pour vos deux Boëtes; il faut qu'elles soient d'une même épaisseur & d'un même poids, avec un petit trou, pour les poser sur le pivot en équili-

équilibre. Cela ainsi préparé, vous donnerez une de ces Boëtes à votre ami, avec qui vous voulez lier correspondance, & lui marquerez une heure de quelque jour de la semaine; même une heure de chaque jour, si on le souhaite, & davantage si l'on veut. Il faut alors poser votre aiguille sur le pivot de la Boëte, & la regarder pendant ce tems. Il faut qu'il y ait une croix, ou quelqu'autre marque au commencement de l'alphabet, afin de voir, quand l'aiguille sera sur cette marque, que vous avez intention l'un & l'autre de parler; car il faut qu'elle se tourne d'elle-même, après que l'Ami, qui sera éloigné, l'aura auparavant mise lui-même sur cette marque, avant que de commencer; ainsi l'Ami pour faire connoître son intention à l'autre, tournera son aiguille sur une lettre, & en même tems l'autre se tournera d'elle-même sur la lettre semblable, par le rapport qu'elles ont ensemble. Quand vous ferez réponse, il faut faire la même chose, & lorsque l'on aura achevé, on remettra l'aiguille sur la même marque. Notez, qu'après avoir parlé, il faut avoir

bien

bien ſoin de ſerrer la Boëte & l'aiguille ſéparément en du coton, dans une Boëte de bois, pour les garantir ſurtout de la rouille.

FIN.

TABLE

TABLE
DES
ARTICLES
Contenus dans ce Volume.

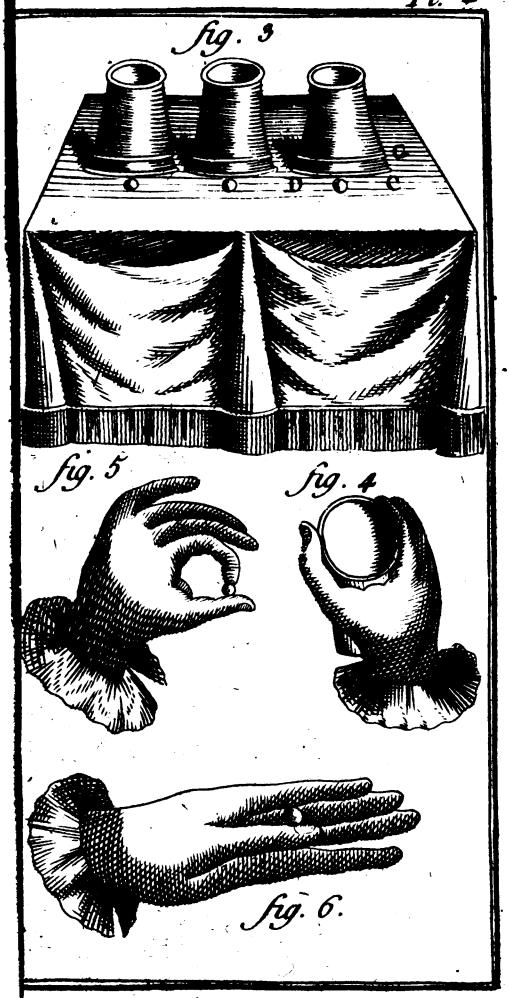
IV. La

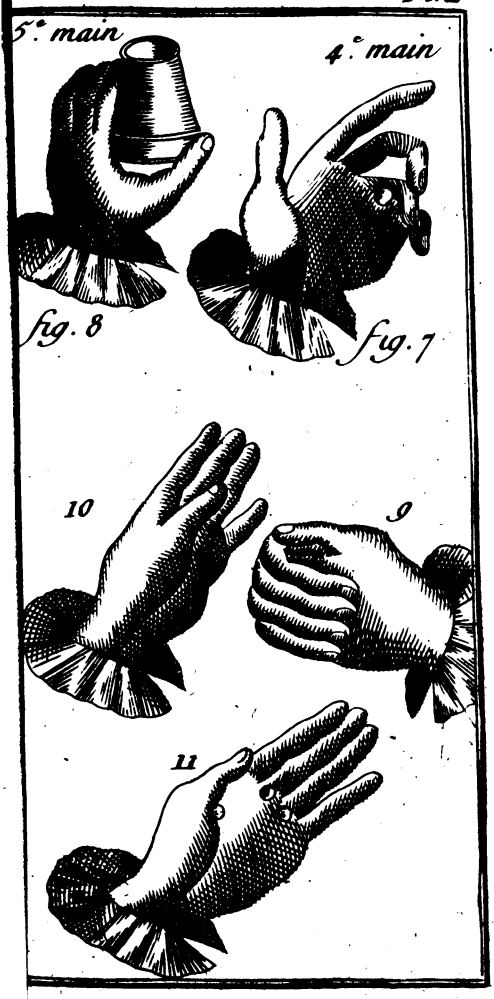
XXV. Tour

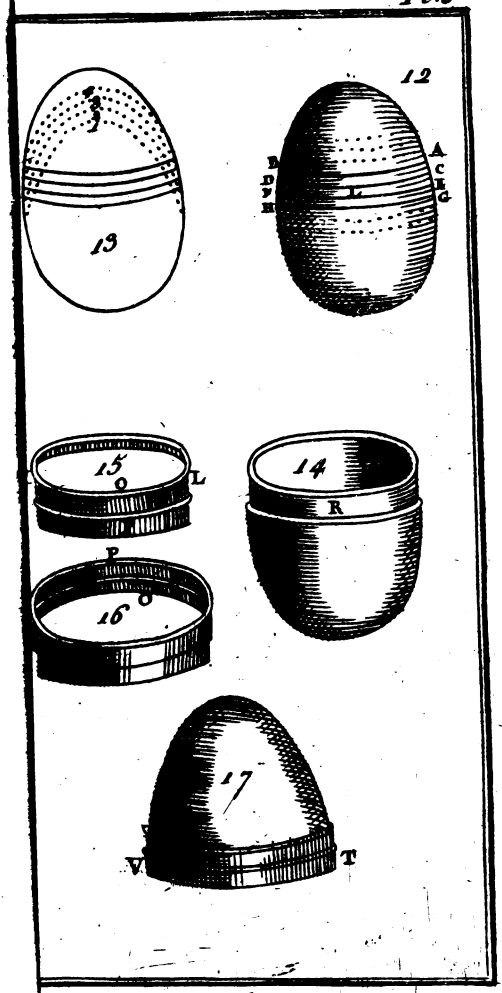
LI. *De-*

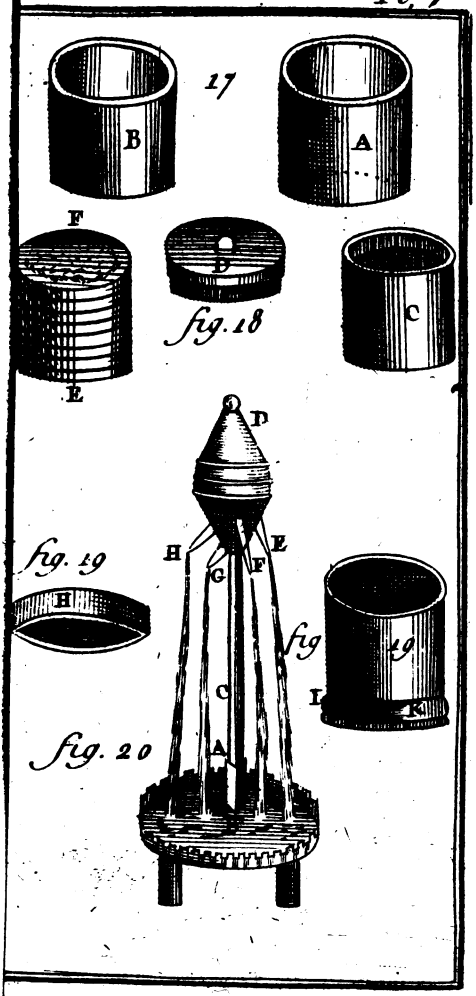
LXVII. *Au*

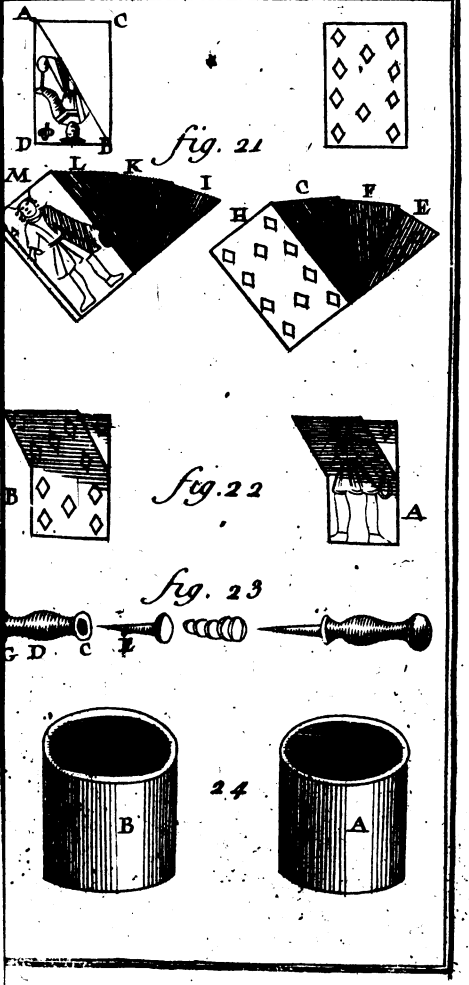
Fin de la Table.

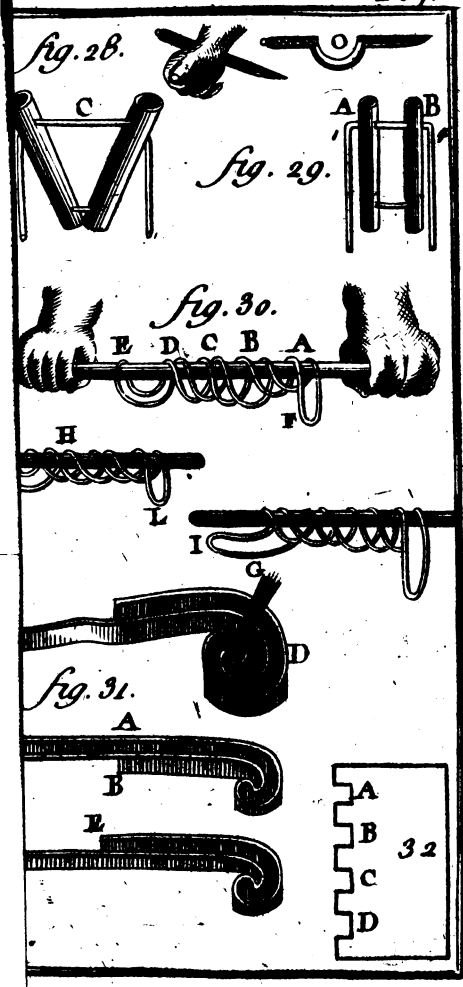












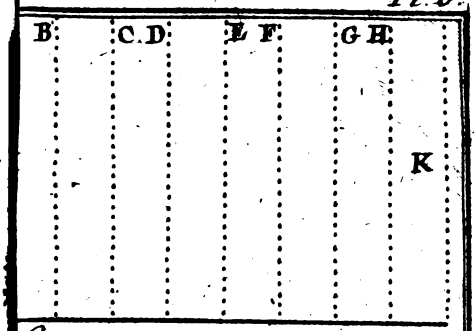


fig. 33

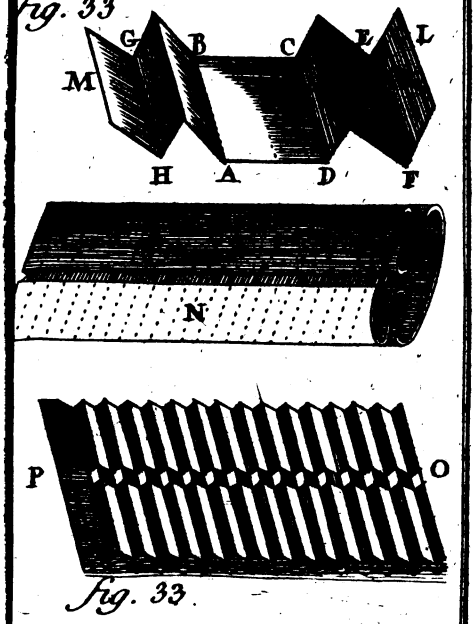


fig. 33.

fig. 34

fig 35.

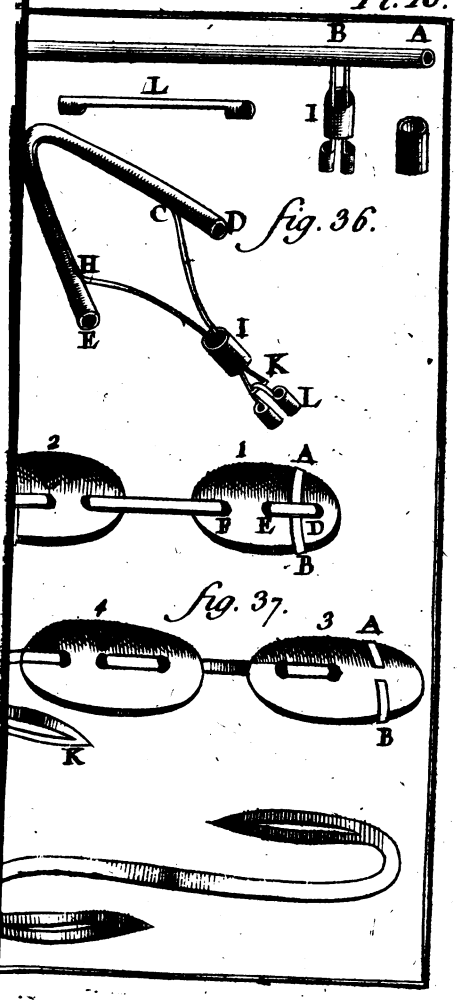
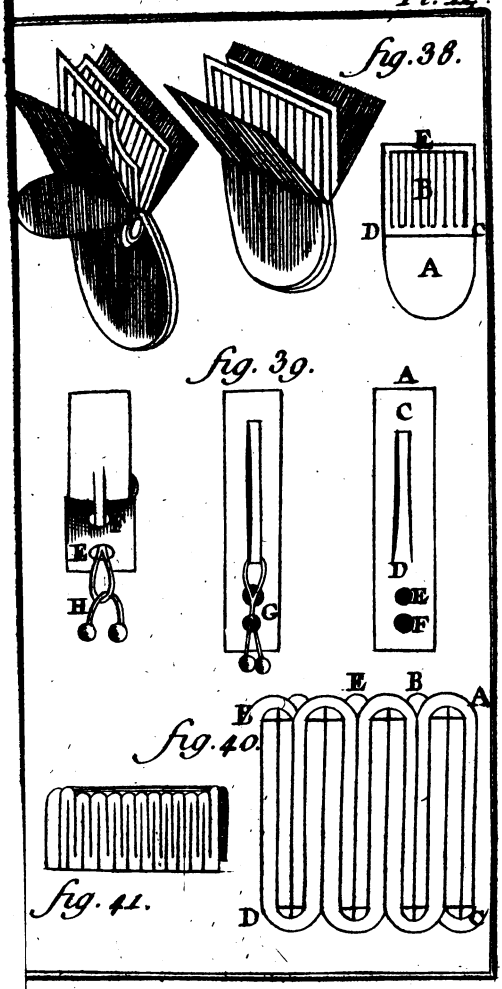
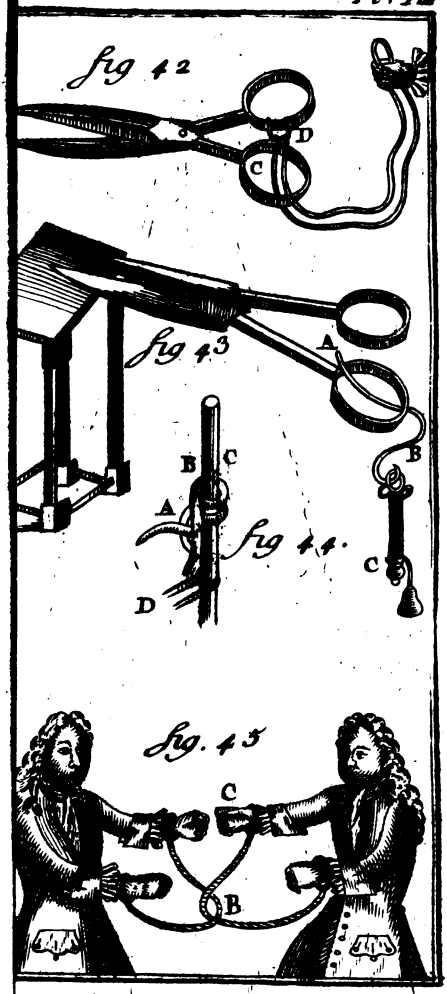
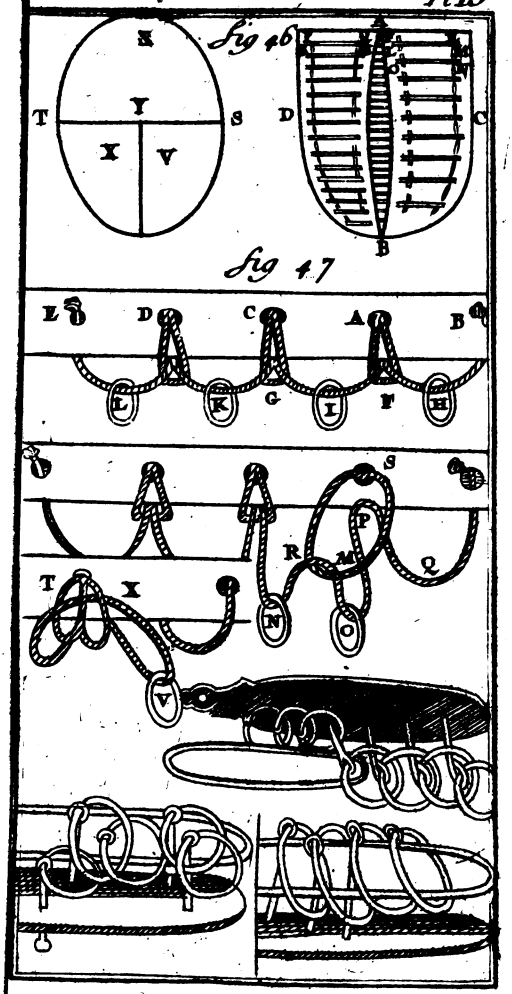


fig. 36.

fig. 37.







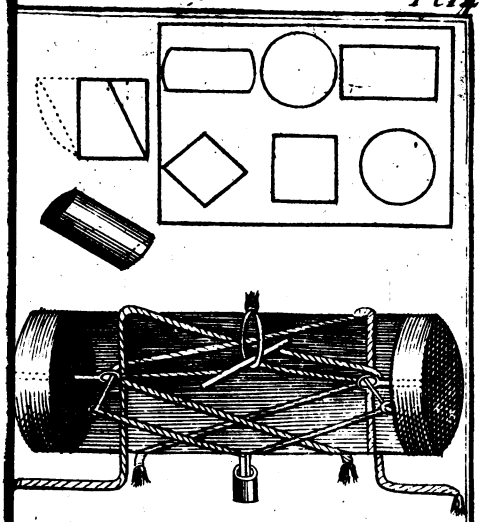


fig. 48

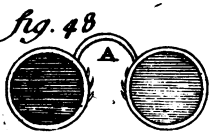


fig. 49