







01 1891 3219 UB AMSTERDAM



# AMUSEMENT PHYSIQUES,

ET

## DIFFÉRENTES EXPÉRIENCES DIVERTISSANTES,

*Par M. Jean-Joseph PINETTI, Professeur & Démonstrateur de Physique, agrégé à plusieurs Académies, Pensionné de la Cour de Prusse, recommandé par plusieurs Rois & Princes Souverains de l'Europe, Chevalier de l'Ordre de Saint-Philippe, Ingénieur-Géographe & Conseiller des Finances de S. A. S. le Prince de Limbourg-Holstein, &c. &c.*

### TROISIÈME ÉDITION,

AUGMENTÉE par l'Auteur de quelques nouvelles  
Expériences Physiques, & de Gravures.

Prix, 1 livre 16 sols.



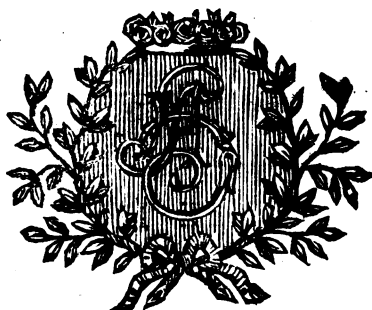
A P A R I S,

Chez GATTEY, Libraire sous les arcades du  
Palais-Royal, Nos 13 & 14.

---

1 7 9 1,

*Nota.* Ceux qui voudront se procurer cet Ouvrage, le trouveront sous les arcades, n<sup>os</sup> 13-14; & au Cirque, tous les jours de représentation.



Joseph Sinetti Professeur  
De Mathématique à Rome



---

## DISCOURS PRÉLIMINAIRE.

*UN Homme célèbre (1) à plus d'un titre , paroïssoit avoir épuisé toutes ressources récréatives par ses connoissances profondes en Physique. L'Electricité & l'Aimant lui avoient offert nombre de spectacles surprenans , qui sembloient tenir de la magie : mais , non-moins recommandable par les qualités du cœur que par celles de l'esprit , il ne lui a point suffi d'avoir fait l'admiration & les délices de tout Paris , il a voulu mériter de sa Patrie , en consacrant ses talens & les découvertes curatives que lui a fournies l'Electricité , à soulager l'Humanité souffrante. Secondé dans ces louables & intéressantes fonctions par un fils qui réunit aux connoissances physiques une étude particulière du corps humain , ces deux Citoyens recommandables par leur savoir & leur désintéressement , jouissent d'une réputation d'autant plus honorable , qu'elle est doublement méritée , & aussi étendue que les Sciences qu'ils cultivent.*

*Tout mon regret est de n'avoir pu trouver le moment de témoigner à ces deux Citoyens vertueux toute l'estime & la vénération qu'ils m'ont inspirées. Qu'il me soit au moins permis de leur rendre cet hommage public !*

---

(1) M. le Dru.

*Il étoit sans doute téméraire d'oser se présenter en public après l'Homme habile que je viens de citer, & principalement dans un siècle où le cercle des connoissances humaines s'étend journellement par l'étude particuliere que tout le monde fait de la Physique ; dans un moment sur-tout, où le Genie, dégagé des entraves du préjugé, a pris un essor plus hardi, où, surmontant toutes les difficultés, rien ne peut plus l'arrêter dans sa course rapide : où, après avoir sondé les abymes les plus profonds, il a osé planer dans les cieux, & plonger au fond des mers.*

*Mais je n'ai pu résister au désir ardent que j'avois de voir encore la France illustrée à jamais par sa nouvelle régénération, & de soumettre à cette nation libre quelques-uns des nouveaux résultats que j'ai obtenus par mes études : si plusieurs de mes expériences ont paru surnaturelles, ce n'a pu être sans doute qu'à quelques personnes peu versées dans la Physique, les Mathématiques, l'Optique & la Chymie.*

*Puissent celles que j'offre dans cette édition, amuser par leur simplicité, & faire connoître que ce qui paroît souvent très-merveilleux, n'est pas toujours le plus difficile à exécuter.*



---

## P R É F A C E.

UNE des choses qui a toujours le plus flatté mon ambition , étoit l'honneur de représenter divers amusemens physiques devant Leurs Majestés & toute la Famille Royale de France. Ayant été assez heureux pour obtenir leurs suffrages , & ceux de la Nation éclairée , devant laquelle j'ai répété ces mêmes expériences & amusemens , il y a quelques années dans cette Capitale , sur le Théâtre des Menus-Plaisirs du Roi ; & depuis sur celui des Variétés , au Palais-Royal ; je bénissois mon destin , & chérissais les momens que j'avois consacrés à l'étude de la physique & des mathématiques , qui m'avoient procuré cet avantage précieux.

Les fausses impressions qu'on a tenté de donner sur les moyens que j'employois pour réussir dans ces diverses expériences , sont venus troubler mon bonheur. Le désir d'imiter l'humanité qui caractérise la Nation Française , m'a

fourni l'heureuse occasion de détruire ces impressions défavorables dans une des trois dernières représentations que j'ai données, en démontrant publiquement la simplicité de mes procédés pour exécuter une de mes Expériences qui paroissoit compliquée, & pour laquelle on s'étoit imaginé que j'avois besoin d'être aidé par un Compère. Cette démonstration a suffi pour détromper les personnes qui m'honoroient de leur présence; leurs applaudissemens multipliés m'ont été un gage bien flatteur de leur bienveillance.

Plusieurs personnes de considération ayant paru désirer que je rendisse publics quelques-uns des moyens aisés & propres à récréer une Compagnie, soit à la Ville, soit à la Campagne, je n'ai pu me refuser à les satisfaire.

Tel est le motif qui dans ce tems, me fit prendre la plume : alors obligé de partir pour l'Angleterre, où j'étois attendu, j'ai tracé à la hâte quelques procédés simples, récréatifs & faciles à employer. Comme il est très-possible que dans le nombre il

s'en soit trouvé quelques-uns de connus , & peut-être même imprimés , j'ose espérer qu'on ne m'en saura pas mauvais gré , & que l'on ne me traitera pas de plagiaire. Etranger dans cette Ville , je ne puis connoître tout ce qui y existe : en outre , dans un siècle où l'étude de la Physique est presque universelle , il ne sera point étonnant que partie des Expériences résultantes de cette Science , soit connue. Deux éditions enlevées rapidement depuis mon départ de cette ville , m'ont fait prendre le parti d'ajouter quelques nouvelles Expériences à celle que j'ai l'honneur de présenter aujourd'hui , & pour laquelle je réclame à l'avance l'indulgence du Public. Puissé-je être assez heureux pour y répandre la clarté & la précision nécessaires pour mettre mes Lecteurs en état d'opérer après la lecture de chaque chapitre.

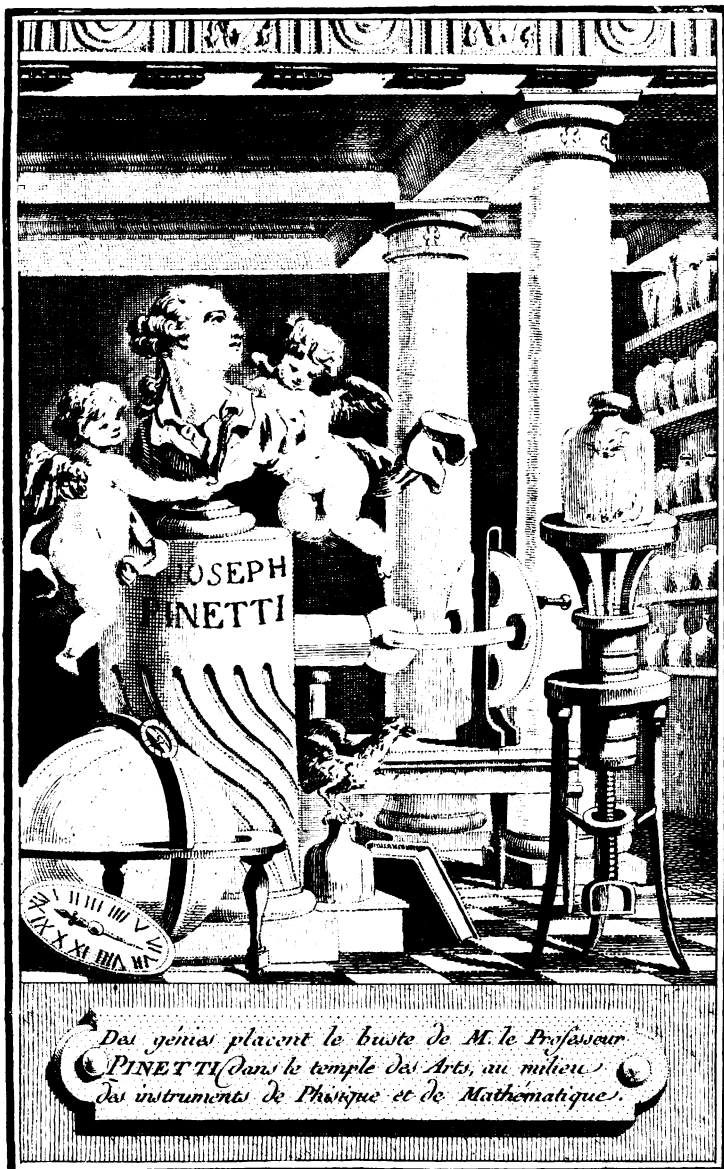
Si cette troisième édition est accueillie favorablement du Public , ainsi que les nouvelles découvertes que je viens soumettre encore aux lumières des sçavans

viii

& des curieux de cette Capitale , je m'engage , après avoir mérité de nouveau sa bienveillance , à donner une relation de mes Voyages , & à divulguer les résultats que j'emploie pour parvenir à exécuter tout ce que l'on m'a vu faire : le révéler dans ce moment-ci , seroit nuire à ma fortune : d'ailleurs la plupart de mes expériences exigent de grandes préparations & beaucoup de mécanismes. Pour quelques autres il faut de l'adresse & de la subtilité , ce que je ne suis pas le maître de donner , & qu'il est difficile de communiquer par écrit.

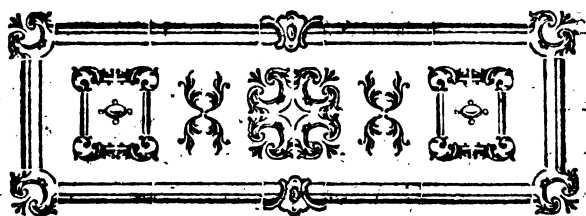
---

AMUSEMENS



L. B. Théry, Del. 1822.





# AMUSEMENS

## PHYSIQUES,

### ET

## DIFFÉRENTES EXPÉRIENCES

### DIVERTISSANTES.

---

#### CHAPITRE PREMIER.

*Manière de brûler un fil auquel est suspendu un anneau, sans que l'anneau tombe.*

**P**OUR faire ce tour fort simple, il faut faire tremper pendant trois ou quatre jours quelques aiguillées de fil, dans un verre d'eau de rivière, où vous aurez fait fondre une cuillerée de sel commun ; au bout de ce temps, vous retirerez votre fil, & le ferez bien sécher. Lorsqu'il

A

s'agira de faire votre expérience devant une Compagnie, vous tirerez ce fil de votre poche; vous emprunterez à quelque Dame un anneau; vous passerez votre fil dedans; puis vous le suspendrez sur la flamme d'une bougie: le fil prendra feu, &, quoique brûlé, il conservera encore assez de force pour soutenir l'anneau: il faudra seulement avoir soin que votre aiguillée de fil ne soit pas trop longue.

---

## CHAPITRE II.

*Couleur que l'on peut faire paroître ou disparoître par le moyen de l'air.*

**P**RENEZ un flacon, mettez-y de l'alcali volatil, dans lequel vous aurez fait dissoudre de la limaille de cuivre: cela vous produira une couleur bleue. Vous présenterezle flacon à quelqu'un à boucher, en lui faisant quelques plaisanteries; & au grand étonnement de la compagnie, on verra la couleur disparoître, si-tôt que le



flacon sera bouché : vous la ferez reparoître aisément en ôtant le bouchon , ce qui ne paroîtra pas moins surprenant.

### C H A P I T R E I I I.

*Moyen de dessiner une figure difforme , qui paroîtra bien proportionnée d'un certain point de vue.*

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



## C H A P I T R E I V.

*Moyen de faire changer la couleur d'une Rose.*

**I**L suffit , pour parvenir à faire changer la couleur d'une rose , soit qu'elle soit sur sa tige , soit qu'elle en soit séparée , de brûler du soufre dessous la fleur ; elle deviendra blanche , & ce ne sera qu'au bout d'une couple d'heures qu'elle reprendra sa couleur primitive.

---

## C H A P I T R E V.

*Moyen de rendre hideux les visages de la Compagnie.*

**F**AITES fondre du sel & du safran dans de l'esprit-de-vin ; imbiblez-en un morceau d'étoupe , & mettez-y le feu. A cette lumière , les personnes blanches deviennent vertes , & l'incarnat des levres & des joues prend une couleur d'olive foncée.

## C H A P I T R E V I.

*Manière de faire une gravure en relief  
sur la coquille d'un œuf frais.*

**V**ous choisirez un œuf dont la coquille soit un peu épaisse ; vous le laverez bien dans l'eau fraîche, & vous l'essuierez ensuite bien exactement avec un linge : cette opération faite , vous mettrez un peu de suif ou de graisse dans une cuillère d'argent ; vous la présenterez ensuite sur le feu. La graisse fondue & bien chaude vous servira au lieu d'encre pour tracer avec une plume taillée, mais qui n'ait point encore servie, tel dessin qu'il vous plaira. Votre dessin fini , vous prendrez l'œuf par les deux extrémités entre deux doigts , & le poserez doucement dans un gobelet rempli de bon vinaigre blanc ; vous l'y laisserez pendant trois heures & demie de temps : durant cet intervalle, l'acide du vinaigre rongera suffisamment une partie de l'épaisseur de la coquille de l'œuf.

& ne pouvant produire le même effet sur les endroits dessinés avec de la graisse , tous les traits recouverts conserveront leur épaisseur , & formeront le relief désiré.

On peut par ce moyen dessiner sur un œuf, les armoiries de quelqu'un, une mosaïque , un médaillon , ou enfin tel autre dessin que l'on voudra.

## CHAPITRE VII.

*Pour faire tomber une hirondelle pendant son vol , par le moyen d'un coup de fusil , chargé avec de la poudre comme à l'ordinaire , & ensuite trouver le moyen de la rappeler à la vie.*

**V**ous prendrez , pour faire cette expérience, un fusil ordinaire : vous y mettrez la charge de poudre accoutumée , en observant seulement de mettre ensuite, au lieu de plomb , une demi-charge de vif argent.

Vous amorcerez , pour être prêt à tirer votre coup de fusil , quand il se présentera une hirondelle : pour peu que vous ap-

prochiez d'elle, car il n'est pas nécessaire de la toucher, cet oiseau se trouvera étourdi & engourdi au point de tomber à terre asphyxié. Comme il doit reprendre ses sens au bout de peu de minutes, vous ferez cet instant pour dire que vous allez lui rendre la vie, ce qui étonnera beaucoup : les Dames ne manqueront pas de s'intéresser en faveur de l'oiseau, & de demander sa liberté : vous vous ferez encore un mérite auprès d'elles, en l'accordant à leurs sollicitations.

---

## C H A P I T R E V I I I.

*Maniere de faire meugler, comme si elle étoit en vie, une tête de veau cuite, & servie sur une table.*

**V**ous parviendrez à produire cet effet par un stratagème simple & innocent ; & voici en quoi il consiste.

Vous prendrez une grenouille vivante que vous placerez au fond de la tête de veau, sous la langue, que vous laisserez

tomber dessus ; vous aurez soin de ne mettre ainsi votre grenouille qu'à l'instant de servir.

La chaleur de la langue ne manquera pas de faire crier la grenouille, dont le croassement, assourdi dans cette tête, imitera parfaitement le meuglement du veau, comme s'il étoit vivant.

---

## C H A P I T R E I X.

*Question embarrassante qu'on peut proposer à quelqu'un à résoudre.*

**V** O U S poserez trois sommes sur un papier, & vous direz à la compagnie : Messieurs & Dames, voilà trois sommes très-différentes l'une de l'autre, & très-disproportionnées ; cependant je voudrois les partager entre trois personnes, de façon à ce qu'elles aient chacune une somme égale, & cela, sans rien déranger à chacune de ces sommes. Cela vous paroîtra très-difficile : cependant rien n'est si simple ; une addition suffira pour vous prouver que

# P H Y S I Q U E S. 9

le contingent de chacun sera le même , & que leur partage ne les enrichira pas beaucoup : en voilà la preuve.

## E X E M P L E.

5	1	3	4	1	2	2
				6	1	2
					5	4
					7	2
						18

### *Façon d'opérer.*

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

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

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

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

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

Vous pouvez faire cette question sur telle

somme qu'il vous plaira, en observant, comme dessus, que le nombre des chiffres posés n'excède pas la somme que vous désirez qu'il reste à chacun.

---

## CHAPITRE X.

— *Manière de disposer deux petites Figures, de façon que l'une éteindra une bougie, & que l'autre la rallumera.*

**V**ous prendrez deux petites Figures de bois ou de terre, ou de telle autre matière que vous voudrez; vous aurez seulement attention qu'il se trouve un petit trou à la bouche de chacune. Vous mettrez dans la bouche de l'une quelques grains de poudre, & un petit morceau de phosphore d'Angleterre dans la bouche de l'autre : vous aurez soin que ces préparations soient faites à l'avance.

Vous prendrez une bougie, que vous présenterez à la bouche de la Figure où est la poudre, qui, prenant feu, l'éteindra : présentant ensuite votre bougie,



dont la mèche fera encore chaude , elle se rallumera sur-le-champ , par le moyen du phosphore.

Vous pourrez proposer de faire produire le même effet par deux Figures dessinées sur un mur avec du charbon , en appliquant de même avec un peu d'empois , quelques grains de poudre à la bouche de l'une , & du phosphore à celle de l'autre.

---

## C H A P I T R E X I.

*Manière de faire passer une Carte d'une main dans une autre.*

**V**ous prendrez deux As , l'un de Pique , & l'autre de Cœur ; vous appliquerez sur celui de Pique un point de Cœur , & sur celui de Cœur un point de Pique : ce qui se fera facilement par le moyen d'une carte de Cœur & d'une de Pique , que vous dédoublerez & découperez ensuite avec dextérité , pour que le point soit bien net ; vous frotterez

légèrement, soit avec un peu de savon, ou de pommade bien blanche, le dessous de votre Pique & de votre Cœur découpé; vous poserez le point de Cœur sur l'As de Pique, & le point de Pique sur l'As de Cœur : vous aurez soin de les couvrir bien hermétiquement, & de faire tous ces préparatifs avant de commencer vos expériences.

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

Vous ferez voir à toute l'assemblée que l'As de Cœur est à droite, & l'As de Pique à gauche; quand tout le monde en sera convaincu, vous direz : Messieurs & Dames, je vais commander à l'As de Cœur, qui est à droite, de passer à gauche, & à l'As de Pique, de prendre sa place : vous pouvez même proposer de vous faire attacher les bras de droite

& de gauche, pour empêcher qu'ils ne puissent se joindre ni communiquer.

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

Ce tour, fait promptement & subtilement, paroîtra fort singulier, quoiqu'il soit fort simple.



## CHAPITRE XII.

*Manière de changer une Carte qui est dans la main d'une Personne , en lui recommandant de la bien couvrir.*

**V**ous découperez un Trois de Pique bien nettement ; cette carte étant découpée à jour , vous prendrez un As de Carreau que vous poserez sous votre Trois de Pique découpé , en observant que votre As de Carreau soit bien hermétiquement couvert par le Pique , qui se trouve au milieu du Trois découpé : vous passerez légèrement un bâton de pommade sur les endroits découpés ; puis vous verserez doucement sur cette carte de la poudre de Jayet ( \* ) ,

---

( \* ) *Façon de préparer la poudre de Jayet.*

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

Vous mettrez dans une petite boîte cette poudre très-fine : quand vous voudrez vous en servir ,

qui s'attachera facilement sur les endroits enduits de pommade , & formera par ce moyen un Trois de Pique , sur ce qui auparavant étoit un As de Carreau.

Vous prendrez dans votre main un As de Carreau , derriere lequel vous poserez en sens contraire un Trois de Pique.

La Personne qui aura dans la main le Trois de Pique préparé , le fera voir à tout le monde ; vous montrerez à votre tour l'As de Carreau , que vous tiendrez dans la vôtre , & vous direz à cette Personne de poser sa carte sans-dessus-dessous sur le tapis qui couvre la table , & vous lui demanderez si elle est bien sûre que ce soit un Trois de Pique qui soit sous sa main. Sur son affirmative , vous la plaisanterez ,

---

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

& vous lui direz , en lui pouffant la main sous laquelle est sa carte, qu'elle se trompe, & que c'est un As de Carreau qu'elle tient. Le mouvement que vous lui ferez faire , en lui pouffant la main , fera rester sur le tapis la poudre de Jayet qui formoit un Trois de Pique sur son As de Carreau ; & elle sera fort étonnée de ne trouver réellement qu'un As de Carreau , tandis que vous qui ferez le tour , en retournant votre main , où l'As de Pique & le Trois de Carreau seront dos à dos , vous montrerez le Trois de Pique , & ferez accroire à la Compagnie que vous l'avez escamoté à la Personne sans qu'elle s'en apperçoive.

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



## CHAPITRE

## CHAPITRE XIII.

*Pour deviner une Carte pensée par quelqu'un, en écrivant à l'avance, sur un papier ou sur une carte, un numéro quelconque, qui sera certainement celui où se trouvera la carte pensée par la personne.*

**T**O U T l'appareil de ce tour consiste dans une combinaison mathématique, & voici comme il faudra s'y prendre pour réussir.

Vous prendrez un jeu de piquet, que vous présenterez à une personne de la Compagnie, en lui recommandant de bien battre les cartes, & de les faire battre encore par qui bon lui semblera : vous les ferez couper ensuite par plusieurs personnes ; puis vous proposerez à quelqu'un de la Compagnie de prendre le jeu, de penser une carte, de s'en ressouvenir, ainsi que du numéro où elle se trouvera placée, en comptant une, deux, trois, quatre,

B

&c. jusques & y compris la carte pensée. Vous offrirez de passer dans une autre pièce pendant que cette opération se fera, ou bien de vous faire bander les yeux, en assurant à la Compagnie que vous annoncerez à l'avance, si l'on souhaite, le numéro où devra se trouver la carte pensée.

### EXEMPLE.

Dans la supposition où la personne qui pensera la carte s'arrêtera au numéro 13, & que cette treizième carte soit une dame-de : cœur.

Supposant encore que le nombre que vous aurez marqué à l'avance soit le numéro 24, vous rentrerez dans la Salle, si vous en êtes sorti, ou vous vous ferez ôter le mouchoir, si l'on vous a couvert les yeux; & sans faire aucune question à la personne qui aura pensé la carte, vous demanderez seulement le jeu de cartes, sur lequel vous poserez le nez, comme pour le flairer; puis portant les mains derrière le dos avec le jeu, ou les cachant



sous la table, vous retirerez de dessous le jeu vingt-trois cartes, c'est-à-dire une de moins que le nombre que vous avez tracé à l'avance ; vous placerez ces vingt-trois cartes sur le restant : vous observerez de prendre garde d'en mettre une de plus ou une de moins, ce qui vous empêcheroit de réussir. Cela fait, vous remettrez le jeu à la personne qui aura pensé la carte, en lui recommandant de compter les cartes en prenant de dessus le jeu, à partir du numéro de la carte pensée. Sa carte étant treizième, il devra commencer à compter quatorze, & vous l'arrêterez quand il nommera vingt-trois, en l'avertissant que le numéro que vous avez désigné est le numéro 24, & que conséquemment la vingt-quatrième carte qu'il va lever, sera la dame-de-cœur, ce qui se trouvera juste.



## CHAPITRE XIV.

*Combinaison mathématique, pour deviner, dans un jeu entier composé de cinquante-deux cartes, combien de points porteront les cartes qui se trouveront sous chacun des paquets qui auront été faits par une personne de la Compagnie, en lui faisant observer que chaque paquet qu'elle mettra sur la table devra composer le nombre de treize, à partir du point de la première carte qu'elle lèvera pour composer chaque paquet.*

## E X E M P L E.

**L**e jeu ayant été mêlé par une ou plusieurs personnes, vous le ferez couper encore par qui bon vous semblera, & autant de fois qu'il vous plaira.

Puis vous chargerez une personne de l'Assemblée de composer les paquets de cartes qui tous doivent compléter le nombre de treize, en partant de la première carte qu'elle lèvera.

Supposons que cette première carte soit

un Neuf, la suivante comptera dix, & ainsi de suite jusqu'au nombre treize: par conséquent ce premier paquet sera composé de cinq cartes; ci . . . . . 5

Si la carte qui suit est un As, l'As ne devant compter que pour un, le second paquet sera donc composé de treize cartes; ci . . . . . 13

Supposant la carte suivante commencer par une Figure ou un Dix, cartes de même valeur, pour aller jusqu'au nombre treize, ce troisième paquet devra contenir quatre cartes; ci . . . . . 4

Si celle qui suit est un cinq, pour composer le quatrième paquet, il faudra neuf cartes; ci . . . . . 9

Si la carte suivante est un Sept, le cinquième paquet sera composé de sept cartes; ci . . . . . 7

Si le sixième commence par une Figure il y aura quatre cartes; ci, . . . . . 4

Le septième pouvant commencer par un huit, sera composé de 6 cartes; ci . . . . . 6

Le huitième paquet ne peut avoir lieu, à moins qu'il ne commence par

un Dix ou une Figure ; puisqu'il ne  
reste que quatre cartes pour composer  
le nombre total des cartes , qui est de  
cinquante-deux ; ci . . . . . 4

T O T A L , . . . . . 52

Dans la supposition donc où ce huitieme  
paquet commenceroit par un Dix ou une  
Figure , ce qui revient au même , il ne  
resteroit point de cartes , & vous auriez  
huit paquets.

S'il commençoit par une autre carte  
quelconque n'en pouvant point composer  
le nombre treize , il resteroit quatre cartes ,  
qu'il faudroit étaler sur la table , sans les  
découvrir.

Pour parvenir à connoître le nombre de  
points contenus sous chacun des paquets ,  
soit qu'ils soient au nombre de huit , soit  
qu'il n'y en ait que sept , & qu'il reste  
quatre cartes , voici la manière d'opérer.

Sans toucher aux cartes , vous séparerez  
en vous-même quatre tas , & vous multi-  
plierez tacitement par 14 les tas restans ,  
soit qu'ils soient au nombre de quatre , soit  
qu'il n'y en ait que trois.

Dans le premier cas, vous direz donc à part vous ; 4 fois 14 font 56 ; puis vous ajouterez à ce nombre de 56 un point pour chacun des paquets que vous aurez mis à part en vous-même , ce qui formera le nombre de 60. En faisant retourner les 8 paquets & faisant compter le nombre de points que portera chacune des cartes de dessous, vous devrez trouver 60, en observant de ne compter les As que pour 1 point , & de compter les Figures pour 10.

S'il n'y a que 7 paquets, il vous restera 4 cartes ; vous en mettrez toujours 4 à part en vous-même , puis vous multiplierez les 3 paquets restans , par 14 ; & vous direz tout bas : 3 fois 14 font 42 , & 4 , pour les 4 paquets mis à part , font 46 ; à quoi vous ajouterez pareil nombre de 4 pour les 4 cartes qui vous resteront , ce qui formera le nombre de 50. Il devra donc se trouver sous les 7 paquets en les retournant le nombre de 50.

Si par hasard chacun des paquets commençoit par un As, ce qui pourroit arriver, il n'y auroit pour lors que 4 paquets , &

comme ce feroient les 4 As qui se trouveroient deffous, il n'y auroit que 4 points.

S'il arrivoit encore que 3 paquets commençassent chacun par un As, cela absorberoit 39 cartes; il seroit possible pour lors qu'il n'y eût que 4 paquets en totalité, & qu'il restât quelques cartes : il faudroit alors se contenter de compter autant de points que de paquets; à quoi vous ajouteriez un point pour chacune des cartes qui vous resteroient, ce qui vous produiroit infailliblement le nombre juste des points que porteroient les cartes qui se trouveroient sous les 4 paquets retournées.

## C H A P I T R E X V.

*Déterminer la pensée de quelqu'un, en l'assurant que l'on écrira d'avance sur un papier ce que comportera le tas de cartes qu'elle choisira sur les deux qu'on aura placés sur la table.*

**I**L faudra prendre un certain nombre de cartes, dont vous ferez deux tas, en ob-

servant que dans un , il ne se trouve que 2 ou 3 Sept, & dans l'autre 7 cartes , toutes Figures ; vous demanderez une plume & de l'encre , & vous écrirez sur un morceau de papier les 7 ; vous retournerez ce papier pour qu'on n'apperçoive pas ce que vous aurez écrit ; puis vous direz à la personne de faire son choix. De telle façon qu'elle choisisse , votre numéro seta bon , puisque si c'est le paquet le plus gros , vous lui montrerez votre papier sur lequel est en écrit les 7 ; vous lui recommanderez de compter le nombre de cartes contenu dans le paquet qu'elle a choisi ; elle en trouvera 7 , ainsi que vous l'aurez désigné. Cela lui paroîtra étonnant , ainsi qu'à toute l'Assemblée : mais on reviendra facilement de sa surprise , quand , relevant l'autre paquet , vous ferez voir qu'il n'y a dessous que des 7 , & que par conséquent tel paquet qu'elle eût choisi , votre nombre désigné étoit bon , puisqu'un paquet contenoit 7 cartes , & l'autre tout uniment des Sept.

Ce tour ne doit pas se recommencer

deux fois devant les mêmes personnes , parce qu'il deviendrait fastidieux.

Mais en général toutes les fois que vous ferez un tour devant une Compagnie , il né faudra jamais le recommencer.

---

## CHAPITRE XVI.

*Pari singulier & plaisant , au moyen duquel vous serez toujours sûr de gagner.*

**V**ous vous adresserez à quelqu'un de la Compagnie , en disant : Monsieur , ou Madame , avez-vous une montre , une bague , un étui , ou quelque'autre bijou ? Vous commencerez par examiner l'objet qu'on vous remettra pour en estimer la valeur , attendu que vous devez faire votre pari beaucoup audeffous de la valeur intrinsèque du bijou , afin de n'être jamais la dupe.

Supposant que le bijou présenté soit une montre , vous proposerez un pari d'un louis , en disant à la Personne : Je gage un louis que vous ne dites pas trois fois ma



montre : quand la montre fera sur la table, & que votre pari sera couvert, vous demanderez à la Personne, en lui présentant la montre : Qu'est-ce que c'est que cela ? elle ne manquera pas de dire : C'est ma montre.

Vous lui présenterez ensuite un autre objet, en lui faisant la même question ; supposez que l'objet présenté soit une plume, un papier, ou tel autre objet que ce soit. Si la Personne nomme l'objet présenté, elle aura perdue ; si au contraire, se tenant sur ses gardes, elle répond, ma montre, on lui dit alors : Monsieur, ou Madame, je vois bien que j'ai perdu, car si vous dites encore une fois ma montre, vous aurez nécessairement gagné ; mais si je perds, que me donnerez-vous ? La Personne, toujours sur le qui-vive, répondra encore ma montre : pour lors, vous en rapportant à ses paroles, vous prendrez la montre & lui laisserez l'enjeu.



## CHAPITRE XVII.

*Tour de Cartes , réunissant le double avantage d'être très-facile & infaillible , étant fondé sur une petite combinaison numérique.*

**V**ous direz à une Personne de la Compagnie de choisir à sa volonté 3 cartes dans un jeu de piquet, en la prévenant que l'As vaut 11 points, les Figures 10, & les autres cartes selon les points qu'elles marquent.

Lorsque son choix sera fait, vous lui ferez poser sur la table ses 3 cartes, chacune séparément, en lui disant de mettre au-dessus de chaque tas autant qu'il faudra de points pour former le nombre de 15 ; c'est-à-dire, que si la première carte est un Neuf, il faudra mettre 6 cartes par-dessus ; si la seconde est un Dix, 5 cartes ; & si la troisième est un Valet, aussi 5 cartes : voilà donc 19 cartes employées ; il en devra par conséquent rester 13, que vous rede-

manderez , & faisant semblant de les examiner , vous les compterez pour vous assurer du nombre qui reste ; vous ajouterez mentalement 16 à ce nombre restant , & vous aurez 29 : nombre de points que formeront les 3 cartes choisies , & qui se trouveront sous les tas.

---

## CHAPITRE XVIII.

### *Encres sympathiques , ou de sympathie.*

CES espèces d'encres sont très curieuses , & peuvent servir à une infinité de récréations physiques , qui surprendront ceux qui ignoreront les procédés que l'on emploie pour faire ces encres.

En voici une espèce très-facile à faire ; vous prendrez une once d'eau-forte commune , que vous mêlerez avec trois onces d'eau ordinaire ; vous vous servirez de ce mélange pour écrire sur du papier qui soit un peu fort & bien collé : cette écriture devient absolument invisible en se séchant ;

& pour la faire reparoître, il ne s'agit que de mouiller le papier : en le laissant sécher, elle disparoît de nouveau. Cet effet peut se reproduire jusqu'à 2 ou 3 fois.

Ce procédé est d'autant plus facile à exécuter, qu'on a presque toujours sous la main les objets nécessaires pour la préparation.

Beaucoup de matières fournissent aussi les moyens de faire des encres sympatiques, telles que le Cobalt, le Bismut, le Safran, &c. mais il faut des préparations chimiques & difficileuses pour les obtenir.

Les plus faciles à se procurer, sont celles que nous venons d'indiquer par le mélange de l'eau forte & de l'eau commune, par les dissolutions de sel & les acides, tels que le jus de citron & d'oignon : il suffit d'approcher ces écritures du feu pour les faire paroître ; l'air froid produit sur elle l'effet contraire.



## CHAPITRE XIX.

*Manière de faire une addition avant que les chiffres soient posés, en connoissant seulement le nombre de chiffres qui composeront chaque rangée ; & en déterminant le nombre des rangées ; & en ajoutant soi-même une quantité de chiffres égale à celle qui sera posée.*

**S**UPPOSEZ que la personne pose 5 rangées de chiffres, chacune de 5 chiffres. Je dis en moi-même : en posant à l'avance l'addition, 9 fois 5 font 45 ; je pose 5 & retiens 5 : je répète la même chose pour chacun des chiffres, comme s'ils valaient tous 9 ; ainsi pour le second, je dis encore : 9 fois 5 font 45, & 4 de retenus font 49 ; je pose 9 & retiens 4 : de même au troisième, je dis : 9 fois 5 font, 45 & 4 de retenus font 49 ; je pose encore 9, & retiens 4 : il en est de même du quatrième ; je pose le cinquième chiffre, & je pose 9 & j'avance 4.

Ainsi mon addition faite à l'avance me produit une somme de 499995 : Je fais voir cette addition à tout le monde ; puis je prie quelqu'un de poser sur un papier cinq rangées composées de 5 chiffres chacune.

### E X E M P L E.

Soient les chiffres posés comme ci-après.

29971

14563

76382

37797

80130

Vous demandez la permission d'ajouter pareille quantité de chiffres ; il ne s'agit que d'avoir attention que chacun des chiffres que vous poserez, complète le nombre de 9, avec chacun des chiffres posés par la personne.

70028

85436

23617

62202

19869

---

 499995
 

---

Le premier chiffre étant un 2, vous poserez 7 ; le second étant un 9, qui complète

plette le nombre, vous mettrez un zéro ; il en fera de même du troisieme ; le quatrieme étant un 7, vous poserez un 2 ; le cinquieme un 1, vous poserez 8.

La seconde rangée commençant par 1, votre premier chiffre devra être un 8 ; le second étant un 4, vous poserez un 5, le troisieme étant un 5, vous poserez un 4 ; le quatrieme se trouvant un 6, vous poserez un 3 ; & le cinquieme étant un 3, vous poserez un 6.

la troisieme rangée commençant par un 7, vous commencerez la vôtre par un 2 ; sous le 6 vous poserez un 3, puis un 1 sous le 8, & un 7 sous le 2.

A la quatrieme rangée vous poserez un 6 sous le 3 ; un 2 sous le premier 7, & un autre 2 sous le second 7 ; un zéro sous le 9, & un 2 sous le 7 qui termine cette rangée.

Vous en userez de même pour la cinquieme rangée, en mettant un 1 sous le 8 ; un 9 sous le zéro ; un 8 sous le 1 ; un 6 sous le 3 ; & un 9 sous le zéro.

C

Faisant ensuite additionner toutes ces 10 sommes par quelques Personnes de la Compagnie , l'on trouvera que le produit total de cette addition formera la somme de 499,995.

Il suffit , pour parvenir à cette combinaison , de fixer le nombre de chiffres dont sera composée chaque rangée , & de déterminer le nombre de rangées ; puis de faire comme si chaque rangée valoit 9 , ainsi qu'il a été démontré plus haut.

On peut encore présenter cette addition ainsi , en disant qu'elle est le total de 10 rangées composées chacune de 5 chiffres , dont cinq rangées seront posées par la Personne qui le désirera ; puis vous multiplierez secrettement autant de fois 9 que l'on devra poser de rangées de chiffres ; vous multiplierez donc 5 fois 9 par 5, ce qui vous donnera la somme de 499,995.

La personne ayant posé ses chiffres , vous ajouterez vos cinq rangées , en observant que chaque chiffre que vous po-



ferez forme 9 avec celui auquel il correspondra : cela fait , vous ferez faire l'addition par qui voudra , & le produit fera pareil à la somme que vous aurez marquée à l'avance.

Si l'on vouloit opérer sur d'autres nombres que celui de 9 , il faudroit , pour y parvenir , prévenir les Personnes qui poseroient les chiffres d'avoir attention que leurs chiffres n'excèdent point le chiffre convenu.

## C H A P I T R E   X X .

*Araignée artificielle , que l'on fait mouvoir  
par le moyen de l'électricité.*

**V** O U S prendrez un morceau de liège brûlé , de la grosseur d'un pois vous lui donnerez la forme d'une araignée ; vous ferez des pattes avec du fil de lin ; vous mettrez un grain de plomb dans le liège pour lui donner plus de poids ; vous suspendrez ensuite cette araignée artificielle par un fil de soie grise , bien délié , en-

C 2

tre un corps électrisé & un corps qui ne le fera pas , ou entre deux corps doués d'électricités différentes : elle ira & viendra entre ces deux corps ; on appercevra le mouvement des pattes , comme si c'étoit une araignée vivante.

Cette araignée artificielle , étant faite avec un peu d'art , étonnera ceux qui la verront se mouvoir ainsi.

## CHAPITRE XXI.

*Moyen d'éteindre deux bougies , & d'en allumer deux autres , éloignées des premières d'environ trois pieds , par un coup de pistolet chargé à poudre comme à l'ordinaire.*

**R**IEN n'est plus simple que l'opération qui produit cet effet , qui paroît tenir du merveilleux.

Il faut , 1<sup>o</sup>. que les bougies soient entières & récemment éméchées.

2<sup>o</sup>. Vous mettrez au milieu de la mèche de celles qui devront s'allumer ,

& que vous partagerez , soit avec une épingle , soit avec un cure-dent , gros comme un grain de millet de phosphore d'Angleterre , que vous y introduirez avec la pointe d'un couteau.

Vous vous placerez ensuite à cinq ou six pieds de distance ; puis vous tirerez votre coup de pistolet sur les bougies allumées que la poudre éteindra , tandis qu'elle fera prendre feu au phosphore qui allumera les deux autres.

On peut de même allumer une bougie , sur la mèche de laquelle on a aussi mis du phosphore , par le moyen d'une épée que l'on aura bien fait chauffer dans une chambre voisine. Il suffit pour cela de présenter la pointe de l'épée à la mèche de la bougie , en lui commandant de s'allumer.

*Nota bene.* Il faut avoir attention de ne point se servir de ses doigts pour toucher le phosphore : on peut se servir de la pointe d'un couteau ou d'une petite pince. Il faut également avoir soin d'attendre que la mèche de la bougie , que vous venez d'émécher , soit refroidie avant d'y

poser le phosphore ; sans quoi il s'enflammeroit sur-le-champ.

---

## CHAPITRE XXII.

*Composition d'une liqueur rouge , imitant la couleur du sang.*

CETTE liqueur fournit le moyen très-recréatif de faire connoître dans une Compagnie quelle est la personne qui a le plus de propension à l'amour.

*Préparation de la liqueur.*

Vous couperez en petits copeaux très-minces un morceau de bois de Fernambuc que vous mettrez dans la valeur d'un grand verre de bon vinaigre blanc ; vous y ajouterez gros comme une noisette d'alun blanc ordinaire ; vous ferez bouillir , à petit feu & pendant une demi-heure , ce mélange dans un petit pot de terre tout neuf ; vous aurez attention de bien remuer

cette liqueur pour l'empêcher de fortir hors du vase pendant qu'elle bouillira.

Quand vous l'aurez retirée du feu , vous la laisserez bien refroidir ; ensuite vous la passerez au travers d'un linge ; puis vous la verserez dans une petite fiole ou bouteille de verre blanc.

Vous ferez tous ces préparatifs à l'avance , car ces expériences ne sont agréables qu'autant qu'elles se font avec célérité.

Il vous sera nécessaire aussi d'avoir un tube de verre blanc d'environ quinze à dix-huit pouces de longueur , & dont la grosseur excède un peu celle d'une bougie : vous aurez soin qu'il soit fermé d'un côté.

Lorsque vous vous présenterez devant une Compagnie pour faire cette expérience , vous aurez le tube en poche & la fiole en main , & vous direz : » Messieurs & Dames ,  
 » voilà une petite bouteille qui contient  
 » du sang en liqueur ; j'espère , par son  
 » moyen , vous faire connoître quelle est la  
 » personne de la Compagnie la plus domi-  
 » née par l'amour.

» Remarquez-moi bien verser deux  
 » doigts de cette liqueur dans le tube que

» voilà. Comme vous pouriez imaginer que  
» cette liqueur , ainsi que celle des ther-  
» momètres , peut monter en se dilatant  
» par le moyen de la chaleur , & que par  
» conséquent la pression de la main peut  
» suffire pour produire cet effet , tandis  
» qu'elle peut se condenser en se raréfiant  
» lorsqu'elle est exposée à une température  
» froide : non , Messieurs , cette liqueur  
» diffère en tout de celle des thermomètres ;  
» vous pouvez facilement vous en con-  
» vaincre avant que je vous fasse l'expé-  
» rience que je vous ai promise ; vous pou-  
» vez l'approcher de la lumière d'une bou-  
» gie , & même du feu , sans qu'aucun de-  
» gré de chaleur puisse la faire monter en  
» aucune façon : mais par une vertu par-  
» ticulière & sympathique , vous la verrez  
» bouillir quand ce tube sera touché par  
» une Personne amoureuse.

Vous prendrez ensuite dans votre poche  
un peu de potasse , dont vous vous gar-  
nirez l'intérieur de la main avec laquelle  
vous tenez le tube par en haut comme  
pour le fermer , & à l'instant où la Per-

sonne, que vous voudrez faire passer pour amoureuse, eupoignera le bas du tube où est la liqueur, vous laisserez tomber adroitement un peu de votre potasse, & vous verrez sur-le-champ la liqueur bouillonner & monter jusqu'au haut du tube; au grand étonnement des Spectateurs.

---

## C H A P I T R E X X I I I.

*Manière d'éteindre une bougie à quatre-vingt ou cent pas de distance, par le moyen d'un coup de fusil chargé à balle, & d'être sûr de ne point manquer son coup, quand même on n'auroit jamais touché de fusil.*

**O**N peut s'amuser facilement avec cette expérience en campagne, ou même à la ville, dans un jardin un peu grand: on peut faire un défi au plus adroit tireur, & être sûr de remporter la victoire.

Vous prendrez un fusil; vous y mettrez la charge ordinaire de poudre, & une balle de plomb. Votre adversaire en

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

Après l'avoir badiné sur son adresse prétendue , vous vous mettez en devoir de tirer votre coup ; & vous éteindrez la bougie au grand étonnement des Spectateurs qui vous auront vu charger votre fusil à l'ordinaire , avec poudre & balle , mais qui ne se feront point apperçus que votre ballo 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 , & lui donne les moyens de produire cet effet surprenant ;

\*\*\*



## CHAPITRE XXIV.

*Moyen de découper sans le secours du diamant , un verre , une glace , & même un morceau de crystal , telle qu'en soit l'épaisseur , en suivant le dessin que l'on aura tracé dessus auparavant avec de l'encre.*

C E singulier procédé réunit l'utilité à l'amusement. L'on peut se trouver à la Campagne , dans un endroit où il n'y ait ni Vitrier , ni Miroitier : le moyen que nous allons indiquer , mettra à portée de se passer de leurs secours.

Vous prendrez un morceau de bois de noyer , de la grosseur d'une bougie : vous taillerez en pointe une des extrémités : vous présenterez cette pointe au feu , & la laisserez brûler jusqu'à ce qu'elle soit en charbon ardent.

Pendant que cette petite baguette brûlera , vous tracerez sur votre glace ou sur votre crystal , avec de l'encre , le dessin

dont vous voulez découper votre glace ; vous ferez ensuite , soit avec une lime , soit avec un petit morceau de glace , quelques traits à l'endroit où vous devez commencer votre section ; puis vous retirerez du feu votre petit morceau de bois en charbon ; vous en poserez la pointe à environ une demi-ligne de l'endroit marqué ; vous observerez de souffler toujours sur cette pointe pour la conserver rouge ; vous suivrez votre dessin tracé , en laissant toujours à-peu-près une demi-ligne d'intervalle à chaque fois que vous présenterez votre charbon sur lequel vous aurez toujours attention de souffler.

Quand vous aurez exactement suivi la trace de votre dessin , vous n'aurez plus besoin pour séparer vos deux morceaux que de tirer haut & bas , & vous les verrez se disjoindre sur-le-champ , comme feroit un morceau de papier découpé.



## CHAPITRE XXV.

*Manière de fondre un morceau d'acier comme du plomb, sans qu'il soit nécessaire que le feu soit bien ardent.*

**V**ous prendrez un morceau d'acier, que vous jetterez dans un creuset, en y mêlant une poignée d'antimoine en poudre si-tôt que votre creuset commencera à devenir rouge, votre morceau d'acier se fondra comme du plomb.

Vous le verserez dans un vase de terre ou dans une lingotière, pour faire voir à la Compagnie que votre opération a réussi, ainsi que vous l'aviez annoncé.

*Autre moyen de fondre l'acier, & de le voir se liquéfier.*

Vous ferez bien rougir au feu un autre morceau d'acier : vous le prendrez ensuite, soit avec une pince, soit avec une tenaille ; puis vous prendrez dans l'autre main un morceau de soufre en bâton que vous présenterez à votre acier rougi : sitôt qu'ils se toucheront, vous verrez votre acier couler comme une liqueur.

## CHAPITRE XXVI.

*Moyen d'unir la cire & l'eau (parties absolument contraires l'une à l'autre); cette réunion faite dans la vingtième partie d'une minute, forme une pommade propre à dégraisser la peau, & à la rendre douce & blanche.*

**P**OUR parvenir à faire ce procédé, utile pour diverses choses, vous mettrez dans un pot de terre vernissé, & tout neuf, six onces d'eau de rivière ou de fontaine, pour deux onces de bonne cire-vierge bien blanche; vous y ajouterez ensuite une bonne pincée de sel de tartre. Si vous voulez cacher votre façon d'opérer, rien de plus aisé : faites un petit rouleau de cire, dans lequel vous insérerez votre pincée de sel de tartre : vous poserez ce mélange sur le feu : quand il commencera à chauffer, vous aurez soin de remuer avec un petit bâton, & vous verrez la réunion se faire à mesure que

la cire se fondra ; vous ferez alors maître de rendre la pommade qui en résultera plus ou moins liquide , en la laissant plus ou moins de temps sur le feu.

Cette pommade fera blanche comme la neige , & fera un fort bon Cosmétique.

---

## CHAPITRE XXVII.

*Moyens pour tacher une lettre que l'on ne pourra décacheter, en variant le cachet d'autant de couleurs que vous aurez de cires différentes.*

**S**UPPOSEZ que vous desiriez que votre cachet soit de quatre couleurs , & que le cartouche de l'écusson soit jauné , ainsi que la couronne ; que l'intérieur de l'écusson soit rouge ; que le fond du cachet soit vert ; & que les supports , s'il y en a , soient noirs.

Vous ferez pour lors autant d'empreintes différentes de votre cachet que vous

aurez d'espèces différentes de cire à employer , en observant de faire toutes ces empreintes sur un papier très-mince : cela fait , vous prendrez des ciseaux , & vous découperez sur chaque empreinte chacun des objets qu'il y aura à varier ; c'est-à-dire, vous commencerez par couper le fond de l'écusson ; puis avec un peu de salive que vous mettrez derrière , vous le placerez sur votre cachet à la place qui le représente ; vous en ferez de même pour le cartouche de l'écusson , ainsi que pour les supports ; & quand le tout sera bien arrangé , vous prendrez la cire verte qui doit faire le fond de votre cachet ; vous la ferez fondre comme pour en cacheter votre lettre à l'ordinaire ; puis posant dessus votre cachet , où sont placés dans le creux les différens objets qui doivent varier votre cachet , chacun de ces objets se trouvera placé naturellement , & vous formera un cachet de quatre couleurs.

Si quelqu'un vouloit décacheter cette lettre en faisant chauffer la cire , ces  
cires ,

cires , en fondant , annonceroient par leurs mélanges les tentatives faites pour y parvenir.

---

## CHAPITRE XXVIII.

*Maniere de faire une belle cire bleue ; qu'on ne peut se procurer que difficilement.*

**V**ous prendrez une once de bleu de montagne ou de cendres bleues , une once de mastic fin , un cinquieme d'once de véritable térébenthine de Venise ; vous aurez une espèce de petite casserole de fer , bien propre , & faite de façon qu'il y ait un bec : vous y mettrez d'abord le mastic que vous ferez fondre sur le charbon , en prenant garde qu'il ne brûle ; vous mêlerez ensuite votre térébenthine avec ce mastic : cette mixtion faite , vous retirerez votre vase de dessus le feu pour y mettre la cendre bleue ; vous remuerez le tout avec un petit bâton ; vous aurez attention , en mettant

D

votre cendre bleue, que la mixtion ne soit pas trop chaude, lorsque cela sera tout-à-fait refroidi, vous prendrez deux morceaux de verre que vous mouillerez avec de l'eau; puis vous verserez dessus cette composition pour la rouler en bâton sous vos doigts, que vous aurez soin de mouiller.

Pour donner ensuite à cette cire le poli nécessaire, vous passerez les bâtons sur la flamme d'esprit-de-vin que vous allumerez à cet effet.

---

## CHAPITRE XXIX.

### *Champignon Philosophique.*

PARMI les phénomènes surprenans & nombreux, résultans des divers procédés chimiques, un des plus curieux sans doute est celui de l'inflammation des huiles essentielles par le mélange de l'acide nitreux. Il est en effet étonnant de voir une liqueur froide prendre feu



lorsque l'on verse dessus une autre liqueur froide ; tel est le procédé par le moyen duquel on parvient à former en trois minutes le Champignon, nommé Champignon Philosophique.

Il faut, pour faire cette opération singulière & récréative, se servir d'un verre à patte un peu grand, & dont la base se termine en pointe.

Vous mettrez dans votre verre une once d'esprit de nitre bien raréfié ; puis vous verserez dessus une once d'huile essentielle de Gayac. Ce mélange produira une fermentation très-considérable, accompagnée de fumée, du milieu de laquelle les spectateurs verront s'élever, dans l'espace de trois minutes, un corps spongieux, tout-à-fait semblable au champignon ordinaire.

Cette substance spongieuse, formée des parties grasses & huileuses du bois de Gayac, étant soulevée par l'air, s'enveloppe d'une couche très-mince de la matière dont est composée l'huile de Gayac.

## CHAPITRE XXX.

*Maniere de faire changer de main un anneau , & de le faire venir sur tel doigt que l'on voudra de la main opposée , en se faisant tenir les bras par quelqu'un , pour empêcher qu'ils ne se communiquent.*

**V**ous demanderez à une personne de la compagnie un anneau d'or ; vous lui recommanderez en même-temps d'y faire une marque pour le reconnoître.

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

Vous prendrez de la main droite l'anneau qu'on vous présentera ; puis prenant avec dextérité à l'entrée de votre manche , l'autre anneau attaché au barillet , vous le tirerez jusqu'au bout des doigts de votre main

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

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

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

---

### CHAPITRE XXXI.

*Deviner à l'odorat quel aura été le chiffre rayé par une Personne de la Compagnie , dans le produit d'une multiplication qu'on lui aura donné à faire.*

**V**ous proposerez à une Personne de la Compagnie de multiplier , par tel nombre qu'il lui plaira , une des trois sommes que vous lui donnerez sur un papier ; vous lui direz de rayer tel chiffre qu'elle voudra dans le produit que lui fournira sa multiplication , & en la laissant maîtresse

d'arranger à sa fantaisie les chiffres restants de ce produit, après la défalcation du chiffre rayé.

Pendant que la Personne fait son calcul & les opérations qui suivent, vous vous en irez dans une autre pièce; lorsqu'on vous ira prévenir que vous pouvez rentrer dans la Salle, vous prierez la Personne de vous donner, sur un petit papier ou sur une carte, la somme restante; vous porterez ce papier ou cette carte sous votre nez, comme pour le flairer, & vous lui direz ensuite, au grand étonnement de la Compagnie, quel chiffre elle a rayé.

Voici la manière de faire cette opération.

D'abord vous observerez que les chiffres qui composeront chacune des trois sommes que vous proposerez de multiplier, n'excèdent pas le nombre de 18.

### E X E M P L E.

Soient les trois sommes proposées, celles ci-après.

D 4

315,423      132,354

9 9  
18

9 9  
18

252,144

9 9  
18.

En supposant que la somme choisie ,  
pour être multipliée, soit celle

de . . . . . 132,354

Et que le multiplicateur soit... 7

Le produit sera de . . . . . 926,478

Supposez encore que le chiffre que l'on  
aura envie de rayer, soit le 6, les chiffres  
restant formeront un total de 92,478.

Comme vous laisserez la Personne  
maîtresse d'en arranger les chiffres dans tel  
ordre qu'elle voudra.

Supposé encore qu'elle les arrange ainsi,

sur le petit papier qu'elle vous donnera :

79, 482.

Lorsque vous ferez semblant de flairer le papier, vous compterez mentalement les chiffres que l'on vous présentera, afin d'en composer des 9; & vous direz en vous-même : 7 & 2 font 9; puis 9; ensuite, 8 & 4 font 12; dans 12 il y a 9, & il reste 3 pour en composer le nombre 9 : il vous manquera un 6, qui est & doit être le chiffre rayé. Ce calcul doit se faire précipitamment & pendant que l'on promène le papier sous le nez, sous prétexte de le flairer.

Il est encore une façon de parvenir à deviner le chiffre retranché, en laissant les Personnes maîtresses de poser elles-mêmes les sommes à multiplier : mais il faudra en même-temps les prier de vous montrer la somme qu'elles auront à multiplier : & leur demander de vous permettre d'y ajouter tel chiffre qu'il vous plaira.

Pour lors, en promenant vos yeux sur la somme posée, vous verrez facilement

quel chiffre vous aurez à poser pour compléter le nombre de 9.

### E X E M P L E.

Dans la supposition où la somme posée feroit celle ci-après :

789 , 788.

Vous additionnerez ainsi mentalement, & vous direz : 7 & 8 font 15 , & 9 , 24 ; & 7 , 31 ; & 8 , 39 ; & 8 encore , 47 : dans 47 , il y a cinq fois 9 ; neuf fois , 5 , font 45 : il vous reste 2 , pour compléter le nombre de 9 ; ce sera un 7 que vous aurez à ajouter.

Par conséquent , la somme à multiplier sera de 7 , 897 , 887.

Vous remettrez cette somme augmentée d'un 7 à la Personne qui vous l'aura présentée , vous lui direz de choisir tel multiplicateur qu'elle voudra ; vous vous retirerez pendant qu'elle opérera , en lui recommandant de rayer également le chiffre qu'il lui plaira , & de poser sur un petit papier la somme restante : ce chiffre



défalqué & d'en arranger les chiffres comme bon lui semblera : pour deviner ledit chiffre rayé , vous vous y prendrez comme il a été démontré pour la première façon d'opérer , & en faisant les mêmes lazzis.

---

## C H A P I T R E   X X X I I .

*Moyen de faire sauter à volonté & dehors du gobelet , un des trois canifs que l'on y posera.*

**I**L faut prendre un gobelet d'argent , parce que son opacité cachera le moyen que vous employerez pour faire sauter ce canif au desir de l'Assemblée.

Ce moyen consiste en un petit ressort d'un pouce de large , sur deux pouces un quart de long.

Vous aurez soin d'affujettir ce ressort à l'avance avec un petit morceau de sucre , qui , se trouvant comprimé entre les deux parties du ressort , l'empêchera de se détendre.

Vous demanderez ensuite à la compagnie, en lui montrant vos trois canifs, dont les manches devront être de couleurs différentes, quel est celui que l'on désire faire sortir hors du gobelet.

Vous mettrez ensuite vos trois canifs dans le gobelet, en observant de poser la pointe du manche de celui désigné dans un petit trou rond, qui se trouve sur la partie supérieure du ressort arrêté par le morceau de sucre : & avant de retirer votre main du gobelet, dans le fond duquel il devra y avoir quelques gouttes d'eau, vous en prendrez un peu avec le bout du doigt, & la poserez adroitement sur le sucre, qui, venant à se fondre, donnera la liberté au ressort de se détendre & de faire sauter le canif.

Pendant que le sucre se fondra, vous vous tiendrez éloigné du gobelet, & vous appellerez le canif, en lui commandant de sauter hors du vase; ce qu'il exécutera au grand étonnement des Spectateurs.

Cependant, rien de si simple que le

moyen qui fait réussir cette expérience , pour laquelle il n'est nullement besoin de Compère.

---

*Moyen de faire sauter à volonté , & dehors des gobelets , deux des canifs désignés , en offrant à une personne de la compagnie , de faire partir l'uné ou l'autre le premier à son commandement.*

**P**OUR parvenir à faire ce tour qui a de la ressemblance avec le précédent , vous aurez soin d'avoir deux gobelets d'argent (1) , & de placer dans le fond de chacun un petit ressort pareil à celui indiqué dans le Chapitre XXXII. Vous les assujettirez par le même moyen , & vous poserez dessus vos canifs. Vous prendrez ensuite deux petites phioles ou vases pleins d'eau ,

---

(1) Ou deux gobelets de crystal , autour desquels on colle du papier pour empêcher qu'on ne voie les ressorts.

en observant de faire mettre dans l'une de l'eau froide , & de la chaude dans l'autre , & cela sans qu'on s'en apperçoive ; puis en présence de l'assemblée , vous ferez voir vos deux phioles , en disant : Messieurs , par la vertu de quelques gouttes de cette liqueur que je vais verser également , & en même-tems dans ces deux gobelets ; & au moyen de quelques paroles , quoique cette liqueur soit la même , le canif que vous désirez faire partir le premier , obéira à votre commandement.

Vous aurez attention pour lors de verser l'eau tiède sur le canif désigné. La chaleur de l'eau procurant plus de facilité à la dissolution du sucre qui assujettit le ressort , produira l'effet désiré.



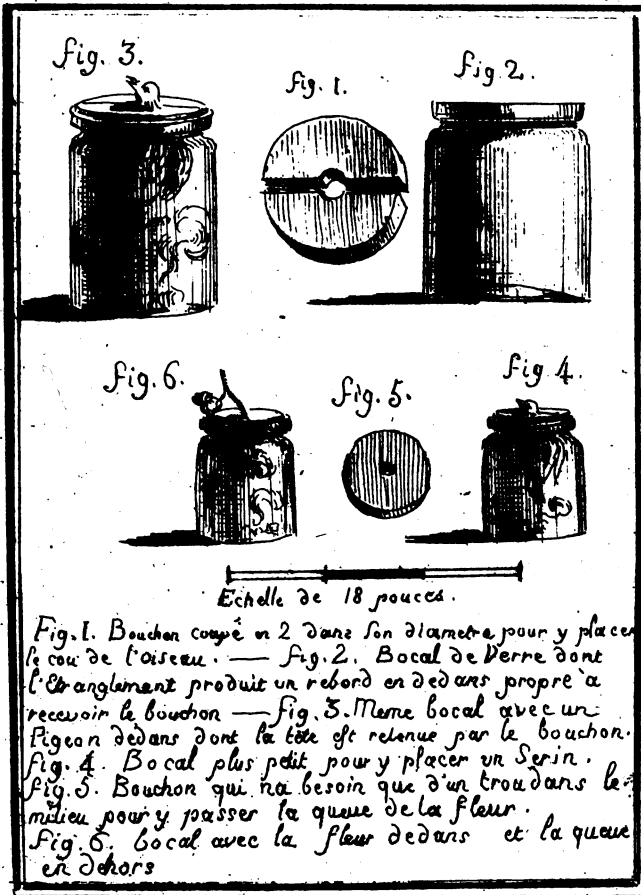
## CHAPITRE XXXIV.

*Procédé chimique, par le moyen duquel vous pourrez, non seulement changer la couleur du plumage d'un oiseau, soit Serin, Tottterelle ou Pigeon blanc, mais même en varier les nuances. Vous pourrez également produire le même effet sur une Rose blanche ou toute autre fleur.*

POUR opérer cette métamorphose singulière & récréative, il faudra avoir des bocaux ou vases de verre, qui aient des petits rebords près de leur ouverture. Ces vases devront être de grandeur suffisante, pour y contenir suspendu l'oiseau que vous y voudrez mettre. Vous devrez aussi vous précautionner de bouchons de liège d'un diamètre égal à l'ouverture de vos vases. Pour faire cette expérience sur un oiseau quelconque, il faudra commencer par faire au milieu de ces bouchons un trou suffisant

pour contenir le col de l'oiseau sans l'étrangler : cette opération faite , vous diviserez en deux parties égales le diamètre de votre bouchon , ce qui vous facilitera le moyen d'y placer le col de l'oiseau sans le blesser. Les deux parties rapprochées , vous mettrez dans le fond de votre vase une once de chaux vive , & par dessus deux gros de sel ammoniac. Quand vous appercevrez que l'effervescence commencera à avoir lieu , vous poserez promptement dessus le bouchon où est adapté le col de l'oiseau , dont le plumage du corps , exposé à la vapeur de cette effervescence , s'imprégnera des différentes couleurs produits par cette combinaison. Vous retirerez le bouchon & l'oiseau sitôt que vous vous appercevrez que son plumage sera chargé de diverses nuances , & deux ou trois minutes suffiront pour produire cet effet. Vous courrez risque d'étouffer votre oiseau si vous le laissez trop long-temps exposé à cette vapeur.

En faisant cette expérience sur une fleur , il vous suffira de faire dans un bouchon



L. P. Thierry Sculpsit 1786.





bouchon un trou suffisant pour y passer la queue en dehors, ce qui vous servira à la soutenir en l'air pendant l'opération : le même effet aura lieu en pareil temps.

---

## CHAPITRE XXXV.

*Maniere d'enlever la chemise à quelqu'un sans le déshabiller, & sans avoir besoin de compere.*

CE tour n'exige que de l'adresse, & cependant lorsque je l'ai exécuté sur le théâtre des Menus-Plaisirs, tout le monde a été persuadé que la personnes à qui j'avois ôté la chemise, étoit d'intelligence avec moi.

Voici le moyen de faire ce tour ; il faut seulement observer que la personne à qui l'on ôtera la chemise, soit habillée largement.

Vous ferez ôter simplement le col de mouffeline, puis déboutonner la chemise :

E

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

Quand vous voudrez cacher votre façon d'opérer à la Personne à qui vous enlèverez la chemise , & à l'Assemblée , vous lui mettrez un mantelet sur la tête , dont vous tiendrez un bout entre les dents. Pour être plus à votre aise , vous monterez sur une chaise , & ferez tout votre

manège sous le mantelet. Tel est le moyen dont je me suis servi en faisant ce tour publiquement.

## CHAPITRE XXXVI.

*Procédé fort simple pour rendre la vie à une Mouche qui aura été noyée dans l'eau ou dans le vin, & qui sera morte depuis vingt-quatre heures.*

**I**L faut tirer cette Mouche de l'eau ou de telle autre liqueur où elle aura été noyée, avec une cuiller : puis vous l'exposerez au soleil du côté où il est le plus ardent ; vous la couvrirez ensuite de sel commun égrugé. A peine y aura-t-elle été trois ou quatre minutes que vous la verrez se remuer, puis se secouer, & enfin prendre son vol.

ce procédé est si simple, qu'il n'est pas possible de le faire fauter. On a vu souvent des mouches mortes depuis plusieurs jours, & qui ont été rendues à la vie par ce moyen. On a vu aussi des mouches qui ont été noyées dans le vin, & qui ont été rendues à la vie par ce moyen. On a vu aussi des mouches qui ont été noyées dans l'eau, & qui ont été rendues à la vie par ce moyen.

## CHAPITRE XXXVII.

*Tableau Magique par le moyen duquel vous ferez paroître ou disparoître à volonté un portrait ou tel autre objet qui y sera représenté.*

**P**RENEZ deux verres blancs bien unis & d'égale grandeur , puis vous en joindrez les extrémités avec du mastic blanc dont on se sert pour raccommoder la porcelaine , en observant de laisser à-peu-près trois lignes d'intervalle entre les deux verres. Vous en boucherez bien hermétiquement les trois côtés , & ne laisserez au quatrième qu'une ouverture suffisante pour verser la mixtion suivante dans l'intervalle qui sépare vos verres.

Votre mixtion devra être composée de suif bien blanc & de blanc de baleine que vous ferez fondre ensemble. Pendant ce tems vous approcherez vos deux verres du feu pour les accoutumer à en supporter la chaleur. Lorsque votre mixtion sera bien

liquéfiée à petit feu ; car si vous la laissez bouillir , cela la feroit jaunir : vous la verserez doucement entre vos deux verres par le moyen d'un petit entonnoir , en observant toutefois qu'elle ne soit point assez chaude pour faire casser vos verres. Vous aurez attention de laisser refroidir de tems en tems la liqueur versée , afin d'être sûr qu'elle ne laisse aucun vide. Quand vous aurez la certitude qu'il n'en existe point , vous continuerez à verser jusqu'à ce que tout soit plein : cette opération finie , vous fermerez avec du mastic le trou par où vous avez versé ; vos verres refroidis formeront une espece de marbre blanc , dans lequel le sperma cæti, ou blanc de baleine, formera des veines d'une teinte différente du suif. Vous colerez ensuite ou appliquerez derriere cette espece de marbre une toile ou papier de même grandeur , où sera peints, soit un portrait , soit paysage , marine ou fleurs. Puis vous encadrerez le tout d'une bordure. Personne ne se doutera qu'il y ait quelque chose derriere , à cause de l'opacité causée par la mixtion refroidie.

qui occupe l'intervalle de vos deux verres. Mais vous surprendrez agréablement les Spectateurs , lorsqu'en approchant ce marbre du feu , la mixtion redevenant transparente , leur laissera appercevoir la peinture placée derrière , comme s'il n'y avoit qu'un verre dessus. Cette expérience amusante peut se faire de même sur une tabatiere , même sur une bague , ainsi que sur ces petites tables où l'on sert du café le matin, ou quelque autre breuvage chaud. La chaleur des objets posés dessus feroit paroître le morceau de peinture qui feroit dessous.

On peut par le même moyen faire diverses plaisanteries fort récréatives.

---

## CHAPITRE XXXVIII.

*Tour curieux & étonnant , consistant à brûler un Oiseau , le reduire en cendre , & ensuite le faire reparoître sur une feuille de papier , que la Compagnie pourra fournir.*

**P**OUR faire cette expérience , l'on devra se procurer plusieurs Oiseaux morts , tels qu'Alouette , Serin ou autre Oiseau. Il faudra aussi avoir de la limaille de fer très-fine , & faire faire par un Serrurier intelligent une plaque d'acier bien poli & trempé , ayant la forme d'un Oiseau mort , les ailes étendues & le col allongé , ainsi que les pattes. Cette plaque ainsi découpée , vous la ferez bien aimanter de tous les côtés. Il faudra avoir une table de bois ordinaire , dont le milieu soit disposé de façon à recevoir la plaque de fer découpé , qui ne devra nullement excéder , & se trouver bien à fleur du bois. Vous couvrirez cette

Table d'un tapis de mouffeline de couleur obscure. Votre Table ainfi préparée à l'avance , vous apporterez deffus vos Oifeaux morts , dans le corps defquels vous aurez eu foin d'introduire 5 à 6 bonnes pincées de limaille de fer , contenue dans un petit linge bien coufu , & formant une efpèce de petite boule.

En offrant ces Oifeaux à la vue des fpectateurs , vous leur propoferez de choisir celui qui leur conviendra. Vous le prendrez & le mettrez dans une petite écuelle ou poêle de fer , & l'exposerez fur un feu très-ardent , jufqu'à ce qu'il foit réduit tout-à-fait en cendres. Cette opération faite , vous prendrez cette cendre , & la mettrez dans un mortier pour la pulvé-rifer.

Vous demanderez enfuite une feuille de papier , où vous en prendrez une vous-même , en obfervant de la faire voir à la Compagnie avant de vous en fervir : vous poferez cette feuille fur la partie de la Table où vous favez qu'eft placé votre Oifeau d'acier : puis verfant votre cendre



doucement sur un petit Tamis , & le secouant modérément , elle tombera sur la feuille de papier , ayant soin de souffler sur la cendre pendant cette opération , elle s'envolera , & la limaille s'attachant sur le papier , rendra la forme de l'Oiseau d'acier aimanté qui se trouvera directement dessous , au grand étonnement des spectateurs.

---

## C H A P I T R E   X X X I X .

*Procédé par le moyen duquel on pourra  
se laver les mains dans du plomb fondu ,  
sans se brûler.*

**P**RENEZ de bon vinaigre blanc, mettez dedans de la colle de poisson & un peu d'alumen : faites bouillir le tout ensemble , comme si vous vouliez faire du chocolat. Quand cette mixtion sera refroidie vous vous en frotterez bien les mains : cette cérémonie faite , vous pourrez les mettre hardiment dans le plomb fondu & bouil-

lant sans éprouver aucun mal ni accident.

En ajoutant au mélange ci-dessus du savon noir ou vert & liquide, & s'en frottant les pieds & les mains, on pourra empoigner une barre de fer rougie au feu, ou marcher dessus pieds nus, sans courir risque de se brûler.

---

## CHAPITRE XL.

*Moyen pour écrire sur un Miroir sans que cela paroisse : l'on pourra même faire essuyer le Miroir par telle Personne qui le voudra, & ensuite faire comparoître l'écriture au commandement.*

**P**RENEZ une demi - livre de craie ou blanc d'Espagne : ajoutez y autant de savon blanc de Venise., puis deux blancs d'œufs & de l'eau-de-vie en quantité suffisante pour faire du tout une pâte. Vous formerez avec cette pâte des bâtons dans le genre de ceux de cire d'Espagne, ces bâtons, en séchant, acquerront assez

de dureté pour pouvoir être taillés comme des crayons. Vous vous en servirez alors pour tracer sur un Miroir quelconque , soit un chiffre , soit le nom d'une Personne , ou enfin tout ce que vous voudrez. Vous aurez attention , en traçant , d'appuyer fortement le crayon sur le Miroir. Vous laisserez bien sécher ce que vous aurez écrit ou dessiné ; il seroit même essentiel pour réussir parfaitement , que cela fût fait 24 heures à l'avance ; alors vous pourrez effacer vos traits avec un mouchoir , & mouiller même avec un peu de salive , pour enlever les taches s'il y en a , & rendre par ce moyen le Miroir aussi clair que s'il étoit neuf , & que l'on ne puisse y appercevoir rien du tout de ce que vous aurez tracé.

Pour faire reparoître ce que vous aurez annoncé à la Compagnie & à son commandement , il vous suffira d'approcher votre haleine du Miroir en soufflant dessus. Aussi-tot , à la grande surprise de tout le monde , se distingueront les caractères que vous y aurez dessinés.

## CHAPITRE XLI.

*Moyen d'escamoter un œuf sous un gobelet , & de faire paroître en son lieu une piece d'argent quelconque.*

Il paroîtra bien étonnant à une Compagnie que vous chercherez à amuser , de voir un œuf sur une table, de le voir couvrir avec un gobelet , d'avoir bien la certitude qu'il existe dessous , & de voir disparaître cet œuf subitement , & de trouver en son lieu & place , une piece de monnoie quelconque , & le tout en faisant la frime de retirer l'œuf par-dessous la table. On s'imaginera que la table est préparée , & que c'est par le moyen d'une bascule , placée dans cette table , que vous opérerez. Vous proposerez pour lors d'employer la premiere table qu'on voudra vous donner. Ce tour , fort amusant , & qui paroît extraordinaire , n'a rien que de fort simple. Il ne s'agit que d'avoir assez de dextérité pour éviter que la Compagnie

ne s'apperçoive de la forme intérieure de votre gobelet de fer-blanc , car c'est ce gobelet seul qui fait tout le sortilege.

Il faudra avoir un Gobelet fabriqué de la forme suivante. Vous aurez soin que vers le haut du Gobelet , à un demi-pouce du bord , se trouve une espee de rang de perles qui en paroissant n'exister que pour enjoliver le Gobelet , servira à cacher un petit bouton de pareille forme de perles du pourtour , et qui , se trouvant confondu avec elles , ne sera connu que de vous. Pour être bien sûr de la trouver facilement , & opérer lestement , vous aurez soin de recommander au ferblantier de le placer directement sur la future de la soudure du Gobelet. En posant l'ongle d'un de vos doigts sur ce petit bouton , il poussera un petit ressort qui appuyant par sa partie inférieure sur une espee de crochet retenu par une petite lame de fer-blanc , l'ouvrira , et fera partir *subito* une petite trape de même métal , qui ferme le Gobelet dans son milieu ; à cette trape se trouve adapté une

autre lame de fer-blanc recourbé qui ramassant l'œuf, le tiendra embrassé, de façon à ce qu'il ne puisse mouvoir, ni se casser. Cette petite trape, lorsqu'elle est fermée, contraint un petit ressort d'acier qui, à l'instant où le crochet s'ouvre, ne se trouvant plus comprimé, fait tomber en même-tems la piece de monnoie que l'on avoit enfermée dedans; mais il faut de l'adresse pour faire ce tour, amuser par des lazzi, faire un peu de bruit, & frapper du pied, pour empêcher que l'on n'entende le mouvement que peut faire la piece de monnoie en agitant le Gobelet, & le bruit occasionné par la détente du ressort.

~~CHAPITRE~~

## CHAPITRE XLII.

*Expérience chimique , par le moyen de laquelle on rend un flacon de crystal lumineux , au point de pouvoir distinguer dans la plus grande obscurité quelqu'objet que ce soit.*

**I**L faut prendre un flacon plat de crystal , d'environ six pouces de long , dont le col soit bien hermétiquement fermé par un bouchon de même matiere. Vous verserez dedans , la hauteur de deux pouces de bonne huile quinteesenciée de gérofle , puis un petit morceau de bon phosphore , de la grosseur d'un petit pois. Après l'avoir bien bouché , vous l'approcherez du feu , ayant soin de tourner le flacon dans votre main. Quand vous sentirez que le crystal commencera à s'échauffer un peu , vous secouerez la liqueur de temps en temps , & la chaufferez alternativement , jusqu'à ce que vous vous apperceviez que le phosphore soit entré en dissolution , alors vous

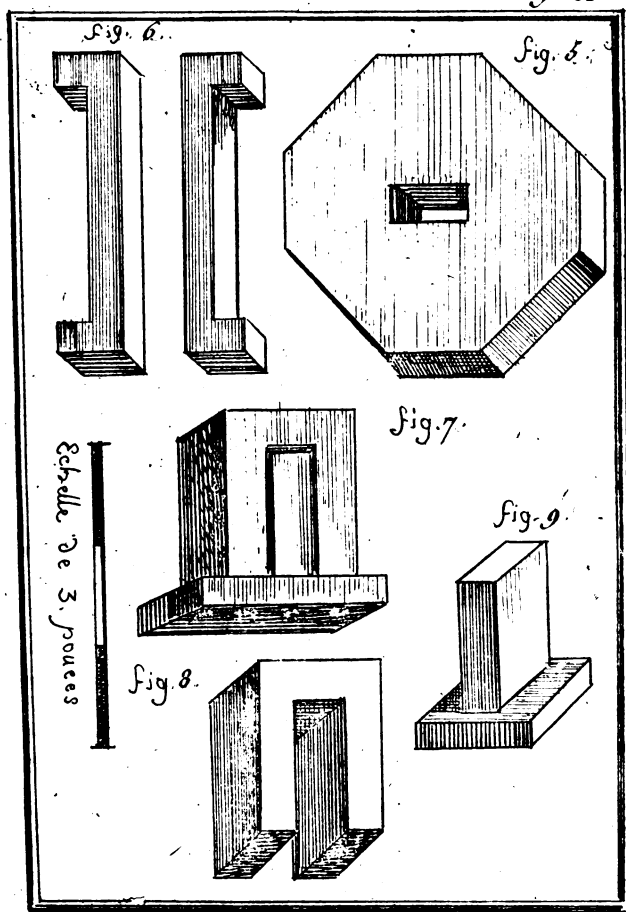
— le laisserez bien bouché pendant une journée. Le lendemain , lorsque vous vous trouverez dans la plus grande obscurité , il vous suffira de secouer un peu votre flacon , puis de le déboucher & le reboucher deux ou trois fois de suite , jusqu'à ce que l'air y ait pénétré ; ensuite de quoi , cela vous produira une lumière aussi éclatante que la lune , & au moyen de laquelle vous distinguerez tous les objets qui vous environneront , & vous pourrez voir facilement l'heure marquée par votre montre.

Comme cette lumière ne dure pas longtemps , vous la reproduirez de nouveau , en secouant le flacon , & le débouchant & le rebouchant comme auparavant.



## CHAPITRE





L. N. Thierry Sculp. 1785.



## CHAPITRE XLIII.

*Moyen fort simple de faire une chose qui paroît physiquement impossible.*

**P**RENEZ une petite plaque de chêne ; de rosier ou de toute autre espèce de bois dur ; que cette plaque ait trois pouces en quarré , sur six lignes d'épaisseur ; faites faire dans le milieu , un trou de six pouces de long sur six lignes de largeur , & qui soit bien régulier. Voyez planche seconde , *figure 5.*

Ayez ensuite deux morceaux de bois pareils , pour la forme , à la *figure sixieme.*

Vous aurez soin que ces deux morceaux soient en bois de noyer , ou bois blanc. L'extrémité de chacun de ces morceaux étant d'un calibre égal au diamettre du trou de la figure cinquieme. Vous proposerez à la compagnie de les y faire entrer tous les deux : ce que l'on jugera impossible.

Voici le moyen d'y parvenir. Vous vous précautionnerez d'une petite machine pareille à la figure septieme. F

Cette machine devra être en fer , & proprement limée , & sera composée de deux pièces séparées , ainsi qu'elles sont représentées dans les figures 8 & 9.

Vous placerez dans la piece désignée 8 l'extrémité d'un des morceaux de bois , *figure 6*. Puis vous poserez dessus la piece , *figure 9*. Vous mettrez ensuite le tout dans une presse que vous ferrerez jusqu'à ce que la partie la plus large de ce morceau soit devenue parallele à la plus étroite : ce que vous obtiendrez , soit par l'effet de la presse , soit en frappant à coups de marteau sur le morceau de fer qui devra le tenir en pression.

Le bois de noyer & le bois blanc ayant la propriété de se contracter ainsi par le moyen d'une forte pression & de reprendre sa première forme quand on le laisse tremper dans l'eau.

Ce morceau se trouvant donc réduit à la moitié du diametre du trou fait dans le morceau de bois de chêne ou autre , *figure 5* ; & faisant la même opération au second morceau, les deux ensemble

ne présenteront plus qu'une surface égale au diamettre du trou , & y passeront facilement : faites ensuite tremper le tout dans l'eau , vos deux morceaux se dilateront en peu de temps , au point de reprendre leur premiere forme ; & dans cet état , il paroîtra de toute impossibilité physique qu'on ait pu les faire entrer tous deux dans un trou , dont un seul occuperoit le diamettre.

*L'on trouvera de ces Gobelets tout faits chez le Sieur ROUGEOLÉ , Ferblantier au Louvre , sous la voûte neuve. On trouvera chez le même differents objets concernant ledit ouvrage.*

F I N.

---

## TABLE DES CHAPITRES.

CHAPITRE PREMIER. Manière de brûler un fil auquel est suspendu un anneau, sans que l'anneau tombe, Page 1	
CHAP. II. Couleur que l'on peut faire paroître ou disparaître par le moyen de l'air,	2
CHAP. III. Moyen de dessiner une figure difforme, qui paroîtra bien proportionnée d'un certain point de vue,	3
CHAP. IV. Moyen de faire changer la couleur d'une Rose,	4
CHAP. V. Moyen de rendre hideux les visages de la Compagnie,	ibid.
CHAP. VI. Manière de faire une gravure en relief sur la coquille d'un œuf frais,	5
CHAP. VII. Pour faire tomber une hirondelle pendant son vol, par le moyen d'un coup de fusil chargé avec de la poudre comme à l'ordinaire, & ensuite trouver le moyen de la rappeler à la vie,	6
CHAP. VIII. Manière de faire meugler, comme si elle étoit en vie, une tête de veau cuite, & servie sur table,	7
CHAP. IX. Question embarrassante qu'on peut proposer à quelqu'un à résoudre,	8
CHAP. X. Manière de disposer deux petites Figures, de façon que l'une éteindra une bougie, & que l'autre la rallumera,	10
CHAP. XI. Manière de faire passer une Carte d'une main dans une autre,	11

## TABLE DES CHAPITRES.

- CHAP. XII. *Manière de changer une Carte qui est dans la main d'une Personne , en lui recomandant de la bien couvrir ,* 14
- CHAP. XIII. *Pour deviner une Carte pensée par quelqu'un , en écrivant à l'avance , sur un papier où sur une carte , un numéro quelconque , qui sera certainement celui où se trouvera la carte pensée par la personne ,* 17
- CHAP. XIV. *Combinaison mathématique , pour deviner , dans un jeu entier composé de cinquante-deux cartes , combien de points porteront les cartes qui se trouveront sous chacun des paquets qui auront été faits par une personne de la Compagnie , en lui faisant observer que chaque paquet qu'elle mettra sur la table devra composer le nombre de treize , à partir du point de la première carte qu'elle levera pour composer chaque paquet ,* 20
- CHAP. XV. *Déterminer la pensée de quelqu'un , en l'assurant que l'on écrira d'avance sur un papier ce que comportera le tas de cartes qu'elle choisira sur les deux qu'on aura placés sur la table ,* 24
- CHAP. XVI. *Pari singulier & plaisant , au moyen duquel vous serez toujours sûr de gagner ,* 26
- CHAP. XVII. *Tour de Cartes , réunissant le double avantage d'être très-facile & infailible , étant fondé sur une petite combinaison numérique ,* 28

# T A B L E

- CHAP. XVIII. *Encres sympathiques , ou de sympathie ,* 29
- CHAP. XIX. *Manière de faire une addition avant que les chiffres soient posés , en connoissant seulement le nombre de chiffres qui composeront chaque rangée , & en déterminant le nombre des rangées , & en ajoutant soi-même une quantité de chiffres égale à celle qui sera posée ,* 38
- CHAP. XX. *Araignée artificielle , que l'on fait mouvoir par le moyen de l'électricité ,* 35
- CHAP. XXI. *Moyen d'éteindre deux bougies , & d'en allumer deux autres , éloignées des premières d'environ trois pieds , par un coup de pistolet chargé à poudre comme à l'ordinaire ,* 36
- CHAP. XXII. *Composition d'une liqueur rouge , imitant la couleur du sang ,* 38
- CHAP. XXIII. *Manière d'éteindre une bougie à quatre-vingt ou cent pas de distance , par le moyen d'un coup de fusil chargé à balle , & d'être sûr de ne point manquer son coup , quand même on n'aurait jamais touché de fusil ,* 41
- CHAP. XXIV. *Moyen de découper sans le secours du diamant , un verre , une glace , & même un morceau de crystal , telle qu'en soit l'épaisseur , en suivant le dessin que l'on aura tracé dessus auparavant avec de l'encre ,* 43
- CHAP. XXV. *Manière de fondre un mor-*













