

MANUEL

DE

PHYSIQUE AMUSANTE.



M A N U E L
DÉ
PHYSIQUE AMUSANTE,
OU
COURS

DE RÉCRÉATIONS PHYSIQUES, MATHÉMATIQUES,
TOURS DE CARTES ET DE GIBECIÈRE :

SUIVI

DES JEUX A GAGES ;

TROISIÈME ÉDITION,

Mise dans un nouvel ordre, et augmentée de plusieurs
Tours, Jeux à gages et Pénitences.

AVEC FIGURES.

A PARIS,

**CHEZ FERRA AINÉ, LIBRAIRE, rue des Grands-
Augustins, n°. 11.**

1811.

MANUEL

DE

PHYSIQUE AMUSANTE.

PREMIERE PARTIE.

RÉCRÉATIONS PHYSIQUES, MATHÉMATIQUES,
TOURS DE CARTES ET DE GIBECIÈRE.

CHAPITRE Ier.

*Des Jeux qui exigent l'Adresse des
mains.*

LE but de toutes les réunions de société est l'amusement et le plaisir, mais il arrive souvent que l'on manque ce but. Une après-dînée est si longue! Comme il faut varier les récréations

pour empêcher que l'ennui ne vienne prendre place au milieu des convives ! On ne peut pas sans cesse parler, disserter, discuter, faire de l'esprit, étaler son érudition. L'art d'amuser, d'ailleurs, consiste à savoir se mettre à la portée de tout le monde. Lorsque chacun, las d'avoir dit ou entendu de belles choses, retient à grand'peine le bâillement qui le suffoque, si un initié dans les mystères de la magie blanche se prépare à faire une heureuse diversion en étonnant pendant une heure par sa feinte dextérité, il est presque toujours sûr de captiver l'attention.

L'homme est naturellement avide du merveilleux ; il porte ce goût jusque dans ses plaisirs. Et quoi de plus propre à exciter sa curiosité, à tourmenter agréablement son imagination, que ces combinaisons si simples, si futiles si l'on veut, mais dont les effets paroissent toujours étonnans à celui qui n'en connoît pas les causes !

La magie blanche a formé son domaine aux dépens de toutes les sciences : la physique, les mathématiques, la chimie, la mécanique, l'optique, etc.,

etc., ont concouru à l'enrichir et à l'orner : mais c'est sur-tout à la science des nombres qu'elle a d'immenses obligations. On doit au calcul la plupart des récréations qui s'exécutent avec des cartes. Il en est beaucoup d'autres, il est vrai, qui ne demandent que l'adresse des mains, ou dont toute la finesse consiste dans des jeux de cartes préparés ; et, il faut en convenir, les tours de cette espèce, exécutés avec dextérité, ne sont pas ceux qui causent le moins de surprise.

Mais notre but, en formant ce recueil, a été de n'y réunir que des jeux faciles à concevoir et à exécuter, et qui ne demandassent aucun appareil, ni aucune application pénible. Nous n'avons parlé des autres que pour en dévoiler le mystère à nos lecteurs. Les tours qui sont décrits sous le titre de *Magie blanche*, suffisent pour donner la clef de toutes les manœuvres qu'emploient nos escamoteurs, soi-disant physiciens, pour fasciner les yeux du spectateur.

Nous dirons peu de chose des jeux qui se font avec des cartes en employant

l'adresse des doigts. Cependant , pour que notre livre ne laisse rien à désirer sur la matière, nous allons donner quelques instructions indispensables à ceux qui voudroient s'exercer dans ce genre de récréation.

§. Ier.

Il faut savoir faire sauter la coupe , c'est-à-dire , faire venir sur le jeu une certaine quantité des cartes de dessous. Pour cet effet , on pose le jeu de cartes dans la main gauche , et on le divise en deux parties , en introduisant au milieu le petit doigt : la main et le jeu sont alors dans la position indiquée à la *fig. 1.*



On met ensuite la main droite sur le jeu en serrant le paquet inférieur entre

le pouce et le doigt du milieu de cette main (*fig. 2*). Le paquet supérieur se trouve pressé entre le petit doigt de la main gauche et le doigt annulaire et celui du milieu de la même main. A l'aide de ces trois doigts, on tire et on élève le paquet supérieur, et, avec la main droite, on fait venir lestement sur le jeu le paquet inférieur.

On voit que pour faire sauter la coupe de cette manière, il est nécessaire de faire usage des deux mains. On peut arriver au même résultat, en se servant d'une seule main. Voici comment on doit s'y prendre. 1°. Posez le jeu de cartes dans la main gauche. 2°. Divisez ce jeu en deux parties : pour y parvenir, serrez le paquet supérieur entre la jointure du pouce et la naissance de l'index, et tenez le paquet inférieur entre le même point de l'index et la première jointure du doigt du milieu et du doigt annulaire. Dans cette position, l'index et le petit doigt sont seuls parfaitement libres. 3°. Introduisez l'index et le petit doigt sous le paquet inférieur, pour tenir ce paquet fortement serré entre ces deux derniers doigts et les doigts an-

nulaire et du milieu. 4°. Déployez ces quatre doigts , et tirez avec eux le paquet inférieur. 5°. Appuyez le pouce sur le paquet supérieur , et portez en même temps sur le pouce le paquet inférieur. 6°. Otez le pouce d'entre les deux paquets et portez-le dessus. 7°. En cet état , les deux paquets sont encore divisés par l'index et le petit doigt ; déployez-les , et le jeu se trouvera posé naturellement sur votre main.

Qu'on ne pense pas qu'il faille beaucoup de temps pour exécuter les diverses positions que nous venons de décrire. C'est l'affaire d'un clin d'œil , lorsqu'on a eu la patience de s'y exercer pendant quelques jours , et qu'on est doué de quelque souplesse dans les doigts.

§. II.

Il faut savoir exécuter rapidement les faux mélanges. On en distingue de plusieurs espèces. Nous en ferons connoître un à l'article où nous traitons des coups de piquet : en voici trois autres. Le premier consiste à mêler réellement toutes les cartes , excepté une

qu'on ne perd point de vue On pose cette carte sur le jeu , on la prend de la main droite en retenant le reste du jeu dans la main gauche. On fait glisser avec le pouce sur la carte réservée cinq à six autres cartes , et sur ces dernières encore cinq à six , et ainsi de suite jusqu'à ce qu'on ait fait passer le jeu entier dans la main droite. Il est sensible que la carte de réserve se trouve alors dessous. On peut recommencer la même manœuvre ; et lorsqu'on arrive à la dernière , on la laisse dessous ou on la place dessus , suivant qu'on le desire. Le second faux mélange consiste à prendre de la main droite la moitié supérieure du jeu que l'on tient dans la main gauche , en remuant l'annulaire de la droite pour faire glisser cette moitié sous le jeu , sans déranger l'ordre des cartes , après quoi on fait sauter la coupe , et le jeu se trouve comme il étoit. Le troisième faux mélange consiste à jeter rapidement sur la table les cartes par paquets , en observant de les placer dans l'ordre numéroté que voici :

1. 3. 5. 4. 2.

La carte que l'on ne veut pas perdre de vue, occupe seule le point 5. Si l'on pose ensuite avec vitesse le paquet 1 sur la carte 5, et successivement les paquets 2, 3, 4, on paroîtra avoir bien mêlé les cartes, quoiqu'en effet elles soient toujours dans le même ordre.

§. III.

On file la carte en la tenant avec l'index et le doigt du milieu de la main droite, le reste du jeu est posé entre l'index et le ponce de la main gauche. On fait dépasser un peu la carte supérieure que l'on veut substituer. Par ce moyen, le doigt du milieu, l'annulaire et le petit doigt de la main gauche sont libres; et c'est avec ces doigts que l'on reçoit la carte qui est dans la main droite, lorsqu'on approche celle-ci pour enlever lestement la carte à substituer.

§. IV.

Pour glisser la carte, on tient le jeu dans la main droite, et l'on montre à la société la carte de dessous, que nous supposons être le roi de cœur. On renverse le jeu; on feint de tirer ce roi de

cœur avec le doigt du milieu de la main gauche ; et l'on ne prend en effet que la carte qui le précède immédiatement, attendu qu'avec l'annulaire et le petit doigt de la main droite on a eu soin de faire couler en arrière le roi de cœur.

§. V.

Des récréations très-variées s'exécutent aussi à l'aide d'un jeu de cartes où l'on en a inséré une ou plusieurs qui sont plus larges ou plus longues, en sorte qu'on puisse les connoître aisément soi-même, ou forcer celui à qui l'on donne à couper, de le faire à l'endroit où ces cartes saillantes sont placées.

§. VI.

On fait tirer une carte forcée. L'expédient consiste à ouvrir le jeu en éventail, en isolant au milieu la carte que l'on veut faire prendre, et en l'approchant sans affectation des doigts de la personne à qui l'on présente le jeu. Ce moyen, quelque grossier qu'il soit, réussit presque toujours. Mais si la personne à qui l'on s'adresse y met de la

✱ I **

malice , et quelle s'obstine à ne point prendre la carte qui est en évidence , un bon escamoteur ne se déconcerte pas ; il exécute un autre tour que celui qu'il avoit en vue. A cet effet , il est bon de remarquer qu'on ne doit jamais , dans ce cas et dans tous ceux qui sont analogues , annoncer d'avance le jeu qu'on se propose de faire ; car on seroit souvent exposé à montrer de la gaucherie , ou à rester court.

On sent combien il est facile de varier les récréations à l'aide de ces six principes fondamentaux. Nous nous contenterons d'en rapporter ici un petit nombre d'exemples.

1. Faites tirer une carte quelconque ; dites qu'on la remette au milieu du jeu , et demandez si l'on veut qu'elle se trouve au-dessus ou au-dessous. Faites sauter la coupe de manière que la carte se trouve à l'endroit demandé.

2. Insérez dans un jeu une carte plus large que les autres , et qui vous soit connue. Faites-la tirer *forcément* à une personne ; dites-lui de la replacer elle-même dans le jeu , de mêler ce jeu,

et de le mettre dans sa poche. Montrant alors que vous n'avez rien ni dans la main , ni dans la manche, vous la priez de vous laisser fouiller dans sa poche ; il vous sera facile de distinguer au tact la carte large qu'elle a choisie , et de la retirer seule à son grand étonnement.

3. Faites tirer *forcément* la carte longue alternativement à une, deux, trois et même quatre personnes, en ayant attention que ces personnes ne soient point à côté les unes des autres. Prenez vous-même autant de cartes qu'on est censé en avoir tiré, c'est-à dire quatre, si vous avez fait tirer quatre fois la carte longue ; celle-ci doit se trouver dans ce nombre. Présentez ces quatre cartes , et demandez si chacun y reconnoît la sienne. Il est clair que les quatre personnes répondront affirmativement, attendu qu'elles verront toutes la carte longue qu'elles ont tirée. Les replaçant alors dans le jeu , vous coupez à la carte longue , qui se trouve ainsi dessous : vous montrez successivement cette carte à chacune des quatre personnes, en soufflant dessus et la frappant chaque fois du doigt. Ne s'imaginant pas qu'elles ont

toutes tiré la même carte, elles sont portées à croire que cette carte change à votre commandement.

4. Si l'on ne réussissoit pas à faire tirer à toutes les personnes la carte longue, il faudroit alors changer de batterie. On remarqueroit bien celle qui auroit refusé de donner dans le piège ; en coupant à la carte longue, on lui feroit poser la sienne dessous ; recoupant ensuite, cette dernière carte viendroit dessus. Puis exécutant le faux mélange, et ne la perdant pas de vue, il seroit facile de déjouer la malice.

5. On conçoit aussi que la même récréation peut se faire sans carte longue, lorsqu'on a acquis assez de dextérité pour bien faire sauter la coupe.

6. On met une carte longue la seizième dans un jeu de piquet. On étend ensuite sur la table dix à douze cartes du dessus ; on propose à une personne d'en penser une, et de retenir le nombre où elle se trouve placée. On remet ces cartes sur le jeu ; et l'on fait sauter la coupe à la carte longue, qui se trouve alors placée dessus. On demande ensuite à la personne à quel nombre est sa carte ;

on compte secrètement depuis ce nombre jusqu'à seize, en tirant les cartes du dessous, et en les jetant l'une après l'autre sur la table. La carte pensée est la dix-septième, et l'on pourroit à l'instant la montrer ; mais le jeu ne feroit pas assez d'illusion. Il faut donc demander à la personne si elle a vu passer sa carte ; elle répondra que *non*. On la prie alors de dire à quel nombre elle veut que se trouve cette carte. En faisant cette question, on recule avec le doigt de la main gauche la carte pensée ; on tire, des cartes qui la suivent, le nombre requis pour arriver à celui qu'elle a indiqué, puis on complete ce nombre en retournant la carte pensée que l'on tient en réserve.

7. Ayez dans votre jeu deux cartes de la même espèce, par exemple, deux rois de cœur. Placez-en une sous le jeu, et couvrez-la d'une autre carte quelconque ; supposons que ce soit l'as de trèfle. Mettez sur le jeu votre second roi de cœur. Exécutez un faux mélange. Montrant à une personne le dessous du jeu, vous lui faites voir l'as de trèfle ; vous reculez cet as avec le doigt du mi-

lieu de la main gauche, et feignant de prendre cette carte, vous tirez en effet le roi de cœur qui la précède ; vous le posez sur la table, et vous priez cette personne de le couvrir de sa main. Sous prétexte de mêler le jeu, vous faites passer dessous le second roi de cœur, et cette fois c'est l'as de trèfle qui est l'avant-dernière carte. Vous montrez alors ce roi de cœur à une autre personne, et vous employez le même manège pour retirer l'as de trèfle, que vous posez sur la table, et que vous faites couvrir de la main à cette seconde personne. Dans cette position, la première personne croit couvrir l'as de trèfle, et la seconde croit couvrir le roi de cœur. Promenant alors le bâton de Jacob d'une main à l'autre, vous commandez à ces cartes de changer mutuellement de place. Vous faites retourner à chacune sa carte ; et si le tour a été exécuté avec adresse, ce simulacre de changement ne manquera pas d'exciter la surprise.

8. Faites tirer une carte quelconque. Posez le jeu dans la main gauche, coupez et faites placer la carte sur la partie du jeu qui reste dans cette main. En

la couvrant du paquet que vous tenez de la main droite, faites sauter la coupe. Exécutez un faux mélange, et faites voir que la carte n'est point dessous. Faites passer sous le jeu la carte choisie, au moyen d'un second faux mélange. Prenez les cartes de la main gauche, pincez-les fortement par leur extrémité entre le pouce par-dessus et les trois doigts du milieu avancés seulement de six lignes en dessous, et que vous avez eu soin de mouiller d'un peu de salive. Frappez de la main droite un coup sec sur l'autre extrémité du jeu; toutes les cartes tomberont, excepté la carte de dessous, qui est la carte choisie.

CHAPITRE II.

Notice sur les Nombres, et sur les Idées superstitieuses qu'ils ont produites.

LA superstition est aussi ancienne que le monde. Savans et ignorans, dévots et impies, esprits forts et esprits foibles; tous, dans tous les temps, adop-

tèrent plus ou moins ses erreurs et ses prestiges. Souvent elle décida du sort des batailles. Alexandre ne lui dut-il pas sa victoire sur Darius ; et l'apparition d'un lièvre (1) à l'armée de Xerxès, qui méditoit la conquête de la Grèce, ne fut-elle pas suffisante pour jeter le découragement dans l'ame de ses soldats ; et pour leur faire prendre la fuite ?

Mais la superstition ne fut pas uniquement l'apanage de la multitude ignorante ; elle fut aussi le foible des plus grands hommes. La couronne de laurier dont Jules - César ceignoit son front , étoit destinée , suivant Suétone , à détourner de lui le tonnerre , qu'il redoutoit extrêmement ; Auguste ne chaussoit jamais le pied gauche avant le pied droit. Sylla, faisant un sacrifice , voit s'élaner un serpent au côté de l'autel : sur l'avis d'un devin , il prend les armes et défait les Samnites. Un serpent part aux pieds de Caius Hostilius ,

(1) Valère Maxime, livre I^{er}, raconte, de la meilleure foi du monde, que ce lièvre avoit été engendré par une jument.

et il est battu par les Numantins. Socrate lui-même trouva le présage de sa mort dans un vers d'Homère qu'il avoit songé en dormant.

Domitien, Marc-Aurèle, et tant d'autres, croyoient aux songes. Mithridate sur-tout étoit un grand rêveur; il tenoit une note exacte des songes de ses concubines. Auguste se faisoit répéter ceux de ses domestiques, et les écoutoit avec le plus grand sérieux.

Mais pourquoi chercher si loin nos exemples ? Long-temps la cour de France fut livrée à la plus grossière superstition. Charles V, Charles VI, Charles VII et Louis X, furent de zélés partisans de l'astrologie judiciaire; et comme *regis ad exemplar totus componitur orbis*, la maladie gaignoit les courtisans, et de là se répandoit dans les villes et les campagnes. Dieu sait combien alors les sots furent la dupe de ceux qui ne l'étoient pas. Louis XI avoit une extrême prédilection pour les astrologues. Les règnes de Henri II et de ses enfans furent des règnes de superstition. Elle fut portée à l'excès par Catherine de Médicis.

Ces erreurs, propagées d'âge en âge, sont arrivées jusqu'à nous : chaque jour, nos places publiques sont couvertes de diseurs de bonne aventure ; et l'homme pourvu de sens commun ne sait s'il doit s'égayer ou gémir en voyant la ridicule gravité avec laquelle ces impudens jongleurs débitent leurs burlesques oracles, et le sérieux grotesque avec lequel de niais personnages les écoutent.

On croira sans peine que l'esprit humain, si disposé à attribuer aux effets les plus ordinaires, des causes surnaturelles, ait saisi avec avidité l'aliment qu'offroit à sa crédulité une science vraiment merveilleuse, celle des nombres, et se soit efforcé de pénétrer, à travers l'ingénieux dédale de ses combinaisons, jusqu'au sanctuaire du destin. Les anciens, et sur-tout les sectateurs de Pythagore, ne manquèrent pas d'attribuer une infinité de propriétés mystérieuses aux nombres. L'unité, qui en est le principe génératif, étoit, aux yeux de ces philosophes, le caractère sublime de la divinité ; ils n'aimoient pas le nombre *deux*. Mais parcourons ce qu'un chanoine de Ber-

game (1) a pris soin de recueillir sur cette matière. Il nous apprend que le nombre impair est consacré aux choses divines , *numero deus impare gaudet* ; ce qui explique pourquoi les victimes offertes aux divinités célestes étoient toujours en nombre impair , tandis que celles qu'on offroit aux dieux infernaux étoient en nombre pair Les degrés du temple de Jérusalem étoient en nombre impair Dieu recommanda à Noé de faire entrer dans l'arche les animaux non immondes , sept à sept ; les immondes , au contraire , en nombre pair et plus petit Les pilules doivent toujours se prendre en nombre impair. La fièvre qui se passe en un accès pair , revient infailliblement. — Mais le nombre *trois* est le nombre par excellence. Les anciens faisoient trois fois par jour des sacrifices à Jupiter , afin d'invoquer son secours pour le commencement , le milieu et la fin de toutes choses Le démon tenta trois fois Jésus - Christ dans le désert Avant le déluge , la terre

(1) P. Bungus , *de numerorum mysteriis*.

fut peuplée par les trois enfans d'Adam, savoir, Caïn, Abel et Seth, et après le déluge, par les trois enfans de Noé, savoir, Sem, Cham et Japhet... C'étoit au troisieme jour que la plaie de la circoncision étoit le plus douloureuse. — Le nombre *quatre* étoit en grande vénération parmi les Pythagoriciens : il est le cube de la perfection. . . . En presque toutes les langues, le nom de Dieu est de quatre lettres (1) — Le nombre *cinq* contient de grands *secrets dans la nature* .

(1) Les Hébreux l'appellent *Atonai*, *Jehova*, *Ereieh*, noms qui sont de quatre lettres en leur langue ; les Assyriens, *Aded* ; les Perses, *Styré* ou *Syré* ; les Mages, *Orsi* ; les Egyptiens, *Theuth* (l'*h* n'est point lettre et ne marque qu'une aspiration) ; les Grecs, *Theos* (*th* ne forme en grec qu'une lettre, *theta*) ; les Latins, *Deus* ; les Arabes, *Alla* ; les Turcs, *Aydi* ; les Espagnols *Dios* ; les Portugais, *Deos* ; les Allemands et les Flamands, *Gott* et *Goth* ; quelques habitans du Nouveau-Monde, *Zimi* ; et les François enfin, *Dieu*. Il est fâcheux que l'Italie, le berceau de la superstition, ait dérogé à cette règle *admirable* ; Dieu s'y nomme *Dio* ou *Iddio*. Les Anglois l'appellent *God* : mais les Anglois sont des *hérétiques*.

et dans la grâce. Les aînés demeurent dans le sein de leur mère cinq jours de plus que les puînés , etc. etc. — On ne dit pas grand'chose du nombre *six*. Mais le *septième* a été extrêmement bien accueilli par les anciens et les modernes. Les médecins y ont trouvé toutes les vicissitudes de la vie humaine; il a toujours passé pour un des plus mystérieux dans les sciences et dans les religions. Il est consacré dès la naissance du monde. « Il établit le partage des temps et le nombre des sacremens de l'église ; il marque la punition des meurtriers de Lamech , ce qu'ont imité les canons dans les règles de la pénitence ». C'est lui qui détermine les jours critiques et les années climatiques.... L'homme qui entre en sa soixante-troisième année doit craindre pour sa vie , parce que ce nombre 63 résulte de la multiplication de 7 par 9... Le septième siècle après la fondation des empires leur est ordinairement funeste.... Le septième des garçons nés d'une même mère, sans mélange de filles, guérit *infailliblement* les écrouelles.... Ce nombre est le principe de notre

existence , en ce qu'en sept heures la *semence* reçoit sa première disposition à engendrer , en sept jours elle se coagule , en sept semaines elle est articulée.... A sept mois , la naissance de l'enfant est heureuse.... Les dents poussent ordinairement au septième mois , et se renouvellent à la septième année. . . . Hénoc , le septième après Adam , a été transporté au ciel.... Le chandelier d'or du temple de Jérusalem portoit sept lampes. . . . Jésus-Christ étoit le 77^e. en ligne directe depuis Adam; il fut attaché sept heures sur la croix, et y parla sept fois ; il ressuscita le septième jour de la semaine , se montra sept fois à ses disciples , et leur envoya le Saint-Esprit après sept fois sept jours , etc. — Le nombre *huit* n'est pas heureux. — Il n'en est pas de même du nombre *neuf*. A Athènes , les *Magiciens* sacrificèrent à un homme qui étoit mort dans sa 99^e. année , attendu que sa vie avoit atteint le *dernier point de perfection* ; et l'on tiroit une pareille induction de la combinaison effectivement surprenante que présente ce nombre , ainsi que nous le ferons voir dans cet ou-

vrage. — Le nombre *dix* marque le plus haut point du bien et du mal. — Le nombre *treize* est le présage de toutes les calamités.

Nous ne finirions pas , si nous voulions retracer ici toutes les idées superstitieuses auxquelles les nombres ont donné naissance. Mais une plus longue énumération deviendrait insipide ; elle ne servirait qu'à provoquer de tristes réflexions sur le peu de solidité de cette raison dont l'espèce humaine se targue. Et en effet , l'on a peine à concevoir que l'homme crédule et superstitieux, témoin journalier de l'inutilité des efforts des mortels pour entr'ouvrir le livre des destinées , repousse encore opiniâtrément l'évidence : vingt fois ses pratiques mystérieuses ont trompé son attente ; le hasard lui procure-t-il un seul succès , le succès seul est présent, tout le reste sort de sa mémoire.

Combien la loterie n'a-t-elle pas, de nos jours , contribué à nourrir les fatigans prestiges de l'illusion ! L'un , combinant en tout sens les neuf séduisantes dizaines , veille et se consume en vains efforts pour donner au hasard

une direction qui lui soit favorable ; l'autre , pénétré de l'idée du bonheur attaché à tel nombre plutôt qu'à tel autre , perd son argent , et ne conçoit pas, dans son désespoir, comment l'heureux *trois* ne l'a pas mienx servi que le *treize* proscrit. La mère de famille a-t-elle, dans son sommeil, songé un chiffre , elle se hâte , et l'argent qui doit alimenter ses enfans , ne sert qu'à lui procurer pendant quelques jours les inquiètes palpitations d'un espoir décevant que la perfide roue fait évanouir en un clin d'œil. Mais voyez les dupes accourir en foule aux comptoirs de l'aveugle déesse : celui-ci a vu à son lever le numéro d'un fiacre ; les yeux de celui-là se sont portés , comme par inspiration , sur le numéro d'une maison ; l'un a vu tant d'oiseaux, l'autre a songé telle chose , l'autre. . . . Ils viennent , sur ces infailibles augures , prodiguer leur or au démon financier , dont les combinaisons , plus sûres , ont bien su le prémunir contre les boutades du sort. Pauvres humains ! . . .

Mais si l'ignorant ne trouve dans les nombres qu'une source inépuisable de

trompeuses illusions et de spéculations mystiques , l'homme éclairé sut y découvrir des propriétés et plus nobles et plus intéressantes ; et réunissant l'utile à l'agréable , il parvint jusqu'à faire contribuer à nos amusemens une science dont l'abord repoussant sembloit écarter toute idée de plaisir. Et en effet , c'est à l'aide du calcul qu'on arrive à des résultats si ingénieux , si variés , si merveilleux même pour le vulgaire, que celui-ci , ne pouvant en saisir les causes naturelles , est presque toujours disposé à attribuer à de pareilles opérations des idées de magie et de sortilège.

Faire connoître les procédés simples à l'aide desquels on entretient l'illusion de l'homme crédule , c'est prémunir celui-ci contre les charlatans , qui ne savent que trop mettre à profit son inexpérience ; c'est rendre service à l'humanité.

2

CHAPITRE III.

RÉCRÉATIONS ARITHMÉTIQUES.

1. *Devinez le nombre que quelqu'un aura pensé.* Faites tripler le nombre qu'on aura pensé, et prendre la moitié du produit, au cas que ce produit puisse se diviser en deux parties égales, sans fraction. S'il ne peut être divisé, demandez qu'on ajoute une unité au produit, et qu'on en triple la moitié. Demandez ensuite combien il y a de fois 9 dans ce nombre triplé ; et pour chaque fois 9 prenez autant de fois 2 : vous aurez le nombre pensé, en observant cependant d'ajouter un, si la division n'a pu se faire sans fraction. Si au dernier triple il ne se trouve pas une fois 9, le nombre pensé est un. — Exemple : Nombre pensé, 4. — Triplé, 12. — Divisé, 6. — Triplé, 18. — 18 contient 2 fois 9 ; pour chaque fois 9 prenez 2, vous aurez 4, nombre pensé.

Il y a une manière de faire la même

expérience qui est plus compliquée. On divise encore par moitié le dernier nombre triplé, y ajoutant 1 s'il n'est pas divisible. Demandez combien il y a de fois 9 dans cette dernière moitié, et prenez autant de fois 4, vous aurez le nombre pensé. Ajoutez cependant 1, si la première division n'a pu se faire, 2 si c'est la seconde, et 3 si c'est l'une et l'autre. Si 9 n'est pas contenu une fois dans la dernière moitié, et qu'on n'ait pu faire la première division, on aura pensé 1; si l'on n'a pu faire la seconde, on aura pensé 2; si l'on n'a pu faire ni l'une ni l'autre, on aura pensé 3. — Exemple : Nombre pensé, 8. — Triplé, 24. — Divisé, 12. — Triplé, 36. — Divisé, 18. — 9 est contenu 2 fois en 18; en prenant 4 pour chaque fois, vous aurez 8, nombre pensé.

2. *Autre manière.* Faites doubler le nombre pensé, dites d'ajouter 4 au nombre doublé, et de multiplier le tout par 5. Demandez qu'on ajoute 12 au produit, et qu'on multiplie le tout par 10, ce qui se fait en ajoutant zéro à la somme. Demandez la somme totale de ce dernier produit, et vous en soustrairez

320. On aura pensé autant de fois 1 qu'il restera de fois 100. — Exemple : Nombre pensé, 7. — Doubé, 14. — Ajoutez 4, on a 18. — Multipliez par 5, on a 90. — Ajoutez 12, on a 102. — 102 multiplié par 10, c'est 1020. — Otez-en 320, reste 700. — 7 est le nombre pensé.

3. *Autre manière.* Faites doubler le nombre pensé, faites-y ajouter 6, 8, 10, ou tel autre nombre que vous jugerez à propos. Demandez qu'on prenne la moitié de la somme, et qu'on la multiplie par 4. Qu'on vous dise la somme du dernier produit; et de sa moitié soustrayez le nombre que vous aurez donné à ajouter, il restera le double du nombre pensé. — Exemple : Nombre pensé, 6. — Doubé, 12. — On ajoute 8, on a 20, dont la moitié est 10, qui, multiplié par 4, donne 40. — La moitié de 40 est 20. Sur 20 ôtez 8, nombre donné, il reste 12, qui est le double de 6, nombre pensé.

4. *Autre manière.* Faites doubler le nombre pensé, et à cette somme doublée faites ajouter 5, puis multiplier le tout par 5. Dites enfin qu'on ajoute

10 au produit , et qu'on multiplie le tout par 10. Faites-vous déclarer ce dernier produit ; en en soustrayant le nombre 350, vous aurez le nombre pensé dans le nombre des centaines restantes. — Exemple : Nombre pensé, 3. — Doubé, 6. — Ajoutez 5, c'est 11. — 11 multiplié par 5, c'est 55. — Ajoutant 10, il vient 65. — 65 multiplié par 10, on a 650. — De cette dernière somme ôtez 350, il reste 300. — Ce nombre de centaines indique le nombre pensé, qui est 3.

5. *Autre manière.* On fait penser un nombre ; on en fait penser un second de moindre valeur, puis un troisième, ayant de plus sur le premier nombre tout ce que le second a de moins sur le même nombre. Qu'on vous dise ce que valent ensemble les deux derniers nombres pensés, et la moitié de la somme vous présentera le premier nombre pensé. — Exemple : On a pensé 9 ; on suppose que le second nombre pensé est 6, par conséquent, moindre de 3 ; que le troisième soit plus fort de 3, on aura 12. — 12 et 6 font 18. Faites-vous déclarer ces deux sommes pensées, et la

moitié, qui est 9, vous donnera le premier nombre pensé.

6. *Autre manière.* Faites multiplier le nombre pensé par tel nombre que vous voudrez ; faites diviser le produit aussi par tel nombre qu'il vous plaira. Qu'on multiplie le quotient par quelque autre nombre, et que le produit de cette multiplication soit encore divisé par un nombre à votre volonté : vous direz alors de diviser le quotient qui viendra de cette dernière division, par le nombre pensé. — Pendant qu'on aura fait cette opération, vous aurez vous-même pris un nombre à plaisir, lequel vous multipliez et diviserez avec les chiffres que vous aurez fournis à l'autre ; et vous diviserez aussi le dernier quotient par votre nombre pris à plaisir. Alors vous aurez, en définitif, le même quotient que lui. Ainsi connaissant ce quotient, vous lui dites mystérieusement d'y ajouter le nombre pensé, et de vous en déclarer le total. Alors il ne s'agit plus que de soustraire le quotient connu, et ce qui restera est le nombre pensé.

EXEMPLE.

Soit 5 le nombre pensé; Soit 4 le nombre que faites-le multiplier par 4, vous aurez pris; multiplier par 2, on aura 20. — Puis diviser par 2, on aura 10. — Multiplier par 6, on aura 60. — Diviser par 4, on aura 15. — Que l'on divise ce dernier quotient par le nombre pensé (5), il viendra 3.

Soit 4 le nombre que vous aurez pris; multipliez-le par 4, vous aurez 16. — Divisez par 2, vous aurez 8. — Multipliez par 6, vous aurez 48. — Divisez par 4, vous aurez 12. — Divisez ce dernier quotient par le nombre que vous aurez pris (4), vous aurez le même quotient 3. Le reste est évident.

7. *Autre manière.* On a à deviner plusieurs nombres qu'une personne ou plusieurs personnes auront pensés. Si la série des nombres pensés est impaire, comme si l'on en avoit pris trois, cinq ou sept à-la-fois (par exemple les nombres 2, 3, 4, 5, 6), dites qu'on vous déclare la somme du premier et du second joints ensemble, qui est 5; celle du second et du troisième, qui est 7; du troisième et du quatrième, qui est 9; du quatrième et du cinquième, qui est 11; et finalement la somme du premier

et du dernier, qui est 8. Alors, prenant toutes ces sommes par ordre, additionnez celles qui se trouveront en lieu impair, c'est-à-dire les première, troisième et cinquième (5, 9, 8), qui feront 22 : additionnez de même ensemble celles qui sont en lieu pair, c'est-à-dire la seconde et la quatrième (7 et 11), qui feront 18. Soustrayez cette somme de la première 22, il restera 4, qui est le double du premier nombre pensé. Or, dès qu'on sait quel est le premier nombre, il est facile de trouver tous les autres, puisqu'on sait la somme qu'ils font unis deux à deux. — Si la série des nombres pensés est paire, comme si l'on en avoit pensé six (2, 3, 4, 5, 6, 7), faites-en déclarer les sommes de deux en deux comme ci-dessus, et puis la somme du *second* et du dernier, ce qui fera 5, 7, 9, 11, 13, 10; puis additionnez ensemble toutes les sommes des lieux impairs (*excepté la première*), c'est-à-dire 9 et 13, qui font 22. Additionnez aussi les sommes des lieux pairs, c'est-à-dire 7, 11, 10, qui feront 28. De cette dernière somme soustrayez la première 22, il restera 6,

qui est le double du second nombre pensé 3 ; et vous trouverez alors facilement les autres.

8. *Deviner deux objets serrés dans la main.* Dites à une personne de placer dans une de ses mains une pièce d'or par exemple, et dans l'autre une pièce d'argent. Donnez à l'argent un certain prix, et à l'or un autre, à condition que l'un sera pair et l'autre impair ; que l'argent, par exemple, vaille 27, et l'or 54. Faites alors multiplier par un nombre impair ce qu'elle tient dans la droite, et par un nombre pair ce qu'elle tient dans la gauche. Faites additionner le produit des deux multiplications, et demandez si le total est pair ou impair. S'il est impair, l'argent est dans la droite, et l'or est dans la gauche : c'est le contraire, si le total est pair.

9. *Autre manière.* On fait encore, par les mêmes procédés, le jeu suivant. Proposez à *Pierre* et à *Jean* deux nombres différens, l'un pair et l'autre impair, 10 et 9 par exemple : pour deviner qui a pris 10 et qui a pris 9, adoptez deux autres nombres, l'un pair, l'autre impair, comme 2 et 3, puis fai-

tes multiplier par deux celui que *Pierre* aura choisi, et par 3 celui qu'aura choisi *Jean*. Faites ensuite additionner les deux produits, et que l'on vous en dise la somme; ou bien demandez si cette somme est nombre pair ou impair, ou plus subtilement encore, demandez si elle peut se diviser par deux sans fractions. Si elle ne peut être divisée ainsi, il est clair qu'elle est impaire. Or, si le nombre est impair, infailliblement le nombre que vous avez fait multiplier par 2 est 10, et réciproquement. — Exemple : Si *Pierre* avoit 10 et *Jean* 9, les produits étant 20 et 27, le total sera 47, nombre impair; d'où vous conclurez que celui que vous avez fait multiplier par 3 est le nombre impair, et partant, que *Jean* avoit choisi 9, et *Pierre* 10.

10. *Deviner plusieurs nombres pensés, pourvu que chacun d'eux soit au dessous de 10.* Faites doubler le premier nombre pensé, puis ajouter 5 au produit, et multiplier le tout par 5; puis ajouter 10 au produit, ajouter encore le second nombre pensé, et multiplier par 10. Faites ajouter le troisième nombre

pensé, et multiplier ensuite par 10; et toujours de même pour tous les nombres pensés. Faites-vous déclarer la somme, et procédez ainsi qu'il suit :

Si l'on a pensé un nombre, 6 par exemple : 6 doublé, c'est 12. — Ajoutez 5, c'est 17. — Multipliez par 5, c'est 85. — Ajoutez 10, c'est 95. — On vous déclare cette dernière somme; vous en soustrayez 35, reste 60. Le premier chiffre montre le nombre pensé.

Si l'on a pensé deux nombres, 6 et 8 par exemple : 6 doublé, c'est 12. — Ajoutez 5, c'est 17. — 17 multiplié par 5, c'est 85. Ajoutez 10, c'est 95; qu'on y joigne le second nombre pensé (8), c'est 103. Soustrayez 35 de cette dernière somme, qu'on vous déclarera, vous aurez 68, dont le premier chiffre indique le premier nombre pensé, et le second l'autre nombre pensé.

Si l'on a pensé 3 nombres, par exemple 6, 8, 9, procédez d'abord comme pour le second exemple : de plus, faites multiplier 103 par 10, on aura 1030; et ajouter le troisième nombre pensé, on aura 1039; soustrayez 350 de cette dernière somme, que vous ferez déclara-

rer, il vous restera 689, somme qui indique par ordre les trois chiffres pensés.

Si l'on en a pensé 4, par exemple 6, 8, 9 et 7, procédez d'abord comme ci-dessus, puis faites multiplier 1039 par 10, ce sera 10390; qu'on ajoute ensuite le quatrième nombre pensé (7), ce sera 10397; sur cette dernière somme ôtez 3500, il reste 6897, chiffres pensés.

On opérera de même, soit qu'on ait pensé cinq, six nombres ou plus, en ajoutant chaque fois un zéro au soustracteur.

Pour rendre le jeu plus subtil, on peut faire ajouter au dernier total un nombre à plaisir qu'on indique soi-même; par exemple, si l'on a pensé les trois nombres 6, 8 et 9, qui donnent 1039 à la fin de l'opération, vous pouvez dire d'ajouter encore 12; puis prenant pour soustracteur 362 au lieu de 350, vous obtenez le même résultat.

11. *Quelqu'un ayant dans chaque main une même quantité de pièces, deviner combien il y en a en tout. Dites à celui qui a pris les pièces qu'il transporte d'une main en l'autre un nombre tel qu'il*

vous plaira de lui indiquer, pourvu qu'il le puisse faire, car s'il n'en avoit pas autant, il faudroit diminuer ce nombre. Cela fait, dites que de la main où il a mis ledit nombre, il remette dans l'autre autant de pièces qu'il y en est demeuré : vous serez sûr par-là que dans celle où s'est fait le premier transport, il se trouve le double du nombre que vous avez fait transporter. Connoissant ce qu'il y a dans une des mains, vous demandez combien il y a de plus dans l'une que dans l'autre, ou combien il y en a de moins ; et vous pourrez alors dire ce qui est dans chaque main, ou le total des deux ensemble. Exemple : Si la personne avoit en chaque main 12 pièces, et que vous lui fissiez mettre de la main droite en la gauche 7 desdites pièces, et de la gauche en la droite autant qu'il en resteroit dans celle-ci, infailliblement il y auroit dans la gauche 14 pièces. Ce nombre connu, vous demandez combien il y en a de moins dans la droite ; on vous dit 4 : or, il est clair qu'il y en a 10 dans cette main.

12. *De trois choses et de trois personnes proposées, deviner quelle chose aura*

été prise par chaque personne. Supposez que les trois choses soient un anneau A, un écu E, une tabatière I, que les trois personnes soient Pierre 1, Claude 2, Martin 3, que vous nommerez à part vous, premier, second, troisième; vous avez ensuite 24 jetons ou pièces de monnaie; vous en donnez au premier 1, au second 2, au troisième 3; reste 18, que vous laissez sur la table. Alors, vous retirant à l'écart, vous dites aux trois personnes de prendre chacune une des trois choses désignées ci-dessus; puis vous demandez que celui qui a pris l'anneau A, prenne autant de jetons que vous lui en aviez donné; que celui qui a l'écu E, prenne deux fois autant de jetons qu'il en a reçu; enfin, que celui qui a la tabatière I, prenne quatre fois autant de jetons que vous lui en aviez donné. Cette opération achevée, vous allez voir combien il reste de jetons sur la table. Observez bien qu'il ne doit en rester que 1, 2, 3, 5, 6 ou 7, et que s'il y en avoit un nombre autre que l'un de ces six, on vous auroit trompé. Pour pro-

céder facilement , rappelez-vous les six mots latins que voici :

1 2 3 5 6 7
Salve-Certa-Anima-Semita-Vita-Quies

Selon le nombre des jetons restans, vous prenez l'un de ces mots, c'est-à-dire, s'il reste un, vous prenez *Salve*; s'il reste 2, vous prenez *Certa*, et ainsi de suite. La première syllabe désigne le premier homme, et la voyelle de cette syllabe montre la chose cachée par lui, la seconde syllabe désigne la seconde personne, et la voyelle indique la chose cachée, ainsi des autres. Exemple : S'il reste six jetons, prenez le mot *Vita* : la première syllabe indique que la première personne a caché la chose I, ou la tabatière; la seconde syllabe montre que la seconde personne a caché la chose A, ou l'anneau; il est clair alors que la troisième personne a caché la chose E, ou l'écu. — On peut aussi faire la même opération sans le secours des mots latins ci-dessus, et au moyen de la table figurée que voici :

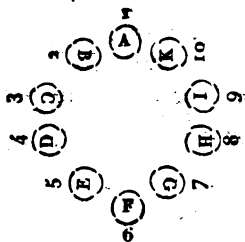
Jetons.	Hom.	Choses cachées.	Jetons.	Hom.	Choses cachées.
1.	1	A.	5.	1	E.
	2	E.		2	I.
	3	I.		3	A.
2.	1	E.	6.	1	I.
	2	A.		2	A.
	3	I.		3	E.
3.	1	A.	7.	1	I.
	2	I.		2	E.
	3	E.		3	A.

13. *Autre manière.* Le même jeu peut aussi se faire à quatre personnes. Voici la manière de procéder. Prenez 88 jetons, et en donnez 1 à la première personne, 2 à la seconde, 3 à la troisième, 4 à la quatrième, en tout 10; il en restera 78. Dites à chaque personne de prendre une des quatre choses qu'elle voudra; puis demandez que celui qui a la première chose, prenne des jetons autant qu'il en a reçus; ce-

lui qui a la seconde chose , quatre fois autant qu'il en a reçus ; que celui qui a la troisième , prenne seize fois autant de jetons qu'il en a : celui qui a la quatrième chose n'en prend point. Voyez ensuite combien il reste de jetons sur la table. Or , il n'en restera point , ou il restera un des nombres exprimés dans la série de chiffres du tableau ci-après. Notez bien que vous aurez , à part vous , nommé la première chose A , la seconde E , la troisième I , la quatrième O. Ainsi , par exemple , s'il reste 22 jetons , regardez dans le tableau les voyelles qui sont à côté de ce nombre , vous trouverez E , O , I , qui indiquent que la première personne a la seconde chose , la seconde personne la quatrième chose , la troisième personne la troisième chose , et que par conséquent la quatrième personne a la première chose.

0.	O. A. E.	18.	O. E. I.	38.	E. I. O.
1.	A. O. E.	21.	A. E. I.	39.	E. I. A.
3.	O. E. A.	22.	E. O. I.	43.	I. O. A.
5.	A. E. O.	24.	E. A. I.	44.	I. A. O.
7.	E. O. A.	27.	O. I. A.	46.	I. O. E.
8.	E. A. O.	29.	A. I. O.	48.	I. A. E.
12.	O. A. I.	30.	O. I. E.	50.	I. E. O.
13.	A. O. I.	33.	A. I. E.	51.	I. E. A.

14. *De plusieurs choses disposées en rond, deviner laquelle on aura pensée ou touchée à votre insu. On suppose que de dix choses disposées ainsi :*



on ait pensé la septième, qui est G :

demandez à celui qui aura pensé , de quelle chose il veut commencer à compter un nombre que vous donnerez , disant que vous le laissez libre de commencer à C, D, E, etc. , ou bien déterminez vous-même cette place. Admettons qu'il veuille commencer à compter par la cinquième, qui est E ; alors ajoutez le nombre de cette place, qui est 5, au nombre de tous les objets disposés, qui est 10 ; il viendra 15. Dites-lui qu'il prenne à part soi le nombre de la chose touchée ou pensée, c'est-à-dire 7, qu'il le pose tacitement sur 5, et qu'il continue à compter tout bas jusqu'à 15, en rétrogradant ; exigez néanmoins qu'il touche chaque fois la chose, ou au moins celle où il achevera de compter. Exemple : ayant mis 7 sur E, il compte 8 sur D, 9 sur C, 10 sur B, 11 sur A, 12 sur K, 13 sur I, 14 sur H, et 15 sur G, nombre cherché. Mais pour couvrir le jeu, on le fait continuer de compter plus loin, jusqu'à 20 par exemple ; et continuant vous-même, de manière qu'il ne s'en aperçoive pas, à compter jusqu'à 25, vous retrouvez encore là la chose pensée ou touchée.

Si l'on vouloit commencer à compter sur 4, il faudroit faire continuer jusqu'à 14, ainsi du reste, en ajoutant toujours au nombre des choses rangées, le nombre sur lequel on veut commencer à compter. Ainsi, s'il n'y avoit que six choses rangées, et que l'on voulût commencer à compter de la troisième, il faudroit faire compter jusqu'à neuf, ou plus loin si l'on vouloit; la chose pensée ou touchée devant alors se retrouver de six en six. — Ce jeu se fait aussi avec des cartes

15. *Jeu de l'Anneau.* Ce tour est une application du dixième. On suppose une compagnie de 9 ou 10 personnes. L'une d'elles prend un anneau à votre insu : il s'agit de savoir quelle est la personne qui l'a, à quel doigt et même à quelle jointure du doigt elle l'a placé. Il faut observer d'abord que les personnes doivent être disposées de manière que l'une soit première, l'autre seconde, etc., que de même des mains, l'une soit première et l'autre seconde; que des cinq doigts de la main, l'un soit premier, l'autre second, etc., et la même chose pour les jointures. Exemple : si

la quatrième personne a la bague en la seconde main , au cinquième doigt , à la troisième jointure , pour le deviner , on procède ainsi : on fait doubler le nombre de la personne , qui est 4 , c'est 8 ; on fait ajouter 5 , c'est 13 ; multiplier par 5 , c'est 65 ; ajouter 10 , c'est 75 : on fait joindre à cette somme le nombre de la main qui est 2 , c'est 77 ; multiplier par 10 , c'est 770 ; ajouter le nombre du doigt , qui est 5 , c'est 775 ; multiplier par 10 , c'est 7750 ; ajouter le nombre de la jointure , c'est 7753 ; puis ajouter encore 14 , pour mieux couvrir le jeu , c'est 7767 : de laquelle somme (que vous ferez déclarer) vous soustrairez 3514 , et il restera 4253 , dont chaque chiffre indique par ordre ce que vous voulez savoir , c'est-à-dire , que la quatrième personne a l'anneau à la seconde main , au cinquième doigt , à la troisième jointure. Il est aisé de faire l'application de cet exemple à tous les autres cas : les chiffres à ajouter et les multiplications à faire sont les mêmes ; il n'y a qu'à changer le nombre de la personne , celui du doigt , de la main et de la jointure.

16. *Jeu de Dés.* On peut encore faire une semblable opération avec des dés.

Qu'une personne jette trois dés à votre insu, et amène 1, 4, 6. Faites-lui doubler un de ces trois nombres : supposons qu'elle a doublé le premier, c'est 2 ; faites ajouter 5, c'est 7 ; multiplier 7 par 5, c'est 35, ajouter 10 ; c'est 45 ; qu'elle ajoute à cette dernière somme le nombre d'un autre dé, 4 par exemple, ce sera 49, à multiplier par 10, et il viendra 490 ; enfin qu'elle ajoute à cette dernière somme le nombre du troisième dé, il en résultera 496 ; elle vous déclarera cette dernière somme ; et en ayant soustrait 350, vous trouverez en reste 146, dont chaque chiffre indique par ordre, et séparément, la valeur des trois dés. Cette opération peut se combiner de toutes les manières, et s'appliquer à différens objets.

17. *Plusieurs dés étant jetés, deviner les points qui en proviennent.* Quelqu'un ayant jeté trois dés à votre insu, dites-lui d'ajouter ensemble tous les points qui sont dessus ; puis, que laissant un de ces dés à part sans le déranger, il prenne les points qui sont sous

les deux autres , et qu'il les ajoute à la somme des points précédens. Faites-lui encore jeter ces deux dés , et qu'il compte les points qui en proviendront et les ajoute à la dernière somme ; puis laissant à part avec le premier l'un de ces deux dés , sans le changer de position , qu'il prenne les points qui sont sous l'autre, et les ajoute au reste ; enfin qu'il jete encore ce troisième dé , qu'il ajoute à la somme totale les points qui viendront dessus , et qu'il place ce dé , sans le retourner , avec les deux autres. Alors vous approchez de la table , et regardant les points qui restent sur les trois dés , vous y ajoutez 21 , et vous avez la somme égale à celle qu'ont produite toutes les opérations ; Exemple : les trois premiers dés ont produit 5 , 3 , 2 , en tout 10 ; laissant 5 à part , on trouvera 4 et 5 sous 3 et 2 , qui , ajoutés à 10 , font 19. Jetant de nouveau les deux dés , si les points de dessus sont 4 et 1 , ajoutés à 19 , ils feront 24 ; laissant 4 à part , sous l'autre dé on trouvera 6 ; qui , joints à 24 , donnent 30. Puis jetant ce troisième dé , vous ajoutez son produit à la somme

précédente : on suppose que ce soit 2, on aura 32. Ce dé étant alors placé avec les deux autres, vous aurez, sur les trois, 5, 4 et 2, qui font 11 au total. A cette somme ajoutez 21 (trois fois 7) vous aurez aussi 32, somme pareille. Ce jeu pourroit encore se pratiquer avec un plus grand nombre de dés, en observant d'ajouter à 21 autant de fois 7 qu'on aura fait ajouter de fois les points opposés d'un dé: Mais il faut faire attention que les dés soient bien faits, c'est-à-dire que les points de dessus, joints à ceux de dessous, fassent toujours 7.

18. *De trois personnes qui ont pris des jetons ou des cartes, deviner combien chacune en a.* Dites à la troisième personne de prendre un nombre de jetons tel qu'elle voudra, pourvu que ce nombre puisse être divisé par 4 sans reste, comme seroient, par exemple, 8, 12, 16, 20, etc. Dites à la seconde personne de prendre autant de fois 7 jetons que la troisième en a pris de fois 4, et que la première en prenne autant de fois 13. Alors demandez que la première donne aux deux autres, sur ses jetons,

autant qu'elles en ont chacune ; puis, que la seconde donne aux autres autant de jetons qu'elles en ont chacune ; que la troisième fasse de même à l'égard des deux autres. Cette opération finie, prenez les jetons d'une des trois personnes, n'importe laquelle : la moitié de ces jetons sera le nombre de ceux qu'avoit la troisième personne au commencement ; dès-lors il sera aisé de deviner les nombres des deux autres , en prenant pour la seconde autant de fois 7, et pour la première autant de fois 13 qu'il y a de fois 4 au nombre du troisième connu.

—Exemple : le troisième a pris 12 jetons ; en 12 y ayant 3 fois 4 , le second prendra 21 ou 3 fois 7 , et le premier 39 ou 3 fois 13. Le premier donnant aux deux autres , sur ses 39 jetons , autant qu'ils en ont chacun , le troisième en aura 24 , le second 42 , et il en restera 6 au premier. Le second donne alors aux deux autres comme a fait le premier ; il se trouve que le troisième en a 48 , le premier 12 , et qu'il en reste 12 à l'autre ; enfin , le troisième opérant de même , chacun se trouvera

avoir 24 jetons , dont la moitié est le nombre à connoître.

19. *Deviner combien il y a de points en trois cartes que quelqu'un aura choisies.* Prenez un jeu de 52 cartes , et que quelqu'un en choisisse 3 , telles qu'il voudra. Dites-lui de compter les points de chaque carte choisie , et qu'à chacune il ajoute des cartes qui sont au talon, autant qu'il en faudra pour arriver au nombre 15 , y compris les points de ladite carte. Prenant alors le restant du jeu et en ôtant 4 cartes , le nombre des autres sera la somme des points des trois cartes choisies. Exemple. : Si les points des trois cartes étoient 4 , 7 , 9 , il faudroit , pour accomplir 15 à chaque carte , ajouter 11 cartes au 4 , au 7 en ajouter 8 , et au 9 en ajouter 6 ; il resteroit alors 24 cartes , desquelles en ôtant 4 , on auroit 20 , nombre égal à celui de 4 , 7 et 9 , qui sont les points des trois cartes choisies.

Si l'on veut faire ce jeu à 4 , 5 , 6 , ou plus de cartes , et soit que le jeu soit de 52 cartes plus ou moins , soit que le nombre à compléter soit 15 , 14 ou 12 ,

Il faut retenir la règle générale que voici : Multipliez le nombre que vous faites accomplir , par le nombre des cartes que l'on a choisies , et au produit ajoutez ce nombre des cartes choisies ; puis soustrayez cette somme de tout le nombre des cartes ; le reste sera le nombre de cartes qu'il vous faudra ôter de celles qui sont au talon , pour que les autres vous indiquent les points des cartes choisies. S'il ne reste rien après la soustraction , le nombre des cartes que le talon contient doit exprimer justement les points des cartes choisies. Au cas où le nombre des cartes se trouvant trop petit , la soustraction ne pourroit pas se faire , il faudroit ôter ce nombre de cartes , du produit de la multiplication , et en ajouter le *reste* , ainsi que le nombre des cartes choisies , à celui des cartes restantes.

20. *De plusieurs cartes disposées en plusieurs rangs, deviner laquelle on aura pensée.* On prend ordinairement 15 cartes , que l'on dispose en trois rangs de cinq cartes chacun. Faites penser une carte à quelqu'un , et qu'il vous dise en

quel rang elle est. Ramassez ensuite chaque rang l'un après l'autre, observant de mettre au milieu celui où est la carte pensée. Placez de nouveau toutes les cartes en trois rangs, en en posant une au premier, une au second, une au troisième; puis encore une au premier, une au second, une au troisième, et ainsi jusqu'à la fin. Demandez ensuite en quel rang est la carte pensée, et ramassez les cartes comme ci-dessus, en plaçant toujours au milieu le rang où est la carte pensée. Enfin rangez, comme il a été dit, les cartes que vous aurez ramassées, et demandez encore dans quel rang elle se trouve; il est clair alors qu'elle est la troisième de ce rang.

21. *Autre manière.* Prenez vingt cartes et les disposez de deux en deux sur la table. Dites à quelqu'un d'en penser deux, à condition que les cartes qu'il pensera se trouveront ensemble : cela fait, vous relevez les cartes de deux en deux sans les mêler, et vous les disposez dans l'ordre indiqué par les quatre mots latins figurés ici :

M	U	T	U	S
N	O	M	E	N
D	E	D	I	T
C	O	C	I	S

savoir, les deux premières à la place des deux *mm*, c'est-à-dire, la première du premier rang, et la troisième du second; vous mettez les deux secondes cartes à la place marquée par les deux *uu*, c'est-à-dire, la seconde et la quatrième du premier rang; et ainsi de suite, en mettant toujours chaque deux cartes à la place des chaque deux lettres semblables. Vos cartes étant toutes disposées, vous demandez dans quel rang ou dans quels rangs les cartes pensées sont placées. Si l'on vous dit, par exemple, qu'elles sont dans le premier et le second, vous voyez par le tableau,

que la première du premier rang et la troisième du second rang sont les cartes pensées , ce qui est indiqué par les deux lettres semblables. Si l'on vous dit qu'elles sont dans le premier et le dernier rang , les deux *ss* vous font voir que lesdites cartes sont les dernières de chacun de ces rangs. On peut , si l'on veut , faire penser des cartes à plusieurs personnes ; on les devinera aisément de la manière démontrée ci dessus.

La même récréation s'exécute avec 30 cartes , et en opérant de la même manière ; seulement alors il faut ajouter au tableau précédent les dix cases de chiffres suivantes , en les plaçant à gauche et en bas de ce même tableau.

5					
4					
3					
2					
1	1	2	3	4	5

Quand on a placé 20 cartes selon l'ordre

indiqué par les quatre mots latins, on place les dix autres cartes, d'après celui que les chiffres font connoître, c'est-à-dire, une carte sur chaque 5, puis une sur chaque 4, etc.

22. *Plusieurs cartes étant pensées par différentes personnes, deviner laquelle chaque personne aura pensée.* On suppose qu'il y ait quatre personnes qui veulent penser des cartes : prenez 4 cartes, et les montrant à la première personne, dites-lui qu'elle pense celle qu'elle voudra ; puis mettez à part ces quatre cartes : prenez-en quatre autres que vous présenterez à la seconde personne, puis 4 autres à la troisième, et 4 à la quatrième, en disant à chacune d'y penser une carte. Alors disposez sur quatre de front les cartes présentées à la première personne, et placez dessus de la même manière les cartes de la seconde personne ; puis celles de la troisième, et enfin celles de la quatrième : ensuite présentant à chaque personne les quatre paquets, demandez-lui dans lequel se trouve la carte qu'elle a pensée. Il est visible que la carte pensée par la première personne sera la

première du paquet , celle de la seconde personne la seconde du paquet , celle de la troisième sera la troisième , et celle de la quatrième , la quatrième du paquet où chaque personne aura déclaré qu'elle se trouve. On voit que la même chose peut se pratiquer avec un plus grand nombre de personnes.

23. *Autre manière.* Prenez le nombre de cartes que vous voudrez , et les montrez l'une après l'autre à celui qui voudra en penser une ; qu'il se souvienne la quantième est la carte qu'il retiendra. En même temps que vous lui montrez les cartes , comptez-les vous-même secrètement ; et quand il aura pensé , continuez à compter tant qu'il vous plaira : puis prenez les cartes que vous avez comptées , et dont vous savez le nombre ; posez-les sur celles que vous n'avez pas comptées , de telle manière qu'en voulant les recompter , elles se trouvent en sens contraire , c'est-à-dire que la dernière devienne la première , que la pénultième soit la seconde , et ainsi des autres. Alors demandez la quantième étoit la carte pensée ; et à coup sûr elle tom-

bera sous le nombre des cartes que vous aviez secrètement comptées , en observant, comme nous l'avons dit, de compter à rebours, et en mettant sur la première carte le nombre exprimant la quantiè^me étoit la carte pensée. Exemple : Vous avez pris les cartes A , B , C , D , E , F , G , H , I ; 1 , 2 , 3 , 4 , 5 , 6 , 7 , 8 , 9. Supposons que la carte pensée soit la quatrième D , et que vous ayez continué à compter jusqu'à 9. Demandez la quantiè^me étoit la carte pensée ; on vous dira la quatrième. Commençant donc à compter sur I ou la 9^e. carte, vous dites 4 sur celle ci , 5 sur H , 6 sur G , et ainsi jusqu'à 9 ou D , qui est la carte pensée.

24. *Autre manière.* Un jeu de cartes en contient 32 , dont 16 sont composées de nombres pairs , telles que le valet qui vaut 2 , le roi qui vaut 4 , les 8 et les 10 ; les 16 autres sont composées de nombres impairs , telles que la dame qui vaut 3 , l'as 1 , les 7 et les 9. Mettant donc séparément les cartes à nombre pair et celles à nombre impair, vous faites tirer à quelqu'un une carte d'un de ces paquets, et à une autre per-

sonne une carte de l'autre paquet. Substituant alors adroitement un paquet à l'autre, vous présentez à la personne qui a pris dans le paquet à nombre pair, celui à nombre impair, et réciproquement, en disant à chacune d'y mêler la carte qu'elle a prise : il sera facile de la reconnoître et de la montrer.

25. *Autre manière.* Dites que l'on mette en un rang sur la table, et à votre insu, autant de cartes que l'on voudra ; puis, qu'on en fasse une autre rangée qui contiendra une carte de plus que la première. Dites ensuite que l'on enlève du premier rang le nombre de cartes que vous voudrez ; cela fait, qu'on ôte du second rang autant de cartes qu'il en reste au premier, et enfin qu'on enlève toutes les cartes qui restent au premier rang : vous devez être sûr alors qu'il reste sur la table un nombre de cartes pareil à celui que vous avez dit d'enlever la première fois, et une de plus. On voit que la carte ajoutée au second rang ne sert qu'à couvrir le jeu ; on pourroit en faire mettre deux ou trois si l'on vouloit. Exemple : On a fait une rangée de dix cartes,

la seconde rangée est de onze. Dites qu'on ôte six cartes à la première, il y en restera quatre : faites ôter du second rang autant de cartes qu'il en reste au premier, savoir, quatre ; puis, qu'on enlève les quatre cartes du premier rang ; il ne restera plus sur la table que sept cartes. Il en est de même pour tous les autres cas semblables.

26. *Partager par moitié 8 pintes de vin, avec trois vases inégaux, l'un de 8 pintes, le second de 5, et l'autre de 3.* Soit le vase de 8 pintes nommé A, celui de 5 pintes B, celui de 3 pintes C. Prenez A et versez en B autant que celui-ci en peut tenir ; prenez B et emplissez C ; versez dans A ce qui est en C ; et ce qui resté dans B, c'est-à-dire deux pintes, mettez-le dans C. Emplissez encore B du vin qui est dans A, et de celui qui est en B achevez d'emplir C : puisque C avoit déjà deux pintes, il n'en recevra plus qu'une, et il restera juste en B 4 pintes, moitié que l'on vouloit avoir.

27. *Autre manière d'opérer.* Versez de A en C, — de C en B, — de A en C, — de C en B, — de B en A, — de C en

B, — de A en C; — il doit rester 4 pintes en A.

28. *Partager par moitié 12 pintes de vin avec trois vases inégaux, l'un de 12 pintes, l'autre de 7, et l'autre de 5.* Soit donné un vase de 12 pintes D, un de 7 pintes S, un de 5 pintes C : versez de D en C, — de C en S, — de D en C, — de C en S, — de S en D, — de C en S, — de D en C, — de C en S, — de S en D, — de C en S, — de C en D, — de D en S. — Vous aurez la moitié ou six pintes en S. — Il n'est pas absolument nécessaire que les deux petits vases égalent à eux deux la capacité du grand vase ; en voici la preuve. Au lieu des deux vases S et C, prenez-en un de 8 pintes et l'autre de 5, et versez de la bouteille de 12 pintes en celle de 8. — De celle de 8 en celle de 5. — De celle de 5 en celle de 12. — De 8 en 5. — De 12 en 8. — De 8 en 5. — Il doit rester 6 pintes dans la bouteille de 8.

29. *Le piquet sans cartes.* Pour se rendre le maniement des chiffres familier, on s'exerce quelquefois au jeu suivant. Deux personnes conviennent

de dire l'une après l'autre un nombre qui n'excédera pas dix inclusivement, et celui qui arrive le premier à 100 a gagné la partie. Nous allons donner le moyen de gagner chaque fois à ce jeu contre quelqu'un qui ne connoitra pas la ruse. Il s'agit d'ajouter un au nombre convenu, qui est ici 10; il viendra 11, qu'il faut soustraire continuellement du nombre auquel on veut atteindre, qui est cent. Vous aurez alors 89, 78, 67, 56, 45, 34, 23, 12 et 1. Cela posé, si vous commencez à dire 1, votre adversaire ne pourra plus vous empêcher d'arriver aux nombres ci dessus; et ayant soin de les accrocher chaque fois, il est démontré que vous arriverez infailliblement à 100 avant lui. Si c'est à lui à donner le premier chiffre, vous en dites ensuite un qui vous fasse arriver à 12; et dès-lors il ne pourra plus vous empêcher d'arriver à 23, 34, 45, etc. et de là à 100. Il n'est pas essentiellement nécessaire de s'arrêter à tous les nombres reconnus propres à faire gagner; on peut en dire à volonté, en commençant; il suffit d'en accrocher quelques-uns vers la fin: car dès que

vous aurez pu compléter 67 par exemple, votre adversaire ne pourra plus vous empêcher d'aller à 100. On peut jouer à ce jeu avec d'autres nombres quelconques : le nombre qu'on ne peut pas passer peut être celui qu'on voudra, et de même de celui auquel on doit atteindre. Pour gagner alors, les procédés sont les mêmes. On ajoute 1 au nombre fixe, et on le soustrait continuellement du nombre auquel il faut arriver : les sommes qui proviendront de ces soustractions continues, indiqueront les différens points qu'on devra accrocher.

30. *Deviner un nombre pensé.* Faites penser un nombre ; faites ôter un à ce nombre ; faites doubler le reste : qu'on ôte encore un de ce double, et qu'on ajoute au reste le nombre pensé ; demandez ensuite quel est le nombre provenu de cette addition ; ajoutez-y 3, et le tiers sera le nombre pensé. — Exemple : On a pensé 5 ; qu'on en ôte 1, reste 4 ; qu'on double, c'est 8 ; qu'on ôte 1, reste 7, auquel ajoutant le nombre pensé 5, on a 12 : si vous ajoutez 3, il vien-

dra 15; et alors le tiers de 15 est 5, nombre cherché.

31. *Trois cartes ayant été présentées à trois personnes, deviner celle que chacune aura prise.* On doit savoir quelles cartes ont été présentées : il faudra appeler l'une A, l'autre B, et la troisième C. On laisse néanmoins la liberté aux trois personnes de choisir chacune en particulier la carte qu'elle voudra. Ce choix fait, donnez à la première personne le nombre 12, à la seconde le nombre 24, et à la troisième le nombre 36. Dites ensuite à la première personne d'ajouter ensemble la moitié du nombre de celle qui a pris la carte A, le tiers du nombre de celle qui a pris la carte B, et le quart du nombre de celle qui a pris la carte C; et demandez-lui la somme qui proviendra de cette addition. Or, cette somme sera une de celles marquées au tableau ci-après, qui indique que si cette somme, par exemple, est 25, la première personne aura pris la carte B, la seconde la carte A, la troisième la carte C; que si cette somme est 29, la première personne

64 1^{re} PARTIE. RÉCRÉATIONS

à pris la carte C, la seconde la carte B, la troisième la carte A ; et ainsi des autres.

Sommes.	1 ^{re} .	2 ^e .	3 ^e .	Personnes
	12.	24.	36.	Nombres.
23. . . .	A.	B.	C.	
24. . . .	A.	C.	B.	
25. . . .	B.	A.	C.	
27. . . .	C.	A.	B.	
28. . . .	B.	C.	A.	
29. . . .	C.	B.	A.	

32. De seize cartes, deviner celle que quelqu'un aura pensée.

A. B.	C. B. D.	E. B. F.	H. B. I.
o o	o o o	o o o	o o ()
o o	o o o	() o o	o o o
o o	() o o	o o o	o o o
o o	o o o	o o o	o o o
() o	o	o	o
o o	o	o	o
o o	o	o	o
o o	o	o	o

Disposez vos cartes en deux rangs de

8 chaque , comme il est marqué à la figure (A B). Demandez ensuite à celui qui aura pensé la carte , dans quel rang elle est. S'il dit qu'elle est dans le rang A , levez les cartes de cette rangée , et disposez-les sur deux lignes de 4 cartes chaque , aux deux côtés de la colonne B , comme vous voyez C et D. Demandez encore en quel rang est la carte pensée : si l'on répond qu'elle est dans le rang C , levez cette rangée et celle D , de manière que les cartes de chaque rang ne se trouvent pas mêlées. Vous commencerez ensuite à poser les cartes de la rangée C alternativement , une en E , l'autre en F , puis en E , puis en F , et de même des 4 cartes de la rangée D. Demandez encore en quel rang se trouve la carte pensée ; et si l'on vous dit qu'elle est dans le rang E , levez les cartes comme il vient d'être expliqué , et disposez-les de même en H et I. Demandez enfin en quel rang est la carte pensée ; elle doit être nécessairement la première de la rangée où l'on dira qu'elle se trouve. On opérera de même si la carte est pensée dans la colonne B. Nous avons supposé que la

carte pensée, dans l'exemple que nous donnons, étoit la cinquième en A, comme il est marqué par le signe différent ; et ce même signe indique les différentes places que la carte pensée a parcourues dans le cours de l'opération.

33. *Jeu de multiplication.* Vous proposerez à une personne de multiplier par tel nombre à son choix, une des trois sommes que vous lui donnerez par écrit. Vous lui direz de rayer tel chiffre qu'elle voudra dans le produit de sa multiplication, en la laissant maîtresse d'arranger à sa fantaisie les chiffres restans de ce produit après la défalcation du chiffre rayé. Cette opération finie, vous vous ferez donner les chiffres du produit ainsi brouillés, et vous opérerez comme il est dit à l'exemple qui suit. Vous observerez bien que les chiffres qui composeront chacune des trois sommes, doivent, ajoutés les uns aux autres, former ; sans plus ni moins, le nombre 18. Exemple : soient les trois sommes proposées, celles ci-après :

315,423.

$\underbrace{\quad\quad}$
 $\underbrace{\quad\quad}$
 9. 9.
 $\underbrace{\quad\quad}$
 18.

132,354.

$\underbrace{\quad\quad}$
 $\underbrace{\quad\quad}$
 9. 9.
 $\underbrace{\quad\quad}$
 18.

252,144.

$\underbrace{\quad\quad}$
 $\underbrace{\quad\quad}$
 9. 9.
 $\underbrace{\quad\quad}$
 18.

En supposant que la somme choisie pour être multipliée soit celle de..... 132,354
 et que le multiplicateur soit..... 7

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

Supposez maintenant que le chiffre qu'on aura rayé soit le 6 ; les chiffres restans formeront le total de 92,478.

Comme vous laisserez la personne maîtresse d'arranger lesdits chiffres dans tel ordre qu'elle voudra , supposez encore qu'elle vous les remettra mêlés ainsi, 79,482. Vous comptez à part vous lesdits chiffres , en disant : 7 et 9 font 16 ; vous laissez 9 , il reste 7 ; 7 et 4 font 11 ; vous ôtez 9 , reste 2 ; 2 et 8 font 10 , ôtez 9 , il reste 1 ; 1 et 2 font 3 ; pour arriver à 9 il manque 6 , et ce nombre est celui que l'on a rayé au produit de la multiplication. Il seroit tout aussi

simple d'ajouter ensemble les chiffres de la somme , et de diviser ensuite le total par 9. Ce qui manqueroit au reste pour arriver à 9 seroit le nombre effacé ; exemple :

$$\begin{array}{r} \text{Addition.} \left\{ \begin{array}{l} 7 \\ 9 \\ 4 \\ 8 \\ 2 \end{array} \right. \\ \hline 30 \end{array} \quad \text{Division.....} \left\{ \begin{array}{l} 30 \\ 9 \\ 3 \end{array} \right.$$

34. *Autre jeu de multiplication.* On peut faire le même jeu d'une autre manière, et il est encore plus agréable. On laisse à la personne la faculté de choisir elle-même la somme qu'elle veut multiplier, à condition qu'elle vous la montrera, et que vous serez libre d'y ajouter un chiffre. Pour lors, en supposant que la somme choisie soit 789788, vous réunissez ce qui manque à chaque chiffre pour arriver à 9, et du total vous en formez un nombre que vous ajoutez à la somme proposée. Remarquez bien toutefois que si le résultat de l'addition de

ces manques vous donnoit 9 exactement, vous n'auriez rien à ajouter, et vous laisseriez faire la multiplication sur la somme choisie telle qu'elle seroit : de même, si ce résultat vous donnoit plus de 9, vous n'auriez à ajouter que le nombre excédant, et vous laisseriez le 9 de côté. Revenons à l'exemple : dans la somme supposée, pour arriver à 9, il manque à 7 le nombre 2, à 8 celui 1, à 9 rien, à 7 — 2, à 8 — 1, à 8 — 1 ; vous avez 2, 1, 2, 1, 1, qui, réunis ensemble, forment 7 : ce sera donc un 7 que vous aurez à ajouter, et vous le poserez au commencement ou à la fin, à volonté. Remettant alors cette somme à la personne, vous lui dites de prendre tel multiplicateur qu'elle voudra, et d'effacer un chiffre sur le produit de sa multiplication. Elle pourra aussi mêler les chiffres à sa fantaisie. Pour deviner le chiffre effacé, vous suivez les procédés indiqués au jeu précédent. Par la même raison, on pourroit laisser rayer 2 chiffres et même plus, pourvu que leur somme réunie n'excédât pas 9, et l'on en devineroit de même le total.

35. *Addition faite d'avance.* Vous

galez avec une personne de mettre par écrit, et avant que les chiffres soient posés, le total d'autant de sommes qu'il lui plaira, dont elle posera la moitié et vous l'autre. Pour parvenir à ce résultat ingénieux, vous opérez comme il est dit à l'exemple suivant.

Soit convenu que la personne posera cinq rangées, de cinq chiffres chacune: vous multiplierez 5 fois 5 par 9, ou, ce qui est la même chose, 5 fois 9 par 5, comme il suit :

$$\begin{array}{r} 99999 \\ 5 \\ \hline \text{Produit} \dots\dots\dots 499995 \end{array}$$

Cela fait, vous déclarez que ce produit sera le total de l'addition qui va être faite. Alors prenant les cinq séries de chiffres de votre adversaire, vous formez avec les nombres qui manquent aux chiffres desdites séries pour arriver à 9, et cela un à un, en commençant par le premier à gauche, vous formez, dis je, vos cinq rangées, comme vous voyez à l'exemple ci-après, c'est-à-dire, comme de 7 pour aller à 9, il manque

2, vous posez 2; de 0 à 9 c'est 9; de 0 à 9, *idem*; de 2 à 9. c'est 7; de 8 à 9, c'est 1, que vous posez à mesure et ainsi jusqu'à la fin. Preuve :

70028	
85436	
23617	
62202	
19869	
<hr style="width: 100%;"/>	
29971	
14563	
76382	
37797	
80130	
<hr style="width: 100%;"/>	

Total..... 499995

36. *Carrés magiques*. Pour savoir de combien de manières 9 personnes peuvent se ranger dans une chambre, il n'y a qu'à multiplier les 9 premiers chiffres les uns par les autres, c'est-à-dire le premier par le second, puis le second ainsi multiplié, par le troisième; et suivre jusqu'à neuf : on trouvera que ces neuf personnes peuvent s'y ranger de 362,880 manières. Si elles étoient dix, ce seroit dix fois ce dernier nombre. Cela posé,

dites à quelqu'un de ranger les 9 premiers chiffres positifs de telle manière qu'il se trouve 15 de tous côtés. Si cette personne ignore la manière d'opérer, elle courra risque de passer plus d'un jour pour y parvenir, à moins qu'un hasard particulier ne vienne la secourir. Ce sera bien pis si vous lui en donnez 49. Or l'on peut parvenir à ce but en moins de trois minutes, et nous allons donner la manière de procéder. Il en résulte ce que l'on appelle *carrés magiques*, espèces de talismans auxquels les Pythagoriciens attachoient des propriétés mystérieuses. — Pour ranger les 9 premiers chiffres de manière que de toute part ils présentent 15, vous formez d'abord un carré de 9 cases; puis à chaque face du carré, vous ajoutez une case: plaçant ensuite obliquement vos chiffres dans leur ordre naturel, comme vous voyez à la figure première, vous transportez chaque chiffre contenu dans les cases détachées du carré, à la case vide du carré qui lui est diamétralement opposée, c'est-à-dire, 1 occupera la case blanche qui est au-dessus de 9, et celui-ci la case blanche qui est au-dessous de

1 ; de même 7 occupera la case qui est à côté de 3, et 3 celle qui est à côté de 7 ; et vous aurez le carré figure deuxième, où 15 se trouve dans tous les sens.

Figure I.

1		
4	2	
7	5	3
8	6	
9		

Figure II.

A	4	9	2	C
	3	5	7	
D	8	1	6	B

Chaque colonne du carré, prise de droite à gauche, de gauche à droite, de bas en haut, de haut en bas, de A en B et de C en D, présente toujours le nombre 15. Il n'est pas uniquement nécessaire, pour former le carré magique à neuf cases, de se servir des neuf premiers

chiffres ; on peut en former avec telle série de chiffres que l'on voudra , pourvu qu'ils se suivent exactement , ou bien qu'ils soient pris en proportion arithmétique ou géométrique ; par exemple, 1, 3, 5, 7, etc. ou 13, 17, 21, etc. ou 2, 4, 6, 8, etc. Cette règle est générale pour tous les carrés magiques dont nous allons parler.

On n'est pas non plus circonscrit dans le nombre de neuf cases ; on peut voir , d'après les données ci-dessus , que la combinaison peut s'opérer d'une infinité de manières. Voulez-vous , par exemple ; former un carré magique à 25 cases ? Prenez les 25 premiers chiffres , ou 25 autres chiffres dans les proportions indiquées ci-dessus. Formez ensuite un carré distribué en 25 cases , et à chacune de ses faces adaptez quatre cases détachées , comme il se voit à la figure III. Placez vos chiffres obliquement de 5 en 5 , et , cette opération terminée , transportez chaque chiffre des cases détachées , dans la case vide du carré qui lui est diamétralement opposée , et vous aurez un carré semblable à celui de la figure IV.

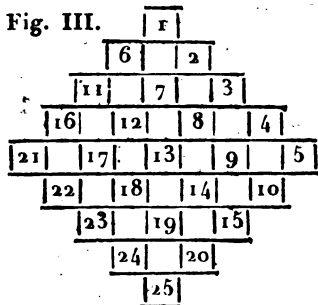
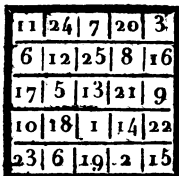


Figure IV:



De quelque côté qu'on prenne les colonnes de la figure IV, on trouvera toujours 65. Si au lieu des 25 premiers chiffres, vous prenez les 25 de 7 à 31, vous aurez un carré qui vous donnera 95 de tous côtés (figure V): si vous prenez vos 25 chiffres en progression de 13, 17, 21, etc., vous aurez 305 de tous côtés (figure VI):

Figure V.

17	30	13	26	9
10	18	31	14	22
23	11	19	27	15
16	24	7	20	28
29	12	25	8	21

Figure VI.

53	105	37	89	21
25	57	109	41	73
77	29	61	93	45
49	81	13	65	97
101	33	85	17	69

Enfin, si l'on veut former un carré à 49 cases, on suivra toujours la même marche : adaptant neuf cases à chaque face du carré, et plaçant les chiffres obliquement de 7 en 7, comme on le voit figure VII, on obtiendra le carré fig. VIII, qui donne 175 de tous côtés.

Fig. VII.

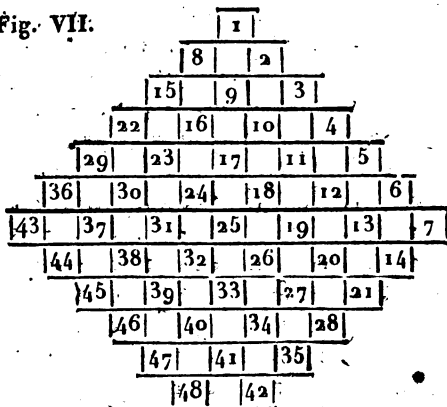


Fig. VIII.

22	47	16	41	10	35	4
5	23	48	17	42	11	29
30	6	24	49	18	36	12
13	31	7	25	43	19	37
38	14	32	1	26	44	20
21	39	8	33	2	27	45
46	15	40	9	34	3	28

Mais il faut bien observer ici qu'on ne doit transporter que les derniers les 4 chiffres qui remplissent les cases des 4 extrémités; savoir, 1, 7, 43, 49. Vous placerez d'abord les autres chiffres contenus dans les cases hors du carré, aux cases vides qui leur sont diamétralement opposées, en dedans du carré : puis vous placerez de la même manière les quatre chiffres restans dans les 4 cases du carré qui demeureront vides. Et pour plus d'exactitude, notez bien que si votre carré est divisé de 3 en 3 cases, le chiffre à transporter se place à la quatrième case directement opposée; s'il est divisé par 5, le chiffre se place à la sixième; s'il est divisé par 7, il se place à la huitième case, etc.

On a remarqué que les séries des chiffres dont nous nous sommes servis pour former les carrés précédens, étoient toujours en nombre impair : on fait aussi des carrés en prenant une quantité paire de chiffres, soit de suite, soit en proportion arithmétique. Mais la manière de les former est différente. Ayant dressé un carré de huit cases (figure IX), vous commencez par la

première case à gauche en A ; vous placez 1 , et vous laissez deux cases blanches ; vous placez 4 et vous laissez 8 cases blanches ; vous placez 13 , laissez 2 cases blanches , et posez 16 ; vous posez ensuite les quatre chiffres du centre comme il est marqué à la figure IX. Allant ensuite à droite en B , vous comptez 1 , 2 , 3 , 4 , 5 , etc. , en observant de placer chaque chiffre dans la colonne vide sur laquelle vous le nommez. Par exemple , ayant nommé 1 sur la case où est 16 , vous placez 2 et 3 sur les deux cases vides qui suivent immédiatement ; vous nommez 4 sur 13 ; et allant toujours de droite à gauche , vous posez 5 à la première case vide , et ainsi de suite ; et le carré , ainsi formé , vous donne 34 de tous côtés , comme on le voit à la figure X.

Fig. IX.

1			4
	6	7	
	10	11	
13			16

Fig. X.

1	15	14	4
12	6	7	9
8	10	11	5
13	3	2	16

Nous ne pousserons pas plus loin nos exemples sur les carrés magiques. Nous en avons assez dit pour donner au lecteur intelligent le moyen de s'exercer lui-même à ces ingénieuses combinaisons.

37. *Arrangement difficile de seize cartes.* Les carrés magiques offrent l'idée de plusieurs jeux de cartes, qui peuvent donner lieu à des gageures de société. Donnez à une personne toutes les figures et les quatre as d'un jeu de cartes, et pariez qu'elle ne les arrangera pas, dans un espace de temps donné, de manière que de quelque façon qu'on les prenne, soit du haut en bas, soit de droite à gauche, soit d'un angle à l'autre, il se

trouve toujours roi , dame , valet et as , et que l'on trouve dans ces différens sens une carte de chaque série , c'est-à-dire , pique , trèfle , carreau et cœur. Il faudra qu'un hasard particulier serve votre adversaire pour lui faire gagner la ga- geure. Voici comme les cartes doivent être posées :

Valet carreau.	As cœur.	Roi pique.	Dame trèfle.
Dame pique.	Roi trèfle.	As carreau.	Valet cœur.
As trèfle.	Valet pique.	Dame. cœur.	Roi carreau.
Roi cœur.	Dame carreau.	Valet trèfle.	As pique.

38. *Disposition ingénieuse pour cor- riger le hasard.* Quinze François et quinze Anglois se trouvent sur un même vaisseau ; il survient une tem- pête , et l'on décide qu'il faut jeter à la

mer la moitié des personnes qui sont dans le vaisseau , afin de sauver le reste. Le capitaine , qui est François , voudroit conserver tous ceux de sa nation. Comment s'y prendra-t-il pour sauver les apparences , et pour ne point être taxé d'injustice par les Anglois ? Le voici. Il propose à ses 30 compagnons de tirer au sort entre eux , c'est-à-dire que , se rangeant par ordre , on compte de 9 en 9 , et que le neuvième soit toujours sacrifié. Puis il les dispose dans l'ordre indiqué par le vers suivant :

Populeam virgam mater regiam ferebat.

Où par ceux-ci :

Mort , tu ne failliras pas

En me livrant au trépas.

On donne aux différentes voyelles une valeur , c'est-à-dire , A vaut 1 , E vaut 2 , I vaut 3 , O vaut 4 , U vaut 5. On place ensuite alternativement pour O 4 François , pour U 5 Anglois , pour E 2 François , et ainsi de suite. Les trente individus ainsi disposés , et en roulant tou-

jours par 9, le neuvième ne sera jamais un François.

Le même calcul peut s'appliquer à tous les nombres. Supposez que, sur 24 personnes, on en veuille rejeter 6 en comptant de 8 en 8. Rangez 24 zéros sur une ligne; puis, comptant depuis le premier jusqu'au huitième, effacez ce dernier, et continuez cette opération, en roulant, jusqu'à six fois: les zéros effacés vous présenteront les places à assigner aux six individus à rejeter. Et ainsi des autres cas.

CHAPITRE IV.

Singularités remarquables dans les progressions arithmétiques et géométriques, etc. etc.

Tout nombre est exactement la moitié de deux autres pris à égale distance, l'un au-dessus, l'autre au-dessous. Par exemple, 7 est la moitié de 8 et 6, de 9 et 5, de 10 et 4, de 11 et 3, de 12 et 2, de 13 et 1. Vous voyez par la même raison que si vous rangez sur une ligne une série de chiffres, soit pris de suite,

soit pris de 2 en 2 , de 3 en 3 , etc. , le premier et le dernier , le second et l'avant-dernier , et ainsi de suite , en revenant vers le centre , présenteront toujours la même somme. Ainsi ,

2. 4. 6. 8. 10. 12. 14. 16. 18

pris comme nous l'avons dit , donnent toujours 20.

Prenez 32 chiffres , et rangez-les de la manière indiquée pour les carrés magiques pairs , en observant seulement de les poser de deux en deux , vous aurez la figure suivante. :

1.	2.	30.	29.	28.	27.	7.	8.
24.	23.	11.	12.	13.	14.	18.	17.
16.	15.	19.	20.	21.	22.	10.	9.
25.	26.	6.	5.	4.	3.	31.	32.

Vous y trouvez dans chaque colonne de haut en bas 66 , dans chaque colonne de droite à gauche 132 ; le premier chiffre de la première rangée et le dernier de la quatrième , le second et l'avant-dernier , et ainsi de suite , en revenant vers le centre , donnent toujours 33 : il en sera de même si vous prenez le dernier de la première série.

et le premier de la quatrième, et ainsi de suite; ou le premier de la seconde rangée et le dernier de la troisième, et réciproquement.

Demandez à une personne combien elle croiroit mettre de temps pour disposer, de six pieds en six pieds en ligne droite, 120 pierres qui sont en un tas, en les prenant une à une, et en allant à chaque fois les mettre à la place requise, et ensuite pour les rapporter au tas aussi une à une. Cette opération ne lui paroitra pas, au premier abord, demander un long espace de temps. Néanmoins, calcul fait, elle aura à parcourir 17 lieues et un quart, en comptant 5 pieds pour un pas géométrique, et 2000 pas pour la lieue.

Tout le monde connoît les nombres excessifs auxquels on arrive par la progression géométrique, lorsqu'on atteint une certaine somme. Nous ne nous y arrêterons donc pas. Un homme qui vendroit son cheval à raison des 24 clous de ses pieds, en prenant un liard pour le premier, 2 pour le second, 4 pour le troisième, 8 pour le quatrième, et ainsi de suite en doublant toujours,

vendrait son cheval fort cher ; on pourra s'en assurer si l'on veut prendre la peine de le compter.

Si l'on s'avisait d'acheter 64 arpens de terre à raison d'un grain de blé par arpent en doublant toujours, on ne trouveroit pas en Europe la centième partie des grains qu'il faudroit pour remplir un tel engagement. La quantité s'en élèveroit à 130 mille fois plus que la France n'en produit.

On prouve arithmétiquement que sur une grande réunion d'hommes, il y en a deux avec un nombre de cheveux égal, pourvu que celui qui est le mieux fourni en cheveux, en ait pourtant un de moins que le nombre des hommes réunis. Pour ne pas nous perdre dans les chiffres, raisonnons par supposition. Il y a cent hommes ; dont le plus chevelu n'a que 99 cheveux : laissons un homme, et n'en considérons que 99 ; or un peu d'attention démontre, ou qu'ils auront tous un nombre inégal de cheveux, ou qu'il y en aura qui en auront autant les uns que les autres, et dans ce dernier cas, la proposition est prouvée. Dans le premier cas, il faudra

que le premier n'ait qu'un cheveu, l'autre 2, l'autre 3, et ainsi de suite jusqu'au 99^e; et le centième ne pouvant avoir plus de 99 cheveux, il faudra nécessairement qu'il en ait autant que l'un de ses 99 compagnons.

Quatre peintres, quatre musiciens et quatre imprimeurs font route ensemble : ils ont tous de l'argent, mais aucun n'a plus de 11 sous : il faut nécessairement, d'après ce que nous venons de dire, qu'il y en ait deux qui aient une même somme.

2 ajouté à 2 fait 4; 2 multiplié par 2 fait aussi 4; propriété qui ne se rencontre dans aucun autre nombre.

Les nombres 5 et 6 sont appelés circulaires, parce qu'étant multipliés par eux-mêmes et par leurs produits, les sommes qui en résultent sont toujours terminées par 5 et 6. Ainsi 5 fois 5 font 25, 25 fois 25 font 625, 6 fois 6 font 36, 36 fois 36 font 1296.

Le nombre 6 est le premier de ceux qu'on appelle *nombres parfaits*, c'est-à-dire égaux à toutes leurs parties aliquotes, car 1, 2, 3 donnent aussi le nombre 6. Ces nombres sont très-rare,

et depuis 1 jusqu'à 40 millions, on n'en compte que sept, savoir, 6, 28, 486, 8128, 130816, 1996128, 33550336; et remarquez bien que chacun de ces nombres se termine toujours par 6 et 8 alternativement.

Le nombre 9 présente aussi une propriété singulière. Prenez tel nombre que vous voudrez; considérez ses chiffres ensemble ou séparés; et vous verrez que si 27 fait 3 fois 9, 2 et 7 font aussi 9; 36 fait 4 fois 9, 3 et 6 font aussi 9; 45, 5 fois 9, et 5 et 4 aussi 9: vous verrez de même que si 29 surpasse 3 fois 9 de 2 unités, de même 2 et 9 surpassent 9 de 2 unités; si 24 est moindre que 3 fois 9 de 3 unités, 2 et 4 est moindre que 9 de 3 unités; et ainsi du reste.

Ainsi, pour multiplier le nombre de 9 par un autre quelconque, il faut dans la première dizaine, c'est-à-dire jusques et compris dix fois 9, ôter 1 du nombre multiplicateur, et ajouter à la suite du restant de quoi faire 9 par l'addition des deux chiffres; dans la deuxième dizaine ôter 2, dans la troisième ôter 3, et ainsi de suite; observant que quand

le nombre multiplicateur finit par 1, il faut que le résultat finisse par 9, et qu'il y ait au moins de quoi faire 2 fois 9 par l'addition de tous les chiffres du produit. Par exemple : 7 fois 9... de 7 ôtez un, reste 6... il manque 3 pour faire 9... ajoutez ce nombre à 6, vous aurez 63. — 18 fois 9... de 18 ôtez 2, reste 16... il manque 2 pour faire 18... ajoutez ce nombre à 16, vous aurez 162. — 61 fois 9... de 61, ôtez 7, reste 54, qui font 9; mais comme il le faut au moins 2 fois, ajoutez 9 à 54, vous aurez 549. — 156 fois 9... ôtez 16, attendu que c'est la seizième dizaine; reste 140, qui font 5; il manque 4, ajoutez-les à 140, vous aurez 1404. — Si le multiplicateur contient un nombre exact de dizaines, après en avoir retranché le nombre requis d'unités, on ajoute seulement un zéro au restant. Ainsi 40 fois 9 font 360.

Le nombre 11, multiplié par les 9 premiers chiffres, donne toujours au produit deux chiffres semblables au multiplicateur. Ainsi 2 fois 11 font 22; 3 fois 11, 33; 4 fois 11, 44; 5 fois 11, 55.

Les parties aliquotes de 220, qui sont 110, 55, 44, 22, 20, 11, 10, 5, 4, 2, 1, ajoutées ensemble, font 284; et les parties aliquotes de 284, qui sont 142, 71, 4, 2, 1, ajoutées ensemble, donnent 220.

Observations curieuses.

Le nombre de cheveux sur une tête ordinaire est de 140 mille.

Le nombre d'abeilles dans un bon essaim est de 30 mille.

Le nombre de grains de blé dans un boisseau est de 200 mille.

Un volume de l'Encyclopédie, de 700 pages *in-4°* de petit romain, contient 3 millions et demi de lettres.

La taille moyenne des hommes est de 5 pieds 2 pouces.

560 livres de blé donnent 420 livres de farine, 126 de son; il y a 14 livres de déchet; il en vient 550 livres de pain.

Le mot françois *Hainaut* peut s'écrire de 2304 manières, en se prononçant de même.

Le nombre des œufs d'une morue ordinaire est de 9 millions 300 mille.

Un tonneau qui a intérieurement 24 pouces en tous sens, contient 226 pintes de 48 pouces cubes. En augmentant d'un pouce le diamètre, on a 19 pintes de plus; en augmentant d'un pouce la longueur, on a 9 pintes de plus. Ces trois nombres suffisent pour jauger presque tous les tonneaux qu'on emploie dans le commerce. On suppose que 24 pouces sont le milieu entre le diamètre du milieu et celui des extrémités

Une meule de moulin qui a six pieds et fait un tour par seconde, a une vitesse de 19 pieds par seconde.

Un boulet de 24 parcourt 1300 pieds au sortir du canon.

Un vaisseau, bon voilier, avance d'environ 19 pieds par seconde.

Un lévrier parcourt 88 pieds par seconde.

La vitesse d'un homme qui se promène est de 4 pieds par seconde.

Celle d'un bon cheval de cabriolet, 19 pieds par seconde, ou mille toises en 8 minutes.

Celle des chevaux des courses d'An-

gleterre, 42 pieds par seconde, ou 4 milles anglois (de 830 toises chaque) en 6 minutes.

La vitesse qu'un homme peut donner à une petite pierre lancée de toutes ses forces, est de 60 pieds.

La flèche des Invalides de Paris a 324 pieds au-dessus du pavé.

Le sommet du Panthéon a 244 pieds au-dessus du pavé, et 335 au-dessus des moyennes eaux de la Seine.

La balustrade de la tour méridionale de Notre-Dame est de 204 pieds 6 pouces au-dessus du pavé, et de 223 pieds 3 pouces au-dessus des moyennes eaux de la Seine.

La plate-forme de l'Observatoire est de 185 pieds 3 pouces au-dessus des moyennes eaux de la Seine.

La hauteur de l'eau de la Seine étoit, au 25 décembre 1740, de 25 pieds 3 pouces, et d'un pied 9 pouces en 1767, au pont des Tuileries. La différence est de 23 pieds et demi. C'est la plus grande variation de la Seine dans ce siècle-ci. Ses hauteurs dans les grandes inondations, suivant les marques qui sont sur le port au blé, rapportées à l'échelle de

pont de la Tournelle, reyiennent aux
 quantités suivantes : En 1658 . . . 25 pieds
 10 pouces. — 1740 23 pieds 3
 pouces. — 1651 23 pieds 1 pouce.
 — 1711 22 pieds 3 pouces. —
 1784 20 pieds 9 pouces. — 1764
 20 pieds 11 pouces. — 1751 19 pieds
 11 pouces. — 1749 16 pieds 5 pouces.
 — 1802 23 pieds 2 pouces. — Les
 basses eaux, dans les plus grandes sé-
 chereses, répondoient en 1719 à zéro
 de l'échelle du pont de la Tournelle ;
 mais en 1731, la rivière descendit de
 5 pouces et demi au-dessous ; et le 6 jan-
 vier 1767, elle fut jusqu'à 10 pouces au-
 dessous de ce même zéro.

On estime communément la hauteur
 de l'atmosphère jusqu'à l'endroit où elle
 peut réfléchir la lumière, 15 lieues de
 2283 toises chacune ; et jusqu'à l'endroit
 où elle peut supporter des nuages, deux
 lieues environ.

Les montagnes suivantes ont en hau-
 teur au-dessus du niveau de la mer ;
 savoir : le Mont-Blanc, 2391 toises. —
 Le Mont-Cénis, 1807. — Les plus hauts
 sommets des Pyrénées, 1763. — L'Etna,
 en Sicile, 1713. — Monte-Rotondo, en

Corse, 1549. — Le Pic du midi de Bigorre, 1506. — Le Mont-Liban, 1500. — Le Mont-Saint-Gothard, 1431. — Le Mont-d'Or, 1048. — Le Puy-de-Dôme, 730. — Les plus hautes montagnes des Vosges, 720. — Les plus hautes du Jura, 386.

Les moyennes eaux de la Seine sont 103 pieds au-dessus du niveau de la mer.

Meudon est 500 pieds au-dessus de ces eaux.

Le Mont-Valérien, 492 pieds.

Le sommet de la Pyramide de Montmartre, 289 pieds.

Montmorency, 499 pieds.

La tour de Strasbourg a 440 pieds de hauteur au-dessus du pavé.

La croix de Saint-Pierre de Rome, 378 pieds.

La grande pyramide du Caire, 468 pieds.

On estime que la hauteur d'un vaisseau françois de 110 canons est de 225 pieds au-dessus de la quille, et de 200 pieds au-dessus de l'eau.

La population des quatre parties du monde est d'environ un milliar d'ha-

bitans. On en compte pour l'Asie environ 600 millions, pour l'Afrique 100 millions, pour l'Amérique 160 millions, pour l'Europe 140 millions.

En 1789, on comptoit en Allemagne 2186 villes, et 1812 bourgs. — En Espagne, 140 grandes villes et 23035 bourgs. — En Angleterre, 28 grandes villes, 650 villes ou bourgs, 690,000 maisons. — En France, 400 villes, 43 mille bourgs ou villages.

On estimoit qu'il y avoit en France environ onze cent mille chevaux, 4 millions et demi de bœufs, 4 millions de vaches, et 20 millions de moutons.

CHAPITRE V.

Magie blanche et Tours de Gibecière.

La *gibecière* est une espèce de sac ou de poche que les joueurs de tours de passe-passe s'attachent au-devant du ventre. Elle est garnie intérieurement de plusieurs petites poches, où ils

serrent divers objets qu'ils font servir à l'exécution de leurs jeux, et qu'il est nécessaire qu'ils puissent trouver facilement sous la main. Telles sont, par exemple, les *muscades* et autres objets qu'ils emploient au jeu des gobelets, jeu dont nous ne parlerons point, parce que les préceptes ne suffisent pas pour donner l'agilité des doigts indispensable lorsqu'on veut s'en tirer de manière à faire illusion. Il est d'autres amusemens qui ont rapport à la gibecière : nous allons en décrire plusieurs qui sont susceptibles d'être exécutés par les personnes les moins intelligentes, et qui ne laissent pas néanmoins d'être divertissans, et d'étonner ceux qui n'en ont pas la clef.

Nous dévoilerons aussi les procédés qu'emploient les escamoteurs de profession pour nourrir l'illusion dans l'esprit des spectateurs ; et l'on verra que les tours qui paroissent les plus surprenans, sont souvent ceux pour lesquels l'art et la combinaison ont fait le moins de dépense. En effet, si l'on examine de près les machines dont se servent ceux qui attirent les curieux à leurs

théâtres, en s'intitulant du nom pompeux de *physiciens*, on aura peine à croire comment, avec des moyens aussi grossiers, on peut entretenir dans la surprise une nombreuse assemblée. Otez-leur les tables à soupape, les cartes préparées, les dés plombés, et sur-tout LE COMPÈRE, l'illusion cesse, le prestige s'évanouit; le grand physicien n'est plus à vós yeux qu'un adroit bateleur.

1. *La baguette divinatoire.* On présente douze boîtes parfaitement semblables; on prie quelqu'un de mettre dans une un écu de six livres. On laisse libre de placer ces boîtes dans l'ordre qu'on voudra. On porte ensuite sur chacune une baguette qu'on soutient sur les deux index; et quand on arrive à celle qui contient l'écu, la baguette se met à tourner rapidement. Chaque boîte a dans l'intérieur un double fond mobile, un peu éloigné du premier par l'action d'un foible ressort. Le double fond, chargé du poids de l'écu, presse le ressort et descend d'une demi ligne; et ce petit affaissement fait paroître au-dehors un très-petit clou qui étoit au-

paravant imperceptible. L'apparition de ce clou annonce que l'écu est dans la boîte. Le mouvement de la baguette ne sert qu'à donner au tour un appareil plus mystérieux.

2. *Le courrier invisible.* C'est une petite figure de bois, haute d'environ 4. pouces ; elle se divise en trois parties qui tiennent ensemble par des chevilles. On la revêt ostensiblement d'une petite robe, et la tête reste seule à découvert. On en détache alors en deux fois les deux pièces qui forment le corps, que l'on met à la poche sous prétexte d'y chercher soit la poudre de *perlimpinpin*, soit de l'argent pour payer le voyage du courrier. Après toutes les simagrées d'usage, on fait enfin rentrer la tête, et on la glisse dans un petit gousset pratiqué dans les plis de la robe. On peut retourner cette robe en tout sens sans que la tête paroisse, et la ployer même en un très-petit volume. On fait paroître et disparaître cette tête autant qu'on veut, et l'on entretient ainsi l'étonnement du spectateur, qui s'imagine que la figure est toujours entière.

3. *Jeu de cartes.* Prenez un jeu de

32 cartes ; rangez-le par as , roi , dame , valet , etc. , et ainsi de suite jusqu'à la fin du jeu. Faites couper autant de fois que l'on voudra. Rangez ensuite vos cartes sur huit de file , les couleurs en-dessous , en commençant à compter à droite. Les huit premières cartes ainsi posées , mettez-en encore huit autres par-dessus , en comptant toujours de la même manière , et ainsi jusqu'à la fin. Cela fini , vous trouverez infailliblement les as ensemble , et les autres pareillement. Ce tour , examiné de près , ne paroît pas bien merveilleux ; mais il ne laisse pas d'exciter la surprise de ceux qui n'y entendent pas malice. Il est d'ailleurs susceptible d'être varié. — Mélez vos cartes et faites-les mêler. Dites ensuite à quelqu'un de prendre quatre cartes dans le jeu à votre insu ; recommandez - lui bien de les reconnoître. Feignant alors de les lui faire placer au hasard dans le jeu , vous comptez adroitement sept cartes , et vous lui faites poser sa première à la suite ; vous comptez encore sept , et vous lui faites placer sa seconde , et ainsi des autres , de manière que sa quatrième carte se

trouve placée sous le jeu. Vous faites couper et recouper ; et vous posez ensuite vos cartes par paquets comme il a été dit. Vous demandez qu'on vous nomme une des quatre cartes choisies ; vous retournez vos paquets , et celui où se trouve la carte nommée réunit les quatre cartes qu'on avoit choisies dans le jeu.—L'imagination du lecteur pourra lui fournir une infinité d'autres moyens de varier ce tour. — Cette méthode si simple est uniquement celle dont se servent tous les escamoteurs pour faire la plupart de leurs tours de cartes. Il est vrai qu'ils ne suivent pas l'arrangement naturel que nous venons d'indiquer, parce que , lorsqu'ils font voir aux spectateurs que le jeu n'est pas préparé, la réunion des cœurs avec les cœurs, des piques avec les piques, etc. , frapperoit la vue et feroit soupçonner le mystère ; mais ils se forment un autre ordre quelconque , qu'ils se mettent bien dans la mémoire , et ils obtiennent un résultat pareil. Ce seroit une erreur de croire que le jeu est mêlé lorsqu'on l'a coupé plusieurs fois ; l'ordre est toujours le même. Ainsi , en vous faisant

tirer une carte dans un jeu préparé de la sorte, ils la connoîtront à coup sûr en jetant à la dérobée un coup d'œil sur celle qui précède immédiatement. Il leur sera de même facile de nommer l'une après l'autre toutes les cartes du jeu, pourvu qu'ils en connoissent la première.

4. *Faire passer un écu à travers une table.* Vous posez un écu sur une assiette, et vous le recouvrez d'un mouchoir. Cependant, en faisant cette dernière opération, vous avez eu soin d'escamoter votre écu. Un autre écu, lié par un fil, a dû être attaché d'avance au mouchoir, au moyen d'une petite épingle ployée en crochet; vous le posez avec précaution, de peur que par le bruit qu'il feroit en touchant l'assiette, il ne trahît la ruse. Vous prenez de la main gauche l'écu substitué, dont vous faites apercevoir la forme à travers le mouchoir. Alors, de la main droite, dans laquelle vous devez avoir caché l'autre pièce de monnoie, vous prenez un verre et vous le placez sous la table. Dans cette position, vous laissez d'abord tomber l'écu de la main gauche sur l'as-

siette, et immédiatement après vous lâchez de l'autre main celui que vous teniez suspendu sur le bord du gobelet. Enfin, prenant le mouchoir par deux bouts, vous le levez doucement pour que la pièce qui est attachée ne sonne passur l'assiette, et vous le secouez pour faire voir qu'il n'y a rien dedans. Ce tour, fait avec dextérité, produit une illusion complète.

5. *Les deux cartes changeantes.* Prenez deux as de pique; dédoublez-les et les découpez; collez-les ensuite proprement sur le milieu du dos de deux rois de cœur. Vos deux cartes ainsi préparées, vous montrez d'une main, vers un bout de la table, le roi de cœur, et de l'autre main, à l'autre extrémité, l'as de pique. Vous annoncez qu'à cette distance, chaque carte va prendre mutuellement la place de l'autre. Vous vous faites couvrir chaque main d'un chapeau, et retournant les cartes, vous montrez ce que vous avez promis.

6. *Faire trouver une carte dans un œuf.* Vous prenez une certaine quantité d'œufs; vous introduisez dans chacun, par un trou pratiqué proprement à

l'une de ses extrémités, une carte roulée. Vous observez que les cartes que vous mettez dans vos œufs soient toutes de la même façon, et vous bouchez les trous avec de la cire blanche. Vous avez ensuite un paquet de cartes semblables à celles qui sont dans les œufs. Montrant alors à la société un jeu de cartes ordinaire, vous y substituez adroitement votre paquet de cartes uniformes, et le présentant à une personne, vous lui dites d'en prendre une. Après lui avoir recommandé de se rappeler quelle est cette carte, vous lui dites de la brûler à la chandelle à votre insu. Vous faisant alors porter votre corbeille aux œufs, vous lui dites de choisir celui où elle veut que sa carte se retrouve. L'œuf pris, vous le brisez et vous lui montrez sa carte.

7. *Autre manière.* On a un petit bâton semblable à celui que les escamoteurs nomment *bâton de Jacob*; mais celui-ci doit être foré dans toute sa longueur, pour qu'on puisse y introduire une petite baguette ou piston. On fait tirer une carte *forcée*, ou l'on emploie le moyen indiqué au tour pré-

cèdent. On roule fortement cette carte, et on la fait entrer par un des bouts du petit bâton. Cette opération fait ressortir le piston, à l'autre bout, de toute la hauteur de la carte : alors il est sensible qu'il faut voiler sa manœuvre en tenant cette partie saillante dans la main. Faites choisir un œuf entre plusieurs ; frappez une des extrémités de cet œuf avec le bout du bâton, en l'enfonçant un peu ; poussez subtilement le piston avec la paume de la main, et la carte se glissera ainsi dans l'œuf. Faites casser l'œuf ; et montrez que la carte qui s'y trouve est celle qu'on a choisie.

8. *Faire trouver une carte dans le chaton d'une bague.* On fait faire une bague à deux chatons qui soient opposés entre eux, c'est-à-dire, que la bague étant au doigt, l'un des chatons soit apparent, et l'autre caché dans la main. Chaque chaton est garni d'un verre ou cristal ; sous l'un on place la figure d'une carte peinte en petit ; on fait bien examiner l'autre, pour que les spectateurs s'assurent qu'il n'y a rien dessous. On fait tirer forcément ou en employant le moyen indiqué au n^o. 6, une carte

semblable à celle qui est figurée sur un des chatons de la bague. On dit à la personne qui l'a prise de la brûler ; on recueille les cendres de cette carte ; et feignant d'en frotter le chaton qui est en évidence , on fait tourner la bague : on montre le côté qui renferme la petite carte , et l'on affirme que la carte brûlée vient de renaître de ses cendres.

9. *Enlever la chemise à quelqu'un sans le déshabiller.* Observez d'abord que la personne à qui vous voudrez enlever la chemise soit vêtue largement. Vous attacherez ensuite un petit cordon à une des boutonnières de la manche gauche de la chemise ; puis , mettant la main dans le dos de la personne , vous tirerez la chemise hors de la culotte , et la lui ferez passer par dessus la tête ; puis la tirant également par devant , vous la laisserez sur l'estomac : saisissant ensuite la manche droite , vous la tirez en avant de façon à en faire sortir le bras. Retirant alors sur l'estomac cette manche , vous allez au petit cordon que vous avez attaché à la boutonnière de la manche gauche. Vous tirez à vous , et vous faites immanquablement sortir

ainsi de ce côté la totalité de la chemise.

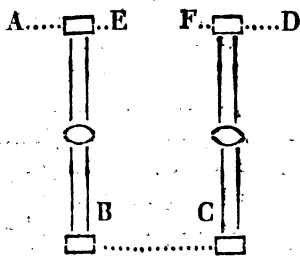
10. *Rendre hideux les visages d'une société.* Faites fondre du sel et du safran dans de l'esprit-de-vin, imbiblez-en un morceau d'étoupe et mettez-y le feu. A cette lumière, les personnes blanches deviennent vertes, et l'incarnat des lèvres et des joues prend une couleur olive foncée. L'appartement ne doit point être autrement éclairé.

11. *Gageure insidieuse.* Vous prenez 3 morceaux de pain; vous posez 3 chapeaux sur une table. Vous pariez qu'après avoir mangé les trois morceaux de pain, vous les ferez trouver sous celui des chapeaux qu'on vous indiquera. Il ne s'agira que de placer sur votre tête le chapeau qu'on aura désigné.

12. *Autre gageure insidieuse.* Vous demandez à une personne sa montre, et vous lui dites : Je parie que vous ne répondrez pas trois fois *ma montre* aux questions que je vous ferai. On fait l'enjeu au-dessous du prix de l'objet emprunté. Présentant alors la montre à la personne, vous lui dites : *Qu'est-ce que cela ?* Elle répondra sûrement, *ma*

montre. Vous lui présentez un autre objet quelconque, en lui disant encore : *Qu'est-ce que cela ?* Si elle ne répond pas *c'est ma montre*, elle aura perdu ; mais si elle répond à propos, vous lui direz : *Je vois bien que vous êtes au fait et que je perdrai ; mais si je perds, qu'on me donnera-vous ?* La personne vous répondra *ma montre*. Serrant alors la montre, vous la remerciez, et lui laissez prendre l'enjeu.

13. *Les piliers de Salomon.* On a deux petits piliers de bois, de la forme à-peu-près de ceux qui sont figurés ici :



Ces piliers sont forés chacun de A en B et de C en D ; ils le sont aussi de A en E et de F en D. On introduit un

cordon qui suit la ligne ponctuée A B C D; on fixe de E en F un petit bout du même cordon, en le nouant à chaque extrémité, et faisant rentrer les nœuds dans le chapiteau de chaque pilier, de manière qu'ils ne gênent point les mouvemens du grand cordon. Les deux piliers étant rapprochés l'un de l'autre, si l'on tire le bout A du cordon, puis qu'on le ramène par le bout D, le cordon paroîtra se mouvoir horizontalement de A en D, et réciproquement. Entrouvrant les deux chapiteaux E F, on montre le petit bout de cordon qui va de l'un à l'autre, et le spectateur demeure encore plus persuadé qu'il est la continuation des deux extrémités A et D du cordon. On fait couper le bout E F; et rapprochant de nouveau les deux piliers, on annonce qu'au moyen de la poudre de sympathie, les deux morceaux coupés vont se réunir de nouveau; et en effet, en tirant alternativement le bout A et le bout D du cordon, il paroît toujours suivre la même ligne qu'auparavant.

14. *Encre sympathique.* Prenez 3 onces d'eau-forte commune, mêlées

avec 3 onces d'eau ordinaire. Ecrivez sur du papier fort et collé. L'écriture dispa- roît en séchant ; pour la faire repa- roître, on mouille le papier...—Ecrivez avec le jus de citron ou celui d'ognon ; les caractères ne paroîtront qu'en chauf- fant le papier au feu.

15. *Faire sept morceaux en deux coups d'un objet figuré en fer à cheval.* Prenez un morceau de pain, et taillez- le en fer à cheval (fig. I.) ; gagez d'en faire 7 morceaux en deux coups de cou- teau. Pour cet effet, coupez d'abord du premier coup de *a* en *b* (fig. I), il en résultera 3 morceaux que vous placerez comme à la figure II ; vous couperez de *c* en *d*, et il se trouvera les sept mor- ceaux requis.

Fig. I.

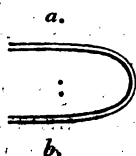
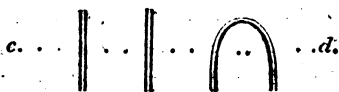


Fig. II.



16. *Découper le verre sans diamant.* Prenez un morceau de bois de noyer de

la grosseur d'une bougie; taillez en pointe une des extrémités : présentez cette pointe au feu , et la laissez brûler jusqu'à ce qu'elle soit en charbon ardent. Tracez sur votre verre , avec de l'encre , le dessin dans lequel vous voulez le découper ; faites ensuite , soit avec une lime , soit avec un morceau de glace , quelques traits à l'endroit où vous devez commencer votre section. Vous retirez du feu votre morceau de bois en charbon; vous en posez la pointe à environ une demi-ligne de l'endroit marqué. Vous observez de toujours souffler sur cette pointe pour la conserver rouge. Vous suivez le dessin tracé , en ayant le soin de laisser une demi-ligne à-peu-près d'intervalle à chaque fois que vous présentez votre charbon. Cela fait , vous n'avez plus besoin , pour séparer vos deux morceaux , que de tirer haut et bas , et vous les voyez se disjoindre.

Tout le monde connoît l'usage des pointes naturelles de diamant pour couper le verre. Avant l'invention de ce procédé , on commençoit par tracer la coupe avec de l'émeri , ou au moyen d'une pointe d'acier très-dur ; on humectoit

ensuite le verre à l'endroit de la ligne tracée, puis on y passoit une pointe de fer rougie au feu. (*Encyclopédie méth. Arts et Métiers*, deuxième partie, page 670.)

17. *Moyen pour faire des impromptus.*
Tel fait souvent, dans une société, admirer ses talens dans l'art d'improviser des couplets, qui n'est pourtant pas à cet égard plus habile qu'un autre. Nous ne parlerons pas de ceux qui, sachant d'avance quelles dames se trouveront aux sociétés où ils sont invités, préparent à loisir quelques couplets, qu'ils débitent ensuite comme le fruit spontané de leur facile cerveau. Il est un moyen encore plus commode, c'est celui de se composer une petite collection de *passé-partouts*, c'est-à-dire de couplets généraux, qui, au moyen de quelques mots ôtés ou ajoutés, peuvent convenir à tous les noms et à toutes les figures, aux blondes et aux brunes, etc. Pour en donner une idée, nous allons en transcrire un, que nous offrons pour exemple et non pour modèle :

AIR : *Avec les Jeux dans le village.*

Chacun a son goût dans le monde,
Amour ainsi l'a combiné ;
L'un n'a des yeux que pour la blonde,
L'autre à la brune est enchainé.

1	}	Oh ! lorsqu'on vous a vu.	{ Julie, Sophie,
		Oh ! lorsqu'on vous voit.	Aspasie,
		Oh ! lorsqu'on a vu. . .	{ Rosalie, Mélanie, Coralie, etc.
2	}	Oh ! lorsqu'on vous a vu.	{ Susette, Rosette, Fanchette, Jeannette, Lisette,
		Oh ! lorsqu'on vous voit.	Henriette,
		Oh ! lorsqu'on a vu. . .	Colinette, etc.

Tous les cœurs sont du même avis :

La { brune } est cent fois plus { jolie,
blonde } parfaite ;
La { brune } seule obtient le prix.
blonde }

18. *Le petit Turc savant.* C'est un

automate de 18 à 20 pouces de haut, tenant un marteau à la main, et qui répond à différentes questions qu'on lui fait, en frappant sur un timbre. La table sur laquelle on le pose est recouverte d'un tapis qui cache trois bascules ou leviers. Ces bascules sont mises en mouvement à l'aide de trois fils d'archal qui, passant dans les pieds de la table, vont aboutir sous le théâtre, ou derrière une cloison. Le compère tire ces fils d'archal, suivant le besoin, pour pousser des pièces mobiles cachées dans le piédestal de l'automate, et qui se terminent à sa base; il donne ainsi à cette machine divers mouvemens, de la même manière qu'on fait sonner une montre à répétition, en poussant le bouton de la boîte. — Le faiseur de tours présente un jeu de cartes arrangé dans un ordre qu'il sait par cœur; il fait tirer une carte; et coupant à l'endroit où elle a été prise, il place sous le jeu celle qui la précédoit immédiatement. Il lui est facile, en jetant à la dérobee un coup d'œil sur cette dernière, de connoître la carte que l'on tient. Alors, pour interroger le petit Turc et lui demander

quelle est la carte qu'on a tirée, il se sert d'expressions dont les premières voyelles ou les premières syllabes indiquent au compère la valeur et la couleur de la carte. C'est par les mêmes procédés qu'on fait répondre l'automate aux diverses questions qu'on lui fait. Par exemple, on présente une boîte à plusieurs cases et une petite figure de bois; on dit de placer cette dernière dans la case qu'on voudra, et de fermer soi-même la boîte. L'automate doit deviner dans quelle case la figure est placée. Voici le mystère. La boîte a un fond de cuir assez mou pour que l'escamoteur, en la recevant, puisse sentir au tact la case où la figure se trouve, d'autant plus que cette figure elle-même est d'une dimension telle que le couvercle, en fermant, presse sur elle.

19. *Le mouchoir mis en pièces et raccommodé.* On est d'intelligence avec une personne de la compagnie, qui, ayant deux mouchoirs parfaitement semblables, en a déjà mis un entre les mains du compère. On emprunte plusieurs autres mouchoirs, et cette personne prête aussi le sien sans affectation. On

réunit tous ces mouchoirs dans un seul, on a l'air de les confondre tous, mais on s'arrange pour que celui dont le compère a le double soit toujours par-dessus. On dit à un spectateur d'en prendre un au hasard, et naturellement il prendra celui qui est sur les autres; mais il est plus sûr de s'adresser à la personne qui a le mot. Le mouchoir alors est donné à la compagnie, pour qu'on le mette en autant de morceaux que l'on veut. Cela fait, on réunit les morceaux en un tas, et on les place sous un gobelet, à un endroit de la table où se trouve une petite trappe qui s'ouvre pour les laisser tomber dans un tiroir. Le compère, caché derrière la cloison contre laquelle la table est adossée, introduit son bras dans la table, et substitue le bon mouchoir à celui qui a été déchiré.

20. *La carte dansante.* On fait tirer une carte forcée, qu'on reconnoît au tact parce qu'elle est plus large; après l'avoir mêlée avec les autres, on l'escamote du jeu, et l'on fait voir ensuite qu'elle n'y est plus. Puis on lui commande de paroître sur le mur; et le compère, à cet ordre, tire un fil au bout

duquel est attachée une carte pareille qui sort de derrière une glace ou de tout autre endroit. Un autre fil ; fortement tendu, et sur lequel elle coule à l'aide de très-petits anneaux de soie, lui prescrit la route qu'elle doit tenir.

21. *La carte clouée au mur d'un coup de pistolet.* L'escamoteur fait tirer une carte, et il prie la personne qui l'a choisie d'en déchirer un petit coin, et de le garder pour pièce de comparaison. Il prend la carte ainsi échancrée, et la réduit en cendres. Il fait charger un pistolet où ces cendres se confondent avec la poudre ; il fait mettre dans le canon un clou marqué par quelqu'un de la compagnie. On jette le jeu de cartes en l'air, le coup de pistolet est tiré, et la carte paroît clouée au mur. Voici comme la chose se pratique. Le faiseur de tours examine quelle est la carte déchirée, et de quelle manière est faite l'échancrure. Il passe dans son cabinet, prend une carte pareille, et la déchire dans le même sens. Il revient, demande la carte choisie, la fait passer subitement sous le jeu, et y substitue celle qu'il vient de préparer, et qu'il brûle

à la place de la première. Quand le pistolet est entièrement chargé, il le prend sous prétexte de montrer comment il faut le manier : il profite de ce moment pour ouvrir un trou qui s'y trouve sous le canon ; le clou lui tombe dans la main par son propre poids ; et faisant ensuite glisser sur cette ouverture une espèce de virole de fer, il l'assujétit et la fixe dans cet endroit, pour qu'on ne s'aperçoive de rien. Il choisit alors un prétexte pour retourner à son cabinet, et apporter la carte et le clou à son compère. Celui-ci s'empresse de la clouer sur un morceau de bois qui sert à boucher hermétiquement un trou pratiqué dans la cloison et la tapisserie, mais qu'on ne voit point, parce qu'il est couvert par un morceau de tapisserie pareil. Par ce moyen, la carte qu'on vient d'appliquer au mur ne paroit point encore ; le morceau de tapisserie qui la couvre est foiblement attaché d'un côté avec deux épingles, et de l'autre, il tient à un fil dont le compère a un bout dans sa main. Aussitôt que celui-ci entend le coup, il tire le fil pour faire passer rapidement le mor-

ceau de tapisserie derrière une glace ou ailleurs. La carte paroît, on la détache; il est clair qu'au grand étonnement du plus grand nombre des spectateurs, le morceaü déchiré s'adaptera parfaitement, et le trou sera reconnu par celui qui l'aura marqué.

22. *L'œuf qui danse.* L'œuf est attaché à un fil par une petite cheville qu'on y fait entrer en long, et qui se trouve appuyée transversalement sur la surface intérieure de la coque. Le trou qu'on a fait pour introduire la cheville est bouché par un peu de cire blanche. L'autre bout du fil tient à l'habit de celui qui fait le tour, à l'aide d'une épingle ployée en forme de crochet. On se fait prêter une badine que l'on pose de manière que passant sous le fil, tout près de l'œuf, elle lui serve de point d'appui. Alors on pousse la canne de gauche à droite et de droite à gauche: ce mouvement fait croire que l'œuf parcourt la canne dans sa longueur, tandis que c'est la canne seule qui, en glissant, présente successivement ses divers points à la surface de l'œuf.

23. *L'oiseau mort ressuscité.* On vide

un œuf en le partageant proprement par le milieu; on rajuste les deux moitiés de coque, après y avoir inséré un petit serin. Pour opérer cette réunion des deux moitiés, on colle autour une bande de papier en forme de zone. Afin de ne pas gêner la respiration de l'oiseau, on fait à l'œuf un petit trou avec une épingle. De peur de se trouver en défaut, on prépare ainsi plusieurs œufs, on les met dans un chapeau, on invite une dame de la compagnie à en choisir un. On casse cet œuf et on en retire le serin vivant. On le présente à la dame; et au moment où elle se prépare à le recevoir, on l'étouffe, en le serrant fortement entre les doigts. On feint d'être surpris; et l'on annonce que puisque l'oiseau est mort il s'agit de le ressusciter. Pour ce faire, on le place sur la trappe de la table dont nous avons parlé, on le recouvre d'un gobelet, et le compère en substitue un vivant.

24. *La lampe sympathique.* On met cette lampe sur une table; on s'en éloigne; et l'on annonce qu'on va l'éteindre en soufflant du côté qui lui est opposé, ou bien, qu'elle s'éteindra

d'elle-même à la volonté de quelqu'un de la compagnie. — Le chandelier qui porte cette lampe a dans sa patte un soufflet dont le vent est porté vers la flamme par un petit tuyau. Le compère, en rémuant les bascules dont nous avons parlé, fait jouer le soufflet à l'instant désiré.

25. *Le petit Chasseur.* C'est un petit automate tenant en main un arc et une flèche : devant lui est une espèce de cible ou carton divisé en plusieurs cases numérotées. La flèche part au moment désiré, et va se fixer sur le numéro qu'a choisi une personne de la compagnie. Les bascules et le compère font encore ici tous les frais.

26. *Le pigeon tué d'un coup de sabre donné à son ombre.* On attache le cou du pigeon à un double ruban bien tendu et soutenu par deux colonnes. Les deux rubans cachent une petite lame d'acier bien tranchante, recourbée en forme de faucille. Cette lame est attachée à un cordon de soie, qui, passant entre les deux rubans, et dans l'une des colonnes, va aboutir entre les mains du compère. Le cou du pigeon est assujéti

à un anneau de soie pour qu'il ne puisse ni avancer ni reculer. Le faiseur de tours, feignant de frapper sur l'ombre du pigeon, avertit par un signal convenu le compère; et celui-ci tirant le cordon, la faucille embrasse le cou du pigeon, et sa tête est à l'instant séparée du corps.

27. *Le bouquet magique.* Les branches du bouquet peuvent être de papier roulé, de fer-blanc ou de toute autre matière, pourvu qu'elles soient creuses et vides. On les perce dans différens points pour y appliquer de petites masses de cire représentant des fleurs et des fruits; on enveloppe cette cire de taffetas gommé ou d'une peau bien fine; on colle proprement ces enveloppes aux branches, de manière qu'elles semblent en faire partie ou en être une prolongation; on leur donne la couleur des fleurs et des fruits qu'elles représentent; enfin on fait chauffer la cire pour la faire couler d'abord dans les branches, puis par la queue du bouquet. Cela fait, si l'on pompe l'air par la queue dudit bouquet, les enveloppes se rideront et se flétriront; si l'on y souffle au

contraire , le vent enflant ces enveloppes, leur donne leur première forme. Pour faire le tour , on presse légèrement toutes les enveloppes , et on les tord pour les faire rentrer dans les branches du bouquet. On place ensuite celui-ci sur une espèce de bouteille qui contient un petit soufflet , et dont le fond mobile, mis en mouvement par les bascules de la table , enflé les enveloppes à volonté. Il peut y avoir dans la bouteille un second soufflet qui , en pompant l'air donné par le premier , feroit disparaître les fleurs et les fruits.

28. *L'anneau dans un pistolet , et qui se trouve au bec d'une tourterelle.* On prie quelqu'un de mettre son anneau dans un pistolet qu'on fait charger par un des spectateurs. On présente une cassette vide , et l'on invite une autre personne à la sceller de son cachet. La boîte est remise sur la table à la vue de tout le monde. Le coup de pistolet est tiré , on fait ouvrir la boîte , et l'on y trouve une tourterelle tenant à son bec l'anneau qu'on avoit mis dans le pistolet. Le tout consiste à escamoter l'anneau

comme le clou dont nous avons précédemment parlé. On le porte au compère, qui le met aussitôt au bec d'une tourterelle apprivoisée, et qui, approchant sa main vers la trappe sur laquelle la cassette est placée, fait glisser une coulisse pratiquée au fond de celle-ci, et y introduit la tourterelle.

29. *Le coffre qui s'ouvre au commandement.* Il y a dans ce coffre une figure dont la carcasse est un ressort à *boudin* ou fil d'archal ployé en spirale. Par ce moyen, la figure, quoique plus haute que le coffre, peut s'y tenir debout quand on le ferme, son corps se resserrant et se raccourcissant au besoin. Le coffre est appuyé sur les bascules, qui communiquent leur mouvement au pêne de la serrure. Aussitôt que la gâche en est dégagée, le ressort à *boudin* ne trouvant d'autre résistance que le poids du couvercle, le force facilement à se lever.

30. *La montre pilée dans un mortier.* Le mortier dans lequel on met la montre a une espèce de soupape dans sa base. On le met sur la trappe en question, et

le compère fait le reste. L'escamoteur habile sait trouver des moyens pour rendre dans ce cas , comme dans les autres , l'illusion plus complète. Il met dans le mortier une seconde montre dont les aiguilles , les breloques et la boîte ressemblent à celles de la première. Pour cela , on peut être d'intelligence avec celui qui prête sa montre , ou bien s'adresser à quelqu'un qu'on a vu ailleurs , et dont on a eu soin d'examiner la montre quelques jours auparavant , pour s'en procurer une à-peu-près pareille.

* 31. *La femme invisible et les statues parlantes.* On a vu au Palais-royal et ailleurs , des bustes ou des têtes d'automates , répondre à des questions qu'on leur adressoit à voix basse , quoique ces figures fussent isolées et ne parussent avoir aucun moyen de contact avec les différentes parties de la salle où elles étoient exposées. Le prestige étoit frappant , et bien des personnes n'étoient pas éloignées d'attribuer quelques moyens surnaturels à ce qui n'étoit proprement que l'exécution

de procédés très-simples connus depuis long-temps. On élève verticalement un miroir concave, de deux pieds de diamètre, et d'une courbure telle que le point de réunion des rayons qui y tombent parallèlement, soit à douze ou quinze pouces de sa surface réfléchissante. Les miroirs peuvent être faits de cuivre doré, ou même de fer-blanc, l'expérience n'exigeant pas des miroirs bien parfaits. On élève sur un piédestal une figure dont la tête se trouve placée directement au foyer de ce miroir. On observe que ce miroir soit posé à une distance de cinq ou six pieds d'une cloison parallèlement opposée à sa surface : on pratique à cette cloison une ouverture de même grandeur, et couverte d'une tapisserie légère, afin que le son puisse facilement y pénétrer. Derrière et à deux ou trois pieds de cette cloison, on place un autre miroir concave, de même forme, de même grandeur, et faisant face au premier. Lorsqu'une personne placée au foyer et le visage tourné du côté d'un de ces miroirs, parle même à voix basse, une autre personne placée au foyer du

miroir opposé , entend parfaitement toutes les paroles qu'elle prononce ; et cet effet a lieu malgré l'interposition de la tapisserie. Si donc on veut s'amuser de cette expérience , une personne intelligente ira se cacher derrière la cloison , et tiendra l'oreille vers le foyer du miroir. On proposera alors à quelqu'un de la compagnie de parler bas à l'oreille de la figure. La personne cachée , entendant les paroles prononcées , y répondra sur-le-champ : cette réponse sera entendue de celui qui aura parlé le premier ; ce qui lui causera d'autant plus d'étonnement , qu'il lui semblera que les paroles sortent de la figure même. On peut cacher entièrement ce qui produit cet effet singulier , en couvrant d'une gaze le miroir concave , pour en déguiser la forme circulaire ; ce qui n'empêchera point le son de se réunir réciproquement d'un foyer à l'autre de ces deux miroirs.

On connoît de temps immémorial certains cabinets construits de telle manière que la voix de celui qui parle à un bout de la voûte , est entendue à l'autre bout. Parmi les endroits fameux

par cette propriété, on doit placer en première ligne la prison de Denys à Syracuse, qui changeoit en un bruit considérable un simple chuchotement. Les plaintes timides ou les aveux faits à voix basse par les prisonniers, étoient portés avec éclat à l'oreille du tyran. A Glocester, il règne une galerie au-dessus de l'extrémité orientale du chœur, et qui va d'un bout à l'autre de l'église; deux personnes qui parlent bas peuvent s'y entendre à la distance de vingt-cinq toises. A l'Observatoire de Paris, il y a une chambre dont la construction est telle, que celui qui parle à un bout de la voûte, quoiqu'à voix basse, est entendu à l'autre bout, sans que ceux qui sont au centre de la salle puissent rien entendre. L'artifice de ces sortes de chambres consiste en ce que la muraille près de laquelle est la personne qui parle bas, est unie et cintrée en ellipse. L'arc circulaire peut aussi convenir; mais il est moins favorable.

Les personnes qui spéculent sur la curiosité publique, n'ont pas toujours recours aux combinaisons scientifiques, et elles atteignent souvent le même but

à l'aide des moyens les plus grossiers. On a vu à Paris un homme qui montrait un Bacchus de grandeur naturelle assis sur un tonneau, et qui prononçoit toutes les lettres de l'alphabet et quelques mots. On a bien vu d'habiles mécaniciens animer, pour ainsi dire, des automates; mais il paroît être au-dessus de la puissance humaine de leur faire articuler des paroles. Aussi le prestige de cette figure consistoit-il à cacher dans le tonneau un enfant qu'on avoit dressé à prononcer d'une manière baroque les lettres et les mots que le Bacchus paroisoit articuler.

On a vu aussi deux figures placées aux deux extrémités d'une salle, dont l'une répétoit à l'oreille d'une personne ce qu'on disoit fort bas à l'oreille de l'autre figure, sans que ceux qui se trouvoient dans cette même salle pussent rien entendre. L'artifice consistoit à conduire un tuyau de fer-blanc, d'un pouce de diamètre, qui, commençant à l'oreille d'une de ces figures, descendoit le long du piédestal sur lequel elle étoit placée, traversoit le plancher, et étoit conduit de la même manière jusqu'à la bouche

de l'autre figure. Ce tuyau étoit évasé en forme de pavillon vers l'ouverture qui correspondoit à l'oreille de la première statue. Si la figure qui répétoit ce qu'on avoit dit, eût eu un second tuyau disposé de même, qui répondît à la bouche de l'autre, deux personnes auroient pu s'entretenir réciproquement.

Enfin on a vu sur une table une tête répondre aux questions qui lui étoient faites. On employoit pour cela des moyens non moins grossiers. Des tuyaux de la même nature, conduits dans l'intérieur de la table, le long d'un de ses pieds, puis sous le plancher, alloient aboutir dans une chambre voisine, où une personne, recevant comme par un porte-voix, les questions adressées à l'oreille de la tête mystérieuse, transmettoit de la même manière ses réponses aux curieux ébahis.

CHAPITRE VI.

*L'Art de corriger la fortune au Jeu, ou
coups de Piquet pour faire son adver-
saire repic du premier coup.*

I.

Le moyen pour y parvenir consiste ,
1^o. à préparer un jeu de manière qu'en
paroissant battre les cartes , on les dis-
pose pour le coup ; 2^o. à avoir dans ce
jeu une carte plus large qui détermine
la coupe , en sorte que celui qui coupe
complète lui-même la disposition des
cartes nécessaires pour rendre maître du
jeu celui qui donne.

Voici dans quel ordre les cartes doi-
vent se trouver avant d'entamer la
partie :

- | | |
|---------------------|--------------------|
| 1. Neuf de pique. | 5. As de pique. |
| 2. Roi de pique. | 6. Dix de trèfle. |
| 3. Sept de pique. | 7. Dix de carreau. |
| 4. Sept de carreau. | 8. Dix de cœur. |

- | | |
|-------------------------------------|-----------------------|
| 9. As de trèfle. | 21. Roi de cœur. |
| 10. As de cœur, <i>carte large.</i> | 22. Dame de cœur. |
| 11. Huit de cœur. | 23. Neuf de carreau. |
| 12. Huit de pique. | 24. Valet de carreau. |
| 13. Sept de cœur. | 25. Huit de carreau. |
| 14. Neuf de trèfle. | 26. Roi de carreau. |
| 15. Valet de pique. | 27. Dame de carreau. |
| 16. Dix de pique. | 28. Valet de cœur. |
| 17. Dame de trèfle. | 29. Roi de trèfle. |
| 18. Neuf de cœur. | 30. As de carreau. |
| 19. Dame de pique. | 31. Sept de trèfle. |
| 20. Valet de trèfle. | 32. Huit de trèfle. |

On met ce jeu dans la main gauche ; et la manière de le battre consiste à prendre avec la main droite les deux premières cartes sans les déranger, de poser sur elles les deux suivantes, par-dessous les trois autres qui suivent, encore au-dessus les deux suivantes, par-dessous les trois autres qui suivent, et toujours alternativement deux dessus et trois dessous. Ce mélange produira l'ordre ci-après :

- | | |
|-----------------------|---|
| 28. Valet de cœur. | 10. As de cœur, <i>carte</i>
<i>large.</i> |
| 29. Roi de trèfle. | 11. Huit de cœur. |
| 23. Neuf de carreau. | 12. Huit de pique. |
| 24. Valet de carreau. | 15. Valet de pique. |
| 18. Neuf de cœur. | 16. Dix de pique. |
| 19. Dame de pique. | 17. Dame de trèfle. |
| 13. Sept de cœur. | 20. Valet de trèfle. |
| 14. Neuf de trèfle. | 21. Roi de cœur. |
| 8. Dix de cœur. | 22. Dame de cœur. |
| 9. As de trèfle. | 25. Huit de carreau. |
| 3. Sept de pique. | 26. Roi de carreau. |
| 4. Sept de carreau. | 27. Dame de carreau. |
| 1. Neuf de pique. | 30. As de carreau. |
| 2. Roi de pique. | 31. Sept de trèfle. |
| 5. As de pique. | 32. Huit de trèfle. |
| 6. Dix de trèfle. | |
| 7. Dix de carreau. | |

On donne ensuite à couper. Si la personne contre laquelle on joue ne coupoit pas à l'as de cœur, qui est la carte large, il faudroit, sous quelque prétexte, faire couper une seconde fois, et même recouper encore, jusqu'à ce que l'on se soit assuré par le tact que cette carte large est sous le jeu. Il en résultera que les cartes seront alors rangées dans

l'ordre qu'elles doivent avoir pour faire repic son adversaire, en lui laissant, même après avoir coupé, le choix de la couleur dans laquelle il desire d'être repic. Voici quel sera cet ordre :

- | | |
|----------------------|-------------------------------------|
| 11. Huit de cœur. | 23. Neuf de carreau. |
| 12. Huit de pique. | 24. Valet de carreau. |
| 15. Valet de pique. | 18. Neuf de cœur. |
| 16. Dix de pique. | 19. Dame de pique. |
| 17. Dame de trèfle. | 13. Sept de cœur. |
| 20. Valet de trèfle. | 14. Neuf de trèfle. |
| 21. Roi de cœur. | 8. Dix de cœur. |
| 22. Dame de cœur. | 9. As de trèfle. |
| 25. Huit de carreau. | 3. Sept de pique. |
| 26. Roi de carreau. | 4. Sept de carreau. |
| 27. Dame de carreau. | 1. Neuf de pique. |
| 30. As de carreau. | 2. Roi de pique. |
| 31. Sept de trèfle. | 5. As de pique. |
| 32. Huit de trèfle. | 6. Dix de trèfle. |
| 28. Valet de cœur. | 7. Dix de carreau. |
| 29. Roi de trèfle. | 10. As de cœur, <i>carte large.</i> |

Demandez à votre adversaire dans quelle couleur il veut être repic. S'il veut que ce soit en trèfle ou en carreau,

vous donnerez les cartes par trois, ce qui produira les jeux suivans.

Jeu du premier en cartes. Jeu du second en cartes.

Roi de cœur.	As de trèfle.
Dame de cœur.	Roi de trèfle.
Valet de cœur.	Dame de trèfle.
Neuf de cœur.	Valet de trèfle.
Huit de cœur.	Neuf de trèfle.
Sept de cœur.	As de carreau.
Dame de pique.	Roi de carreau.
Valet de pique.	Dame de carreau.
Huit de pique.	Valet de carreau.
Huit de carreau.	Neuf de carreau.
Huit de trèfle.	Dix de pique.
Sept de trèfle.	Dix de cœur.

Rentrée du premier.

Rentrée du second.

Sept de pique.	Dix de trèfle.
Sept de carreau.	Dix de carreau.
Neuf de pique.	As de cœur.
Roi de pique.	
As de pique.	

Si le premier en cartes, qui est celui contre lequel on joue, a demandé d'être

repic en trèfle , et qu'il prenne ses cinq cartes de rentrée , il faudra alors écarter la dame , le valet et le neuf de carreau ; et l'on aura par les trois cartes de rentrée , une sixième majeure en trèfle et quatorze de dix. Si l'adversaire en laisse , il faudroit écarter tous les carreaux. S'il a demandé d'être repic en carreau , on écartera la dame , le valet et le neuf de trèfle , ou tous les trèfles s'il laisse deux cartes ; ce qui produiroit le coup dans l'une ou l'autre de ces deux couleurs. Cependant si l'adversaire écartoit ses cinq cœurs , il feroit manquer la partie , parce qu'alors il auroit une septième en pique. Elle seroit manquée aussi s'il ne prenoit qu'une carte et qu'il en laissât quatre. Mais ce n'est pas son jeu d'écarter ainsi : on n'auroit à craindre une pareille ruse que de quelqu'un qui connoitroit de quelle manière se fait cette récréation.

Si celui contre lequel on joue demande à être repic en cœur ou en pique , on donnera alors les cartes par deux ; ce qui produira les deux jeux suivans :

Jeu du premier en cartes. Jeu du second en cartes.

Roi de carreau.
Valet de carreau.
Neuf de carreau.
Huit de carreau.
Dame de trèfle.
Valet de trèfle.
Neuf de trèfle.
Huit de trèfle.
Sept de trèfle.
Huit de cœur.
Sept de cœur.
Huit de pique.

As de trèfle.
Roi de trèfle.
As de carreau.
Dame de carreau.
Dame de pique.
Valet de pique.
Dix de pique.
Roi de cœur.
Dame de cœur.
Valet de cœur.
Dix de cœur.
Neuf de cœur.

Rentrée du premier.

Sept de pique.
Sept de carreau.
Neuf de pique.
Roi de pique.
As de pique.

Rentrée du second.

Dix de trèfle.
Dix de carreau.
As de cœur.

Si l'adversaire a demandé d'être repic en cœur, on gardera la quinte au roi en cœur et le dix de pique, et on écartera du reste ce que l'on voudra : alors,

quand même il en laisseroit deux , on aura une sixième majeure en cœur et quatorze de dix , avec lesquels on fera repic. Si au contraire , il a demandé d'être repic en pique , il faudra , après avoir donné , faire passer subtilement sur le talon les trois cartes qui sont sous le jeu , c'est-à-dire le dix de trèfle , celui de carreau et l'as de cœur , afin d'avoir dans la rentrée le neuf , le roi et l'as de pique ; en sorte que gardant la quinte en cœur , et étant même obligé d'écarter quatre cartes si l'adversaire en laissoit une , on ait en outre une sixième au roi de pique , avec laquelle on fera le repic. Si l'adversaire ne prenoit que trois cartes , le coup seroit encore manqué.

2

On peut aussi faire repic son adversaire avec cartes blanches ; alors les cartes doivent se trouver disposées dans un ordre différent ; voici quel est cet ordre :

- | | |
|------------------|-------------------|
| 1. Dame de cœur. | 3. Roi de cœur. |
| 2. Roi de pique. | 4. Roi de trèfle. |

- | | |
|-----------------------|----------------------|
| 5. Dix de pique. | 19. Sept de carreau. |
| 6. Dame de trèfle. | 20. Valet de pique. |
| 7. Valet de trèfle. | 21. Neuf de cœur. |
| 8. Dix de trèfle. | 22. Huit de trèfle. |
| 9. Huit de carreau. | 23. Roi de carreau. |
| 10. Valet de cœur , | 24. Dix de carreau. |
| <i>carte large.</i> | 25. Dame de pique. |
| 11. As de pique. | 26. As de carreau. |
| 12. Sept de pique. | 27. Huit de cœur. |
| 13. Neuf de pique. | 28. Neuf de carreau. |
| 14. Valet de carreau. | 29. Neuf de trèfle. |
| 15. Sept de trèfle. | 30. Huit de pique. |
| 16. Dix de cœur. | 31. Dame de carreau. |
| 17. As de cœur. | 32. As de trèfle. |
| 18. Sept de cœur. | |

Les cartes ayant été battues de la manière que nous avons indiquée pour les coups précédens, et coupées à la carte large, on les donnera deux à deux. Il en résultera les jeux suivans :

Jeu du premier en cartes. Jeu du second en cartes.

- | | |
|-----------------|-----------------|
| As de pique. | Dix de trèfle. |
| Dame de pique. | Neuf de trèfle. |
| Valet de pique. | Huit de trèfle. |
| Neuf de pique. | Sept de trèfle. |

Sept de pique.

As de carreau.

Roi de carreau.

Dame de carreau.

Valet de carreau.

Dix de carreau.

As de cœur.

As de trèfle.

Dix de cœur.

Neuf de cœur.

Huit de cœur.

Sept de cœur.

Neuf de carreau.

Huit de carreau.

Sept de carreau.

Huit de pique.

Rentrée du premier.

Roi de cœur.

Dame de cœur.

Roi de trèfle.

Roi de pique.

Dix de pique.

Rentrée du second.

Dame de trèfle.

Valet de trèfle.

Valet de cœur.

Les cartes distribuées, on proposera à celui contre lequel on joue, de jeter un coup d'œil sur chacun des deux jeux, et de choisir celui qu'il desirera, à condition qu'en gardant le jeu qui lui a été donné, il sera premier en cartes; et que, préférant l'autre jeu, il sera en dernier. S'il s'en tient à son jeu, qui est en apparence bien meilleur que l'autre, il est vraisemblable qu'il écartera ses quatre piques, qu'il gardera sa quinte

au carreau et son quatorze d'as , et qu'il laissera une carte. Le dernier en cartes lui montrera donc d'abord dix de cartes blanches ; et gardant ses deux quatrièmes en trèfle et en cœur , il écartera les quatre autres cartes , et aura une sixième en trèfle et une quinte en cœur , avec lesquels il fera repic , pouvant compter 107 points , et gagnera la partie quoiqu'il soit capot. Si l'adversaire préféroit le jeu du dernier en cartes , alors celui-ci écarteroit la quatrième au roi en carreau et le sept de pique , ce qui lui procureroit , par la rentrée , une sixième majeure en pique et quatorze d'as. Si celui contre lequel on joue écartoit ses carreaux , on manqueroit la partie : mais il n'est pas présumable qu'il écarte la quinte en carreau et le quatorze d'as , pour tirer les piques qui présentent bien moins d'avantage.

3

Si l'on veut donner à son adversaire le choix des deux jeux , il faut que les cartes soient rangées comme il suit :

- | | |
|---|-----------------------|
| 1. Dame de cœur. | 17. As de trèfle. |
| 2. Sept de cœur. | 18. Valet de carreau. |
| 3. Roi de cœur. | 19. Sept de pique. |
| 4. Valet de cœur. | 20. Neuf de cœur. |
| 5. Dix de cœur. | 21. Huit de trèfle. |
| 6. As de cœur. | 22. Neuf de carreau. |
| 7. Dame de carreau. | 23. Roi de pique. |
| 8. As de carreau. | 24. Dame de pique. |
| 9. Neuf de pique. | 25. Dame de trèfle. |
| 10. Roi de carreau ,
<i>carte large.</i> | 26. Huit de carreau. |
| 11. As de pique. | 27. Sept de trèfle. |
| 12. Huit de pique. | 28. Neuf de trèfle. |
| 13. Sept de carreau. | 29. Roi de trèfle. |
| 14. Valet de pique. | 30. Dix de carreau. |
| 15. Valet de trèfle. | 31. Dix de pique. |
| 16. Dix de trèfle. | 32. Huit de cœur. |

Dans cet état, les cartes étant battues, coupées et données comme on l'a enseigné ci-devant, il viendra les jeux qui suivent :

Jeu du premier en cartes. *Jeu du second en cartes.*

As de pique.

Roi de pique.

As de carreau.

Valet de carreau.

Dame de pique.
 Valet de pique.
 Dix de pique.
 Huit de pique.
 As de trèfle.
 Dame de trèfle.
 Neuf de cœur.
 Huit de cœur.
 Huit de carreau.
 Sept de carreau.

Rentrée du premier.

Roi de cœur.
 Dame de cœur.
 Valet de cœur.
 Dix de cœur.
 Sept de cœur.

Dix de carreau.
 Neuf de carreau.
 Roi de trèfle.
 Valet de trèfle.
 Huit de trèfle.
 Sept de trèfle.
 Neuf de trèfle.
 Dix de trèfle.
 Neuf de pique.
 Sept de pique.

Rentrée du second.

As de cœur.
 Roi de carreau.
 Dame de carreau.

On donnera ensuite à son adversaire le choix des deux jeux, sans lui laisser cependant la liberté de les regarder. S'il garde le jeu du premier en cartes, on écartera le roi de trèfle, le neuf de pique et le sept de pique, et on aura, par la rentrée, une sixième en carreau, et le point, qui valent 22 ; ce qui, joint à la quinte en trèfle, produira 97 : car il n'est pas probable que l'adversaire

gardera son neuf et son huit de cœur. Si, au contraire, il a demandé le jeu de second en cartes, on écartera le valet, le dix et le huit de pique, le huit et le sept de carreau : alors on aura par la rentrée une septième en cœur, une tierce majeure en pique et trois dames, qui feront 90 ; et on fera repic, quand même l'adversaire auroit écarté à son plus grand avantage.

4.

On peut laisser à son adversaire non-seulement le choix de la couleur dans laquelle il veut être repic, mais même celui des deux jeux ; on peut encore lui demander s'il préfère qu'on lui donne les cartes par deux ou par trois. A cet effet, le jeu doit contenir quatre cartes larges, et être ainsi disposé :

- | | |
|--------------------------------------|--|
| 1. As de pique. | 7. Dame de pique. |
| 2. Roi de pique. | 8. Dame de cœur. |
| 3. Huit de cœur. | 9. Neuf de cœur. |
| 4. Sept de cœur, <i>carte large.</i> | 10. Neuf de pique. |
| 5. Valet de pique. | 11. Huit de pique. |
| 6. Dix de pique. | 12. Sept de pique, <i>carte large.</i> |

- | | |
|-----------------------|--|
| 13. Valet de cœur. | 24. Sept de trèfle, <i>carte large.</i> |
| 14. Dix de cœur. | 25. Huit de carreau. |
| 15. As de carreau. | 26. Sept de carreau, <i>carte large.</i> |
| 16. Roi de carreau. | 27. As de trèfle. |
| 17. Valet de carreau. | 28. Dame de trèfle. |
| 18. As de cœur. | 29. Neuf de trèfle. |
| 19. Roi de cœur. | 30. Roi de trèfle. |
| 20. Dix de carreau. | 31. Valet de trèfle. |
| 21. Dame de carreau. | 32. Dix de trèfle. |
| 22. Neuf de carreau. | |
| 23. Huit de trèfle. | |

Le jeu étant mêlé comme aux coups précédens , les cartes larges se trouvent les dernières de chacune des quatre couleurs , lesquelles sont toutes réunies , excepté une seule qui est divisée en deux parties égales , moitié dessus et moitié dessous. Si l'on coupe le jeu à une des quatre cartes larges , il y aura toujours au talon huit cartes de la même couleur. Si celui contre lequel on joue demande à être repic en trèfle , on coupe soi-même à la première carte large , qui est le sept de trèfle , et l'on place par ce moyen les huit trèfles sous le jeu. On aura pour rentrée la quinte majeure en

trèfle. Il en sera de même de toutes les autres couleurs, en coupant au sept de chacune d'elles.

On observera qu'il est nécessaire, dans cette partie, que l'adversaire soit le dernier en cartes. Lorsqu'on aura mêlé les cartes devant lui, on les lui présentera, en lui recommandant de ne point les brouiller; et on lui demandera dans quelle couleur il veut être repic. Dès qu'il aura indiqué cette couleur, qu'on suppose être le trèfle, on coupera au sept de cette couleur; on lui dira ensuite qu'il peut donner les cartes par deux ou par trois, et qu'il sera libre de choisir, sans le regarder, celui des jeux qu'il voudra, à condition qu'il sera toujours dernier en cartes. S'il a donné les cartes par deux, et qu'il ait gardé son jeu, on écartera le neuf de cœur, celui de pique, celui de carreau, et deux dames quelconques, et la rentrée produira une quinte majeure en trèfle, quatorze d'as et de rois, avec lesquels on fera repic. Si, au contraire, il a choisi le jeu de premier en cartes, on écartera les sept de cœur, de pique et de carreau, et deux huit quelconques; et l'on aura, par la

rentrée, la même quinte en trèfle, quatorze de dames et quatorze de valets, qui produiront également le repic. Si l'adversaire, au lieu de donner les cartes par deux, préfère de les donner par trois, et qu'il garde son jeu, on écartera le huit et le sept de cœur, le neuf et le huit de pique, afin d'avoir, par la rentrée, la quinte majeure en trèfle, une tierce à la dame en carreau, trois as, trois dames et trois valets. S'il choisit le jeu de premier en cartes, on écartera la dame et le neuf de cœur, le valet et le sept de pique, et l'as de carreau, et l'on aura, par la rentrée, cette même quinte majeure en trèfle, une tierce au neuf en carreau, trois rois et trois dix, qui produiront vingt-neuf points; et on fera seulement le soixante.

CHAPITRE VII.

RÉCRÉATIONS DIVERSES.

1. *Nommer toutes les cartes qu'une personne a prises au hasard dans un*

jeu. Disposez un jeu de cinquante-deux cartes selon l'ordre des deux vers suivants qu'il faut avoir soin de retenir par cœur :

Unus quinque novem famulus sex quatuor duo.
un. cinq. neuf. valet. six. quatre. deux.
Rex septem octo femina trina decem.
roi. sept. huit. dame. trois. dix.

De plus, observez de les ranger suivant l'ordre des couleurs, *pique, cœur, trèfle* et *carreau*, comme ci-après :

- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| 1. As de pique. | 15. Cinq de trèfle. |
| 2. Cinq de cœur. | 16. Neuf de carreau. |
| 3. Neuf de trèfle. | 17. Valet de pique. |
| 4. Valet de carreau. | 18. Six de cœur. |
| 5. Six de pique. | 19. Quatre de trèfle. |
| 6. Quatre de cœur. | 20. Deux de carreau. |
| 7. Deux de trèfle. | 21. Roi de pique. |
| 8. Roi de carreau. | 22. Sept de cœur. |
| 9. Sept de pique. | 23. Huit de trèfle. |
| 10. Huit de cœur. | 24. Dame de carreau. |
| 11. Dame de trèfle. | 25. Trois de pique. |
| 12. Trois de carreau. | 26. Dix de cœur. |
| 13. Dix de pique. | 27. As de trèfle. |
| 14. As de cœur. | 28. Cinq de carreau. |

29. Neuf de pique.	41. Cinq de pique.
30. Valet de cœur.	42. Neuf de cœur.
31. Six de trèfle.	43. Valet de trèfle.
32. Quatre de carreau.	44. Six de carreau.
33. Deux de pique.	45. Quatre de pique.
34. Roi de cœur.	46. Deux de cœur.
35. Sept de trèfle.	47. Roi de trèfle.
36. Huit de carreau.	48. Sept de carreau.
37. Dame de pique.	49. Huit de pique.
38. Trois de cœur.	50. Dame de cœur.
39. Dix de trèfle.	51. Trois de trèfle.
40. As de carreau.	52. Dix de carreau.

Les cartes ainsi disposées , il suffit d'en connoître une quelconque pour savoir celle qui la suit , et successivement. On veut savoir , par exemple , quelle est la carte qui suit la dame de carreau. Le mot *trina* , qui suit celui *fœmina* , indique que c'est un trois ; et la couleur qui suit le carreau étant un pique , ce trois doit être celui de pique. Il est sensible que l'on connoitra de même toutes celles qui viennent après.

Cette disposition des cartes peut devenir l'objet de différentes récréations. Faites tirer au hasard , mais de suite ,

un certain nombre de cartes ; et ayant regardé subtilement quelle est la carte qui les précède , vous pourrez , sans difficulté , les nommer toutes.

2. *Deviner combien de points renferme un nombre quelconque de cartes qu'une personne a tirées* Par le même procédé , on peut deviner combien de points renferme un nombre quelconque de cartes qu'une personne aura tirées. Par exemple , si la personne a pris quatre cartes , et que celle qui les précède soit un neuf , on saura qu'elle a dans les mains un valet qui vaut dix , un six , un quatre et un deux , en tout vingt-deux points.

3. *Nommer par ordre toutes les cartes d'un jeu après l'avoir mêlé.* Les cartes étant toujours disposées comme on l'a dit n^o. 1 , on peut donner à couper autant de fois que l'on voudra. Remarquant ensuite adroitement quelle est la carte qui est sous le jeu , on pourra nommer successivement toutes les cartes de ce jeu , en commençant par celle de dessus.

4. *Séparer d'un seul coup les cartes rouges d'avec les noires.* Ayez un jeu de

cartes qui soient plus larges d'une ligne par en haut que par en bas. Toutes les cartes paroissent égales lorsqu'elles sont dans le sens de leur coupe ; mais si l'on en déplace quelques-unes pour les retourner de bas en haut , il est sensible qu'elles formeront des inégalités ; et c'est à ces inégalités qu'on distingue les cartes que l'on a intérêt de connoître. Par exemple , faites tirer à quelqu'un une carte dans ce jeu ; observez bien s'il ne la tourne pas dans sa main. S'il la rend comme il l'a tirée , retournez le jeu , afin qu'en l'y plaçant il la remette en sens inverse. S'il l'a retournée dans sa main , présentez-lui le jeu dans le sens où il étoit lorsqu'il en a tiré la carte. Vous pouvez en faire tirer une seconde , une troisième , etc. en observant les mêmes précautions. Prenant ensuite le jeu du côté le plus large entre l'index et le pouce de la main gauche , tirez successivement ou tout ensemble avec ceux de la main droite , les cartes qui ont été choisies.

Avec un pareil jeu , on peut , d'un seul coup , séparer les cartes rouges d'avec les noires , ou les figures d'avec les bas.

ses cartes, quoiqu'on ait bien fait mêler: Il s'agit seulement de disposer d'avance les cartes rouges ou les figures de manière que leur côté le plus large soit tourné du côté le plus étroit des autres cartes. Serrant le jeu avec chaque main par ses deux extrémités, on en sépare d'un seul coup les deux espèces de cartes.

Pour peu qu'on ait d'intelligence, on s'apercevra qu'un jeu ainsi disposé peut se prêter à un grand nombre de récréations.

5. *Cadran magique.* Figurez un cadran semblable à celui d'une montre. Dites à une personne de vous indiquer une des heures quelconque de ce cadran; ajoutez douze au nombre que marque cette heure. Annoncez - lui ensuite que vous allez deviner l'heure qu'elle déterminera secrètement pour se lever le lendemain. A cet effet, dites-lui de compter tout bas la somme des nombres ci-dessus, en rétrogradant, à partir du point indiqué par elle sur le cadran, et en commençant par le nombre de l'heure qu'elle a choisie à part soi pour son lever. Elle s'arrêtera pré-

cisément sur la dernière de ces heures. Supposez qu'elle ait indiqué 7 sur le cadran, et qu'elle ait déterminé à 9 heures l'époque de son lever. A 7 vous ajoutez 12, c'est 19. Si, en disant *neuf* sur 7, elle compte à reculons jusqu'à 19, elle finira de compter sur 9.

6. *Les Fantômes.* Nous avons évité de grossir notre recueil de tous les jeux qui demandent de la dextérité ou l'assistance d'un compère. En voici un cependant qui plaira par sa simplicité, et qui, exécuté avec intelligence, peut produire quelque illusion. — Convenez avec votre confident que, lorsque vous frapperez un coup, cela désignera la lettre *a*; que si vous en frappez deux, ce sera la lettre *b*, et ainsi successivement des autres lettres de l'alphabet. Après cette convention préparatoire, demandez s'il y a quelqu'un dans la compagnie qui ne craigne pas les revenans et les apparitions, et qui veuille passer pour un quart d'heure dans une chambre voisine, et y rester dans l'obscurité. Si une personne autre que votre compère répond affirmativement à la question, employez toute votre éloquence pour

l'en détourner ; dites-lui que si elle ne se sent pas beaucoup de courage , vous ne lui conseillez pas de s'exposer à l'épreuve que vous lui préparez. Si ce moyen ne vous paroît pas propre à faire impression sur tous les individus qui composent la compagnie , employez-en un autre qui est infaillible ; souriez d'un air malin et de manière à faire soupçonner que celui qui s'offrira doit être la victime de quelques-unes de ces espiègleries dont personne n'aime à faire les frais. Enfin cherchez , par tous les moyens que votre esprit vous suggérera , à ne trouver de la bonne volonté que dans votre second ; encore doit-il s'offrir de manière à ne pas faire remarquer de connivence avec vous. Ce premier point obtenu , conduisez-le dans la pièce voisine ; entourez cette cérémonie de l'appareil le plus imposant qu'il vous sera possible. Ne lui laissez qu'une lampe que vous couvrez avec un vase. Revenez dans la chambre où l'on est réuni. Présentez un papier et de la craie rouge à la compagnie , et demandez qu'on y écrive à volonté le nom d'une personne décédée qui soit connue

de la personne enfermée dans la chambre. Prenez ce papier, brûlez-le à la chandelle, mettez-en la cendre dans un mortier, et mêlez-y d'un air sérieux une poudre quelconque dont vous aurez eu soin de vous munir. Cela fait, vous frapperez rapidement avec le pilon sur les parois intérieures de votre mortier, ce qui sera pour votre confident le signal d'attention. Ensuite, si le nom écrit est par exemple *Marie*, vous frappez d'aplomb onze coups, la lettre *m* étant la onzième de l'alphabet, et vous renouvelez le signal d'attention; vous en faites de même pour chaque lettre de ce nom; c'est-à-dire que vous frappez un coup pour *a*, 17 pour *r*, 9 pour *i*, 5 pour *e*, observant bien de faire le signal d'attention entre les coups de chaque lettre. Votre confident, qui a su découvrir la lampe, prend note avec un crayon des coups que vous frappez; et par ce moyen il sait aussi bien que vous quel est le nom qui a été écrit à son insu. S'il est bon comédien, il doit produire alors sur la compagnie une illusion parfaite. Il rentre précipitamment, l'œil égaré, se jette sur un

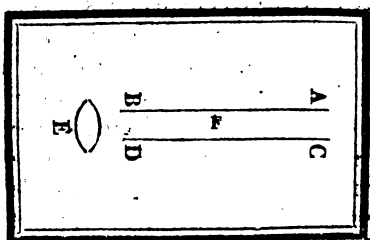
fauteuil, et s'écrie d'une voix entre-cou-
pée : *J'ai vu. . . j'ai vu mademoiselle
Marie.* — Si l'on ignoroit quelle per-
sonne décédée peut être connue du con-
fident, on pourroit y substituer toute
autre espèce de nom ; tel que celui du
Diable ; de *la Mort*, etc. etc.

7. *La Tontine.* L'objet de notre recueil
n'est pas de faire connoître les jeux de
cartes que l'appât du gain a multipliés
sous tant de formes. Mais nous avons
pensé qu'on ne verroit pas sans plaisir
celui dont nous allons donner les règles,
parce qu'il réunit le double avantage
d'être amusant et facile. Ce jeu, qu'on
nomme *la Tontine*, se joue avec cin-
quante-deux cartes. Après que les
joueurs ont pris un nombre de jetons
dont on fixe le prix, chacun en met
trois au jeu. On met une carte à décou-
vert devant chaque personne. Celui à
qui le roi vient tire trois jetons, la dame
deux, le valet un ; le dix ne tire ni ne
paye ; l'as en donne un à son voisin à
droite ; le deux en donne deux au se-
cond joueur à droite ; le trois en donne
trois au troisième joueur. Quant aux
autres, elles en payent un ou deux au

jeu, selon qu'elles sont impaires ou paires ; c'est à-dire que le quatre paye deux, le cinq un, le six deux, le sept un, le huit deux, le neuf un. Ainsi vingt-quatre jetons sont tirés par les joueurs, vingt-quatre circulent, et trente-six vont au jeu. A chaque fois que l'on donne tout à tour, il sort donc douze jetons des mains des joueurs. Quand un d'eux n'a plus de jetons, il retourne ses cartes et est mort. Mais il revit quelquefois très-promptement ; car si son voisin vient à avoir un as, il en reçoit un jeton ; si celui qui est à deux places au-dessus a un deux, c'est deux jetons qu'il reçoit ; il en reçoit trois si l'on donne un trois à la personne qui est la troisième avant lui. Tout cela opère bien des révolutions. Enfin la poule appartient au joueur à qui il reste des jetons. Mais il survient avant cet instant une infinité de variations ; et souvent le vainqueur est celui qui étoit mort auparavant deux ou trois fois.

8. *Le jeu des cerises*. Prenez une carte, et faites-y deux coupures longitudinales de A en B et de C en D, telles

qu'elles sont indiquées dans la figure qui suit :



Il en résultera une petite bande qui demeure attachée par ses deux extrémités. Deux ou trois lignes au-dessous de cette bande, faites la petite ouverture ovale E. Tirez à vous la bande F, ce qui fait prendre à la carte une forme demi-circulaire. Introduisez d'une main dans l'ovale E le milieu de cette bande, que vous saisissez de l'autre main et tirez doucement jusqu'à ce que toute la bande ait passé par l'ouverture. Dans cette position, la bande présente derrière la carte la figure d'un anneau. Ayez deux cerises dont les queues soient unies ensemble : introduisez une des cerises

dans cet anneau ; puis faites repasser les queues et la bande par l'ouverture E , et dressez bien votre carte. Proposez à quelqu'un de tirer de là ces cerises sans leur arracher la queue et sans endommager la carte. S'il n'emploie pas le moyen dont vous vous êtes servi pour les y placer , il n'en viendra certainement pas à bout. A défaut de cerises , on peut fixer deux petites boules aux deux extrémités d'un fil. On peut aussi employer de plus grosses boules en se servant d'un carton au lieu de carte.

9. *De vingt-quatre mots deviner celui qu'on aura choisi.* Transcrivez sur vingt-quatre cartes les mots que présente le tableau qui va suivre. Ayez - en à part une vingt-cinquième , sur laquelle soit écrit le mot *archemino*, numéroté ainsi :

A R C H E M I N O

1 2 3 4 5 6 7 8 9

Remarquez bien que les vingt-quatre mots transcrits sont composés des lettres de ce mot là,

ET TOURS DIVERS.

159

ROME.	NANCI.	RÔCHE.
2965	81837	29345.
NÉRON.	ARCHER.	CAEN.
85298	123452	3158.
CHIEN.	NOÏON.	HIMEN.
34758	89798	47658
MENIN.	HÉRON.	NÉRAC.
65878	45298	85213
NICE.	COCHE.	AIRE.
8735.	39345	2725.
RAON.	CHEMIN.	MAÇON.
2198	345678	61398
CARMIN.	CHINON.	ORME.
312678	347898	9265
ARME.	CEIN.	MER.
1265	3278	652

Donnez ces vingt-quatre mots à une personne; dites-lui d'en choisir secrètement un, et de vous faire connoître de combien de lettres il est formé. Si ces lettres sont en nombre pair, faites-lui additionner les nombres qui se trou-

vent transcrits au-dessous de la première et de la seconde lettre du mot choisi, et demandez qu'elle vous en dise la somme, ainsi que celle des nombres qui sont sous la seconde et la troisième, de ceux qui sont sous la troisième et la quatrième, et ainsi de suite si le mot est composé de six lettres; enfin la somme des deux nombres placés sous la seconde et la dernière lettre. Ayant écrit ces différentes sommes dans l'ordre qu'on vous les a déclarées, ôtez des sommes qui se trouvent dans les lieux pairs, celles qui se trouveront dans les lieux impairs, à l'exception de la première: la moitié de ce qui restera, sera le nombre qui doit être placé sous la seconde lettre du mot choisi, nombre par le moyen duquel vous connoîtrez facilement tous les autres. En effet, si l'on ôte le nombre trouvé, de la première somme, le reste sera celui qui correspond à la première lettre: si on l'ôte de la seconde, le reste sera pareillement le nombre qui appartient à la troisième lettre; lequel étant ôté à son tour de la troisième somme, donnera le nombre affecté à la quatrième lettre: ainsi de suite. Soit, par

exemple , le mot *Chinon* , qui a été choisi. Les chiffres analogues à ce mot sont 3 , 4 , 7 , 8 , 9 , 8.

	<i>pairs. imp.</i>
Les deux premiers nombrés, 3 et 4, font.	7
Le second et le troisième, 4 et 7...	11
Le troisième et le quatrième, 7 et 8.	15
Le quatrième et le cinquième, 8 et 9.	17
Le cinquième et le sixième, 9 et 8...	17
Le second et le sixième, 4 et 8....	12
	40 32

On voit que l'addition des produits placés aux endroits pairs donne 40. Ne tenant point compte de la somme 7, la première de la colonne des impairs, on additionne les deux autres, qui produisent 32. Ainsi,

Produit des nombres pairs.....	40
Sur lequel on ôte celui des deux nombres impairs.	32
Reste.....	8

La moitié de ce reste est.....	4
Ce reste ôté de 7 donne.....	3
Oté de la seconde somme.....	7
Retranchant 7 de la troisième, il vient..	8
Retranchant 8 de la quatrième, il vient.	9
Retranchant 9 de la cinquième, il vient.	8

Ces six sommes, en transposant seulement les deux premières, sont par ordre celles affectées au mot *Chinon*.

Si le mot choisi contient un nombre de lettres impair, faites-vous accuser la somme des deux chiffres placés sous la première et la seconde lettre, de ceux placés sous la seconde et la troisième, sous la troisième et la quatrième, sous la quatrième et la cinquième, enfin sous la première et la dernière. Ecrivez ces sommes par ordre; et ayant soustrait le produit des sommes placées aux endroits pairs, du produit de celles placées aux endroits impairs, la moitié du reste sera le nombre affecté à la première lettre. Puis opérez selon l'exemple qui suit :

On suppose que *Mâcon* soit le mot choisi. Les cinq chiffres qui y correspondent sont 6, 1, 3, 9, 8.

	<i>pairs. imp.</i>
Le premier et le second donnent.	7
Le second et le troisième.	4
Le troisième et le quatrième.	12
Le quatrième et le cinquième.	17
Le premier et le dernier.	14
	21
	33

De 33 ôtant 21, il restera 12, dont la moitié est.	6
Otant 6 de 7, on a.	1
— 1 de 4, on a.	3
— 3 de 12, on a.	9
— 9 de 17, on a.	8

Ces cinq produits donnent exactement les chiffres affectés à chaque lettre du mot *Mâcon*. Il est inutile, sans doute, de faire remarquer que connoissant les chiffres, il sera bien facile de savoir quel est le mot auquel ils appartiennent. Les lettres du mot *archemino* entrent seules, comme nous l'avons dit, dans la composition des vingt-quatre autres mots, et chacune se trouve dans ceux-ci affectée du même numéro.

Cette récréation est un développement de celle insérée au commencement de ce livre, au chapitre des *Récréations arithmétiques*, n^o. 10.

10. *Les cartes changeantes.* On a dans un étui trente-deux cartes ayant d'un côté quatre couleurs différentes, portant les figures et les mots indiqués dans la table qui suit, et rangées dans l'ordre qui y est établi.

<i>Cartes.</i>	<i>Couleurs.</i>	<i>Figures.</i>	<i>Mots.</i>
1.	jaune.	Oiseau.	je vois.
2.	jaune.	Oiseau.	en vous.
3.	vert.	Fleurs.	charmantes.
4.	vert.	Fleurs.	fleurs.
5.	blanc.	Oiseau.	entendre.
6.	blanc.	Orange.	beauté.
7.	rouge.	Papillon.	ma.
8.	rouge.	Fleurs.	ramage.
9.	rouge.	Fleurs.	qu'à.
10.	rouge.	Papillon.	bergère.
11.	vert.	Papillon.	inconstant.
12.	vert.	Papillon.	votre.
13.	blanc.	Fleurs.	de.
14.	blanc.	Fleurs.	l'amant.
15.	jaune.	Orange.	l'image.

<i>Cartes.</i>	<i>Couleurs.</i>	<i>Figures.</i>	<i>Mots.</i>
16.	jaune.	Fleurs.	doux.
17.	blanc.	Orange.	ornez.
18.	jaune.	Papillon.	ma.
19.	jaune.	Papillon.	Philis.
20.	blanc.	Oiseau.	oiseaux.
21.	rouge.	Orange.	chantez.
22.	rouge.	Orange.	petits.
23.	vert.	Orange.	douceur.
24.	vert.	Orange.	le.
25.	vert.	Oiseau.	de.
26.	vert.	Oiseau.	me.
27.	jaune.	Fleurs.	ainsi.
28.	rouge.	Oiseau.	légèreté.
29.	rouge.	Oiseau.	sein.
30.	jaune.	Orange.	présente.
31.	blanc.	Papillon.	votre.
32.	blanc.	Papillon.	j'aime.

Les cartes étant disposées ainsi , on fera remarquer que les couleurs , les figures et les mots sont bien pêle-mêle. Mélant ensuite de la manière que l'on a enseignée au chapitre VI pour faire les coups de piquet, on les distribuera deux à deux à quatre personnes. On ne leur laissera pas lever leurs cartes sans qu'el-

les soient toutes données , et on leur recommandera de ne point en déranger l'ordre. A cette première distribution , chaque personne doit avoir des cartes d'une même couleur. On reprendra les cartes en mettant celles de la seconde personne sous celles de la première , celles de la troisième sous celles de la seconde , et celles de la quatrième sous celles de la troisième. On les mêlera et on les distribuera de la même façon. Cette fois-ci la première personne doit avoir tous les oiseaux , la seconde tous les papillons , la troisième toutes les oranges , la quatrième les fleurs. On reprendra une troisième fois les cartes , et on les mêlera et distribuera toujours de même. Alors la personne qui avoit précédemment les oiseaux , trouvera les mots qui forment le sens qui suit :

Chantez, petits oiseaux, j'aime entendre votre
doux ramage.

Celle qui avoit les papillons , trouvera :

De l'amant inconstant votre légèreté me
présente l'image.

Celle qui avoit les oranges , lira ces mots :

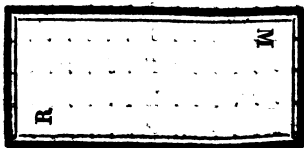
Ainsi qu'à ma Philis , je vois en vous beauté,
douceur.

Celle qui avoit les fleurs , lira ceux-ci :

Charmantes fleurs , ornez le sein de ma bergère.

Il faut avoir attention de ne point se tromper dans les différens mélanges ; une carte dérangée feroit tout manquer. Il seroit même prudent d'avoir un second jeu , pour n'être pas obligé de rester en chemin , si l'on venoit à se méprendre.

II. *Les-Aveux.* Ecrivez sur trente-deux cartes les lettres indiquées par la table qui suit ; c'est-à-dire que chaque carte ait à un de ses angles une lettre de la première colonne , et à l'angle opposé une lettre de la seconde colonne , comme le montre la figure :



Ayez bien attention de placer dans le même sens les lettres qui appartiennent à chaque colonne, et rangez - les dans l'ordre que voici :

Cartes.	1 ^{re} . colonne.	2 ^e . colonne.
1.	M.	S.
2.	E.	M.
3.	A.	E.
4.	I.	B.
5.	Z.	E.
6.	V.	J.
7.	O.	E.
8.	E.	I.
9.	M.	H.
10.	U.	N.
11, <i>carte large.</i>	S.	I.
12.	O.	V.
13, <i>carte longue.</i>	E.	S.
14.	B.	A.
15.	U.	O.
16.	Y.	U.
17.	J.	P.
18.	E.	O.
19.	H.	U.
20.	E.	H.

Cartes.	1 ^{re} . colonne.	2 ^e . colonne.
21.	V	S.
22.	O	A.
23.	L	M.
24.	L	E.
25.	U	D.
26.	S	D.
27.	A	A.
28.	B	Z.
29.	E	V.
30.	I	O.
31.	M	R.
32.	E	E.

Vos cartes étant disposées ainsi, faites remarquer que les lettres y sont pêle-mêle et sans liaison. Pour cet effet, ouvrez le jeu en éventail, en tenant le pouce sur la lettre qui est au bas de la carte de dessous, pour qu'on ne s'aperçoive point que les cartes portent une double lettre. Vous adressant alors à un jeune homme de la société, dites-lui que vous allez savoir s'il a de l'inclination pour telle demoiselle, et s'il est payé de retour. Exécutez le faux mélange en-

seigné précédemment , et coupez à la carte large. Etalez la partie du jeu que vous enlevez en coupant , en observant toujours de ne pas laisser voir les lettres qui sont à l'angle inférieur ; et on trouvera que l'assemblage des lettres présente cette question : *Belle Hébé , m'aimez-vous ?* Ouvrez ensuite les cartes qui sont restées sur la table , et on y lira : *Oui , je vous aime.*

Remettez les deux parties du jeu l'une sur l'autre , et sur-tout dans le même sens : tenez cette fois-ci les cartes du côté opposé ; mêlez-les de nouveau , et coupez à la carte longue. La première partie du jeu étant à demi-étalée , on lira ces mots : *Daphnis , m'aimez-vous ?* Prenant ensuite l'autre partie , on lira ceux-ci : *Hébé , je vous adore.*

On peut , en suivant l'exemple que nous venons de donner , varier ce jeu de bien des manières , et faire trouver sur des cartes la phrase que l'on voudra , pourvu qu'elle ne contienne pas plus de trente-deux lettres. Voici de quelle manière il faut opérer. Prenez trente-deux cartes , que vous numérotez depuis un jusqu'à trente-deux. — Exécutez le faux

mélange. — Ecrivez de suite les trente-deux lettres de votre phrase sur les cartes ainsi mêlées. — Mêlez une seconde fois, et transcrivez à l'angle opposé les trente-deux lettres d'une autre phrase. — Rangez les cartes dans l'ordre des numéros que vous leur avez donnés, et construisez d'après cet ordre une table pareille à celle qui précède. Opérez ensuite comme vous venez de le voir, et vous obtiendrez un résultat semblable.

On peut, après avoir achevé cette récréation, remettre facilement le jeu de carte dans son ordre primitif. Il s'agit seulement d'exécuter deux fois à contre-sens le faux mélange; c'est-à-dire, de prendre les trois cartes de dessous, de les couvrir avec les deux de dessus, et ainsi de suite, en finissant par mettre sur le jeu les deux dernières cartes.

12. *Les Additions.* Ayez trente cartes blanches des deux côtés : transcrivez-y les nombres indiqués dans la table suivante, et rangez-les comme cette table le fait voir :

<i>Cartes.</i>	<i>Nombres.</i>	<i>Cartes.</i>	<i>Nombres.</i>
1.	5.	16.	5.
2.	6.	17.	9.
3.	9.	18.	5.
4, <i>carte longue.</i>	2.	19.	2.
5.	7.	20.	7.
6.	4.	21.	6.
7.	3.	22.	4.
8, <i>carte longue.</i>	5.	23.	3.
9, <i>carte large.</i>	4.	24.	1.
10.	5.	25.	8.
11.	1.	26.	1.
12, <i>carte large.</i>	8.	27.	5.
13.	7.	28.	9.
14.	6.	29.	8.
15.	3.	30.	2.

Les cartes étant ainsi disposées, exécutez le faux mélange précédemment indiqué pour les coups de piquet ; et coupant ensuite aux deux cartes larges, le jeu se trouvera divisé en trois paquets, dont chacun présentera 50 points sur les cartes qui le composeront. Voici quel sera l'ordre des nombres après cette première opération :

<i>Nombres.</i>	<i>Nombres.</i>	<i>Nombres.</i>
9	9	3
8	2	5
3	5	9
1	6	7
5	7	6
2	4	4
7	3	8
6	5	1
5	1	5
4, c. large.	8, c. large.	2
<hr/>	<hr/>	<hr/>
50	50	50

Ne dérangez point l'ordre ci-dessus, et replacez l'un sur l'autre ces trois tas. Mélez de nouveau, et coupant cette fois aux deux cartes longues, vous obtiendrez l'ordre suivant :

<i>Nombres.</i>	<i>Nombres.</i>	<i>Nombres.</i>
1	3	7
5	1	4
9	9	3
7	8	8
5	5	3

<i>Nombres.</i>	<i>Nombres.</i>	<i>Nombres.</i>
1	2	3
5	7	6
6	4	4
6	9	8
5, <i>c. longue.</i>	2, <i>c. longue.</i>	2
<hr/>	<hr/>	<hr/>
50	50	50

Afin que ce jeu produise quelque illusion, il faut exécuter le faux mélange assez adroitement pour qu'on ne s'aperçoive pas que l'on donne aux cartes une disposition combinée d'avance. Cette observation se rapporte à tous les jeux qui ont quelque rapport avec celui-ci. On doit avoir l'air de mêler sans aucun ordre et sans affectation ; autrement on affoibliroit la surprise que ces ingénieuses combinaisons doivent nécessairement faire naître.

13. *Imiter avec une bouteille le bruit d'un pistolet.* Ayez une bouteille de verre fort, qui ne soit point fêlée, et qui contienne à peu-près un poisson. Mettez-y une once de vitriol concentré et deux gros de limaille de fer. Bouchez la bou-

teille, agitez-la. Vous la déboucherez après quelques instans; et présentant une bougie allumée à son ouverture qui doit être tenue un peu inclinée, il se fera une inflammation subite, accompagnée d'un bruit assez considérable. Dans la crainte que l'explosion ne fasse casser la bouteille, il est prudent de l'envelopper d'un linge pour ne pas être blessé par ses éclats.

14. *Composition d'un phosphore.* Mettez trois onces d'alun de roche et une once de miel ou de sucre, dans un plat de terre neuf et vernissé; tenez ce mélange sur le feu, en le remuant continuellement jusqu'à ce qu'il soit sec et dur. Retirez-le ensuite, et réduisez-le en poudre. Mettez cette poudre dans un petit matras, dont une partie doit rester vide; bouchez-le avec du papier, et le placez dans un creuset que vous achèverez de remplir avec du sable. Placez le tout sur un fourneau, et recouvrez le creuset avec des charbons ardents. Lorsque le matras aura paru rouge un demi-quart-d'heure, et qu'il ne s'en échappera plus de vapeurs, retirez-le du feu et le bouchez avec du liège. Laissez en-

suité entièrement refroidir le mélange, et mettez-le dans de petites bouteilles. En versant de cette matière sur du papier ou sur quelqu'autre corps sec, elle ne tarde pas à y mettre le feu. On accélérera l'inflammation, en ajoutant au mélange un peu de salpêtre ou de soufre en poudre passé au tamis de soie. On doit avoir soin de bien boucher les petits flacons qui contiennent la matière. Elle perdrait sa vertu si l'humidité de l'air venoit à s'y insinuer.

15. *Manière de découper le verre.*

Ayez un verre à patte, uni et peu épais. Chauffez-le extérieurement près de son bord avec une petite mèche soufrée et allumée, jusqu'à ce qu'il s'y fasse une légère fêlure. Conduisez la mèche le long de cette fêlure en tournant le verre, et en suivant une ligne un peu inclinée, qui, après un certain nombre de circonvolutions, aboutisse au pied du verre.

Ce verre se trouvera alors coupé dans toutes les parties que la mèche enflammée aura parcourues; et en le renversant, ces parties se sépareront, et présenteront la forme d'un ruban ployé en

spirale, Elles se rejoindront si l'on place le verre dans sa position naturelle.

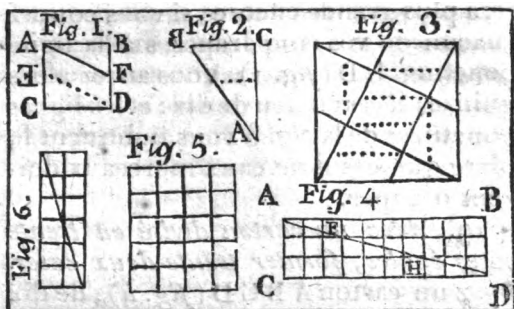
16: *Tableau magique.* Prenez un verre un peu concave, semblable à ceux dont on recouvre les médaillons de tabatières, et un second verre plat fort mince, et ayant la même circonférence : remplissez toute la partie concave du premier, avec une composition d'huile de lin et de saindoux dans lequel vous aurez fait fondre un peu de cire bien blanche. Posez ensuite le verre plat par dessus en l'ajustant bien ; essuyez les bords ; et joignez-les l'un à l'autre en collant autour une petite bande de vessie de porc avec de la colle de poisson. Nettoyez les verres, et appliquez sur le côté plat une miniature quelconque. Placez ensuite le tout dans un cadre, pour cacher la bordure qui unit les deux verres. En cet état, on croira voir du papier blanc derrière le verre concave. Si vous chauffez un peu le tableau, la matière insérée entre les verres se liquéfiera, deviendra transparente, et laissera apercevoir distinctement la miniature. A défaut de verre concave on peut se servir de deux verres plats, et

donner alors au tableau la dimension que l'on juge à propos. On coupe soit en cercle, soit en carré, selon la forme du tableau, un petit cadre de carton d'une ou deux lignes de largeur sur une demi-ligne d'épaisseur. Ce cadre, bien collé sur les bords d'un des verres, sert à contenir la matière liquide que l'on verse au centre; puis on applique l'autre dessus, et on les réunit à l'aide du procédé indiqué plus haut.

17. *Jeu de l'hôtesse.* On met secrètement un des quatre valets sur le jeu; on prend les trois autres et une dame que l'on met sur la table. Montrant ces trois valets, on dit: « Voilà trois drôles qui » se sont bien divertis, et qui ont bien » bu au cabaret, mais qui n'ont pas » d'argent; ils complotent de s'enfuir » sans payer l'hôtesse que voilà (on » montre la dame): à cet effet, ils lui » disent d'aller encore chercher du vin » à la cave, et pendant ce temps, ils » s'enfuient chacun de son côté. » (On met alors un des valets sur le jeu, l'autre au milieu, et le troisième dessous.) » L'hôtesse, étant de retour et ne les

« trouvant plus , veut courir après. »
 On met la dame sur le jeu ; on fait couper , et elle se trouve réunie avec les trois valets.

18. Avec cinq carrés égaux , former un seul carré.



Ayez cinq cartons carrés A B C D (fig. 1) ; coupez chacun de ces carrés de A en F : vous aurez cinq triangles A et cinq trapèzes (1) B C (fig. 2).

(1) On appelle *trapèze* une figure à quatre côtés , dans laquelle il y en a deux au moins qui ne sont point parallèles.

Assemblez ces différentes parties dans l'ordre indiqué par la *figure 3*, et les cinq carrés n'en feront plus qu'un. Après avoir mêlé vos triangles et vos trapèzes, proposez à quelqu'un d'en former un seul carré dans un espace de temps donné. Soyez sûr qu'il n'y parviendra pas aisément. La difficulté sera plus grande encore, si vous coupez chacun de vos cinq trapèzes à la ligne ponctuée *E D* (*fig. 1*). Vous aurez alors quinze pièces au lieu de dix; et les lignes ponctuées de la *fig. 3* vous indiquent la place que ces nouveaux morceaux doivent occuper.

• 19. Avec un carton divisé en trente cases égales, former trente-deux cases. Ayez un carton *A B C D* (*fig. 4*), de dix pouces de long sur trois pouces de large: figurez dessus trente carrés égaux; ce que vous exécuterez facilement en donnant à votre compas un pouce d'ouverture. Tirez une ligne diagonale de *A* en *D*, et coupez le carton en deux triangles *A B D* et *A C D*. Coupez encore ces triangles, l'un après la quatrième case à partir de *B*, l'autre après la quatrième à partir de *C*: vous aurez deux triangles

et deux trapèzes. Proposez à une personne de former avec ces quatre pièces trente-deux cases, au lieu de trente que le carton en contenoit d'abord. L'opération est bien simple; elle consiste à réunir séparément les deux trapèzes (*fig. 5*) et les deux triangles (*fig. 6*). On a alors d'un côté vingt cases, et de l'autre douze, ce qui fait bien trente-deux. Cependant comme la personne qui ne connoît pas cette manière de les disposer, s'obstine toujours à vouloir en former un seul tableau, elle réussit rarement à s'en tirer avec avantage. On peut augmenter la difficulté en coupant le carton en un plus grand nombre de pièces.

20. *Porte-feuille magique.* Mélez du noir de fumée avec un peu de savon noir ou de suif; frottez légèrement d'un côté un carré de papier avec cette composition; essuyez bien ce papier jusqu'à ce que la peinture ne tache point en la touchant du doigt. Appliquez de même sur un carré semblable un mélange de suif et de sanguine ou crayon rouge. Ayez un porte-feuille de la grandeur de

vos carrés de papier, et recouvert d'une enveloppe mobile de satin noir, bien tendue. Glissez les carrés sous chaque côté de cette enveloppe, en tournant en-dessous la surface enduite, et en observant, à l'aide d'une légère marque extérieure, de quel côté se trouve le rouge, et de quel côté est le noir. Vous posez ensuite entre eux et le porte-feuille deux morceaux de papier blanc de même grandeur. Le tout ainsi disposé, vous priez une personne d'écrire avec un crayon rouge ou noir, à son choix, une phrase quelconque sur un papier que vous lui présentez, et sous lequel vous placez sans affectation votre porte-feuille, en tournant en haut le papier de la couleur analogue à celle du crayon qu'elle a adopté. Ce crayon doit être dur pour obliger à appuyer un peu en écrivant. Chaque caractère qu'elle trace se trouve répété sur le feuillet blanc inséré sous l'enveloppe. On conçoit tout le parti qu'on peut tirer de cet appareil, et à combien de récréations ingénieuses il peut fournir matière.

21. *Mémoire artificielle.* Appliquez-

vous à retenir par cœur un alphabet
numbré depuis 1 jusqu'à 25, comme
celui-ci :

A . . . 1	J . . . 10	S . . . 19
B . . . 2	K . . . 11	T . . . 20
C . . . 3	L . . . 12	U . . . 21
D . . . 4	M . . . 13	V . . . 22
E . . . 5	N . . . 14	X . . . 23
F . . . 6	O . . . 15	Y . . . 24
G . . . 7	P . . . 16	Z . . . 25
H . . . 8	Q . . . 17	
I . . . 9	R . . . 18	

Au moyen de cet alphabet, vous pourrez proposer à une personne de lui dicter au hasard une quantité de nombres différens, et de les lui répéter une heure, un jour, ou même un mois après, dans le même ordre. Rien n'étant moins facile à retenir que des chiffres, une pareille proposition aura lieu d'étonner; et l'on pensera que c'est à l'aide d'une mémoire prodigieuse que vous pourrez remplir votre engagement. Mais la mémoire la plus ingrate suffit pour cela : il s'agit seulement de savoir un couplet de chanson, ou quelques vers, et d'ap-

pliquer à chacune des lettres qui les composent , les chiffres qui , dans votre alphabet , correspondent à ces lettres.

Je suppose que vous ayez dicté les chiffres suivans :

12. 5. 19. 19. 15. 20. 19. 19. 15. 14.
 20. 9. 3. 9 2. 1. 19. 16. 15. 21. 18.
 14. 15. 19. 13. 5. 14. 21. 19. 16. 15. 1.
 9. 19. 9. 18. 19.

En conférant ces chiffres avec les lettres qui leur sont accolées dans l'alphabet figuré ci-dessus , vous trouverez qu'ils expriment ce vers :

Les sots sont ici bas pour nos menus plaisirs.

Cet exemple suffit pour qu'on puisse faire une application plus étendue du principe. On observera cependant que, pour donner plus de variété aux chiffres que l'on dicte , on doit assembler les lettres deux à deux , et , lorsqu'un mot en contient un nombre impair , laisser la dernière seule. Ainsi , dans notre exemple , au lieu de dicter les

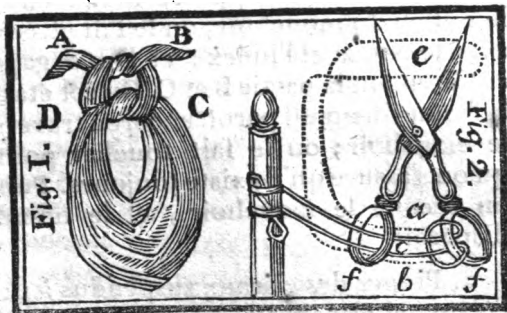
chiffres suivant l'ordre naturel indiqué précédemment, il faudroit le faire ainsi :

125. 19. 1915. 2019. 1915. 1420. 93. 9.
 21. 19. 1615. 2118. 1415. 19. 135. 1421.
 19. 1615. 19. 199. 1819.

22. *L'œuf en équilibre.* Un jeune homme expliquoit à table comment il étoit possible de faire tenir un œuf droit sur la partie la plus pointue, et en le posant sur un plan aussi uni que la glace d'un miroir. « Il faut, disoit-il, » qu'on ajuste ce plan bien horizontalement, et de manière qu'il ne penche » d'aucun côté. Puis on agite l'œuf assez long-temps pour que le blanc et » le jaune soient bien mêlés ensemble. » Si, dans cet état, on met l'œuf par » sa pointe sur le plan horizontal, il y » demeurera sans tomber » Il alloit appuyer cette assertion de tous les principes de l'équilibre, lorsqu'une personne de la société l'interrompt. « Pour » exécuter votre expérience, lui dit-elle, » il faut des apprêts : pour peu que le

» plan incline d'un côté ou d'autre,
» adieu l'équilibre. Je gage, moi, de
» faire tenir par la pointe un œuf dur
» sur tel plan que vous voudrez, quand
» même ce plan ne seroit pas dans une
» position parfaitement horizontale ;
» sur mon assiette , par exemple. » Ce
défi piqua la curiosité des convives ; on
fit apporter des œufs durs. Chacun es-
saya , mais en vain , de mettre le sien
en équilibre. « Monsieur , dit alors le
« jeune homme ; j'accepte la gageure.
« Dans un œuf dur , les parties du
« jaune n'étant point également mêlées
« avec le blanc , le centre de gravité
« de cet œuf ne sauroit demeurer dans
« sa ligne de direction. » — Eh bien !
« vous allez voir que vous êtes dans
« l'erreur , répliqua son adversaire ; »
et à ces mots , cassant l'œuf par la
pointe , en le frappant sur son assiette,
il l'y fit tenir debout comme il l'avoit
promis.

23. *Le jeu du mouchoir noué, et celui des ciseaux détachés.*



1. Faites un premier nœud C D (*figure 1*) à un mouchoir sans le serrer, en observant de porter le bout que tient la main gauche derrière celui que tient la main droite. Faites un second nœud en suivant la marche contraire, c'est-à-dire, en portant le bout que tient la main gauche derrière celui que tient la main droite, et serrez fort en tirant le bout B, et la partie C. Comme B et C appartiennent à un même côté du mouchoir, on ne peut tirailler ainsi sans leur faire perdre la

forme tortueuse que le nœud leur avoit donnée. Le côté A et D fait autour de l'autre pointe du mouchoir, un nœud coulant : on enveloppe ce nœud dans le milieu du mouchoir, on le fait glisser avec le pouce et l'index, et l'on dégage entièrement la partie B et C. En cet état, la forme du nœud paroît encore à travers le mouchoir; on le fait toucher pour qu'on s'assure qu'il existe toujours. Puis on secoue le mouchoir, et le nœud disparoît.

2. Prenez des ciseaux suspendus à un ruban, et attachés comme l'indique la planche (*figure 2*). Accrochez-les à une chaise. Prenez le milieu du nœud aux points *a* et *b*; faites passer le ruban dans l'anneau *c*; et en suivant la ligne ponctuée, portez le sur la pointe des ciseaux *e*, puis sur les deux anneaux *f*. Cela fait, les ciseaux seront séparés du ruban.

24. *Partager une pièce en deux selon son plan.* Posez sur trois clous d'épingle enfoncés dans un morceau de bois, une petite pièce de monnoie de cuivre. Mettez du soufre dessus et dessous,

et allumez-le. Lorsque le soufre est consumé, on trouve ordinairement cette pièce divisée en deux parties égales selon son plan, sans que l'empreinte soit altérée d'aucun côté, excepté que sur l'un elle est en creux au lieu d'être en relief.

25. *Les fleurs magiques.* Faites faire par un ouvrier en fleurs artificielles, une certaine quantité de feuilles en parchemin blanc et des fleurs en toile blanche, telles que roses, jonquilles, œillets et autres que vous jugerez à propos. Trempez les roses dans de l'esprit de vitriol pur, ou bien dans de l'esprit de nitre, noyé dans huit à dix fois autant d'eau; les jonquilles, ou les autres fleurs destinées à devenir jaunes, dans du fort vinaigre distillé, où l'on ait fait infuser pendant huit jours au moins des feuilles de souci; les œillets, dans du jus de citron; et les feuilles dans une forte dissolution de sel de tartre bien blanc et bien sec. Laissez sécher le tout, et formez en des bouquets. Si un de ces bouquets, qui dans cet état est entièrement blanc, est

190 1^{re} PARTIE. RÉCRÉATIONS etc.

plongé dans un vase rempli d'eau faite avec le jus exprimé de violettes ou de pensées, les feuilles et les fleurs prendront à l'instant les différentes nuances qui leur sont propres.

I^{re}. PARTIE.

JEUX A GAGES, ET PÉNITENCES.

CHAPITRE I^{er}.

Jeux à gages

EH quoi ! va s'écrier quelque censeur en jetant dédaigneusement les yeux sur ce chapitre , les *Sorciers* s'occupent-ils donc aussi de ces niaiseries-là ? — S'ils s'en occupent ! Et les *pénitences* , sont-elles aussi des niaiseries ? Réfléchissez-y, M. le censeur ; vous verrez que nous ne dérogeons point à notre titre. Ces niaiseries ont ensorcelé , ensorcellent et ensorcelleront plus de monde que tous les suppôts de Belzébuth et d'As-taroth.

I.

L'Amphigouri. Chaque personne de la société choisit un genre de commerce

ou un métier. L'une est fruitière, l'autre pâtissier, l'autre épicier, etc. Celui qui se charge de diriger le jeu commence une histoire à plaisir, et la débite du mieux qu'il l'entend. Dans le cours de son récit, feignant par intervalle de ne pas trouver le mot propre, il regarde un des joueurs; et celui-ci doit, sans hésiter, nommer une chose qui appartienne à la profession qu'il a adoptée: celui qui feroit attendre sa réponse, ou qui diroit deux fois le même mot, donneroit un gage.

II.

L'Avocat. Chaque personne se choisit un avocat. Cet avocat ne peut avoir qu'un seul client; et sa fonction consiste à prendre promptement la parole toutes les fois qu'il entend prononcer le nom de celui qui lui a confié sa défense. Il doit repousser de son mieux les imputations dont on le charge, et répondre à toute espèce de question ou d'interpellation qu'on lui fait. S'il hésite trop, il donne un gage. Il est interdit au client, sous la même peine, de

plaider sa propre cause, et même de dire un mot. Toutes ces conditions bien établies, une personne désignée entame le dialogue; elle fait une question ou un reproche à quelqu'un de la société. L'avocat de celui-ci prend la parole, répond à la question ou réfute le reproche, et interpelle ou accuse à son tour une autre personne. Lorsque le jeu commence à languir, celui qui a la parole, peut le terminer d'une manière qui a coutume de produire un effet assez plaisant. Il interroge à-la-fois cinq ou six personnes. Les avocats et les cliens, étourdis par cette brusque interpellation, parlent à tort et à travers; et il est rare qu'en ce moment il n'y ait pas de gagés de donnés.

III.

La Botte d'amourette. Lorsqu'on veut faire promptement une ample récolte de gages, on joue ce jeu-ci. On présente un étui ou tout autre effet à son voisin, en disant : « Je vous vends ma petite « boîte d'amourette; qui contient trois « mots, *aimer, embrasser et congédier.* »

Le voisin doit répondre : « Qui aimez-vous ? qui embrassez-vous ? qui congédiez-vous ? » Alors celui qui a donné la boîte d'amonrette, reprend : « J'aime *un tel* ; j'embrasse *un tel* (et il l'embrasse) ; je congédie *telle personne*, et *celle-ci* donne un gage.

IV.

Les Chevaliers gentils. On prépare une assez bonne quantité de cornets de papier. Les joueurs forment le cercle. Celui qui doit diriger le jeu, et que l'on nomme *le chevalier gentil*, s'adressant à son voisin à droite, lui dit : « Ben jour, chevalier gentil, toujours gentil ; moi chevalier gentil, toujours gentil, je viens de la part du chevalier gentil, toujours gentil (*il montre son voisin à gauche*), vous dire que son aigle a un bec d'or. » Cette phrase doit faire le tour du cercle ; et celui qui, par défaut de mémoire ou d'attention, ne la répète pas exactement, reçoit un cornet de papier dans sa coiffure. Il cesse alors d'être *chevalier gentil*, et devient *chevalier cornard*. Le chevalier

qui , à mesure que la phrase recommence à circuler , reçoit deux , trois ou quatre cornets , prend alors la qualité de *chevalier à deux* , ou à *trois* , ou à *quatre cornes*. Ainsi , par exemple , si celui qui doit prononcer la phrase n'a point de cornes , que son voisin à droite en ait trois et son voisin à gauche deux , il s'exprimera ainsi , sous peine de recevoir une corne : « Bon jour , chevalier
 « cornard à trois cornes ; moi , che-
 « valier gentil , toujours gentil , je viens
 « de la part du chevalier cornard à
 « deux cornes , vous dire que son aigle
 « a... » A chaque tour que fait la phrase , le directeur en change à sa volonté la finale. Ainsi , au lieu de *bec d'or* , il peut dire , *a des serres d'acier* , *des plumes d'argent* , etc. Chacun est obligé de se conformer à ce changement. A la fin du jeu , chaque chevalier donne autant de gages qu'il a reçu de cornes.

v.

La Clef de mon jardin. La société se forme en cercle ; elle nomme le directeur. Celui-ci prononce alternativement les

phrases suivantes, que chaque joueur doit répéter exactement et sans hésiter :

- « 1. Je vous vends la clef de mon jardin.
 « 2. Je vous vends la corde qui tient à
 « la clef de mon jardin. 3. Je vous
 « vends le rat qui a rongé la corde qui
 « tient à la clef de mon jardin. 4. Je
 « vous vends le chat qui a mangé le rat
 « qui a rongé la corde qui tient à la
 « clef de mon jardin. 5. Je vous vends
 « le chien qui a mangé le chat qui a
 « mangé le rat qui a rongé la corde qui
 « tient à la clef de mon jardin. 6. Je
 « vous vends le bâton qui a tué le chien
 « qui a mangé le chat qui a mangé le
 « rat qui a rongé la corde qui tient à la
 « clef de mon jardin. 7. Je vous vends le
 « feu qui a brûlé le bâton qui a tué le
 « chien qui a mangé le chat qui a mangé
 « le rat qui a rongé la corde qui tient à
 « la clef de mon jardin. 8. Je vous vends
 « l'eau qui a éteint le feu qui.... » On
 voit qu'il est possible d'allonger la phrase
 à l'infini : mais on peut s'arrêter là. Il
 est entendu que celui qui ne répète pas
 mot à mot chaque phrase, doit donner
 un gage.

VI.

Colin-maillard à la baguette. On bande les yeux à la personne que le sort a désignée ; on lui remet une baguette ; et toute la société, se tenant par la main , tourne autour de lui en chantant une ronde. Le refrain fini , on fait une pause ; et le colin-maillard dirige alors sa baguette au hasard ; la personne à qui elle est présentée, doit la prendre par le bout. Le colin-maillard fait ensuite trois cris , qu'elle est obligée de répéter sur le même ton. Si elle ne déguise pas bien sa voix , et que le colin-maillard la reconnoisse , elle se met à sa place. On recommence la ronde si le colin-maillard n'a point deviné. On peut, si l'on veut , faire donner un gage à celui qui se laisse reconnoître.

VII.

Combien vaut l'orge ? Le directeur du jeu se nomme *maître* ; il donne un nom à chacun de ses subalternes. Ceux-ci , lorsqu'ils l'entendent prononcer le nom qui leur est assigné , doivent répondre

vivement, *Plait-il, maître?* Celui qui y manque donne un gage. Supposons que le maître ait nommé ainsi les huit personnes qui composent la société :

- | | |
|----------------------|-------------------------|
| <i>A.</i> Jean. | <i>E.</i> Pas possible. |
| <i>B.</i> Comment. | <i>F.</i> Vingt sous. |
| <i>C.</i> Bah! | <i>G.</i> Trente sous. |
| <i>D.</i> Fort bien. | <i>H.</i> Allons donc. |

Ils'établit ensuite le dialogue suivant :

Le M. Jean. — *A.* Plait il, maître?
 — *Le M.* Combien vaut l'orge? — *A.*
 Trente sous. — *Le M.* Bah! — *C.* Plait-
 il, maître. — *Le M.* Combien vaut l'orge?
 — *C.* Vingt sous. — *Le M.* Comment!
 vingt sous, trente sous; allons donc,
 pas possible! *B*, *F*, *G*, *H* et *E.* Plait-
 il, maître? — *Le M.* Fort bien. — *D.*
 Plait-il, maître?... On prolonge le jeu
 autant que l'on veut; et le maître a tou-
 jours soin de nommer celui qui lui paroît
 le moins attentif.

VIII.

Colin-maillard assis. La société s'étant
 assise en rond, le sort décide quel est
 celui ou celle qui remplira le rôle de

colin-maillard. On lui bande les yeux avec un mouchoir, et l'on s'assure bien qu'il ne peut y voir clair. On le pose au centre du cercle, on le fait tourner trois fois, et, pour le dépayser encore davantage, on change rapidement de place. On le prévient qu'il ne doit en aucune manière faire usage de ses mains. Il doit ensuite aller s'asseoir successivement sur les genoux des personnes qui composent le cercle, jusqu'à ce qu'il ait pu reconnoître et nommer celle sur laquelle il est placé. Différens indices peuvent l'aider à deviner : un rire étouffé, la respiration, la hauteur présumée des jambes de celui sur lequel il s'assied, le froissement des jupons. Mais l'on conçoit qu'il y a aussi des moyens pour accroître son embarras, et celui des fréquentes permutations de place est sur-tout indispensable. Lorsque le colin-maillard nomme une personne qui n'est point celle sur laquelle il est assis, tout le monde frappe des mains pour l'avertir qu'il s'est trompé, et il passe sur les genoux d'une autre. Dès qu'il a deviné juste, la personne reconnue prend sa place.

IX.

Les Complimens. La compagnie étant réunie en cercle, la personne qui propose le jeu commence par adresser un compliment à son voisin à gauche ; celui-ci en fait de même à la personne qui vient après, et ainsi de suite jusqu'à ce que le premier complimenteur ait été complimenté lui-même. Si ce jeu ne présente point de difficultés à vaincre, il n'auroit rien de piquant ; chacun complimenteroit son voisin à l'aide de ces lieux communs qui sont à la portée de tout le monde. Mais voici les entraves qu'on a coutume d'y mettre. D'abord, il est interdit de faire son compliment dans les termes ou sous la forme qu'un autre auroit déjà employés. Ensuite, on met pour condition qu'on ne se servira point d'une des cinq voyelles, ou bien que le compliment commencera par tel mot et finira par tel autre mot que l'on indiquera, ou bien que l'on y fera entrer un mot obligé, et que l'on a toujours soin de choisir bien barroque. Tout

joueur qui manque à une des conditions imposées , est tenu de donner un gage.

X.

Les Coqs-à l'âne. Une personne se retire à l'écart ; et à son insu , chacun donne un mot à son voisin à droite. Elle revient ensuite , et adresse une question particulière à chaque joueur. Celui-ci doit y répondre sur-le-champ le mot qu'il a reçu. Presque toujours le peu d'accord de la réponse avec la demande produit des *coqs-à-l'âne* qui réjouissent la société.

X I.

Le Corbillon. Celui qui commence tient un étui ou une boîte ; il le présente à son voisin à droite , et lui dit : *Je vous vends mon corbillon , qu'y met-on ?* Celui-ci doit répondre par un mot qui se termine en *on* , tel qu'un *manchon* , un *chapon* , un *Lapon* , etc. Pour mettre en défaut celui qui a préparé d'avance sa rime , on peut faire alterner cette autre question : *Je vous vends ma cassette , que voulez-vous qu'on y mette ?*

La réponse doit alors se faire en *ette* ; *tablette*, *couchette*, *roulette*, etc. Celui qui ne trouve pas de rime, ou qui hésite trop, donne un gage. Il en est de même s'il nomme un mot dont on se soit déjà servi.

XII.

Coton vole. On prend un petit flocon de coton, ou tout autre objet léger. On souffle dessus, et on le jette au milieu du cercle. La personne vers laquelle il se dirige, qui ne souffle pas à propos et le laisse tomber sur elle ou près d'elle, donne un gage.

XIII.

Le Curé. La société désigne celui qui remplira les fonctions de curé. La personne qui réunit les suffrages distribue à chacun son emploi : il nomme l'un son *vicaire*, l'autre son *sacristain*, l'autre son *chantre*, l'autre sa *gouvernante*, etc. Il s'établit alors un dialogue que l'on prolonge autant qu'on veut ; et les conditions consistent à répondre sur-le-champ lorsqu'on entend pro-

noncer le nom de son emploi, à ne jamais tutoyer M. le curé, et à tutoyer au contraire tous les autres : le tout sous peine d'un gage. Un exemple est nécessaire pour l'intelligence de ce jeu ; le voici : *Une personne quelconque* : Où étiez-vous, M. le curé? — *Le C.* J'étois chez ma gouvernante. — *La G.* Vous en avez menti, M. le curé. — *Le C.* Où étois-tu donc? — *La G.* J'étois chez le vicaire. — *Le V.* Tu en as menti. — *La G.* Où étois-tu donc? — *Le V.* J'étois chez M. le curé. — *Le C.* Tu en as menti. — *Le V.* Où étiez-vous donc, M. le curé? etc. etc.

XIV.

L'Echo. La personne qui dirige le jeu annonce qu'elle va raconter une histoire, et que la profession de son héros est *telle* ou *telle*. On suppose ici que ce soit un dragon. Chacun des joueurs doit alors prendre le nom d'une des parties de l'habillement ou de l'armement du personnage indiqué ; l'un, par exemple, s'appellera *sabre*, l'autre *casque*, l'autre *mousqueton*, etc., etc. Le directeur du jeu commence son récit, et il a soin

d'y faire revenir souvent les noms adoptés par chaque joueur. Lorsqu'il prononce un de ces mots, celui à qui il appartient doit le répéter deux fois; mais ne le répéter qu'une fois si l'historien le prononce deux. Quiconque manque à cette règle, donne un gage.

XV.

Les Elémens. On jette un mouchoir à l'improviste sur les genoux d'une personne de la société, et l'on nomme en même temps un des quatre élémens; on peut aussi nommer les élémens en général. Dans le premier cas, la personne qui reçoit le mouchoir, doit répondre sans hésiter par le nom d'un animal qui habite l'élément que l'on indique; dans le second cas, elle nomme trois animaux, dont chacun habite un élément différent. Si l'on a dit *Feu*, elle se tait, parce qu'il n'y a point d'êtres vivans qui l'habitent. Si elle balance en répondant, ou si elle se sert du nom d'un animal déjà employé par d'autres, elle donne un gage: Puis elle jette le mouchoir à celui qu'il lui plaît, en criant

Air, ou Eau, ou Terre, ou Elémens; et le mouchoir continue à voltiger jusqu'à ce que l'on juge à propos de cesser le jeu. — On peut diminuer les difficultés de cet amusement, en distribuant à chaque joueur les noms de trois animaux qui habitent chacun un élément différent. La personne qui reçoit le mouchoir est seulement tenue alors de nommer vivement et sans se tromper, celui de ses trois animaux qui correspond à l'élément cité.

XVI.

Les Fagots. C'est un jeu d'action qui ne peut s'exécuter dans une chambre; mais il peut procurer aux champs ou dans un jardin, un exercice assez divertissant. Les personnes de la société se réunissent en *fagots*, c'est-à-dire deux à deux, et les divers couples se distribuent circulairement de loin en loin; en laissant devant eux une vaste enceinte. Chaque cavalier place sa dame devant lui, lorsque le nombre des joueurs des deux sexes est égal; dans le cas contraire, deux personnes du

même sexe se placent l'une derrière l'autre. Tout le monde ainsi disposé, les deux plus jeunes personnes de la compagnie sont indiquées pour courir l'une après l'autre. Celle qui court devant a le droit de sortir du cercle, et de tourner en tout sens autour des *fagots*; celle qui la poursuit ne peut que courir autour du cercle, sans s'écarter à droite ou à gauche. Si la personne poursuivie se laissoit attraper, elle prendroit la place de celle qui la poursuit. Lorsque la première est lassée de courir ou qu'elle craint d'être prise, elle se place en dedans du cercle devant un des *fagots*. Comme un *fagot* ne peut être essentiellement composé que de deux personnes, il faut alors que celui des trois qui est en dehors du cercle s'échappe lestement, et fasse à son tour courir après lui, ou bien aille se placer devant un autre *fagot*, où l'un des joueurs est tenu de même d'abandonner son chef de file. Ces mutations de places continuent jusqu'à ce que les joueurs soient fatigués ou jugent à propos de passer à une autre récréation.

XVII.

La Feuille d'amour. Le directeur prend un jeu de trente-deux cartes ; il en distribue à chaque personne deux ou trois, selon que la société est plus ou moins nombreuse. S'il lui reste des cartes après la distribution, il les examine et les garde. Puis s'adressant à son voisin à droite, il lui dit : « As-tu lu la « feuille d'amour ? — R. Oui, j'ai lu la « feuille d'amour. — D. Qu'as-tu vu « sur la feuille d'amour ? » — Le voisin doit nommer une carte différente de celles qu'il tient dans sa main. La personne qui a cette carte la remet au directeur du jeu ; et si elle est d'un sexe différent de celui qui a nommé la carte, elle va l'embrasser. Chacun interroge et répond ensuite à son tour, jusqu'à ce que toutes les cartes soient rentrées. Ce jeu demande beaucoup d'attention : car on ne doit pas nommer, sous peine de donner un gage, une carte qui seroit déjà revenue dans les mains du directeur.

XVIII.

Grain d'orge. Chacun doit à son tour, sous peine de donner un gage, répondre et interroger en ces termes, sans s'embrouiller : « *A.* Gros, gras, grand grain
« d'orge, quand te dégrossiras-tu ! — *B.* Je me
« dégrossirai quand tous les autres gros, gras,
« grands grains d'orge se dégrossiront. »

XIX.

J'aime mon amant par A. Ce jeu se joue de différentes manières.

1^o. Chaque personne dit à son tour :
« J'aime (ou je n'aime pas) mon amant
« (ou mon amante) par *A*, parce qu'il
« (ou elle) est... » Ici on lui prête une
qualité ou un défaut qui doit toujours
commencer par un *a*, tel qu'*aimable*,
admirable, *avare*, *acariâtre*, etc. On
doit le faire sans hésiter, et sans répéter
un nom déjà dit, sous peine de donner
un gage.

20. Ce jeu est plus varié si on le joue dans la forme indiquée par l'exemple que voici : « Je n'aime pas mon amant
 « par *A*, parce qu'il est *avare*, qu'il se
 « nomme *André* ; je lui donne un
 « *ânon*, je le loge à *Alfort* ; je le nourris
 « d'*ail* ; je lui fais un bouquet d'*assa-*
 « *foetida*. »

30. Dans ces deux manières, on peut aimer aussi par toutes les lettres de l'alphabet, lorsqu'on a épuisé les mots en *A*. Exemple : « J'aime mon amante
 « par *B*, parce qu'elle est *blonde*, qu'elle
 « se nomme *Babet* ; je lui donne une
 « *bonbonnière* ; je la loge dans un *bou-*
 « *doir* ; je la nourris de *brioche* ; je lui
 « fais un bouquet de *belles-de-nuit*.

X X.

Le Jardin de ma tante. Tout le monde se forme en cercle. La personne qui dirige le jeu, prononce posément ces mots : « Je viens du jardin de ma
 « tante. Peste ! le beau jardin, que le
 « jardin de ma tante ! Dans le jardin de
 « ma tante il y a quatre coins. » Celui
 qui la suit à droite doit répéter mot à mot ; et s'il manque de mémoire, il

donne un gage. La phrase fait ainsi le tour de la société; et tous ceux qui ne répètent pas exactement et sans hésiter, donnent de même un gage. La directrice prononce alors de nouveau la même phrase, et ajoute: « Dans le premier
« coin, il y a un jasmin; je vous aime
« sans fin. » La phrase alongée ainsi recommence à circuler, et sous les mêmes conditions. Le tour fini, la directrice répète le tout et ajoute encore: « Dans le second coin, il y a une rose;
« je voudrais bien vous embrasser,
« mais je n'ose. » Mêmes formalités, même reprise. Elle continue: « Dans
« le troisième coin il y a un muguet;
« dites-moi votre secret. » Ici chacun dit un secret à l'oreille de son voisin à gauche. Enfin la directrice, après avoir encore recommencé, termine ainsi: « Dans le quatrième coin il y a un pavot;
« ce que vous m'avez dit tout bas, ré-
« pêtez-le tout haut. » Chacun, en répétant tour à tour la phrase toute entière, doit révéler tout haut le secret qu'il a confié à son voisin; et si le voisin déclare que la révélation n'est pas sincère, il faut donner un gage.

K X I.

Le Lion malade. Celui qui fait le jeu, engage chaque personne de la société à prendre le nom de l'animal qu'il lui plaira, et dont elle devra imiter le cri du mieux qu'il lui sera possible. Il fait ensuite à volonté le récit des circonstances de la maladie du lion, des visites qu'il reçoit de ses différens sujets, etc; et chaque fois qu'il prononce le nom de l'animal qui a été choisi par une des personnes qui participent au jeu, celle-ci doit se lever à l'instant, et faire entendre le cri qui lui est propre, en se penchant comme pour marcher à quatre pattes, si l'animal dont elle a pris le nom est un quadrupède, et en agitant fortement les bras en guise d'ailes, si cet animal est un volatile. Lorsque celui qui fait le jeu vient à parler de *toute la cour* du lion, tout le monde doit faire à-la-fois le cri et le geste qu'il s'est attribués. On donne un gage toutes les fois que l'on manque à remplir les conditions du jeu, ou qu'on ne les remplit pas avec célérité.

XXII.

Les Logogriphes. Une personne de la société se retire. On choisit à son insu un mot d'une ou de deux syllabes, qui puisse se prêter à former d'autres mots par l'addition de quelques syllabes au commencement ou à la fin. On suppose que ce mot soit *mer*. Celui qui doit deviner étant revenu; et ayant fait la question d'usage, *Comment aimez-vous votre mot?* On peut lui répondre à peu près ainsi : *A.* Je l'aime *cure*. — *B.* Je l'aime *a*. — *C.* Je l'aime *veille*. — *D.* Je l'aime *ra*, etc. etc.; ce qui forme *mercure*, *a-mer*, *mer-veille*, *ra-mer*. Du reste on suit pour ce jeu les mêmes règles que pour celui du *Mot*, excepté qu'on ne peut interroger qu'une seule fois la société.

XXIII.

Madame Angot. La société se forme en cercle. Celui qui dirige le jeu annonce qu'il va faire le récit lamentable de différens accidens que la pauvre madame Angot a essuyés. Puis il entre en matière.

Il brode le mieux qu'il peut son histoire; et à chaque aventure, il suppose qu'il est survenu une infirmité à son héroïne, et que toutes ces infirmités lui ont mis successivement en mouvement quelque partie du corps : d'abord, c'est un branlement de tête, puis un clignement d'yeux, puis un tournement de bouche, puis un remuement du bras droit, ainsi de suite jusqu'au remuement des pieds. A chaque infirmité qu'annonce le directeur du jeu, il imite le mouvement qu'elle a produit chez son héroïne; et chaque personne est obligée de faire comme lui, sous peine de donner un gage. Ces têtes, ces bras, ces jambes qui s'agitent par gradation; ces bouches de travers, ces yeux clignotans, tout cela produit un effet très-comique. Enfin la pauvre madame Angot ne sauroit résister à tant de maux; son historien la fait mourir, et il invite la société à lui faire des obsèques dignes de sa célébrité. Les mouvemens cessent; on fait un demi-tour à droite; le directeur du jeu donne le signal du départ; et chacun tenant son siège à deux mains, le traîne autour de la chambre en suivant son

voisin, jusqu'à ce que tout le monde se retrouve à sa place. On conçoit que si ces funérailles n'ont pas beaucoup de pompe, elles sont au moins très-bruyantes.

X X I V.

La Main-chaude à deux. A la main-chaude ordinaire, une seule personne offre sa main aux coups des assistans : ici il en faut deux ; mais l'une des deux est destinée à être en butte à une petite malice. Deux dames, assises l'une à côté de l'autre, reçoivent chacune sur leurs genoux la tête d'un des joueurs ; celui qui doit faire les frais du jeu est placé à la droite de son acolyte, et on lui ôte avec soin tous les moyens de voir. L'autre au contraire n'a la tête enveloppée qu'en apparence, et doit avoir tous ses mouvemens libres : Les choses ainsi disposées, et ayant placé l'un et l'autre leur main sur le dos, tandis que le premier reçoit un coup sur la main-gauche ; il en applique un autre sur la main de son voisin le patient, et replace promptement la

tête sur les genoux de sa dame, qui feint de la lui envelopper de franc jeu. Ils se lèvent ensuite tous deux ; et tandis que l'un feint d'être embarrassé à deviner quelle est la personne qui l'a frappé, l'autre éprouve un véritable embarras : car si la plaisanterie est faite avec intelligence, il sera longtemps à s'apercevoir que c'est son voisin qui lui rend cet office. Tandis que le battu se dépite de ne pouvoir découvrir celui qui doit prendre sa place, son voisin plus heureux devine quand cela lui plait ; et les battans se succèdent jusqu'à ce que le patient renonce ou découvre la supercherie.

X X V.

Les Métamorphosés. Chaque personne de la société indique tour à tour la chose qu'elle voudroit être. On suppose, par exemple, que la première personne ait désiré d'être métamorphosée en *fleur*. Après avoir fait connoître son vœu, elle se retire à l'écart ; et celui qui dirige le jeu s'adressant à la société, lui dit : « Si un tel étoit fleur, qu'en

« feriez-vous ? qu'en penseriez-vous ?
 « ou que voudriez-vous être ? » Après
 quoi il écrit les réponses que chacun
 vient lui faire tout bas à l'une de ces
 trois questions ; et cette opération ter-
 minée , il lit ces réponses à haute voix,
 en observant de ne point suivre l'ordre
 dans lequel elles ont été faites. La per-
 sonne métamorphosée doit, à chaque
 réponse qu'elle entend lire , indiquer
 celui qu'elle en croit l'auteur. Si elle
 a deviné juste , il donne un gage : si
 elle ne devine personne , elle en donne
 un elle-même ; et l'on passe à une autre
 métamorphose.

X X V I.

Le Mot. Une personne de bonne vo-
 lonté se retire à l'écart. La société choi-
 sit un mot à son insu , et l'on a ordinai-
 rement soin de le prendre parmi ceux
 qui présentent plusieurs sens. On sup-
 pose que le mot auquel on s'est arrêté ,
 soit *piéd*. La personne qui doit le de-
 viner est alors rappelée ; elle s'adresse
 successivement à chacun , et lui demande,
Comment aimez-vous votre-mot ?

Celui qu'on interroge est obligé d'exprimer dans sa réponse une propriété quelconque ou une indication de la chose que le mot convenu désigne. Par exemple, *A.* répond : Je l'aime mignon. *B.* J'aime celui d'une montagne. *C.* J'aime celui du lit, etc. Ici, l'un a eu dans l'idée le pied d'une dame, l'autre le pied d'une montagne, l'autre le pied du lit. C'est à l'aide de ces indications que celui qui est chargé de deviner le mot doit parvenir à le connoître. Il peut recommencer jusqu'à trois fois ses interpellations. Si après ce temps il ne réussit pas, il retourne se cacher; ou bien il s'en exempte en donnant un gage. S'il devine le mot, il déclare quelle est la personne qui le lui a fait connoître, et celle ci prend sa place.

XXVII.

Le Mot placé. La société se forme en cercle. Chacun donne tout bas un mot quelconque à son voisin à droite. Celui qui le premier a donné son mot, fait ensuite une question à la personne qui est à sa gauche. Celle-ci est obligée d'y

répondre, et de placer dans sa réponse le mot qu'elle a reçu. Si le questionneur devine ce mot, elle donne un gage; il en donne un lui même s'il ne le devine pas. Le talent à ce jeu consiste à placer adroitement ce mot. Voici un exemple. La personne qui interroge fait cette question : *Aimez-vous la promenade ?* Celle qu'on interroge a reçu le mot *table*; elle répond ainsi : « Je l'aime beaucoup. J'abandonne volontiers la TABLE » et le jeu pour aller dans les champs » contempler la belle nature. » — Les questions et les réponses se succèdent ensuite à la ronde. A la rigueur, il n'est pas permis de nommer dans sa réponse plusieurs choses de l'espèce de celle dont on a le nom à placer. Ainsi, la personne qui auroit reçu un des mots *violette, serin, casserole* ou *table*, seroit obligée d'exclure de sa réponse tous les autres noms de fleurs, d'oiseaux, d'ustensiles de cuisine ou de meubles.

XXVIII.

Les Ombres chinoises. On tend une nappe ou un drap au fond de la cham-

bre. Une personne que le sort désigne s'assied en face, à peu de distance, sur un tabouret ou tout autre siège peu élevé : on fait derrière elle un rempart de chaises rangées en demi-cercle, que l'on recouvre avec des tapis pour qu'elle ne puisse pas voir derrière elle ni sur les côtés. Un peu plus loin on place sur une table une chandelle qui doit seule être allumée dans la chambre, et dont la lumière se réfléchisse sur le drap tendu. Alors toutes les personnes de la société passent devant la chandelle en prenant toutes les attitudes et même tous les déguisemens qui peuvent contribuer à les rendre méconnoissables : leur ombre se reporte ainsi sur le drap ; et c'est en voyant cette ombre que celui qui est assis sur le tabouret doit reconnoître les personnes qui passent, et les nommer. Il reste là jusqu'à ce qu'il ait deviné juste. La personne reconnue prend sa place. On peut, si l'on veut, exiger un gage de celui qui va s'installer au tabouret.

X X I X.

Ote-toi de là. Un seul des joueurs est

debout. Il s'adresse à la personne qu'il veut déplacer et lui dit : *Ote-toi de là.* Elle lui répond : *Pourquoi cela ?* — *Parce que tu as*, réplique-t-il, *un chapeau* (ou toute autre chose) *et que je n'en ai pas.* On doit alors céder sa place, si celui qui la demande n'a pas lui-même un objet semblable à celui qu'il vient de nommer. Mais s'il disoit, par exemple, *parce que tu as une BAGUE*, et qu'il en eût une aussi, il donneroit un gage, et resteroit debout. Il en seroit de même s'il indiquoit un objet déjà nommé par un autre.

X X X.

Petit Bon-homme vit encore. Ce jeu est extrêmement connu. On prend une allumette ou un papier tortillé : on y met le feu, on le passe de main en main, en disant : *Petit Bon-homme vit encore.* Celui entre les mains de qui l'allumette ou le papier s'éteint entièrement avant qu'il ait pu prononcer ces mots, est tenu à donner un gage : et le petit bon-homme est rallumé pour continuer sa promenade.

XXXI.

Le Piéd de bœuf. Une personne présente ses genoux, et les mains des joueurs viennent s'y placer alternativement les unes sur les autres. Celui qui a une main sous cette pyramide la retire et la place dessus en comptant *un*; celui qui alors a la sienne dessous fait la même chose, et compte *deux*; et ainsi successivement jusqu'à *neuf*. Celui qui sort sa main à ce nombre doit chercher à saisir la main d'un joueur; et s'il y parvient, il crie : *Neuf, jè tiens mon piéd de bœuf.* Alors il dit à son prisonnier : *De trois choses en ferez-vous une ?* Celui-ci répond : *Oui, si je puis.* On lui impose trois pénitences, dont deux sont impossibles à exécuter; mais il doit se soumettre à la troisième. — Il n'est pas besoin d'observer que chaque joueur doit placer le premier à son tour sa main sur les genoux.

XXXII.

Pigeon vole. Chacun place son doigt

sur le genou d'une personne de la société. Lorsque cette personne, en levant le doigt, nomme un volatile, et qu'elle dit, par exemple, *serin vole, mouche vole*, tous les doigts sont tenus de se lever à l'instant. Si elle nomme un objet qui ne vole point, tous les doigts restent en place. Celui qui lève ou qui reste en place à contre-temps, donne un gage.

XXXIII.

Pince sans rire. Deux personnes de la société se noircissent les doigts avec un bouchon de liège brûlé. Elles proposent de jouer au jeu de *pince sans rire*. Ce jeu consiste à pinoer à la ronde le nez de son voisin à droite. Si le voisin rit, il donne un gage. Pendant, cet exercice, il arrive nécessairement que deux des joueurs ont le nez chamarré; et cette petite scène produit un effet d'autant plus plaisant, que chacun des deux rit de l'autre, attendu qu'il se persuade qu'il n'y a qu'une victime de l'espièglerie.

XXXIV.

La Pincette. On cache, à l'insu d'une personne désignée par le sort, une épingle ou quelque autre objet. On lui dit ensuite de la chercher. Si elle va du côté où l'objet n'est pas, on se tait ; si elle s'en approche, on crie *Elle brûle* ; si elle s'en approche davantage, on crie encore plus fort *Elle brûle*. On peut aussi l'avertir en frappant plus ou moins fort sur une pincette avec une clef. Si la personne renonce à sa recherche, elle donne un gage.

XXXV.

Pomme d'api. Chacun à son tour fait la réponse et l'interrogation suivante :
 « Si j'étois petite pomme d'api, je me
 » dépetitepommed'apierois comme je
 » pourrois. Et vous, si vous étiez petite
 » pomme d'api, comment vous dépe-
 » titepommed'apieriez-vous? » Celui qui
 s'embrouille, donne un gage.

XXXVI.

Qui baisera ça ? Un des joueurs pose

sa tête sur les genoux d'une dame, qui la lui enveloppe de manière qu'il ne puisse pas voir ce qui se passe autour de lui. Une autre touchant du doigt ou indiquant d'une manière apparente un objet quelconque, lui demande : *Qui baisera ça ?* S'il présume que l'objet n'est pas agréable à baiser, il nomme quelqu'un de la société, et celui-ci doit remplir la commission ; s'il pense le contraire, il répond *Moi* : mais il arrive souvent que, par une fausse inspiration, il abandonne à d'autres de bonnes aubaines, pour se voir réduit ensuite à baiser une savate ou le parquet. Lorsqu'il s'est décidé à baiser telle ou telle chose, un autre prend sa place, et court les mêmes chances.

XXXVII.

Le Roi dépouillé. On choisit un roi et une reine : on les place dans une partie distinguée de la chambre ; on nomme un esclave, qui va s'asseoir sur un tabouret aux pieds de leurs majestés. Le roi, appelant quelqu'un de la société, lui dit : *Approchez-vous de mon esclave.*

La personne désignée ne doit pas obéir sur-le-champ ; elle donneroit un gage et prendroit la place de l'esclave ; elle doit dire seulement : *Oserai-je ?* Le roi répond : *Osez.* Elle s'approche en disant : *J'ai fait, sire ; que ferai-je ?* S. M. lui commande , par exemple , d'ôter à l'esclave ou son chapeau , ou son mouchoir , etc. On ne doit pas obéir de suite à cet ordre ; il faut encore demander , *Oserai-je :* lorsque le roi a dit , *Osez* , on ôte à l'esclave la partie désignée de son vêtement ; après quoi l'on doit avoir soin de répéter : *J'ai fait, sire ; que ferai-je ?* Le roi donne alors un ordre quelconque ; mais assez ordinairement il dit : *Retournez à votre place.* Si l'on part sans dire *oserai-je* , et sans que sa majesté ait répondu *osez* , on donne un gage et l'on prend la place de l'esclave.

XXXVIII.

La Sellette. La société se range en demi-cercle d'un côté de la chambre. Une personne que le sort désigne , remplit le rôle d'*ami coupable* , et va se placer sur une chaise à l'autre extré-

mité. On nomme un *accusateur* ; celui-ci s'assied à une table, prend une plume et du papier ; puis portant la parole ; il dit : « Illustres juges , savez-vous pour-
 » quoi l'ami (il nomme l'accusé) est sur
 » la sellette ? « Alors chaque juge vient d'un air grave déclarer tout bas à l'accusateur le motif qu'il présume avoir mérité ce sort à l'ami coupable. Si c'est une femme, on dira, par exemple, qu'elle est sur la sellette pour avoir ravi trop de cœurs, pour avoir contrevenu aux lois de l'amour, parce qu'elle est ingrate, infidelle, etc. etc. ; si c'est un homme, pour avoir désespéré ses rivaux, pour n'avoir pas su se faire aimer, parce qu'il est boudeur, parce qu'il est trop bon, etc. etc. L'accusateur, ayant recueilli toutes les déclarations, reprend la parole, et s'adressant à l'ami coupable : « Un tel, soyez attentif ; voici les
 » faits dont on vous accuse : 1^o. Pour
 » avoir..... » Il lit alors confusément ; c'est-à-dire, sans suivre l'ordre des déclarations, les griefs portés contre l'accusé. A chaque accusation, l'ami coupable nomme celui des juges qu'il présume l'avoir faite. Tous ceux qu'il devine

donnent un gage , et le premier nommé le remplace sur la sellette. S'il ne devine personne, il donne un gage, et l'on recommence l'information.

XXXIX.

Le Sifflet. On a un petit sifflet suspendu à un ruban au bout duquel est une épingle ployée en crochet. On dit à celui qu'on veut attraper, que le sifflet va circuler dans la société, et que s'il le surprend entre les mains de la personne qu'il entendra siffler, celle-ci le cherchera à son tour. On l'invite alors à se retourner pour qu'il ne voie pas celui qui va le tenir le premier; et on lui accroche adroitement le sifflet derrière le dos. On siffle, il se retourne, et entraîne le sifflet; la personne qui est derrière lui, siffle à son tour; il se retourne encore, et voilà l'instrument de l'autre côté: il se trémousse en vain; le mouvement qu'il se donne ne sert qu'à faire rire aux éclats toute la société.

X L.

Tirez-lâchez. On tient par un bout , dans sa main , autant de jarrettières ou de rubans qu'il y a de personnes dans la société. Chacune d'elles prend un de ces rubans par l'autre bout. Lorsque celui qui fait le jeu dit , *lâchez* , il faut tirer ; s'il dit , *tirez* , il faut lâcher. Si quelqu'un tire ou lâche mal à propos , il donne un gage.

X L I.

La Toilette à madame. On donne à chaque joueur le nom d'un meuble de toilette : *peigne , poudre , ridicule , miroir , schall* , etc. Tout le monde est assis ; une seule personne , qui se nomme *Madame J'ordonne* , est debout. Elle ne peut s'asseoir qu'en déplaçant un des meubles de sa toilette. Si elle dit , par exemple , *Madame demande son ridicule* , celui qui a reçu ce nom cède à l'instant sa place à madame J'ordonne , et prend la sienne : si madame J'ordonne dit , *Madame demande toute sa toilette* , tous les joueurs se lèvent , et

doivent aller ensuite se rasseoir à une place différente de celle qu'ils viennent de quitter. Dans tout ce changement , il reste nécessairement une personne debout : elle est madame J'ordonne , et dépose un gage.

X L I I.

La Volière. Le directeur du jeu prend une plume et du papier ; chaque personne vient lui déclarer tout bas quel est l'oiseau dont elle desire prendre le nom , et il l'inscrit. Le directeur a soin que sa volière soit composée d'espèces différentes. Sa liste étant complète , il en donne lecture , et invite à bien retenir les noms. Ensuite s'adressant à chacun en particulier , il lui dit : « Auquel » de mes oiseaux donnez - vous votre » cœur ? auquel confiez-vous votre secret ? auquel arrachez-vous une plume ? » L'un répond ; par exemple : « Je donne mon cœur au tourtereau ; » je confie mon secret au perroquet ; » j'arrache une plume au hibou. » L'autre répond de même , en indiquant aussi trois oiseaux dont les noms soient sur

la liste. Les questions ayant été faites à tout le monde , le directeur fait connoître quelles sont les personnes que les oiseaux désignent. Alors on embrasse l'oiseau à qui l'on a donné son cœur , on fait une confidence à celui auquel on a confié son secret ; et celui à qui l'on a arraché une plume est tenu de donner un gage.

XLIII.

Le Furet. On enfle un anneau dans un long ruban ou dans une ficelle que l'on noue ensuite par les bouts. Chacun saisit des deux mains le ruban de distance en distance , et il se forme par ce moyen un cercle , au milieu duquel se place une personne de bonne volonté. On fait alors une ronde autour d'elle , en chantant le refrain suivant :

Il court, il court le furet,
 Le furet du bois , mesdames ;
 Il court, il court le furet,
 Le furet du bois joli.
 Il a passé par ici
 Le furet du bois joli.
 Il court , etc.

Pendant cette ronde, l'anneau passe de main en main. Le refrain terminé, on fait une pause ; et celui qui est dans le cercle, doit deviner quelle est la personne qui tient l'anneau. S'il se trompe, la ronde recommence : s'il rencontre juste, celui qui est découvert prend sa place.

X L I V.

Le Gant. La personne qui commence le jeu dit à son voisin à droite : « Je te jette mon gant ? — Celui-ci réplique : « Pourquoi me jettes-tu ton gant ? » — La réponse à cette question doit toujours sonner en *ant*, et sur-tout ne point se faire attendre, sans quoi l'on donneroit un gage. Il faut éviter aussi, sous la même peine, de se servir d'un mot déjà employé. On n'est point d'ailleurs scrupuleux sur les motifs que cette réponse renferme. Ainsi, par exemple, l'un dira, *parce que tu es charmant*, ou *méchant* ; l'autre, *parce que tu as un gilet blanc*, ou *un air galant*, etc. etc. Enfin les questions et les réponses, comme dans les autres jeux de ce genre, circulent à la ronde tant qu'on veut.

XLV.

Le Propos interrompu. La société se forme en cercle. Celui qui dirige le jeu fait tout bas une question à son voisin à droite, celle-ci par exemple : *A quoi sert un roman ?* Le voisin doit faire aussi à voix basse une réponse convenable ; on suppose qu'il réplique : *Il sert à amuser.* Puis il adresse une interpellation d'une autre espèce à son voisin à droite. Les questions et les réponses se succèdent ainsi à la ronde, jusqu'à ce qu'on soit arrivé au point du départ. Alors celui qui dirige le jeu, interrogé tout haut à son tour par son voisin à gauche, lui donne pour réponse celle qu'il a reçue de son voisin à droite, lequel, interrogé de nouveau, en fait de même ; et ainsi de suite. La discordance qui en résulte entre les demandes et les réponses, produit des coqs-à-l'âne très-plaisans. Pour rendre la chose plus sensible, reprenons notre exemple. Supposons que la personne placée à droite de celui qui dirige le jeu ait demandé la première fois, *A quoi sert*

le jus de pavot ? et qu'on lui ait répondu, *Il sert à faire dormir*, lorsque le directeur du jeu lui adressera de nouveau la question, *A quoi sert un roman ?* il faudra nécessairement cette fois - ci qu'elle réponde : *Il sert à faire dormir.*

XLVI.

Les Os. Toute la malice de ce jeu consiste dans la conformité de son entre le mot *os* et la voyelle *o*. Ainsi lorsqu'on fait cette question : « Ma servante n'aime » pas les *os*, que faut-il lui donner à manger ? » La personne interrogée doit dire le nom d'un mets, et éviter que la voyelle *o* n'entre dans la formation de ce nom. Celui qui répondroit, « Il faut » lui donner des pommes, des choux, » etc. », donneroit un gage.

XLVII.

La Taupe. On se fait alternativement les questions que voici : « *A.* As-tu vu » ma taupe ? — *B.* Oui, j'ai vu ta taupe. » — *A.* Sais-tu ce que fait ma taupe ? » — *B.* Oui, je sais ce que fait ta taupe.

» — *A.* Sais - tu faire comme elle ? —
 » *B.* Oui. » Celui qu'on interroge doit fermer les yeux à chaque réponse qu'il fait : s'il y manque , il donne un gage.

XLVIII.

La Reine de Nubie. C'est encore un jeu d'attrape ; et l'on ne sauroit trop répéter qu'on ne doit faire usage de ces sortes d'amusemens , que lorsqu'on est bien sûr que la personne au dépend de qui l'on veut s'égayer , entend parfaitement la plaisanterie. Au reste , ces petites malices se supportent d'assez bonne grace , lorsque ce sont des dames qui se les permettent. — On a pour cela une petite boîte de carton ou de fer-blanc en forme de tabatière , à double couvercle , et partagée par un fond en deux parties égales. D'un côté on place une petite figure noire couchée sur du taffetas noir ; on remplit l'autre côté de la boîte de noir d'ivoire bien tamisé. On montre son petit Amour à la compagnie , et l'on a bien soin sur-tout de le faire remarquer et même toucher à celui qu'on se propose d'attraper , afin qu'il

ne conçoive aucune défiance. Puis retournant à sa place, on déclame avec emphase les vers suivans :

L'illustre reine de Nubie
 Dans cette boîte a renfermé
 Un amour Africain sans vie.
 Sur ce petit infortuné
 Que chacun de vous, je vous prie,
 Vienne à son tour bien fort souffler,
 Afin de le ressusciter.

Pour voiler la supercherie, on expose les conditions du jeu. Ces conditions doivent être pour chaque personne qu'on invite à venir souffler,

- 1°. De se lever promptement ;
- 2°. De porter ses mains sur les hanches ;
- 3°. De les porter au sommet de la tête et de les y laisser ;
- 4°. De faire trois pas en partant du pied gauche ;
- 5°. De faire trois pirouettes ou de tourner trois fois ;
- 6°. De faire trois inclinations ;
- 7°. Enfin, de s'avancer, toujours les mains sur la tête, pour souffler sans rire sur le petit Amour.

Le tout sous peine de donner un gage pour chaque infraction.

Diverses personnes sont ensuite appelées, et remplissent leur mission sans malencontre. A chaque fois, on ferme la tabatière, on la porte à l'oreille, et frappant trois petits coups dessus, on dit :

Tic, tac, tac, hélas ! hélas !
L'Amour ne ressuscite pas.

Mais lorsqu'arrive le tour de celui qu'on veut attraper, on ouvre la boîte du côté qui renferme le noir d'ivoire ; on l'invite à souffler fort ; et la poudre, chassée par son souffle, lui couvre la figure. Chacun s'écrie alors :

L'Amour est ressuscité,
Vive le héros barbouillé !

En pareil cas, la personne qui a donné dans le piège ne mettrait point les rieurs de son côté, si elle montrait de l'humeur : ce qui lui reste de mieux à faire, c'est d'user du privilège que doit avoir un *héros* d'embrasser une princesse, et de barbouiller à son tour le visage de la

méchante reine de Nubie en se hâtant de la baiser sur l'une et l'autre joue.

CHAPITRE II.

PÉNITENCES.

La pudeur a sa fausseté,
Et le baiser son innocence.

1. *L'Aumône.* Un cavalier, s'agenouillant devant une dame, se tient dans une attitude de suppliant, et lui frappe légèrement sur les genoux avec ses deux mains. La dame l'interroge aussi longuement qu'il lui plaît sur ce qu'il désire; elle lui demande par exemple : *Voulez-vous du vin? voulez-vous du pain?* etc. Cependant le cavalier continue de frapper, jusqu'à ce qu'on lui dise : *Voulez-vous un baiser?* Comme c'est là l'aumône qu'il attendoit, il s'empresse de la recevoir.

2. *Les Aunes d'amour.* On prend les mains d'une dame, et on les réunit; puis on les écarte comme si l'on vouloit mesurer la longueur de ses bras; et dans

cette position on l'embrasse. C'est là *une aune d'amour*. On peut ordonner de prendre deux, trois, quatre *aunes* de ce genre, et même davantage; mais on ne peut excéder le nombre que prescrit la pénitence.

3. *Le Baiser à la capucine*. Le pénitent choisit une dame. L'un et l'autre se mettent à genoux dos à dos. La dame tourne la tête à droite; et son cavalier, penchant la sienne sur l'épaule gauche, ploie son corps du mieux qu'il peut, sans qu'il lui soit permis de déranger ses genoux; et il va, dans cette position gênée, cueillir le baiser qu'on lui offre.

4. *Le Baiser à la religieuse*. Celui à qui cette pénitence est imposée, choisit une dame qu'il embrasse à travers les barreaux du dossier d'une chaise.

5. *Le Baiser au hasard*: On prend les rois et les dames d'un jeu de cartes. Si la pénitence est imposée à un cavalier, on mêle les quatre dames, et on les distribue au hasard à quatre personnes

du sexe inégalement partagées des agréments de l'âge ou de la figure; on fait ensuite tirer au cavalier un des quatre rois; et s'il tire, par exemple, le roi de trèfle, il embrasse la personne à qui la dame de trèfle est échue. On procède dans le sens contraire, si c'est à une dame qu'on a infligé la pénitence.

6. *Baiser le derrière de la porte.* Le cavalier à qui on impose cette pénitence, prie une dame de venir se placer contre une porte, et il l'embrasse.

7. *Le Baiser de lièvre.* Un cavalier et une dame prennent par chaque bout une longue aiguillée de fil, et la retirent en la mâchant jusqu'à ce que les deux bouches se rencontrent.

8. *Baiser les quatre coins de la chambre.* On place une dame à chaque coin de la chambre, puis on les embrasse. Cette pénitence, et toutes les autres à double sens, prêtent toujours à rire aux dépens de celui qui les exécute au pied de la lettre; ce qu'il est cependant difficile de ne point faire lorsqu'on n'en connaît pas la finesse.

9. *Le Baiser trompeur.* Une dame accourt vers un cavalier comme pour lui offrir un baiser. Celui-ci s'avance pour le recevoir : mais elle le repousse, et va le donner à son voisin.

10. *Le Berceau d'amour.* Celui ou celle qui doit exécuter cette pénitence, choisit une personne du sexe différent du sien. Elles se prennent les mains, et figurent un berceau en les tenant élevées. L'un désigne ensuite une dame, et l'autre un cavalier, qui se présentent pour passer sous le berceau. A peine sont ils entrés que les bras s'abaissent et les retiennent prisonniers. Chacun d'eux paie un baiser pour sa rançon. Ce nouveau couple se place à côté du premier, et dans une semblable position. Un troisième couple est appelé; et l'on conçoit que celui-ci a un double tribut à acquitter avant d'avoir traversé le berceau ainsi agrandi. Toutes les personnes de la société viennent ainsi se ranger à la suite les unes des autres. Si les dames et les cavaliers ne sont pas en nombre égal, ceux qui restent passent un à un, et paient leur tribut à qui de droit.

11. *Bouder.* Le boudeur se retire dans un coin, après avoir déclaré tout bas au dépositaire des gages le nom d'une personne. Il doit tourner le dos à toutes celles qui viennent offrir de l'embrasser, jusqu'à ce que la personne qu'il a désignée se présente.

12. *Le Cheval d'Aristote.* Celui à qui cette pénitence est imposée, se met à quatre pattes sur le parquet. Une dame s'assied sur son dos; et il va la présenter, dans cette position, à tous les cavaliers, qui l'embrassent chacun à son tour.

13. *Le Chevalier de la triste figure.* Celui à qui cette pénitence est ordonnée, fait asseoir une dame sur ses genoux. Celle-ci appelle un autre cavalier, qui vient l'embrasser.

14. *La Confession.* On se choisit un confesseur. Celui-ci fait à son pénitent toutes les questions qui lui viennent à l'idée; et le pénitent doit y répondre d'une manière satisfaisante ou évasive.

15. *La Confiance.* On fait à l'oreille

de quelqu'un une confiance quelconque.

16. *Les Conseils.* Cette pénitence consiste à donner tout bas un conseil quelconque à une personne, ou même à chaque personne de la société, selon qu'on le détermine.

17. *Déclaration d'amour.* Le cavalier à qui l'on ordonne cette pénitence, se jette aux pieds d'une dame, et lui fait l'aveu de sa flamme.

18. *Embrasser la personne que l'on aime sans que cela paroisse.* C'est embrasser toutes les personnes du sexe différent du sien.

19. *Embrasser le chandelier.* C'est embrasser une personne qui tient une chandelle à la main.

20. *Embrasser son ombre.* C'est se placer entre la lumière et la personne que l'on embrasse.

21. *Embrasser le dessous du chandelier.* C'est embrasser une personne en lui tenant sur la tête un chandelier.

22. *Etre à la discrétion.* C'est être obligé d'obéir ponctuellement aux ordres d'une personne, ou de la société entière, selon qu'on l'a déterminé.

23. *L'Exil.* On ordonne à une personne d'aller se placer dans un coin de la chambre, et d'y rester tout le temps que l'on détermine.

24. *Faire ce que la société ne veut pas.* Le titre de cette pénitence en donne suffisamment l'explication. Ainsi, par exemple, lorsqu'une personne dit, *Je ne veux pas que vous m'embrassiez*; cela doit signifier, *Embrassez-moi.*

25. *Faire des comparaisons.* Celui qui exécute la pénitence, doit comparer chaque personne à quelqu'un ou à quelque chose. Pour que la comparaison soit suivant les règles, il faut qu'elle offre une différence avantageuse ou défavorable à la personne que l'on compare. Par exemple, on peut dire à une dame : « Vous ressemblez à une rose; mais vous ne passez pas comme elle; » à un cavalier : « Vous ressemblez au

« tourtereau, mais vous n'en avez pas
« la fidélité, etc. etc. »

26. *Faire le pied de grue.* La personne condamnée à faire cette pénitence doit se tenir sur un pied jusqu'à ce qu'une dame ou un cavalier de la société qu'elle désignera elle-même, lui dise que c'est assez.

27. *Faire une Vénus.* On fait deux espèces de Vénus, l'une morale, l'autre physique. La première se forme des qualités du cœur et de l'esprit, que l'on emprunte à chacune des dames de la société : on prend à celle-ci sa modestie, à celle-là sa sagesse, à une autre sa douceur, etc. Quant à la Vénus physique, on la compose à l'aide des attraits extérieurs ; les yeux d'une dame, la bouche d'une autre, etc., sont successivement désignés pour sa formation.

28. *La Franchise.* Cette pénitence consiste à dire à une personne désignée, ce que l'on pense d'elle.

29. *Jean souffle la chandelle.* Cette

pénitence consiste à prendre une chandelle allumée, à la passer rapidement devant son visage en soufflant, et à faire ce manège jusqu'à ce qu'on soit parvenu à l'éteindre.

30. *Le Muet.* Cette pénitence consiste à exécuter sans dire mot les ordres que chaque personne donne par signes.

31. *L'Officieux.* Le cavalier à qui on impose cette pénitence, choisit un autre cavalier ou accepte celui qui se présente. Ils vont l'un et l'autre à l'extrémité de la chambre. Là le premier ayant reçu une épée ou une canne en forme d'épée, la place sur son épaule, et reçoit l'ordre de son compagnon d'aller trouver telle dame qu'il lui désigne, de la saluer de son arme, et de la lui amener en l'escortant. Dès qu'ils sont arrivés, on ordonne à l'*officieux* de faire volte-face ; et son compagnon embrasse la dame derrière lui. La dame lui ordonne ensuite de reconduire à sa place le cavalier qu'elle vient d'embrasser, et de lui en amener un autre qu'elle désigne. Celui-ci, après avoir reçu un baiser

comme le premier, fait reconduire la dame à sa place, s'en fait amener une autre avec le même cérémonial; et les allées et venues de l'*officieux* continuent jusqu'à ce que tous les cavaliers et toutes les dames de la société aient été conduites et reconduites alternativement.

32. *Le Pèlerinage.* Un cavalier conduit une dame par la main, et la présente alternativement à toutes les personnes de la société. Lorsqu'il arrive devant un cavalier, il lui dit : « Un petit morceau de pain pour moi, un baiser pour ma sœur ; » et à une dame, « Un petit morceau de pain pour ma sœur, un baiser pour moi. »

33. *Le Perroquet.* On fait alternativement à toutes les personnes de la société cette question : « Si j'étais perroquet, que me feriez-vous dire ? » Chacun y répond à sa guise.

34. *La Pendule.* Celui qui exécute cette pénitence, se tient debout devant

la cheminée, et appelle une personne du sexe différent du sien. Celle-ci s'approche, et lui demande : *Quelle heure est-il ?* Si la *pendule* répond qu'il est douze heures, le questionneur doit lui donner ou en recevoir douze baisers.

35. *Petit papier*. On demande à chaque personne de la société, « Si j'étais « petit papier, que feriez-vous de moi ? » et chacun répond ce que bon lui semble.

36. *La Planche de chêne*. La personne à qui cette pénitence est infligée, se tient debout, le dos appuyé contre une porte. Elle appelle une autre personne du sexe différent du sien, qui vient se placer vis-à-vis d'elle ; celle-ci en appelle une troisième, qui se place dos à dos. Alors on ordonne de faire volte-face, et d'embrasser ce que l'on a devant soi.

37. *Le Pont d'amour*. Un cavalier, les mains posées par terre, reçoit sur son dos une dame et un cavalier qui s'y embrassent.

38. *Le Portier.* Celui qui fait la pénitence se place à la porte d'une pièce voisine, dans laquelle il enferme une dame. Celle-ci frappe un instant après; le portier ouvre; elle lui nomme à voix basse le frère qu'elle demande, et il s'écrie: « La sœur N... attend le frère N... » Le frère entre aussitôt avec elle, et le portier referme sa porte. La sœur revient ensuite, et l'on se doute bien que ce n'est pas sans avoir reçu un baiser. Le frère frappe à son tour et demande une sœur. Enfin tout le monde, excepté le portier, se rend ainsi successivement au parloir.

39. *Le Roi de Maroc.* Celui qui exécute la pénitence, prend une bougie allumée; il invite une autre personne à en prendre une aussi. Ils se placent chacun à une des extrémités de la salle; et d'un air triste, les yeux baissés, ils s'avancent lentement l'un vers l'autre. Lorsqu'ils se rencontrent, ils lèvent les yeux, soupirent, font l'exclamation prescrite, et continuent leur marche jusqu'à l'extrémité opposée. Ces allées

et venues ont lieu jusqu'à ce qu'ils aient achevé le dialogue que voici :

1^{re}. rencontre. { *A.* Ah! quelle nouvelle!
 { *B.* Hélas!

2^e. rencontre. { *A.* Le roi de Maroc est mort.
 { *B.* Hélas! Hélas!

3^e. rencontre. { *A.* Il est enterré.
 { *B.* Hélas! hélas! hélas!

4^e. rencontre. { *A.* Il s'est coupé le cou d'un coup
 { de coutelas.
 { *B.* Hélas! hélas! hélas! et quatre
 { fois hélas!

40. *Le Secret.* On fait tout bas une confidence à une personne; celle-ci la répète à l'oreille de son voisin; qui n'est pas plus discret; et la confidence fait ainsi le tour du cercle. Le dernier qui la reçoit la publie alors à voix haute.

41. *Le Soldat prussien.* Le cavalier qui reçoit cette pénitence se choisit un officier. Celui-ci conduit son soldat à l'écart, lui donne une canne ou un bâton en guise de fusil; et après lui avoir fait faire quelques temps d'exer-

cice , il le ramène, en le précédant, au milieu de la société. Là, conduisant successivement son soldat devant chaque dame, il lui fait présenter les armes à l'une, porter les armes à l'autre, amorcer, coucher en joue, faire feu un genou en terre, etc. Et à chaque commandement que le *soldat* exécute, l'*officier* embrasse la dame. La ronde terminée, l'*officier* fait le commandement de *se reposer sur les armes*, et renvoie le soldat à sa place.

42. *Le Soufflet donné et rendu.* On ordonne à un cavalier de donner un soufflet à une dame, qui le lui rendra. si cette pénitence s'exécutoit dans le sens qui se présente d'abord, il y auroit de l'indécence à l'infliger : mais elle consiste seulement à présenter à une dame l'ustensile de cheminée qui sert à animer le feu, et à le recevoir ensuite pour le remettre à sa place.

43. *Soupirer.* La personne que l'on envoie soupirer se place dans un coin. On lui demande : *Pour qui soupirez-vous ?* Elle nomme une personne du

sexe différent du sien , qui va l'embrasser. Celle-ci soupire à son tour pour une autre , et successivement tous les cavaliers et toutes les dames de la société soupirent à leur tour. Tout le monde se trouve alors rangé sur une file : le premier qui a soupiré revient à sa place en embrassant toutes les personnes de sexe différent qu'il trouve sur son passage ; le second en fait de même , et ainsi jusqu'au dernier.

44. *La Statue.* La personne condamnée à faire la statue , se place sur une chaise , ou simplement au milieu de la chambre. Chacun lui fait alors prendre successivement la position qu'il lui plaît. L'un lui ordonne de tourner la tête à droite ; l'autre de la tourner à gauche ; celui-ci lui dit de lever un bras , celui-là veut qu'elle lève une jambe , etc.

45. *Le Testament.* On lègue à chaque personne de la société quelque chose que l'on possède moralement ou physiquement. On donne à l'un son chapeau , à l'autre sa langue , à l'autre sa discrétion ; à une dame son amour , sa tendresse , etc.

46. *Le Tracas de Polichinelle.* La dame à qui l'on ordonne cette pénitence , se choisit une bonne amie ; celle-ci reste assise , et l'autre va successivement embrasser tous les messieurs. A chaque baiser qu'elle reçoit, elle vient le rendre à sa bonne amie.

47. *Le Voyage à Corinthe.* Le cavalier pénitent , tenant une bougie allumée , donne un mouchoir blanc à celui qu'il choisit pour l'accompagner dans son voyage ; puis il le prend par la main, et le conduit à toutes les dames de la société. Le compagnon de voyage les embrasse successivement ; et à chaque fois il essuie avec le mouchoir la bouche de son conducteur.

48. *Le Voyage à Cythère.* Le voyageur choisit une dame pour compagnon de route. Ils partent ensemble , et vont dans une pièce voisine. Là , les deux voyageurs s'embrassent ; puis le cavalier touche une partie du vêtement ou du corps de sa dame ; on suppose ici que ce soit le bout du petit doigt de la main gauche. Revenant ensuite avec

elle, il demande alternativement à chaque personne de la société ce qu'elle pense qu'il a touché. L'une dit c'est la joue gauche, une autre c'est la main droite, un autre c'est le front; celui-ci indique le pouce de la main gauche, celui-là le petit doigt de la main droite. A chaque fausse indication, le voyageur baise sa dame à la place mal à propos désignée; et si personne ne devine, il termine en baisant la partie qu'il a réellement touchée. Celui qui nommeroit par hasard cette partie, la baiseroit lui-même, et la pénitence finiroit là.

APPENDICE.

CORRESPONDANCE EN CHIFFRES.**I.**

Tracez sur un carton carré un cadran divisé en vingt-cinq cases égales, dans chacune desquelles vous transcrirez par ordre les vingt-trois lettres de l'alphabet et les deux consonnes J, V. Sur les bords de la partie ronde qui forme alors le centre du carton, tracez un second cadran, divisé comme le premier en vingt-cinq cases égales, qui contiendront aussi, pêle-mêle, les lettres de l'alphabet. Coupez ensuite proprement votre carton avec la pointe d'un canif, en suivant la ligne circulaire qui sépare les deux cadrans. Le second cadran, ainsi détaché, pourra tourner librement sur le centre commun. Lorsque vous voudrez écrire une lettre qu'on ne puisse pas déchiffrer aisément si elle étoit interceptée, fixez le cadran mobile de manière que ses cases correspondent

exactement à celles de l'autre cadran. Puis, en écrivant, au lieu de vous servir des lettres dont chaque mot est composé, vous leur substituerez celles qui y correspondent dans le cadran intérieur. Supposons, par exemple, que votre lettre commence par *je*, et que la lettre *j* corresponde à l'*o* de ce cadran, et l'*e* à l'*r*; au lieu de *je* vous mettez *or*, et de même pour tous les mots de votre lettre. Il est entendu que votre correspondant doit avoir deux cadrans en tout semblables aux vôtres; voici le moyen dont vous vous servirez pour lui donner la clef de votre missive. Ayant remarqué, par exemple, que la lettre *a* du grand cadran correspond à la lettre *æ* du petit, vous placez ces deux lettres au commencement de la première ligne, ou à tout autre endroit convenu; et cette indication avertissant votre correspondant de la position que vous avez donnée à vos cadrans pour lui écrire, il pourra, en en donnant aux siens une semblable, lire sans peine ce que vous lui marquez.

II.

Il y a encore une manière d'écrire en

chiffres qui ne demande pas une grande combinaison. On a un châssis de papier découpé de distance en distance sur la longueur des lignes ; et le correspondant en est muni d'un semblable : on pose ce châssis sur une feuille de papier de même grandeur , et l'on écrit dans les ouvertures ce que l'on veut communiquer ; on lève ensuite le châssis ; et dans les intervalles qui se trouvent entre les mots , on en écrit d'autres qui paroissent ne former tous ensemble qu'un même corps , et qui même , autant qu'il est possible , présentent , ainsi amalgamés , un sens raisonnable. En voici un exemple ; les mots en majuscules sont ceux qu'on est censé avoir écrits par les ouvertures du châssis :

« JE profite de la faveur que votre
 » tante m'a accordée , de VOUS envoyer
 » un ruban de la couleur qu'elle AIME.
 » J'y joins POUR vos lectures du soir ,
 » LA VIE des saints , d'une belle édi-
 » tion. »

La personne qui reçoit la lettre , y applique le châssis semblable qu'elle a par-devers elle ; et les mots qui l'intéressent se font à l'instant apercevoir.

III.

Il y a encore une espèce d'écriture occulte , fondée sur des procédés fort simples, et qu'on peut cependant regarder comme indéchiffrable. La voici. Les deux correspondans ont chacun un exemplaire d'un livre de même édition. Ils conviennent entre eux qu'ils emploieront , pour s'écrire , des mots pris çà et là dans ce livre ; que le premier chiffre qui commencera la lettre , indiquera la page , le second désignera la ligne , et le troisième marquera la place que tient dans cette ligne le premier mot dont on se sera servi ; que le quatrième , le cinquième et le sixième chiffres offriront les mêmes indications pour le second mot ; et qu'ainsi successivement chaque trois chiffres indiqueront un mot pris dans le livre. On conçoit qu'à moins de connoître le livre dont on s'est servi pour écrire un pareil chiffre , la personne tierce entre les mains de qui il tomberoit ne parviendra point à en découvrir le sens.

F I N.

TABLE.

I^{re} PARTIE.

Récréations physiques et mathématiques , tours de cartes et de gibecière.

| | | |
|---|--------------|----|
| CHAPITRE I ^{er} . Des jeux qui exigent l'adresse
des mains. | Page | 1 |
| CHAP. II. Notice sur les nombres et sur les
idées superstitieuses qu'ils ont produites. | | 15 |
| CHAP. III. Récréations arithmétiques. | | 26 |
| 1. Deviner le nombre que quelqu'un aura
pensé. | <i>ibid.</i> | |
| 2. Autre manière. | | 27 |
| 3. Autre manière. | | 28 |
| 4. Autre manière. | <i>ibid.</i> | |
| 5. Autre manière. | | 29 |
| 6. Autre manière. | | 30 |
| 7. Autre manière. | | 31 |
| 8. Deviner deux objets serrés dans la main. | | 33 |
| 9. Autre manière. | <i>ibid.</i> | |
| 10. Deviner plusieurs nombres pensés. | | 34 |
| 11. Quelqu'un ayant dans chaque main une
égale quantité de pièces, deviner combien
il y en a en tout. | | 36 |
| 12. De trois choses et de trois personnes pro-
posées, deviner quelle chose aura été
prise par chaque personne. | | 37 |
| 13. Autre manière. | | 40 |
| 14. De plusieurs choses disposés en rond,
deviner laquelle on aura pensée ou
touchée. | | 42 |
| 15. Jeu de l'anseau. | | 44 |

T A B L E.

259

| | | |
|-----------|---|--------------|
| 16 | Jeu de dés. | Page 46 |
| 17. | Plusieurs dés étant jetés, deviner les points qui en proviennent. | <i>ibid.</i> |
| 18. | De trois personnes qui ont pris des jetons ou des cartes, deviner combien chacune en a. | 48 |
| 19. | Deviner combien il y a de points en trois cartes que quelqu'un aura choisies. | 50 |
| 20. | De plusieurs cartes disposées en rang, deviner laquelle on aura choisie. | 51 |
| 21. | Autre manière. | 52 |
| 22. | Plusieurs cartes étant pensées par différentes personnes, deviner laquelle chaque personne aura pensée. | 55 |
| 23. | Autre manière. | 56 |
| 24. | Autre manière. | 57 |
| 25. | Autre manière. | 58 |
| 26. | Partager également huit pintes de vin par moitié, avec trois vases inégaux. | 59 |
| 27. | Autre manière d'opérer. | <i>ibid.</i> |
| 28. | Partager par moitié douze pintes de vin, avec trois vases inégaux. | 60 |
| 29. | Le piquet sans cartes. | <i>ibid.</i> |
| 30. | Deviner un nombre pensé. | 62 |
| 31. | Trois cartes ayant été présentées à trois personnes, deviner celle que chacune aura prise. | 63 |
| 32. | De seize cartes deviner celle que quelqu'un aura pensée. | 64 |
| 33. | Jeu de multiplication. | 66 |
| 34. | Autre jeu de multiplication. | 68 |
| 35. | Addition faite d'avance. | 69 |
| 36. | Carrés magiques. | 71 |
| 37. | Arrangement difficile de seize cartes. | 80 |
| 38. | Disposition ingénieuse pour corriger le hasard. | 81 |
| CHAP. IV. | Singularités remarquables dans les progressions arithmétiques et géométriques, etc. | 83 |

| | |
|---|--------------|
| Observations curieuses. | 90 |
| CHAP. V. Magie blanche et tours de gibecière. | 95 |
| 1. La baguette divinatoire. | 97 |
| 2. Le courrier invisible. | 98 |
| 3. Jeu de cartes. | <i>ibid.</i> |
| 4. Faire passer un écu à travers une table. | 101 |
| 5. Les deux cartes changeantes. | 102 |
| 6. Faire trouver une carte dans un œuf. | <i>ibid.</i> |
| 7. Autre manière. | 103 |
| 8. Faire trouver une carte dans le chaton
d'une bague. | 104 |
| 9. Enlever la chemise à quelqu'un sans le
déshabiller. | 105 |
| 10. Rendre hideux les visages d'une société. | 106 |
| 11. Gageure insidieuse. | <i>ibid.</i> |
| 12. Autre gageure insidieuse. | <i>ibid.</i> |
| 13. Les piliers de Salomon. | 107 |
| 14. Encre sympathique. | 108 |
| 15. Faire sept morceaux en deux coups d'un
objet figuré en fer à cheval. | 109 |
| 16. Découper le verre sans diamant. | <i>ibid.</i> |
| 17. Moyens pour faire des imprromptus. | 111 |
| 18. Le petit Turc savant. | 112 |
| 19. Le mouchoir mis en pièces et raccommodé. | 114 |
| 20. La carte dansante. | 115 |
| 21. La carte clouée au mur d'un coup de
pistolet. | 116 |
| 22. L'œuf qui danse. | 118 |
| 23. L'oiseau mort ressuscité. | <i>ibid.</i> |
| 24. La lampe sympathique. | 119 |
| 25. Le petit chasseur. | 120 |
| 26. Le pigeon tué d'un coup de sabre donné
à son ombre. | <i>ibid.</i> |
| 27. Le bouquet magique. | 121 |
| 28. L'anneau dans un pistolet qui se trouve
au bec d'une tourterelle. | 122 |
| 29. Le coffre qui s'ouvre au commandement. | 123 |
| 30. La montre pilée dans un mortier. | <i>ibid.</i> |
| 31. La femme invisible et les statues par-
lantes. | 124 |

| | |
|--|--------------|
| CHAP. VI. L'art de corriger la fortune au jeu, ou coups de piquet pour faire son adversaire repic du premier coup. | 130 |
| CHAP. VII. Récréations diverses. | 146 |
| 1. Nommer toutes les cartes qu'une personne a prises au hasard dans un jeu. | <i>ibid.</i> |
| 2. Deviner combien de points renferme un nombre quelconque de cartes qu'une personne a tirées. | 149 |
| 3. Nommer par ordre toutes les cartes d'un jeu après l'avoir mêlé. | <i>ibid.</i> |
| 4. Séparer d'un seul coup les cartes rouges d'avec les noires. | <i>ibid.</i> |
| 5. Cadran magique. | 151 |
| 6. Les fantômes. | 152 |
| 7. La tontine. | 155 |
| 8. Le jeu des cerises. | 156 |
| 9. De vingt-quatre mots, deviner celui qu'on aura choisi. | 158 |
| 10. Les cartes changeantes. | 164 |
| 11. Les aveux. | 167 |
| 12. Les additions. | 171 |
| 13. Imiter avec une bouteille le bruit d'un pistolet. | 174 |
| 14. Composition d'un phosphore. | 175 |
| 15. Manière de découper le verre. | 176 |
| 16. Tableau magique. | 177 |
| 17. Jeu de l'hôtesse. | 178 |
| 18. Avec cinq carrés égaux former un seul carré. | 179 |
| 19. Avec un carton divisé en trente cases égales, former trente-deux cases. | 180 |
| 20. Porte-feuille magique. | 181 |
| 21. Mémoire artificielle. | 182 |
| 22. L'œuf en équilibre. | 185 |
| 23. Le jeu du mouchoir noué et celui des ciseaux détachés. | 187 |
| 24. Partager une pièce en deux selon son plan. | 188 |
| 25. Les fleurs magiques. | 189 |

II^e PARTIE.*Jeux à gages et pénitences.*

| | |
|--|--------------|
| CHAPITRE I ^{er} . Jeux à gages. | 191 |
| 1. L'amphigouri. | <i>ibid.</i> |
| 2. L'avocat. | 192 |
| 3. La boîte d'amourette. | 193 |
| 4. Les chevaliers gentils. | 194 |
| 5. La clef de mon jardin. | 195 |
| 6. Colin-maillard à la baguette. | 197 |
| 7. Combien vaut l'orge ? | <i>ibid.</i> |
| 8. Colin-maillard assis. | 198 |
| 9. Les complimens. | 200 |
| 10. Les coqs-à-l'âne. | 201 |
| 11. Le corbillon. | <i>ibid.</i> |
| 12. Coton vole. | 202 |
| 13. Le curé. | <i>ibid.</i> |
| 14. L'écho. | 203 |
| 15. Les élémens. | 204 |
| 16. Les fagots. | 205 |
| 17. La feuille d'amour. | 207 |
| 18. Grain d'orge. | 208 |
| 19. J'aime mon amant par A. | <i>ibid.</i> |
| 20. Le Jardin de ma tante. | 209 |
| 21. Le lion malade. | 211 |
| 22. Les logogryphes. | 212 |
| 23. Madame Angot. | <i>ibid.</i> |
| 24. La main chaude à deux. | 214 |
| 25. Les métamorphoses. | 215 |
| 26. Le mot. | 216 |
| 27. Le mot placé. | 217 |
| 28. Les ombres chinoises. | 218 |
| 29. Ote-toi de là. | 219 |
| 30. Petit bon-homme vit encore. | 220 |
| 31. Le pied de bœuf. | 221 |
| 32. Pigeon vole. | <i>ibid.</i> |
| 33. Pince sans rire. | 222 |

| | | |
|-----------|--|--------------|
| 34. | La pincette. | 223 |
| 35. | Pomme d'api. | <i>ibid.</i> |
| 36. | Qui baisera ça ? | 223 |
| 37. | Le roi dépoillé. | 224 |
| 38. | La sellette. | 225 |
| 39. | Le sifflet. | 227 |
| 40. | Tirez-lâchez. | 228 |
| 41. | La toilette à madame. | <i>ibid.</i> |
| 42. | La volière. | 229 |
| 43. | Le furet | 230 |
| 44. | Le gant. | 231 |
| 45. | Le propos interrompu. | 232 |
| 46. | Les os. | 233 |
| 47. | La taupe. | <i>ibid.</i> |
| 48. | La reine de Nubie. | 234 |
| CHAP. II. | Pénitences. | 237 |
| 1. | L'aumône. | <i>ibid.</i> |
| 2. | Les aunes d'amour. | <i>ibid.</i> |
| 3. | Le baiser à la capucine. | 238 |
| 4. | Le baiser à la religieuse. | <i>ibid.</i> |
| 5. | Le baiser au hasard. | <i>ibid.</i> |
| 6. | Baiser le derrière de la porte. | 239 |
| 7. | Le baiser de lièvre. | <i>ibid.</i> |
| 8. | Baiser les quatre coins de la chambre. | <i>ibid.</i> |
| 9. | Le baiser trompeur. | 240 |
| 10. | Le berceau d'amour. | <i>ibid.</i> |
| 11. | Bouder. | 241 |
| 12. | Le cheval d'Aristote. | <i>ibid.</i> |
| 13. | Le chevalier de la triste figure. | <i>ibid.</i> |
| 14. | La confession. | <i>ibid.</i> |
| 15. | La confiance. | <i>ibid.</i> |
| 16. | Les conseils. | 242 |
| 17. | Déclaration d'amour. | <i>ibid.</i> |
| 18. | Embrasser la personne que l'on aime sans
que ça paroisse. | <i>ibid.</i> |
| 19. | Embrasser le chandelier. | <i>ibid.</i> |
| 20. | Embrasser son ombre. | <i>ibid.</i> |
| 21. | Embrasser le dessous du chandelier. | <i>ibid.</i> |
| 22. | Etre à la discrétion. | 243 |

| | |
|--|--------------|
| 23. L'exil. | 243 |
| 24. Faire ce que la société ne veut pas. | <i>ibid.</i> |
| 25. Faire des comparaisons. | <i>ibid.</i> |
| 26. Faire le pied de grue | 244 |
| 27. Faire une Vénus. | <i>ibid.</i> |
| 28. La franchise. | <i>ibid.</i> |
| 29. Jean souffre la chandelle. | <i>ibid.</i> |
| 30. Le muet. | 245 |
| 31. L'officieux. | <i>ibid.</i> |
| 32. Le pèlerinage. | 246 |
| 33. Le perroquet. | <i>ibid.</i> |
| 34. La pendule. | <i>ibid.</i> |
| 35. Petit papier. | 247 |
| 36. La planche de chêne. | <i>ibid.</i> |
| 37. Le pont d'amour. | <i>ibid.</i> |
| 38. Le portier. | 248 |
| 39. Le roi de Maroc. | <i>ibid.</i> |
| 40. Le secret. | 249 |
| 41. Le soldat prussien. | <i>ibid.</i> |
| 42. Le soufflet donné et rendu. | 250 |
| 43. Soupirer. | <i>ibid.</i> |
| 44. La statue. | 251 |
| 45. Le testament. | <i>ibid.</i> |
| 46. Le tracas de Polichinelle. | 252 |
| 47. Le voyage à Corinthe. | <i>ibid.</i> |
| 48. Le voyage à Cythère. | <i>ibid.</i> |
| APPENDICE. Correspondance en chiffres. | 253 |

FIN DE LA TABLE.

99 917572

514

