

005



oo all

T R E S O R
D E S
J E U X,
O U

*Explication de la manière de faire toutes sortes
de TOURS DE GIBECIERE, de GOBELETS,
Jeux DE CARTES, & autres, récréatifs &
amufans.*

P A R

Mr. CARLO ANTONIO.

Avec figures.

..... Sa poche est un trésor.
Sous ses heureuses mains le cuivre devient or.

Extrait Tom. I. page 144.



A G E N E V E;
Chez HENRI-ALBERT GOSSE & COMP.

M D C C L I X.

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



E P I T R E

A MONSIEUR

ESCARBONBARDON,

SEIGNEUR DE LA

SPOPONDRILLARDE.

M O N S I E U R !

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

* 2

que

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

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

* 3

instam-

VI E P I T R E.

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

MONSIEUR,

*Votre très-humble &
très-obéissant Serviteur,*
CARLO ANTONIO.

DE MAROC,

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



PREFACE.

P R E F A C E.

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

VIII P R E F A C E.

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

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

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

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

* 5

vail,

* P R E F A C E.

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

me₂

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



XII P R E F A C E.

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

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

P R E F A C E. XIII

c'est aux Jeux plus qu'à aucune
autre chose , qu'on peut appli-
quer ces belles paroles de CICE-
RON dans son Oraison *pro Archia*
poëta : *adolescenciam alunt,*
senectutem oblectant ; secundas res
ornant , adversis perfugium , ac
solatium præbent ; delectant domi ,
non impediunt foris ; pernoctant no-
biscum , peregrinantur , rusticantur.



PRO



PROGRAMME UNIVERSEL,

soit ,

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

Messieurs & Dames,

LE Sieur Natif de ,
qui a eu l'honneur de don-
ner plusieurs fois le divertisse-
ment à la Famille Royale & à
toute la Cour , se dispose à faire
voir

PROGRAMME. xv

voir au Public plus de cent secrets surprenans.

Premièrement il exécutera toute sorte de Tours de Gibecière.

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

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

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

XVI PROGRAMME.

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

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



DIS.



DISCOURS

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

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

*V*Oilà, Messieurs, le petit Ba-
ton de Jacob, par la vertu
duquel j'espère, que vous allez voir
quelques Tours surprenans, agréa-
bles & divertissans.

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

XVIII DISCOURS.

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

*passe-passe ; me dit que je pourrois
 facilement par sa vertu , en pro-
 nonçant ces paroles , bocus compa-
 rabocus , fanfreluches sont des
 buches ; chartigot , sont des fa-
 gots , passe matagot , transformer ,
 amollir , liquesfier , fondre tous les
 métaux , changer l'étain & le plomb
 en argent , & le cuivre en or ; les
 faire passer au travers des corps
 les plus compacts , & même les
 rendre invisibles , lorsque je me ser-
 virois d'une poudre invisible , qu'il
 me donna aussi-tôt , qu'on appelle
 poudre de Zinzonzenne , ou bien
 poudre de Karpalin-Kain-Kaha ,
 du nom de l'Enchanteur .*

*Je ne vous dirai rien davan-
 tage ,*

xx DISCOURS.

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

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

DISCOURS. XXI

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

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



TOURS



172 28700070

172 28700070

172 28700070

172 28700070

172 28700070

172 28700070

172 28700070

172 28700070

172 28700070

172 28700070

172 28700070

172 28700070

172 28700070

172 28700070

172 28700070

172 28700070

172 28700070

172 28700070

172 28700070

172 28700070

172 28700070



T R E S O R

D E S

J E U X.

TOURS DE GIBECIÈRE.¹

Es Tours de Gibeciére consistent principalement en Tours de Gobelets, & plusieurs autres Tours d'adresse, dont nous donnons

ici l'explication.

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

A

1°. Les

*Plan-
che 1.
Fig. 3.*

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

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

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

*Pl. 1.
Fig. 3.* Pour bien jouer des Gobelets, il faut s'exercer à escamoter; c'est dans l'escamotage que consiste la principale difficulté du jeu des Gobelets.

le

fig. 3

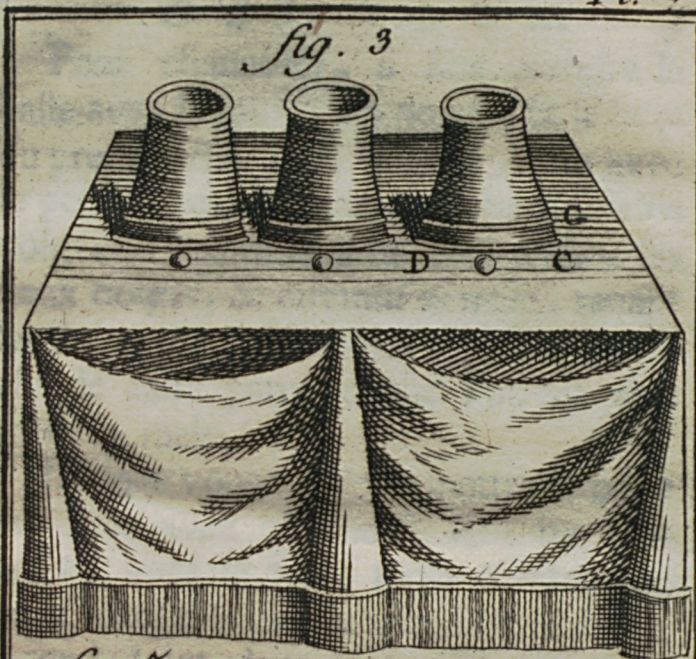


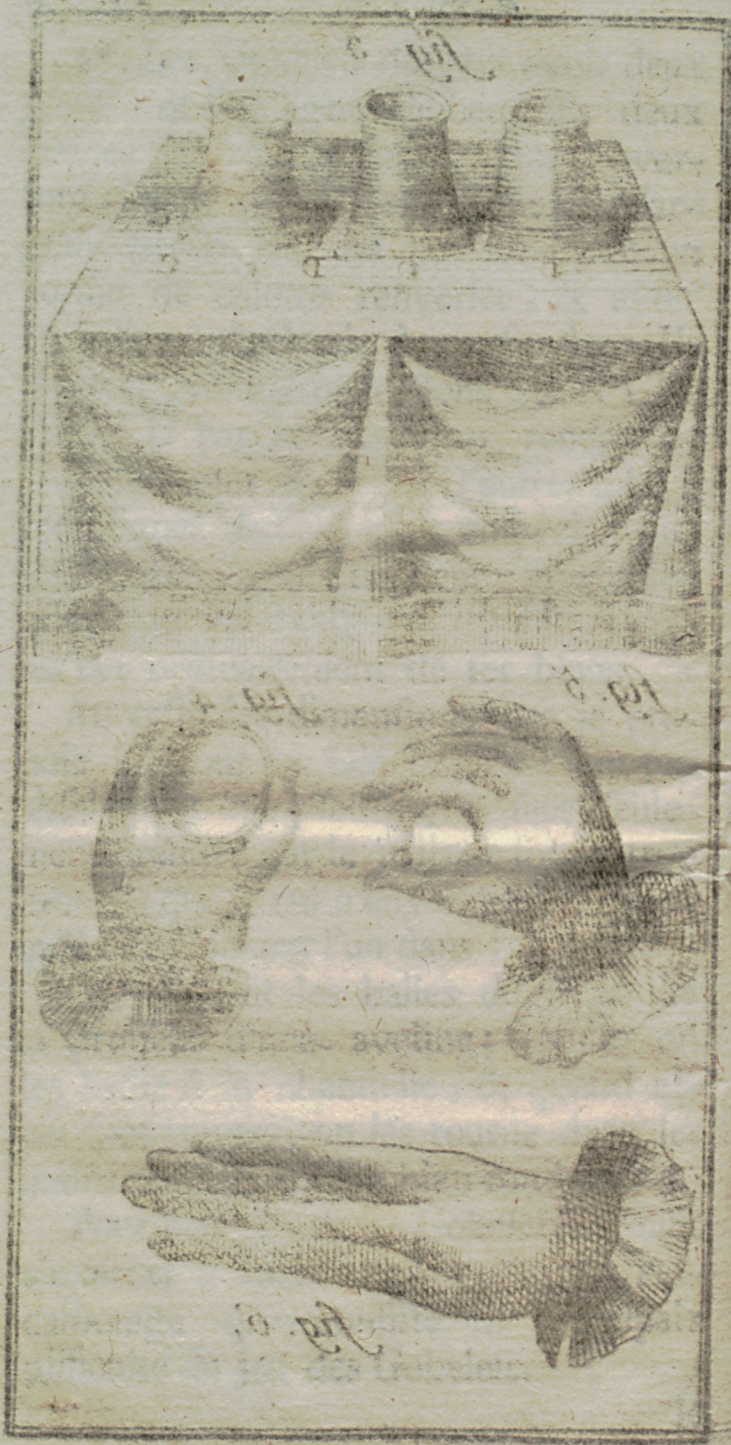
fig. 5



fig. 4



fig. 6.



DES JEUX. 3

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

Lorsque vous voudrez mettre la balle *Pl. 2.*
 que vous avez escamotée sous un Go- *Fig. 7.*
 belet, vous la ferez sortir d'entre vos
 deux doigts, en la pousfant avec le
 second doigt dans le troisième, com-
 me il est marqué à la quatrième main,
 & vous ployerez le troisième doigt
 pour la tenir; vous prendrez ensuite
 le Gobelet par le bas, comme il est
 marqué à la cinquième main, & le lé- *Fig. 8.*
 verrez en l'air, & en le rabbaissant vite,
 vous mettrez la balle dedans.

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

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

TOURS DE GOBELETS.

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

I.

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

II.

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

D E S J E U X. 5

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

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

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

A 3

gau-

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

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

III.

III.

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

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

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

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

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

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

DES JEUX. 9

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

I V.

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

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

A 5

balles

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

D E S J E U X. II
V.

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

VI.

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

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

VII.

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

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

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

Re-

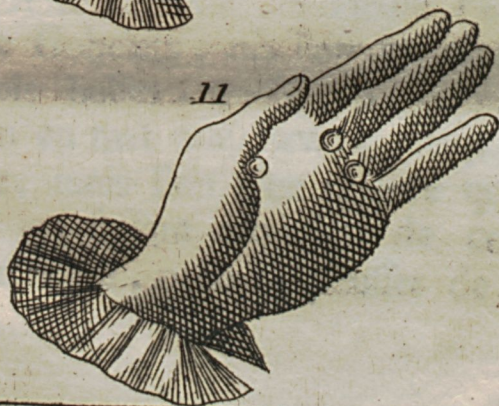
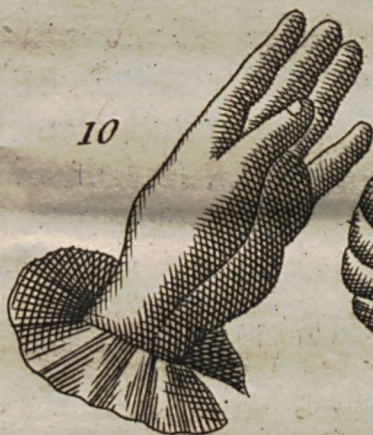
Remarquez que pour enlever les balles de dessus la table, il faut d'abord les entrainer un peu sur la table, & pancher le Gobelet du côté qu'on les entraîne; le mouvement qu'on leur aura imprimé en les entrainant, les fera entrer dans le Gobelet: quand elles y seront entrées, vous leverez le Gobelet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

VIII.

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

5.^e main

4.^e main





DES JEUX. 15

votre troisième doigt, comme il est
 marqué à la *Fig. 7.* afin de la mettre
 facilement sous le Gobelet. Lorsque
 vous l'aurez mise dessous, vous ferez
 couler la balle qui est entre le pre-
 mier & le deuxième doigt, dans le
 troisième doigt, comme la première.
 Vous levez le deuxième Gobelet,
 disant qu'il n'y a rien, & mettez une
 balle dessous en le rabaisant; ensuite
 vous tirerez la balle que vous tenez
 dans le pouce, & la mettrez dans le
 doigt où vous avez mis les autres.
 Pour lors vous levez le troisième
 Gobelet, & faisant voir qu'il n'y a
 rien dessous, vous y mettez la troi-
 sième. Enfin vous levez les trois
 Gobelets l'un après l'autre, & vous
 faites voir qu'il y a une balle sous
 chacun.

IX.

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

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

X.

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

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

XI.

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

XII.

XII.

Pour la douzième Passe vous jettèz vos trois balles sur la table, & vous en prenez une, puis vous dites : *Celle-là je l'avale*; mais vous l'escamotez, faisant semblant de la jeter dans votre bouche, & vous faites paroître sur le bord de vos lèvres, celle que vous y avez mise dans la onzième Passe, que vous faites semblant d'avaler. Vous prenez ensuite la seconde, que vous escamotez comme la première, en l'envoyant à dix mille lieues par-delà le Soleil levant. Pour la troisième vous lui dites de disparaître, & l'escamotez encore.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



DIVERS

 DIVERS TOURS AMUSANS.

I.

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

re

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

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

com

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

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

II.

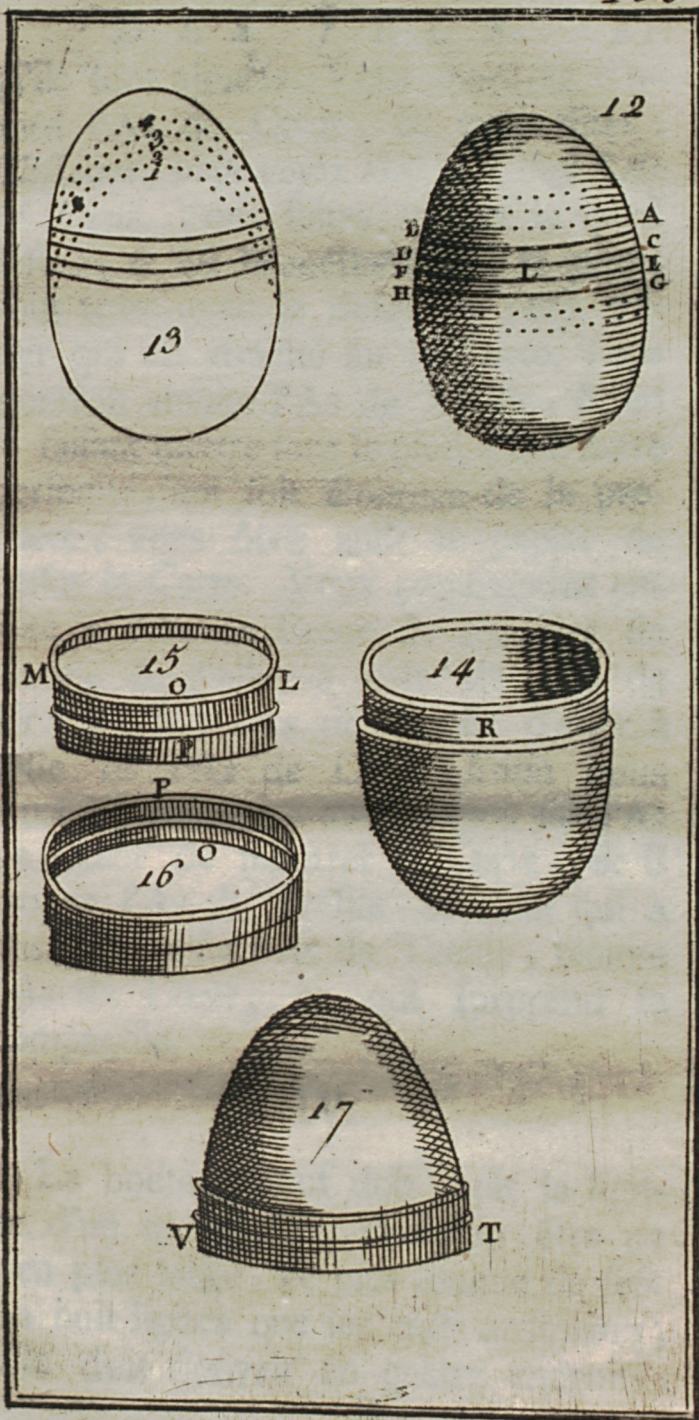
On fait un Tour avec trois grains de Chapelet, gros comme des balles à jouer à la longue paume, qui ont un trou assez gros pour y passer un cordon ou une corde, de la grosseur d'un tuyau de plume à écrire, ou un peu plus menu. Vous coupez la corde dans le milieu, & vous approchez les deux bouts l'un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

B &

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

III.

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





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

IV.

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

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

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

Les trois coquilles d'œuf se collent au-dedans des trois pièces séparées, la blanche à la première pièce, la rouge à la deuxième, & la bleuë à la troisième : ce sont des demi-coquilles qui s'emboënt les unes sur les autres, comme il est représenté à la Figure 13, par les lignes ponctuées marquées

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

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

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

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

V.

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

Mais

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

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

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

VI.

La boîte aux Jettons se fait de deux manières différentes.

Pl. 4.

Fig. 17.

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

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

La seconde manière. Pour faire passer des Jettons à travers une table, *Pl. 4. Fig. 18.* vous montrez d'abord la boîte C couverte de son couvercle D; vous la découvrez, & dites : *Messieurs, il n'y a rien dedans, sinon un Dé: voulez-vous jouer aux Dez?* Vous le remuez
B 5 dans

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

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

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

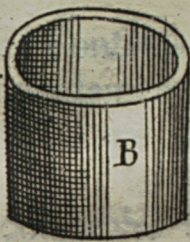


l'on fait des lignes dessus pour marquer la séparation des Jettons, & sur le bout F on y soude un Jetton.

VII.

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

VIII.



17

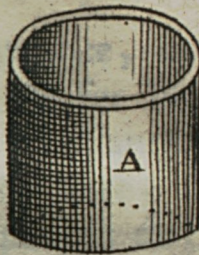


fig. 18

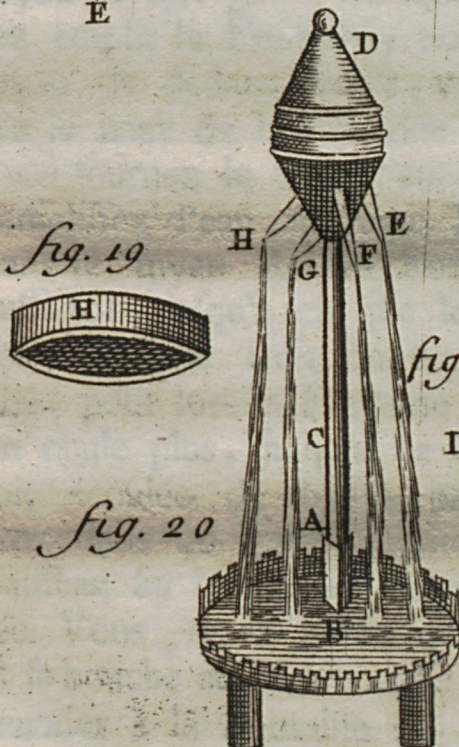
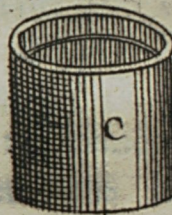


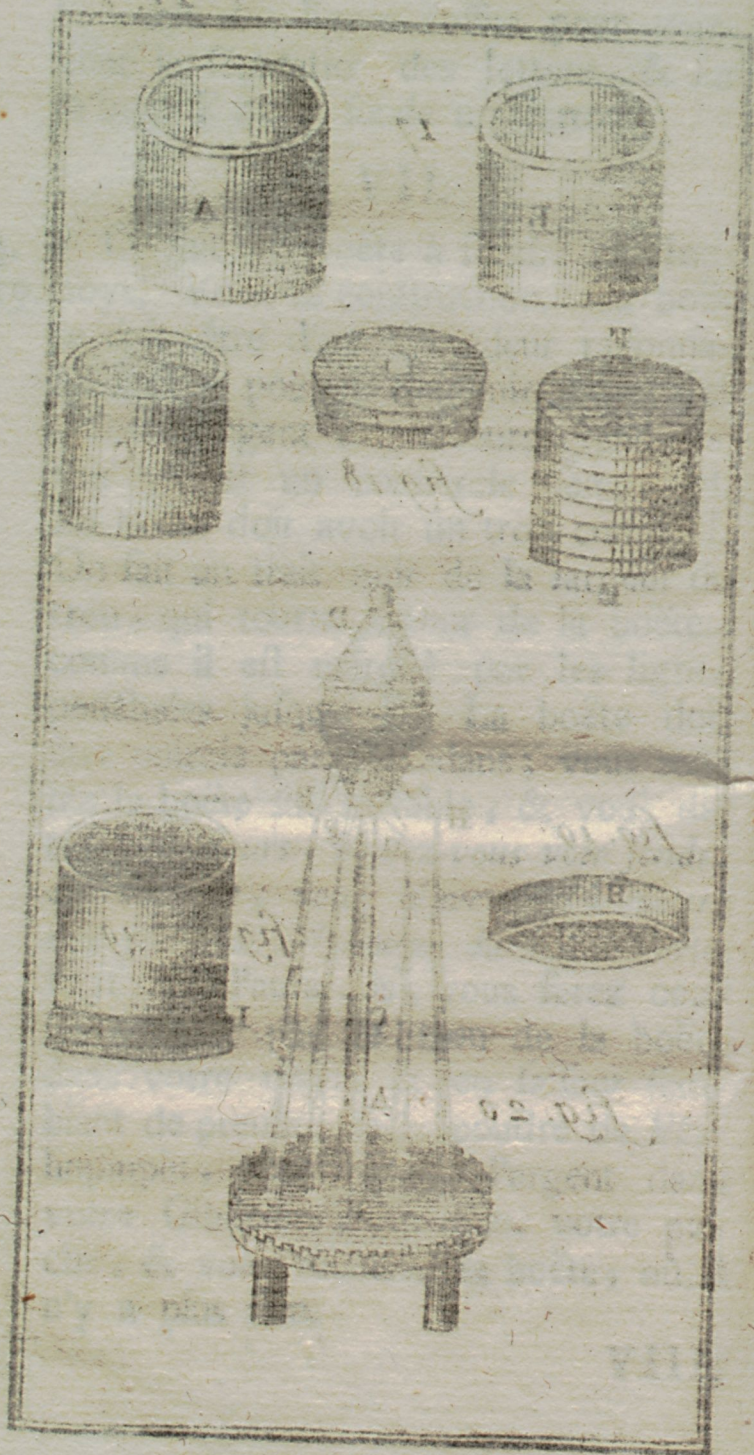
fig. 19



fig



fig. 20



VIII.

La Fontaine de Jouvence, ou de *Pl. 4.*
 commandement, se fait de fer blanc, *Fig. 20.*
 on en trouve chez les Ferblanquiers :
 mais si on la veut faire faire, on la
 fera construire de huit pouces de haut,
 le bord du bassin d'en-bas d'un pouce
 & demi, le tuyau d'en-bas de A à B
 doit avoir trois pouces de haut, & le
 trou de ce tuyau doit avoir un pouce.
 Le tuyau C doit s'emboîter dans le
 tuyau B fort juste. Lorsque vous vou-
 lez emplir la Fontaine, vous tirez ce
 tuyau de dedans l'autre, vous renver-
 sez le haut de la Fontaine D en bas,
 vous tournez le tuyau en haut, vous
 l'emplissez d'eau, & vous le remettez
 dans le tuyau B. La Fontaine coule
 aussi-tôt, jusqu'à ce que le bassin soit
 rempli, & le trou du tuyau B bou-
 ché; pour lors la Fontaine s'arrête, &
 ne coule plus, jusqu'à ce que l'eau se
 soit écoulée du bassin par un petit
 trou dans un pot à eau, ou autre
 vaisseau sur lequel la Fontaine est po-
 sée. Vous prenez garde quand le trou
 B se bouche ou se débouche, pour com-
 mander à la Fontaine de s'arrêter ou
 de

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

IX.

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

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

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

Pl. 5.
Fig. 22.



X.

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

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

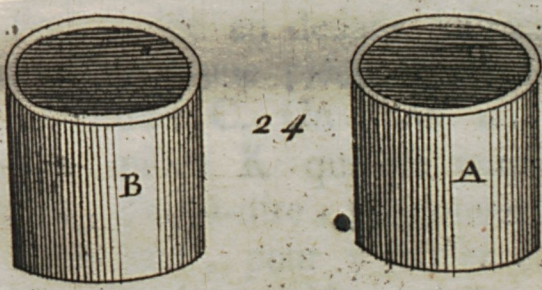
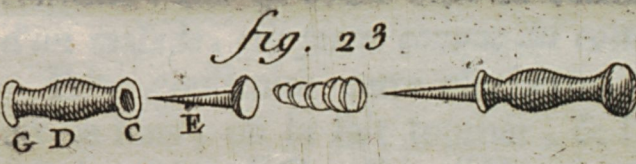
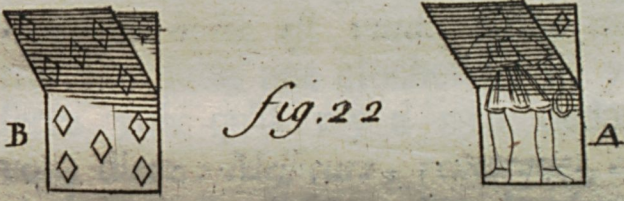
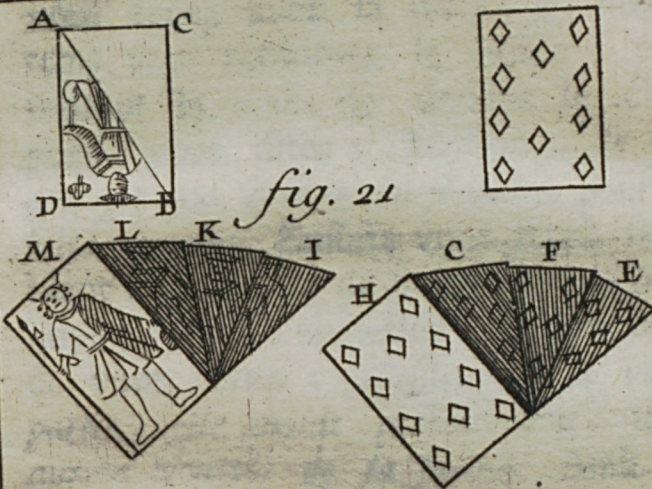
on laisse le trou du bord d'en-haut ouvert, afin que le vin entre dans l'entonnoir. Lorsqu'il est plein, vous boucherez le trou d'en-haut avec un petit morceau de cire, & vous ôtez votre doigt qui bouchoit le trou d'en-bas, alors le vin ne se répand pas. Lorsque vous voulez retirer votre Aléne, vous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

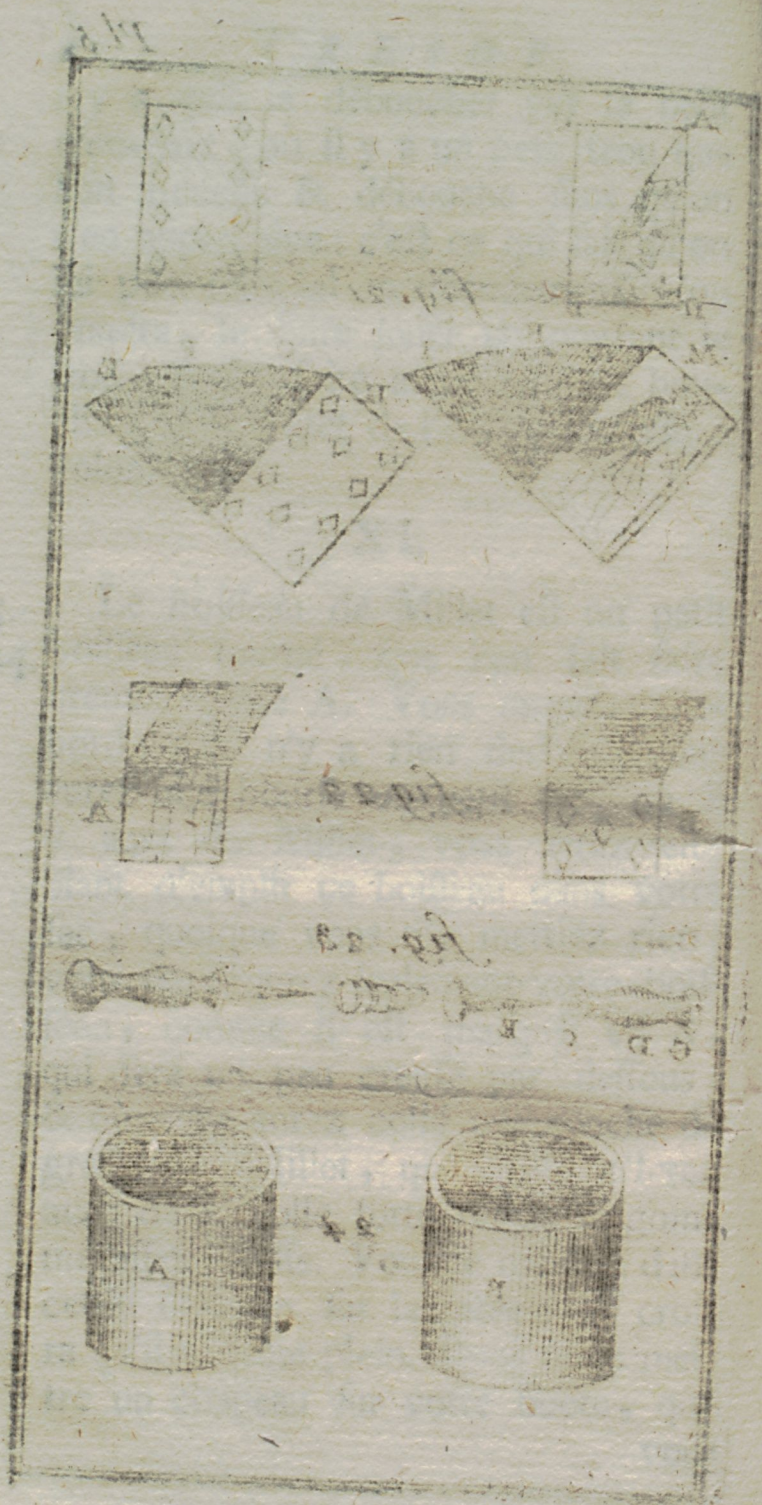
Cet entonnoir se peut appeller entonnoir de commandement, parce qu'il
n'y

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

XI.

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





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

Pour construire cette clochette, qui Pl. 6. est de buis, on la fait tourner, & l'on Fig. 25. fait la pièce DC, d'un seul morceau que l'on évuide en dedans jusques en F. On tourne une pièce G pour coller à l'endroit C. On y fait un trou dans le milieu K qui est vuide en chanfrin, c'est-à-dire, plus ouvert en-bas qu'en-haut, pour y laisser entrer la pièce I; de manière qu'elle s'emboëte

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

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

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

ensuite, & le Millet se trouve dessous.

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

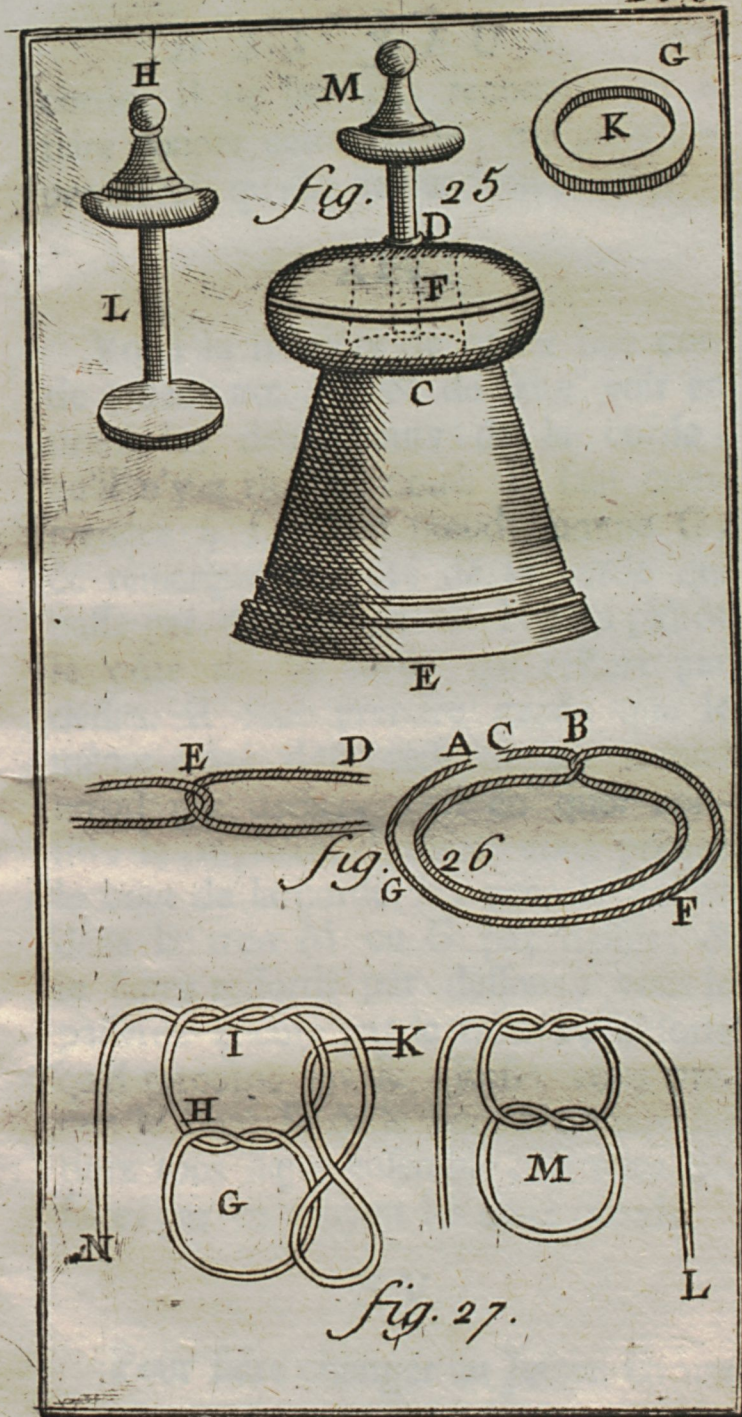
XII.

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

XIII.

XIII.

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





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

XIV.

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

Pl. 6.
Fig. 27.

XV.

Pour faire changer un Jetton en une
pièce

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

XVI.

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

fig. 28.

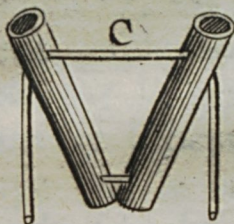


fig. 29.

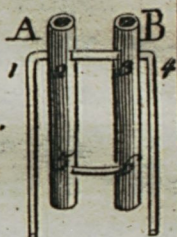


fig. 30.

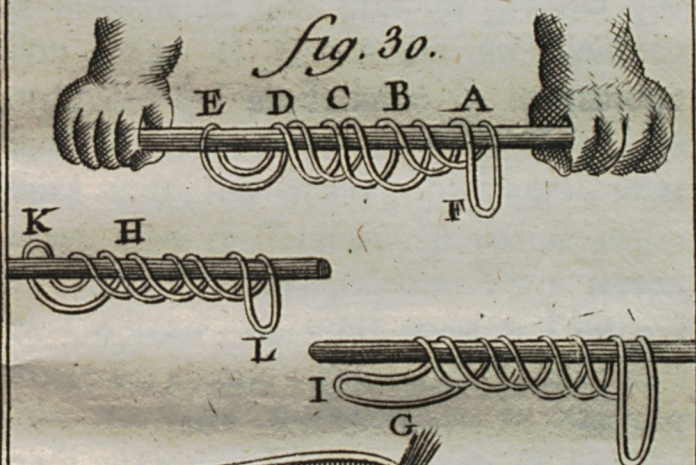
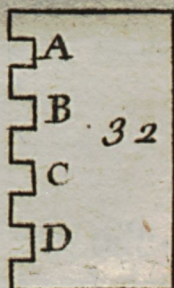
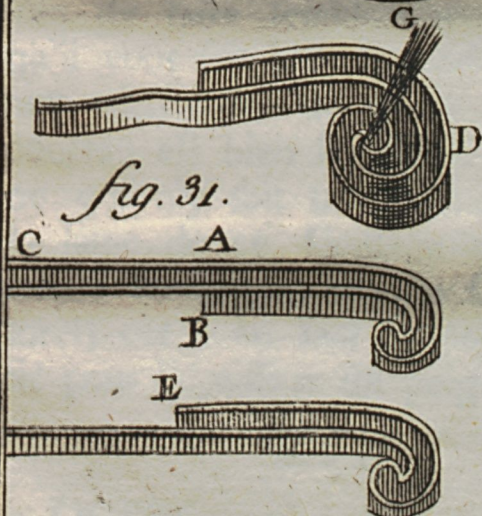


fig. 31.





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

XVII.

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

C œufs

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

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

XVIII.

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

C 2

B

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

XIX.

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

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

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

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

XX.

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

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

XXI.

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

C 4

celui

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

XXII.

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

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

XXIII.

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

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

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

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

XXIV.

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

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

XXV.

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

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

XXVI.

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

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

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

XXVII.

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

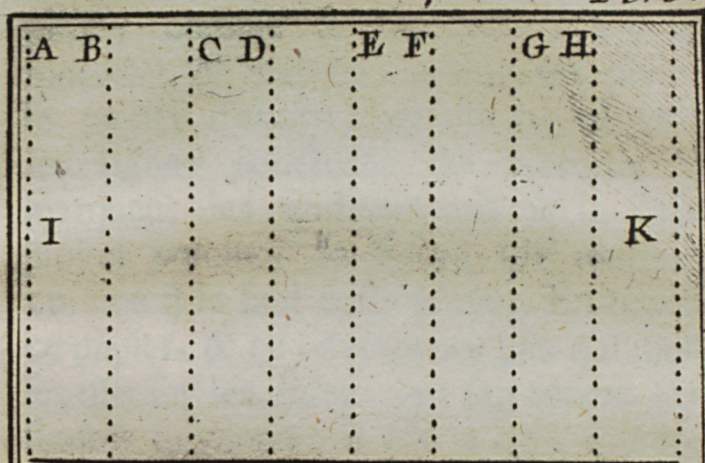


fig. 33

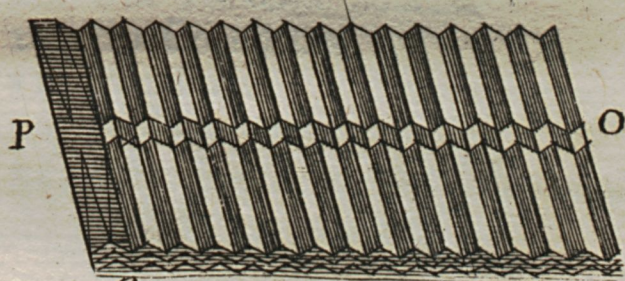
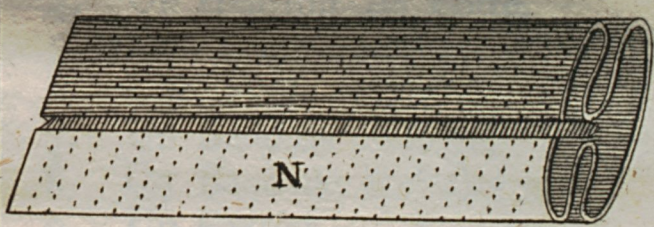
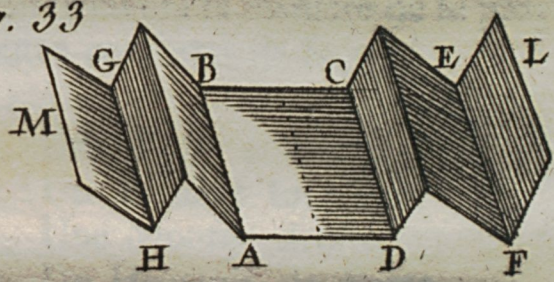
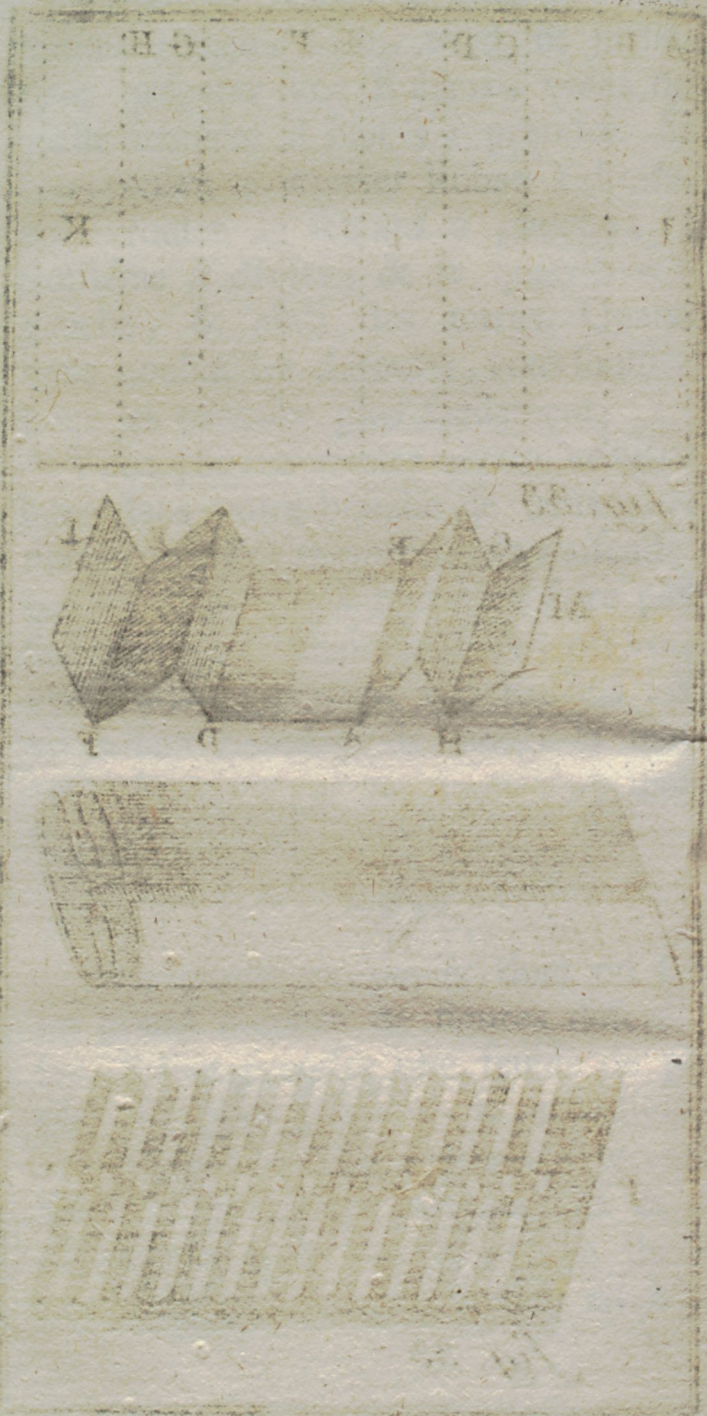


fig. 33



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

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

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

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

XXVIII.

Pl. 9. La manière de couper quatre Equer-
Fig. 34. res dans un morceau de bois quarré,
sans

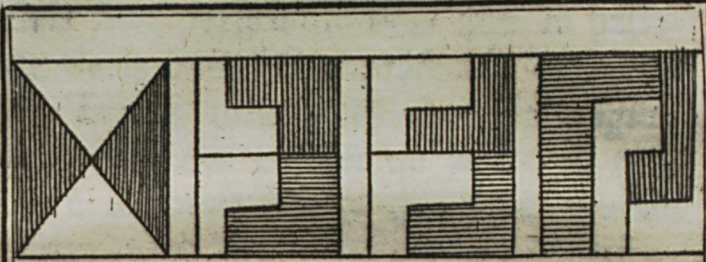


fig. 34

fig 35.



17



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

XXIX.

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

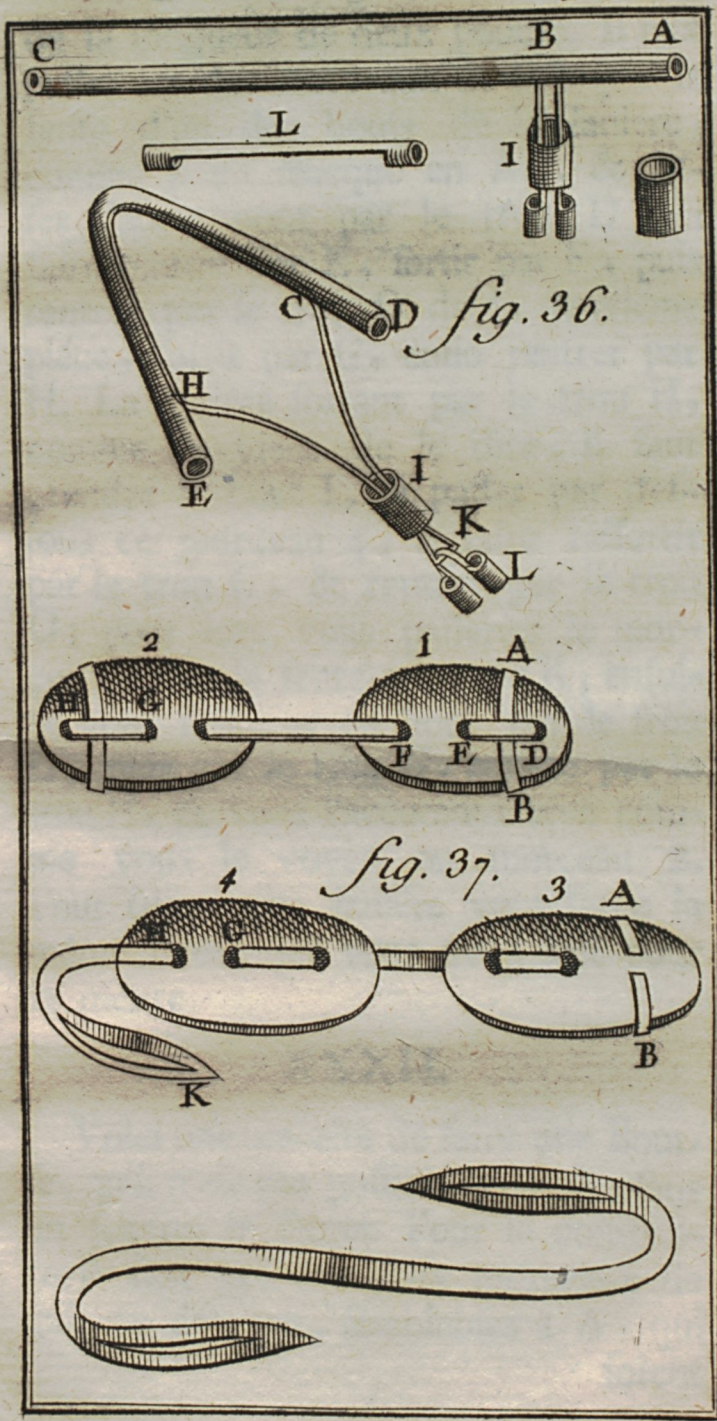
XXX.

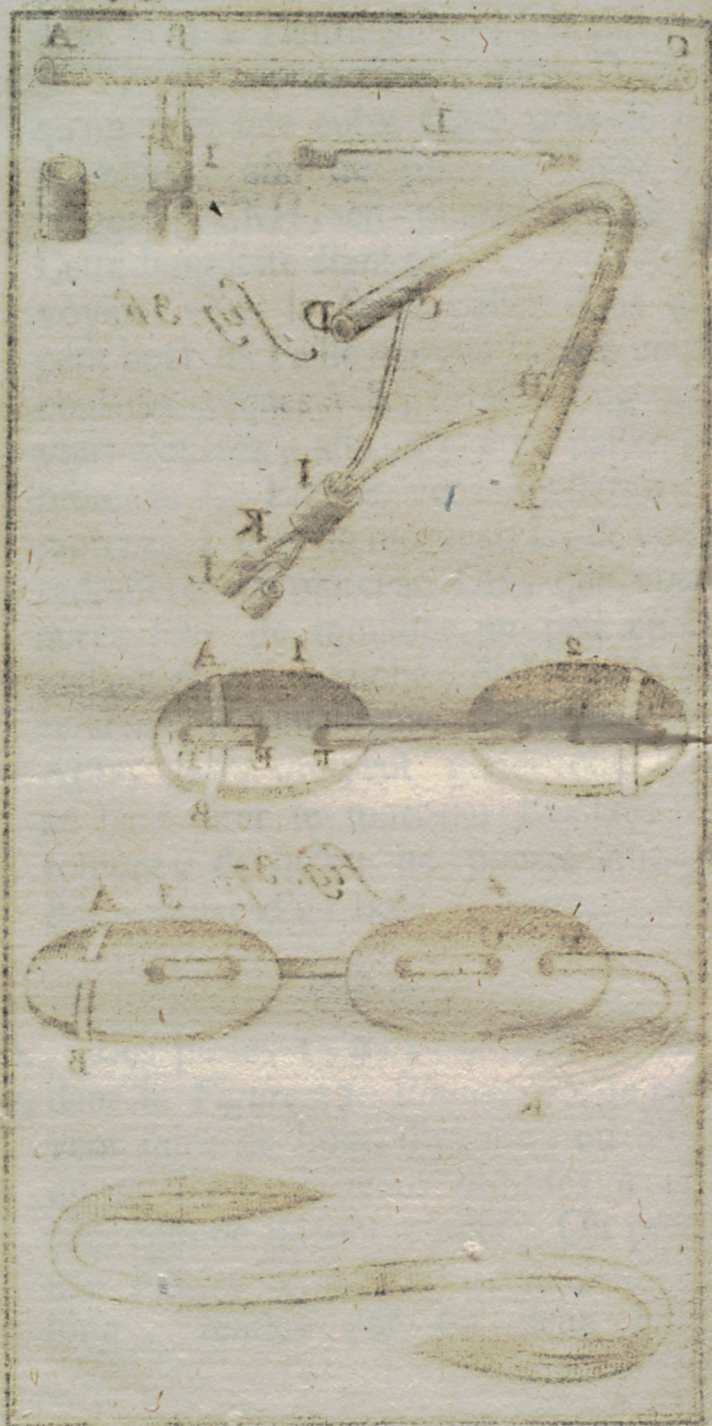
Si l'on prend une paille assez grosse, & longue d'environ six pouces, qu'on fend avec la pointe d'un canif
d'un

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

XXXI.

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





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

XXXII.

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

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

XXXIII.

Pl. II. On peut passer des queues de Ce-
Fig. 39. riles dans un papier ou parchemin taillé
com-

fig. 38.

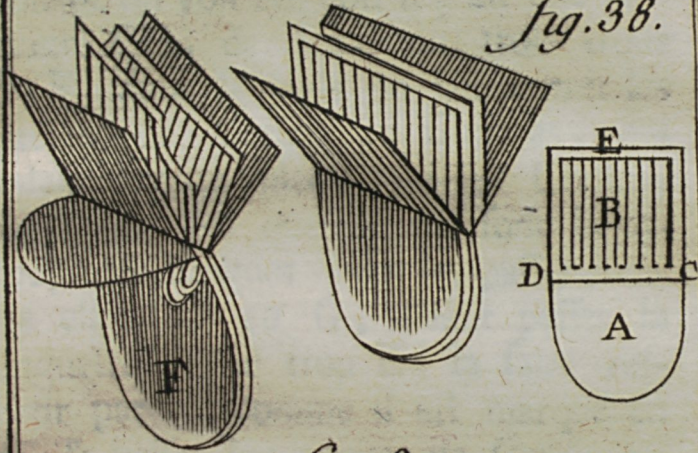


fig. 39.

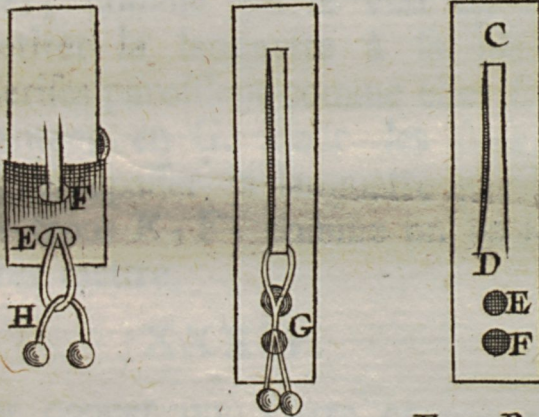


fig. 40.

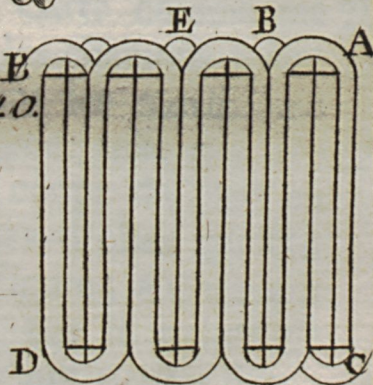
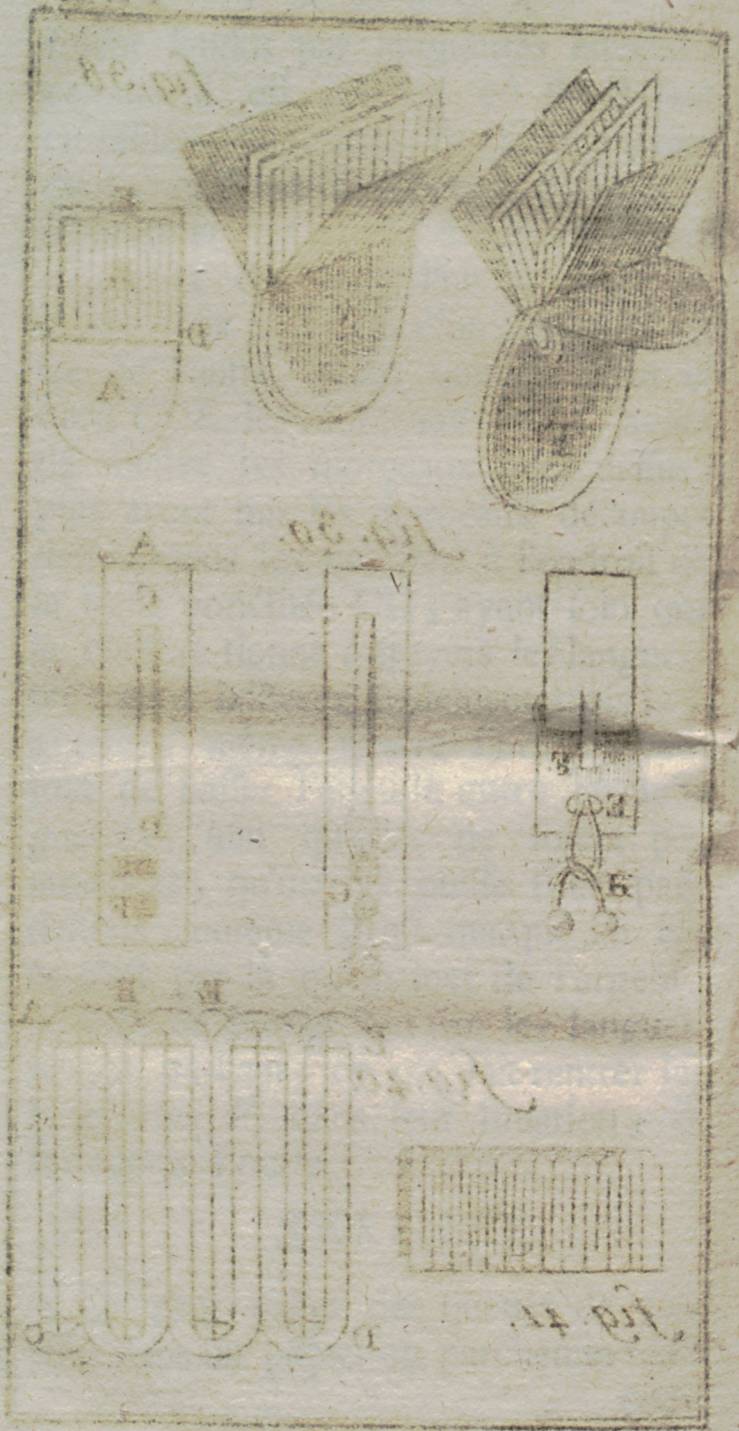


fig. 41.



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

XXXIV.

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

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

XXXV.

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

XXXVI.

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

fig 42

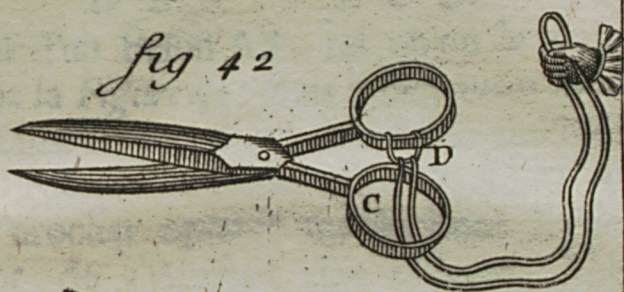


fig 43

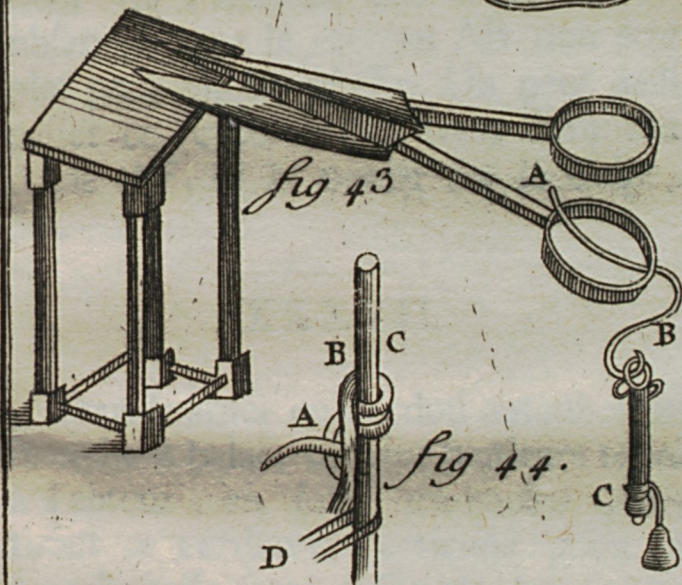


fig 44.

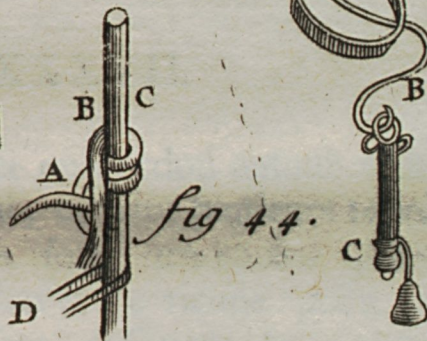
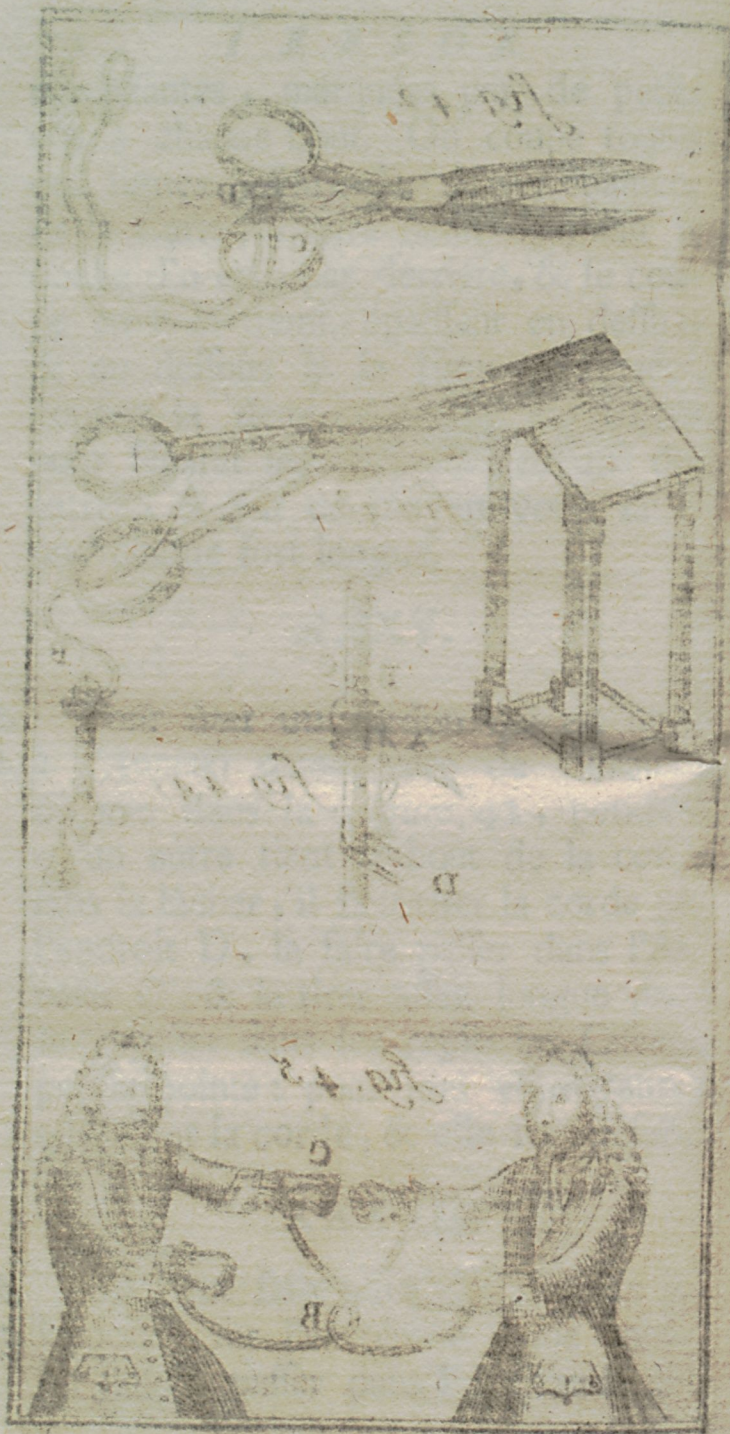


fig. 45





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

XXXVII.

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

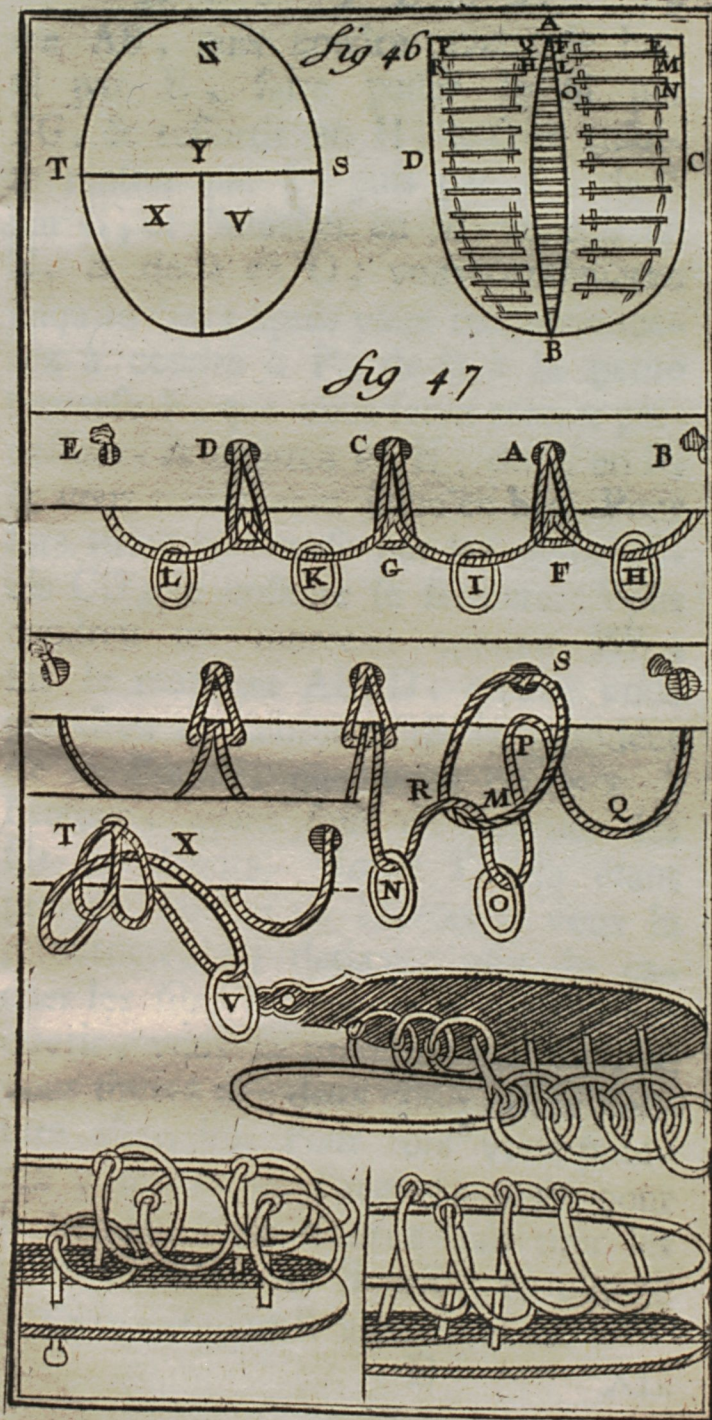
rière le manche, où vous les croîferez encore : enfin vous les ferez revenir par devant. Alors vous prendrez les deux bouts du Cordon D d'une main, & vous ôterez le coûteau de l'autre. En tirant ces deux bouts le Cordon se détachera.

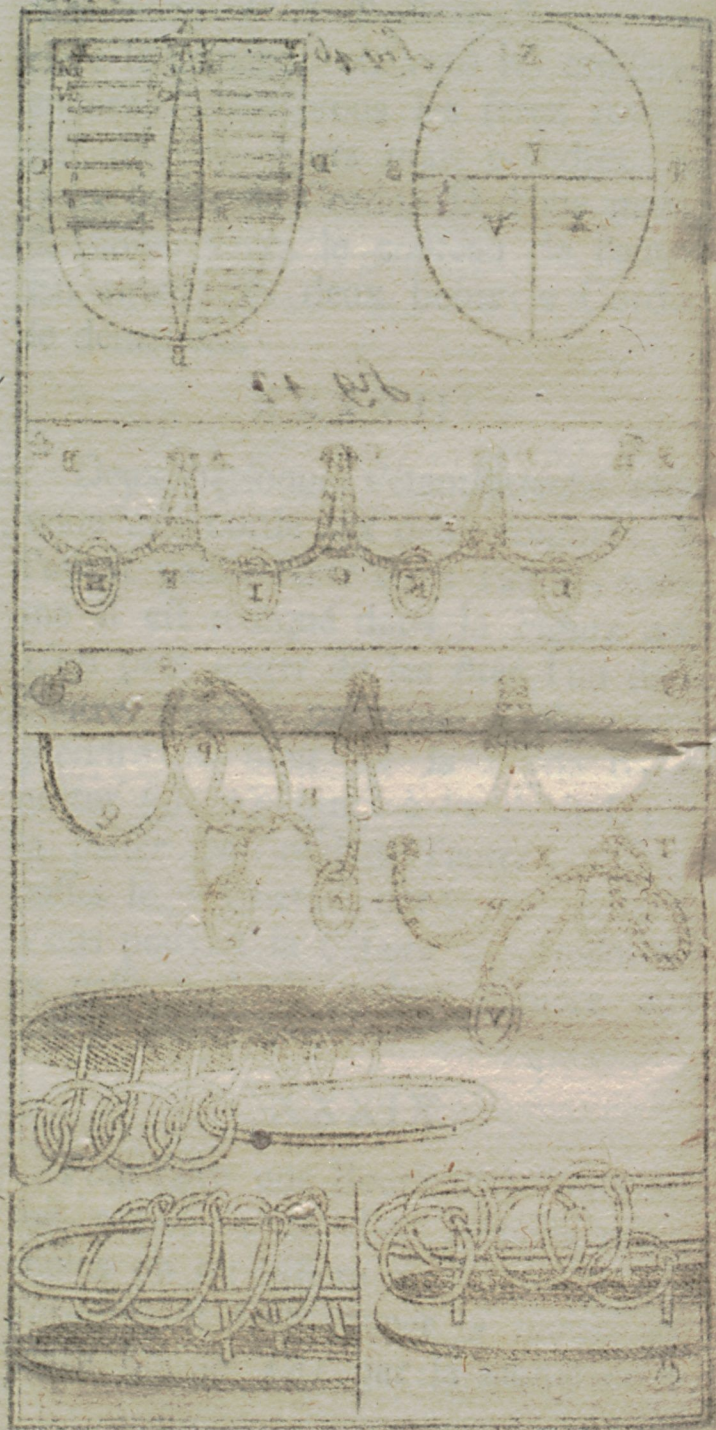
XXXVIII.

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

XXXIX.

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

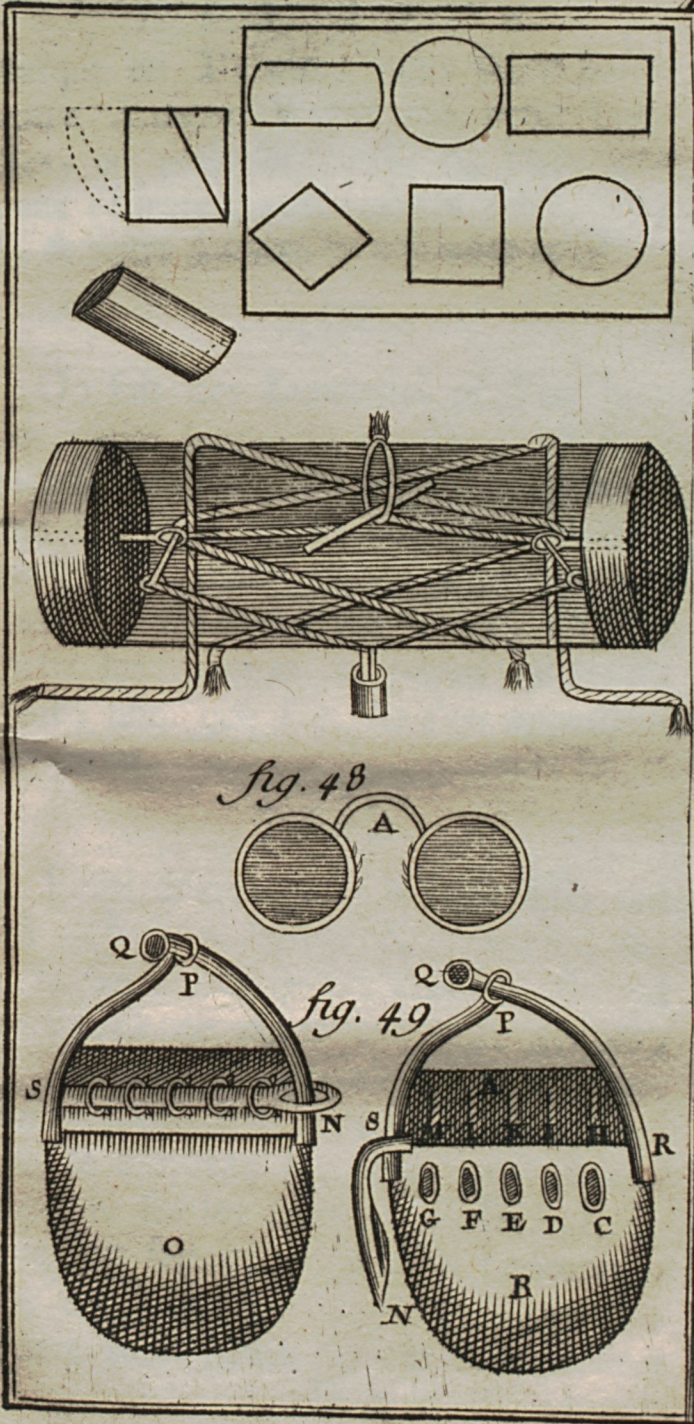




me AB, puis coudre avec de bon fil par E, faire passer le fil par FG, & ressortir en H, le faire ensuite rentrer par I, puis par K, de-là par L, & l'attacher en M, revenir en N, & de-là en O; vous continuerez jusqu'en bas: après vous recommencerez à coudre à P, de-là à la petite traverse F, que vous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

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

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





DES FEUX. 75

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

XLI.

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

XLII.

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

D 2

reçoi-

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

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

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

XLIII.

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

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

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

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

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

le quatrième Valet se trouve deffous ,
ou sur le Jeu de Cartes. L'Hôteffe
étant de retour , & ne trouvant pas ses
trois Gaillards , se met en état de cou-
rir après. *Faisons-la donc courir*, dites-
vous ; *voyons si elle pourra attraper nos*
trois drôles. Pour cela vous la met-
tez sur le Jeu. Après quoi vous don-
nez à couper à quelqu'un de la com-
pagnie. Il est certain qu'en jettant les
Cartes les unes après les autres , on
trouvera trois Valets avec la Daine.

XLV.

Deviner la Carte qu'on aura touchée.

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

XLVI.

*Trouver la Carte que quelqu'un
aura pensée.*

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

XLVII.

XLVII.

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

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

D 5

mon-

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

XLVIII.

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

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

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

XLIX.

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

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

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

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

que la première Personne aura prise , celle du milieu fera le nombre des points de la Carte de la seconde Personne , & la dernière vers la droite fera connoître la Carte de la troisième Personne.

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

Autrement.

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

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

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

LI.

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

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

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

LII.

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

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

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

Carte pensée, soit toujours entre les deux autres.

LIII.

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

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

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



LIV.

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

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

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

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

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

Remarque.

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

Populeam virgam mater Regina ferebat.

LV.

*Trois choses ayant été distribuées secret-
tement à trois Personnes, deviner
celle que chacun aura pris.*

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

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

I 2 3 5 6 7
Par ser César jadis devint grand Prince.

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

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

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

mot du Vers, qui sera marqué du même nombre.

LVI.

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

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

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

LVII.

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

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

E de

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

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

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

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

E 2 qu'il

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

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

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

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

LVIII.

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

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

E 3 pair.

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

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

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

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

LIX.

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

Après avoir dit, qu'on donne secrètement à l'or une certaine valeur, qui soit un nombre pair, comme 8, & à l'argent une certaine valeur, qui soit un nombre impair, comme 5, faites multiplier le nombre de la main droite par un nombre pair quelconque, comme par 2, & le nombre de la main gauche par un nombre impair quelconque, comme par 3. Puis ayant fait ajoûter ensemble les deux produits, demandez si leur somme est un nombre pair, ou impair. Vous saurez que le nombre est pair,
 E 4 en

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

LX.

Du Jeu admirable de l'Anneau.

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

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

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

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

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

E 5 la

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

Exemple.

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

Remar-

Remarque.

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

LXI.

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

Ce Jeu est un des plus beaux que l'on puisse faire en compagnie, & ce qui le rend encore plus surprenant, c'est que la règle, qui sert pour faire celui-ci, sert aussi pour en faire plusieurs autres, qui quoique les mêmes dans le fond, ne laissent pourtant pas de paroître tous différens.

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

E 6. par

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

1^o.

{ As de Pique
{ Roi de Pique
{ Cinq de Treffle
{ Dame de Cœur
{ Quatre de Carreau
{ Valet de Pique
{ Trois de Treffle
{ Sept de Cœur
{ Deux de Carreau
{ Six de Pique

2^o.

{ As de Treffle
{ Roi de Treffle
{ Cinq de Cœur
{ Dame de Carreau
{ Quatre de Pique
{ Valet de Treffle
{ Trois de Cœur
{ Sept de Carreau
{ Deux de Pique
{ Six de Treffle

3^o.

{ As de Cœur
{ Roi de Cœur
{ Cinq de Carreau
{ Dame de Pique
{ Quatre de Treffle
{ Valet de Cœur
{ Trois de Carreau
{ Sept de Pique
{ Deux de Treffle
{ Six de Cœur

4^o.

{ As de Carreau
{ Roi de Carreau
{ Cinq de Pique
{ Dame de Treffle
{ Quatre de Cœur
{ Valet de Carreau
{ Trois de Pique
{ Sept de Treffle
{ Deux de Cœur
{ Six de Carreau

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

1^o. Après

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

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

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

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

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

DES JEUX. III

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

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



LXII.

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

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

dans la gauche, & vous faites tirer
 du tas A une Carte au hazard, par la
 Personne qui est à votre droite, &
 du B faites en tirer aussi une par la
 Personne qui est à votre gauche; &
 ayant prié chacune de ces Personnes
 de voir sa Carte, vous avez soin,
 pendant qu'elle la regarde, de glisser
 adroitement le tas A dans votre main
 gauche, & le tas B dans la droite, &
 vous donnez le paquet B de la droite
 à la Personne qui est à la droite, afin
 qu'elle confonde la Carte qu'elle a tirée,
 avec les autres; & vous en faites de
 même vers la Personne qui est à la
 gauche, en faisant mettre sa Carte
 dans le paquet de Cartes A. Cela
 étant exécuté, il vous suffit de jeter
 les yeux sur le paquet A pour con-
 noître la Carte que la Personne à gau-
 che aura tirée; car A n'étant com-
 posé que de nombres pairs, il sera
 aisé d'y reconnoître tout d'abord la
 Carte tirée de B par la Personne à
 gauche, qui par conséquent doit être
 un nombre impair. L'ayant ainsi re-
 connue, vous la placez la neuvième
 ou dixième parmi les autres, & vous
 ordonnez qu'elle se trouve au sus-
 dit

dit numero où vous l'aurez voulu placer.

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

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

LXIII.

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

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

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

Supposez que la première Carte qui se présente pour être placée dessous le premier paquet, soit une figure, alors je compte dix, auxquels j'ajoute cinq autres Cartes, qui n'ayant chacune que la valeur de l'unité, & étant ajoutées au nombre 10 de la figure, feront 15.

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

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

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

LXIV.

La Règle de la Clef.

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

Autre manière.

Vous pouvez exécuter la même chose

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

LXV.

Représenter un Eclair dans une Chambre.

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

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

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

LXVI.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Remarque.

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

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

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

LXVII.

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

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

F 2 fond,

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

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

LXVIII.

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

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

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

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

pas, & le mettez dans votre poche.

LXIX.

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

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

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

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

VOUS

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

LXX.

Faire fondre un Ecu dans la main.

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

semblant de vouloir prendre dans votre Gibeciere de la poudre de Zinzonne, vous reprenez l'Ecu, que vous substituez subtilement à la bale.

LXXI.

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

Il faut cacher sous une aîle du Coq en vie la tête avec le col d'un autre Coq. Cela étant préparé, vous faites voir le Coq à la Compagnie, & aussitôt vous cachez sa tête sous l'autre aîle. Ensuite le couchant sur la table vous tirerez de dessous la première aîle la tête morte, que vous ferez couper. Après quoi vous faites ensorte que le Coq ne bouge point, & le couvrant d'un mouchoir vous tirez adroitement la tête coupée avec le col, que vous jetez dans la Gibeciere. Après quoi levant le mouchoir, vous réveillez le Coq, qui se mettra aussitôt à courir.



LXXII.

LXXII.

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

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

LXXIII.

*Faire rouler un Oeuf sur la table
sans le toucher.*

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

LXXIV.

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

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

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

134 *TRESOR DES JEUX.*

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

F I N.



TABLE

T A B L E

D E S

A R T I C L E S

Contenus dans ce Volume.

<i>Epître à Mr. Escarbonbardon, Seigneur de la Spopondrillarde.</i>	pag. III
<i>Préface.</i>	VII
<i>Programme universel, soit la forme du Billet d'Invitation pour assister aux Jeux.</i>	XIV
<i>Discours qui doit être prononcé à la hâte par celui qui se dispose à faire les Jeux.</i>	XVII
<i>Tours de Gibecière.</i>	I
<i>Tours de Gobelets.</i>	4
<i>Divers Tours amusans.</i>	23
<i>I. Le Tour des Jettons.</i>	23
<i>II. Le Tour avec trois grains de Cha-pelet.</i>	25
<i>III. Pour faire changer une Carte, &c.</i>	26
<i>IV. La</i>	

IV. La Boëte à l'Oeuf.	pag. 27
V. Pour faire trouver une Carte dans un œuf.	30
VI. La Boëte aux Jettons.	32
VII. La Boëte à fondre la Monnoye.	36
VIII. La Fontaine de Jouvence.	37
IX. Pour faire changer des Cartes.	38
X. L'Alêne qu'on fait semblant de se fourrer dans le front.	40
XI. Le Boisseau de Millet.	42
XII. La Boëte à noircir.	45
XIII. La manière de couper une Corde.	46
XIV. La manière de nouer une Corde.	47
XV. Pour faire changer un Jetton.	ibid.
XVI. Se passer un couteau dans le bras.	48
XVII. La Poule qui pond.	49
XVIII. Pour faire un tour avec deux morceaux de sureau.	51
XIX. Le Tour du Cordon, & du Bâton.	52
XX. Le Tour de la Lisière.	54
XXI. Le Tour des trois petits morceaux de Pain.	55
XXII. Le Livre de la bonne Femme.	56
XXIII. Le Tour des Mouchoirs.	57
XXIV. Pour faire passer un Anneau dans un bâton.	59
XXV. Tour	

DES ARTICLES. 137

- XXV. Tour de Cartes. pag. 60
- XXVI. Pour tirer du Ruban de la bouche. 61
- XXVII. Pour ployer un Papier dont on fait un grand nombre de figures différentes. 62
- XXVIII. La manière de couper quatre Equerres. 64
- XXIX. La manière de ranger quatre différentes sortes de Cartes. 65
- XXX. Pour faire passer une Languette dans un bout de Paille. ibid.
- XXXI. Pour faire passer des morceaux de bois par la fente d'un des bouts d'une lanière. 66
- XXXII. Manière de faire une Bourse, qu'il n'est pas possible d'ouvrir, sans en sçavoir le secret. 67
- XXXIII. Faire passer des queues de Cerises dans un papier. 68
- XXXIV. Couper une Carte comme une chaîne. 69
- XXXV. Oter un Cordon qui est noué à l'anneau d'une paire de Ciseaux. 70
- XXXVI. Faire tenir des Ciseaux par la pointe sur l'extrémité d'une table. ibid.
- XXXVII. Tourner un Cordon autour d'un manche à balai. 71
- XXXVIII. Attacher deux Personnes avec

- avec une Corde aux deux poignets. pag. 72
- XXXIX. Faire une Bourse qui sera
cousüe par-tout. ibid.
- XL. Le Sceau de Salomon. 74
- XLI. Les Lunettes avec des petits bouts
de pointes. 75
- XLII. Faire une Bourse qui est difficile
à fermer & à ouvrir. ibid.
- XLIII. Deviner toutes les Cartes d'un
Jeu les unes après les autres. 77
- XLIV. Trouver trois Valets ensemble
avec une Dame, quoiqu'on ait mis
un Valet avec la Dame sur Jeu,
un Valet dessous, & l'autre dans le
milieu du Jeu. 78
- XLV. Deviner la Carte qu'on aura
touchée. 79
- XLVI. Trouver la Carte que quelqu'un
aura pensée. 80
- XLVII. Faire trouver dans un œuf la
Carte qu'on a tirée. 81
- XLVIII. Une Personne ayant fait trois
tas, deviner la Carte de dessus. 82
- XLIX. Deviner tout d'un coup une
Carte que quelqu'un aura pensée. 83
- L. De trois Cartes inconnuës, deviner
celle que chacune des trois Person-
nes aura prise. 84
- LI. De-

- LI. Deviner entre plusieurs Cartes, celle que quelqu'un aura pensée. pag. 87
- LII. Plusieurs Cartes étant disposées également en trois rangs, deviner celle que quelqu'un aura pensée. 88
- LIII. Plusieurs Cartes étant disposées en divers rangs, deviner celle que quelqu'un aura pensée. 90
- LIV. Quinze Chrétiens & quinze Turcs se trouvent sur Mer dans un même vaisseau; il survient une furieuse tempête. Après avoir jetté dans l'eau toutes les marchandises, le Pilote dit, qu'il est encore nécessaire d'y jeter la moitié des Personnes, &c. 92
- LV. Trois choses ayant été distribuées secrètement à trois Personnes, deviner celle que chacun aura pris. 94
- LVI. Faire qu'un Pain saute en cuisant dans un four. 97
- LVII. Trouver le nombre que quelqu'un aura pensé, sans lui rien demander. ibid.
- LVIII. Une personne tenant dans une main un certain nombre pair de Pistoles, & un nombre impair en l'autre main, deviner en quelle main est le nombre pair. 101
- LIX. Une Personne tenant une pièce d'or dans

dans une main & une pièce d'argent en l'autre, trouver en quelle main est la pièce d'or, & en quelle main est la pièce d'argent. pag. 103

LX. Du Jeu admirable de l'Anneau.

104

LXI. Après avoir distribué un Jeu entier de Cartes à une Compagnie nombreuse quelconque, deviner la Carte de chacun en particulier.

107

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

112

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

115

LXIV. La Règle de la Clef.

117

LXV. Représenter un Eclair dans une Chambre.

118

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

119

LXVII. Au

DES ARTICLES. 141

LXVII. *Au lieu d'un Jeu de Cartes ,
qu'on met sur les mains de quelqu'un ,
faire qu'il ne s'y trouve qu'une souris ,
ou quelqu'autre chose.* pag. 123

LXVIII. *Faire passer un Anneau , ou
un Jetton , à travers une table , sans
se servir de la Boëte.* 125

LXIX. *Faire passer un Ecu à travers
un Mouchoir , pendant qu'on serre le
Mouchoir au - dessous de l'endroit où
l'Ecu est plié.* 127

LXX. *Faire fondre un Ecu dans la
main.* 129

LXXI. *Couper la tête d'un Coq , qui
malgré cela se trouvera en vie.* 130

LXXII. *Presenter sur la table un Cha-
pon , qui quoiqu'il paroitra rôti sera
pourtant en vie.* 131

LXXIII. *Faire rouler un Oeuf sur la
table sans le toucher.* ibid.

LXXIV. *Faire une Bouffole sympati-
que , par le moyen de laquelle on
peut dans un instant communiquer ses
intentions à un Ami éloigné.* 132

Fin de la Table.

111
111
111

33 $\frac{22}{4}$ 23

