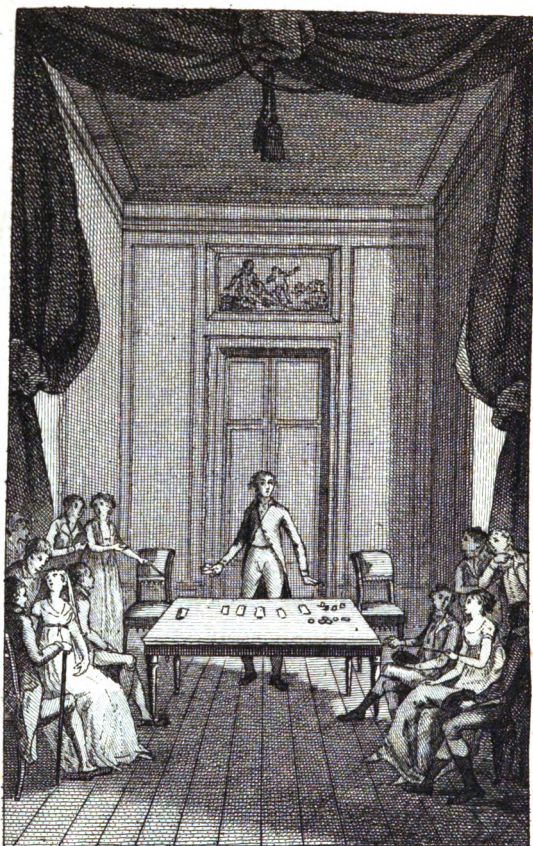


1136

3111

E 33



*Ma poche est un trésor
Sous mes heureuses mains le cuivre devient or*

Signy del.

58736

TROIS HEURES
D'AMUSEMENT,
OU
LE NOUVEAU COMUS.

CONTENANT

LES Tours de Cartes et de Subtilité les plus agréables et les plus faciles à exécuter, qui aient paru jusqu'à présent, ainsi que beaucoup de Problèmes et de Calculs récréatifs et intéressans.

PAR LE C^{en} DU.....LY.

DE L'IMPRIMERIE DE GUILLEMINET.

A PARIS,

Chez DEBRAY, libraire, Palais du Tribunat,
n° 235; et à son Dépôt, place du Muséum,
n° 9.

AN X—1801.

1942/12
AFC ~~12~~
H 538



AVANT-PROPOS.

CHACUN doit contribuer à l'amusement de la société; c'est le moyen de ne point y éprouver de l'ennui. Le récit de contes agréables, la variation de différens petits jeux, servent à y entretenir la gaieté. On peut encore y procurer beaucoup de plaisir en faisant des tours de cartes et de subtilité, et en proposant à résoudre des problèmes amusans et intéressans; ce genre d'amusement a toujours été bien accueilli. Il m'arrive souvent de récréer une compagnie, pendant deux ou trois heures, par la va-

vj **AVANT-PROPOS.**

riété de mes tours. Invité depuis long-temps par mes amis à dévoiler mes petits secrets, et à en donner la clef, je m'acquitte avec plaisir de la promesse que je leur ai faite de les satisfaire ; en me déterminant à démontrer toutes mes récréations composées de tours de cartes, de tours d'escamotages et de subtilité, ainsi que de divers problèmes amusans et intéressans. Ce petit Recueil ne pourra qu'être agréable aux personnes qui voudront se le procurer; elles y trouveront l'instruction la plus facile et la plus convenable pour tout ce qu'il contient : il ne faut qu'un peu de patience, de la mémoire et de la vivacité dans l'exécution.

Ces récréations ne sont point dispendieuses ; il ne faut que des cartes , des dés et des jetons. La seule pratique suffit pour la prompte exécution ; et chacun pourra , à son gré , varier les tours qu'il voudra faire , en y ajoutant ce qu'il croira convenable pour les rendre plus agréables et moins faciles à deviner.

Il ne faut point s'inquiéter lorsqu'on manque un tour ; il faut , au contraire , en substituer promptement un autre , et tenir toujours en activité l'attention des spectateurs , car c'est de là que dépend toute la magie.

Lorsque vous faites des tours de cartes en société , s'il se trouve dans la compagnie une personne

assez indiscrete pour chercher à vous dérouter, sans avoir égard au déplaisir qu'elle peut vous faire, ainsi qu'au désordre qu'elle met à l'attention des spectateurs, il faut sur-le-champ la punir, en la priant de prendre votre place et de continuer l'amusement : cette proposition suffit pour lui imposer silence.

Je ne me suis point contenté, en traitant chacun des articles de ce Recueil, de faire des détails arides ou des récits ennuyeux : il m'a paru plus convenable de leur donner des formes agréables, et les ornemens dont ils sont susceptibles, accompagnés des motifs de leur utilité ou de leur agrément, d'un

AVANT-PROPOS. ix

précis exact des procédés , et des précautions de prudence ou d'adresse ; enfin des causes et de leurs effets , autant qu'il m'a été possible de les assigner sur des principes connus , sur des démonstrations évidentes , et sur des explications sensibles.

J'ai démontré , le plus clairement possible , la manière de faire tous les tours contenus en ce Recueil ; ils sont des plus faciles et des plus agréables : il ne faut point de maître pour les enseigner , ce traité seul suffit pour parvenir à les exécuter.

Si je suis assez heureux pour avoir réussi , je prie le lecteur de vouloir bien m'être favorable , en procurant la prompte dispa-

x AVANT-PROPOS.

rition de l'édition de ce petit ouvrage ; ce qui fera dire au libraire et à l'auteur : Voilà un tour bien intéressant pour nous.

DISCOURS

PRÉPARATOIRES.

I^{er} DISCOURS.

C'EST peu pour moi d'avoir étudié dans trente-deux universités, et d'avoir voyagé dans soixante-quinze royaumes, où j'ai consulté les sorciers du Mogol et les magiciens samoyèdes ; j'ai fait d'autres voyages autour du monde, pour feuilleter le grand livre de la nature, depuis les glaces du Nord jusqu'aux déserts brûlans de la zone torride ; j'ai parcouru les deux hémisphères, et j'ai séjourné dix ans en Asie avec des saltimbanques indiens, qui m'ont appris l'art d'apaiser la tempête et de me sauver après un naufrage, en glissant sur la surface de la mer avec des sabots élastiques.

J'ai apporté du Tunquin et de la

xij DISCOURS PRÉPARATOIRES.

Cochinchine des talismans et des miroirs constellés pour connaître les voleurs et prévoir l'avenir, sans employer la Mandragor, comme Agrippa; et sans réciter l'oraison des Salamandes, comme le grand et le petit Albert. Je peux, au besoin, endormir le loup-garou, commander aux lutins, arrêter les farfadets, et conjurer tous les spectres nocturnes, enfans naturels de l'imagination, et pères putatifs du cochemar. J'ai aussi un moyen infallible pour chasser une espèce de pauvres diables qu'on nomme parasites, autrement appelés piqueurs de tables : c'est ce que je prouverai au besoin.

II. DISCOURS.

J'ai appris chez les Tartares du Thibet le secret du grand Dalailama, qui s'est rendu immortel, non comme Voltaire et Montgolfier, par des productions du génie, mais en achetant en Suède l'élixir de longue vie; à Strasbourg la poudre de Cagliostro; à Hambourg l'or

potable du grand adepte saint Germain; et à Studgard la béquille du père Barnabas et le bâton du juif errant, lorsqu'on vit passer ces deux vieillards dans la capitale de Wirtemberg, le 11 mai 1684. En faisant usage de l'onguent qu'employait la magicienne Caniida pour aller au sabbat, je prouve, par des expériences multipliées, qu'un homme peut entrer dans le goulot d'une bouteille si elle est assez grande, et même se rendre entièrement invisible, comme font quelquefois certains débiteurs envers leurs créanciers.

La cadrature du cercle, le mouvement perpétuel et la pierre philosophale, ne sont pour moi que des jeux d'enfants, que j'abandonne aux physiciens de la onzième force : c'est ce que je vais prouver par mes différentes récréations.

III^e DISCOURS.

Depuis que j'ai livré ma bibliothèque aux flammes, j'ai couru le monde pour

XIV DISCOURS PRÉPARATOIRES.

gagner ma vie, en jouant toutes sortes de rôles. J'ai été marchand de bière en Flandre, comédien dans le Brabant ; copiste, latiniste et orthographe à Edimbourg ; maître en fait d'armes et contrepointeur à Dublin. Aujourd'hui, après avoir changé de métier pour la dixième fois, je fais sauter la coupe, je file la carte, je tire la bécassine, et je plume le pigeon. Enfin, si vous voulez que je vous initie dans mes secrets pour me servir de compère à l'académie, et faire le petit service, vous pourrez bientôt dire comme moi :

Ma poche est un trésor,
Sous mes heureuses mains le cuivre devient or.

TROIS HEURES
D'AMUSEMENT,
OU
LE NOUVEAU COMUS.

OBSERVATIONS.

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

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

3° Ne faites jamais deux fois le même tour à la prière d'un des spectateurs, car alors vous manqueriez contre le premier précepte que je viens de donner, puisque le spectateur serait prévenu de l'effet que vous voudriez produire.

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

5° Si vous faisiez toujours des tours d'adresse, comme ils dépendent tous de

l'agilité des mains, le spectateur, continuant de voir les mêmes gestes, pourrait enfin deviner vos mouvemens : faites donc successivement des tours d'adresse, de combinaisons, de calculs, de collusion, de physique, etc. ; de sorte que le spectateur se trouve dérouté en voyant presque toujours les mêmes effets, quoiqu'ils appartiennent à des causes disparates.

6° Quand vous emploirez un moyen quelconque, trouvez toujours une ruse pour faire croire naïvement, et sans affectation de votre part, que vous employez un autre moyen. S'agit-il, par exemple, d'un tour de combinaison ; faites, s'il y a lieu, comme s'il dépendait de la dextérité des doigts ; et si, au contraire, c'est un tour d'adresse, tâchez alors de paraître mal-adroit.

7° Si vous faites des tours dans un petit cercle composé de demi-savans, ou de personnes trop paresseuses pour se donner la peine de réfléchir, il n'y aura

pas grand inconvénient de faire indistinctement les nouveaux tours et les anciens , les simples et les compliqués ; mais , s'il s'agit d'amuser une nombreuse société , où il y aura des gens instruits et des furets de bibliothèques , gardez-vous de donner comme inconnus des tours expliqués dans des livres ; et souvenez-vous qu'il est absurde d'intituler un livre *Recueil de Secrets*, parce qu'un secret quelconque cesse de l'être quand il est imprimé.

CARTE LARGE OU LONGUE.

Cette carte , qui est plus large ou plus longue que les autres , est d'un secours infini pour faire les tours de cartes ; on la nomme *clef*, parce qu'elle sert à vous indiquer les cartes que vous faites placer dessous après qu'elles ont été tirées du jeu. On peut aussi faire tirer cette carte ,

et la faire changer à commandement , ainsi que vous allez le voir dans le tour qui suit.

1° On fait tirer adroitement à une personne cette carte longue que l'on connaît , et on lui donne le jeu à mêler ; ensuite on propose , ou de lui nommer sa carte , ou de la couper , ou de la reconnaître au tact ou à l'odeur , si elle a été remise ou non dans le jeu ; ou enfin de mettre le jeu dans la poche de quelqu'un de la compagnie , et de la prendre dans sa poche. Comme c'est la seule qui déborde du jeu , il est aisé de la reconnaître au tact.

2° On peut faire tirer cette même carte à différentes personnes tour à tour , pourvu qu'elles ne soient point l'une auprès de l'autre. Après avoir bien mêlé le jeu , on tire la carte longue , accompagnée d'autant de cartes qu'il y a de personnes qui l'ont tirée ; on montre alors toutes ces cartes , en demandant en général si

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

LES YEUX BANDÉS.

Manière de trouver avec la pointe d'un couteau, quoiqu'on ait les yeux bandés, une carte secrètement tirée d'un jeu après qu'elle y aura été remise, et

qu'on aura plusieurs fois coupé les cartes.

Faites tirer une carte du jeu, et, lorsqu'on l'aura vue, faites-la remettre dans le jeu sous la clef ou carte longue; vous ferez ensuite couper plusieurs fois, et, pour faire revenir cette carte sur le dessus du jeu, vous couperez vous-même à la clef.

Vous diviserez votre jeu en trois paquets, en remarquant sur quel paquet cette carte se trouvera; vous vous banderez la vue d'un mouchoir, en laissant un peu de jour; vous demanderez un couteau; et vous prierez une personne de vous conduire la main sur chacun des paquets que vous éparpillerez indifféremment, en ne perdant point de vue la carte qu'on a tirée; et, après plusieurs simulacres, vous la ferez sortir du jeu pour la faire voir à l'assemblée.

LES CARTES COUVERTES D'UN MOUCHOIR.

· Trouver dans un jeu plusieurs cartes tirées par différentes personnes, après qu'elles y auront été remises et que le jeu aura été coupé plusieurs fois, et ensuite couvert d'un mouchoir.

· Faites tirer plusieurs cartes à différentes personnes, et faites-les placer, à chaque fois, sous la carte longue, en faisant couper toutes les fois qu'on les remettra, et en vous ressouvenant de leur rang, ainsi que des personnes auxquelles elles appartiennent. Mettez ensuite le jeu sous un mouchoir, et, après avoir vous-même coupé à la clef, demandez à chaque personne en combien de cartes elle veut la sienne : vous les tirerez, d'après cela, les unes après les autres

sans vous tromper, puisque vous savez où elles sont placées.

LES CARTES TOUCHÉES A VOLONTÉ.

Prenez les quatre sept d'un jeu de cartes et sept autres cartes, n'importe lesquelles; vous mettrez les quatre sept ensemble sur la table, ayant soin de cacher les couleurs; vous poserez de même, et séparément, les sept autres cartes: ce qui fera alors deux paquets de cartes. Lorsque vous voudrez faire toucher un de ces paquets par quelqu'un, vous direz auparavant à une personne: Je veux que M. un tel touche le paquet de sept. Après que le paquet aura été touché, vous faites nommer, avant de le faire voir, le paquet que vous avez désigné devoir être touché. Il est donc impossible de se tromper, puisqu'il y a

quatre sept d'un côté et sept cartes de l'autre; ce qui fait toujours sept, n'importe quel paquet on touche : mais, pour masquer la supercherie, on aura quatre ou cinq cartes cachées dans la main qu'on posera subtilement sur le paquet qu'on n'aura point touché, pour faire voir qu'il est composé de plus de sept cartes.

LES TROIS PAQUETS DE CARTES.

Deviner entre plusieurs cartes celle qu'on aura pensée.

Il faut, pour faire ce tour, que le nombre des cartes soit divisible par trois, et, pour le faire plus facilement encore, qu'il soit impair. La première condition au moins étant supposée, on fera penser une carte dans le jeu; ensuite on formera par ordre trois paquets, de sorte que la première du jeu sera la première du

premier paquet, la deuxième la première du second paquet, et la troisième la première du troisième paquet; puis la quatrième la seconde du premier paquet, et ainsi de suite, toujours dans le même ordre. La personne qui a pensé une carte doit être attentive à la voir passer, et, lorsque les paquets seront faits, on lui demandera dans lequel cette carte se trouve; on relèvera ces paquets en les mettant les uns sur les autres, en observant que celui où est la carte pensée soit toujours au milieu des deux autres: on fera de nouveau, et de la même manière, trois paquets, et on demandera encore dans lequel est la carte pensée; on placera ensuite ce paquet, comme ci-devant, entre les deux autres, et l'on formera trois nouveaux paquets, et on demandera également dans lequel se trouve la carte pensée: alors on relèvera, pour la troisième et dernière fois, les paquets, en mettant:

toujours au milieu celui où est la carte retenue. Comme vos paquets seront composés chacun de neuf cartes, attendu que, pour faire un nombre impair, vous en avez ôté cinq d'un jeu de piquet avant que d'en faire penser une, il vous sera facile de reconnaître cette carte; car, en faisant pour la troisième fois les paquets, elle se trouvera toujours être la cinquième du paquet qu'on désignera: c'est pourquoi, après l'avoir remarquée, on relèvera les cartes, qu'on fera mêler pour la retrouver ensuite; ce qui est aisé, puisque vous la connaissez.

CARTES QUI CHANGENT A VOLONTÉ.

On voit quelquefois, dans les mains des faiseurs de tours, la même carte se changer en une autre. Ils ont différens moyens pour exécuter cette récréation,

qui consiste dans une grande subtilité.

1^o Il faut avoir dans le jeu une carte qui soit double; par exemple, un roi de pique que l'on place dessous le jeu: on met au-dessus de ce roi une carte quelconque, comme un sept de cœur, et dessus le jeu le second roi de pique; on mêle le jeu sans déranger ces trois cartes; et montrant le dessous du jeu, on fait voir à une personne le sept de cœur; on le retire avec le doigt qu'on a eu soin de mouiller, et, feignant alors d'ôter ce sept de cœur, on ôte le roi de pique, et le posant sur la table, on dit à cette même personne de couvrir avec sa main ce prétendu sept de cœur; on mêle une seconde fois le jeu, sans déranger la première et la dernière carte, et, ayant fait passer sous le jeu le second roi de pique, on le montre à une autre personne, en lui demandant quelle est cette carte: on la retire avec le doigt, et on ôte le sept de cœur qu'on lui fait couvrir. On com-

mande au sept de cœur, qu'on croit être sous la main de la première personne, de passer sous celle de la seconde, et réciproquement au roi de pique, qui paraît avoir été mis sous la main de la seconde personne, de passer sous celle de la première ; on fait lever les mains et remarquer que le changement s'est fait. Les deux cartes semblables, et l'attention qu'on a de faire remarquer à la seconde personne le roi de pique font paraître cette récréation assez extraordinaire.

2^o On dessine sur le revers de deux rois de cœur un as de pique sur chaque carte, et, lorsqu'on veut faire le tour, on a soin de mettre subtilement ces deux cartes ainsi préparées sur le dessus du jeu ; savoir, l'une du côté du roi de cœur, et l'autre du côté de l'as de pique, pour faire croire que vous prenez au hasard ces deux cartes dans le jeu ; vous demandez deux chapeaux ou deux mouchoirs, et, faisant voir ces deux cartes qui pa-

raissent être différentes, vous les mettez sous les chapeaux ou mouchoirs en renversant alors votre main, ce qui occasionne le changement que vous faites voir en découvrant les cartes.

LES QUINZE LOTS DE CARTES.

Pour deviner douze ou quinze lots de cartes qui auront été retenus mentalement par douze ou quinze personnes,

Modèle.

1, 2, 4, 6, 8, 10

3, 11, 12, 14, 16, 18

5, 13, 19, 20, 22, 24

7, 15, 21, 25, 26, 28

9, 17, 23, 27, 29, 30

il faut d'abord ôter deux cartes d'un jeu de piquet, et disposer ensuite sur une table les trente autres cartes en quinze

lots séparés, et composés de deux cartes chaque ; vous dites ensuite à douze ou quinze personnes de retenir chacune et séparément un lot de cartes. Lorsqu'ils sont retenus, vous relevez indistinctement ces lots les uns sur les autres, et vous les arrangez dans l'ordre conforme au modèle ci-dessus ; c'est-à-dire que vous mettez la première et la seconde carte au numéro 1 et 2 ; la troisième au numéro 3 ; la quatrième au numéro 4, ainsi successivement jusqu'au numéro 10. Vous mettez la onzième et la douzième à côté l'une de l'autre, comme vous avez fait pour la première et la deuxième, et vous continuez de placer les autres dans le premier ordre, observant de faire de même jusqu'à la fin ; ce qui forme un carré composé de six colonnes de cinq cartes chaque ; vous dites ensuite aux personnes qui ont retenu des lots, de marquer, les unes après les autres, avec les deux cartes restantes, les co-

lonnes dans lesquelles leurs cartes sont placées, et, lorsqu'elles sont indiquées, vous suivez l'ordre des numéros qui composent le carré, ils vous indiqueront les cartes qu'on a retenues.

LES CARTES PENSÉES.

Plusieurs cartes différentes étant proposées successivement à autant de personnes, pour en retenir une dans sa mémoire, deviner celle que chacune aura pensée.

S'il y a, par exemple, trois personnes, montrez trois cartes à la première pour en retenir une dans sa pensée, et mettez à part ces trois cartes. Présentez aussi trois autres cartes à la seconde personne, pour en penser une à sa volonté, et mettez aussi à part ces trois cartes. Enfin présentez à la troisième personne

trois autres cartes, pour lui faire penser celle qu'elle voudra, et mettez pareillement à part ces trois cartes. Cela étant fait, disposez à découvert les trois premières cartes en trois rangs, et mettez dessus les trois autres cartes, et dessus celles-ci les trois dernières, pour avoir ainsi toutes les cartes disposées en trois rangs, dont chacun sera composé de trois cartes; après quoi il faut demander à chaque personne dans quel rang est la carte qu'elle a pensée : alors il sera facile de connaître cette carte, parce que la carte de la première personne sera la première de son rang ; de même la carte de la seconde personne sera la seconde de son rang; enfin la carte de la troisième personne sera la troisième de son rang.

Vous pouvez présenter des cartes à quatre ou cinq personnes, ayant soin de montrer à chacune autant de cartes que vous voulez qu'il y ait de personnes, pour que les rangs soient égaux en cartes.

LES TROIS CARTES INCONNUES.

Trois personnes ayant chacune une carte , deviner sans les voir celles qu'elles auront choisies.

Il ne faut pas que le nombre des points de chacune des trois cartes qui aura été prise surpasse le nombre neuf; c'est pourquoi, avant que de faire prendre les cartes, il faut ôter d'un jeu entier, composé de cinquante-deux cartes, les figures et les dix, pour ne laisser que les basses cartes depuis l'as, qui ne comptera que pour un jusqu'au neuf inclusivement. Vous direz alors à la première personne de doubler les points de sa carte et d'y ajouter un; vous ferez multiplier ce total par cinq; on y ajoutera les points de la deuxième carte, auxquels on ajoutera encore un, puis on fera doubler ce total

qu'on fera multiplier de nouveau par cinq, pour ajouter au produit les points de la troisième carte. Vous demanderez la somme résultante de cette dernière addition, de laquelle vous ôterez le nombre cinquante-cinq, pour avoir un restant qui sera composé de trois figures, dont chacune représentera le nombre des points de chaque carte.

Exemple.

Supposons que 3, 4 et 7 soient les cartes prises; doublez le 3, qui est la carte de la première personne; cela fera 6, auxquels ajoutez 1, fait 7, qui, multiplié par 5, donne 35; auxquels ajoutant 4, pour la deuxième carte, on a 39, dont le double est 78, à quoi ajoutant 1, fait 79, qu'on fait multiplier par 5, qui donne 395, auxquels ajoutant 7, qui sont les points de la troisième carte, on a 402, d'où, ôtant 55, il reste 347 qui sont le nombre des points de chaque carte.

LA CARTE TROUVÉE A VOLONTÉ.

Faire trouver au numéro qu'on voudra une carte qu'on aura pensée.

Premier Moyen.

Faites mêler un jeu de piquet, et dites à une personne de retenir une carte au numéro qu'elle voudra, soit dessus ou dessous le jeu, et de se ressouvenir de la carte, ainsi que du nombre où elle l'aura retenue : cela étant fait, vous annoncerez d'avance le numéro auquel vous voulez que cette carte se trouve ; vous cacherez, pour cet effet, le jeu sous la table, et, si la carte a été pensée en comptant depuis la première de dessous le jeu jusqu'au numéro auquel on se sera arrêté, vous retirerez pour lors de dessous le jeu pour faire passer dessus le nombre de cartes que vous avez annoncé, moins

une carte ; c'est-à-dire que , si vous avez annoncé que la carte doit se trouver au numéro dix , vous ne ferez passer que neuf cartes sur le jeu ; vous compterez ensuite les cartes , après avoir demandé le numéro qu'on aura retenu , et vous partirez depuis ce numéro , pour vous arrêter à celui que vous avez indiqué , qui doit être la carte pensée.

Si la personne a retenu la carte sur le dessus du jeu , vous passerez alors les cartes en dessous , dans le même ordre qu'il est dit ci-dessus , et vous compterez pour lors de dessous le jeu ; c'est pourquoi il faut demander si c'est en comptant de dessus ou de dessous le jeu qu'on a pensé la carte.

Second Moyen.

Dites à une personne de compter les cartes d'un jeu de piquet , depuis la première jusqu'à la dernière , si elle le juge

à propos, et de compter, en commençant par la première de dessous, le jeu pour en retenir une, se ressouvenant du numéro qu'on aura retenu; mais la personne ne retiendra point de carte dans les cinq premiers numéros, elle ne commencera, pour retenir, que depuis la sixième carte jusqu'au numéro auquel elle voudra s'arrêter. La carte et son numéro étant retenus, on prendra le jeu qu'on cachera sous la table, pour faire passer sur le dessus du jeu, en prenant dessous le nombre de cartes convenable, pour indiquer le numéro auquel on voudra que cette carte se trouve. La première carte qu'on prendra dessous le jeu doit compter pour deux, et les autres ne compteront que pour une; ainsi, en partant toujours du nombre 32, on dira 34 sur la première carte qu'on prendra dessous, puis 35 sur la deuxième, 36 sur la troisième, etc.; de sorte que la dernière carte que vous ferez passer,

sera le numéro que vous aurez indiqué pour trouver la carte pensée. Vous demanderez ensuite à quel numéro on a retenu la carte; vous partirez de ce numéro, en comptant successivement les cartes de dessus le jeu, que vous mettrez les unes après les autres sur la table, les figures étant cachées, et, lorsque vous serez parvenu au numéro que vous avez indiqué, vous demanderez alors quelle est la carte qu'on a retenue, et, quand on l'aura nommée, vous la ferez voir.

*Troisième Moyen pour plusieurs
cartes retenues.*

Vous mettrez les cartes d'un jeu de piquet, les unes sur les autres, sur la table, en invitant plusieurs personnes à en retenir chacune une, et à se souvenir des numéros auxquels les cartes auront été retenues. Votre premier soin est de bien remarquer la première carte

que vous mettrez sur la table, parce qu'elle doit vous servir de guide pour trouver toutes celles qu'on aura retenues. Après que chacun aura retenu sa carte, vous relèverez le jeu sans déranger les cartes, vous ferez couper le jeu plusieurs fois, et vous l'ouvrirez pour voir où est la carte que vous avez remarquée; et, lorsque vous aurez trouvé cette carte, vous retournerez le jeu, après l'avoir fait déborder un peu, pour ne point la perdre de vue, attendu que les couleurs ne doivent pas être découvertes. Vous demanderez aux personnes les numéros auxquels elles ont pensé leurs cartes; vous classerez, par ordre, ces numéros dans votre mémoire, et en comptant secrètement de droite à gauche depuis la carte que vous avez observée. Vous vous arrêterez chaque fois aux numéros que vous avez classés par ordre; vous demanderez aux personnes quelles sont leurs cartes; et, lorsqu'on les aura nommées, vous

les tirerez les unes après les autres pour les faire voir. Si le dernier numéro qu'on aura indiqué se trouve trop fort, et qu'il n'y ait plus de cartes suffisantes sur la partie de la main gauché, pour parvenir à ce numéro; on continue pour lors de compter sur la partie de la main droite, ce qui vous conduit quelquefois jusqu'à la carte que vous avez remarquée.

LES QUATRE ROIS INSÉPARABLES.

Prenez les quatre rois d'un jeu de piquet, distribuez-les à quatre personnes; faites-en mettre un dessus le jeu et un autre dessous; faites ensuite sauter la coupe; et, tenant toujours votre jeu ouvert d'après la position de la coupe, vous ferez placer les deux autres rois dans le milieu du jeu, entre les deux parties de la coupe; vous ferez ensuite couper plusieurs fois, après quoi vous

ouvrirez le jeu pour faire voir que les quatre rois sont ensemble. Mais si l'on vous disait, avant de mettre les deux derniers rois, que les deux premiers ne sont déjà plus dessus ni dessous le jeu, vous feriez de nouveau sauter la coupe pour prouver le contraire ; et il faudrait encore faire sauter la coupe, pour la troisième fois, avant que de faire mettre les deux derniers rois, pour faire ensuite couper plusieurs fois avant que de les montrer réunis.

LA MULTIPLICATION DES CARTES.

Pour faire passer invisiblement plusieurs cartes dans la main d'une personne,

Vous donnerez à une personne un paquet de cartes que vous ôterez de votre jeu (il n'est pas nécessaire de savoir combien ce paquet contient de

cartes); vous dites à la personne de compter sur la table les cartes que vous lui avez données, pour qu'elle en sache le nombre. Pendant qu'elle comptera, vous enlèverez promptement, de la main droite, quatre cartes de dessus votre jeu, et, les tenant cachées dans votre main, vous les porterez subtilement sur les cartes que la personne vient de compter : vous rassemblerez pour lors ces mêmes cartes, et, les tournant du côté des figures, vous ferez mettre la main de la personne sur son paquet de cartes : ensuite vous prenez quatre cartes de votre paquet, que vous étalerez sur la table sans qu'on apperçoive les figures. Vous demanderez à cette personne combien elle veut qu'il passe de ces quatre cartes dans les siennes : si elle demande que toutes les cartes y passent, vous les replacerez sur votre paquet, et vous donnerez quatre petits coups de doigts dessus, en leur ordonnant de passer;

mais si elle demande qu'il n'en passe que trois, vous lui direz de vous en donner une des siennes pour leur servir de guide; si elle n'en demande que deux, vous lui en demanderez pour lors deux des siennes; et, si elle n'en veut qu'une, vous lui en demanderez trois des siennes.

Ce tour peut se faire avec des jetons, en opérant comme il est dit ci-dessus.

LE MÉLANGE DES COULEURS.

Les cartes d'un jeu de piquet ayant été distribuées en quatre colonnes, chacune composée d'un nombre égal de cartes, sans avoir égard aux qualités des cartes, mais observant seulement que les couleurs des colonnes soient mélangées, faites en sorte qu'après avoir relevé chaque colonne les unes sur les autres, et après avoir fait couper plusieurs fois, vos cartes étant de nouveau distribuées

à couvert en quatre autres colonnes , chaque colonne ne doit être alors composée que de cartes de pareille couleur et qualité.

Manière d'opérer.

Pour faire ce tour, il faut distribuer vos cartes en quatre colonnes, qui contiendront chacune un pareil nombre de cartes. D'abord vous commencerez par mettre au premier rang, sans avoir égard à la qualité, un pique, un cœur, un trèfle et un carreau : il faut observer qu'avant de faire ce premier rang vous devez ôter les quatre sept du jeu, que vous tiendrez cachés pour vous en servir à propos. Pour composer le second rang, vous remarquerez que le premier rang finit par un carreau : c'est pourquoi vous commencerez ce rang par un carreau ; ensuite vous mettrez un pique, parce que le premier rang commence

par un pique ; et, en observant toujours
 ce qui suit au rang précédent, vous
 mettez un cœur, et ensuite un trèfle.
 Le troisième rang commencera, d'après
 la règle ci-dessus, par un trèfle, puis
 un carreau, un pique et un cœur. Le
 quatrième rang commencera par un
 cœur, ensuite trèfle, carreau et pique ;
 ainsi de suite jusqu'à la fin du jeu, tou-
 jours dans le même ordre. Il faut avoir
 soin de poser vos cartes un peu les unes
 sur les autres, pour qu'elles ne se mê-
 lent point en les relevant. Lorsque cela
 est fini, vous faites remarquer que les
 couleurs sont bien mélangées ; ensuite
 vous relevez, sans déranger les cartes,
 chaque colonne, que vous mettez les
 unes sur les autres, en commençant par
 la colonne à gauche, et relevant immé-
 diatement après celles qui suivent. Vous
 faites ensuite couper plusieurs fois, et
 vous formez de nouveau quatre autres
 colonnes, en commençant par la gauche,

et en distribuant les cartes les unes après les autres sur chaque colonne, sans qu'on puisse voir les couleurs. Vous retournez ensuite les cartes, pour faire voir que chaque colonne est alors composée de cartes de pareille couleur et qualité. Lorsqu'il y a quelqu'un dans la société qui veut faire ce tour, vous le laissez se satisfaire ; et, lorsqu'il l'aura fait plusieurs fois, vous pariez qu'en le touchant seulement il ne pourra plus le faire. Lorsque le pari est fait, vous mettez subtilement dans le jeu les quatre sept que vous tenez cachés dans votre main : alors le tour ne peut plus se faire.

LES QUATRE HUIT DU PIQUET.

Les quatre huit d'un jeu de cartes étant en apparence divisés dans le jeu, les faire trouver réunis soit dessus le jeu, soit dessous, ou au milieu du

jeu, selon la volonté des personnes.

Choisissez les quatre sept d'un jeu, disposez-les la tête en haut, perdez-en un dans le jeu, et placez les trois autres sur le jeu; prenez ensuite les quatre huit, que vous placez sur la table, ayant soin de mettre dessous les trois premiers le huit de pareille couleur et qualité que le sept que vous avez perdu dans le jeu. Vous enlevez ensuite très-subtilement les trois sept qui sont sur le jeu, pour les tenir cachés dans votre main. Vous faites placer sur le jeu les quatre huit, et, en prenant vous-même le jeu, vous posez dessus ces huit les trois sept que vous avez dans la main. Vous prenez alors les trois sept avec le premier huit, et, en masquant le bas des sept, vous ouvrez ces quatre cartes pour faire voir et persuader que ce sont encore les quatre huit. Vous remettez ces quatre cartes sur le jeu, et vous tournez le jeu du

côté du blanc; vous l'ouvrez en éventail, puis vous prenez le premier sept, que vous placez presque à l'extrémité du jeu; vous placez le second plus en avant, ensuite le troisième au milieu; et le quatrième, qui est réellement un huit, vous le mettez au commencement du jeu, entre les deux premiers huit: vous laissez un peu déborder ces cartes par en haut, pour faire voir que ces prétendus huit sont divisés. Vous les enfoncez dans le jeu, que vous refermez, et vous demandez si on veut que les quatre huit qui doivent s'être réunis se trouvent dessus le jeu ou dessous, ou bien dans le milieu. Si on vous demande dessus, vous faites voir qu'ils y sont; si on demande qu'ils soient dessous, vous les y faites passer en faisant semblant de mêler les cartes; mais si on les veut au milieu, il faut alors faire sauter la coupe.

TOUR DE CARTES SURPRENANT.

Faire tirer des cartes par différentes personnes ; les bien mêler par différens mélanges ; montrer ensuite qu'elles ne sont ni dessus ni dessous le jeu , et les tirer du jeu d'un coup de main.

Ce tour est un des plus adroits et des plus compliqués qu'on puisse faire.

1^o Aussitôt que quatre spectateurs auront pris chacun une carte , demandez-en une , et faites-la poser dans le milieu du jeu sur le paquet de la main gauche , que vous couvrirez du paquet de la main droite.

2^o Faites sauter la coupe , pour que cette première carte se trouve dessus , et employez aussitôt le faux mélange pour faire croire que vous ne savez plus où est cette carte , quoique vous la laissiez toujours dessus.

3° Dans l'instant où vous demanderez la seconde carte, faites de nouveau sauter la coupe, pour que la première se trouve sur le paquet de la main gauche, et qu'on mette la seconde sur la première, avant que vous les couvriez du paquet de la main droite.

4° Que la coupe saute encore une fois, pour que les deux premières cartes passent sur le jeu ; après quoi vous employez le faux mélange, pour persuader que vous confondez ces deux cartes avec les autres, quoiqu'elles restent toujours à leur même place.

5° En demandant la troisième carte, faites de nouveau sauter la coupe, pour faire poser cette carte dans le milieu du jeu, avec les deux premières, sur le paquet de la main gauche, et remettez-les aussitôt par-dessus, pour employer encore le faux mélange.

6° Usez du même stratagème pour que la quatrième carte soit posée en appa-

rence dans le milieu du jeu, quoiqu'elle reste sur le jeu avec les trois autres, et faites encore usage du faux mélange.

7° Quoiqu'on pense dans ce moment que les quatre cartes sont séparées, et mêlées au hasard, tachez de faire évanouir tout soupçon sur ce point, en enlevant ces quatre cartes, et en donnant à mêler le reste.

8° Posez ces cartes sur le jeu quand on a mêlé, en le prenant sur le bord de la table.

9° Faites sauter la coupe pour que vos quatre cartes aillent dans le milieu, et tenez les deux paquets séparés par le petit doigt de la main gauche.

10° Dans cet instant, faites voir que les cartes ne sont ni dessus ni dessous, et faites aussitôt sauter la coupe, pour que ces cartes passent par-dessus.

11° Pour qu'on se persuade que vous tirez ces cartes d'un seul coup de main, prenez les cartes dans votre main gau-

che, et, en levant la main comme pour donner un coup de marteau sur la table, faites jouer votre pouce pour faire glisser la carte supérieure en avant vers la main droite; que votre main descende ensuite rapidement en lâchant la carte sur la table, de manière qu'on en puisse voir la figure: faites cette opération quatre fois avec la même vitesse, en vous adressant aux quatre personnes qui ont tirées les cartes, et en leur disant: Voilà la vôtre, voilà la vôtre, etc; et comme elles penseront que vous tirez ces cartes du milieu du jeu, où elles croient qu'elles sont mêlées avec les autres, il faudra de toute nécessité, ou qu'elles admirent votre tour, en vous supposant beaucoup plus d'adresse que vous n'en avez, ou qu'elles aient présent à l'esprit les onze moyens que vous venez d'employer pour les surprendre.

LES QUATRE TIERCES AUX ROIS.

Prenez les quatre tierces aux rois d'un jeu de cartes, disposez-les en quatre rangs sur la table, ayant les figures découvertes, Il importe peu quelle qualité de carte vous mettrez l'une après l'autre, pourvu que le premier rang commence par pique, trèfle, cœur et carreau. Au second rang vous observerez que le premier finit par un carreau ; c'est pourquoi vous le commencerez par carreau ; et, comme il commence par pique vous mettrez un pique, ensuite un trèfle, puis après un cœur ; le troisième rang commencera par la même raison, par cœur, carreau, pique et trèfle. Les cartes étant ainsi disposées, vous les relèverez les unes sur les autres, rang par rang, sans les mêler, en commençant par la droite, et, vous en formerez quatre paquets, en les dis-

tribuant alternativement , l'une après l'autre, les couleurs couvertes. Alors chaque paquet sera composé de trois cartes, que vous retournerez , pour faire voir que ces paquets contiennent séparément une tierce au roi de même couleur et qualité.

LA CARTE TROUVÉE DANS UN ŒUF.

Pour faire trouver dans un œuf que l'on fera casser, une carte qu'on aura secrètement tirée d'un jeu, et qu'on aura réduite en cendre.

Vous prenez un œuf auquel vous faites un petit trou par le bout le plus pointu; ensuite vous dédoublez une carte que vous avez bien attention de remarquer, et vous la roulez bien serrée pour la faire entrer dans l'œuf, sans qu'il soit vide.

Vous bouchez bien le trou avec de la cire et du blanc d'Espagne détrempé, et lorsque cet œuf ainsi préparé est sec, vous le renfermez dans une petite boîte de fer blanc, pour vous en servir au besoin.

Lorsque vous voulez faire ce tour, vous faites tirer forcément une carte pareille à celle qui est dans l'œuf; vous demandez ensuite des œufs pour en faire choisir un par une personne de la société; vous lui faites mettre cet œuf dans une autre petite boîte semblable à celle dans laquelle vous avez mis l'œuf préparé. Vous escamotez, sans qu'on s'en apperçoive, cette seconde boîte, pour mettre en sa place la première qui est préparée; vous brûlez la carte qu'on a tirée, et vous prenez par les deux bouts l'œuf dans lequel est la carte, vous le faites frotter des cendres de celle qu'on a brûlé, et vous le faites casser par le milieu sur une assiette, vous en retirez la carte pour la

faire voir , sans cependant la donner à visiter, attendu qu'il faut l'escamoter pour qu'on ne puisse pas la trouver, n'y s'apercevoir du moyen que vous avez employé.

LA CARTE QUI VA D'ELLE-MÊME SE PLACER AU PLAFOND.

Une carte ayant été tirée d'un jeu, et remise dans le jeu, qu'on fera couper plusieurs fois, faire voir cette même carte attachée au plafond.

Faites tirer une carte à volonté; faites-la placer sous la carte longue, et faites couper plusieurs fois le jeu; ensuite coupez vous-même, pour faire venir cette carte sur le dessus du jeu: puis, en faisant voir la carte de dessous, et en demandant si c'est la carte qu'on a tirée, vous mettez aussitôt de la pommade sur la carte de

dessus ; et , comme on vous dit que la carte de dessous n'est pas celle qu'on a tirée , vous jetez le jeu de cartes au plafond , en ordonnant que la carte tirée s'y trouve attachée.

LES CARTES TROUVÉES A COMMANDEMENT.

Un jeu de cartes étant éparpillé sur une table , ayant les couleurs cachées , faire en sorte que plusieurs personnes vous donnent , sans les voir , celle que vous leur demanderez.

Observez bien la carte de dessous le jeu , ou bien servez-vous , à cet effet , de la carte longue. Faites semblant de mêler le jeu , sans perdre de vue l'une ou l'autre de ces deux cartes , que vous ferez passer dessous le jeu ; et , posant le jeu sur la table , vous éparpillerez les

cartes par-dessus celle que vous avez remarquée, sans pour cela la perdre de vue. Vous direz ensuite à une personne de vous donner, sans la regarder, telle carte; ce sera celle que vous avez remarquée que vous demanderez. Vous direz, après cela, à une autre personne de vous donner telle autre carte; ce sera pour lors celle qu'on vous aura remise que vous demanderez, et ainsi de suite pour les autres cartes que vous demanderez à plusieurs personnes, observant de toujours demander la dernière qu'on vous aura remise; et, lorsque ce sera votre tour à demander une carte, vous prendrez celle que vous avez remarquée et que vous avez demandée en premier, et qui n'a point été prise, puisqu'on vous a donné une autre carte en sa place. Vous arrangez ensuite les cartes par ordre, et vous faites voir que ce sont réellement toutes celles que vous avez demandées.

LES CARTES PAIRS ET IMPAIRS.

Pour deviner deux cartes que deux personnes auront secrètement tirées dans deux paquets de cartes.

On sépare premièrement les cartes par pair et impair, et pour cet effet, l'as vaut un, le roi quatre, la dame trois, et le valet deux. Les autres cartes comptent pour leur valeur. Lorsqu'on a mis les pairs ensemble, et les impairs également ensemble, ce qui forme deux paquets séparés; on fait prendre à une personne, une carte d'un des paquets, et si elle l'a tirée dans le paquet pair, on la fait mettre dans celui impair qu'on fait mêler, et la carte qu'on aura tirée dans le paquet impair, on la fera mettre dans celui pair, en faisant aussi mêler. Ensuite, on examinera chaque paquet, et il sera facile

de connaître la carte qu'on y aura placée, attendu qu'elle sera différente, soit pour le nombre pair ou impair.

LA CARTE RETROUVÉE DANS LE JEU.

Pour trouver une carte qu'on aura secrètement tirée d'un jeu après l'avoir fait mettre dessus ou dessous le jeu, et après avoir fait couper.

Prenez un jeu de cartes, que vous mêlerez bien, et en le mêlant, remarquez la carte qui se trouvera dessus ou dessous le jeu; faites ensuite tirer une carte, que vous ferez mettre à votre volonté, dessus ou dessous le jeu, selon la carte que vous aurez remarquée; vous ferez couper plusieurs fois, et vous connaîtrez la carte qu'on aura tirée en étalant le jeu sur la table, parce qu'elle sera

à gauche, après la carte que vous avez remarquée, si cette carte est celle de dessus, et au contraire elle sera à droite, avant la carte remarquée, si c'est celle de dessous; c'est pourquoi il faut bien faire attention si vous la faites mettre dessus ou dessous.

LE ROND DE QUATORZE CARTES.

Pour tourner quatorze cartes mises en rond sur une table, en ne tournant toujours que celle sur laquelle le nombre sept tombera.

On formera sur une table, un rond composé de quatorze cartes, pour les tourner sept par sept jusqu'à la dernière; pour y parvenir, il faut faire attention par quelle carte on commencera; on comptera un sur cette carte jusqu'à sept, et on retournera la septième; ensuite,

on recommencera à compter un sur la carte retournée, et au septième point, on retournera une autre carte, ainsi de suite; et lorsqu'on aura tourné la carte par laquelle on a commencé, on la passera, en comptant un sur celle qui est après, et on continuera de compter comme auparavant; ce jeu donne de l'occupation à beaucoup de personnes.

LES QUATRE PAQUETS DE CARTES.

Faire tirer une carte dans un jeu, et après avoir divisé le jeu en quatre paquets, le faire trouver dans celui que la compagnie choisira à sa volonté.

Aussitôt qu'on aura tiré une carte du jeu, tenez, 1° la moitié du jeu dans chaque main; 2° faites poser la carte tirée sur le paquet, de la main gauche, et couvrez-la du paquet de la main droite;

3^o faites sauter la coupe invisiblement, et l'on croira que la carte tirée est dans le milieu du jeu, quoiqu'elle soit dessus; 4^o employez un instant le faux mélange, finissez par laisser sur le jeu la carte en question, et enlèvez-la; 5^o donnez à mêler les autres cartes; 6^o partagez le jeu sur le bord de la table de votre côté, en quatre paquets; 7^o égalisez les paquets, en donnant à celui qui n'aurait que trois ou quatre cartes, quelques-unes de celui qui en aurait une trop grande quantité. (Servez-vous pour cela, de la main gauche, puisque la droite n'est pas libre), et quand on aura désigné le paquet sur lequel on voudra que la carte se trouve, prenez le de votre main droite, en y posant la carte que vous avez dans la main. Quand ce paquet sera entre vos mains, vous pouvez encore, avant de montrer la carte, demander si on veut qu'elle soit dessus ou dessous, ou bien dans le milieu du pa-

quet; et, si on la demande dans le milieu, vous ferez sauter la coupe s'il y a moyen, et faites nommer la carte avant de la montrer.

LA VALEUR DES POINTS DE PLUSIEURS CARTES.

Deviner les points de plusieurs cartes, qui se trouvent sous différens paquets qu'on aura fait faire d'un jeu de cartes.

Après avoir mêlé un jeu de piquet, vous en faites faire des paquets qui doivent tous compléter le nombre quinze, en comptant les as pour onze, les figures pour dix, et les autres cartes pour leur valeur; les paquets de cartes doivent être mis sur la table, de sorte que vous ne puissiez point voir les couleurs, et vous devez vous cacher pendant qu'on compose ces paquets.

La personne qui sera chargée de l'opération prendra, par exemple, un as qui vaut onze points, elle le posera sur la table, en cachant le point, et elle mettra par dessus quatre autres cartes, n'importe lesquelles, pour compléter le nombre quinze, ce qui fera le premier paquet. Pour le second paquet, si la première carte est une figure ou un dix, elle mettra par-dessus cinq autres cartes pour former le nombre quinze, et ainsi de suite jusqu'à la fin; mais lorsqu'il ne se trouvera plus assez de cartes pour composer un paquet, la personne laissera les cartes sur la table.

La chose étant faite, vous vous approcherez, et vous ferez attention au nombre de paquets qui sont sur la table; s'il ne s'en trouve que trois, vous ajouterez seize au nombre des cartes qui seront restées, et cette addition sera le total des points des cartes qui sont sous les trois paquets: mais s'il se trouvait

quatre paquets, il faudrait, au lieu de 16, ajouter 32 au nombre des cartes restantes, ce qui fera pareillement le total des points qui sont sous les quatre paquets; et, s'il se trouvait cinq paquets, on ajouterait alors 48 aux cartes restantes; et enfin, s'il y avait six paquets, on annoncerait 64 points, attendu qu'à six paquets il ne reste point de cartes.

LE SORCIER.

Manière de nommer toutes les cartes d'un jeu de piquet, sans les voir, après avoir fait couper plusieurs fois les cartes.

Vous arrangerez les cartes dans l'ordre qui suit; savoir: dix, neuf, roi, un valet, huit, dame, il restera quatre sept à la fin; à l'égard des couleurs, vous commencerez par pique, ensuite par trefle, cœur et carreau, et vous suivrez tou-

jours le même ordre des couleurs, ainsi que la même dénomination des cartes ; c'est pourquoi vous mettrez d'abord le dix de pique, ensuite le neuf de trèfle, puis le roi de cœur, l'as de carreau, le valet de pique, le huit de trèfle et la dame de cœur, ensuite le dix de carreau, le neuf de pique, etc., jusqu'à la fin qui doit être la dame de carreau, sur laquelle vous mettrez le sept de pique, ensuite le sept de trèfle, puis le sept de cœur, et le sept de carreau qui sera la dernière carte du jeu.

Le jeu étant ainsi préparé, vous le faites couper plusieurs fois, et, en relevant les cartes, vous jetez un coup d'œil sur la carte de dessous ; elle vous indiquera la carte qui est sur le dessus du jeu. Par exemple, si le valet de carreau se trouve dessous le jeu, il vous indiquera que le huit de pique doit être dessus ; vous tirerez donc ce huit de pique, et vous le nommerez avant que

de le faire voir, et vous appellerez successivement, les unes après les autres, toutes les cartes qui se trouveront après la première que vous avez montrée, ce qui vous conduira sans erreur jusqu'à la fin du jeu. Vous aurez attention, en faisant voir les cartes, de les remettre les unes sur les autres, pour conserver le même ordre que dessus, pour pouvoir faire de suite un autre tour qui ne peut se faire que d'après cet arrangement; vous ferez pour lors couper de nouveau plusieurs fois le jeu; vous le présenterez à différentes personnes pour qu'elles prennent une carte, qu'elles garderont soigneusement cachée; à chaque fois qu'on tirera une carte, vous ouvrirez le jeu à l'endroit où on aura tiré la carte, et vous regarderez subtilement la carte de dessous la partie supérieure du jeu que vous tenez dans votre main droite; elle vous indiquera, d'après l'ordre des cartes, quelle est celle qu'on a tirée, et pour pou-

voir vous en ressouvenir, vous les écrirez les unes après les autres. Vous les nommerez ensuite, en priant les personnes qui les auront cachées dans leurs mains de les montrer.

LA PROMENADE DES DAMES.

Pour faire ce tour, il faut éparpiller un jeu de piquet sur une table, et relever le plus promptement possible toutes les cartes dans l'ordre qui suit ; savoir : une dame, un valet, un as, un trèfle, un pique, un cœur, un carreau, et un roi ; vous continuez à les relever ainsi jusqu'à la fin. Lorsque vos cartes sont toutes relevées, vous les rangez les unes après les autres sur la table, de manière à former huit paquets, composés de quatre cartes chacun, sans qu'on puisse voir les couleurs. Observez que, lorsque les huit premières cartes sont posées sur la ta-

ble, vous recommencez à mettre les suivantes sur la première carte jusqu'à la huitième, et toujours en recommençant, on suivra le même ordre jusqu'à la fin.

Lorsque vous voulez retourner les cartes pour faire voir que chaque paquet est composé de cartes, analogues au discours que vous allez faire. Vous commencez d'abord par le premier paquet, et vous dites en le retournant : Quatre dames, voulant aller à la promenade, appelèrent leurs quatre valets, (retournez le second paquet) pour qu'ils amenassent quatre ânes; (retournez le troisième paquet) ces dames, étant montées dessus, elles partirent, et, tout en se promenant, elles entrèrent dans un champ pour y cueillir du trèfle: (retournez le quatrième paquet) voulant cueillir cette herbe, elles se sentirent si fortement piquées, (retournez le cinquième paquet), qu'elles auraient mis le cœur (retournez le sixième

me paquet) sur le carreau, (retournez le septième paquet) si quatre cavaliers, (retournez le huitième paquet) qui arrivèrent fort à propos, ne les eussent secourues. Il faut être très-prompt à retourner chaque paquet pour montrer à l'instant ce que l'on annoncera conformément au discours.

L'AS DE PIQUE.

Faire disparaître d'un jeu de cartes un as de pique, et le faire trouver dans la poche d'une personne de la société.

Découpez un point de pique, et collez-le, soit avec du savon, ou un peu de pommade sur le point d'un as de carreau; ôtez, avant de faire le tour, l'as de pique de votre jeu, et mettez-le dans la poche de quelqu'un. Mettez ensuite votre as ainsi préparé dessous le jeu, et après

avoir fait semblant de battre les cartes, montrez celle de dessous le jeu, qui doit être l'as de carreau qu'on a masqué: vous demanderez quelle est cette carte; on vous dira que c'est l'as de pique. Vous ferez glisser sur-le-champ le point de pique, qui se trouve sur l'as de carreau, et, en battant les cartes, vous ordonnerez à l'as de pique de passer dans la poche de la personne dans laquelle il a été mis, et vous ouvrirez le jeu, pour faire voir qu'il n'y est plus.

L'AUBERGE ET LES VOYAGEURS.

Quatre jolies femmes, voyageant ensemble, arrivèrent sur le soir dans un petit bourg où il n'y avait qu'une seule auberge; elles furent donc forcées d'y aller pour y passer la nuit. L'hôte les reçut on ne peut mieux, et leur fit préparer un bon souper; mais il ne put leur

donner pour coucher qu'une chambre dans laquelle étaient quatre lits. Ces dames, ayant besoin de repos, se hâtèrent de souper, et furent promptement se coucher. Quelques instans après, quatre dragons, qui allaient en semestre, arrivèrent aussi dans l'auberge; ils demandèrent à souper et à coucher. L'hôte leur dit qu'il pouvait bien leur donner à souper; mais qu'il n'avait point de lits vacans, attendu qu'il n'avait qu'une seule chambre dans laquelle il y avait quatre lits, et que chacun de ces lits étoit occupés par des dames qui venaient d'arriver. Les dragons prirent le parti d'envoyer l'hôte pour engager ces dames de vouloir bien céder deux lits. Les dames, après beaucoup de difficultés, s'y déterminèrent pourtant, et, les dragons étant montés dans la chambre, ils remercièrent ces dames de leur complaisance. La conversation devint si intéressante et si persuasive, que ces dames ne refusèrent

point de partager chacune leur lit avec les dragons qui étaient de forts jolis garçons; ils ne tardèrent pas à se coucher, et à donner des preuves convaincantes de leur amabilité; et, pendant qu'ils s'efforçaient à témoigner leur reconnaissance, quatre religieuses vinrent pour loger dans cette auberge. Le maître leur observa qu'il leur donnerait volontiers à souper; mais qu'il ne pouvait leur donner de lits, et que, si elles voulaient passer la nuit dans des fauteuils, elles en étoient bien les maîtresses. Ces pauvres religieuses, qui étaient bien fatiguées, se désolaient d'être obligées de passer ainsi la nuit; leurs plaintes furent entendues des dames et des dragons, qui résolurent de donner une place dans leurs lits à chacune de ces femmes; elles appelèrent l'hôte pour qu'il leur fit cette proposition. Il s'acquitta de la commission, et les déterminâ avec peine à accepter l'offre qu'on leur faisait. A peine furent-elles

couchées , que quatre officiers vinrent dans l'auberge pour y loger. L'hôte leur fit la même observation qu'il avait faite aux religieuses ; mais ces officiers ne voulurent point entendre raison , ils résolurent d'avoir de gré ou de force des lits. Le tapage qu'ils faisaient détermina les dragons à descendre pour mettre le bon ordre , et pour rétablir la tranquillité ; mais quelle fut leur surprise , lorsqu'ils virent que ces officiers étaient de leur régiment. Ils changèrent pour lors de ton , et offrirent de partager leurs lits , en disant qu'ils y trouveraient une compagne pour chacun. Les officiers , enchantés de l'aventure , acceptèrent avec plaisir la proposition d'un si charmant quatuor ; ils firent venir de la liqueur , et , après avoir bien bu avec leurs dragons , ils furent tous se coucher. Un voisin de l'auberge , qui en voulait à l'hôte , avait examiné ce qui se passait dans la maison ; il profita de l'occasion pour aller le dé-

noncer au juge du lieu, en lui disant que cet homme faisait de son auberge un mauvais lieu, et qu'il fournissait aux voyageurs qui allaient chez lui des femmes de mauvaise vie. Cette dénonciation obligea le juge à se transporter à l'auberge pour y faire sa visite; mais l'hôte, qui avait été prévenu, fit part de ses inquiétudes aux dragons et aux dames, qui, pour l'obliger, se placèrent de manière que, lorsque le juge entra dans la chambre, il ne trouva, dans chaque lit, que des personnes du même sexe; ce qui l'obligea à se retirer sans verbaliser, et, lorsqu'on fut assuré de son départ, les dames et les militaires se réunirent ensemble dans le même ordre qu'ils étaient auparavant, de sorte que la nuit fut des plus agréables pour tout le monde.

Le discours ci-dessus suffit pour démontrer l'ordre dans lequel on doit placer les cartes les unes sur les autres. Comme chaque lit se trouve placé à chaque coin

de la chambre, il faut d'abord y mettre les quatre dames ; vous mettez ensuite par-dessus les quatre valets, qui représentent les dragons ; puis ensuite les quatre as, qui seront les religieuses ; et enfin les quatre rois, qui sont les officiers ; ce qui formera quatre paquets de cartes découvertes et différentes les unes des autres. Lorsque le juge viendra pour faire sa visite, vous relèverez ces paquets, l'un sur l'autre, sans déranger les cartes, et vous les ferez couper plusieurs fois, ensuite vous les replacerez à couvert, alternativement dans chaque lit, et vous retourneriez les paquets, pour faire voir qu'ils ne sont plus composés que de cartes de même espèce. Après le départ du juge, vous les relèverez encore comme auparavant, vous les ferez couper de nouveau, et vous les replacerez successivement, couvertes dans chaque lit, pour faire voir, en les retournant, qu'elles sont dans le même ordre qu'elles étaient en premier lieu.

LA LIMONADIÈRE ET LES TROIS PETITS ESPIÈGLES.

Vous prenez trois valets dans un jeu de cartes, ainsi que la dame de cœur, et vous les mettez à découvert sur la table; vous placez ensuite le quatrième valet sur le dessus du jeu, et vous dites, en montrant les trois valets qui sont sur la table, voici trois petits gaillards qui ont dérobé de l'argent chez leurs parens; la somme monte à quarante sous, et, comme ils se croient fort riches, ils projettent de faire l'école buissonnière, et d'aller passer l'après-midi au café, pour s'y bien régaler; ils y vont effectivement, et après y avoir pris du café, de la liqueur, de la bière, des glaces, des biscuits et des macarons, ils demandent à la maîtresse combien ils doivent; la dépense se montait à six livres: les voilà donc fort em-

barrassés pour le paiement, puisqu'ils n'ont que quarante sous. Après s'être concertés pour savoir quel parti prendre, ils résolurent de s'en aller sans payer, et de prendre chacun une route différente; ils appèlerent pour cet effet la limonadière, et lui demandèrent encore une bouteille de bière, et, pendant qu'elle était allée la chercher, le premier se sauve à droite, (on met le premier valet sous le jeu) le second prend le chemin à gauche, (on place le second valet au milieu du jeu) et le troisième s'enfuit par une route opposée aux deux autres, (on met ce troisième valet sur le dessus du jeu.) La limonadière de retour fut bien surprise de voir que ces trois petits compères s'étaient sauvés sans payer. Elle se détermina pour lors à les poursuivre. On met en conséquence cette dame sur le dessus du jeu; on fait couper plusieurs fois les cartes, et, en ouvrant le jeu, on fait voir qu'elle a attrapé mes trois petits fripons; puis-

qu'elle se trouve au milieu d'eux. Elle les fait conduire chez leurs parens, qui paient la dépense, en promettant de les bien corriger.

LA TEMPÊTE.

Quinze Français et quinze Turcs se trouvent sur mer dans un même vaisseau. Il survient une furieuse tempête. Après avoir jeté dans l'eau toutes les marchandises, ainsi qu'une grande partie des provisions, afin d'alléger le bâtiment, le pilote annonce au capitaine qu'il n'y a de moyen pour se sauver, qu'en jetant encore à la mer la moitié des personnes, en les faisant tirer au sort. Le capitaine, qui veut conserver les Français, fait arranger le monde en rond, de manière que le nombre dix, qui est celui choisi pour être jeté à la mer, ne tombe que sur les Turcs. Sa disposition étant faite, il compte

de dix en dix, et fait jeter le dixième à la mer, en continuant toujours de compter un jusqu'au nombre dix : il se trouve qu'après avoir jeté quinze Turcs à la mer, les Français sont restés. Comment a-t-il disposé les trente personnes pour sauver les Français ?

Solution.

Prenez un jeu de piquet ; disposez sur une table les cartes en rond, en observant de les mettre alternativement découvertes et couvertes ; vous suivrez pour le nombre des cartes que vous devez placer de cette manière, les lettres qui composent les mots ci-après ;

BACEBB, DAA, CABBA.

Comme la lettre B, qui commence le mot Bacebbe, est la seconde lettre de l'alphabet, vous mettrez d'abord deux cartes découvertes, et la lettre A qui suit

étant la première lettre de l'alphabet, vous ne mettrez ensuite qu'une carte couverte, c'est-à-dire la figure en-dessous, et vous mettrez, toujours alternativement, les cartes couvertes et découvertes, jusqu'à la fin du mot Cabba, en mettant, à chaque lettre, le nombre de cartes convenable au nombre que la lettre tient dans l'alphabet. Les cartes ainsi disposées, vous commencerez à compter un sur les deux premières cartes que vous avez mises à découvert, jusqu'à la dixième carte qui doit sortir du rond; vous continuerez à compter de dix en dix, en mettant toujours la dixième dehors, jusqu'à ce qu'il y ait quinze cartes d'ôtées.

Vous observerez que les cartes découvertes sont les Français, et celles qui sont couvertes sont les Turcs. Cette observation doit se faire avant que de commencer à compter.

LE DEVIN.

Ce tour de cartes se fait à l'aide d'un compère. Vous formerez de votre jeu trois rangs de cartes placés les uns sous les autres ; le premier rang contiendra douze cartes, et les deux autres n'en auront que dix chacun. Le premier rang représentera des ans, le second des mois, et le troisième des jours. Vous priez la personne qui doit vous servir de compère de bien se ressouvenir de cet ordre, de remarquer dans quel rang est la carte que l'on touchera, et de vous indiquer son numéro en comptant les cartes de droite à gauche.

Vous vous cacherez, pour qu'une personne puisse secrètement toucher une carte, et vous ne paraitrez qu'après qu'elle aura été touchée. Le compère, qui aura eu l'attention d'observer si c'est dans les

ans, les mois, ou les jours, que cette carte a été touchée, et qui aura bien remarqué à quel numéro du rang elle se trouve en comptant de droite à gauche, dira en plaisantant, qu'il donne ou neuf ans, ou six mois, ou huit jours, selon le rang de la carte, pour pouvoir la deviner. Cette indication suffit pour vous faire connaître que la carte doit être la neuvième du rang qui représente les ans, ou la sixième de celui qui marque les mois; ou enfin la huitième de celui qui indique les jours; c'est pourquoi vous la nommerez facilement.

LE FANTÔME.

Faire paraître, à une personne enfermée dans une chambre, un objet quelconque qui aura été désigné par quelqu'un de la société.

Cet amusement se fait par intelligence avec une personne de la compagnie.

Convénez secrètement avec une personne de la société que, lorsqu'elle sera enfermée dans une chambre voisine, et qu'elle vous entendra frapper un coup, cela lui désignera la lettre A; que si vous en frappez deux, ce sera la lettre B, et ainsi de suite, suivant l'ordre des vingt-quatre lettres de l'alphabet; proposez ensuite de faire voir à la personne qui voudra s'enfermer dans une chambre voisine, tel animal qu'une autre personne de la compagnie désirera. La personne qui est d'intelligence avec vous s'offrira. Vous lui donnerez une lumière, en lui disant de la mettre au milieu de la chambre, et de n'avoir aucune frayeur.

La personne étant enfermée dans la chambre, vous prendrez un carré de papier, et vous proposerez à une personne d'y écrire le nom de l'animal qu'elle souhaite qu'on voie; vous ferez voir à la société le nom de l'animal qu'on aura écrit, et vous brûlerez le papier pour mettre

sa cendre dans un mortier, sur laquelle vous jeterez une poudre à laquelle vous attribuerez beaucoup de vertu; vous lirez ce qui aura été écrit, qu'on suppose ici être un coq; alors, prenant un pilon, comme pour triturer le tout dans le mortier, vous frapperez trois coups pour désigner, à la personne enfermée la lettre C, et vous ferez ensuite quelques roulades avec le pilon, pour l'avertir qu'il n'y a plus de coups à donner; vous recommencerez ensuite à frapper dix-neuf coups pour désigner la lettre O, et vous répéterez la roulade, et ainsi de suite. Vous demanderez ensuite à la personne ce qu'elle voit; elle ne répondra pas d'abord, afin de faire croire qu'elle s'est effrayée: enfin; après plusieurs demandes, elle dira qu'elle voit un coq.

Nota. Pour ne point se tromper dans les lettres, il suffit, de part et d'autre, de prononcer soi-même les lettres de l'alphabet, suivant leur ordre, à chaque

coup que l'on frappe, ou que l'autre entend.

LE TRENTE ET UN.

Moyen pour gagner contre une personne, en jouant avec elle avec deux dés, le point de 31 avant qu'elle puisse le faire.

Faites en sorte qu'avec vos dés vous ayez toujours, avant la personne avec laquelle vous jouez, les points 10, 17 et 24. Observez qu'on ne jette point le dé; mais on le pose comme on juge à propos: c'est pourquoi, vous qui pariez d'avoir le premier le nombre 31, et qui jouez le premier, mettez votre dé sur le 3. L'adverse mettra le sien sur 6, qui font 9: mettez ensuite 1, qui fera 10; il mettra 1, qui fait 11: mettez 6, qui feront 17; il mettra 6, qui feront 23:

mettez 1, qui fera 24, et, qu'il mette après ce qu'il voudra, il ne pourra faire 31 avant vous.

LE CHIFFRE EFFACÉ.

Deux nombres choisis parmi d'autres, et additionnés ensemble, deviner le chiffre qu'on aura effacé.

Soient transcrits sur des cartons les chiffres 36, 63, 81, 117, 126, 162, 207, 216, 252, 306, 315, 360 et 432. On priera une personne de choisir deux de ces cartons, pour additionner les deux sommes ensemble; ce qui lui donnera un total duquel elle effacera le chiffre qu'elle voudra, pour vous donner ensuite les chiffres qui resteront. Si la somme des chiffres restans n'est pas le nombre 9 ou 18, on nommera le chiffre nécessaire pour compléter 9 ou 18; si, au

contraire, le nombre est 9, on nommera 9, attendu qu'il ne peut se trouver de zéro dans aucune de ces additions.

Exemple.

Si l'on a choisi 207 et 432, dont la somme est 639, et que le 3 ait été effacé, on le connaîtra, parce que la somme des deux figures restantes 6 et 9 étant 15, il manque 3 pour faire 18.

Si, au contraire, on a effacé 9, on le verra de même, attendu que, 6 et 3 ne donnant que 9, on a effacé 9.

Si la somme des figures restantes formait un nombre plus petit que 9, le chiffre effacé est celui qu'il faut ajouter pour aller à 9.

On peut laisser la personne libre de poser elle-même la somme qu'elle voudra ; mais il faut y ajouter un chiffre. Vous verrez alors, en multipliant ou calculant, quel chiffre vous devez ajouter pour compléter 9.

Supposons que la somme posée soit 789,788, vous additionnez tout bas, et dites : 7 et 8 font 15, et 9 24, et 7 31, et 8 39, et 8 47 ; dans 47 il y a cinq fois 9, qui font 45 : il reste 2 ; et, pour compléter 9, ce sera un 7 à ajouter, et la somme sera 7,897,887. Lorsque le chiffre sera retranché, on opérera comme à la première addition.

LES DEUX DÉS.

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

Faites ajouter 5 points au double du nombre d'un des dés ; qu'on multiplie ensuite le tout par 5 ; qu'on ajoute à ce produit le nombre des points de l'autre dé. Demandez à quoi montent tous ces points ; retranchez 25 du total, il restera deux chiffres, qui sont les points des dés.

Si l'on se sert de trois dés, il faut faire doubler les points du premier dé; on y ajoutera 5, et on multipliera le tout par 5; on joindra à ce produit le nombre des points du second dé; on multipliera le tout par 10, et on ajoutera les points du troisième dé. On demandera la somme totale, de laquelle on soustraira 250; les chiffres restans seront les points des dés.

LES DEUX RANGS DE JETONS.

Dites à une personne de mettre sur une table, sans que vous le voyiez, un rang de jetons composé d'autant de jetons qu'elle voudra, et qu'elle fasse au-dessous un autre rang, qui contiendra un jeton de plus que le premier rang; dites-lui ensuite d'ôter du premier rang le nombre de jetons que vous voudrez lui désigner. Cela fait, elle ôtera du

second rang autant de jetons qu'il en reste au premier ; et enfin vous lui ferez enlever tous les jetons qui restent au premier rang : vous êtes alors certain qu'il reste un nombre de jetons pareil à celui que vous avez dit d'enlever la première fois, et un de plus. On voit que le jeton ajouté au second rang ne sert qu'à couvrir le jeu : on pourrait, par conséquent, en faire mettre deux ou trois si l'on voulait.

Exemple.

On a fait un rang de 10 jetons, le second rang se trouve de 11 jetons; vous en faites ôter 6 du premier rang, il en restera 4; vous faites ensuite ôter du second rang autant de jetons qu'il en reste au premier, ce qui fait 4; vous faites ensuite enlever les 4 autres jetons restans au premier rang : il ne restera plus sur la table que sept jetons.

LE NOMBRE PENSÉ.

Deviner le nombre que quelqu'un aura secrètement pensé.

Faites ôter 1 du nombre pensé, et ensuite doublez le reste; faites encore ôter 1 de ce double, et qu'on lui ajoute le nombre pensé: enfin demandez le nombre qui provient de cette addition; ajoutez-y 3: le tiers de cette somme sera le nombre qu'on aura pensé.

Comme si l'on a pensé 5, et qu'on en ôte 1, il reste 4, dont le double 8 étant diminué de 1, et le reste 7 étant augmenté du nombre pensé 5, on a cette somme 12, à laquelle ajoutant 3, on a cette autre somme 15, dont le tiers, qui est 5, est le nombre pensé.

Cette manière peut être variée de bien des façons; car, au lieu de doubler

le nombre pensé après en avoir fait ôter l'unité, on pourrait le faire tripler : alors, après avoir fait encore ôter l'unité de ce triple, et ajouter le nombre pensé, il faudrait y ajouter 4. Alors le quart de la somme provenant de cette opération serait le nombre pensé.

AUTRE OPÉRATION.

Pour deviner ce qui restera d'un nombre que quelqu'un aura pensé, sans lui faire de demande, mais en lui faisant seulement faire une soustraction.

Dites à une personne de penser le nombre qu'elle voudra ; le nombre étant pensé, dites-lui de le doubler : cela fait, vous ferez ajouter à ce double le nombre qu'il vous plaira ; vous ferez ensuite prendre la moitié du total, et vous ferez ôter de cette moitié le nombre qu'on a pensé :

alors il restera toujours la moitié du nombre que vous aurez fait ajouter, n'importe tel nombre qu'on puisse penser.

Nota. On laissera la personne maîtresse de penser des livres ou des sous, selon sa volonté; mais on lui demandera lequel des deux elle a choisi: cela est nécessaire à savoir pour pouvoir opérer juste, ainsi que le prouve les deux exemples ci-après.

Exemples.

LIVRES.		SOUS.	
	l.		s. d.
Pensé.	6	Pensé.	12 »
Doublé fait. . .	12	Doublé fait. . .	24 »
Qu'on y ajoute.	8	Qu'on y ajoute.	11 »
Fait.	20	Fait.	35 »
La moitié est. .	10	La moitié est. .	17 6
Otez le nombre		Otez le nombre	
pensé.	6	pensé.	12 »
Reste.	4	Reste.	5 6

LES VINGT JETONS.

Vous mettez 10 jetons en rond sur une table, et, sur ces dix jetons, vous en mettez encore dix autres, savoir un sur chaque, ce qui fait 20 jetons; vous proposez de relever les dix jetons qui sont dessus, en ne relevant que le cinquième jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus.

Opération.

Vous comptez, n'importe sur quel lot, depuis 1 jusqu'à 5, vous relevez le cinquième; et vous recommencez à compter 1 sur celui qui était sous le cinquième que vous avez levé; et, lorsque vous aurez cinq jetons dans la main, il faudra passer celui de dessous le cinquième jeton levé, et compter un sur le suivant, pour suivre l'ordre ci-dessus jusqu'à la fin.

LES CINQ VOLEURS.

Cinq voleurs sont arrêtés dans une foire ; deux gendarmes sont chargés de les conduire dans les prisons de la ville la plus proche ; mais, se trouvant obligés de faire halte à moitié chemin, les voleurs firent le projet de se sauver au moment du départ ; comment ont-ils fait pour y parvenir ?

Opération.

Mettez sur une table cinq jetons qui représenteront les cinq voleurs ; ayez ensuite un jeton dans chaque main qui seront les deux gendarmes. Vous prendrez ensuite un voleur de chaque main jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus, en commençant à les prendre de la main droite, et ensuite de la gauche, puis après de la droite, et ainsi alternativement ; et, pour les dé-

poser lorsqu'on fera halte, il faut les mettre en commençant par la main gauche, et ensuite par la droite et la gauche, etc. Lorsqu'on voudra les prendre pour s'en aller, il faut commencer à les prendre de la main droite, ensuite de la gauche, et toujours successivement jusqu'à la fin, pour lors les cinq voleurs se trouveront dans une seule main, et les deux gendarmes dans l'autre ; par ce moyen les voleurs se sauveront.

ADDITION AMUSANTE.

Un maître d'arithmétique, pour égayer ses écoliers, leur fait voir une addition qu'il leur dit être le total de six rangées de quatre chiffres chacune, dont ils poseront trois rangées à volonté.

Opération.

Il multiplie secrètement 9,999 par 3,

ce qui fait 29,997 qu'il fait voir à ses disciples.

Les disciples forment les trois rangées suivantes de quatre chiffres chacune.

Le maître ajoute ces trois autres rangées, qui ne sont que le complément de neuf.	7285	}	rangées des disciples.
	5829		
	3456		
	2714	}	rangées du maître.
	4170		
	6543		
	29,997		

Si l'on voulait qu'il y eût des livres, sous et deniers, il faudrait poser, pour les deniers leurs complémens à 12, et aux sous leurs complémens à 20.

L'on aurait, dans l'exemple précédent, 3 sous pour les deniers et 3 livres pour les sous, qui, joint au nombre ci-dessus, feraient 30,000 livres 3 s. 0 den. Si l'on voulait opérer sur d'autres nombres que

sur des 9, par exemple, 6,666, ou bien 7,777, etc. ; il faudrait prévenir les personnes de ne pas employer de plus forts chiffres que 6 et 7. Le reste de l'opération serait le même que ci-dessus.

LE CADRAN.

Déterminer sur un cadran l'heure à laquelle une personne aura secrètement choisi de se lever.

Dites à la personne de mettre à volonté son doigt sur une des heures du cadran, autre que l'heure à laquelle elle se propose de se lever ; ajoutez mentalement 12 à l'heure qu'elle indiquera avec le doigt. Supposons qu'elle indique quatre heures, dites - lui de prononcer à voix basse, sur 4 heures indiquées, l'heure à laquelle elle veut se lever, et de suivre, en rétrogradant, jusqu'à 16 où elle fixera

son doigt. Elle indiquera elle-même l'heure de son lever.

Exemple.

Supposons qu'elle veuille se lever à 9 heures, elle dira tout bas, 9 sur 4 heures, 10 sur 3, 11 sur 2, 12 sur 1, 13 sur midi, 14 sur 11 heures, 15 sur 10, et 16 sur 9, où elle fixera son doigt, et ce sera l'heure qu'elle a pensée.

LES TROIS RANGÉES DE JETONS.

Faites faire trois rangées égales du nombre de jetons qu'on voudra, sans que vous en ayez connaissance ; il faut que les rangées soient formées en hauteur. La chose étant faite, vous ferez ôter ce que vous voudrez de jetons des deux rangées de chaque côté, que vous ferez mettre dans la rangée du milieu ; et vous ferez

ensuite ôter de la rangée du milieu autant de jetons qu'il y en a dans l'une des rangées de côté, vous triplerez le nombre des jetons que vous avez fait ôter la première fois des deux rangées de côté, pour être mis à la rangée du milieu; alors vous aurez le nombre juste des jetons qui resteront dans la rangée du milieu. Par exemple, chaque rangée est composée de 10 jetons; on en ôte 3 pour mettre au milieu, qui fait alors 16; on ôte du milieu 7 jetons, reste 9; triplez les jetons que vous avez fait ôter la première fois d'un des côtés qui est 3, vous aurez 9, qui sera le nombre juste des jetons qui resteront au milieu.

JEU DE MOTS.

Cette petite récréation procure à tout le monde le plaisir de faire, chacun à son tour, des demandes et des réponses

qui se varient infiniment par les différens mélanges des cartes.

Il faut écrire chaque demande et chaque réponse sur une carte séparée, et qu'il y ait autant de l'un que de l'autre. Vous donnerez les demandes à un homme, les réponses à une dame; il faut tirer carte par carte, pour faire la demande et la réponse. Les personnes peuvent à chaque fois mêler leurs cartes, pour faire voir que les demandes et les réponses se font sans préparation, et qu'elles proviennent du hasard.

Demands.

Aimez-vous à folâtrer ?

Êtes-vous amoureuse ?

Êtes-vous obligeante ?

Aimez-vous le son du flageolet ?

Êtes-vous fidelle ?

Aimez-vous que l'on vous presse ?

Êtes-vous capricieuse ?

Aimez-vous le tête-à-tête ?

Aimez-vous la galanterie ?

Aimez-vous que l'on admire vos charmes ?

Aimez-vous certain doux plaisir ?

Êtes-vous caressante ?

Aimez-vous le fruit défendu ?

Aimez-vous à voir la feuille à l'envers ?

Êtes-vous exigeante ?

Êtes-vous vive en amour ?

Réponses.

Du matin au soir.

Que trop.

Beaucoup.

Avec plaisir.

Selon l'occasion.

Infiniment sur le gazon.

Rarement.

Oui, au milieu d'un bois.

Assurément.

Tous les soirs en me couchant.

Embrassez-moi je vous le dirai.

J'aime à le prouver.

C'est ce que j'aime le plus.

Oui, dans un bosquet à l'ombre du
mystère.

Une fois le jour.

C'est ce qu'il faut éprouver.

LES TRENTE MARAUDEURS.

Cinq canonniers, cinq dragons, cinq grenadiers, et quinze soldats de différens corps, sont pris à la maraude. Le général décide que quinze seront pendus, et enjoint au major de faire mettre ces trente hommes sur un même alignement dans l'ordre qu'il voudra, et qu'ensuite, commençant par la gauche, on les compterait de suite, que le neuvième serait pendu, et que, lorsqu'on serait à la fin de la ligne, on reviendrait par la gauche, chacun restant à son poste, jusqu'à ce que

la ligne soit réduite à quinze hommes qui auraient leur grace. On demande dans quel ordre il faut que ces hommes soient placés, pour que les canonniers, les dragons, et les grenadiers, soient sauvés ?

Solution.

Le major voulant sauver les canonniers, les dragons et les grenadiers, il fait placer ces trente hommes ainsi qu'il suit : savoir, 4 canonniers, 5 soldats, 2 grenadiers, 1 soldat, 3 dragons, 1 soldat, 1 canonnier, 2 soldats, 2 dragons, 3 soldats, 1 grenadier, 2 soldats, 2 grenadiers et 1 soldat.

On peut se servir des syllabes suivantes pour l'arrangement :

Po-pu-lem vir-gam ma-ter re-gi-na fe-re-bat.

4 5 2 1 3 1 1 2 2 3 1 2 2 1

On disposera d'abord quatre hommes de suite de ceux qu'on veut sauver, at-

tendu que les syllabes commencent par PO, et que l'O est la quatrième voyelle; on mettra ensuite cinq de ceux qu'on veut faire mourir, parce que l'U qui est dans la syllabe PU est la cinquième voyelle, et ainsi de suite alternativement.

LES TROIS FLEURS.

Soient trois fleurs, une rose, un œillet, une renoncule. Désignez-les mentalement par les voyelles A, E, I, ainsi que les trois personnes choisies pour les prendre. Observez que les trois fleurs varient; mais les trois personnes ne doivent point changer; il faut qu'elles restent dans l'ordre que vous les avez placées. Ayez 24 jetons; donnez-en 1 à la personne A, deux à celle E, et 3 à celle I, et mettez sur la table les 18 jetons restans. Vous étant ensuite caché, dites que la personne qui a pris la rose

prenne autant de jetons qu'elle en a ; que celle qui a l'œillet prenne le double de ce qu'elle a ; et que celle qui a la renoncule prenne le quadruple de ce qu'elle a. Cela étant fait , voyez le nombre de jetons restans sur la table ; il n'en doit rester que 1 , 2 , 3 , 5 , 6 ou 7 , qu'il faut rapporter aux syllabes des mots suivans :

1	2	3	5	6	7
Parfer—César—jadis—devint—si grand—prince.					

Il faut faire attention que s'il n'est resté qu'un jeton , les deux syllabes *parfer* , désignent que la personne A a la rose ; celle E a l'œillet , et celle I a la renoncule ; de même s'il en reste six , les deux syllabes , *si grand* , marquent que la première personne , marquée A , a la renoncule marquée I ; la deuxième personne , marquée E , a la rose marquée A , et la troisième personne , marquée I , a l'œillet marqué E , ainsi de suite pour les autres variations , lorsqu'on voudra

recommencer en changeant de fleurs.

~~~~~

### LE JEU DE L'ANNEAU.

Il ne faut que neuf personnes pour faire ce jeu ; vous ferez mettre les neuf personnes à la suite les unes des autres, et vous indiquerez par quel côté on devra commencer à compter un jusqu'à neuf ; ensuite, vous donnerez un anneau, en proposant de le donner secrètement à une des neuf personnes qui le mettra à la main, au doigt, et à la phalange du doigt qu'elle voudra ; que vous devinerez la personne qui aura l'anneau, à quel main, à quel doigt, et à quelle phalange il sera placé.

#### *Opération.*

Faites doubler le rang de la personne.

Faites multiplier par 5.

On y ajoutera la main, savoir, 1,

s'il est à la droite , ou 2 , s'il est à la gauche.

Faites multiplier par 10.

On y ajoutera le rang du doigt , en comptant 1 sur le pouce.

Faites encore multiplier par 10.

On ajoutera le nombre de la phalange , en comptant 1 sur celle qui est à l'extrémité du doigt.

Demandez la somme totale que produira ces différens calculs ; le premier chiffre à gauche indiquera la personne qui a l'anneau , le second indiquera à quelle main il est , le troisième marquera à quel doigt , et le quatrième désignera à quelle phalange.

---

### LE PARTAGE ÉGAL.

Question embarrassante qu'on propose à quelqu'un à résoudre.

Vous poserez trois sommes sur un



papier , et vous direz à la compagnie :  
Voilà trois sommes très-différentes l'une  
de l'autre , et très - disproportionnées ;  
cependant je voudrais les partager entre  
trois personnes , de façon qu'elles aient  
chacune une somme égale , et cela sans  
rien déranger à chacune de ces sommes.  
Cela vous paraîtra très-difficile : cepen-  
dant rien n'est si simple ; une addition  
suffira pour vous prouver que le con-  
tingent de chacun sera le même , et que  
leur partage ne les enrichira pas beau-  
coup ; en voilà la preuve :

*Exemple.*

5,154,122

61,254

7,218

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

5

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

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

Voilà donc mon partage fait, et chaque personne n'aura que 18; ainsi que le prouve l'exemple ci-dessus.

Il ne s'agit que d'avoir attention, en posant les sommes, d'arranger les chiffres, de façon que chaque somme ne forme pas plus que le nombre 18.

Vous pouvez faire cette question sur telle somme qu'il vous plaira, en observant, comme dessus, que le nombre de chiffres posés n'excede pas la somme que vous desirez qu'il reste à chacun.

### LES TROIS MARIJ JALOUX.

Trois maris jaloux se trouvent avec

la chèvre, ni la chèvre avec le chou qu'en sa présence.

### LE PANIER ET LES CENT CAILLOUX.

Il y a un panier et cent cailloux rangés en ligne droite et à des espaces égaux d'une toise. On propose de les ramasser et de les rapporter dans le panier un à un, en allant d'abord chercher le premier, ensuite le second, et ainsi de suite jusqu'au dernier. Combien de toises doit faire celui qui entreprendra cet ouvrage?

#### *Solution.*

Il est bien clair que, pour le premier caillou, il faut faire deux toises, une pour aller et l'autre pour revenir; que, pour le second, il faut faire quatre toises, deux pour aller, deux pour revenir; et

ainsi de suite en augmentant de deux jusqu'au centième, qui exigera deux cents toises de chemin, cent pour aller, cent pour revenir. Il est d'ailleurs facile d'appercevoir que ces nombres forment une progression arithmétique dont le nombre des termes est 100; le premier 2 et le centième 200. Ainsi la somme totale sera le produit de 202 par 50, ou 10,100 toises; ce qui fait plus de quatre lieues moyennes de France, ou cinq petites lieues.

Une personne paria qu'elle irait du Luxembourg au château de Meudon toucher la grille d'entrée, et qu'elle reviendrait au Luxembourg avant qu'une autre personne eût ramassé cent cailloux espacés comme ci-dessus, et sous les mêmes conditions. La première personne gagna, et en effet elle le devait; car je doute qu'il y ait du Luxembourg à Meudon 5,050 toises, ce qui en fait pour aller et revenir 10,100. Or, celui

qui allait à Meudon avait, sur celui qui ramassait les cailloux, l'avantage de n'avoir pas à se baisser cent fois de suite, et à se relever autant de fois ; ce qui devait extrêmement ralentir son opération. Aussi la première personne fut-elle de retour, que l'autre était à peine au quatre-vingt-cinquième caillou.

### LES TREIZE PAUVRES.

Une personne voulant faire l'aumône à treize pauvres, n'a que douze écus, et veut en donner un à chacun, excepté à l'un d'entre eux, qui est en état de travailler ; mais elle voudrait qu'il lui semblât que le hasard est cause qu'il n'a rien eu.

#### *Solution.*

Disposez en rond treize cartes, ou treize jetons, qui représenteront les treize

pauvres. Comptez-les depuis un jusqu'à neuf, en tournant toujours du même côté, et en faisant sortir du rang le neuvième, auquel on donnera un écu, et il se trouvera que le onzième, à compter de celui par lequel on a commencé, restera le dernier, et n'aura par conséquent aucune part à l'aumône. S'il n'y avait que douze pauvres et onze écus à distribuer, il faudrait alors commencer à compter par celui qui précède celui qu'on veut exclure.

*Nota.* On peut laisser la personne à laquelle on propose le problème, maîtresse de désigner le pauvre qu'elle voudra exclure, et suivre après qu'elle l'a désigné l'ordre ci-dessus.

---

### LA VENTE DES ŒUFS.

On donne quatre-vingt-dix œufs à vendre à trois femmes, et il faut qu'elles

les vendent le même prix, et qu'elles rapportent toutes trois une somme égale; on demande comment elles ont fait pour y parvenir, en observant que ces femmes doivent avoir chacune un nombre différent d'œufs à vendre.

*Solution.*

La première femme a dix œufs; elle en vend sept pour un sou, ci. 1 s.

La deuxième en a trente; elle en vend vingt-huit à sept pour un sou, ci. . . . . 4

La troisième en a cinquante, elle en vend quarante-neuf à sept pour un sou, ci. . . . . 7 s.

---

Il en reste trois à la première, qu'elle vend à trois sous pièce, qui font neuf sous, qui, joints au sou de sa première vente, font. . . . . 10 s.

La deuxième en a deux, qu'elle vend trois sous pièce, qui font six  
5 \*

106 LE NOUVEAU COMUS.

sous, qui, joints au quatre sous de sa première vente, font. . . . . 10 s.

La troisième en a un, qu'elle vend trois sous, qui joints au sept sous de sa première vente, font. . 10

---

Par ce moyen les œufs ont été vendus le même prix par les trois femmes, et elles ont toutes les trois rapporté une somme égale.

LE BERGER ET LES MOUTONS.

On demande à un berger combien il a de moutons dans sa bergerie. Il répond qu'il en ignore le nombre ; mais qu'il sait qu'en les comptant deux à deux, il en reste un ; trois à trois, il en reste un ; quatre à quatre, il en reste un ; cinq à cinq, il en reste un ; six à six, il en reste un ; et qu'en les comptant sept à sept, il n'en reste point. On demande d'en déterminer le nombre.



*Solution.*

J'observe que le nombre cherché doit contenir le produit successif de ces nombres 2, 3, 4, 5, 6; plus une unité. Ce nombre est donc :

|    |                             |         |
|----|-----------------------------|---------|
| 1° | 2, multiplié par 3, donne   | 6       |
| 2° | 6, multiplié par 4, donne   | 24      |
| 3° | 24, multiplié par 5, donne  | 120     |
| 4° | 120, multiplié par 6, donne | 720     |
|    | Plus. . . . .               | 1 unité |

---

Nombre cherché. 721 moutons.

*Preuve.*

Dans ce nombre de 721, on trouve :

- 1° 360 fois 2 moutons, plus 1
- 2° 240 fois 3 moutons, plus 1
- 3° 180 fois 4 moutons, plus 1
- 4° 144 fois 5 moutons, plus 1
- 5° 120 fois 6 moutons, plus 1
- 6° 103 fois 7 moutons.

Ce qui fait exactement 721 moutons qu'il y avait dans la bergerie.

## LE FILS CHARITABLE.

Un fils demande à son père de lui donner autant d'argent qu'il en a dans sa bourse : le père lui accorde sa demande ; en conséquence il donne trois écus aux pauvres. Il rentre chez lui , et prie sa mère de lui donner autant d'argent qu'il lui en reste ; elle le fait : il sort , et donne trois écus aux prisonniers. A quelques pas de là il rencontre son grand-père , et le prie de lui donner autant d'argent qu'il lui en reste ; ce qui lui est accordé : il donne trois écus à une dame de charité , pour soulager les pauvres malades. Il rentre chez lui avec un écu. Combien avait-il d'argent en premier lieu ?

*Solution.*

Ce fils avait, en premier lieu, dans sa bourse, 8 livres 5 sous, car son père lui

donne 8 livres 5 sous ; il a donc 16 liv. 10 sous ; il donne trois écus ou 9 livres aux pauvres , il lui reste 7 livres 10 sous ; sa mère lui en donne autant , il a quinze livres ; il donne 9 livres aux prisonniers , il lui reste 6 livres ; son grand-père lui donne 6 livres , il a 12 livres ; il donne 9 livres à la dame de charité , il ne lui reste donc plus qu'un écu en dernier lieu.

---

### LE JEUNE SEIGNEUR ET SON GOUVERNEUR.

Le gouverneur d'un jeune seigneur exaltait la haute naissance de son pupille, assurant qu'il avait 800 ans de noblesse, tant du côté paternel que du côté maternel, sans mélange de roture du côté des mères ; qu'il en avait les preuves , par titres authentiques, attestées par le généalogiste de la cour, qui avait examiné ces titres avec la plus grande exactitude, et

le scrupule qu'on lui connaît. Un géomètre qui était présent dit froidement au gouverneur : M. le marquis compte donc, à 4 générations par siècle, 32 générations d'aïeux et d'aïeules tous nobles ? Sans doute, répliqua le gouverneur. Combien le généalogiste a-t-il donc trouvé de personnes qui aient coopéré directement à la production de M. le marquis ? Belle question, reprit le gouverneur, ( qui s'était chargé d'enseigner les mathématiques au jeune marquis ), soixante-quatre personnes. Le géomètre répond en souriant : Pour moi, qui n'ai pas l'honneur d'enseigner M. le marquis, mais qui sais calculer, je soutiens que 8,589,934,599 personnes ont coopéré directement à la production de M. le marquis ; qu'ainsi, il est à parier que dans cette espace de 800 ans, il y a eu des personnes de tous les rangs, et de tous les métiers, qui ont coopéré, en légitime mariage, à la production de M. le marquis. Vous professez ; pre-

nez la plume, et voyons ensemble qui de nous deux a raison.

*Solution.*

M. le marquis a un père et une mère; son père a eu un père et une mère, et sa mère autant; voilà donc quatre personnes nobles qui ont coopéré à la production du père et de la mère de M. le marquis, par conséquent à la sienne; chacune de ces quatre personnes a eu un père et une mère; donc huit personnes ont produit ces quatre; chacune de ces huit personnes a eu un père et une mère, conséquemment seize personnes ont produit les huit; ces seize personnes ont, par la même raison, été produites par trente-deux personnes; ces trente-deux par soixante-quatre, ainsi de suite, de sorte que ces générations forment cette progression géométrique, croissante de 32 termes, savoir; 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128. Ainsi, de progression en progression, jus-

qu'au 32<sup>me</sup> terme qui est le dernier ; mais, comme 2 est le petit terme qui doit être ôté du dernier terme , on commencera la progression par le nombre 4 ; on dira donc, 4 et 4 font 8 ; 8 et 8 font 16, ainsi de suite jusqu'au 32<sup>me</sup> terme qui produira 8,589,934,592. Duquel nombre on ôtera le plus petit terme, qui est 2, comme étant égal au premier 2, qui se trouve être la souche principale de toutes les progressions ; il restera alors 8,589,934,590, qui forme le nombre des aïeux de M. le marquis depuis 800 ans jusqu'à lui.

---

### LA CHOSE IMPOSSIBLE.

Un homme ayant fait quelque chose de fort agréable à un souverain, celui-ci veut le récompenser, et lui ordonne de faire la demande qu'il voudra, lui promettant qu'elle lui sera accordée. Cet homme, qui est instruit dans la science des

nombres, se borne à supplier le monarque de lui faire donner la quantité de bled qui proviendrait, en commençant par un grain, et en doublant soixante-trois fois de suite. On demande quelle est la valeur de cette récompense ?

Un auteur arabe, Al-Sephadi, raconte l'origine de ce problème d'une manière assez curieuse, pour trouver place ici. Un roi de Perse, dit-il, ayant imaginé le jeu de tric-trac, en était tout glorieux. Mais il y avait dans les états du roi de l'Inde un mathématicien nommé Sessa, fils de Daher, qui inventa le jeu d'échecs. Il le présenta à son maître, qui en fut si satisfait, qu'il voulut lui en donner une marque digne de sa magnificence, et lui ordonna de demander la récompense qu'il voudrait, lui promettant qu'elle lui serait accordée. Le mathématicien se borna à demander un grain de bled pour la première case de son échiquier, deux pour la seconde, quatre pour la troisième, et

ainsi de suite jusqu'à la dernière ou la soixante-quatrième. Le prince s'indigna presque d'une demande qu'il jugeait répondre mal à sa libéralité, et ordonna à son visir de satisfaire Sessa. Mais quel fut l'étonnement de ce ministre, lorsqu'ayant fait calculer la quantité de bled nécessaire pour remplir l'ordre du prince, il vit que non seulement il n'y avait pas assez de grains dans ses greniers, mais même dans tous ceux de ses sujets, et dans toute l'Asie. Il en rendit compte au roi, qui fit appeler le mathématicien, et lui dit qu'il reconnoissait n'être pas assez riche pour remplir sa demande, dont la subtilité l'étonnait encore plus que l'invention du jeu qu'il lui avait présenté.

Telle est, pour le remarquer en passant, l'origine du jeu des échecs, du moins au rapport de l'historien arabe, Al-Sephadi. Mais ce n'est pas ici notre objet de discuter ce qui en est ; occupons-nous



du calcul des grains demandés par le mathématicien Sessa.

*Solution.*

On trouve, en faisant ce calcul, que le 74<sup>me</sup> terme de la progression double, en commençant par l'unité, est le nombre 922, 337, 203, 685, 4775, 808. Or, dans la progression double, commençant par l'unité, la somme de tous les termes se trouve en doublant le dernier, et en ôtant l'unité. Ainsi, le nombre des grains de bled nécessaires pour remplir la demande de Sessa était le suivant, 184,467,4407,370,9551,615. Or, l'on trouve qu'une livre de bled de médiocre grosseur, et médiocrement sec, contient environ 12,800 grains, et conséquemment le septier de bled, qui est de 240 livres, poids moyen, en contiendrait environ, 3,072,000 ; je le suppose de 3,100,000 : divisant donc le

nombre des grains trouvés ci-dessus par ce dernier nombre , il en résulterait 59,505,620,044,422 septiers, qu'il eût fallu pour acquitter la promesse du roi indien. En supposant encore qu'un arpent de terre ensemencé rendit cinq septiers, il faudrait, pour produire en une année la quantité de septiers ci-dessus, la quantité de 1,190,112,408,884 arpens ; ce qui fait près de huit fois la surface entière du globe de la terre ; car, la circonférence de la terre, étant supposée de 9,000 lieues moyennes, c'est-à-dire, de 2,280 toises au degré, sa surface entière, y comprise celle des eaux de toute espèce, se trouve de 148,882,176,000 arpens.

---

### LE TESTAMENT.

Un père, en mourant, laisse sa femme enceinte. Il ordonne par son testa-

ment que, si elle accouche d'un mâle, il héritera des deux tiers de son bien, et sa femme de l'autre; mais, si elle accouche d'une fille, la mère héritera des deux tiers, et sa fille d'un tiers. Cette femme accouche de deux enfans, un garçon et une fille. Quelle sera la part d'un chacun ?

*Solution.*

Ce problème n'a de difficulté que celle de reconnaître la volonté du testateur. Or, on a coutume de l'interpréter ainsi, puisque ce testateur a ordonné que, dans le cas où sa femme accoucherait d'un garçon, cet enfant aura les deux tiers de son bien, et la mère un tiers, il s'ensuit que son dessein a été de faire à son fils un avantage double de celui de la mère. Et, puisque, dans le cas où celle-ci accouchera d'une fille, il a voulu que la mère eût les deux tiers de son bien, et la fille l'autre tiers, on en doit conclure

que son dessein a été que la part de la mère fût double de celle de la fille. Pour allier donc ces deux conditions, il faut partager la succession de manière que le fils ait deux fois autant que la mère, et la mère deux fois autant que la fille. Ainsi, en supposant le bien à partager de 30,000 l.; la part du fils serait de 17,142 l.  $\frac{6}{7}$ ; celle de la mère, de 8,591 liv.  $\frac{3}{7}$ ; et celle de la fille, de 4,285 liv.  $\frac{5}{7}$ .

On propose ordinairement, à la suite de ce problème une autre difficulté. On suppose que cette mère accouche de deux garçons et d'une fille, et l'on demande quel sera, dans ce cas, le partage de la succession.

Je crois n'avoir d'autre réponse à faire que celle que feraient les jurisconsultes; savoir: que le testament serait nul dans ce cas; car, y ayant un enfant d'omis dans le testament, toutes lois connues en prononceraient la nullité; attendu, 1<sup>o</sup> que la loi est précise; 2<sup>o</sup> qu'il est

impossible de démêler quelles auraient été les dispositions du testateur, s'il avait eu deux garçons, ou s'il avait prévu que sa femme en eût mis deux au monde.

### LE FINANCIER ET LE GÉOMÈTRE.

Un financier, qui se flattait d'être bon arithméticien, dit à un géomètre, en lui montrant sa bourse de louis d'or : si vous déterminez par vos combinaisons combien il y a de plus dans cette bourse, que dans ce sac, qui contient 3,474 liv. je vous donne cent louis d'or ; si vous ne le devinez pas, vous me ferez présent de votre télescope. Le géomètre accepte la proposition, et dit au financier : Ajoutez 6,526 liv. à la valeur de vos louis d'or ; ôtez 10,000 liv. du résultat ; le reste sera l'excédant de vos louis d'or, sur la somme de 3,473 liv. On vérifie, on trouve dans

la bourse de louis d'or 17,952 liv., à  
 quoi, ajoutant 6,526, on a 24,478,  
 d'où on ôte 10,000 liv., il reste 14,478,  
 différence de 17,952 à 3,474 liv.

$$\begin{array}{r}
 \text{Car qui de } 17,952 \\
 \text{ôte. . . . . } 3,474 \\
 \hline
 \text{il reste. . . } 14,478 \\
 \hline
 \text{Preuve. . . } 17,952
 \end{array}$$

Le financier paya les cent louis d'or  
 au géomètre, sans concevoir la raison de  
 l'opération ; c'est que le financier igno-  
 rait les propriétés du complément arith-  
 métique.

### LE MULET ET L'ÂNESSE.

Un mulet et une ânesse faisaient voyage  
 ensemble ; l'ânesse se plaignait du fardeau  
 dont elle était chargée. Le mulet lui dit :  
 Animal paresseux, de quoi te plains-tu ?

Si tu me donnais un des sacs que tu portes, j'en aurais le double des tiens; mais si je t'en donnais un des miens, nous en aurions seulement autant l'un que l'autre. On demande quel était le nombre de sacs dont l'un et l'autre étaient chargés ?

Ce problème est tiré d'un recueil d'épigrammes grecques, connu sous le nom d'anthologie. On a ainsi traduit en latin presque littéralement le problème grec avec sa solution :

*Una cum mulo vinum portabat asella,  
Et quæ suo graviter sub pondere pressa gemit.  
Talibus at dictis mox increpat ipse gementem :  
Mater, quid luges, teneræ de more puellæ ?  
Dupla tuis, si des mensuram, pondera gesto;  
At si mensuram accipias, æqualia porto.*

L'analyse du problème a aussi été exprimée en assez mauvais vers latins que je donne seulement ici à cause de sa singularité; les voici :

*Unam asina accipiens, amittens mulus et unam,  
Si fiant æqui, certè utriusq; ante duobus*

*Distabant à se. Accipiat si mulus at unam,  
 Amittatque asina unam, tunc distantia fiet  
 Inter eos quatuor. Muli at cùm pondera dupla  
 Ergo habet hæc quatuor tantùm, mulusque habet octo.  
 Unam asinæ si eddas, si reddat mulus et unam,  
 Mensuras quinque hæc, et septem mulus habebunt,*

C'est-à-dire : Puisque le mulet donnant une de ses mesures à l'ânesse, ils se trouvent également chargés, il est évident que la différence des mesures qu'ils portent, est égale à deux. Maintenant, si le mulet en reçoit une de celles de l'ânesse, la différence sera de quatre; mais alors le mulet aura le double du nombre des mesures : conséquemment le mulet en aura huit, et l'ânesse quatre. Que le mulet en rende donc une à l'ânesse, celle-ci en aura cinq, et le premier en aura sept. Ce sont les nombres de mesures dont ils étaient chargés, et la réponse à la question.



## LES TROIS GRACES ET LES NEUF MUSES.

Les trois graces, portant des oranges, dont elles ont chacune un égal nombre, sont rencontrées par les neuf muses, qui leur en demandent; elles leur en donnent chacune le même nombre; après cela chaque muse et chaque grace se trouve également partagée. Combien en auraient les premières?

### *Solution.*

Le moindre nombre qui satisfasse à la question est douze; car, en supposant que chaque grace en eût donné une à chaque muse, elles se trouveront en avoir chacune trois, et il en restera trois à chaque grace.

Les nombres 24, 36, etc., satisferont

également à la question ; après la distribution faite , chacune des graces et des muses en eût eu 6 ou 9 , etc.

### LE PARTAGE DU LOUIS D'OR.

On propose de partager un louis d'or à trois personnes ; savoir : la moitié à la première , le tiers à la deuxième , et le quart à la troisième. On demande si la chose peut se faire sans être obligé d'y ajouter une autre somme. Si l'on vous dit que cela se peut , vous prouverez le contraire en disant : la moitié de 24 est 12 , le tiers de 24 est 8 , et le quart est 6. Par conséquent , 12 , 8 , et 6 , joints ensemble , font bien 26 ; il faudrait donc ajouter pour lors 2 liv. de plus , pour pouvoir en faire le partage selon la proposition ; c'est pourquoi l'opération paraît difficile , n'ayant que 24 liv. à diviser.

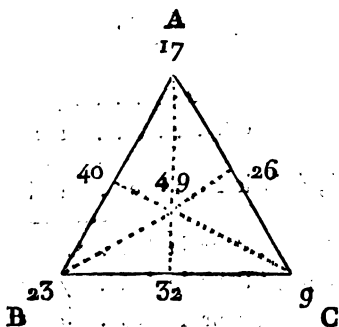
Voici ce qu'il faut faire : Il faut trouver un nombre au-dessous de 24, dans lequel la  $\frac{1}{2}$ , le  $\frac{1}{3}$  et le  $\frac{1}{4}$  puissent aller. Je trouve que 12 me suffit, et qu'il me reste  $\frac{11}{13}$  de plus au-dessus de 12. Je prends donc le  $\frac{1}{13}$  de 24 l., qui est 1 l. 16 s. 11 d.  $\frac{1}{13}$ ; laquelle somme étant ôtée de 24 liv., reste 22 liv. 3 s. 0 d.  $\frac{12}{13}$  : lesquelles, divisées par  $\frac{1}{2}$ , par  $\frac{1}{3}$  et par  $\frac{1}{4}$ , font 24 liv. juste.

*Exemple.*

|                                              |                                 |                       |
|----------------------------------------------|---------------------------------|-----------------------|
| Le $\frac{1}{13}$ de . . . . .               | 24 l. 0 s. 0 d.                 |                       |
| est. . . . .                                 | 1 16 11 $\frac{1}{13}$          |                       |
| <hr style="width: 20%; margin-left: auto;"/> |                                 |                       |
| qui, ôtés de 24, reste . .                   | 22 3 0 $\frac{12}{13}$          |                       |
| <hr style="width: 20%; margin-left: auto;"/> |                                 |                       |
| Alors prenez {                               | Pour la $\frac{1}{2}$ . . . . . | 11 1 6 $\frac{6}{13}$ |
|                                              | Pour le $\frac{1}{3}$ . . . . . | 7 7 8 $\frac{4}{13}$  |
|                                              | Pour le $\frac{1}{4}$ . . . . . | 5 10 9 $\frac{3}{13}$ |
| <hr style="width: 20%; margin-left: auto;"/> |                                 |                       |
| Qui fait. . . . .                            | 24 0 0                          |                       |
| Il reste donc de bénéfice. . .               | 1 16 11 $\frac{1}{13}$          |                       |

## LE TRIANGLE ÉQUILATÉRAL.

La valeur du triangle équilatéral et son application à la démonstration de la trinité peut aussi bien se prouver par l'arithmétique que par les raisons géométriques ; en voici la preuve :



Posez ou évaluez chaque angle à tel nombre qu'il vous plaira, comme à l'exemple ci-dessus ; l'angle A à 17, celui B à 23, et l'angle C à 9.

Additionnez l'angle A et celui B, vous trouverez le nombre 40 pour la valeur du côté A et B, vous la poserez; pour celui A et C, vous trouverez 26 que vous poserez aussi, et pour la base B C, vous trouverez 32, que vous poserez également.

Additionnez tel de ces côtés que vous voudrez, avec l'angle opposé, il formera un nombre qui sera toujours le même et pareil aux trois angles, et chaque côté additionné séparément coopèrera également à la valeur du nombre du milieu formé par l'addition d'un des côtés.

### L'ÉTRANGER A PARIS.

Un étranger, arrivant à Paris, se mit à l'auberge pour trente jours, à raison de vingt sous par jour, il n'avait que cinq pièces, valant ensemble trente livres, avec lesquelles il satisfait tous les

jours son hôte, sans qu'il restât rien de dû de part ni d'autre.

On demande la valeur des cinq pièces.

*Solution.*

Il est facile de voir que la moindre des pièces doit être de vingt

|                                   |          |
|-----------------------------------|----------|
| sous ou. . . . .                  | 1 livre. |
| La deuxième doit être de. . . . . | 2        |
| La troisième de. . . . .          | 4        |
| La quatrième de. . . . .          | 8        |
| La cinquième de. . . . .          | 15       |
|                                   | <hr/>    |
| Total. . . . .                    | 30       |

Le premier jour il donne la première pièce une livre.

Le deuxième jour il donne 2 livres, et retire la première.

Le troisième, il donne 1 livre.

Le quatrième, il donne 4 livres et retire 1 livre et 2 livres, et ainsi de suite comme on peut le vérifier.

## LE PÈRE DE FAMILLE.

Un père de famille ordonne, par son testament, que l'aîné de ses enfans prendra sur tous ses biens 10,000 liv., et la septième partie de ce qui restera; le deuxième 20,000 liv., et la septième partie de ce qui restera; le troisième, 30,000 liv. et la septième partie du surplus; et ainsi jusqu'au dernier en augmentant toujours de 10,000 liv. Ses enfans ayant suivi la disposition du testament, il se trouve qu'ils ont été également partagés. On demande combien il y avait d'enfans, quel était le bien de ce père, et quelle a été la part de chacun des enfans.

*Solution.*

On trouve, par l'analyse, que le bien du père était de 360,000 liv.; qu'il y

6\*

avait six enfans , et qu'ils ont eu chacun la somme de 60,000 liv.

En effet le premier prenant 10,000 liv. le restant du bien est de 350,000 liv. dont la septième partie est 50,000 liv. qui, avec 10,000 liv. font 60,000 liv. Le premier enfant ayant pris sa portion , il reste 300,000 liv. , sur laquelle somme le second prenant 20,000 liv. le restant est 280,000 liv. dont la septième partie est 40,000 liv. , qui jointes aux 20,000 ci-dessus , font 60,000 liv. ; il reste 240,000 liv. Le troisième prend 30,000 ; il reste 210,000 liv. , dont le septième est 30,000 liv. , qui jointes aux 30,000. qu'il a déjà prises, font 60,000 ; il reste 180,000 liv. Le quatrième prend 40,000 liv. , reste 140,000 liv. ; dont le septième est 20,000 liv. , lesquelles réunies aux 40,000 liv. qu'il a prises , font 60,000 liv. , il reste alors 120,000. Le cinquième prend 50,000 liv. , reste 70,000 l. , dont le septième est 10,000 l. ,



qui, avec les 50,000 liv. qu'il a prises, font 60,000 liv.; il ne reste plus par conséquent que 60,000 liv., qui font la part du sixième enfant.

### LA SEMAINE DES TROIS JEUDIS.

Comment deux hommes peuvent être nés le même jour, mourir au même moment, et cependant avoir vécu un jour, ou même deux, l'un plus que l'autre.

C'est une chose connue de tous les navigateurs, que si un vaisseau fait le tour du monde, en allant d'orient en occident, lorsqu'il rentrera au port, il se trouvera compter un jour de moins que ne comptent les habitans de ce port. Cela vient de ce que le vaisseau, suivant le cours du soleil, a ses jours plus longs; et, sur la totalité des jours comptés dans le voyage, il trouve nécessairement une révolution du soleil de moins.

Au contraire, si on fait le tour de la terre de l'occident à l'orient, comme on va au-devant du soleil, les jours sont plus courts; et, dans le circuit entier autour de la terre, on compte nécessairement une révolution du soleil de plus.

Supposons donc qu'un des jumeaux se soit embarqué sur un vaisseau faisant le tour de la terre de l'est à l'ouest, et que l'autre ait resté sédentaire au port; qu'à l'arrivée du vaisseau, on compte jeudi dans le port, le vaisseau arrivant ne comptera que mercredi, et le jumeau embarqué aura un jour de moins dans sa vie. S'ils mouraient donc le même jour, quoiqu'ils soient nés à la même heure, l'un serait plus âgé que l'autre d'un jour.

Mais supposons à présent que, tandis que l'un fait le tour de la terre de l'est à l'ouest, l'autre le fait de l'ouest à l'est et qu'ils arrivent le même jour au port où on comptera, par exemple, jeudi

le premier comptera mercredi, et l'autre comptera vendredi; ainsi, il y aura deux jours de différence entre leurs âges.

Au reste, il est aisé de voir qu'ils n'en sont pas moins âgés l'un que l'autre, mais que l'un a eu les jours plus longs, et l'autre plus courts dans son voyage.

Si le dernier arrivait un mercredi au port, et le premier un vendredi, celui-là compterait le jour de son arrivée jeudi; ce seroit le lendemain un jeudi pour le port, et enfin ce serait encore le lendemain un jeudi pour les navigateurs arrivant sur le second vaisseau; ce qui serait alors la semaine des trois jeudis.

---

### LA TABATIÈRE.

Un officier présente à des dames du tabac dans une jolie tabatière dont elles sont enchantées. Une de ces dames demande ce que cette jolie tabatière coûte;

L'officier lui répond qu'elle lui coûte un nombre de louis d'or, dont le double, ôté de trente-six, donnera pour reste quatre fois le nombre des louis qu'elle lui coûte. Votre réponse est une énigme que monsieur votre ami voudra bien nous expliquer, répliqua cette dame; volontiers, Madame, dit l'ami.

*Solution.*

Quel que soit le nombre de louis que coûte cette tabatière, je le désigne par 6; et comme, selon M. l'officier, deux fois ce nombre ôté de 36, donne pour reste, 4 fois ce nombre 6, j'aurai cette progression 36, moins 12, égale 4 fois 6. Or, si 36, moins deux fois le nombre de louis que j'ignore, égale 4 fois le nombre de louis que coûte la tabatière, elle revient donc par conséquent à six louis d'achat.

## LE MAQUIGNON.

Un maquignon possède un très-beau cheval dont un homme a envie ; mais cet acheteur, peu disposé à y mettre le prix convenable, est indécis. Le maquignon, pour le déterminer par l'apparence d'un prix médiocre, lui offre de se contenter du prix du vingt-quatrième clou des fers du cheval, payé à raison d'un denier pour le premier clou, de deux pour le deuxième, de quatre pour le troisième, ainsi de suite jusqu'au vingt-quatrième. L'acheteur, croyant le marché fort avantageux pour lui, l'accepte. On demande le prix du cheval.

*Solution.*

Ce cheval coûterait fort cher ; car, en faisant le calcul, on trouve que le vingt-quatrième terme de cette progression,

2, 4, 8, etc., est de 8,388,608 : ainsi ce serait ce nombre de deniers que devrait donner l'acheteur ; ce qui revient à 34,952 livres 10 s. 8 den. Aucun cheval arabe de la plus noble race ne se vendit jamais ce prix.

Si le prix convenu du cheval eût été la valeur de tous les clous, en payant le premier un denier, le second deux, le troisième quatre, etc. ; il serait du double moins le premier terme, c'est-à-dire de 69,908 liv. 1 s. 3 den.

### LES TROIS CORPS-DE-GARDES.

Une femme de campagne porte des œufs au marché, dans une ville de guerre où il y a trois corps-de-gardes à passer. Au premier, elle laisse la moitié de ses œufs et la moitié d'un ; au second, la moitié de ce qui lui restait et la moitié d'un ; au troisième, la moitié de ce qui

lui restait encore, et la moitié d'un : enfin elle arrive au marché avec trois douzaines d'œufs. Comment cela se peut-il faire sans rompre un œuf ?

Il semble, du premier abord, que ce problème soit impossible ; car, comment donner une moitié d'œuf sans en casser aucun ? Cependant, on verra la possibilité, en considérant que, lorsqu'on prend la grande moitié d'un nombre impair, on prend la moitié exacte, plus  $\frac{1}{2}$  : ainsi on trouvera qu'avant le passage du dernier corps-de-garde, il restait à la femme 73 œufs ; car, en ayant donné 37, qui est la moitié, plus la moitié d'un, il lui en restera 36. De même ; avant le deuxième corps de garde, elle en avait 147, et avant le premier 295.

*Preuve.*

|                                      |     |                |     |
|--------------------------------------|-----|----------------|-----|
| Totalité des œufs. . . . .           | 295 |                |     |
| Moitié, plus $\frac{1}{2}$ . . . . . | 148 | donné          | 148 |
|                                      | 147 |                |     |
| Moitié, plus $\frac{1}{2}$ . . . . . | 74  | donné          | 74  |
|                                      | 73  |                |     |
| Moitié, plus $\frac{1}{2}$ . . . . . | 37  | donné          | 37  |
|                                      | 36  |                |     |
| Reste. . . . .                       |     | ajouté         | 36  |
|                                      |     |                | 259 |
|                                      |     | Total. . . . . | 295 |

**LE MAITRE ET SON DOMESTIQUE.**

Une personne aveugle a fait construire dans son cellier neuf caveaux disposés en carré, celui du milieu est destiné pour les liqueurs, et elle en a la clef. Elle ordonne à son domestique de faire arranger, dans les huit caveaux environnans, cinquante-deux barils de vin de la meilleure qualité, de sorte qu'il y ait le même nombre de barils dans les quatre caveaux des



angles, et que les quatre caveaux intermédiaires contiennent aussi un même nombre de barils. Le domestique, en effet, fait placer trois barils dans les caveaux de chaque angle, et dix dans ceux du milieu. Le maître, qui est aveugle, compte en tâtonnant ses barils de vin, et en trouve seize dans chaque rang de trois caveaux. Ensuite le domestique infidèle fait enlever quatre barils du cellier; le maître en est instruit, il vient compter les barils, il en trouve seize dans chaque rang, ce qui le tranquillise. Quelques jours après, il est averti que son domestique a fait encore enlever quatre barils; il vient les compter, et en trouve seize dans chaque rang; il rentre chez lui, persuadé qu'on en veut à son domestique, c'est pourquoi il lui accorde toute sa confiance. Le domestique, au lieu de se corriger, fait encore enlever quatre barils de vin; alors, ce n'est plus qu'un cri général de la part des voisins contre les friponneries du do-

mestique, ce qui oblige le maître à compter encore ses barils, dont il trouve le nombre seize dans chaque rang. Le domestique, ne devenant que plus hardi, fait encore enlever quatre barils; tous les voisins alors indignés le saisissent au collet, et le conduisent à son maître, en certifiant unanimement ce qu'ils ont vu. Le maître visite son cellier, et trouve toujours le même nombre de seize barils de vin dans chaque rang; outré alors de l'accusation, il fait chasser tout le monde, et défend l'entrée de sa maison.

Le domestique a pourtant volé réellement seize barils de vin à son maître; comment a-t-il fait pour que son maître trouve toujours le nombre de seize barils dans chaque rang, toutes les fois qu'il en a fait la visite?

*Solution.*

Les cinq carrés ci - dessous figurés,

représentent les neuf caveaux, savoir : trois de chaque côté et un au milieu ; chacun de ces carrés indique les moyens dont le domestique s'est servi pour arranger à chaque visite de son maître les barils de vin de manière qu'il puisse toujours trouver le nombre seize en comptant successivement seize dans chaque rang.

DISPOSITION DES BARILS.

1<sup>re</sup> position.

|    |                 |    |
|----|-----------------|----|
| 3  | 10              | 3  |
| 10 | <i>liqueur.</i> | 10 |
| 3  | 10              | 3  |

2<sup>me</sup> position.

|   |                 |   |
|---|-----------------|---|
| 4 | 8               | 4 |
| 8 | <i>liqueur.</i> | 8 |
| 4 | 8               | 4 |

3<sup>me</sup> position.

|   |                 |   |
|---|-----------------|---|
| 5 | 6               | 5 |
| 6 | <i>liqueur.</i> | 6 |
| 5 | 6               | 5 |

4<sup>me</sup> position.

|   |                 |   |
|---|-----------------|---|
| 6 | 4               | 6 |
| 4 | <i>liqueur.</i> | 4 |
| 6 | 4               | 6 |

5<sup>me</sup> position.

|   |                 |   |
|---|-----------------|---|
| 7 | 2               | 7 |
| 2 | <i>liqueur.</i> | 2 |
| 7 | 2               | 7 |

## L'AUMONE.

Un homme rencontre, en sortant de sa maison, un certain nombre de pauvres : il veut leur distribuer l'argent qu'il a sur lui. Il trouve qu'en donnant à chacun neuf sous, il en a trente-deux de moins qu'il ne faut ; mais qu'en en donnant à chacun sept, il lui en reste vingt-quatre. Quel était le nombre des pauvres, et la somme que cet homme avait dans sa bourse ?

*Solution.*

Il y avait 28 pauvres, et cet homme avait dans sa bourse 11 liv. ; car, en multipliant 28 par 9, on trouve 252, dont ôtant 32, puisqu'il manquait 32 s., qui valent 11 liv. ; mais, en donnant à chacun des pauvres 7 sous, il n'en fallait que 196 ou 9 fois 16 : par conséquent, il restait 1 liv. 4 sous.

## LES TROIS NOMBRES.

Trois personnes ont un certain nombre d'écus chacune. Il est tel que la première, en donnant aux deux autres autant qu'elles en ont chacune, la seconde pareillement en donnant à chacune des deux autres autant qu'elle en a, enfin, la troisième, faisant la même chose, elles se trouvent en avoir autant l'une que l'autre, savoir, 8. Quelle est la somme qu'a chacune de ces personnes ?

*Solution.*

La première en avait 13, la seconde 7, et la troisième 4 : ce qui est aisé à démontrer, en distribuant les écus de chaque personne suivant l'énoncé du problème.

---

**LE VOLEUR ET LE GENDARME.**

Un voleur, en s'enfuyant, fait huit lieues par jour ; un gendarme le poursuit, qui n'a fait que trois lieues le premier jour, cinq le second, sept le troisième, et ainsi de suite, en augmentant de deux lieues chaque jour. On demande combien de jours mettra le gendarme pour atteindre le voleur, et combien de lieues chacun aura fait.

*Solution.*

Pour résoudre cette question et ces semblables, ajoutez le nombre deux des lieues que le gendarme fait chaque jour, de plus que le précédent, au double seize, du nombre huit des lieues que le voleur fait chaque jour, et ayant ôté de la somme dix-huit, le double six du nombre trois des lieues que le gendarme

a faites le premier jour ; divisez le reste nombre douze par le deux des lieues que le gendarme fait de plus chaque jour , et le quotient six fera connaître que le gendarme atteindra le voleur au bout de six jours , et que par conséquent chacun aura fait quarante-huit lieues , parce que six fois huit font quarante - huit , et que la somme de ces six termes de la progression arithmétique 3,5,7,9,11,13, fait aussi quarante-huit.

---

### L'AVEUGLE.

On introduit un aveugle dans une assemblée de demoiselles ; trompé par le bruit qu'il entend, il leur dit : Bonjour les 24 belles demoiselles ; une d'entre elles lui répond : Nous ne sommes pas 24, mais si nous étions cinq fois ce que nous sommes, nous serions autant au-dessus de 24, que nous sommes au-dessous de

ce nombre. On demande le nombre des demoiselles.

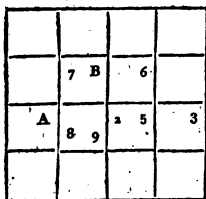
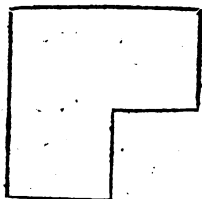
*Solution.*

Le nombre des demoiselles était 8, et en effet 5 fois 8 font 40, qui surpasse 24 de 16, comme 24 surpasse 8 du même nombre 16.

LES QUATRE HÉRITIERS.

Un père, en mourant, ne laisse pour tout bien à ses quatre enfans qu'une pièce de terre d'une forme irrégulière. Les enfans ne veulent pas la vendre; mais ils veulent qu'elle soit divisée en quatre parts égales. On demande de quelle manière il faut s'y prendre pour que chaque enfant ait une portion égale.



*Solution.*1<sup>ere</sup> Figure.2<sup>me</sup> Figure.

Ayez, pour démontrer cette opération, un carré de papier parfaitement égal : pliez-le en seize parties parfaitement égales, comme il est représenté figure 1<sup>ere</sup>, ce qui formera une division de seize carrés. Donnez le premier coup de ciseau au n<sup>o</sup> 1, et coupez les quatre petits carrés, qui sont compris dans les n<sup>os</sup> 1, 2, 3 et 4. Vous ôtez ces quatre carrés coupés ; le reste représente la forme de la pièce de terre, qui doit être divisée en quatre parties égales, ainsi que le représente la figure 2<sup>eme</sup>. Pour cet effet, vous com-

mencez à couper , depuis le n<sup>o</sup> 5 jusqu'au n<sup>o</sup> 6, et vous continuez à couper, depuis le n<sup>o</sup> 6, jusqu'aux n<sup>os</sup> 7, 8, et 9, et pour trouver vos quatre divisions, observez que la première partie que vous avez commencé à couper , depuis les n<sup>os</sup> 5, 6, 7, 8, et 9, forme le premier partage. Vous coupez ensuite à la lettre A , pour avoir le second partage ; puis, vous coupez à la lettre B, qui forme le troisième partage, et la quatrième part se trouve naturellement séparée : vous faites alors voir que les quatre parts sont égales.

---

### LES DEUX AGES.

L'âge d'un père est triple de celui de son fils ; on demande dans combien d'années l'âge du père ne sera que double de celui qu'aura le fils, et si la chose est possible.

*Solution.*

Soit l'âge du père quarante-cinq ans, l'âge du fils, quinze ans, en ajoutant quinze de part et d'autre, le fils aura alors trente ans, et le père soixante ans; il aura par conséquent le double de l'âge de son fils.

## RÉPONSE DE PYTHAGORE.

Dis-moi, illustre Pythagore, combien de disciples fréquentent ton école : Je vais te le dire, répond le philosophe Une moitié étudie les mathématiques, un quart, la physique, un septième garde le silence; et il y a, de plus, trois femmes.

*Solution.*

Il s'agit de trouver un nombre, dont une moitié, un quart et un septième, en y ajoutant trois, fassent ce nombre lui-même. Il est aisé de découvrir que ce nombre est 28.

## LA SENTINELLE.

On pose une sentinelle sur un pont, en lui consignant, sous peine d'être pendu, de laisser passer tous ceux qui diraient la vérité, et de jeter tous ceux qui ne la diraient pas dans la rivière. Un instant après, un homme passe, et lui dit : Tu me jetteras dans l'eau, la sentinelle est fort embarrassée, car si elle jette cet homme dans la rivière, elle manquera à sa consigne, en jetant un homme qui a dit la vérité, et si elle le laisse passer sans le jeter dans l'eau, elle fera grâce à un homme qui n'a pas dit la vérité, ce qui est également contraire à sa consigne; c'est pourquoi on demande par quel moyen (et il en est un) la sentinelle peut éviter la potence sans désertter, et sans demander grâce.

*Réponse.*

Le factionnaire n'a qu'un moyen de

ne pas mourir à la potence, c'est de se jeter lui-même dans la rivière avec une pierre au cou. On me dira peut-être que cette solution n'est point satisfaisante, tant pour celui qui propose, que pour la sentinelle. J'en conviens; mais la consigne qu'on suppose à ce dernier étant souverainement injuste, le soldat est sensé condamné d'avance à la mort sans l'avoir mérité, et puisque la question est absurde, il n'est pas étonnant qu'on en donne une solution peu satisfaisante.

---

### TOUR DE CHARLATAN.

Un charlatatan tenait dans une foire le jeu suivant, qui lui rapportait beaucoup d'argent :

Il avait six dés, dont chacun n'était marqué que sur une face, l'un de l'as, l'autre du deux, jusqu'au sixième qui l'était du six. On lui donnait une somme

quelconque, et il offrait de rembourser cent fois la mise, si en jetant ces six dés, on amenait en vingt fois les six faces marquées; lorsqu'on avait perdu, il offrait la revanche sous cette condition, qu'on mit une nouvelle somme égale à la première; et il s'engageait à rendre le tout, si on amenait trois coups de suite toutes faces blanches.

#### AUTRE TOUR DE CHARLATAN.

On propose de jouer avec sept dés marqués sur toutes leurs faces, aux conditions suivantes : Celui qui tient le dé gagnera autant de pièces de monnaie qu'il amènera de 6; mais, s'il n'en amène aucun, il paiera, à celui qui parie contre, autant de pièces qu'il y a de dés, c'est-à-dire sept pièces.

CARRÉ MAGIQUE.

1<sup>ere</sup> Figure.

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

2<sup>me</sup> Figure.

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

Pour exécuter promptement cette ré-  
 création, ayez un carton ou une feuille  
 de papier sur laquelle la figure 1<sup>ere</sup>, ci-  
 dessus démontrée, se trouvera tracée.  
 Vous aurez aussi vingt-cinq petits carrés  
 de carton, qui seront chacun de la gran-  
 deur d'une des cases de cette figure, et  
 sur lesquels seront écrits les numéros,  
 depuis 1 jusqu'à 25. Vous les distribue-  
 rez d'abord en vingt-cinq cases, et à  
 chacune de ces cases vous en adapterez  
 quatre, qui seront vides et détachées  
 comme dans la figure 1<sup>ere</sup>, en plaçant  
 vos chiffres obliquement, de cinq en  
 cinq. Vous proposerez ensuite à une per-  
 sonne de former de ces chiffres un carré  
 parfait qui puisse contenir, dans tous les  
 sens qu'on voudra l'additionner, le nom-  
 bre 65. Lorsque la personne à laquelle  
 vous aurez fait cette proposition vous  
 dira, après avoir essayé plusieurs fois  
 de former ce carré, qu'elle ne peut y  
 parvenir, vous replacerez les chiffres



comme ils étaient la première fois , et vous transposerez chaque chiffre des cases détachées dans la case vide qui lui est diamétralement opposée. Vous aurez alors un carré semblable à la figure 2<sup>me</sup>, qui contiendra le nombre 65 dans tous les sens qu'on voudra le compter.

### L'ÉCU DE SIX LIVRES ET LE BAS.

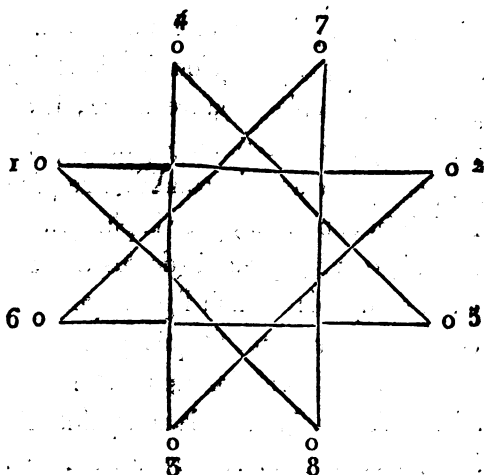
Un écu de 6 livres étant caché dans l'intérieur d'un bas , à l'extrémité du pied , qui sera noué avec un ruban au-dessous de l'écu , et le haut du bas étant tenu par une personne , faire sortir l'écu sans faire d'ouverture au bas.

#### *Moyen.*

Il faut avoir un fil de fer un peu fort , et lui donner la rondeur et le diamètre d'un écu de 6 livres , ayant soin de l'ai-

guiser par les deux bouts, pour qu'il puisse aisément piquer. Vous le tenez caché dans la main gauche; et, après vous être fait donner un bas dont le pied ne soit pas troué, vous demandez à une personne de la compagnie un écu de 6 livres, que vous mettez pareillement dans la main gauche; et, en mettant cet écu dans le bas, vous substituez en sa place le fil de fer, que vous faites glisser jusqu'au bout du pied. Vous faites nouer ensuite le bas au-dessous de ce faux écu; et, retirant le véritable écu de 6 livres, vous faites alors tenir le haut du bas par quelqu'un: vous cachez le pied avec un mouchoir pour retirer le fil de fer, qui sort sans peine; vous l'escamotez, et vous montrez l'écu de 6 livres.

## TOUR D'ADRESSE.



Il faut avoir sept pièces dans la main, et les poser successivement dans un rond différent, de manière que, quand on pose une pièce, il n'y ait encore rien au bout d'une des deux lignes qui vont aboutir à ce rond.

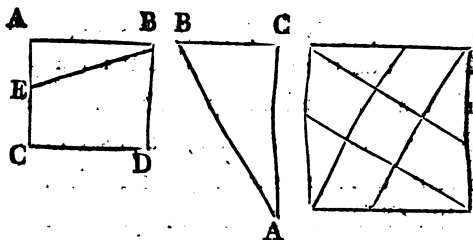
Ce tour n'est pas aussi facile qu'il paraît d'abord, parce que, quand une fois on pose la première pièce dans un des ronds, il faut absolument suivre une certaine marche pour poser les autres sans difficulté; et, si peu qu'on s'en écarte en posant la seconde ou la troisième, il en reste toujours sur sept une ou deux qu'on ne peut poser avec la condition requise. Mais il faut observer, pour la plus grande facilité, que la figure ci-dessus démontrée, composée de huit lignes, pourrait être formée avec un fil qui, partant du point 1, se plierait au numéro 2 pour aller à l'angle 3, et de là aux points 4, 5, 6, 7 et 8, pour retourner au n<sup>o</sup> 1: or, les points 1, 2, 3, 4, etc. sont ceux sur lesquels il faut poser successivement, selon l'ordre des nombres; mais, pour que les spectateurs n'y voient point cet ordre, il ne doit point y avoir de numéro sur la figure quand on fait le tour, et il ne faut point que la main, en posant les

pièces, suive les lignes 1, 2; 2, 3; 3, 4, etc. Le tour paraîtrait trop facile. Il faut donc, après avoir posé la première pièce au point premier, porter la main au point 3, en disant : Il n'y a rien ici, et ensuite là ; et après la porter au point 2, en disant : Je peux donc poser là, et poser la seconde pièce ; du point 2, il faut porter la main au point 4, en disant : Il n'y a rien là ; et ensuite au point 3, en disant : Je peux donc poser ici, et poser effectivement la troisième pièce , ainsi de suite. C'est par ce moyen que l'œil de celui qui opère peut suivre constamment le fil que je viens d'indiquer, sans que cette route soit démontrée par la main, qu'on fait voltiger à droite, à gauche, en avant, en arrière, sous prétexte de montrer les lignes sur lesquelles on n'a encore rien posé.

LES DIX CARRÉS.

RÉCRÉATION GÉOMÉTRIQUE.

Figure 1<sup>re</sup>. Figure 2<sup>me</sup>. Figure 3<sup>me</sup>.



*Démonstration.*

Soient cinq carrés égaux à celui A, B, C, D, figure 1<sup>re</sup>, dont on se propose de faire un seul et même carré. Partagez le côté A, C, de ce carré en deux parties égales, et tirez la ligne B, E; ce qui donnera le triangle A, B, E, et le trapèze E, B, D, C. Si on dispose ce tra-

pèze et ce triangle en sorte qu'on en forme le triangle A, B, C, figure 2<sup>me</sup>, son hypothénuse A, B, sera le côté d'un carré égal aux cinq carrés qui ont été donnés; ce qu'on fera voir, en assemblant ces dix pièces comme la figure 3<sup>me</sup>;

### LE SAC AUX ŒUFS.

Ce tour est un des plus simples et des plus faciles; il se réduirait presque à rien, sans le babil de l'escamoteur. Il consiste à faire trouver des œufs dans un sac où il n'y avait rien un instant auparavant. Pour prouver qu'il n'y a rien, et qu'on n'y met rien, on le tourne et retourne plusieurs fois, en mettant le dedans du sac en dehors, et le dehors en dedans. Ensuite on dit : Rien de plus commode qu'un pareil sac. Lorsqu'en voyageant j'arrive dans des auberges où il n'y a rien à manger, je prie la poule invisible de

pondre deux ou trois douzaines d'œufs ;  
 et, bientôt après, je mange des œufs en  
 omelettes, des œufs à la braise, à la coque,  
 au miroir ; des œufs pochés au beurre  
 noir, comme sont les yeux de ma femme.  
 A propos de ma femme, je vous dirai  
 qu'elle est si méchante et si querelleuse,  
 que j'ai été obligé de lui casser les bras  
 pour l'empêcher d'en venir aux mains ;  
 elle est si prodigue, qu'il faut la faire  
 coucher à la belle étoile pour l'empêcher  
 de jeter l'argent par les fenêtres : si elle  
 continue d'être obstinée, je lui couperai  
 les oreilles pour qu'elle soit moins entière.  
 Ah ! que j'ai été dupe

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

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

Alors on tire un œuf du sac ; et, tour-  
 nant le dedans en dehors, on fait voir



qu'il n'y a plus rien ; ensuite on continue de cette manière :

Connoissez - vous dans la rue Saint-Denis, ce gros marchand qui a été condamné à l'amende pour avoir mal aumé (au nez ?) L'amende qu'il paya n'était pas une amande douce ; il m'invita l'autre jour à boire une bouteille de vin rouge qui était si vert : ( il vaut mieux avoir du vin vert que de n'en avoir d'aucune couleur ) nous mangeâmes ensemble une paire de poulets ; mais ils étaient si maigres , qu'on aurait pu les manger en carême. Mais je m'apperçois que je vous dis un conte à dormir debout..... Ah ! ah ! voilà la poule qui a pondu.

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

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

L'art consiste à avoir un sac double, composé de deux sacs cousus ensemble

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

### LES ANNEAUX.

Dans un grand nombre d'anneaux fournis par la compagnie, on fait passer deux rubans, dont on donne ensuite les bouts à tenir à deux spectateurs : bientôt après, sans endommager les rubans, sans faire passer les anneaux par aucun des bouts, on les dégage des rubans pour les rendre à ceux à qui ils appartiennent.

Pour faire ce tour avec succès, voici

comment il faut s'y prendre. Mettez d'abord en double un premier ruban, de manière que ses deux extrémités se touchent; faites-en de même d'un second, après quoi attachez les deux rubans ensemble par le milieu, avec un fil de la même couleur : ceci étant préparé d'avance, quand vous voudrez faire le tour, donnez à un des spectateurs les deux bouts du premier ruban, et à un autre les deux bouts du second; par ce moyen leurs yeux seront trompés, chacun croira tenir dans sa main les deux extrémités de deux rubans différens : mais il n'en sera rien; car si, dans cette position, ils venaient à tirer bien fort, les deux rubans se sépareraient, et les anneaux tomberaient par terre. Pour éviter cet accident, et pour terminer avec succès, il faut les prier de se rapprocher l'un de l'autre, de demander à chacun un des bouts qu'ils tiennent, les entrelacer ensemble, comme pour commencer un nœud, et rendre en-

suite, à chacun d'eux, celui des bouts que l'autre tenait auparavant; par ce moyen chacun tient alors les deux extrémités de deux rubans différens. La supercherie ne peut alors être apperçue; les anneaux qui n'ont jamais été engagés dans le double ruban, sont enlevés bien facilement lorsqu'on casse le fil, et le spectateur, qui les a crus bien enfilés, est étonné de voir qu'ils n'y sont plus. On peut, au lieu d'anneaux, se servir de clés, ou bien de trois petites boules percées au milieu.

---

### LE PETIT COUREUR.

Manière de faire paraître et disparaître à volonté, une petite figure qu'on nomme le coureur invisible.

En faisant voir la petite figure, on dit:  
Voici le petit coureur invisible que je dé-

pêché pour toutes mes affaires importantes : c'est un commissionnaire si discret , qu'il ne divulgue jamais un mot des secrets qu'on lui confie ; c'est un serviteur désintéressé , qui n'importune jamais son maître , en demandant ses gages ; c'est un espion d'autant moins suspect , que , dans toutes les compagnies où il est admis , il passe pour être sourd et aveugle .

Ensuite on apostrophe la petite figure de la manière suivante : Courage , M. Jean de la Vigne , allez à Dijon me chercher de la moutarde ; passez par Venise , pour voir si le doge a consommé son mariage avec la mer Adriatique ; ensuite on porte la petite figure à son oreille , comme pour écouter sa réponse , et on la pose sur la table , en lui disant : Vous avez raison de demander votre robe de soie , elle vous procurera des politesses de ces gens à préjugés , qui ne respectent que l'habit , et qui ne reconnaissent jamais le mérite sous des habits simples ; on porte de temps

en temps cette figure à l'oreille, et on la couvre de sa robe, en lui disant : C'est bien parler, je vous entends ; je sais qu'un voyageur sans argent est comme un apothicaire sans suere, ou comme un poète sans un grain de folie. On porte alors deux ou trois fois la main dans son gousset, comme pour prendre de l'argent, afin d'en donner au petit coureur, en disant : Si vous ne voyez rien, Messieurs, n'en soyez point surpris, je donne de l'argent invisible à Jean de la Vigne, parce qu'il va voyager invisiblement ; en même temps on fait monter la robe sur la tête de la petite figure, et on montre ses mains pour prouver qu'on n'emporte rien, puis on retourne ensuite la robe sans dessus dessous, et sans devant derrière, pour faire voir que le petit coureur est parti invisiblement. Enfin, pour ôter tout soupçon sur la présence du petit bonhomme, on plie la robe, et on la tortille jusqu'à ce qu'elle soit réduite au volume ordinaire d'une noix.

Lorsqu'on veut faire reparaître le petit coureur, on porte ses regards vers le toit de la maison voisine, et on fait une conversation par signe, pour donner à entendre que le petit Jean de la vigne se promène sur les toits, on lui dit :

Te voilà, malheureux, tu rôdes sans chemise au lieu de t'habiller pour aller à Venise. Viens ici tout à l'heure, ou je te magnétise. On fait reparaître ensuite dans ses mains le petit coureur, en prenant la tête qu'on a cachée dans la poche de la robe, et on le fait disparaître comme auparavant, pour le faire retrouver ensuite dans un endroit quelconque qu'on désignera, et où on l'aura placé avant de faire la récréation; il faut avoir pour lors une seconde petite figure toute semblable à la première qui sera mise à l'avance dans le lieu qu'on désignera.

Ce tour consiste dans la construction d'une petite figure de bois. Cette figure

se divise en deux parties qui tiennent ensemble par une cheville.

Lorsque ces deux parties, réunies ensemble, sont couvertes de la petite robe, on peut facilement les détacher l'une de l'autre, et en mettre une dans sa poche quand on fait semblant de prendre de l'argent pour en donner au petit voyageur : le spectateur, voyant toujours la tête du petit bonhomme, ne pense pas que le corps vient d'en être séparé, parce que la robe de soie cache aux yeux cette amputation ; lorsqu'ensuite on met cette tête dans le petit gousset caché dans les plis de la robe, on peut retourner cette robe de toutes les façons, sans que la tête paraisse : la plier ensuite pour la réduire à un très-petit volume, et faire ensuite reparaitre la tête, qui annoncera aux spectateurs la présence de la figure entière.



## BOITES MAGIQUES.

Faites tourner sept à huit boîtes de buis, de la forme d'une tabatière, et de différentes grandeurs, en sorte qu'elles puissent se renfermer, et entrer successivement les unes dans les autres : que la plus petite de toutes ces boîtes soit seulement de grandeur à pouvoir contenir une petite pièce de monnaie ou un anneau. Observez qu'il est nécessaire qu'elles ferment toutes assez aisément, et que tous leurs fonds puissent entrer successivement dans celui de la plus grande, de même que tous leurs couvercles dans le plus grand d'entre eux.

Les fonds et les couvercles de toutes ces boîtes ayant été insérés les uns dans les autres, si on prend tous les couvercles en les soutenant avec le doigt, et qu'on les pose sur les fonds ainsi en-

semble, on fermera par ce moyen toutes ces boîtes aussi facilement que s'il n'y en avait qu'une seule.

Ayant mis dans sa poche, ou sur une chaise, près de soi, ces fonds et leurs couvercles ainsi disposés, et de manière qu'ils ne puissent pas se déranger de leur situation, on demandera à une personne un anneau ou une pièce de monnaie, dont on aura par-devers soi une semblable, que l'on tiendra cachée dans sa main, et qu'on substituera adroitement à celle qui aura été donnée, et prenant ensuite cette boîte, on placera promptement cet anneau ou cette pièce dans la plus petite boîte, et on refermera aussitôt le tout, et, en faisant voir cette boîte, on proposera d'y faire passer l'anneau ou la pièce semblable que l'on supposera tenir dans les doigts de l'autre main; on fera semblant de la faire passer au travers de la boîte, et on l'escamotera subtilement; on dira ensuite à la personne qui l'a don-

née , d'ouvrir elle-même cette boîte pour y prendre cette pièce, ce qui lui causera d'autant plus de surprise, que, ne pouvant alors les ouvrir que les unes après les autres, elle ne concevra pas, quand même elle supposerait que ce tour n'est qu'adresse, comment on aura pu, en si peu de temps, ouvrir et fermer toutes ces différentes boîtes.

~~~~~

L'ÉCU DE SIX LIVRES ET LA
PIÈCE DE DOUZE SOUS.

Un écu de six livres étant enfermé dans un mouchoir qui sera posé sur une table, et une pièce de douze sous, se trouvant également renfermée dans un autre mouchoir, qui sera tenu par une personne; faire passer invisiblement, et sans qu'on y touche, la pièce de douze sous dans le mouchoir où se trouve l'écu de six livres.

Ayez un mouchoir dans un des coins duquel il se trouvera une pièce de douze sous que vous aurez cousue d'avance, et lorsque vous voudrez faire le tour, vous tirerez ce mouchoir de votre poche, et vous en emprunterez un autre à quelqu'un de la société, ainsi qu'un écu de six livres avec une pièce de douze sous; vous mettez le tout sur la table. Vous prendrez ensuite le mouchoir préparé et la pièce de douze sous, que vous faites voir, en disant que vous allez l'envelopper dans le mouchoir; durant ce temps, vous prenez la pièce qui est cousue dans un des coins, et feignant de mettre dans le milieu du mouchoir celle que vous avez emprunté, vous l'escamotez pour y mettre en sa place la pièce cousue que vous entortillez du mouchoir, pour la donner à tenir à une personne qui la tiendra pincée entre ses doigts: vous prenez ensuite l'écu de six livres, sous lequel vous glissez subtilement la pièce de douze sous

que vous avez escamotée, en mettant celle préparée dans le premier mouchoir. Vous faites voir l'écu de six livres, en disant que vous allez l'envelopper du second mouchoir ; vous l'y mettez effectivement avec la pièce de douze sous, qui se trouve cachée dessous, et vous les roulez dans ce mouchoir. Vous allez ensuite à la personne qui tient le premier mouchoir, en lui demandant si elle est bien sûre d'avoir encore la pièce dans son mouchoir ; elle vous dit qu'elle y est, vous lui ordonnez alors de souffler dessus, et vous commandez à cette pièce d'aller joindre l'écu de six livres ; vous prenez aussitôt le mouchoir des mains de la personne, et en le tenant par les coins pour le secouer, vous faites voir que la pièce n'y est plus : vous remettez votre mouchoir dans votre poche, et vous déroulez le second mouchoir, pour faire voir que les deux pièces sont ensemble.

L'ANNEAU ET LE BÂTON.

Faire passer invisiblement un anneau dans un bâton.

Pour faire passer invisiblement un anneau dans un bâton, vous demandez un anneau ; vous mettez cet anneau dans le milieu d'un mouchoir, vous le prenez ensuite avec la main droite, et vous mettez le mouchoir par-dessus l'anneau. Vous faites tâter pour faire voir qu'il est dans le mouchoir, puis vous dites : il n'est pas bien comme cela, il faut le retourner. En même temps, vous cognez dessus avec le bâton ; alors vous mettez le bout du bâton par-dessous le mouchoir, dont les bouts tombent en bas ; en même temps, vous laissez couler l'anneau dans le bâton jusque dans votre main ; vous retirez le bâton de dessous le mouchoir,

et vous appuyez le bout du bâton sur la table, pour faire couler la main avec l'anneau dans le milieu du bâton. Vous faites tenir à quelqu'un les deux bouts du bâton, et ne quittez point la main droite de dessus l'anneau; vous enveloppez le mouchoir autour de l'anneau; et d'abord qu'il est couvert, vous pouvez ôter votre main; vous continuerez à envelopper le reste du mouchoir, ensuite vous le retirez de dessus le bâton; et l'anneau se trouvera enfilé dans le bâton; on croira alors qu'il est passé du mouchoir dans le bâton.

LE FONDEUR D'ARGENT.

Pour fondre en apparence un écu de six livres, que l'on tient enfermé dans la main, et le faire revenir ensuite dans son premier état.

Prenez du mercure ou du vif argent,

8 *

ce qui est la même chose ; faites fondre des rognures d'étain, et lorsqu'elles seront fondues, vous y mettrez du mercure en quantité suffisante pour en former une pâte un peu solide. Vous prenez de cette pâte environ le poids d'un écu de six livres que vous tenez enfermé dans une boîte pour vous en servir au besoin

Lorsque vous voulez faire le tour, vous mettez d'avance cette pâte dans la main gauche, sans qu'on puisse la voir ; vous demandez ensuite à emprunter un écu de six livres, que vous prenez de la main droite ; et, faisant semblant de le mettre dans la main gauche, vous l'escamotez, et alors le mercure s'échauffant dans votre main, tombe goutte à goutte sur la table ; vous le ramassez ensuite pour le remettre dans la main, afin, soi-disant, de le faire revenir en écu ; mais vous escamotez pour lors le mercure, et vous faites voir en sa place l'écu de

six livres, que vous rendez à la personne.

Nota. Lorsqu'on veut faire ce tour, il faut avoir soin auparavant d'ôter sa bague ou son anneau du doigt, pour éviter que le mercure ne le blanchisse et ne le fasse rompre.

LA BOITE AUX JETONS ET LE DÉ.

Ce tour, sans contredit, est un des plus beaux qu'on ait inventés; il est, en quelque façon, composé de six tours différens, qui, étant pour ainsi dire opérés dans le même instant, ne peuvent que faire le plus grand plaisir aux spectateurs; en effet, n'est-il pas surprenant, 1^o d'être, pour ainsi dire témoin qu'un dé à jouer s'évanouit, et disparaît dans un lieu d'où personne n'a pu le soustraire; 2^o que des jetons sortent invisiblement d'une main où on les

a vus placer; 3^o de trouver ces jetons-là où on n'avait mis qu'un dé à jouer; 4^o de trouver ces mêmes jetons dans une main qui était vide (en apparence); 5^o de ne pas trouver ces mêmes jetons sous une boîte où on les avait placés, et à laquelle personne n'a touché; 6^o de trouver le dé à jouer à sa première place, d'où il avait disparu?

Pour faire ce tour, il faut d'abord se procurer un petit dé à jouer, avec une vingtaine de gros sous ou de jetons.

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

2^o Une quinzaine de gros sous ou de

jetons percés d'un gros trou dans le milieu, et soudés ensemble les uns sur les autres, de manière qu'étant surmontés d'un gros sou ou d'un jeton non percé, ils représentent une pile de jetons ordinaires.

3° On jette un écu de 6 livres sur la table ; on met le petit dé dans la boîte, et on le jette pareillement sur la table, après l'avoir secoué un instant : ensuite on donne la boîte et le dé à une personne de la compagnie, en la priant de jeter le dé à son tour, pour savoir à qui appartiendra l'écu de 6 livres. Ceci n'est qu'un prétexte pour faire remarquer, sans affectation, à la compagnie que la boîte est simple et sans apprêt, et qu'il n'y a dedans aucune pièce préparée d'avance.

4° Quand on a ainsi jeté le dé plusieurs fois de suite, on s'empare de la boîte, et l'on prie quelqu'un de placer le dé sur l'écu de 6 livres.

- 5° Tandis que le spectateur place ainsi

le dé sur l'écu de 6 livres, on porte de la main droite la boîte sur le bord de la table, et de la main gauche on prend la fausse pile de gros sous, pour la mettre secrètement dans la boîte.

6° On place pour un instant, sur la table, la pile creusé et la boîte, qui seule est vue des spectateurs.

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

8° On prend de la main droite une quinzaine de gros sous ou de jetons, qu'on tient d'abord au bout des doigts, et qu'on fait ensuite passer vivement au fond de la même main, en la rapprochant de la main gauche. Cette dernière main se fermant dans le même instant, le bruit que font les gros sous par la secousse qu'on leur donne fait croire, pour un moment, aux spectateurs que les pièces ont changé de main, et que par con-

séquent elles ne sont plus dans la main droite.

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

10° On ordonne effectivement aux gros sous de sortir pour passer dans la boîte qui est sur l'écu de 6 livres, et d'en chasser le dé pour se mettre à la place.

11° On ouvre aussitôt la main pour faire voir que les gros sous sont partis ; et, dans ce même instant, pour ne pas donner aux spectateurs le temps de réfléchir que les gros sous sont dans la main droite, on lève la boîte sans la serrer, en laissant sur l'écu de 6 livres la fausse pile de gros sous.

12° Si l'on a eu soin de mettre d'avance sur cette pile trois ou quatre gros sous entiers, et non soudés, on peut les

tirer et les jeter sur la table l'un après l'autre, en disant : En voilà un pour le garçon d'écurie, un pour la servante, cet autre pour le marmiton, et celui-ci pour les pauvres ; il faut que les honnêtes gens vivent. Cette circonstance fait croire que la pile est composée de véritables gros sous, qu'elle n'est pas creuse, et qu'il n'y a point de dé caché en dedans.

13° On remet la boîte sur l'écu de 6 livres, en couvrant la fausse pile, et on ordonne aux gros sous de passer à travers la table, et de sortir invisiblement de la boîte, pour que le dé puisse reprendre sa place.

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

15° On les jette sur la table, et on prend la boîte, en la serrant entre les doigts, pour enlever la pile ; les spectateurs, voyant alors reparaitre le dé, s'i-

maginent que les jetons sont partis pour lui faire place.

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

SOUSTRACTION MERVEILLEUSE.

On applique sur la lame d'un couteau six petits morceaux de papier mouillés, savoir, trois d'un côté, et trois de l'autre. Un instant après on en ôte un seul, et

il n'en reste que quatre ; ensuite on fait la soustraction d'un second, et il n'en reste que deux ; enfin on retranche un troisième, et il ne reste plus rien. Bientôt après les six petits morceaux de papier reparaissent tout-à-coup sur la lame du couteau sans qu'on se soit donné la peine de les y appliquer une seconde fois, et l'on recommence l'opération comme auparavant. La merveille de cette soustraction vient de ce qu'on montre toujours au spectateur le même côté de la lame, lorsqu'on semble lui montrer les deux côtés différens. Par ce moyen, il croit voir deux morceaux de papier de chaque côté, lorsqu'il y en a deux dessus et trois dessous. Pour cela, il faut d'abord présenter le couteau en dessus de la main, et ensuite tournant la main et faisant un peu tourner le couteau avec le pouce, pour présenter le même côté de la lame.

Lorsque, par ce moyen, on a ôté

successivement les trois morceaux de papier d'un côté de la lame, et qu'on a fait voir qu'ils se sont évanouis de l'autre côté, en montrant toujours le même, il est facile, puisqu'il en reste réellement trois d'un côté, d'employer le même moyen pour faire croire d'abord qu'il y en a trois dessus et trois dessous, et pour ôter ensuite ces morceaux de papier l'un après l'autre comme auparavant, en faisant voir, à chaque fois, qu'il y en a deux de moins.

LA CHEMISE ENLEVÉE.

Ce tour n'exige que de l'adresse. Voici le moyen de le faire ; il faut seulement observer que la personne à qui on l'ôtera soit habillée largement.

Vous ferez ôter simplement la cravate, puis déboutonner la chemise, ensuite ôter les boutons de manche, et vous attache-

rez un petit cordon à une des boutonnières de la manche gauche ; ensuite , passant la main dans le dos de la personne , vous tirerez la chemise de la culotte , et vous la ferez passer ensuite par-dessus la tête ; puis , la tirant également par-devant , vous la laisserez sur l'estomac : vous passerez ensuite à la main droite ; vous tirerez cette manche en avant , de façon à en faire sortir le bras : la chemise se trouvant alors en tapon , tant dans la manche droite que sur l'estomac , vous faites usage du petit cordon que vous avez attaché à la boutonnière de la manche gauche , pour rattraper la manche qui doit être remontée , et pour tirer la totalité de ce côté , pour lors la personne n'aura plus de chemise.

LE GOBELET MÉTAMORPHOSÉ.

Manière de métamorphoser un gobe-

let de verre en fleurs, ou en petits morceaux de papier.

C'est ici le plus simple et le plus facile de tous les tours d'escamotage ; on fait avec le bras droit deux mouvemens, l'un vers la terre comme pour prendre l'élan, et l'autre vers le ciel, comme pour jeter le gobelet ; on profite du premier de ces mouvemens pour lâcher le gobelet sur une serviette qu'on tient sur ses genoux, et l'on emploie le second à jeter vivement, vers le plafond, des morceaux de papier qu'on tenait cachés dans les deux petits doigts de la main, et qu'on avait pris un instant avant de verser à boire ; comme le spectateur vient de voir le gobelet dans votre main, et que la rapidité des morceaux de papier dans leur ascension ne lui permet pas de les distinguer, il croit naturellement, dans sa première idée, qu'on a jeté le gobelet en l'air ; mais comme les morceaux de papier descen-

dent ensuite avec assez de lenteur pour qu'on puisse les appercevoir distinctement, et qu'on ne voit pas le gobelet ; on s'imagine alors qu'il est métamorphosé en morceaux de papier.

LES DEUX POUCES LIÉS ENSEMBLE.

Moyen de se faire lier les pouces, et de se les délier en un instant.

On commence par se faire attacher avec un ruban de fil le pouce de la main gauche ; quand on a fait faire un double nœud, on prend la partie du ruban tournée vers la main droite, on la fait passer entre l'index et le pouce de cette même main, pour prier la même personne de bien lier les deux pouces ensemble par deux autres nœuds ; et dans l'instant où on lui présente les deux mains ainsi rapprochées, quatre doigts de la main droite

s'entrelacent dans cette partie du ruban qui doit lier le second pouce : par ce moyen , quelque serré que soient les deux nœuds qu'on fait sur ce dernier, on peut toujours le dégager en lâchant ce qu'on a retenu avec les quatre autres doigts, et qu'on cachait adroitement en tenant la main droite dans la gauche; on sent que, par le même moyen, on peut donner à la main droite sa première position, pour qu'elle paraisse attachée à la main gauche comme auparavant.

SUBTILITÉ.

Modèle.

Figure 1^{ère}.

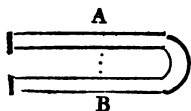


Figure 2^{me}.



Prenez un morceau de pain, et taillez-

le en fer à cheval comme la figure première; pariez d'en faire sept morceaux en deux coups de couteau. Pour cela faire, coupez d'abord du premier coup de A en B, figure première; vous aurez trois morceaux que vous placerez comme à la figure deuxième, et vous couperez de C en D; il se trouvera alors les sept morceaux.

AUTRE SUBTILITÉ.

Prenez trois petits morceaux de pain, posez trois chapeaux sur une table, et pariez qu'après avoir mangé les trois morceaux de pain, vous les ferez trouver sous celui des chapeaux qu'on vous indiquera; il ne faut pour cela que mettre sur votre tête le chapeau qu'on vous désignera.

ÉCRITURES INVISIBLES.

Il est plusieurs moyens dont on peut

se servir pour tracer des caractères qui ne pourront être lus que par la personne à laquelle ils seront adressés ; les différentes recettes que je vais donner à ce sujet ne pourront qu'être agréables aux personnes qui ne veulent point qu'on prenne connaissance de leur correspondance, soit en affaire, soit en amour.

1° Ecrivez avec de l'extrait de saturne.

Pour lire les caractères, trempez le papier dans du jus de citron ou de verjus, ils paraîtront d'un blanc de lait qui effacera celui du papier.

2° Ecrivez avec la liqueur saturée du bleu de Prusse.

Pour lire les caractères, trempez-les dans la dissolution de vitriol vert.

3° Ecrivez avec du jus de citron, ou celui de cerise, ou celui d'oignon, ou bien avec du vinaigre.

Pour lire l'écriture, présentez le papier au feu ; il faudra moins chauffer celui écrit avec du jus de citron.

4° Ecrivez avec tous les sucs glutineux, et non colorés, des fruits et des plantes, ou bien avec la bière, l'urine, le lait des animaux, et toutes les différentes liqueurs grasses et visqueuses.

Pour lire les caractères, répandez sur le papier quelque poussière colorée très-fine, secouez ensuite le papier et les caractères resteront colorés.

5° Ecrivez avec du jus d'épurgé.

Pour lire l'écriture, trempez le papier dans le vinaigre.

6° Mettez un peu d'encre commune dans le fond d'un gobelet; versez dessus quelques gouttes d'eau-forte, et remuez un peu le mélange; le noir de l'encre disparaîtra, et la liqueur restera claire comme de l'eau pure; écrivez avec cette liqueur; laissez sécher l'écriture, elle disparaîtra; vous la ferez reparaitre en passant dessus, avec un pinceau, un peu d'huile de tartre par défaiillance.

7° Ecrivez avec de la dissolution de bismuth dans l'acide nitreux.

Pour lire l'écriture, exposez le papier à la vapeur du foie de soufre.

8° Prenez une once d'eau-forte commune, mêlée avec trois onces d'eau pure, et écrivez avec cette eau sur du papier un peu fort et bien collé.

Pour lire l'écriture, mouillez le papier d'eau pure; cette écriture peut se reproduire et disparaître deux ou trois fois.

9° Ecrivez sur du papier un peu fort, avec de la dissolution de vitriol de mars nouvellement faite dans l'eau commune, à laquelle on ajoute un peu d'acide nitreux.

Pour rendre l'écriture lisible, passez sur le papier, avec un pinceau de poil doux, un peu d'infusion de noix de galle aussi nouvellement faite, et qui n'ait point bouillie.

10° Ecrivez, sur du papier un peu épais, avec l'acide vitriolique affaibli par une suffisante quantité d'eau commune pour l'empêcher de corroder.

Pour lire l'écriture, présentez le papier un peu au feu.

11° Ecrivez avec une forte dissolution d'alun de roche sur du papier blanc, mais lâche et peu collé, tel que celui qu'on nomme vulgairement papier d'office.

Pour lire les caractères, étendez le papier sur une assiette, et versez dessus de l'eau claire jusqu'à la hauteur d'un travers de doigt.

12° Ecrivez avec la dissolution du sel ammoniac.

Pour lire l'écriture, présentez le papier au feu.

DISCOURS.

On peut prononcer le discours suivant lorsqu'on veut terminer la séance.

En finissant mes tours, je suis bien

aise de vous démontrer combien il faut se méfier de ces charlatans vendeurs d'orviétan ; je vais , pour cet effet , vous raconter une aventure assez plaisante qui m'arriva il y a quelques années , et qui me mit dans la nécessité de me procurer des débris de mon pot de chambre la somme de trois louis d'or , qui me mirent pour l'instant fort à l'aise.

J'étais domicilié à Namur , lorsqu'une maladie assez longue me réduisit à la dernière misère , et m'obligea successivement de vendre mes meubles et mes hardès ; il ne me restait qu'un vieux pot de chambre cassé , que je réduisis en poudre impalpable. J'en fis une multitude de petits paquets , que j'arrangeai très - proprement dans une cassette , comme si c'eût été une marchandise très - précieuse ; ensuite j'achetai d'un épicier cinq à six cents exemplaires d'une complainte qu'il avait achetée lui-même d'un poète , à 2 sous la livre. Muni de

mes chansons, je vais sur la place du Marché, j'assemble le peuple au son de la trompette, et je l'amuse successivement avec mon cors de chasse, ma voix et mon violon. Ensuite je parle en ces termes à la populace assemblée : Messieurs et Dames, vous voyez en moi le cousin-germain du Juif errant ; je suis le fameux Vulpinetti, qui voyage depuis trente ans en Autriche, en Hongrie et en Barbarie ; je vais même jusqu'en Tartarie et en Valachie, en passant par Béthanie. C'est moi qui suis ce grand chimiste inventeur de la poudre merveilleuse, dont une pincée seule, dans une pinte d'eau bouillante, suffit pour détruire dans une maison les punaises, les souris et les rats ; et, ce qu'il y a de plus admirable, c'est que cette même poudre, qui est un poison pour les bêtes mal-faisantes, fait le plus grand bien à l'homme, parce qu'il suffit de la porter sur soi, pendant vingt-quatre heures, pour détruire la

vermine de la tête et les vers qui sont dans le corps : ce sont ces vers, Messieurs et Dames, qui engendrent en nous toutes sortes de maladies, telles que la dysenterie et la sciatique. Ma poudre est à l'épreuve, car elle a guéri de la péripneumonie M. l'Empeigne, maître cordonnier à Mons; et de la diarrhée M. Couture, maître tailleur, rue du Petit-Diable, à Bruxelles. Ne croyez point, au reste, que je veuille vous la vendre : non, Messieurs, je ne la vends point ; mais je la donne : je suis pensionné de plusieurs puissances de l'Europe pour en faire la distribution gratis, et j'en ferai présent à tous ceux qui achèteront ma chanson.

Après ce beau discours, je me mis à chanter avec un air d'indifférence, comme si j'eusse été là pour leurs menus plaisirs, et sans aucun intérêt ; mais aussitôt chacun me tendit les bras, en me donnant 2 sous. Ceux qui arrivaient dans ce mo-

ment sur la place, voyant tant de monde s'empres- ser autour de moi, venaient aug- menter la foule par curiosité ; et, quand ils avaient appris le sujet de cet empres- sement, ils fendaient eux-mêmes la presse pour être servis à leur tour. On se battait pour arriver jusqu'à moi, parce qu'on craignait que bientôt il ne restât plus rien dans ma cassette, et que chacun voulait profiter de ma libéralité. Quand j'eus donné toute ma poudre, et vendu mes chansons, il resta plus de cent pay- sans qui, n'ayant pu se procurer de ma drogue, me suivirent jusqu'à ma porte ; et je fus obligé d'aller bien vite piler quelques vieilles assiettes, pour avoir de quoi les satisfaire.

CONCLUSION.

Je crois, amis lecteurs, avoir rempli mes engagements envers vous, en met-

tant ma mémoire à la torture pour parvenir à vous offrir un recueil contenant des tours les plus agréables et les plus faciles à exécuter. J'ai fait mon possible pour qu'ils soient intelligibles, afin que vous puissiez par vous-mêmes, à l'aide d'un peu de patience, les exécuter en compagnie. Ces récréations m'ont procuré, pendant plus de vingt ans, l'agrément de pouvoir amuser la société. Je desire qu'elles vous procurent le même avantage; vous serez alors contents, et moi aussi.

F I N.

TABLE

DU CONTENU EN CE RECUEIL.

OBSERVATIONS.	Page
Carte large ou longue.	4
Les Yeux bandés.	6
Les Cartes couvertes d'un mouchoir.	8
Les Cartes touchées à volonté.	9
Les trois Paquets de Cartes.	10.
Cartes qui changent à volonté.	12
Les quinze Lots de Cartes.	15
Les Cartes pensées.	17
Les trois Cartes inconnues.	19
La Carte trouvée à volonté. Premier Moyen.	21
Second Moyen.	22
Troisième Moyen.	24
Les quatre Rois inséparables.	26
La Multiplication des Cartes.	27
Le Mélange des couleurs.	29
Les quatre Huit du Piquet.	32
Tour de Cartes surprenant.	35
Les quatre Tierces aux Rois.	39
La Carte trouvée dans un œuf.	40

La Carte qui va d'elle-même se placer au plafond.	Page 42
Les Cartes trouvées à commandement.	43
Les Cartes pairs et impairs.	45
La Carte retrouvée dans le jeu.	46
Le Rond de quatorze cartes.	47
Les quatre Paquets de cartes.	48
La Valeur des points de plusieurs cartes.	50
Le Sorcier.	52
La Promenade des Dames.	55
L'As de pique.	57
L'Auberge et les Voyageurs.	58
La Limonadière et les trois petits Espiègles.	64
La Tempête.	66
Le Devin.	69
Le Fantôme.	70
Le Trente et un.	73
Le Chiffre effacé.	74
Les deux Dés.	76
Les deux rangs de Jetons.	77
Le Nombre pensé.	79
Autre Opération.	80
Les vingt Jetons.	82
Les cinq Voleurs.	83
Addition amusante.	84
Le Cadran.	86

Les trois rangées de Jetons.	87
Jeu de Mots.	88
Les trente Maraudeurs.	91
Les trois Fleurs.	93
Le Jeu de l'Anneau.	95
Le Partage égal.	96
Les trois Maris jaloux.	98
Le Loup, la Chèvre et le Chou.	100
Le Panier et les cent Cailloux.	101
Les treize Pauvres.	103
La Vente des œufs.	104
Le Berger et les Moutons.	106
Le Fils charitable.	108
Le jeune Seigneur et son Gouverneur.	109
La Chose impossible.	112
Le Testament.	116
Le Financier et le Géomètre.	119
Le Mulet et l'Anesse.	120
Les trois Graces et les neuf Muses.	123
Le Partage du louis d'or.	124
Le Triangle équilatéral.	126
L'Étranger à Paris.	127
Le Père de Famille.	129
La Semaine des trois Juedis.	131
La Tabatière.	133
Le Maquignon.	135

T A B L E.

203

	<i>Page</i>
Des trois Corps-de-Gardes.	135
Le Maître et son Domestique.	138
L'Aumône.	142
Les trois Nombres.	143
Le Voleur et le Gendarme.	144
L'Aveugle.	145
Les quatre Héritiers.	146
Les deux Ages.	148
Réponse de Pythagore.	149
La Sentinelle.	150
Tour de Charlatan.	151
Autre Tour de Charlatan.	152
Carré magique.	153
L'Écu de six livres et le Bas.	155
Tour d'adresse.	157
Les dix Carrés.	160
Le Sac aux œufs.	161
Les Anneaux.	164
Le petit Coureur.	166
Boîtes Magiques.	171
L'Écu de six livres et la Pièce de douze sous.	173
L'Anneau et le Bâton.	176
Le Fondateur d'argent.	177
La Boîte aux Jetons et le Dé.	179
Soustraction merveilleuse.	185

La Chemise enlevée.	Page 187
Le Gobelet métamorphosé.	188
Les deux Pouces liés ensemble.	190
Subtilité.	191
Autre Subtilité.	192
Écritures invisibles.	Ibid.
Discours.	196
Conclusion.	206

FIN DE LA TABLE.

