





Class GV 1547

Book G 16



GV 1547

G16

L'ESCAMOTEUR

HABILE.

CHAPITRE I.

Principes particuliers pour les tours
de cartes.

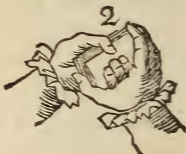
Section I.

Faire sauter la coupe des deux mains.

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



2°. Posez la main droite sur le jeu de cartes, en serrant le paquet inférieur entre le pouce et le doigt du milieu de cette main. Fig. 2.



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

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



2°. Ils peuvent être croisés et posés de biais l'un sur l'autre, comme dans la fig. 4.



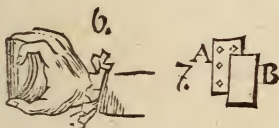
3°. Ils peuvent être séparés et un dans chaque main, comme dans la fig. 5.



4°. Ils peuvent être séparés par l'index de la main droite, et se trou-

ver tous deux dans cette main.
Fig. 6.

5°. Les deux paquets peuvent être réunis dans la main gauche de manière que les figures des cartes du paquet inférieur soient tournées vers le ciel. Voyez la fig. 7. en suppo-



sant que le paquet A soit entièrement couvert par le paquet B, et qu'ils soient tous deux dans la main gauche comme dans la fig. 3.

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

Section II.

Faire sauter la coupe d'une seule main.

Il faut d'abord tenir les cartes dans la main gauche, comme dans la fig. 3.

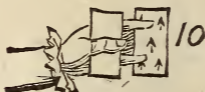
2°. Diviser les cartes en deux paquets; ce qu'on fait en serrant le paquet supérieur entre la jointure du pouce et la partie du métacarpe qui répond à la naissance de l'index, et en tenant le paquet inférieur également serré entre le même point du métacarpe et la première jointure du doigt du milieu et du doigt annulaire. Dans cette seconde position, l'index et le petit doigt sont les seuls parfaitement libres. Voyez pour plus de clarté la fig. 3.



3°. Passez l'index et le petit doigt sous le paquet inférieur, pour tenir ce paquet fortement serré entre ces deux derniers doigts d'une part, et le doigt du milieu avec l'annulaire de l'autre côté. Fig. 9.



4°. En conservant le pouce dans la même position, déployez les quatre autres doigts pour donner au paquet inférieur la position de la fig. 10.



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

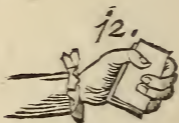
59. Déployez un peu le pouce pour lâcher le paquet supérieur, en l'appuyant sur l'index et le petit doigt, et portez en même tems sur le pouce le paquet inférieur. Fig. 11.



Dans cette cinquième position, le paquet inférieur a déjà pris le dessus, et les figures des cartes, dans les deux paquets, sont tournées vers la terre.

6°. Otez le pouce d'entre les deux paquets, pour le faire passer dessus, en poussant les deux paquets vers la naissance du pouce, de manière qu'ils se trouvent parfaitement l'un sur l'autre pour n'en faire qu'un.

Fig. 12.



Dans cette sixième position, les deux paquets sont encore séparés par l'index et le petit doigt. Il ne reste donc qu'à ôter ces deux doigts de leur place, en les déployant, pour donner à la main et aux cartes la position de la fig. 3, page 5.

Nota. Il faut s'exercer à cela jusqu'à ce qu'on ait donné aux doigts en un seul instant et avec rapidité les six positions que je viens de décrire, de manière qu'on puisse faire sauter la coupe d'une seule main au moins vingt fois par minute.

Section III.

Les faux mélanges.

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

main gauche, en retenant seulement dans la main droite la carte supérieure, on pourra faire repasser successivement toutes les cartes de la main gauche dans la main droite, en posant alternativement les cartes au-dessus et au-dessous de la dite carte supérieure retenue dans la main droite, jusqu'à ce qu'on soit parvenu à la carte de réserve, qu'on mettra dessus ou dessous selon le besoin et l'occasion.

Le second faux mélange consiste à prendre de la main droite la moitié supérieure du jeu qu'on tenoit dans la main gauche, pour la faire passer sous l'autre moitié, en remuant adroitement l'annulaire de la main droite pour faire glisser les cartes sans en déranger l'ordre. Voyez

la fig. 13.; et remarquez, 1°. qu'après avoir remué les cartes d'un paquet avec l'annulaire de la main



droite, comme nous venons de le dire, il faut porter sous le jeu la carte A et deux ou trois de celles qui la suivent immédiatement, pour faire semblant d'en laisser quelques unes tout-à-fait par-dessous, et cependant les rapporter à leur place sous le paquet B: 2°. que le paquet A qui étoit d'abord dessous et qui est actuellement dessus, doit être pris

de la main droite pour être remis lestement à sa place.

Le troisième faux mélange consiste à mettre sur le jeu la carte de dessous, et à prendre les cartes comme le représente la figure 5. pag. 6; alors on laisse tomber sur la table les cinq à six cartes inférieures vers le point A; on laisse tomber un autre petit paquet au point B à droite; un troisième au point C et enfin vers le point D toutes les autres cartes, excepté la supérieure, qu'on porte seule au point E.

A. C. E. D. B.

Dans cet instant, on met sur la carte E le paquet A, et ensuite les paquets B, C, D, en employant alternativement la main gauche et la main droite pour plus de rapidité.

Par ce moyen, les cartes semblent être mêlées, quoiqu'elles ne changent point de place.

Le quatrième faux mélange consiste à faire sauter la coupe pour retenir les cartes avec la main droite, comme le représente la fig. 6. pag. 7, et à diviser la moitié inférieure en trois autres petits paquets, dont le premier tombe sur la table au point F, le second à droite au point G, et le troisième au point H. La moitié supérieure étant alors posée au point I; si on transporte sur cette moitié

I.

F. H. G.

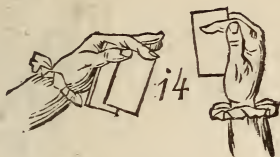
les paquets F, G, H, en suivant le même ordre que nous suivons en les désignant, et en employant alternativement la main gauche et la main

droite pour plus de vitesse, et pour faire croire qu'on mêle au hasard et sans réflexion, les cartes, sans changer de place, sembleront se mêler, comme dans le cas précédent.

Section IV.

Filer la Carte.

Pour filer la carte, il faut la tenir entre l'index et le doigt du milieu de la main droite, et tenir le reste du jeu dans la main gauche entre l'index et le pouce de cette main. La carte supérieure que l'on veut substituer doit être un peu avancée vers la main droite. Voyez la fig. 14.



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

Aussitôt après cette substitution, les mains et les cartes sont comme dans la fig. 15; mais l'index de la main gauche qui sépare des autres cartes celle qu'on vient d'apporter,



doit aussitôt quitter sa place, pour que la main et les cartes prennent la position de la fig. 3. page 5.

Section V.

Glisser la Carte.

Pour glisser la carte, il faut 1^o. tenir le jeu dans la main droite, et faire voir au spectateur la carte de dessous que je suppose être l'as de carreau ;
2^o. renverser le jeu sens dessus dessous pour faire semblant de prendre

cet as de carreau avec un doigt de la main gauche; fig. 16.



3°. prendre, au lieu de l'as de carreau la carte qui le suit immédiatement, en faisant glisser cet as de carreau en arrière avec l'annulaire et le petit doigt de la main droite, qu'on a mouillés un instant auparavant avec de la salive. Voyez la fig. 17, qui représente les cartes et les mains telles que le spectateur les verroit par dessous, s'il se baissoit pendant l'opération.



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

Section VI.

Enlever la Carte.

Pour enlever une ou plusieurs cartes, il faut 1^o. tenir dans la main gauche les cartes qu'on veut enlever posées en diagonale sur les autres, et

un peu avancées vers la main droite ;
fig. 18.

2°. prendre ces cartes avec la
main droite, en les serrant un peu
entre le petit doigt et le pouce ; fig. 19.



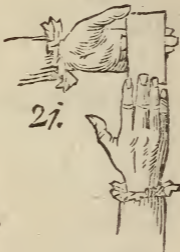
3°. appuyer négligemment la main
droite sur ses genoux ou sur le bord
d'une table, pour cacher la super-
cherie ; fig. 20.



Section VII.

Poser la carte.

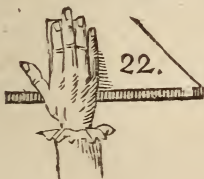
On peut poser la carte de deux manières; savoir 1^o. sur les autres cartes qu'on tient dans la main gauche dans l'instant où l'on prie le spectateur de mettre la main sur le jeu; fig. 21.



Nota. Dans ce premier cas, aussitôt qu'on a posé la carte, on éloigne un peu la main droite de la main

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

La seconde manière de poser les cartes se fait dans l'instant où on prend le jeu sur la table; fig. 22.



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

CHAPITRE II.

Tours de cartes nouveaux, ou nouvellement perfectionnés.

Section première.

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

Pour cela il faut 1°. regarder d'un clin d'oeil la carte qui est sous le jeu, et ensuite mêler les cartes pour faire croire au spectateur qu'on n'a aucune carte en vue, et observer toutefois le premier des quatre faux mélanges dont il est parlé page 13.

2°. finir le mélange de manière que la carte qu'on a en vue reste par dessous.

3°. s'approcher d'un des spectateurs pour lui parler à l'oreille, et le prier de se rappeler la carte en question.

4°. faire sauter la coupe pour faire trouver dans le milieu la carte nommée à l'oreille.

5°. tenir, après la coupe, les deux paquets de biais et croisés l'un sur l'autre comme dans la fig. 14. pag. 19.

6°. faire glisser rapidement l'une sous l'autre les cartes du paquet supérieur, en invitant un des spectateurs d'en prendre une.

7°. lui mettre subtilement dans la main la carte inférieure du paquet supérieure (c'est ce qu'on appelle faire prendre une carte forcée).

8°. la faire mêler dans le jeu par

un spectateur; et, tandis qu'il la mêle pour empêcher qu'on ne la trouve, lui prouver que sa précaution est inutile, en la faisant nommer par la personne à qui on a parlé à l'oreille.

Nota. Qu'il faut glisser la carte dans la main du spectateur, légèrement et sans aucune affectation; et que, pour trouver moins de résistance de sa part, il faut choisir quelqu'un qui ne soit pas initié dans les tours. Cette opération produit un effet merveilleux quand elle est bien faite. La difficulté de faire tirer une carte forcée ne doit point effrayer les commençans, pour deux raisons: 1°. parce qu'on y parvient facilement avec un peu d'exercice; 2°. parce que si le spectateur ne prend point la carte en question, on remédie à cet inconvé-

nient sans aucune erreur apparente; en terminant le tour d'une manière plus frappante et plus extraordinaire, comme on le verra dans l'article suivant.

Section II.

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

Quand le spectateur affecte malicieusement de ne pas prendre la carte qu'on lui offre, le tour dont nous venons de parler ne doit pas paroître manqué, si on a eu la précaution de ne pas avertir la compagnie de ce qu'on vouloit faire (car la première

règle qu'il faut observer, c'est de ne jamais dire trop tôt le tour qu'on se propose de jouer, crainte que quelqu'un ne s'étudie à le faire manquer; c'est pourquoi dans le tour précédent, au lieu de dire d'avance à la compagnie la carte qui doit être choisie, on la nomme tout simplement à l'oreille d'une personne; il faut même avoir la précaution de ne pas dire à cette personne qu'un des spectateurs va prendre une telle carte; mais seulement qu'on la prie de se rappeler cette carte; par ce moyen on est libre pour la faire nommer tout haut, d'attendre l'instant où l'on aura réussi à la faire prendre). Lors donc qu'une carte différente de celle qui a été nommée à l'oreille est choisie par le spectateur à qui on s'adresse, on prie

ce spectateur de la mettre au milieu du jeu, c'est à dire sur la moitié des cartes qu'on tient dans la main gauche, et on la couvre avec l'autre moitié qu'on tenoit dans la droite. Dans cet instant on fait sauter la coupe subtilement pour faire trouver cette carte sur le jeu; ensuite on employe le premier des quatre faux mélanges, et on finit par la faire trouver dessous. Alors on fait sauter la coupe pour faire trouver le paquet inférieur dans la main droite, et dans la gauche le paquet supérieur, fig. 5, pag. 6. On prie le spectateur de regarder si la carte choisie est sur le paquet de la main gauche, en l'invitant à répondre oui ou non, sans nommer sa carte; et tandis qu'il y regarde, on jette un coup d'oeil rapide sous

le paquet qui est dans la main droite : aussitôt que par ce moyen, on a vu la carte choisie, on met ensemble les deux paquets, et on prie quelqu'un de la compagnie de les bien mêler ; on reprend les cartes, et on les épluche en les regardant l'une après l'autre, sous prétexte de s'assurer que la carte choisie n'a pas été escamotée par la personne qui vient de mêler. Lorsque, par cette feinte, on a trouvé la carte choisie, on la met adroitement sous le jeu, qu'on tourne sens dessus dessous pour mêler de nouveau ; on finit par la laisser dessus ; et en se préparant à faire sauter la coupe, on apostrophe ainsi la compagnie : Messieurs, non seulement je connois, sans l'avoir vue, la carte qu'on a tirée (ici on peut la nom-

mer), mais encore je sais d'avance si vous voudrez qu'elle se trouve dessus ou dans le milieu du jeu; et pour preuve de cela, je viens de la placer à celui de ces deux endroits que vous allez choisir. — Si on choisit le dessus, il faut prier quelqu'un d'y regarder, et on l'y trouvera infailliblement, puisqu'elle y est: mais si on demande qu'elle soit dans le milieu, il faut faire sauter la coupe pour faire passer dans la main gauche le paquet supérieur, et retenir le paquet inférieur dans la droite; et comme dans cet instant on tient la droite sur la gauche à une petite distance, fig. 5. pag. 6, il semble au spectateur qu'on vient tout simplement de partager les cartes pour faire prendre la carte

choisie dans le milieu du jeu, sur le paquet de la main gauche.

Nota. Si vous voulez que ce tour produise un grand effet, tâchez de persuader que pour l'exécuter, il faut plus de subtilité dans l'esprit que d'agilité aux doigts. Pour cela, parlez ainsi à la compagnie: Je viens de vous prouver, Messieurs, par cette opération, que je pouvois prévoir votre pensée; mais, si cette preuve vous paroît insuffisante, je vais vous en donner une plus palpable. — Alors revenez au premier tour, s'il n'a pas réussi dès la première fois; et s'il a réussi, passez au tour suivant.

Section III.

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

Aussitôt qu'on aura pris une carte, tenez 1°. la moitié du jeu dans chaque main, fig. 5. pag. 6.

2°. Faites poser la carte choisie sur le paquet de la main gauche, et couvrez-la du paquet de la main droite.

3°. Faites sauter la coupe invisiblement; et le spectateur croira que la carte choisie est dans le milieu du jeu, quoiqu'elle soit dessus.

4°. Employez un instant le premier des quatre faux mélanges, finissez par laisser sur le jeu la carte en

question et enlevez-la. Voyez ci-dessus.

5°. Donnez à mêler les autres cartes (on croira tenir le jeu entier, et confondre avec les autres la carte choisie).

6°. Partagez le jeu sur le bord de la table, de votre côté, en quatre paquets.

7°. Egalisez les paquets, en donnant à celui qui n'auroit que trois ou quatre cartes, quelques unes de celui qui en auroit un trop grand nombre (servez-vous pour cela de la main gauche puisque la droite n'est pas libre). Et quand on aura désigné le paquet sur lequel on voudra faire trouver la carte choisie, prenez-le de votre main droite, en y posant la carte comme dans la fig. 22. pag. 25.

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

Nota. En finissant ce tour, ce seroit une gaucherie de tourner soi-même la carte pour demander à celui qui l'a tirée, si c'est la sienne; de cette manière ce seroit presque en vain que la personne interrogée répondroit affirmativement, parce que la compagnie pourroit supposer, ou que cette personne a oublié sa carte, et qu'elle se trompe, ou que sa réponse est dictée par la complaisance, pour ne pas faire manquer le tour.

Il vaut donc mieux attendre, pour montrer la carte, qu'elle soit nommée par celui qui l'a choisie, en observant, pour plus grande perfection, de la faire tourner par un autre, pour bannir dans ce moment toute idée d'escamotage dans l'esprit des spectateurs.

Section IV.

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

La carte ayant été choisie, mise dans le jeu, passée par dessus, et enlevée comme dans le tour précé-

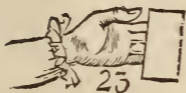
dent, vous ferez 1°. mêler le jeu par quelqu'un de la compagnie.

2°. Faites poser sur la table, près de vous, le jeu qu'on vient de mêler, et en le prenant de la main droite, posez-y la carte retenue.

3°. Mêlez vous-même les cartes, de manière que la carte choisie se trouve la troisième par dessus.

4°. Faites sauter la coupe par le cinquième moyen, fig. 7. page 7, de manière que le paquet inférieur ait les figures tournées vers le ciel après la coupe; par ce moyen la carte choisie se trouvera la troisième par dessous.

5°. Tenez les cartes sur l'extrémité de la main gauche, fig. 23, de sorte qu'en fermant la main, elles puissent se renverser sans dessus des-



sous, et qu'elles se trouvent, quand elle est ouverte de nouveau, comme dans la fig. 24, (elles ne paroîtront pas avoir été retournées, parce qu'el-



les montrent le côté blanc par dessus et par dessous).

6°. Demandez à quel rang on veut que se trouve la carte choisie (depuis le troisième jusqu'au dixième).

7°. Si on veut qu'elle se trouve la troisième, il suffit d'avoir fermé et ouvert la main gauche, comme nous venons de l'expliquer, afin que la

carte qui étoit la troisième par dessous, se trouve la troisième par dessus comme on le désire.

Si on veut qu'elle soit la quatrième, il faut avant de fermer et ouvrir la main gauche, ôter une carte de sur le jeu, la poser sur la table, et dire en suite en fermant la main: Maintenant que j'en ai ôté une, votre carte doit se trouver la troisième; et si après avoir ouvert la main, vous en ôtez deux autres, on croira que vous en avez ôté trois de suite du même endroit, quoique vous en ayez ôté une d'une part et deux de l'autre. Par ce moyen, la carte choisie, qui est toujours la troisième, paroît être la quatrième dans le besoin. On voit que pour faire trouver la carte choisie au sixième ou au dixième rang, il

faut avant de fermer la main, ôter également trois ou sept cartes selon le besoin. Ces cartes ôtées d'avance, jointes aux deux que l'on ôte après avoir fermé et ouvert la main, forment toujours le nombre requis pour que la carte choisie se trouve au rang demandé.

Section V.

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

Ce tour est un des plus adroits et des plus compliqués que l'on puisse faire. Avant de le commencer, il est à propos pour faire admirer

d'avantage les tours précédens, de dire qu'on n'a fait jusqu'alors que des tours de combinaison, fondés sur la subtilité de l'esprit, et qu'on va commencer des tours qui dépendent de l'adresse de la main. La première partie de cet aveu, quoique fausse, passe ordinairement à la faveur de la seconde qui est vraie; et le spectateur, qui d'après l'assurance qu'on vient de faire, veut expliquer les tours précédens, en supposant qu'ils sont fondés sur la seule pénétration de l'esprit, se trouve dérouté dans sa recherche, tandis que le tour que nous allons expliquer paroît à ses yeux au dessus des forces humaines.

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; fig. 5, pag. 6.

2°. Faites sauter la coupe, pour que cette première carte se trouve dessus, et employez aussitôt le premier des quatre faux mélanges, pour faire croire que vous ne savez plus où est cette carte, quoique vous la laissez 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 employerez le second des faux mélanges, pour persuader que vous confondez ces deux cartes avec les autres, quoiqu'elles restent toujours à leur 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 une ou deux fois le troisième faux mélange.

6°. Usez du même stratagème, pour que la quatrième carte soit posée en apparence dans le milieu, quoiqu'elle reste sur le jeu avec les

trois autres, et faites usage du quatrième faux mélange.

7°. Quoiqu'on pense dans ce moment que les cartes sont séparées et mêlées au hazard, tâchez de faire évanouir tout soupçon sur ce point, en enlevant ces cartes, fig. 19, p. 23, et en donnant le reste à mêler.

8°. Posez ces cartes sur le jeu quand on a mêlé, en le prenant sur le bord de la table, fig. 22. pag. 25.

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; fig. 1. pag. 4.

10°. Dans cet instant, faites voir que les cartes choisies ne sont ni dessus ni dessous, et que la coupe

saute aussitôt après, pour que les cartes passent par dessus.

Ces diverses opérations, y compris le mélange que le spectateur a fait lui-même, lui prouvent invinciblement que les quatre cartes choisies sont éparpillées au hasard au milieu du jeu; cette fausse idée est la base de l'admiration extraordinaire dont il se trouve pénétré dans ce moment, quand on lui promet de tirer ces cartes du milieu d'un coup de main.

11^o. Pour accomplir cette promesse, prenez les cartes dans votre main gauche; 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 tiré les cartes, et en leur disant : Voilà la vôtre, voilà la vôtre etc. ; et comme ils penseront que vous tirez ces cartes du milieu du jeu, où ils croient qu'elles sont mêlées avec les autres, il faudra de toute nécessité, ou qu'ils admirent votre tour en vous supposant beaucoup plus d'adresse que vous n'en avez, ou qu'ils aient présents à l'esprit les onze moyens que vous venez d'employer pour les surprendre.

Section VI.

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

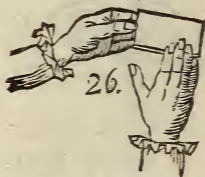
Tâchez de faire tirer une carte forcée et faites la mêler aussitôt dans le jeu; ce qui ne vous empêchera pas de la trouver, puisque dans ce cas, vous devez la connoître. Si l'on prend toute autre carte, il faudra la faire poser dans le milieu, et l'enlever après la coupe avant de faire mêler le jeu par le spectateur. Dans les deux cas, vous la poserez ensuite vous-même sur le jeu sans que personne s'en apperçoive, et puis vous la ferez passer dessous, en employant le premier des quatre faux-mélanges,

pour faire croire que vous ne savez pas où elle est. Après cela vous ferez sauter la coupe, et vous tiendrez votre petit doigt entre les deux paquets; vous ferez voir dans cet instant que la carte choisie n'est point dessus. Vous montrerez aussi qu'elle n'est point dessous, en tenant les cartes comme dans la fig. 25.



Il faudra tenir ainsi les cartes avec les deux mains, parce que je suppose que le petit doigt de la main gauche continue de séparer les deux paquets pour que vous soyez tout prêt à faire sauter la coupe, quand vous aurez renversé de nouveau les cartes,

pour les tenir comme dans la fig. 1. pag. 4. Vous ferez ensuite sauter la coupe, pour faire passer par dessous la carte choisie qui doit se trouver encore dans le milieu, sous le paquet supérieur, si vous avez suivi de point en point ce que je viens de dire. Après la coupe, vous pincerez le jeu de la main gauche, et le frapperez de la main droite. Fig. 26.



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

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

Section VII.

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

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

2^o. Après cette première opération, tenez le jeu de carte dans votre

main gauche, en posant votre petit doigt entre les deux moitiés, pour vous préparer à faire sauter la coupe.

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

4°. Faites voir aussi de nouveau que la carte de dessous est un roi; mais laissez toujours le petit doigt à sa même place; fig. 25, pag. 51.

5°. Refermez votre main gauche de manière que les mains et les cartes soient dans la position de la fig. 2. pag. 4.

6°. Priez le spectateur de mettre les deux autres rois dans le milieu; mais en faisant semblant de partager simplement le jeu en deux parties

égales, pour que ces deux rois soient mis entre deux, faites sauter la coupe, de manière que les deux mains se trouvent comme dans la fig. 5. pag. 6. Par ce moyen, les deux rois qui avant la coupe étoient dessus et dessous, se trouveront déjà au milieu du jeu, et le spectateur, en mettant dans le milieu les deux autres rois, croira les poser loin des deux premiers, quoiqu'il les mette tous ensemble.

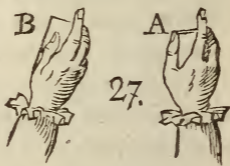
Nota. Quand les deux derniers rois ont été placés sur le paquet de la main gauche, il faut, en posant celui de la main droite, mettre aussitôt le doigt entre les deux paquets, parce que, si quelqu'un des spectateurs avertissoit alors le reste de la compagnie que les quatre rois sont

déjà ensemble, on lui prouveroit le contraire (aux yeux du grand nombre), en faisant sauter la coupe de nouveau pour en faire voir un dessus et un dessous (dans ce cas il y en a trois dessus, mais on n'en montre qu'un). Après quoi on feroit encore sauter la coupe pour les mettre tous quatre dans le milieu, comme auparavant.

Ce tour ne consistant point à deviner des cartes comme beaucoup d'autres dont nous avons parlé, on ne peut pas se vanter de l'exécuter par la seule subtilité de l'esprit. Le spectateur étant donc déjà persuadé que ce tour doit consister dans l'adresse des mains, il faut profiter de cette persuasion pour l'attribuer à un trait d'adresse d'autant plus mer-

veilleux qu'il est impossible; il faut dire: *Messieurs, vous voyez évidemment que les quatre rois sont séparés les uns des autres; concevez, s'il est possible, combien il faut être adroit pour faire passer avec les deux du milieu les deux autres qui sont dessus et dessous, et cela d'une seule main et en un clin d'oeil; —* alors il faut prendre les cartes de la main droite, comme dans la fig. 27, au point A; et dans l'instant où l'on porte rapidement la main du point A au point B, lever vivement le pouce, pour faire craquer les cartes par le coin; le mouvement rapide de la main, et le craquement des cartes trompent en même tems les yeux et les oreilles du spectateur; et quand on lui montre ensuite que les quatre

rois sont ensemble, il croit se rap-



peller l'instant où ces rois se sont réunis; ce qui doit cependant l'étonner, puisque cette réunion est impossible de la manière dont il l'entend.

Section VIII.

Déviner la carte pensée.

1°. Eparpillez les cartes dans la main droite, comme dans la fig. 28. de manière qu'en les montrant au spectateur, elles paroissent comme



dans la fig. 29; c'est à dire que toutes les cartes doivent être cachées les unes par les autres, excepté le roi de trèfle, qu'on doit bien voir par la tête, sans que les doigts ou les autres cartes y mettent aucun obstacle.



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

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

4°. Dites à celui qui a pensé une carte, que celle qu'il a eue dans l'idée

est actuellement sur la table, et priez-le de la nommer.

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

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

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

8°. Mettez cette carte sur le jeu,

et employez aussitôt (en tâchant toujours de paroître distrait) le premier des quatre faux mélanges, pour faire croire que vous n'avez aucune carte en vue.

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

10°. Prenez le jeu de la main gauche, et le roi de trèfle de la main droite, fig. 14, et dites en filant la carte, c'est à dire en substituant le roi de carreau au roi de trèfle: *Que faudroit il, Messieurs, pour que mon tour ne fût pas manqué? Quelle carte devois-je avoir dans ma main droite?* — On ne manquera pas de nommer le roi de carreau, et vous saisirez l'instant où on le nommera pour le retourner.

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

Section IX.

Déviner d'avance celle de quatre cartes qu'une personne prendra librement.

1^o. Si on vous observe que dans le tour précédent, vous avez fait penser une carte forcée, ou que vous avez filé la carte, répondez que vous allez faire un tour à peu près pareil, sur lequel on ne pourra pas vous faire la même objection; et observez vous-même, si on n'en parle point, que

vous allez faire un tour dans lequel vous ne toucherez point les cartes.

2°. Faites mêler le jeu, après avoir enlevé une carte, que vous regarderez, sans que personne s'en aperçoive.

3°. Parlez à l'oreille d'un des spectateurs, et nommez-lui tout simplement la carte que vous venez d'enlever, en le priant de s'en souvenir.

4°. Reprenez le jeu, en y posant la carte enlevée, et employez le premier faux mélange pour ne pas la perdre de vue.

5°. Après avoir mêlé pour faire croire que vous n'avez aucune carte en vue, mettez la carte enlevée sur la table avec trois autres.

6°. Posez ces quatre cartes vers les points A, B, C, D, de manière

qu'elles forment à peu près un carré, et que leur figure soit en dessous pour qu'on ne puisse pas les connoître.

A. B.

C. D.

7°. Priez un des spectateurs d'en toucher une; et s'il touche la carte que vous avez nommée secrettement, dites que vous avez prévu et prédit que cela seroit ainsi.

8°. Pour prouver votre prédiction, dans le cas que nous venons de supposer, adressez les mots suivans à la personne à qui vous avez parlé à l'oreille: Je vous ai dit, Monsieur, quelle carte on toucheroit; nommez-la tout haut. — Il la nommera, s'il ne l'a pas oubliée; et si, dès cet instant, vous priez celui qui l'a touchée de la retourner lui-même, pour qu'on

ne puisse pas vous soupçonner de filer la carte, ou de l'escamoter d'une autre manière, tout le monde croira que vous avez prédit que telle carte seroit touchée, quoique vous vous soyez contenté de la nommer tout simplement.

9°. Si le spectateur commence par toucher une carte différente de celle que vous avez nommée, il faut le prier, pour que le tour ne paroisse pas manqué, de mettre cette carte dans sa poche sans la regarder, et l'inviter ensuite d'en toucher une seconde pour la donner à son voisin, pareillement sans la regarder, et de mettre la troisième par terre, en laissant la quatrième sur la table.

10°. Si la carte qu'il laisse sur la table est celle que vous avez nom-

mée secrettement, dites que vous avez prévu ce fait : faites-la nommer tout haut par la personne à qui vous avez parlé à l'oreille, et dites à cette personne : Vous savez, Monsieur, que je vous ai dit d'avance la carte qui devoit rester sur la table, nommez-la maintenant : — il la nommera, et alors tout le monde croira, comme l'expérience le prouve, que vous aviez prévu que telle carte resteroit sur la table, quoique vous n'avez fait qu'en nommer une, sans dire si elle resteroit sur la table ou non.

11°. Par la même raison, si la carte nommée d'avance a été mise par terre ou dans la poche d'un des spectateurs, on doit se vanter, selon le besoin, d'avoir prévu ces différens

faits, et faire ensuite nommer cette carte par la personne à qui on avoit parlé secrettement.

Nota. Que quand ce tour est fini, il faut chercher à distraire le spectateur, en le priant de remarquer que les quatre cartes dont on vient de se servir sont différentes les unes des autres, et que certaines personnes font ce tour en employant quatre rois de coeur, pour pouvoir prédire, sans crainte de se tromper, celle des quatre qui sera choisie.

Section X.

Déviner d'avance le paquet de cartes qu'une personne choisira.

Qu'on vous parle ou non de la supercherie employée dans le tour

précédent, dites que vous avez plusieurs moyens de prévoir la pensée d'autrui, et que vous allez donner une nouvelle preuve de vos talens: pour cela il faut:

1°. Laisser sur le bord de la table deux paquets, que je suppose de huit cartes chacun (le nombre est indifférent, pourvu qu'il soit le même dans les deux paquets).

2°. Remettre à une personne de la compagnie toutes les autres cartes, excepté deux ou trois qu'on enlèvera secrettement dans la main droite.

3°. Dire en propres termes à une personne de la compagnie, et écrire même sur un morceau de papier, que le paquet qui va être choisi par une telle personne sera composé de huit cartes.

4°. Prier cette personne de choisir un paquet, en l'assurant d'avance qu'on a prédit quel seroit le paquet choisi.

5°. Aussitôt qu'elle a touché un paquet, prier la personne à qui on a parlé secrettement de dire de combien de cartes il est composé.

6°. Quand cette dernière personne a répondu que le paquet doit être composé de huit cartes, faire voir que le billet écrit d'avance porte le même nombre.

7°. Prier la personne qui a choisi le paquet de compter les cartes pour voir par elle-même la vérité de la prédiction.

8°. Dans l'instant où elle finit de compter les cartes du paquet choisi, prendre soi-même le second paquet,

en y posant de la main droite les deux ou trois cartes retenues, et l'offrir poliment à cette même personne, en la priant de s'assurer par elle-même que dans le second paquet le nombre des cartes est différent.

9°. Lui observer que si elle avoit pris ce dernier paquet de onze cartes, le tour seroit manqué: mais qu'on avoit prévu par un moyen qui lui reste à deviner, que le premier de huit cartes, seroit choisi librement et infailliblement.

CHAPITRE III.

Principes du jeu des gobelets, tel qu'on le joue à présent.

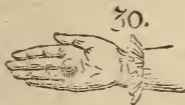
Le jeu des gobelets est connu depuis plusieurs siècles; cependant on le voit encore avec plaisir dans les sociétés particulières, quand il est joué avec autant d'adresse que de babil; on sait qu'il consiste en général, à faire passer invisiblement de petites balles d'un gobelet à l'autre, ou d'une main sous un gobelet, etc. Pour expliquer en détail, tous ces tours de passe, il faudroit écrire un ouvrage fort volumineux, qui seroit d'ailleurs très-ennuyeux; c'est pour-

moi nous nous bornerons à donner
ici, pour l'instruction de nos lecteurs,
les principes généraux de cet amuse-
ment, avec les petites supercheries
qu'on y ajoute depuis peu.

Section I.

Faire semblant de tirer une muscade ou pe-
tite balle du bout du doigt, ou du bout
d'une baguette.

1^o. La balle doit être cachée dans
la main droite, entre le doigt annu-
laire et celui du milieu, fig. 30.



2^o. On ne montre aux specta-

teurs que le dehors de la main, en tenant négligemment une baguette, comme dans la fig. 31.



3°. Avec l'index et le pouce de la main droite, on serre l'index de la main gauche. Fig. 32.



4°. Un instant après, l'index de la main gauche frappe sur la table, tandis que la main droite s'élève en

l'air de douze à quinze pouces; ce double mouvement fait croire aux spectateurs qu'on vient de faire un effort pour tirer quelque chose du doigt.

5°. On profite de l'instant où la main gauche est élevée en l'air, pour tirer la muscade de la position où elle est, et pour la présenter aux spectateurs dans la position de la fig. 33.



6°. En présentant ainsi la muscade, rabaissez la main, en la portant précisément au point où elle étoit auparavant, afin que les yeux

du spectateur puissent voir l'expérience sans cesser d'être fixés vers le même point.

Nota. Le faiseur de tour ne doit pas manquer d'étourdir un peu les oreilles des spectateurs par son verbiage. Par exemple, il peut dire :—
» *Vous allez voir, Messieurs, des*
» *merveilles aussi grandes que celle*
» *du roi d'Angleterre, quand il met*
» *50 vaisseaux de ligne dans la MANCHE,*
» *ou que celle du souverain des Pays-*
» *Bas qui tient plus de six mille hom-*
» *mes dans son GAND, ou que celle des*
» *Turcs lorsqu'ils jettent un seau dans*
» *la mer NOIRE, pour n'y puiser que*
» *de l'eau claire, etc.*

Section II.

Faire évanouir une muscade.

1°. Prenez la balle sur la table, et montrez-la aux spectateurs, en la tenant comme dans la fig. 33.

2°. Faites semblant de la mettre dans la main gauche; fig. 34.



3°. Au lieu de la placer dans la main gauche, faites-la rouler subtilement, pour la placer avec le pouce entre l'annulaire et le doigt du milieu de la main droite, comme dans la fig. 30.

4°. Fermez la main gauche, comme

si la muscade y étoit; et pour la cacher sans gêne dans la main droite, prenez la baguette; fig. 35.



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

gauche, il semblera que la muscade est partie pour obéir à vos ordres.

Section III.

Faire trouver une muscade sous un gobelet, sous lequel il n'y avoit rien un instant auparavant.

1^o. Prenez une muscade que vous cacherez dans la main droite, comme dans la fig. 30, en tenant la main comme dans la fig. 31.

2^o. Priez le spectateur d'observer qu'il n'y a rien sous un gobelet, en l'élevant à deux ou trois pouces au dessus de la table et en le tenant comme dans la fig. 36.



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

Après ce préparatif, si on fait usage du second principe pour faire évanouir une muscade, en lui ordonnant de passer sous le gobelet, le spectateur sera frappé d'une double

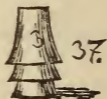
surprise ; car d'une part, il ne verra rien dans la main gauche, où il aura vu poser une petite balle, et d'une autre part, il trouvera la petite balle sous un gobelet où il n'y avoit rien un moment auparavant.

Section IV.

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

Quelquefois on se sert du troisième principe pour faire trouver une ou plusieurs muscades, non immédiatement sur la table, mais entre deux gobelets qui sont posés l'un dans l'autre ; alors, on peut par une opération qui suppose beaucoup d'adresse, faire croire que les muscades n'y sont

plus, quoiqu'elles y soient. Pour cela, il faut 1^o. que les muscades soient placées sur le fond supérieur du premier gobelet, et que celui-ci soit couvert du second et du troisième, comme dans la fig. 37.



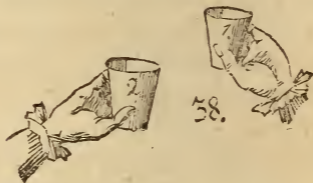
2^o. Posez à part sur la table le troisième gobelet qui est dessus; prenez les deux autres entre les mains, en les laissant, pour un instant, l'un dans l'autre; ensuite faites glisser rapidement le second sur le troisième, en inclinant un peu le premier; par ce moyen les trois muscades passent du premier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

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

Section V.

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

1°. Prenez deux gobelets, le premier dans la main droite, et le second dans la main gauche; fig. 38.

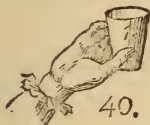


2°. Jetez avec force le premier dans le second; fig. 39.



3°. Laissez tomber le second sur

la table, et retenez le premier entre les doigts; fig. 40.



Par ce moyen il semblera que le second gobelet reste toujours entre les doigts de la main gauche, et que par conséquent le premier doit avoir passé à travers celui-là; cependant, pour empêcher de parler ceux qui savent le contraire, on les amuse par des mots, en disant: — *Messieurs quand vous voudrez faire ce tour, n'oubliez pas de retenir un gobelet, et de laisser tomber l'autre par terre; et sur tout exercez-vous pendant quinze jours avec des verres de cristal.*

Section VI.

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

1°. Ayez un morceau de bois qui ait la figure d'un cône tronqué, et auquel vous adapterez plusieurs aiguilles à coudre, comme dans la fig. 41.



2°. Que ce morceau de bois soit adopté intérieurement au fond d'un gobelet, de manière que la pointe des aiguilles touche presque la table quand le gobelet est dans sa position ordinaire.

3°. Dans l'instant où vous devez

lever quelque gobelet pour faire voir des muscades, renversez-le, en le jetant sur vos genoux, comme par mégarde.

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

5°. Couvrez les muscades avec ce gobelet, en frappant avec un peu de force; il est clair que les aiguilles entreront dans les muscades, (*) et que, quand vous levez perpendiculairement le gobelet, elles ne paroîtront plus sur la table.

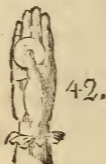
(*) Les muscades sont de petites boules de liège noircies à la flamme d'une chandelle.

Section VII.

Faire trouver une grosse balle sous un gobelet.

1°. On prend de la main droite une grosse balle qu'on tient avec le pouce, comme dans la fig. 42.

2° Pour que la balle ne soit point apperçue du spectateur, on tient la main négligemment appuyée sur le bord de la table. Fig. 43.



3°. On leve le gobelet de la main gauche, en priant le spectateur d'observer qu'il n'y a rien dessous, et l'on

prend subitement le même gobelet de la main droite, en y insérant la grosse balle. Le spectateur ne doit pas la voir entrer, à cause de la rapidité du mouvement, et parce que ses yeux se portent naturellement sur la table, pour observer qu'il n'y avoit rien sous le gobelet.

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

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

Quand on a mis par ce moyen une grosse balle sous un gobelet, à l'insçu du spectateur, il est bien facile de le surprendre en lui montrant

cette balle, qui semble être arrivée par une vertu magique.

Section VIII.

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

L'art consiste à lever les gobelets successivement en soutenant la balle avec le petit doigt; mais le meilleur moyen de produire cet effet, est d'avoir des balles remplies de crin, afin qu'elles soient un peu élastiques, et de les faire précisément assez grosses pour qu'étant un peu serrées dans la partie supérieure du gobelet, elles s'y soutiennent d'elles-mêmes par cette pression.

Alors on peut prier le spectateur de voir qu'il n'y a rien sous le gobelet, en le levant perpendiculairement de la main gauche, sans mettre le petit doigt par dessous. Mais en le posant sur la table, il faut le frapper un peu fort, afin que la balle se détachant par cette secousse, tombe sur la table, et qu'elle puisse surprendre les spectateurs, par sa présence, quand on relevera le gobelet.

Section IX.

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

Rien de plus facile que de faire trouver ces divers objets sous un gobelet; on les tient bien serrées dans

la main droite, et on les met sous le gobelet, comme de grosses balles, dans l'instant même où l'on prie le spectateur de remarquer de grosses balles qui viennent d'arriver; il est si occupé de la merveille qu'on lui présente dans ce moment, qu'il ne fait point attention qu'on lui en prépare de nouvelles.

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

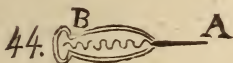
CHAPITRE IV.

Divers autres tours de passé-passe.

Section I.

L'Alêne enfoncée dans le front.

Cette alêne est composée d'un manche creux et d'un fil d'archal bien droit dans sa partie extérieure A, mais tourné en spirale dans la partie qui est cachée dans le manche B, fig. 44.



Lorsque la pointe A est appuyée contre le front du faiseur de tours, elle rentre dans le manche; et le

spectateur ne connoissant point ce mécanisme, s' imagine qu'elle est entrée dans le front. Lorsqu' ensuite on cesse de la presser contre la tête, l'élasticité du fil-d'archal lui fait reprendre sa première position en la repoussant au dehors.

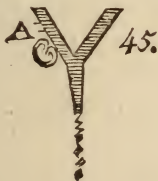
Section II.

Le petit entonnoir.

Dans le même instant que l'escamoteur ôte l'alêne du front, il porte vers ce même endroit un petit entonnoir d'où on voit sortir du vin, qui cesse ou continue de couler au commandement. Il semble que le vin sort par le trou fait au front avec l'alêne, et l'escamoteur, pour rendre

le fait plus croyable, ne manque pas de dire qu'il est si grand buveur, que le vin de Bourgogne circule dans ses veines aussi bien que le Champagne.

Le secret consiste à avoir un entonnoir double, c'est à dire deux entonnoirs soudés l'un dans l'autre. Le vide qui reste entre deux, sert à cacher le vin, jusqu'à ce que, pour le faire couler, on lui donne de l'air par le petit trou A, en cessant d'y appuyer le pouce. Fig. 45.



Section III.

La pièce de deux liards changée en pièce de 24 sols, et vice versa.

On fait, avec une pièce de deux liards, un tour d'adresse très-amusant, quand il est bien exécuté. On montre la pièce de deux liards dans la main, on ne fait ensuite que fermer et ouvrir la main, et c'est une pièce de 24 sols. On n'a besoin que de fermer et ouvrir la main une seconde fois pour la réchanger en pièce de deux liards; à la troisième fois elle n'y est plus, et à la quatrième fois elle y est encore. Ces quatre tours doivent se faire en moins d'une demi-minute.

Pour cela, il faut avoir une pièce de deux liards limée et aplatie de

moitié, à laquelle on soude une pièce de 24 sols également limée et applatie; ces deux pièces jointes ensemble de cette manière, n'en font qu'une qui paroît être de cuivre ou d'argent, selon le côté qu'on fait voir. On commence par montrer la pièce de deux liards sur le bout des doigts; en fermant la main, on renverse naturellement la pièce sens dessus-dessous pour la faire paroître en pièce de 24 sols vers le milieu de la main. Alors si on la fait glisser de nouveau sur le bout des doigts, il est clair qu'on n'aura qu'à fermer et ouvrir une seconde fois la main pour la faire reparoître en pièce de deux liards.

Pour la faire disparoître, il faut faire semblant de la mettre dans la main gauche, en la retenant dans la

main droite. Si on ouvre la main gauche un instant après, en priant le spectateur de souffler dessus, la pièce semblera s'être évanouie. Fig. 46.



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

fois, le spectateur est tout surpris d'y retrouver la pièce.

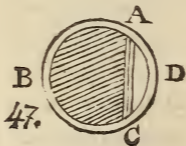
Section IV.

L e M i l l e t.

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

Pour cet effet il faut avoir un boisseau et un gobelet destinés à cet usage.

Le gobelet doit contenir intérieurement un double fond A, B, C, D, soudé au gobelet aux points A, B, C; mais la partie A, D, C, est mobile sur sa charnière A, C. Le point D serré contre la parois du gobelet, soutient, par cette pression, la petite porte mobile A, D, C, fig. 47; mais cette porte s'ouvre d'elle-même, quand on frappe fortement le gobelet contre la table.



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

On le remplit réellement de millet à différentes reprises, en le plongeant dans le sac, et on le vide en l'inclinant peu à peu sous les yeux du spectateur; mais, lorsqu'on le plonge pour la dernière fois dans le sac, on le tourne sens dessus-dessous, et par ce moyen il semble, quand il sort, qu'il soit rempli de grains, quoiqu'il n'y ait alors que le millet collé au fond, et quelques autres grains qui forment sur celui-ci une espèce de petite pyramide.

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

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

Le gobelet qui contient le millet doit être mis sur la table sans que personne y fasse attention; pour cela il faut, quand on exécute la dernière métamorphose des grosses balles, renverser un gobelet, en le faisant tomber sur ses genoux, comme par mé-

garde; alors au lieu de remettre sur la table le gobelet qui vient de tomber, on y met celui qui contient le millet, et qui ressemble extérieurement au premier.

Section V.

Se faire lier les pouces et se délier en un moment. Métamorphose d'un verre en morceaux de papier.

..... Alors le faiseur de tours se fit lier fortement les deux pouces avec une jarretière, et faisant couvrir d'un chapeau ses mains ainsi attachées, il fit voir aussitôt sa main droite dégagée de la main gauche, qui seule restoit sous le chapeau. Versant ensuite du vin dans un verre,

il prononça ces mots : — *Quand j'ai les mains bien garottées, je commence toujours par déboucher une bouteille pour boire un coup à la santé de celui qui m'a lié*

Immédiatement après avoir bu, il porta gravement ses regards vers le plafond, et parut saisi d'étonnement, comme s'il avoit apperçu quelque phénomène très-singulier. Toute l'assemblée levant alors les yeux, il saisit ce moment pour jeter en l'air le verre dans lequel il venoit de boire; mais ce verre parut alors métamorphosé en papier, car on ne vit descendre que des morceaux de cartes.

Présentant ensuite à son voisin ses deux mains bien attachées comme auparavant, il lui dit : — *Je vous*

prie, Mr., dénouez bien vîte cette jarretière, car mes deux pouces sont tellement serrés qu'après avoir senti la plus vive douleur, je craindrois que la circulation du sang ne fût arrêtée, ce qui pourroit produire la gangrène, dégénérer en sphacèle, et causer la mort. —

Pour faire ce tour, on commence par se faire attacher avec un ruban de fil le pouce de la main gauche; quand on a fait faire un double noeud, on prend la partie du ruban tournée vers la main droite; on la fait passer entre l'index et le pouce de cette dernière main pour prier la même personne de bien lier les deux pouces ensemble par deux autres noeuds; 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 serrés que soient les deux noeuds 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 cache adroitement, en tenant la main droite dans la main gauche. V. fig. 48. On sent que par le même moyen on peut donner à la main droite sa première position, pour qu'elle paroisse attachée à la main gauche comme auparavant.



Quand à la métamorphose du gobelet, c'est le plus simple et le plus facile de tous les escamotages. On fait avec le bras 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 employe le second à jeter vivement vers le plafond des morceaux de cartes, qu'on tenoit cachés dans les deux petits doigts de la main, et qu'on avoit pris un instant avant de verser à boire. Le verre qui vient d'être entre les mains du faiseur de tours, et la rapidité des cartes dans leur ascension, qui ne permet pas de les distinguer, fati

croire naturellement au spectateur que l'on a jetté le verre en l'air; mais comme les cartes descendent ensuite avec assez de lenteur pour qu'on puisse les appercevoir distinctément, il est si stupéfait de ne pas voir descendre le gobelet, qu'il s'imagine naturellement que le verre est métamorphosé en morceaux de papier.

Section VI.

Le ruban coupé et raccommodé.

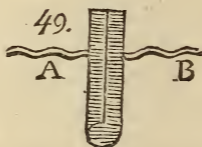
Le faiseur de tours tira ensuite d'une boîte une demi-aune de ruban à fleurs d'or, qu'il fit couper en plus de vingt morceaux, et qu'il mit aussitôt dans une autre petite boîte ronde et plate comme un écu de six livres,

en disant : — *Vous voyez, sans doute, Messieurs, que je n'aurois pas la folie de couper ainsi un ruban précieux, si je n'étois en état de le raccommoder sans qu'il paroisse avoir été coupé.*

— Un instant après il pria quelqu'un de tenir la petite boîte, pour qu'on ne pût pas l'accuser d'avoir substitué un autre ruban; et nonobstant cette précaution, le ruban se trouva tout entier quand on ouvrit la boîte. Cette boîte étoit d'une simple feuille de fer-blanc, et l'on remarqua bien qu'elle n'avoit pas de double fond; d'où il s'ensuit qu'elle n'étoit pas construite de manière à cacher un premier ruban coupé, pour en faire paroître un second tout entier.

Pour prouver qu'il ne changeoit point le ruban, le faiseur de tours

fit une seconde expérience de la manière suivante: il montra un second ruban qui enfiloit deux pièces de bois, fig. 49. il tira alternativement les deux extrémités A et B; et quand une de ces extrémités étoit tirée à droite ou à gauche, l'autre la suivoit toujours, comme appartenant à un seul et même ruban.



Ensuite il sépara l'un de l'autre les deux morceaux de bois, comme dans la fig. 50;



et coupa le ruban par le milieu, comme dans la fig. 51.



Cependant après avoir rapproché les deux morceaux de bois, comme dans la fig. 49. il tira le ruban tout entier par l'extrémité A, et le sépara totalement des morceaux de bois. —

Ne croyez pas, dit-il, que je me serve de ces deux pièces de bois pour vous fasciner les yeux : je vais couper une jarretière par le milieu, en

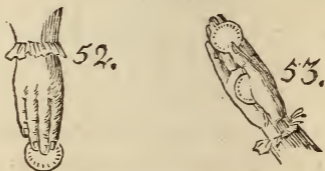
la tenant simplement dans mes mains, sans aucun instrument qui puisse concourir à vous faire illusion, et vous verrez toujours le même succès de ma part. — Alors il fit couper le ruban en deux parties, dont on vit aussitôt les quatre bouts; il noua ensemble les deux moitiés, dont il fit tenir les extrémités par deux personnes, pour empêcher la substitution. Cependant, après avoir tenu le noeud un instant dans sa main, il le fit disparaître en remettant la jarretière dans son premier état. Ici on le soupçonna de n'avoir coupé qu'un petit bout de la jarretière, et de l'avoir, par ce moyen, un peu raccourcie; mais il eut bientôt détruit ce soupçon, en faisant mesurer la jarretière pour la couper et raccommoder une seconde fois, et

la rendre ensuite dans sa même longueur. —

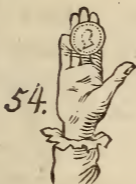
Voici l'explication de ces tours. Lorsque le faiseur de tours raccommoda le ruban à fleurs d'or, il ne fit qu'en substituer un second dans une autre boîte, de la manière que voici :

Aussitôt qu'il eût mis les morceaux du premier ruban dans une petite boîte, qui comme nous l'avons dit, avoit la forme d'un écu de six livres, il prit cette boîte, qu'il avoit laissée un moment sur la table, et la tint dans sa main droite, comme dans la fig. 52. Dans ce même tems il tenoit la seconde boîte cachée dans la même main entre la naissance du pouce et de l'annulaire, fig. 53 : mais on ne voyoit pas cette seconde boîte, parce

qu'il ne tournoit vers la compagnie que le dehors de la main. Fig. 52.



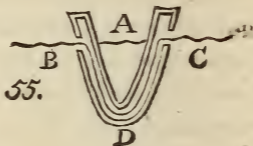
Après ce premier préparatif, il pria quelqu'un de garder la boîte, en décrivant un demi-cercle avec sa main, comme pour présenter la boîte avec plus de politesse: c'est en décrivant ce demi-cercle qu'il laissa tomber sur ses genoux la première boîte, qu'il tenoit au bout des doigts, pour ne laisser paroître que la seconde, que tout le monde prit pour la première, quand elle fut présentée, comme dans la fig. 54.



Cette supercherie réussit avec d'autant plus de facilité, qu'on n'avoit point prévu que la substitution seroit faite dans cet instant, parce qu'on croyoit que le moyen de substituer consistoit dans la construction même de la boîte.

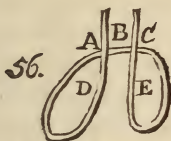
Le second moyen de raccommoder la jarretière coupée consistoit dans la construction des deux morceaux de bois employés pour cet effet. L'es-camoteur, en coupant en apparence la jarretière au point A fig. 55, n'étoit point embarrassé pour la faire re-

paroître toute entière, puisque le morceau coupé ne faisoit point partie de la jarretière, qui au lieu de traverser directement les morceaux de bois, comme le croyoit le spectateur, les parcouroit dans leur longueur en suivant les directions B, D, C.



Quant aux deux autres moyens de raccommoder la jarretière coupée, les voici :

1^o. Ployez-la comme dans la fig. 56; tenez-la de la main droite au point C, de la main gauche au point A, et faites remarquer que le point B est



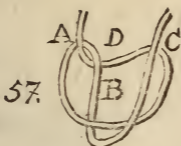
celui du milieu, et que par conséquent, si on la coupe à ce point, elle sera partagée en deux parties égales.

2°. Quand vous serez sur le point de la faire couper, portez-la un peu vers vous en l'éloignant des ciseaux, sous prétexte de faire voir que vous n'avez point dans les mains une seconde jarretière que vous puissiez substituer à la première, quand elle sera coupée.

3°. Présentez-la une seconde fois en faisant un mouvement des deux bras pour la porter en avant, et saisissez cet instant pour faire passer le

point B dans la main gauche, et le retenir avec l'annulaire et le petit doigt de cette main, tandis que les autres doigts de la même main continueront de tenir la jarretière au point A, et que vous saisirez le point D avec le doigt du milieu et le pouce de la main droite.

Si vous suivez de point en point ce que je viens de dire, vous pourrez, après une demi-heure d'exercice, le faire avec assez d'adresse pour que le spectateur croye qu'on lui présente à couper le point du milieu, quoiqu'on lui présente réellement un bout; parceque la jarretière se trouvera alors ployée comme dans la fig. 57.



On voit dans cette figure que le point B et le point D ont pris la place l'un de l'autre, et que la supercherie doit être cachée par les deux mains qui tiennent toujours la jarretière, l'une au point C, et l'autre au point A.

4°. Quand la jarretière sera coupée au point D, si vous abandonnez ce que vous tenez dans la main droite, les deux parties de la jarretière seront arrangées entr'elles comme la fig. 58; cet arrangement découvrirait au spectateur ce qu'il faut lui cacher, s'il étoit vu tel qu'il est dans la fig. 58;



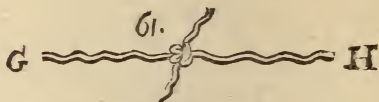
mais en posant le pouce au point A, on cache la tricherie. Fig. 59.

Par ce moyen, non seulement le spectateur pense avoir vu couper la jarretière par le milieu, mais encore il croit en voir clairement les deux moitiés et les quatre bouts.

5°. Prenant avec la main droite les deux bouts E, F de la fig. 59, il faut les entrelacer comme dans la fig. 60.



6°. Achevez de serrer ce noeud, en tirant un bout avec les dents et l'autre avec la main droite, jusqu'à ce que la jarretière ait la forme de la fig. 61. La jarretière vue dans cette dernière forme, fera croire au spectateur que vous venez de nouer ensemble les deux moitiés; et cependant il verra réellement toute la jarretière dans sa longueur, à l'exception d'un petit bout qui s'y trouve attaché vers le milieu par un noeud coulant



7°. Donnez à tenir à un des spectateurs le bout H, et prenant alors le milieu de la jarrettière avec les deux mains, faites semblant de cacher le noeud dans la main droite, tandis qu'avec la main gauche vous le ferez glisser vers l'extrémité G.

8°. Priez quelqu'un de la compagnie de prendre le bout G, après avoir emporté de la main gauche le noeud que le spectateur croit toujours caché dans la main droite.

9°. Portez le noeud dans votre poche, sous prétexte de prendre un mouchoir ou de la poudre de sympathie; vous pouvez aussi cacher tout

simplement le noeud dans votre main, que vous porterez sur le côté en tenant négligemment le bras en anse de panier, etc. etc.

10°. Avertissez la compagnie que le noeud qui a été fait au milieu de la jarretière y sera toujours très-visible; mais qu'il est actuellement assez serré pour que la jarretière puisse servir comme auparavant.

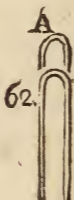
11°. Prêz la compagnie de redoubler son attention, et dans ce moment ouvrez brusquement la main droite pour faire voir au spectateur étonné que vous faites beaucoup plus que vous ne venez de lui promettre, puisque la coupure et le noeud ont totalement disparu, et qu'il n'en reste aucune trace.

12°. Faites mesurer la jarretière

6*

et profitez de cette occasion pour vous mettre un instant à l'écart, et dénouer le petit bout retranché.

13°. Mettez en double la jarretière qu'on vient de mesurer, et posez-la dans la main gauche avec le petit bout également doublé. La jarretière et le bout doivent être dans la main comme dans la fig. 62, et paroître comme dans la fig. 63.



14°. Coupez le petit bout par le milieu au point A; alors la jarretière paroîtra comme dans la fig. 59.

et chacun croira voir les quatre bouts des deux moitiés de la jarretière.

15°. Faites tenir comme auparavant les deux bouts de la jarretière à deux personnes différentes, et faites semblant de garder dans la main droite les autres bouts que vous avez fait paroître, en donnant en apparence un coup de ciseau par le milieu de la jarretière; escamotez ces petits bouts, qui sont les deux moitiés du premier bout retranché, comme vous avez escamoté le noeud de la fig. 61.

16°. Dites à la compagnie que le noeud ne paroîtra point cette fois-ci, mais qu'en compensation la jarretière sera raccourcie de trois pouces.

17°. Otez la main droite pour surprendre le spectateur, en lui fai-

sant voir que non seulement il ne reste aucun noeud, mais encore que la jarretière a toujours sa même longueur.

Section VII.

Les anneaux enfilés dans un double ruban.

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 des 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. —

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 rubans différens; mais il n'en sera rien: car si dans cette position, ils venoient à tirer bien fort pour casser le fil, les deux rubans se sépareroient, et les anneaux tomberoient par terre. Pour éviter cet accident, et pour terminer

avec succès, il faut les prier de se rapprocher l'un de l'autre, demander à chacun un des bouts qu'ils tiennent, les entrelacer ensemble, comme pour commencer un noeud, et rendre ensuite à chacun d'eux celui des bouts que l'autre tenoit auparavant; par ce moyen chacun tient alors les deux extrémités de deux rubans différens. La supercherie ne peut bientôt plus 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 cru bien enfilés, est étonné de voir qu'ils n'y sont plus.

Section VIII.

Superbe tour de passe - passe avec des jetons.

Ce tour est, sans contredit, un des plus beaux qu'on ait jamais inventés; il est en quelque façon composé de six tours différens, qui étant pour ainsi dire, opérés dans le même instant, ne peuvent que faire la plus grande impression, tant sur les yeux que sur l'esprit du spectateur. En effet n'est-il pas surprenant, 1°. d'être, pour ainsi dire, témoin qu'un dé à jouer. s'évanouit et disparoît dans un lieu d'où personne n'a pu le soustraire; 2°. que des jetons sortent invisiblement d'une main où on les a vu placer; 3°. de trouver ces jetons, là où on n'avoit mis qu'un dé à jouer; 4°. de trouver ensuite ces

mêmes jetons dans une main qui étoit vide (en apparence); 5°. de ne trouver ces mêmes jetons sous un cornet où on les avoit placés, et auquel personne n'a touché; 6°. de trouver le dé à jouer à sa première place d'où il avoit disparu? —

Pour faire ce tour, il faut d'abord se procurer un petit dé à jouer, avec une vingtaine de liards ou de jetons, ou simplement des pièces de fer-blanc taillées en rond, comme des pièces de 24 sols.

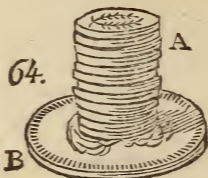
2°. Il faut avoir un petit cornet cylindrique de cuivre, de carton ou de fer-blanc. Il doit avoir un calibre suffisant pour que les jetons puissent y entrer; il doit de plus être élastique et assez flexible pour qu'en le serrant entre deux doigts on puisse

empêcher de tomber les jetons qu'on mettra dedans, quoique l'embouchure du cornet soit tournée vers la terre.

3°. Une quinzaine de liards 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 liard ou d'un jeton non percé, ils représentent une pile de liards ou de jetons ordinaires; on peut aussi se procurer une pareille pile creuse, avec un cornet entouré de fil de fer ou de cuivre, et surmonté d'un liard ou d'un jeton. Fig. 64.

4°. On jete un écu de six livres, sur la table; on met le petit dé dans un cornet et on le jete pareillement sur la table, après l'avoir sécoué un instant; ensuite on donne le cornet et le dé à une personne de la com-

pagnie, en la priant de jeter le dé à son tour pour savoir à qui appartiendra l'écu de six livres. Ceci n'est qu'un prétexte pour faire remarquer, sans affectation, à la compagnie, que le cornet est simple et sans apprêt, et qu'il n'y a dedans aucune pièce préparée d'avance pour jouer quelque tour.



5°. Quand on a ainsi jeté le dez plusieurs fois de suite, on s'empare du cornet, et l'on prie quelqu'un de placer le dé sur l'écu de 6 livres.

6°. Tandis que le spectateur place ainsi le dé sur l'écu, on porte de la main droite le cornet sur le bord de la table, et de la main gauche on prend la fausse pile de jetons, pour la mettre secrètement dans le cornet.

7°. On place pour un instant sur la table, la pile creuse et le cornet, qui seul est vu du spectateur.

8°. On soulève le cornet en le serrant un peu entre les doigts pour empêcher la pile de tomber, et on place l'un et l'autre sur le dé.

9°. On prend de la main droite une quinzaine de liards 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 liards par la secousse qu'on leur donne, fait croire pour un instant au spectateur, que les liards ont changé de main, et que par conséquent ils ne sont plus dans la main droite.

10°. Pour que la main droite ne paroisse pas gênée en restant fermée pour tenir les jetons, on prend de cette main une baguette dont on appuie le bout sur la main gauche, comme pour ordonner aux jetons d'en sortir.

11°. On ordonne effectivement aux jetons de sortir pour passer dans le cornet qui est sur l'écu de six livres, et d'en chasser le dé pour se mettre à sa place.

12°. On ouvre aussitôt la main pour faire voir que les jetons sont

partis; et dans ce même instant, pour ne pas donner aux spectateurs le tems de réfléchir que les jetons sont dans la main droite, on lève le cornet sans le serrer en laissant sur l'écu de six livres la fausse pile de jettons, comme dans la fig. 64, où A représente la pile et B l'écu.

13°. Si l'on a eu soin de mettre d'avance sur cette pile deux ou trois jetons non soudés, on peut les tirer et les jeter sur la table l'un après l'autre, en disant: — *En voilà un pour le garçon d'écurie, l'autre pour la servante, et celui-ci pour le marmiteux. Il faut que les honnêtes gens vivent, et les Normands aussi.* — Cette circonstance fait croire que la pile est composée de véritables jetons, qu'elle n'est point creuse, et

qu'il n'y a point de dé caché en dedans.

14°. On remet le cornet sur l'écu de six livres en couvrant la fausse pile, et on ordonne aux jetons de traverser la table et de sortir invisiblement du cornet, pour que le dé puisse reprendre sa place.

15°. On porte la main droite sous la table, et en secouant les jetons, on les fait sonner, pour faire croire qu'ils sont déjà passés.

16°. On les jete sur la table, et on prend le cornet en le serrant entre les doigts, pour enlever la pile; les spectateurs voyant alors reparoître le dé, s'imaginent que les jetons sont sortis pour lui faire place.

17°. On porte le cornet sur le bord de la table, on laisse tomber la

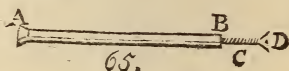
pile creuse sur ses genoux; après quoi on jète négligemment le cornet sur le tapis, pour que chacun puisse voir qu'il n'y a rien dedans. Dans ce moment, il faut bien se garder d'observer aux spectateurs qu'il n'y a rien dedans le cornet, une pareille observation de votre part pourroit lui donner des soupçons et faire naître dans son esprit une idée qu'il n'auroit jamais eue. Il vaut mieux que le spectateur fasse cette remarque de lui-même.

Section IX.

La carte trouvée dans un œuf.

Roulez une carte en aussi petit volume qu'il vous sera possible; et

inserez-la dans le côté A d'un petit bâton A B, ressemblant à celui que l'on sert pour les jeux de gobelets; mais percé suivant sa longueur d'un trou d'environ trois lignes de diamètre, afin de pouvoir y faire entrer une petite baguette C de même longueur, terminée par un bouton D, de même figure que celui qui est en A. — Fig. 65.



Faites tirer à une personne une carte semblable à celle qui est cachée dans le bâton, et qu'elle la remette après cela dans le jeu. Présentez-lui ensuite une couple d'oeufs, en lui demandant quel est celui dans lequel elle désire trouver la carte tirée.

Prenez le petit bâton en le tenant du côté B, cassez l'oeuf désigné avec le bout A, et tandis que vous l'enfoncerez un peu dans l'oeuf, pressez doucement le bout D avec le plat de la main, pour que la carte soit poussée dans l'oeuf; cassez-le ensuite tout-à-fait, déroulez la carte que vous y avez insérée, et faites voir que c'est la même qui a été tirée hors du jeu.

Nota. Il faut chercher à escamoter la carte que l'on a tirée, afin de pouvoir montrer qu'elle ne se trouve plus dans le jeu.

Section X.

L'oiseau mort et ressuscité.

Ayez un petit mortier de bois, doublé de fer-blanc, qui ait six à sept pouces de haut, et soit pourvu d'un double fond. Le fond supérieur, qui est placé un peu plus bas que le milieu de la hauteur du mortier, doit consister en une espèce de trappe, de forme circulaire et concave, et mobile sur ses deux axes, de manière que lorsque l'un de ses côtés descend, l'autre monte. Partagez en deux parties l'espace qui est entre le fond du mortier et la trappe, et faites ensorte que cette dernière soit plus pesante du côté qui s'élève que de celui qui s'abaisse, afin qu'elle se remette et qu'elle se tienne d'elle-

même en équilibre dans une situation horizontale. Faites encore attention que la trappe remplisse aussi exactement que possible la circonférence intérieure du mortier, et munissez-vous d'un pilon de bois.

Mettez en secret un oiseau vivant dans l'espace qui est entre les deux fonds du mortier, et ayez un autre oiseau de la même espèce que vous pilerez dans le mortier. Ayant fait voir qu'il est véritablement mort, remettez le dans le mortier, et appuyez avec le pilon sur le côté de la trappe qui peut s'abaisser, de manière que l'autre côté de la trappe s'élève en même tems et procure une issue à l'oiseau renfermé, lequel s'envolera hors du mortier, tandis que l'oiseau mort tombera dans le fond, et par

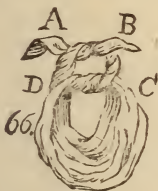
cela même ne pourra plus être aperçu.

Section XI.

Défaire un double noeud sans le toucher.

..... Mr. Hill continua d'amuser la compagnie par des tours d'autant plus agréables, qu'on ne s'étoit point attendu à cette espèce d'amusement. Après avoir dégagé les anneaux enfilés dans un double ruban (Voyez Sect. VII.) il se fit lier les doigts, et parut aussitôt dégagé de ses liens, pour métamorphoser un verre en morceaux de papier. Ensuite il fit un double noeud à un mouchoir, et le dénoua, ou parut le dénouer; sans y toucher; voici comment:

Après avoir commencé le noeud comme dans la fig. 66, on le serre un peu, en tirant foiblement les deux bouts A et B; ensuite on continue de serrer bien fort, en tirant vigoureu-



sement le bout B et la partie C; et comme cette extrémité B et la partie C appartiennent à un seul et même coin du mouchoir, elles ne peuvent être ainsi tirillées sans perdre la route tortueuse qu'elles avoient commencé de prendre dans le noeud pour ne suivre alors que la ligne droite.

Cependant la partie D qui avec l'extrémité A forme le second coin du mouchoir, fait autour du premier coin une espèce de noeud coulant, que l'on peut faire glisser facilement avec le pouce et l'index de la main droite, dans l'instant où on l'enveloppe avec le milieu du mouchoir. Pour que la compagnie ne pense point qu'il y a un noeud coulant, on commence par faire deux ou trois noeuds bien réels et bien serrés; on les enveloppe dans le milieu du mouchoir, et on se vante de pouvoir les défaire sans y toucher, en défiant les plus adroits d'en faire autant. Si quelqu'un accepte le défi, on lui prouve alors son imprudence, en lui faisant voir que pour défaire ces noeuds, une main ne lui suffit pas, mais si

tout le monde convient de la difficulté ou de l'impossibilité, on apostrophe quelqu'un de la compagnie, en disant : — *Vous croyez peut-être, Mr, que le noeud n'y est déjà plus ; je vais vous prouver le contraire.* — Alors on desserre soi-même les noeuds, et la difficulté qu'on a à y parvenir, prouve que, dans ce premier cas, ce n'étoit pas un noeud simulé. L'espèce de noeud coulant que l'on fait ensuite en recommençant le tour, ressemblant extérieurement au premier noeud que l'on vient de défaire, est aux yeux du spectateur un véritable noeud gordien ; il n'est donc pas étonnant que celui qui le défait en un clin d'oeil et d'un coup de pouce, dans l'instant même où il paroît l'envelopper dans le milieu du

mouchoir, obtienne les applaudissemens de toute une compagnie, lorsqu'ensuite il se vante de le défaire sans y toucher, et qu'il se contente de faire secouer le mouchoir pour faire disparaître toutes les traces du faux noeud coulant.

Section XII.

Faire passer un écu à travers une table.

Après ce tour, Mr. Hill mit sur une table un petit écu, qu'il couvrit d'un mouchoir, et le fit passer invisiblement et au grand étonnement de la compagnie, dans un gobelet à travers la table.

Pour faire ce tour, il substitua au premier écu qu'il avoit montré à

la compagnie, un autre écu attaché d'avance à un fil, au bout duquel étoit une épingle ployée en crochet. Fig. 67.



Ayant accroché l'épingle sous le mouchoir, il tenoit sa main gauche à six pouces au dessus de la table en pinçant l'écu substitué, dont on voyoit la forme à travers le mouchoir, tandis que l'autre main tenoit sous la table, le premier écu sur le bord d'un verre.

Laissant alors tomber l'écu, de sa main gauche, sur une assiette, qui étoit sur la table, il lâcha pres-

que dans le même instant l'écu, de sa main droite, dans le gobelet. Le spectateur ayant l'oreille frappée par la chute d'un écu sur l'assiette, et entendant immédiatement après le son d'un écu tombant dans un verre, s'imagina naturellement que c'étoit le même écu; d'où il conclut qu'il avoit traversé la table et l'assiette, par des moyens merveilleux et surnaturels. Les plus incrédules furent obligés de crier merveille comme les autres, lorsqu'ils virent que Mr. Hill prenoit le mouchoir par deux bouts, pour faire voir en la secouant, qu'il n'y avoit aucun écu ni dans le mouchoir, ni sur l'assiette; ils ignoroient que l'écu tombé sur l'assiette, tenoit au mouchoir par un fil; ils ne faisoient pas attention qu'on l'avoit soulevé.

doucement et très-délicatement, pour l'empêcher de sonner une seconde fois, et qu'en secouant le mouchoir, on ne le montrait que d'un côté pour cacher l'écu, qui pendoit par derrière.

Section XIII.

Faire passer invisiblement une carte d'une boîte dans une autre.

Etant allé avec une compagnie consulter une *Tireuse de cartes*, je lui demandai entr'autres si je me marierois avec une jeune personne qui se trouvoit présente. Elle me repondit qu'elle n'en savoit rien, mais qu'elle alloit interroger le sort. Alors elle mit un roi de coeur dans une

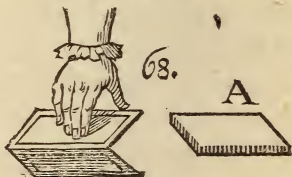
boîte, qu'elle me donna, en me priant de la tenir bien serrée dans ma main droite: elle mit ensuite la dame de trèfle dans une autre boîte qu'elle donna à la demoiselle, en la priant de tenir cette boîte dans sa main gauche: après quoi elle me pria de prendre avec ma main gauche la droite de la demoiselle — *Maintenant*, dit-elle en gesticulant, et en nous lançant un regard effroyable, *je vous magnétise par l'influence de Jupiter et de Saturne; je vous annonce que si le sort doit vous séparer pour toujours, les deux cartes que je viens d'enfermer resteront chacune dans sa boîte, pour exprimer votre séparation par leur éloignement; mais si vous devez vous unir sous les loix de l'amour et de l'hymen, le roi de*

coeur qui est dans la main de Mr., va sortir invisiblement de sa boîte pour aller joindre la dame de trèfle dans la main de Mademoiselle. — Impatient de savoir la vérité touchant une expérience si singulière, j'ouvris ma boîte avec précipitation, et je n'y trouvai rien, quoiqu'elle n'eût pas été ouverte depuis qu'on y avoit mis le roi de coeur. Les deux cartes se trouvèrent réunies dans la boîte où la dame de trèfle étoit seule un instant auparavant.....

Pour faire ce tour, la devineuse employa deux boîtes à double fond, de la manière suivante :

Elle présenta d'abord la première boîte comme dans la fig. 68; pour faire voir qu'il y avoit dedans un roi de coeur: elle tenoit dans ce moment

dans le couvercle un quarré de carton A, qui cacha ensuite le roi de



coeur en tombant au fond de la boîte, quand on la ferma; et comme ce carton étoit de la même couleur que l'intérieur de la boîte, on crut que le roi de coeur en étoit sorti. En présentant la seconde boîte de la même manière pour faire voir qu'il y avoit une dame de trèfle, la vieille tenoit dans le couvercle un pareil carton qui cachoit une dame de trèfle et un roi de coeur; ce carton tombant au fond de la boîte quand on la

ferma, cacha la première dame de trèfle, et laissa paroître la seconde, que l'on prit pour la première, avec le roi de coeur qu'on prit pour celui qui avoit disparu dans la première boîte.

Section XIV.

Le couteau avalé.

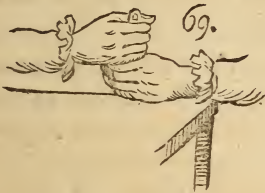
— Mr. Hill venant de faire un tour fort simple qui consiste à faire croire que l'on peut tenir un couteau sous sa main, par la roideur des nerfs; sans lui donner aucun appui, chercha à distraire les spectateurs, en disant qu'il alloit manger une douzaine de couteaux pour son dessert. Ne croyez pas, dit-il, que je cher-

» che à vous faire illusion ; j'ai un
» estomac d'autruche, et vous verrez
» bientôt que je digère le fer et l'a-
» cier. Ayant eu autrefois le malheur
» de faire naufrage dans un voyage
» aux îles Philippines, je fus jeté par
» les vagues dans une île déserte, où
» je me trouvai réduit à brouter de
» l'herbe et à boire de l'eau de la
» mer ; cette boisson donna à toutes
» mes humeurs, et surtout à ma sa-
» live et à mon suc pancréatique, la
» propriété d'un véritable dissolvant ;
» j'ai vécu quinze jours sans manger
» autre chose que des cailloux, et
» c'est pour cela que l'académie des
» sciences, après un mur examen, m'a
» donné le nom de *Lithophage*, ou
» mangeur de pierres. » — Mr. Hill
prononçoit ces paroles d'un air grave,

comme s'il eût dit des vérités incontestables, et en même tems il tenoit dans ses mains un couteau qu'il portoit à sa bouche comme pour l'avaler; cependant il le retiroit un instant après, en attendant pour l'avaler, qu'il eût fini son discours. Enfin il cessa de parler, et aussitôt il reporta le couteau à sa bouche, et lui donna plusieurs coups de poing pour l'enfoncer comme un clou; dans ce moment le couteau disparoit, Mr. Hill paroît souffrir des douleurs affreuses, ses yeux se baignent de larmes, son teint pâlit, sa gorge s'enfle, et il fait entendre une voix rauque, qui ressemble au râle d'un agonisant. Une jeune demoiselle, qui se trouvoit à côté de Mr. Hill, crut que le couteau l'empêchoit de respirer, et lui pré-

senta un verre d'eau, en lui disant — *Buvez, Monsieur; le couteau m'appartient; mais je le perdrai sans regret, s'il ne vous étouffe point.* — Mr. Hill qui jusqu'alors avoit joué son rôle en vrai comédien, fut si frappé de cette naïveté à laquelle il ne s'attendoit point, qu'il ne pût continuer jusqu'à la fin; c'est pourquoi il tira de sa poche le couteau que l'on croyoit dans son gosier, et partit d'un éclat de rire, qui se communiqua à toute la compagnie, excepté à la jeune personne, qui venoit de montrer un peu plus de crédulité que de pénétration. —

Mr. Hill avoit profité de l'instant où il tenoit ses mains appuyées sur le bord de la table, fig. 69.



pour laisser tomber le couteau sur ses genoux, couverts d'une serviette; ce que les spectateurs n'apperçurent point, à cause des contorsions et des grimaces qui s'ensuivirent, et parce que les plus incrédules, quoique persuadés que le couteau seroit escamoté, ne surent pas saisir l'instant où se fit ce tour de passe-passe, tant ils furent distraits par les circonstances.

Pour faire ce tour, il est un moyen plus subtil et plus imposant,

moyen il les cache facilement dans sa main droite. Alors il tient cette main fermée, sous prétexte d'enfoncer le couteau dans le gosier, en donnant des coups de poing sur la main gauche, qui est appuyée sur les lèvres. Le spectateur qui a pris ces deux morceaux de bois pour un vrai couteau, ne peut guère s'imaginer qu'on cache le tout dans une seule main, et se trouve naturellement obligé de croire que ce corps est entré dans la bouche du faiseur de tours; les contorsions et les grimaces achevent l'illusion.

CHAPITRE V.

Exemples et préceptes sur l'art de
faire des chansons impromptu.

Monsieur *Hill* vouloit encore dis-
serter quand on lui de-
manda de quel pays il étoit, à quoi
il répondit, en chantant le couplet
suivant sur l'air: Où allez - vous,
Mr. l'abbé?

Je n'ai jamais dit mon pays
Qu'à mes plus sincères amis;
Mais puisqu'il faut répondre:
Hé bien!
Mon père étoit de Londres,
Vous m'entendez bien.

Vous voyez, continua Mr. Hill, que mes vers, quoiqu'un peu négligés, sont assez bien rimés pour des impromptus.

Puisque vous rimez si facilement, lui dit alors une demoiselle de la compagnie, je vous prie de faire une chanson pour moi.

Mr. Hill lui ayant demandé son nom, et ayant appris qu'elle s'appelloit *Rose*, chanta la chanson suivante, sur l'air : *Résonnez, ma musette*.....

Pour acquitter ma dette
Je vais chanter Rosette;
Qu'on chante à l'unisson
Ma petite chanson.

Quand j'appelle Rosette,
L'écho toujours repète :

Sans doute il est épris
Du nom que je chéris.

Ma chanson pour Rosette
Ne seroit jamais faite,
Si je chantois en vers
Tous ses talens divers.

La mère de Mlle. Rose croyant que cette chanson avoit été faite d'avance pour sa-fille, crut embarrasser Mr. Hill, en lui disant: Que chanteriez-vous, Mr., si ma fille s'appelloit *Ursule*? — Mr. Hill répondit sur l'air: *Non, non, Colette n'est pas trompeuse.*

Oui, oui, je vous le dis sans scrupule,
L'amour règne dans mon coeur;
C'est lorsque je vois Ursule
Que je goûte le bonheur.) bis.
Oui, oui, etc.

La dame piquée de ce qu'elle n'avoit pas pu attraper Mr. Hill, fit une seconde tentative, en demandant une chanson pour Louise. Voici la réponse de Mr. Hill, sur l'air: *Triste raison.*

Vous connoissez la fidèle Artémise,
Qui pour Mausole eut le coeur tourmenté:
Tel aujourd'hui mon amour pour Louise
Sera eonnu par ma fidélité.

Un médecin frappé de l'extrême facilité qu'avoit Mr. Hill pour la versification, demanda qu'il fit en vers l'éloge d'un autre docteur de la compagnie: — J'acquiesce à votre demande, dit Mr. Hill, pourvu que vous excusiez dans mes poésies les négligences du style, à cause de la grande difficulté que j'ai à faire ac-

corder la rime avec la raison; car, ajouta Mr. Hill (en chantant un couplet de Mr. le Vicomte de Poujade, sur l'air: *Réveillez - vous , belle endormie.*)

Ne croyez pas que je me flatte
Sur le prix des vers que je fais;
C'est de la prose que je gâte
Par la cadence que j'y mets.

Alors le docteur promit en faveur de l'impromptu, qu'il ne seroit point exigeant; et Mr. Hill chanta ces deux couplets.

I. Sur l'air: *Des portraits à la mode.*

Traiter un malade comme un cheval,
En lui donnant un poison minéral,
Détruire ainsi tout le règne animal,
Des autres voilà la mode.

Faire d'une cure un objet principal,
En employant un simple végétal;
Guérir un malade sans faire aucun mal,
Voilà quelle est votre méthode.

II. Sur l'air: *Je suis Lindor.*

Si je ne peux en dire d'avantage,
Mon cher docteur, daignez me pardonner;
Trop fatigué, je craindrois de donner
De l'encensoir à travers le visage.

Le Docteur fut si content de la
chanson qu'on venoit de faire pour
son confrère, qu'il en demanda une
pour lui-même; la voici :

I. Sur l'air: *Des portraits à la mode.*

Fort éclairé sans prétention,
Savant docteur, vous connoissez à fond
Les ouvrages de l'élégant Buffon,
Et du savant Boerhaave.

A-t-on dans le sang quelque contagion,
A-t-on dans le coeur le fatal poison,
Et tous les maux autour du poumon?
Votre science les brave.

II. Sur l'air: *Dans ma cabane obscure.*

Quand la jeune Isabelle
Pour un mal langoureux
Vous appelle auprès d'elle,
Vous devez être heureux;
Si son mal ne s'abrège,
Il fait alors pour vous
Durer le privilège
Delui tâter le pouls.

Autre chanson faite impromptu
pour M. Lagrange, sur l'air: *Pour la
baronne.*

Monsieur Lagrange
Vous estimer, c'est mon devoir;)
J'irois jusques aux bords du Gange,

Pour le seul plaisir de vous voir,
Monsieur Lagrange.

Mr. Hill apprenant que Mr. Lagrange étoit architecte, chanta un second couplet, sur l'air: *Dans les Gardes françoises.*

Connu par son génie,
Vitruve jusqu'aux cieux
Monta, malgré l'envie
Au rang des demi-dieux.

Aux rayons de sa gloire
Vous devez prendre part,
Au temple de mémoire,
A côté de Mansard.

Cet architecte ayant demandé une chanson pour un de ses amis nommé Delastic, Mr. Hill chanta aussitôt, sur l'air: *Du haut en bas.*

Cher Delastic ,
Comment ferai - je pour vous plaire ?
Cher Delastic ,
Vous êtes chéri du public ,
Sur votre compte il faut se taire ,
Ou montrer l'esprit de Voltaire ,
Cher Delastic .

II.

Cher Delastic ,
Ceci n'est point un badinage ;
Cher Delastic ,
Pour vous j'irois jusqu'à Mastrie .
J'entreprendrais ce long voyage ,
Si e'étoit pour votre avantage ,
Cher Delastic .

Mr. Hill apprenant que Mr. Delastic étoit un maître couvreur , continua de cette manière , sur l'air : —
Que ne suis - je encore un enfant , ou
— Nous sommes précepteurs d'amour .

Nous vous devons bien des faveurs,
Qu'il faut ici que je dévoile;
Puisque sans vous les voyageurs
Logeroient à la belle étoile.

Quelques personnes de la compagnie ayant soupçonné notre poète d'avoir fait des préparatifs pour improviser de cette manière, il observa qu'il étoit capable de célébrer ainsi le nom, le sexe et l'état de toutes les personnes présentes ou absentes qu'on voudroit lui citer, depuis le charbonnier jusqu'à la plus auguste princesse. Alors tout le monde demanda d'un commun accord, une chanson pour Antoinette; et Mr. Hill répondit sans hésiter, sur l'air: *Que ne suis-je la fougère.*

Neussé-je pour récompense
Que le bonheur de la voir,

Je lui promets ma constance
Par plaisir et par devoir.
Oui, mon ame satisfaite
Gardera le souvenir
Du mérite d'Antoinette,
Jusqu'à mon dernier soupir.

On demanda ensuite une chanson pour un avocat; et voici ce qu'on entendit :

I. Sur l'air: *Des portraits à la mode.*

En appuyant vos raisons sur des faits
Et sans verbiage instruisant un procès,
Vous terminez toujours avec succès,
 Suivant la jurisprudence.
Par vos conseils faire régner la paix,
Suivre les loix de Thémis au palais,
Et sagement préparer ses arrêts,
 C'est le fruit de votre éloquence.

II. Sur l'air : *Nous sommes précepteurs d'amour.*

Votre style est plein de chaleur ;
Vous en donnez toujours la preuve
Quand il faut être protecteur
De l'orphelin et de la veuve.

III. Sur l'air : *Et j'y pris bien du plaisir.*

Si, nonobstant la magie
De votre raisonnement,
On défendoit pour la vie
Par un premier jugement,
D'avoir une bonne amie,
De l'aimer bien tendrement,
Vous feriez, je le parie,
Votre appel au parlement.

Voici les autres chansons que fit
Mr. Hill à mesure qu'on les lui demandoit.

Prose rimée, pour un limona-

dier, sur l'air: *De Joconde, ou —
Nous jouissons dans nos hameaux.*

Trouveroit-on facilement,
De Paris jusqu'à Rome
Quelqu'un plus loyal, plus prudent,
Un aussi galant homme?
Vous voyez d'après ce portrait,
Qu'il mérite de vivre;
Que son coeur est aussi parfait
Que le ponche qu'il nous livre.

Notre improvisateur voyant qu'on ne trouvoit point le dernier couplet assez élégant, s'excusa, en disant qu'il croyoit faire un tour assez fort, en faisant impromptu des vers prosaïques; et continua cependant de chanter sur le même air:

Puisque, sur un pareil sujet,
Votre humeur satyrique

Trouve que mon dernier couplet
Est un peu prosaïque ;
Je prends un vol audacieux ,
En imitant Pindare ;
Mais en montant jusques aux cieus
Je crains le sort d'Icare.

Il alloit continuer sur le même
sujet ; mais on l'interrompit en de-
mandant une chanson pour un capi-
taine de vaisseau : alors il chanta sur
l'air : *D'un bouquet de romarin.*

Admirer tous vos talens ,
Voilà ma devise ;
Avec eux , depuis longtems ,
Mon coeur sympathise.
Vous égalez dans votre art
Christophe Colomb , Jean Bart.
Il faut donc de toute part

{ Qu'on vous préconise , }
{ Qu'on vous favorise , }
{ Qu'on vous solennise , }
{ Qu'on vous éternise. }

Mr. Hill chanta ainsi le dernier vers de quatre manières, pour prouver la facilité qu'il avoit à trouver la rime.

Autre couplet pour Mr. Belle-
rive, sur l'air: — *De Joconde.*

· Temoignons tout notre enjouement
A Monsieur Bellerive,
Et montrons - lui dans ce moment
Une amitié bien vive;
C'est un homme fort social,
Et toujours sa présence
Pour ses amis est le signal
De la réjouissance.

Un médecin ayant prié Mr. Hill de chanter sur le magnétisme animal, reçut cette réponse, sur l'air: — *Le premier jour du mois de mai.*

I.

Cet art doit être vanté,
Sans nous donner la santé; } bis.
Car, moyennant de l'argent,
 Il donne de l'or,
 Il donne de l'or;
Car moyennant de l'argent,
Il donne de l'orviétan.

II.

Si l'art du magnétiseur
Est prôné par maint auteur } bis.
C'est dans un siècle savant
 Un succès bien sur,
 Un succès bien sur;
C'est dans un siècle savant
Un succès bien surprenant.

III.

Si l'on prétend que son art
Est un vrai jeu du hazard, } bis.
Il n'est point embarrassé

Lorsqu'il tient le dé,
Lorsqu'il tient le dé,
Il n'est point embarrassé,
Lorsqu'il tient le déboursé.

Une dame demanda ensuite à Mr. Hill d'où lui venoit tant de talent. Voici sa réponse, sur l'air:
Où allez-vous Mr. l'abbé?

Le talent dont je suis orné,
Vient du climat où je suis né;
La nature le donne,
Hé bien!
Tout près de la Garonne,
Vous m'entendez bien.

Je vois effectivement, répliqua quelqu'un de la compagnie, de quel pays il faut être pour se vanter de faire impromptu douze douzaines de

vers sur la même rime *); et je crois qu'à cet égard les eaux d'Hippocrène ne valent pas la moindre petite rivière de Gascogne : au reste, ajouta la même personne, si vous êtes né Gascon, comme vous vous en vantez, pourquoi nous avez-vous dit si souvent que vous étiez Anglois? — Mr. Hill auroit pû répondre qu'il n'est pas plus difficile à un anglois d'être gascon, qu'à un parisien d'être normand; mais il se contenta de chanter le couplet que voici, pour prouver qu'on peut appartenir en quelque façon à deux pays différens:

*) M. Hill avoit en effet récité un moment auparavant un tel nombre de vers qui tous rimoient en ique.

Sur le même Air.

Je nâquis dans un des vaisseaux
Qui faisoient voile pour Bordeaux ;
Quand ma mère Louise ,
 Hé bien !
Venoit de la Tamise ,
 Vous m'entendez bien.

Mr. Hill interrogé sur son âge
par une demoiselle qui s'appelloit Jus-
tine , répondit sur l'air : *Je suis un
vielleux bouffon.*

J'ai des amis , en un besoin ,
Depuis trente ans dans ma mémoire ;
Mais en datant d'un peu plus loin ,
J'ai cinquante ans quand il faut boire.
 Toutefois ,
 Bon grivois ,
 De bonne mine ,
 Près de Justine
A vingt ans je me crois.

C'est ainsi que Mr. Hill répondit en chantant, à toutes les questions qu'on lui fit, tant sur son nom et sur ses talens, que touchant sa famille et les pays qu'il avoit parcourus. Le grand nombre de vers qu'il récita pour satisfaire à des demandes faites au hazard, l'air pensif avec lequel il débitoit ses poësies, et les petites négligences qu'on appercevoit dans ses chansons, firent croire à ses auditeurs qu'il improvisoit réellement, et qu'il avoit reçu de la nature ce talent merveilleux au suprême degré; cependant il m'a avoué depuis, qu'il récitoit souvent des vers faits à loisir, et qu'il donnoit des réponses préparées à des demandes qu'il avoit prévues, soit parce qu'il avoit quelquefois des compères qui s'entendoient

avec lui pour faire certaines questions, soit parce qu'il faisoit naitre adroitement aux autres auditeurs l'occasion de le questionner sur certains objets: — S'il m'arrive, m'a-t-il dit, qu'on m'invite à une assemblée, il m'est facile de savoir, au moins une heure d'avance, le nom et l'état des personnes qui doivent la composer: par ce moyen, j'ai le tems de construire mon échaffaudage, et de dresser mes batteries. Quant aux personnes inattendues qui peuvent survenir, je ne suis jamais embarrassé, parceque j'ai une centaine de passe-par-touts, c'est à dire de couplets généraux, qui moyennant l'addition et la soustraction de quelques mots, conviennent, pour ainsi dire, à tous les noms et à tous les états. —

Voici quelques-uns de ces passe-par-touts, tels que Monsieur Hill me les a montres.

Premier passe-par-tout,
servant à faire impromptu une chan-
son érotique pour telle jeune per-
sonne qu'on jugera à propos, sur
l'air: *Résonnez ma musette.*

Premier vers.
Il varie selon
l'exigence de
la rime.

1. Cent fois je le répète,
2. Depuis longtems je brûle,
3. Je dis ce que je pense,
4. Je dis sans flatterie,
5. Je parle avec franchise,
6. Chaud comme une four-
naise,
7. Je ne suis point perfide,
8. Tout le monde devine
9. Mon cocur chérit sa chaîne,
10. Je perds la tramontane.

Second vers,
qui varie se-
lon le nom de
la personne.

1. J'adore mon Annette —
ma Suzette,
2. J'adore mon Ursule,
3. Je chéris mon Hortense —
ma Constance,
4. Que j'aime Rosalie — ma
Julie.
5. Et j'aime ma Louise —
Denise.
6. J'adore ma Thérèse.
7. J'adore Adélaïde.
8. Que je chéris Justine —
Christine.
9. Et j'aime Magdelaine —
mon Hélène.
10. Quand je vois Marianne —
ma Susanne.

Les autres couplets peuvent être

3e et 4e vers
qui ne varient
pas.

En régnant sur mon coeur,
Elle fait mon bonheur.

Voilà pour le premier couplet.

Les autres couplets peuvent être chantés de la manière suivante, selon que la personne est blonde ou brune.

II. Couplet.

{ Célébrons cette blonde,
Chantons cette brunette,
{ Et que l'écho réponde,
{ Et que l'écho répète,
Sans do te il est épris
Du nom que je chéris.

III. Couplet.

{ Ma chanson, belle blonde,
{ Ma chanson, ma brunette,
{ Va plaire à tout le monde,
{ Ne sera jamais faite,
S'il faut chanter en vers
Tous vos talens divers.

Second passe - par - tout,

où l'on trouve presque les mêmes paroles que dans le premier, mais arrangées pour un air différent.....

*Non, non, Colette n'est pas
trompeuse.*

1er
vers

1. Oui, oui, cent fois je le répète,
2. — — je vous dis ce que je
pense,
3. — — je vous parle avec fran-
chise.
4. — — je le dis sans flatterie,
5. — — je vous le dis sans scru-
pule,
6. — — je suis comme une four-
naise,
7. Non, non, je ne suis point un per-
fide,
8. Oui, oui, chacun de vous le devine,
9. — — vous êtes ma souveraine,
10. — — je perdrai la tramontane.

2e vers: — L'amour règne dans mon coeur.

- | | | | | | |
|-------------|---|-----|---|-----------------------|--|
| 3e
vers. | } | 1. | C'est quand je vois | Colinette etc. | |
| | | 2. | — — — | mon Hortense,
etc. | |
| | | 3. | — — — | ma Louise, . | |
| | | 4. | — — — | Rosalie . | |
| | | 5. | — — — | mon Ursule, | |
| | | 6. | — — — | ma Thérèse, | |
| | | 7. | C'est par vous, Adélaïde, | | |
| | | 8. | C'est lorsque je vois Justine, | | |
| | | 9. | C'est quand je vois Magdelaine,
etc. | | |
| | | 10. | — — — | Marianne. | |

4e vers: — Que je goûte le bonheur.
Oui, oui, etc.

Troisième passe-par-tout.

Sur l'air: *Triste raison.*

1er vers..	}	1. Vous connoissez la fidelle Bastienne,
		2. — — — — Bathilde,
		3. — — — — Artémise,
		4. — — — — Nannette,
		5. — — — — Javotte,
		etc.

2e vers — Qui pour	}	1. Bastien,	}	ent le coeur tourmenté.
		2. Colin,		
		3. Mausole,		
		4. Lubin,		
		5. Lucas.		

3e vers — Tel aujourd'hui mon amour pour	}	1. Hélène,	}
		2. Clothilde,	
		3. Louise,	
		4. Fanchette,	
		5. Charlotte.	

4e vers -- Sera connu par ma fidélité.

Quatrième passe-par-tout.

Pour des noms d'hommes de trois syllabes, finissant par un *e* muet sur l'air : *De la baronne.*

1^{er} vers. Il varie selon le nom de la personne.

- | | | |
|-----|----------|-----------|
| 1. | Monsieur | Laplace. |
| 2. | — — | Milange. |
| 3. | — — | Marbonne. |
| 4. | — — | Laserre. |
| 5. | — — | Montagne. |
| 6. | — — | Marande. |
| 7. | — — | Dupeigne. |
| 8. | — — | Ramée. |
| 9. | — — | Dordogne. |
| 10. | — — | Maurice. |
| 11. | — — | Coufonge. |
| 12. | — — | Lagriffe. |

2^d vers, toujours le même.

Vous estimer, c'est mon devoir.

- 3^e vers. {
 Il varie
 selon
 l'exi-
 gence
 de la
 rime. {
1. Je m'en irois jusqu'en Alsace.
 2. — — aux bords du Gange.
 3. — — — — Rhône.
 4. J'irois jusqu'en Angleterre.
 5. — — Allemagne.
 6. Je m'en irois jusqu'en Hollande.
 7. — — — — Sardaigne.
 8. — — — — Judée.
 9. — — — — Pologne.
 10. — — — — Galice.
 11. — — — — Saintonge.
 12. J'irois au pic de Tenériffe.

4^e vers {
 toujours le { Pour le seul plaisir de vous
 même. { veir.

- 5^e vers, com- {
 me le premier {
1. Monsieur Laplace.
 2. — — Milange.
etc. etc.
 13. — — Lagriffe.
-

Cinquième passe - par - tout.

Qu'on peut chanter sur cinq airs différens; savoir: O, ma tendre musette: Dans ma cabane obscure — Gentille boulangère; et les airs Ionquedociens: Al lebat de l'aurora, Un jour dins lou bouscagé.

Ce passe - par - tout, moyennant le changement d'un mot au second vers, et d'un autre au huitième, peut convenir successivement, 1°. à un architecte; 2°. à un médecin; 3°. à un navigateur aérien; 4°. à un marin; 5°. à un militaire; 6°. à un poëte; 7°. à un géomètre; 8°. à un graveur en estampes; 9°. à un comédien; 10°. à un musicien; 11°. à un peintre, 12°. à un prédicateur; 13°. à un avocat ou procureur.

1er vers — Connu par son génie,

	1.	Pour un architecte,	Vitruve.	
	2.	— — médecin,	Galien.	
	3.	— — navig. aérien,	Montgolfier.	
	4.	— — marin, Le grand	Cook.	
	5.	— — militaire,	Turenne.	
2d vers.	6.	— — poète,	Voltaire.	jus- qu'aux cieux.
Il varie	7.	— — géomètre,	Dalembert.	
selon	8.	— — graveur,	Papillon.	
l'état	9.	— — comédien,	Molière.	
de la	10.	— — musicien,	Piccini.	
per-	11.	— — peintre,	Raphaël.	
sonne.	12.	— — prédicateur,	Massillon.	
	13.	— — avocat.	Dumoulin.	

- 3e vers — Monta, malgré l'envie,
 4e vers — Au rang des demi-dieux.
 5e vers — Aux rayons de sa gloire,
 6e vers — Vous devez prendre part,
 7e vers — Au temple de mémoire.

8e vers.
 Il varie
 comme le
 second.

A côté de

Tout près de

1. Mansard.
2. Bouvard.
3. Blanchard.
4. Jean Bart.
5. Bayart.
6. Pannard.
7. Rivart.
8. Flipart.
9. Brisart.
10. Guichard.
11. Mignard.
12. Beauregard.
13. Denisart.

Sixième passe-par-tout.

Pour les noms masculins : sur l'air :

Du haut en bas.

1er vers. Il change selon le nom de la personne.	}	1. Monsieur Matton.
		2. — — Duvaux,
		3. — — Lucien.
		4. — — Marcou.
		5. — — Dulac.
		6. — — Ducoin.
		7. — — Balot.
		8. Cher Tulivet.
		9. — Delastic.
		10. — Josserand.

2e vers — Ceci n'est point un badinage,

3e vers, comme le 1er — Monsieur Matton, etc.

4e vers Il va- rie se-	}	1. Pour vous j'irois jusqu'à Toulon.
		2. — — — — Bordeaux.
		3. Pour vous faire le plus grand bien.
		4. Je m'en irois je ne sais où ;
		5. J'irois jusques à Bergerac

3e vers — Je lui promets ma constance

4e vers — Par plaisir et par devoir.

5e vers. Il
varie selon l'e-
xigence de la
rime.

1. Oui, mon ame satisfaite,
2. Oui, mon cœur qui d'a-
mour brûle,
3. Mon cœur qui dit ce
qu'il pense,
4. Et mon ame avec fran-
chise,
5. Et mon cœur sans flat-
terie,
6. Et mon cœur chaud
comme braise,
7. Mon cœur qui n'est point
perfide,
8. Mon amour que l'on de-
vine,
9. Mon cœur qui chérit sa
chaîne,
10. Mon cœur, quoiqu'on le
condamne,

6e vers — Gardera le souvenir,

7 ^e vers. Il varie selon le nom de la per- sonne.	1.	Des bontés de mon Annette,
	2.	— — — Ursule,
	3.	— — — ma Constance,
	4.	— — — Louise, Denise etc.
	5.	— — — Rosalie, Mélanie etc.
	6.	— — — de ma Thérèse,
	7.	— — — d'Adélaïde,
	8.	— — — de Josephine,
	9.	— — — Magdelaine.
	10.	— — — Mariane, etc.

8^e vers — Jusqu'à mon dernier soupir.

Huitième passe-par-tout.

Sur l'air *de Joconde*, qui par le changement d'un seul mot, peut convenir successivement à des Boulangers, Cabaretiers, Bonnetiers, Banquiers, Bijoutiers, Corroyeurs, Cordonniers, Chapeliers, Tailleurs, Tapissiers, Layetiers, Drapiers, Limonadiers, Blatiers etc.

Trouveroit-on facilement

De Paris jusqu'à Rome,

Quelqu'un plus sage, plus prudent,

Un aussi galant homme ?

Vous voyez d'après ce portrait,

Qu'il mérite de vivre,

Car son coeur est aussi parfait

Der-
nier
vers. Il
varie
selon
l'état
de la
per-
sonne.

Pour un boulanger — que
le pain
— — cabaretier — que
le vin
— — bonnetier — que
les bas
— — banquier — que
l'argent
— — bijoutier — qu'un
bijou
— — corroyeur — que
le cuir
— — cordonnier — qu'un
soulier
— — chapelier — qu'un
chapeau
— — tailleur — qu'un
habit
— — tapissier — qu'un
tapis
— — layetier — qu'un
coffre
— — drapier — que le
drap
— — limonadier — que
le punsch
— — blatier — que le
bled, etc. etc.

qu'il
nous
livre.

Neuvième passe-par-tout.

Qui comme le cinquième, peut con-
venir à des Architectes, Médecins,
Marins, Aéronautes, Militaires, Poë-
tes, Graveurs, Prédicateurs, Comé-
diens, Peintres, Musiciens, Avocats
et Procureurs, Mathématiciens,
Maitres d'écriture, etc.

Sur l'air : *D'un bouquet de romarin.*

Admirer tous vos talens,
Voilà ma devise ;
Avec eux depuis longtems
Mon coeur sympathise :
Vous égalez dans votre art,

6e vers. Il varie selon l'état de la per- sonne.	}	Architecte — Vitruve comme Mansard.
	Médecin — Galien comme Bouvard.	
	Marin — Christophe Colomb, Jean Bart.	
	Aéronaute — Montgolfier comme Blanchard.	
	Militaire — Turenne comme Bayard.	
	Poète — Voltaire comme Favard.	
	Graveur — Papillon comme Flipart.	
	Prédicat — Massillon et Beauregard.	
	Comédien — Molière comme Brisart.	
	Peintre — Raphaël. comme Mignard.	
	Musicien — Piccini comme Guichard.	
Avocat — Dumoulin et Denisart.		
Mathém: — Dalemberet comme Rivart.		
Ecrivain — Rossignol, Roland, Hé- nart.		

7e vers — Il faut donc de toute part,
 8e vers — Qu'on vous préconise.
 — — favorise.
 — — éternise.
 — — solennise.

Dixième passe-par-tout.

Pour les hommes dont le nom finit
par un *e* muet. Sur l'air de *Joconde*,
ou: *Nous jouissons dans nos*
hameaux.

1er vers — Marquons notre ravissement

- 2e vers. {
1. A Monsieur Bellerive,
 2. A notre ami Laplanche,
 3. A Monsieur de Noailles,
 4. A Monsieur de Lostange,
 5. A Monsieur Capeline,
 6. Au docteur Labondie, etc. etc.

3e vers — Et montrons-lui dans ce moment

- 4e vers. {
1. Une amitié bien vive.
 2. — — bien franche.
 3. Qu'on l'estime à Versailles.
 4. Une allégresse d'ange.
 5. Une fort-bonne mine.
 6. Une ame réjouie, etc.

5e vers. { C'est un homme fort social ;
Il est d'une caractère égal.

6e vers — Et toujours sa présence,

7e vers — Pour ses amis est le signal

8e vers — De la réjouissance.

Nota. Que le couplet dans lequel Mr. Hill dit à un couvreur : sans vous les voyageurs logeroient à la belle étoile, — est aussi un passe-par-tout, puisqu'il convient également aux maçons, aux architectes, aux charpentiers, aux tuiliers et aux aubergistes.

Quand un soi-disant improvisateur s'est fait une grande provision de passe-par-touts, pareils à ceux que nous venons de donner pour exemple, il ne doit pas craindre d'être embarrassé pour chanter les person-

nes inconnues, qui peuvent survenir sans être attendues dans une assemblée; car si ces personnes ont un nom qui rime avec un de ceux inserés dans les passe-par-touts, leur chanson est faite d'avance, et il n'y a qu'un nom à changer; leur chanson est également toute prête, si elles professent un art libéral ou mécanique, et, comme on a plusieurs passe-par-touts, qui peuvent au besoin s'appliquer au même nom, à la même science et au même art, on peut, en chantant différentes personnes du même nom et du même état, éviter des répétitions fastidieuses. Ces répétitions seroient d'ailleurs nuisibles, en ce qu'elles feroient connoître, tôt ou tard, qu'on a des cou-

plets préparés, qui sont pour ainsi dire, des selles à tous chevaux.

Si le nom des personnes qu'on veut célébrer, ne rime point avec un de ceux qui sont insérés dans les passe-par-touts, leur chanson est également toute faite, à l'exception d'un vers qu'il faut faire et substituer en un instant, ce qui est très-facile, quand on a l'art de trouver la rime impromptu.

Pour trouver la rime en un instant, il faut prononcer intérieurement toutes les lettres finales qui forment cette rime, et les faire précéder successivement de diverses consonnes. Vous entendrez alors des sons, qui seront eux-mêmes les mots que vous cherchez, ou qui vous rap-

pellèront des mots plus longs dont vous avez besoin. Par exemple, s'agit il de rimer impromptu à Victoire, prononcez intérieurement oire, et faites précéder ce son de diverses consonnes, en disant rapidement, boire, coire, doire, foire, goire, loire, moire, noire, poire etc. Par ce moyen, vous prononcerez plusieurs mots françois qui formeront votre rime, tels que boire, loire, noire, et les autres mots, qu'ils soient françois ou non, vous rappelleront d'autres mots plus longs; car doire rapelle naturellement le mot de lardoire; moire rapelle celui d'armoire et de grimoire, et loire celui de gloire.

Quand ces mots ne présentent pas le sens dont vous avez besoin,

prononcez - les chacun en particulier, en les faisant précéder des voyelles *a, e, i, o, u*. Par exemple, sur le mot, boire, dites aboire, éboire, iboire. Ces nouveaux mots, quoiqu'ils ne soient pas françois, vous rappelleront d'autres mots; car éboire rapelle déboire; iboire rapelle ciboire.

Lorsque parmi ces mots vous en verrez un qui présente une idée gracieuse, analogue à votre sujet, perdez de vue tous les autres, et celui-là se placera presque naturellement et de lui-même, au bout du vers dont vous avez besoin.

Il est un moyen plus ignoble de trouver la rime impromptu; c'est d'avoir un compère cachée derrière une croison, lequel a sous les yeux le dic-

tionnaire des rimes de Richelet, et vous soufle en un instant, le mot dont vous avez besoin, etc. — nous laisserons de côté ce moyen, trop bas pour être goûté de nos lecteurs, et qui d'ailleurs, demandant de grandes préparations préalables, ne peut s'exécuter que sur un théâtre par un empirique, et s'éloigne par conséquent tout à fait de notre sujet.

Nota. Quelqu'un ayant demandé à Mr. Hill s'il faisoit usage de passe-par-touts pour improviser, cette question le mit un peu dans l'embarras; car, en avouant tout simplement la vérité, il pouvoit ôter le plaisir de l'illusion à ceux de la compagnie qui le regardoient déjà comme un homme bien extraordinaire, et en niant le

fait, il risquoit de déplaire aux gens éclairés, qui savent bien qu'on ne peut rimer ainsi, qu'à l'aide de quelque échaffaudage préparé. Voici par quel stratagème il s'en tira : il fit semblant de ne pas entendre ce qu'on lui disoit, et trouve un prétexte pour sortir ; alors il composa à la hâte une réponse en vers, à la question qu'on venoit de lui faire ; étant ensuite rentré, il attendit qu'on lui fît la même demande, et chanta aussitôt sa réponse en trois couplets, dans lesquels il avouoit qu'il avoit des passe-partouts ; par cet aveu, Mr. Hill évita le reproche que les gens sensés auroient pu lui faire, en l'accusant d'imposture ; mais, comme cette réponse étoit en vers, et qu'elle étoit censée

avoir été faite impromptu sur une question imprévue, elle prouvoit en quelque façon, le contraire de ce que Mr. Hill avouoit; de sorte que la plupart des spectateurs la regardèrent comme une réponse ironique qui achevoit de prouver le talent de Mr. Hill pour improviser.

CHAPITRE VI.

Récréations physiques et mathématiques.

Section I.

Tour des trois bijoux, rendu plus simple et plus merveilleux.

Mr. Hill sachant que le tour des trois bijoux, quoique très-ingénieux, ne devoit par produire un grand effet, parce qu'il étoit connu de plusieurs personnes, et expliqué par plusieurs auteurs modernes, qui l'ont copié dans les anciens, l'exécuta avec des circonstances qui le rendent plus simple et beaucoup plus frappant; plus

simple, en ce qu'on n'emploie que huit cartes au lieu de dix-huit, et plus frappant pour deux raisons: 1°. parce qu'on devine ce qu'a pris une des trois personnes, sans lui faire tirer aucune carte; 2°. parce qu'on fait dire ce que chacun a pris, par une quatrième personne, cachée dans un appartement voisin, à qui on a parlé secrètement avant de commencer le tour; circonstance remarquable, qui fait croire à tous les spectateurs qu'on connoissoit d'avance les bijoux que chacun devoit prendre, et qu'on n'est point conduit à cette connoissance par les cartes qui restent sur la table.

Pour produire cet effet, il faut suivre les règles suivantes;

1°. Passez dans une chambre par-

ticulière avec une personne de la compagnie, et de préférence avec un homme peu pénétrant, afin qu'il ne devine pas vos moyens, ou avec un de vos amis, afin qu'il ne révèle pas votre secret, s'il vient à le découvrir. Tâchez de lui faire croire que vous prévoyez ce qui doit arriver, et faites-lui une prédiction obscure et équivoque, en lui disant que la montre est le premier bijou que l'on doit prendre, et que quand la personne viendra demander ce qu'elle a pris, il doit répondre tout simplement — la montre. Ajoutez à cela que la tabatière sera prise en second lieu, et que la seconde personne qui viendra demander ce qu'elle a pris, doit obtenir pour toute réponse — la tabatière. Ajoutez enfin que la

troisième personne aura l'étui. Les personnes n'étant point désignées dans cette espèce de prédiction, on conserve la liberté d'envoyer en premier lieu celle qui aura pris la montre; et en second lieu celle qui aura pris la tabatière; d'un autre côté, l'assurance avec laquelle on dit que tel bijou sera pris le premier ou le second, fait croire qu'on sait quelque chose d'avance, et cependant cette circonstance ne peut faire manquer le tour, parce que dans la suite, il ne s'agit pas de savoir si tel bijou a été pris le premier ou le second, mais seulement, s'il est entre les mains de telle ou telle autre personne.

2°. Lorsque les trois personnes auront pris secrètement les trois bijoux, donnez seulement une carte à

une de ces trois personnes, et trois à une autre. Il ne faut pas en donner ici à la troisième pour deviner ce qu'elle a pris.

3°. Laissez huit cartes sur la table, et demandez que la personne qui a pris la montre prenne secrètement autant de cartes qu'elle en a, et que celle qui a pris la tabatière, en prenne deux fois autant qu'elle en a. Celle qui n'a point de cartes ne prendra rien, quoiqu'elle ait la montre ou la tabatière.

4°. Après ce préambule, jetez rapidement un coup d'œil sur la table; et si par un hazard favorable, vous pouvez découvrir combien il reste de cartes, faites semblant de ne pas le savoir, et demandez naïvement si les cartes qui restent sont rouges ou noi-

res. Cette circonstance trompe quelquefois le spectateur, et lui fait croire que c'est de la couleur, et non pas du nombre, que vous avez besoin.

5°. Quand vous ne pourrez pas avoir d'un coup d'oeil le nombre des cartes qui restent, vous pourrez y suppléer par la ruse suivante : demandez combien il reste de cartes rouges ; et aussitôt qu'on vous aura répondu , ajoutez vivement , comme pour interrompre celui qui répondoit : — Je me trompe , c'est le nombre des noires que je voulois vous demander. — Par ce moyen là , plusieurs croiront que vous n'avez réellement besoin que de connoître les cartes noires ; et comme vous connoîtrez en même tems les rouges , une addition bien simple vous don-

nera la somme dont vous aurez besoin, et vous aurez l'agrément de n'avoir pas négligé une circonstance qui peut rendre le tour plus étonnant.

6°. Quand vous saurez le nombre des cartes qui restent, au lieu d'employer les mots Parfer, César etc., faites usage des mots et des chiffres que voici :

Ante, Diem, Dea, Ista, Estin, Armis.

1 2 3 5 6 7

Le chiffre correspondant au nombre des cartes qui restent sur la table, désigne le mot dont il faut faire usage; les syllabes et les voyelles expriment les personnes et les bijoux. Par conséquent, si dans cette opération il reste deux cartes, au lieu de prendre le mot César, qu'on auroit suivant l'ancienne manière, on prend le mot

Diem, qui répond au chiffre 2, ce qui fait voir que la première personne a le 3^e bijou, désigné dans la 1^{ère} syllabe par la lettre i, et que le 2^e bijou marqué par la lettre e, est entre les mains de la seconde personne à qui on a donné deux cartes: dans ce cas le premier bijou (qui est toujours la montre) doit être entre les mains de celle des trois personnes à qui on n'a point donné de cartes. De plus grands détails ne pourroient qu'obscurcir cette explication, qu'il ne faut pas au reste lire en courant, mais avec réflexion, comme on lit un livre de calcul.

Quand vous aurez connu et nommé la personne qui a pris la montre, priez-la de demander elle-même ce qu'elle a pris, à la personne cachée à qui vous avez parlé d'avance. Si

celle-ci n'a pas oublié son petit rôle, elle doit répondre tout simplement — la montre, et cette réponse succincte fera croire à la compagnie que vous saviez d'avance ce que chacun prendroit. Vous pouvez faire faire une semblable question par la personne qui a pris la tabatière, et comme elle obtiendra une réponse conforme à la vérité de la part d'une personne qui n'a nullement assisté à l'opération, à qui vous avez parlé auparavant, et que vous n'avez pas vue depuis cet instant, on sera intimement persuadé, non seulement que vous avez prévenu l'avenir, mais encore que votre prescience et votre opération étoient absolument indépendantes du nombre des cartes qui ont resté sur la table.

Section II.

L'eau changée en vin.

Faites faire par un ferblantier un vase de fer-blanc A, C, fig. 71. qui ait à peu près la forme d'un petit réchaud allongé, et d'environ quatre pouces de diamètre. Ce vase doit avoir un double fond I, éloigné du fond inférieur de trois à quatre lignes. Au milieu du fond supérieur pratiquez une ouverture circulaire, à laquelle vous souderez un tuyau de fer-blanc B, s'élevant à quatre pouces de hauteur. Il doit y avoir au dessus de ce trou une petite soupape L arrêtée par un petit ressort foible qui est fixé entre les deux fonds.



Ayez aussi une petite bouteille de verre blanc d'environ six pouces de longueur, qui puisse entrer facilement dans le tuyau ci-dessus, et qui soit assez pesante quand elle est remplie d'eau, pour presser et ouvrir la soupape qui est au bas du tuyau. Le fond de cette bouteille doit être percé de deux ou trois petits trous de la grosseur d'une aiguille. Remplissez-la d'eau de fontaine bien claire et bouchez-la hermétiquement. Ensuite versez entre les deux-fonds du vase du vin rouge très foncé, mais aussi léger que possible.

Si vous mettez dans le tuyau cette

bouteille bien bouchée, son fond percé de petits trous pénétrera par la soupape dans le vin caché entre les deux fonds du vase. L'eau, étant plus pesante que le vin, s'écoulera par les petits trous de la bouteille, et l'air n'y pouvant pénétrer à sa place, le vin montera dans la bouteille, pour remplacer l'eau qui en est sortie; lorsqu'on l'ôtera du tuyau, le vin ne pourra pas s'écouler par les petits trous, par la raison ci-dessus. Ainsi il semblera que l'eau de la bouteille a été changée en vin.

Nota Que quand on remplit d'eau la bouteille, il faut sans affectation mettre le doigt dessous pour boucher les petits trous. Quand la

bouteille est pleine, il n'est plus besoin de cette précaution.

Section III.

Deviner en apparence la pensée d'autrui.

Les tours par lesquels on paroît deviner la pensée d'une personne, viennent fort à propos dans une société où quelqu'un prétend que tous les tours se font par l'adresse des mains. En voici un, qu'on trouve dans Ozanam, mais auquel j'ajouterai quelques circonstances :

1°. On prie une personne de penser un nombre (pour ne pas parler d'une manière abstraite, il est bon de fixer les idées, en priant cette per-

sonne de penser, par exemple, un certain nombre de louis.)

2°. On dit à cette personne que quelqu'un de la compagnie lui en prête autant, et on la prie d'ajouter ensemble les deux quantités pour en connoître la somme.

3°. On dit à la personne : — Je ne vous en prête point, mais je vous en donne dix, ajoutez-les à la somme précédente. —

4°. On continue de cette manière : — Donnez-en la moitié aux pauvres, et ne rappelez dans votre esprit que l'autre moitié. —

5°. On ajoute : — Rendez à Monsieur (ou à Madame) ce que vous lui avez emprunté, et souvenez-vous qu'on vous en a prêté précisément autant que vous en aviez pensé. —

6°. On demande à la personne qui a fait le calcul, si elle sait bien ce qui lui reste; elle répond qu'oui, et on lui réplique. — Et moi aussi je le sais, il vous reste précisément le même nombre que je vais cacher dans ma main. —

7°. On prend dans sa main cinq pièces d'argent, et on dit à la personne: — Nommez ce qui vous reste — Elle répond: 5, et aussitôt on ouvre la main pour lui montrer cinq pièces; là-dessus on ajoute finement: — Je savois bien que votre résultat étoit cinq; mais si vous aviez pensé un très-grand nombre, par exemple, deux ou trois millions, le résultat auroit été beaucoup plus grand, et je n'aurois pas eu assez de pièces pour en mettre dans ma main

un nombre égal à votre reste. — Alors la personne croyant que le résultat de ce calcul doit être différent selon la différence du nombre pensé, s' imagine qu'il faut connoître ce dernier nombre pour deviner le résultat; mais cette idée est fausse; car dans le cas que nous venons de supposer, quel que soit le nombre pensé, il ne peut jamais rester que 5; en voici la raison. La somme dont on donne la moitié aux pauvres n'est que deux fois le nombre pensé, plus dix; donc, quand les pauvres ont reçu leur part, il ne reste qu'une fois le nombre pensé, plus cinq; or ce nombre pensé se trouve retranché, quand on rend ce qui étoit emprunté; donc, il ne doit rester que cinq.

On voit par-là qu'il est facile de

connoître le résultat, puisqu'il est la moitié du nombre donné dans la 3^e partie de l'opération; par exemple, quel que soit le nombre pensé, le reste sera 36 ou 25, selon que l'on aura donné 72 ou 50.

Nota. Que si on fait le tour plusieurs fois de suite, il faut que le nombre donné dans la troisième partie du calcul, soit toujours différent; car sans cela, le résultat seroit plusieurs fois le même, ce qui pourroit être remarqué par la compagnie, et lui montrer par-là la marche qu'on a suivie.

Quand on a fini les cinq premières parties du calcul pour avoir un résultat, il convient de ne pas le nommer d'abord, mais de continuer l'opération pour la compliquer, en di-

sant par exemple : — Doublez ce reste, retranchez deux, ajoutez trois, prenez le quart, etc. On peut suivre mentalement le calcul pour savoir de combien le premier résultat augmente ou diminue. Cette marche irrégulière ne manque guère de dérouter les esprits pénétrants qui voudroient la suivre.

Section IV.

Deviner le nombre de jetons qu'une personne a cachés dans sa main, et cela sans lui faire aucune question.

Je disois un jour à quelqu'un : — Monsieur, mettez dans une main 3 pièces de monnaie et 6 dans l'autre ; je devinerai dans quelle main vous

en aurez mis 6. — Je vous entends, me dit cette personne, vous me ferez peut-être doubler ou tripler le nombre que j'aurai dans ma main droite; après cela vous me ferez augmenter ou diminuer ce double ou ce triple, en me faisant ajouter ou soustraire quelque nombre; vous me demanderez le reste ou la somme, et vous connoîtrez par-là le nombre primitif. — Vous n'y êtes pas, lui répondis-je, vous ferez le calcul tout bas, et je ne vous ferai aucune question. — Mais me répliqua-t-il, si je fais le calcul tout bas, ce sera pour vous comme si je n'en faisais point, et ce calcul ne pourra pas vous servir à deviner. — Que vous importe? lui dis-je, donnez-vous un peu de pa-

tience, et vous verrez que j'ai raison. —

Alors il mit trois pièces dans une main et six dans l'autre, et je commençai à faire le calcul de cette manière: — 1°. Doublez le nombre qui est dans votre main droite; 2°. triplez celui qui est dans la gauche; 3°. ajoutez ce double avec ce triple, pour en connoître la somme; 4°. partagez cette somme en deux parties égales; 5°. d'une des moitiés retranchez onze; 6°. doublez le reste; 7°. ajoutez-y le nombre trois etc. etc.

A chaque article il ne répondoit que par ces mots: C'est fait; et cependant je devinai qu'il y avoit trois pièces dans la main droite et six dans la gauche; il crut que j'avois deviné par cas fortuit; mais je lui observai

que si pour faire ce tour je n'avois eu d'autre moyen qu'un heureux hazard, je n'aurois pas pu être assuré comme je l'étois, de ne jamais le manquer. —

Pour faire ce tour, il faut observer 1°. qu'il n'y a que les cinq premières parties du calcul qui soient nécessaires, les deux dernières étant surajoutées pour détourner un peu les personnes qui voudroient deviner. 2°. que la quatrième et la cinquième parties de l'opération ne sont directement possibles qu'en tant qu'il y a trois pièces dans la main droite et six dans la gauche; par conséquent, si celui qui fait le calcul ne trouve aucune difficulté et ne propose aucun obstacle, on voit par-là, sans lui faire aucune question, dans quelle

main sont les trois et les six. Mais s'il y en a six dans la droite et trois dans la gauche, alors la somme qu'on lui dit de partager dans la quatrième partie du calcul est 21, et le calculateur vous observe souvent que cette somme ne peut pas se partager sans fraction en deux parties égales; vous lui répondez avec indifférence et sans paroître faire beaucoup d'attention à ce qu'il vous dit, qu'il est bien le maître de partager en deux parties égales avec fraction, ou en deux parties inégales sans fraction. 3°. Si, sans vous rien dire, il partage le nombre 21 en deux parties égales ($10 \frac{1}{2}$), vous pourrez ignorer jusqu'à ce moment le nombre qu'il vient de partager, mais la cinquième partie de l'opération vous tirera bientôt

d'embarras; car, quand vous prescrirez de retrancher 11 de cette moitié, on vous dira que c'est impossible; vous répondrez avec négligence et sans paroître faire beaucoup d'attention à ce qu'on vous dit, qu'il est fort indifférent de retrancher 11 ou 9, et vous continuerez le reste de l'opération, qui, à la vérité, sera inutile pour vous faire connoître ce que vous avez à deviner, mais qui servira à égarer le calculateur dans les recherches qu'il pourroit faire pour opérer ce tour.

Section V.

Apparition d'esprit.

J'étois un jour à la promenade avec plusieurs personnes. La nuit commençant à paroître, nous sortîmes de la ville, et nous nous rendîmes dans un endroit écarté vis à vis d'une grande mazure, dont l'aspect avoit quelque chose de fort sombre. — Ce seroit ici, dis-je à ma compagnie, un endroit très-propre à conjurer des esprits, je vais, si vous le souhaitez, en appeller un. — En disant ces mots je frappai de ma canne contre terre, et il s'en éleva une grande flamme. Un phantôme blanc sortit de terre et disparut lorsque je frappai une seconde fois. Cette apparition inattendue fit une telle impression sur les

personnes qui étoient avec moi, que toutes prirent la fuite sur le champ. Ne pouvant soupçonner aucun préparatif préalable, ce qu'ils virent étoit pour eux inconcevable, et c'est ce qui causa leur frayeur. Voici l'explication de cette expérience singulière et des plus amusantes qu'il y ait.

Je m'étois fait faire une petite lanterne magique, de telle façon que je pusse la mettre facilement dans la poche d'un habit, que je consacrai à cette expérience; je fis doubler de fer-blanc la poche qui devoit contenir la lanterne. Au devant de l'habit, je fis faire à la doublure une ouverture pour le verre objectif de la machine; mais cependant de manière que je pusse l'ouvrir et la fermer à volonté. Ayant de plus fait

peindre une figure de spectre sur une bande de verre, et couvert sa périphérie d'une couche épaisse de couleur à l'huile, je le montai dans un chassis très léger de fer-blanc, et le soudai dans la machine, afin qu'il ne pût vaciller. Je cherchai ensuite quel étoit le foyer de ma lanterne, pour savoir à quel éloignement le tableau se présenteroit en grandeur naturelle, sur un mur, par exemple. Aussitôt que je l'eus trouvé, je fis aussi souder le tuyau, afin que le foyer ne se dérangeât pas dans ma poche. Toutes ces choses étant achevées, je fixai la lampe et la remplis de cire. Ayant aussi enduit de cire la mèche qui étoit de laine filée, j'ajustai à sa partie supérieure un petit tube de fer-blanc que je remplis de côté d'un peu

de soufre pilé, et que je phosphorisaï, ainsi que l'on fait pour les verres à allumer. Je pouvois facilement remuer avec la main de côté et d'autre ce petit tuyau dans ma poche, ce qui suffisoit pour que le soufre phosphorisé enflammât la mèche. Je fis enfin scuder au derrière de la lanterne un petit soufflet, dont le tuyau avançoit jusqu'à la mèche de la lampe, et cela afin de pouvoir éteindre la lumière, lorsqu'il le faudroit. Toutes ces pièces doivent être très-petites et très-mignonnes, et faites avec toute l'attention et l'exactitude possibles. Le verre objectif de ma lanterne n'avoit en circonférence que la grandeur d'un gros, et faisoit cependant voir la figure de la grandeur de cinq pieds à une distance de six pas.

Dès que j'eus achevé ma machine, et que je pus à volonté allumer et éteindre la lampe, je me mis à mon bâton magique : voici comment je le construisis.

Je fis faire une canne creuse, semblable à celles dont on se sert pour la promenade. J'arrangeai l'un de ses bouts comme les flambeaux des furies sur le théâtre. Elle étoit doublée intérieurement de fer-blanc ; derrière se trouvoit une ouverture, que je remplis de semence de Lycopode ; j'y fixai en devant un petit morceau d'amadou trempé dans de l'esprit de vin, et traversé par une mèche phosphorique, qui pouvoit se tirer en bas par un petit tube. Cette mèche étoit attachée à un cordon qui

sortoit de la canne près de la pomme, comme un cordon ordinaire. —

Le tout étant préparé ainsi qu'il vient d'être dit, on cherche pour l'apparition un endroit où l'on puisse s'approcher d'un mur un peu sombre — plus il fait obscur est mieux. — On met secrètement la main dans la poche, et l'on allume la lampe en frottant dans la lanterne le petit tube phosphorique. Ensuite on tire avec force le cordon de la canne, ce qui fait que la mèche phosphorique enflamme l'amadou imbibé d'esprit de vin. Aussitôt donc que je frappe de ma canne contre terre, la semence de Lycopode tombe dans la flamme d'esprit de vin, et les spectateurs s'imaginent que le feu s'élançe de la terre. Ouvrant en même tems la

trape faite à la doublure de mon habit, je tourne la lanterne cachée du côté de la paroi, faisant comme si je voulois appuyer la main sur la hanche, et le phantôme paroît; je me retourne et il s'évanouit; j'appuye fortement mon bâton à terre, et la flamme de l'esprit de vin s'éteint faute d'air. Coulant ensuite la main dans la poche, je donne un coup de soufflet pour éteindre la lampe de ma lanterne.

Par Mr.

D'ECKARTSHAUSEN.

Section VI.

Rendre hideuses les personnes d'une compagnie.

Faites fondre du sel et du saffran dans de l'esprit de vin; imbiblez-en un morceau d'étoupes, et mettez-y le feu. A cette lumière les personnes blanches deviendront vertes, et l'incarnat des lèvres et des joues prendront une couleur d'olive foncée.

Section VII.

La bougie éteinte d'un coup de fusil, à 80 pas de distance.

Vous prendrez un fusil, dans lequel vous mettrez la charge ordinaire de poudre et une balle de plomb.

Votre adversaire en fera autant de son côté; vous le laisserez tirer le premier, pour lui voir manquer son coup, attendu qu'il est très-difficile à une pareille distance d'avoir l'oeil assez juste pour parvenir à éteindre une bougie.

Après l'avoir badiné sur son adresse prétendue, vous vous mettez en devoir de tirer votre coup; et vous éteindrez la bougie, au grand étonnement des spectateurs, qui vous auront vu charger votre fusil comme à l'ordinaire, avec poudre et balle, mais qui ne se seront point aperçu que votre balle étoit percée de part en part, en forme de croix.

Tout le merveilleux de cette expérience consiste dans cette balle percée, où l'élasticité de l'air qui la

chasse, acquiert une force divergente, en passant par les trous de cette balle, et lui donne les moyens de produire cet effet surprenant.

ADDITION

de quelques tours nouveaux et
amusans.

Section I.

Le petit courrier invisible.

Pour distraire ceux qui auroient pu réfléchir trop profondément sur les tours qu'il venoit de faire, Mr. Hill parla en ces termes, en présentant à la compagnie une petite figure de bois, haute d'environ quatre pouces.

Fig. 72.



Voici, dit-il, le petit coureur invisible, que je dépêche 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 il apostropha la petite figure, de la manière suivante; — Courage, Mr. Jean de la Vigne, allez à Dijon me chercher de la moutarde; passez par Venise, pour voir si les quatre fameux chevaux sont de retour de Paris.

Mr. Hill ayant porté la petite

figure à son oreille, comme pour écouter sa réponse, la posa bientôt sur la table, en lui disant. — Vous avez raison de me demander votre robe de soie, elle vous procurera les politesses de ces gens à préjugés, qui ne respectent que l'habit, et qui ne reconnoissent jamais le mérite sous des haillons. — Ici il parut faire une conversation avec la figure, qu'il reportoit de tems en tems à l'oreille; ensuite il la couvrit de sa robe, en lui disant: — C'est bien parlé, je vous entends; je sais qu'un voyageur sans argent est comme un apoticaire sans sucre, ou comme un poëte sans un grain de folie. —

Alors il porta deux fois la main dans son gousset, comme pour prendre de l'argent, et pour en donner

à sa poupée, en nous 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 tems il fit monter la robe sur la tête de la petite figure, et montrant ses mains, pour prouver qu'il n'emportoit rien, il retourna ensuite la robe sens dessus-dessous et sens devant-derrière, pour faire voir que le petit nain étoit parti invisiblement. Enfin pour ôter tout soupçon sur la présence du petit nain, il ploya la robe, et la tortilla jusqu'à ce qu'elle fût réduite au volume ordinaire d'une petite noix.

Mr. Hill-imitoit si bien le ton, l'accent et l'éloquence verbeuse des charlatans, qu'on l'auroit pris lui-

même pour un bâteleur, s'il avoit pu se défaire de ses manières extrêmement honnêtes, pour endosser un habit galonné d'oripeau.

— Messieurs et dames, disoit-il, y a-t-il quelqu'un parmi vous qui sente des douleurs, des vapeurs, des fadeurs? avec mon baume je m'en mocque. Etes-vous asthmatique, colérique ou famélique? avec mon baume je m'en mocque. Etes-vous possédé d'une paralysie, de l'hydrophobie ou de la métromanie? avec mon baume je m'en mocque. Y a-t-il ici des mâchoires sans dents, des hommes sans coeur, des femmes sans tête, ou des têtes sans cervelles? avec mon baume je m'en mocque. Tous ceux qui achèteront de mon baume, recevront de

moi un joli présent, pour se réjouir
à peu de frais. Je leur donnerai,

Une chanson burlesque,
Dont le plan, est grotesque;
Un couplet gigantesque,
D'un langage tudesque;
Un récit romanesque,
D'un style pédantesque,
Sur un air soldatesque. —

Ici Mr. Hill interrompit son discours, pour porter fixement ses regards étonnés vers le toit de la maison voisine; tout le monde se mit aux fenêtres pour appercevoir l'objet de son attention, cependant on ne vit rien; mais Mr. Hill sembloit toujours regarder quelqu'un, et faire une conversation par signes; ensuite donnant à entendre que son petit cou-

reur, Jean de la Vigne, se promenoit sur les toits, il 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. —

Ensuite il fit reparoître dans ses mains la petite figure, qui, bientôt après, s'évanouit comme auparavant.

Ce tour consiste dans la construction de la figure de bois. Cette figure se divise en trois parties qui tiennent ensemble par des chevilles.

Fig. 73.



Lorsque ces trois parties, réunies ensemble, comme dans la fig. 72, sont couvertes de la petite robe, comme dans la fig. 74, le faiseur de



74.

tours peut facilement les détacher l'une de l'autre, et en mettre deux dans sa poche, quand il fait semblant de prendre de l'argent, pour en donner au petit voyageur. Le spectateur voyant toujours la tête de la poupée, ne pense pas que le tronc vient d'en être séparé, parce que la robe de soie

cache aux yeux cette amputation. Lorsqu'ensuite on met cette tête dans un petit gousset caché dans les plis de la robe, on peut retourner cette robe de toutes les façons, sans que la tête paroisse, la ployer ensuite pour la réduire à un très-petit volume, et faire enfin reparoître la tête, qui annoncera aux spectateurs la présence de la figure entière.

Section II.

Le monorime impromptu.

Mr. Hill, après avoir fait disparaître sa poupée pour la dernière fois, se promena dans la chambre, en gesticulant et en prononçant ces mots :

Avez-vous quelque reste
Du virus de la peste,
Messieurs, je vous proteste
Que mon talent céleste
Guérira d'un seul geste
Votre poison funeste.

Une dame de la compagnie, frappée de ce que Mr. Hill employoit souvent la même rime, lui-dit, par une espèce de défi: — Ce seroit un beau tour, Mr. si pour nous distraire sur vos opérations, vous pouviez faire un monorime d'une centaine de vers. —

Cent vers, répliqua Mr. Hill, c'est trop peu; le moins que je puisse en faire sur la même rime, c'est une grosse, c'est à dire, douze douzaines; mais en faisant un tel essai, continua Mr. Hill, je craindrois de vous ennuyer par trop de monotonie. —

La dame croyant que Mr. Hill prononçoit ces dernières paroles, pour se dispenser d'en venir à l'exécution, le défia de réussir dans une pareille entreprise, et Mr. Hill lui répondit:

Au moins n'exigez pas un beau poëme épique.

La dame répliqua :

Je m'en contenterai, fût-il amfigourique.

Alors Mr. Hill déclama ce qui suit :

Etes - vous asthmatique ,

Goutteuse ou pulmonique ?

Une soif diabolique .

Vous rend - elle hydropique ? etc.

(Voyez Testament de Jérôme Sharp, professeur de physique amusante, page 201.)

Une dame de la compagnie, qui avoit compté les vers avec un chapelet, observa qu'il y en avoit 151.

Section III.

Se donner de grands coups de tête contre un paroi, sans se faire du mal.

Après ce tour de force, Mr. Hill dit: — Voulez-vous, mes dames, que je vous enseigne mon secret pour faire des vers impromptus; c'est de se bien frotter le front, non avec la main, comme Horace, mais en se donnant de grands coups de tête contre un mur. — Alors Mr. Hill se donna 3 ou 4 coups de tête contre une porte, et mit aussitôt sa main au front, comme pour appaiser la dou-

leur occasionnée par la violence des coups. Ceci n'étoit qu'un jeu, comme les autres, car Mr. Hill n'avoit seulement pas touché la porte avec sa tête, quoiqu'on le crût blessé à cette partie. Dans le même instant où il avoit fait des mouvemens comme pour se frapper, il avoit esquivé le coup, en retenant sa tête, à l'aide de la main gauche appliquée sur la porte vers l'endroit où il sembloit heurter, tandis que le bras droit caché aux yeux du spectateur, frapoit la porte à main fermée. La correspondance des mouvemens de la tête avec le bruit occasionné par ces coups de poing, produisoit une illusion complète.

Pour empêcher la compagnie de réfléchir sur ce moyen, M. Hill parla en ces termes: — Vous croyez peut-

être, Messieurs, que pour faire ce dernier tour, il faut avoir une tête sans cervelle, mais ce seroit une erreur de votre part; voici mon secret: il se réduit à deux mots: il suffit d'être invulnérable et d'avoir un crâne de fer. Y-a-t-il quelqu'un parmi vous qui veuille lutter contre moi à coups de tête comme les béliers? —

Personne n'ayant souscrit à une pareille invitation, Mr. Hill présenta successivement un couteau ouvert à toutes les dames de la compagnie, en disant. — Je vous prie, Mesdames, coupez-moi le nez. —

Tout le monde refusa de nouveau, excepté la jeune personne que Mr. Hill avoit un peu humiliée (V. pag. 156); voulant user de représailles, elle répondit. — Volontiers,

Monsieur, je vous couperai le nez. — Mais comme elle avançoit la main pour prendre le couteau, Mr. Hill fit encore rire la compagnie aux dépens de cette indiscrete, en lui donnant un très-petit coup sur les doigts, en lui disant: — Je ne voulois pas vous faire du mal, mon aimable demoiselle; mais, puisque vous voulez couper mon nez, permettez qu'auparavant je coupe le votre — etc. etc.

Section IV.

Deviner la pensée d'autrui par un ancien moyen nouvellement perfectionné.

1^o. Etalez sur table 15 paquets de deux cartes chacun, et priez les spectateurs de penser chacun un pa-

quet au hazard; peu importe que plusieurs pensent le même ou non.

2°. Qu'il y ait un paquet de deux cartes notables et de même couleur, telles que le roi et la dame de coeur; vous êtes presque assuré que sur cinq à six spectateurs, il y en aura deux ou trois qui penseront ce paquet, parce qu'ils trouveront plus facile de retenir dans leur mémoire le roi et la dame de coeur que deux autres cartes mal accouplées, telles que le sept de carreau et l'as de pique.

3°. Priez secrètement quelqu'un de se rappeler le roi et la dame de coeur.

4°. Ramassez toutes les cartes, et faites un seul paquet de tous ces paquets différens, mais sans mêler

les cartes de l'un avec celles de l'autre.

5°. Remettez ces cartes une à une sur la table, en tournant leurs figures vers le ciel, et en leur donnant la combinaison que voici. Concevez qu'il y a sur table les lettres et les chiffres suivans; que ces lettres et ces chiffres soient :

5	m	i	s	a	i
4	t	a	t	l	o
3	h	e	m	o	h
2	v	e	s	v	l
1	1	2	3	4	5

conçus dans le même ordre que vous avez sous les yeux, et à la distance requise, pour que vous puissiez placer une carte sur chaque lettre ou chiffre;

mettez les deux premières cartes de votre grand paquet sur les deux m, les deux suivantes sur les deux i, les deux autres sur les deux s, etc. Quand vous aurez ainsi parcouru toutes les lettres, mettez également deux cartes sur les deux chiffres 1, deux autres sur les deux chiffres 2, etc.; et que les rangs soient surtout bien marqués de droite à gauche.

6°. Interrogez successivement les spectateurs, pour savoir si les cartes que chacun a pensées sont dans le second ou dans quelque'autre rang.

7°. Remarquez que si les deux cartes pensées par la même personne se trouvent dans le 1^{er} rang, l'une sera la troisième, et l'autre la sixième, parce que la lettre i qui est la seule répétée dans le pre-

mier mot, y occupe la 3^e et la 6^e place; que si, au contraire, une des deux cartes pensées se trouve au 1^{er} rang et l'autre dans le second, ces deux cartes seront la 5^e du 1^{er} rang, et la 3^e du 2^d, parce que ces deux rang n'ont rien de commun que la lettre a, qui occupe la 5^e place de l'un et la 3^e place de l'autre. Par la même raison, si les deux cartes pensées étoient dans le 3^e et le 5^e rang, ce seroit la 1^{ere} de l'un et la 4^e de l'autre; parce que ces deux rangs n'ont rien de commun que le chiffre 3, qui occupe, comme on voit, la 1^{ere} place dans le 3^e rang, et la 4^e dans le dernier. Il est donc facile de deviner les deux cartes pensées, quand le spectateur a dit dans quel rang elles se trouvent, puisque ce sont tou-

jours deux cartes posées sur le même chiffre ou sur la même lettre.

8°. A mesure que les spectateurs vous font connoître les rangs occupés par les cartes pensées, nommez ces cartes sans hésiter, excepté lorsque vous voyez que les deux cartes pensées sont le roi et la dame de coeur. Dans ce dernier cas, évitez de les nommer, soit en affectant une distraction, pour passer aux cartes qui ont été pensées par d'autres spectateurs, soit en promettant de les nommer un instant après.

9°. Quand vous avez nommé toutes les cartes pensées, excepté le roi et la dame de coeur, faites bien attention au nombre de personnes qui ont pensé ces dernières cartes, et dites :

— Il y a *tant* de personnes qui ont pensé deux cartes rouges. —

10°. En disant le nombre de ces personnes, et en assurant que vous saviez d'avance les deux cartes que ces personnes penseroient, ramassez promptement les 30 cartes qui sont sur la table, et ayez soin de mettre sur le jeu (sans que cela paroisse) le roi et la dame de coeur.

11°. Employez les faux mélanges (V. pag. 13—18.) pour faire croire que vous n'avez aucune carte en vue, et finissez cependant par laisser le roi de coeur sur le jeu, et la dame dessous, ou vice versâ.

12°. Faites-vous bander les yeux avec trois mouchoirs, de manière que six coins de ces mouchoirs flottent au-

dessous de votre menton; la prééminence de votre nez, en les éloignant un peu de vos joues, laissera un passage libre aux rayons de lumière, pour vous faire voir tous les objets placés à vos pieds.

13°. Posez le jeu de cartes à vos pieds, et prenez deux épées nues une à chaque main. (Si vous n'avez point d'épées, vous pouvez vous servir de deux couteaux; mais alors il faut laisser le jeu sur la table, pour n'être pas obligé de prendre une attitude gênante) et avec l'épée de la main droite, éparpillez d'abord le jeu en tatonnant.

14°. En éparpillant ainsi avec la pointe de votre épée le jeu de cartes, dont les figures doivent être

tournées vers le centre de la terre, faites bien attention où vous mettez le roi et la dame de coeur, qui sont, comme nous l'avons dit, dessus et dessous; cependant, que ces deux cartes paroissent confondues avec toutes les autres, et affectez de tems en tems de gratter la terre avec la pointe de votre épée, dans des endroits où il n'y a point de cartes. Souvenez-vous qu'un aveugle feroit ainsi, et que vous devez tâtonner en quelque façon plus lourdement que lui, parce qu'il est accoutumé à tâtonner, et que vous êtes censé être aveugle depuis un seul instant.

15°. Piquez enfin les deux cartes avec les deux épées, et quand vous verrez qu'elles tiennent à la pointe,

dites avant de les montrer: — Ce seroit un beau tour, Messieurs, si ces deux cartes-là étoient précisément celles qui ont été pensées par *un tel nombre* de personnes. (Il faut dire ici le nombre des personnes; et s'il n'y en a qu'une, il faut la nommer ou la désigner). Mais le tour seroit encore plus beau, si j'avois su d'avance qu'elles seroient les cartes pensées. — Adressez-vous alors à celui à qui vous avez parlé à l'oreille, et priez-le de nommer tout haut les deux cartes qu'on a pensées, et qu'il a été prié de se rappeler. Il répondra que c'est le roi et la dame de coeur: demandez alors à ceux qui les ont pensées, s'il est vrai que ce soient là leurs cartes,

et dans l'instant où ils répondront oui, levez vos épées, en leur donnant une position horizontale, pour faire voir ces deux cartes à la compagnie.

F i n.

T a b l e.

	Page
CHAPITRE I. Principes particuliers pour les tours de cartes.	
Section I. Faire sauter la coupe des deux mains	3
Sect. II. Faire sauter la coupe d'une seule main	8
Sect. III. Les faux mélanges	13
Sect. IV. Filer la carte	18
Sect. V. Glisser la carte	20
Sect. VI. Enlever la carte	22
Sect. VII. Poser la carte	24

CHAP. II. Tours de cartes nouveaux, ou nouvellement perfectionnés.

- Sect. I. Dire d'avance la carte que quelqu'un choisira 27
- Sect. II. Faire tirer une carte au hazard, et la faire mêler avec les autres par un spectateur, pour la faire trouver ensuite sur le jeu ou dans le milieu, au gré de la compagnie . . . 30
- Sect. III. Faire tirer une carte au hazard, et après avoir divisé le jeu en quatre paquets, la faire trouver infailliblement dans celui que la compagnie choisira librement 36
- Sect. IV. Prévoir la pensée d'un homme, en mettant d'avance dans le jeu une carte choisie au hazard, au rang et au numero que cet homme doit choisir un instant après 39
- Sect. V. Faire tirer des cartes par dif-

férentes personnes, les bien mêler ensemble par différens mélanges, montrer ensuite qu'elles ne sont ni dessus ni dessous, et les tirer du jeu d'un coup de main 43

Sect. VI. Faire tirer une carte, la mêler avec les autres, et après avoir montré qu'elle n'est ni dessus ni dessous, la faire rester seule dans la main gauche, en faisant tomber les autres d'un coup de la main droite 50

Sect. VII. Faire trouver les quatre rois dans le milieu du jeu, après les avoir fait poser séparément 53

Sect. VIII. Deviner la carte pensée 58

Sect. IX. Deviner d'avance celle de quatre cartes qu'une personne prendra librement 63

Sect. X. Deviner d'avance le paquet de cartes qu'une personne choisira 68

CHAP. III. Principes du jeu de gobelets, tel qu'on le joue à présent	72
Sect. I. Faire semblant de tirer une muscade ou une petite balle du bout du doigt, ou du bout d'une baguette	73
Sect. II. Faire évanouir une muscade	77
Sect. III. Faire trouver une muscade sous un gobelet, sous lequel il n'y avoit rien un instant auparavant . .	79
Sect. IV. Faire croire qu'il n'y a au- cune muscade sous un gobelet, quoi- qu'il y en ait plusieurs	81
Sect. V. Faire passer deux gobelets l'un dans l'autre	84
Sect. VI. Comment on peut faire dis- paroître, sans les toucher, des bal- les qui étoient sous un gobelet . .	86
Sect. VII. Faire trouver une grosse balle sous un gobelet	88

Sect. VIII	Faire croire qu'il n'y a rien sous les gobelets, quoique il y ait sous chacun une grosse balle . . .	90
Sect. IX.	Métamorphose des grosses balles en éponges, perruques et bonnets de nuit	91
CHAP. IV. Divers autres tours de passe - passé.		
Sect. I.	L'alêne enfoncée dans le front	93
Sect. II.	Le petit entonnoir	94
Sect. III.	La pièce de deux liards changée en pièce de 24 sols, et vice versâ	96
Sect. IV.	Le Millet	99
Sect. V.	Se faire lier les pouces, et se délier en un moment. Métamorphose d'un verre en morceaux de papier .	103
Sect. VI.	Le ruban coupé et raccommodé	108
Sect. VII.	Les anneaux enfilés dans un double ruban	126

	Page
Sect. VIII. Superbe tour de passe- passe avec des jetons	129
Sect. IX. La carte trouvée dans un oeuf	137
Sect. X. L'oiseau mort et ressuscité .	140
Sect. XI. Défaire un double noeud sans le toucher	142
Sect. XII. Faire passer un écu à tra- vers une table	146
Sect. XIII. Faire passer invisiblement une carte d'une boîte dans une autre	149
Sect. XIV. Le couteau avalé	153
 CHAP. V. Exemples et préceptes sur l'art de faire des chan- sons impromptu	 160
 CHAP. VI. Récréations physiques et mathématiques.	
 Sect. I. Tour des trois bijoux, rendu plus simple et plus merveilleux . . .	 209

	Page
Sect. II. L'eau changée en vin . . .	218
Sect. III. Deviner en apparence la pensée d'autrui	221
Sect. IV. Deviner le nombre de jetons qu'une personne a cachés dans sa main, et cela sans lui faire aucune question	226
Sect. VI. Rendre hideuses les personnes d'une compagnie	239
Sect. VII. La bougie éteinte d'un coup de fusil, à 80 pas de distance . .	239

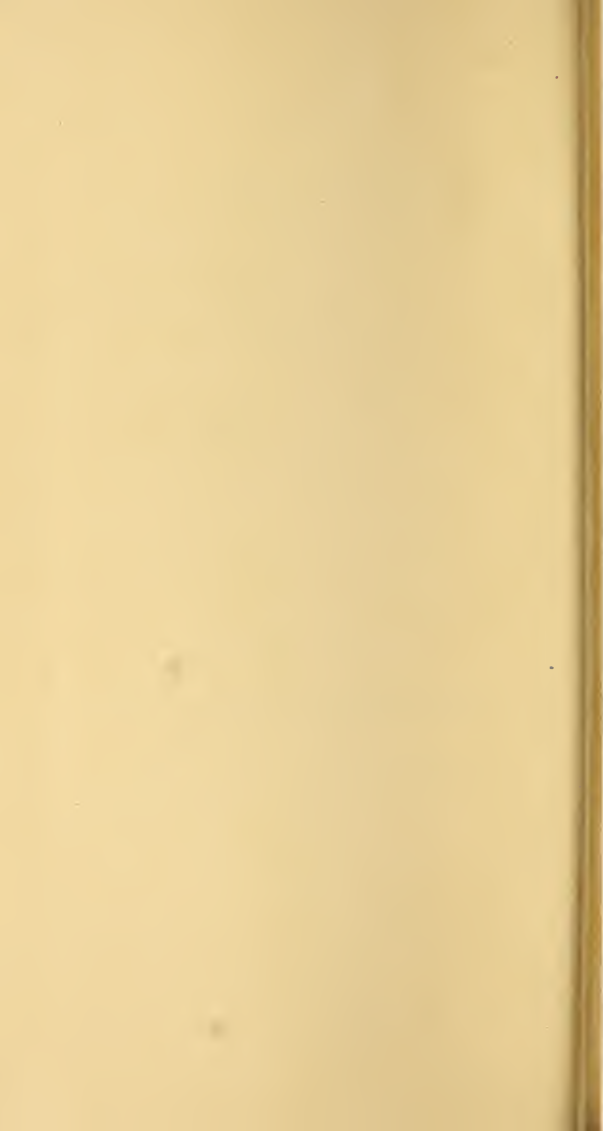
ADDITION de quelques tours nouveaux et amusans.

Sect. I. Le petit Courier invisible . .	242
Sect. II. Le monorime impromptu . .	250
Sect. III. Se donner de grands coups de tête contre une paroi, sans se faire du mal	253

	Page
Sect. IV. Deviner la pensée d'autrui par un ancien moyen nouvellement perfectionné	256

VIENNE,
de l'imprimerie de CHARLES GÉROLD.

Charl. Gerold





LIBRARY OF CONGRESS



0 042 002 261 A