



TISSOT

TOURS

LE

Cartes



PRIX

3 fr. 50



PARIS

DE LA RUE

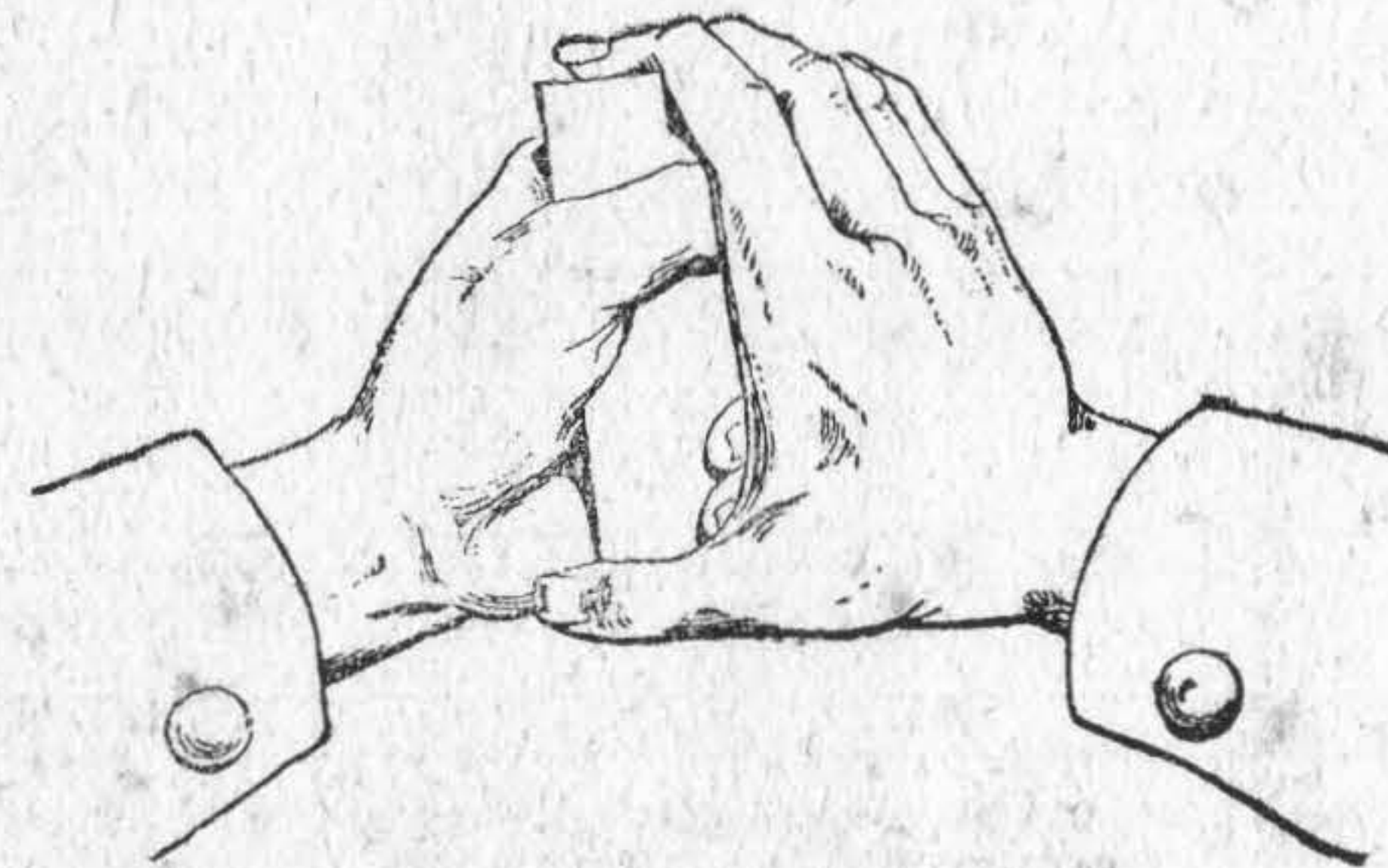
ÉDITEUR

TOURS DE CARTES

RECUEIL COMPLET

PAR

TISSOT



PARIS
DELARUE, LIBRAIRE-ÉDITEUR

5, RUE DES GRANDS-AUGUSTINS, 5

Saint-Germain-lès-Corbeil. — Imp. Willaume. — 77-26.

AVANT-PROPOS

De tous les livres touchant les tours d'escamotage, ceux sur les tours de cartes ont toujours été les plus recherchés; cette faveur vient sans doute de ce que les personnes qui veulent amuser leur société ont facilement sous la main l'objet nécessaire pour exhiber leur savoir-faire; ce n'est pas dire que les autres genres soient délaissés, loin de là. Depuis que les Robert-Houdin, les Bosco, les Delion ont exécuté tant de tours merveilleux, le goût s'en est propagé assez pour donner lieu à l'impression de traités complets parmi lesquels : *Le Magicien des salons ou le Diable couleur de rose*¹

1. Un volume avec plus de 300 gravures, prix : 3 francs par la poste. — Chez Delarue, libraire-éditeur, rue des Grands-Augustins, 5.

a pris la première place, c'est dans ce livre que nous avons puisé une partie des tours de cartes que nous publions dans le présent recueil.

Pour l'exécution du plus grand nombre des tours de cartes les plus difficiles, il y a obligation absolue de savoir faire sauter la coupe; cela demande, pour le faire habilement, un certain temps d'exercice et une grande habileté, nous n'entendons pas donner les moyens de le faire pour autre chose que pour ce qui concerne les tours de cartes, et nous croyons que nos lecteurs verront par là combien il est imprudent d'engager une partie de cartes intéressée, avec des personnes qui peuvent employer leur science à faire des réussites déloyales.

Les tours de cartes sont très divertissants; il y a ceux d'adresse et ceux de combinaisons; ces derniers ne demandent qu'une mémoire heureuse. Il n'en est pas de même de ceux d'adresse, qui veulent que l'on soit

certain de les exécuter sans hésitation. Pour ceux-ci, comme pour tous les tours d'escamotage en général, il faut non seulement beaucoup pratiquer, mais une étude véritable et peut-être même une certaine prédisposition. D'ailleurs, rien ne serait plus insipide qu'accorder une attention quelconque à un ami qui, sous prétexte d'être agréable à la société dans laquelle il se trouverait, vous ferait des tours de prestidigitation, quels qu'ils soient dont on pourrait à la première vue expliquer l'exécution.

Dans les tours de cartes, il y en a qui peuvent être faits de deux façons différentes. S'ils sont nombreux, il est important de les connaître, pour pouvoir dérouter celui qui n'ayant deviné qu'à moitié le tour que vous venez de faire voudrait l'expliquer.

TOURS DE CARTES

PRINCIPES PARTICULIERS

Faire sauter la coupe des deux mains.

1° Pour faire sauter la coupe des deux mains, il faut d'abord tenir le jeu dans la main gauche, et

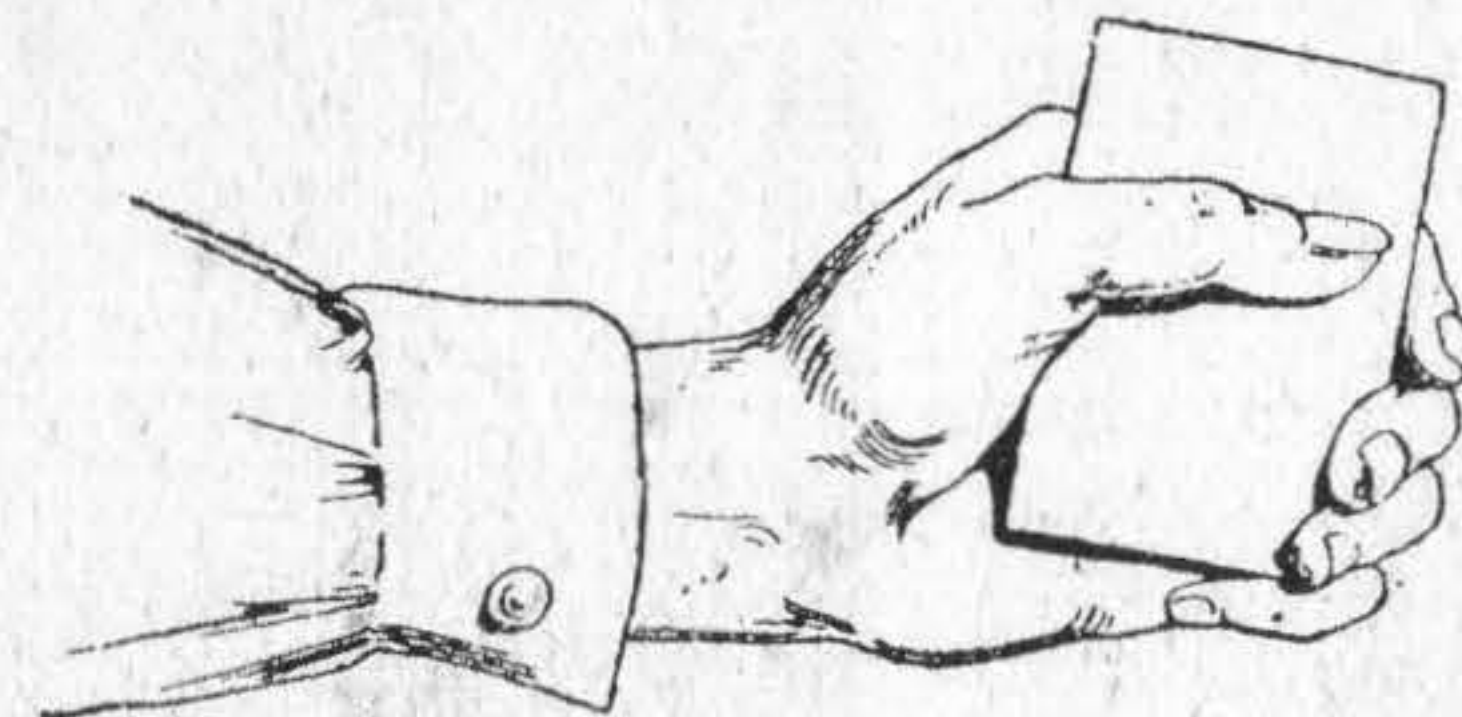


Fig. 1.

le diviser en deux parties égales, en mettant le petit doigt entre deux.

2° Posez la main droite sur le jeu de cartes, en

serrant le paquet inférieur entre le pouce et le doigt du milieu de cette main.

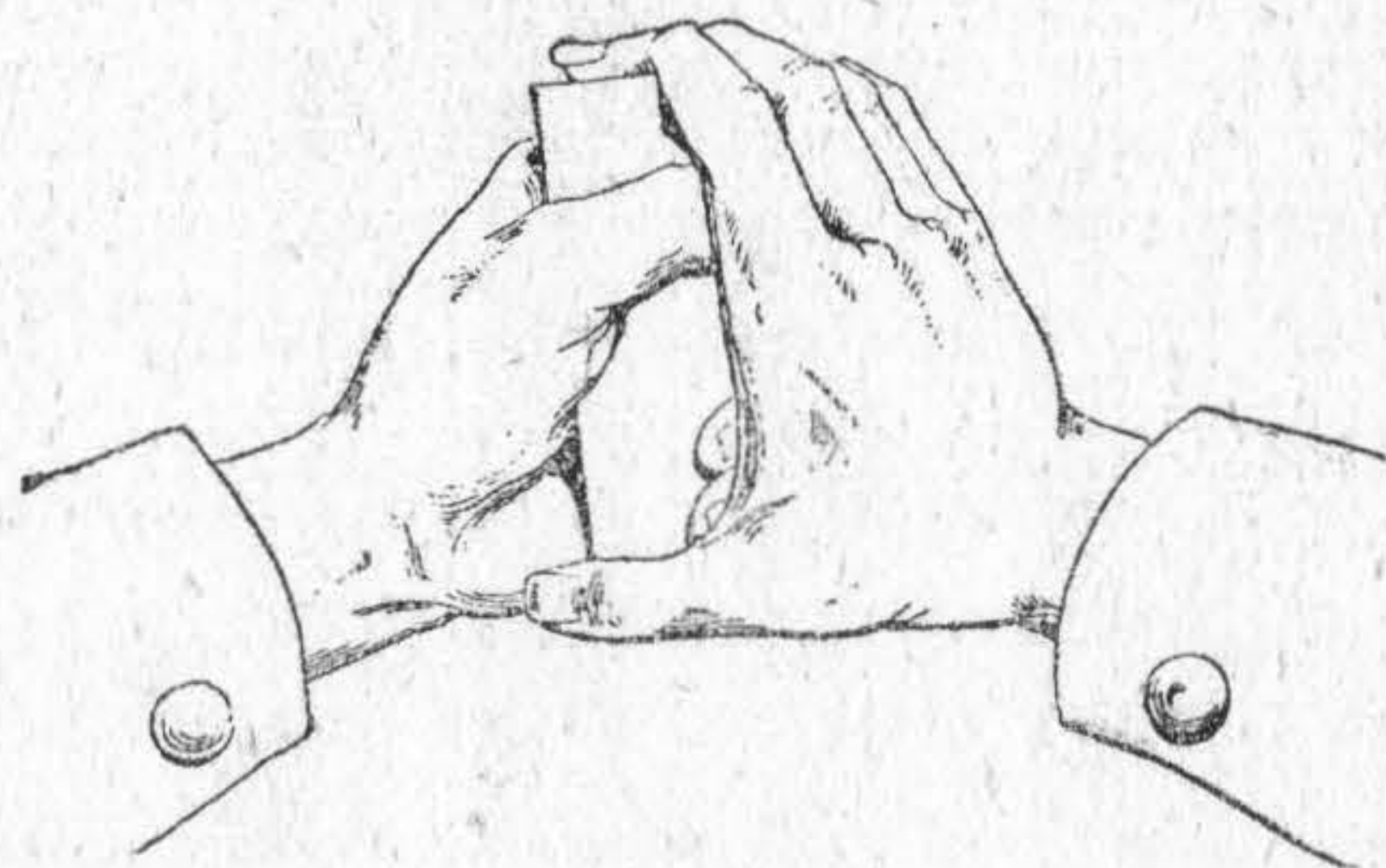


Fig. 2.

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

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

vent être réunis et n'en faire qu'un, comme dans la fig. 3.

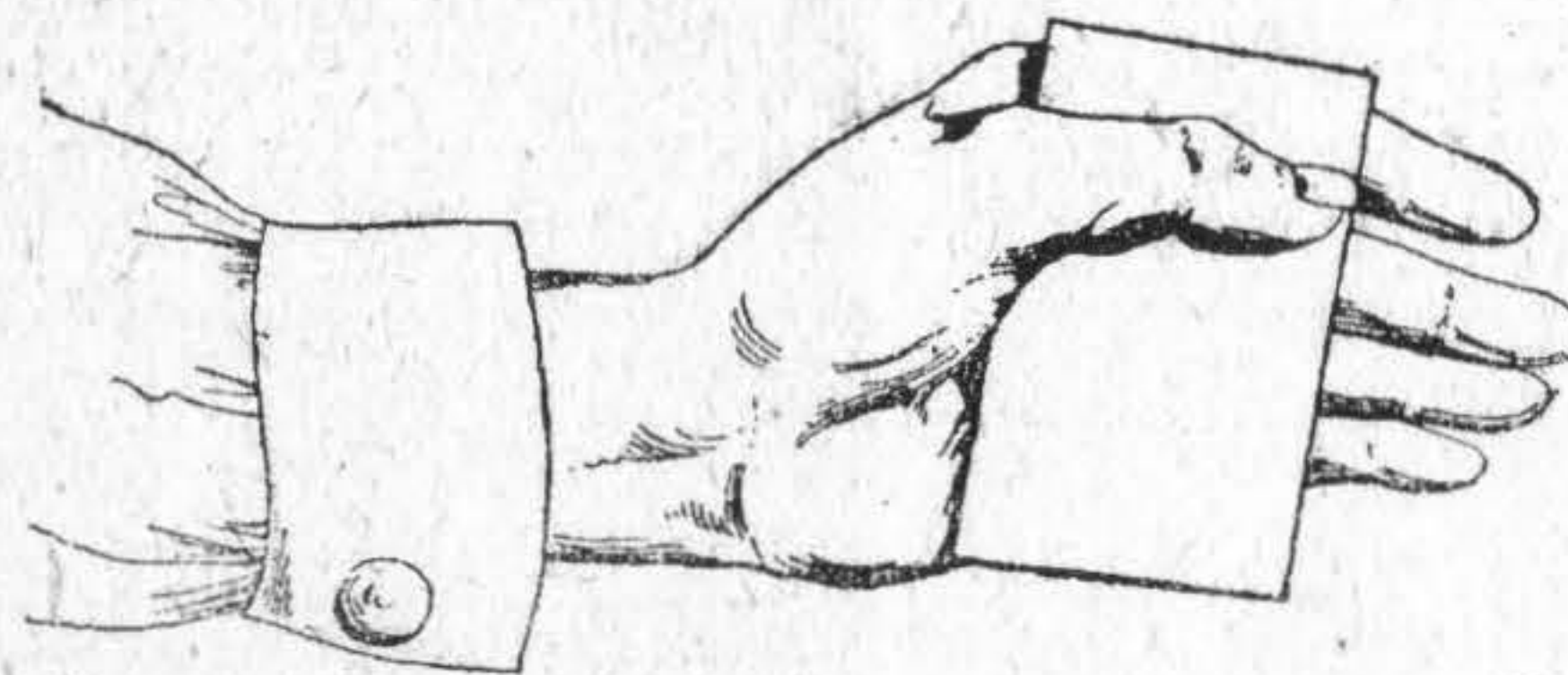


Fig. 3.

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

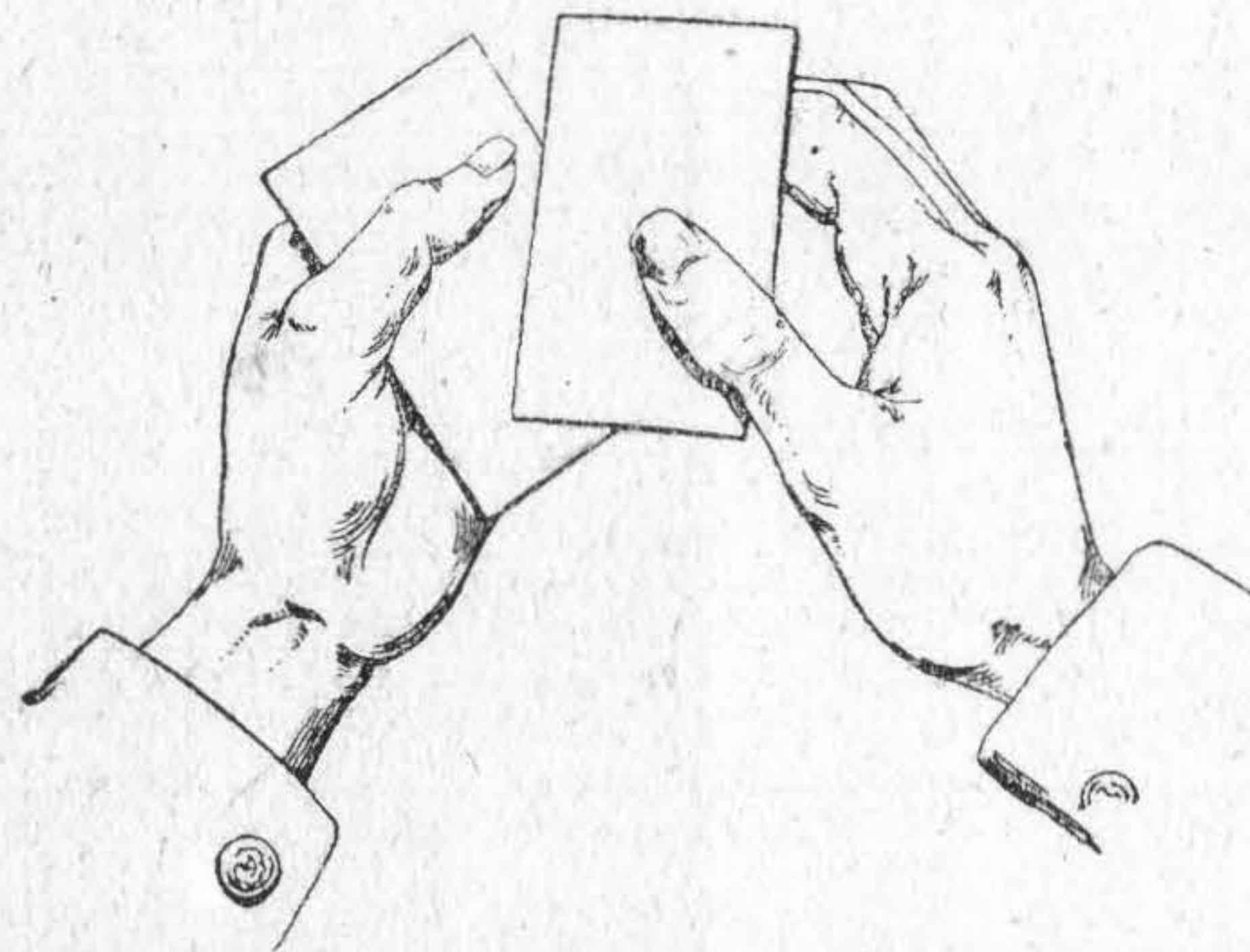


Fig. 4.

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

4° Ils peuvent être séparés par l'index de la

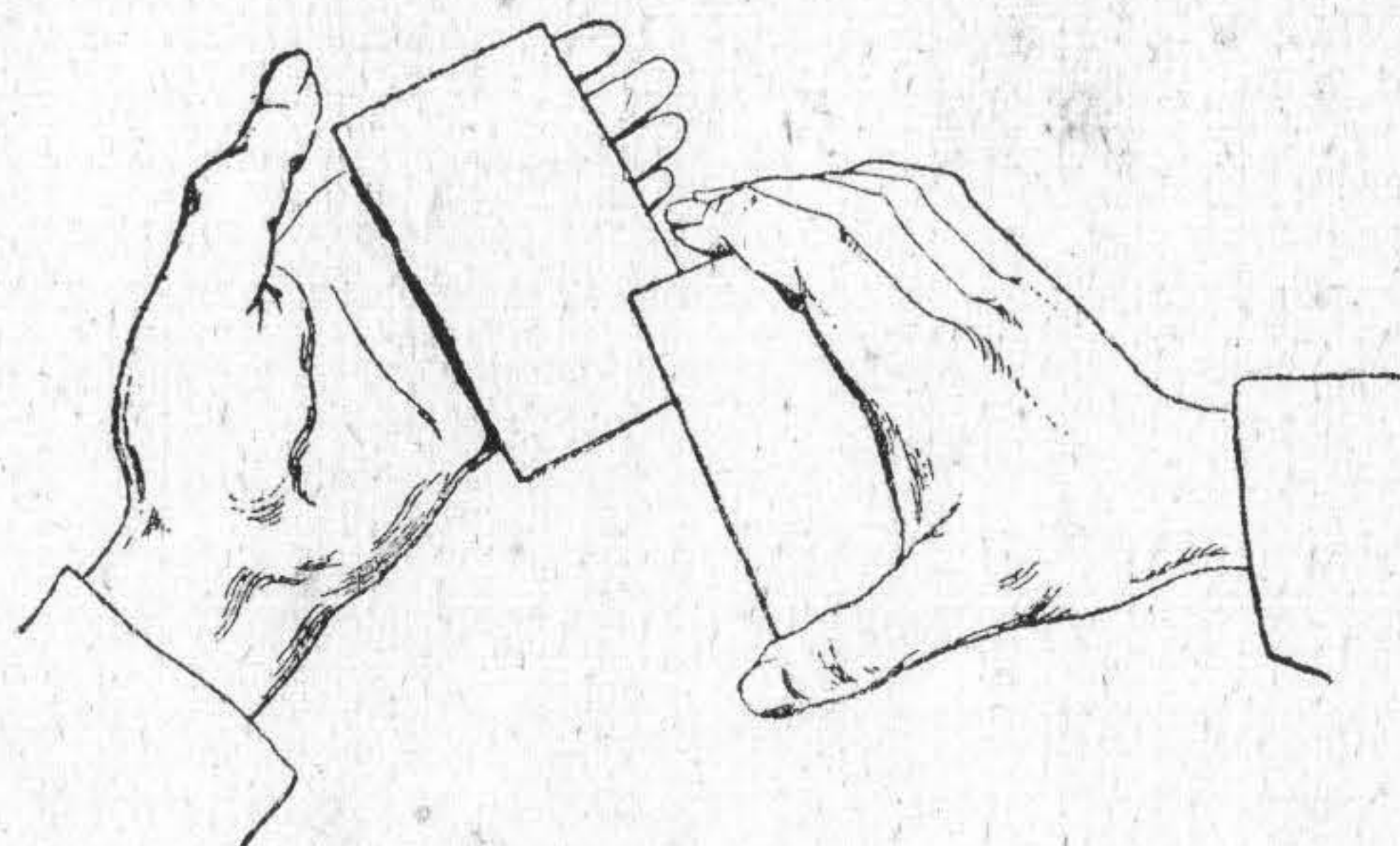


Fig. 5.

main droite et se trouver tous deux dans cette main. (Fig. 6.)

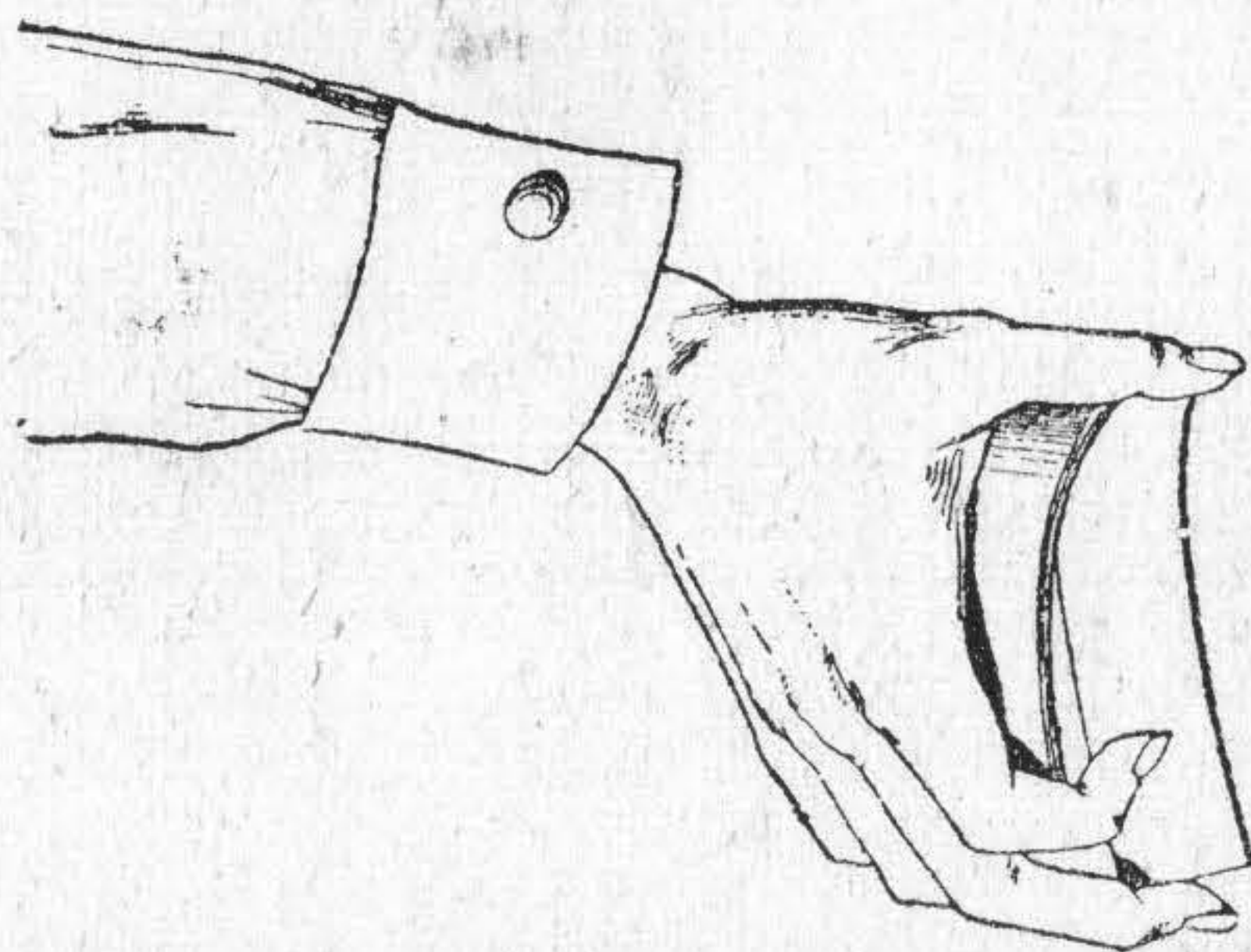


Fig. 6.

5° Les deux paquets peuvent être réunis dans la

main gauche de manière que les figures des cartes du paquet inférieur soient tournées vers le ciel, fig. 7, en supposant que le paquet A soit entièrement couvert par le paquet B, et qu'ils soient tous deux dans la main gauche.

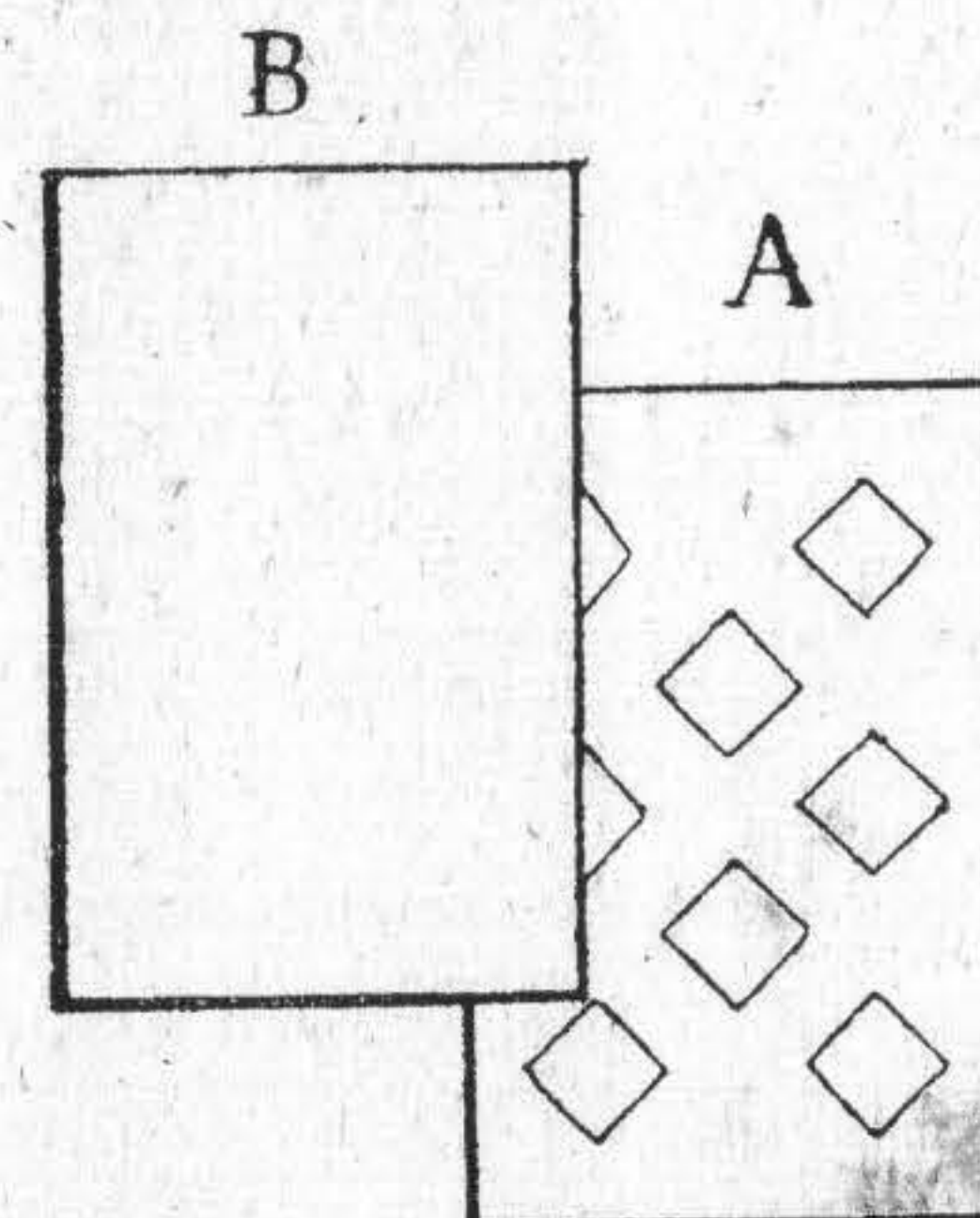


Fig. 7.

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

Faire sauter la coupe d'une seule main.

1° Pour faire sauter la coupe d'une seule main, il faut d'abord tenir les cartes dans la main gauche et diviser les cartes en deux paquets : ce qu'on fait en serrant le paquet supérieur entre la jointure du pouce et la partie du métacarpe qui répond à

la naissance de l'index, et en tenant le paquet inférieur également serré entre le même point du métacarpe et la première jointure du doigt d^{mi} milieu et du doigt annulaire. (Fig. 8.)

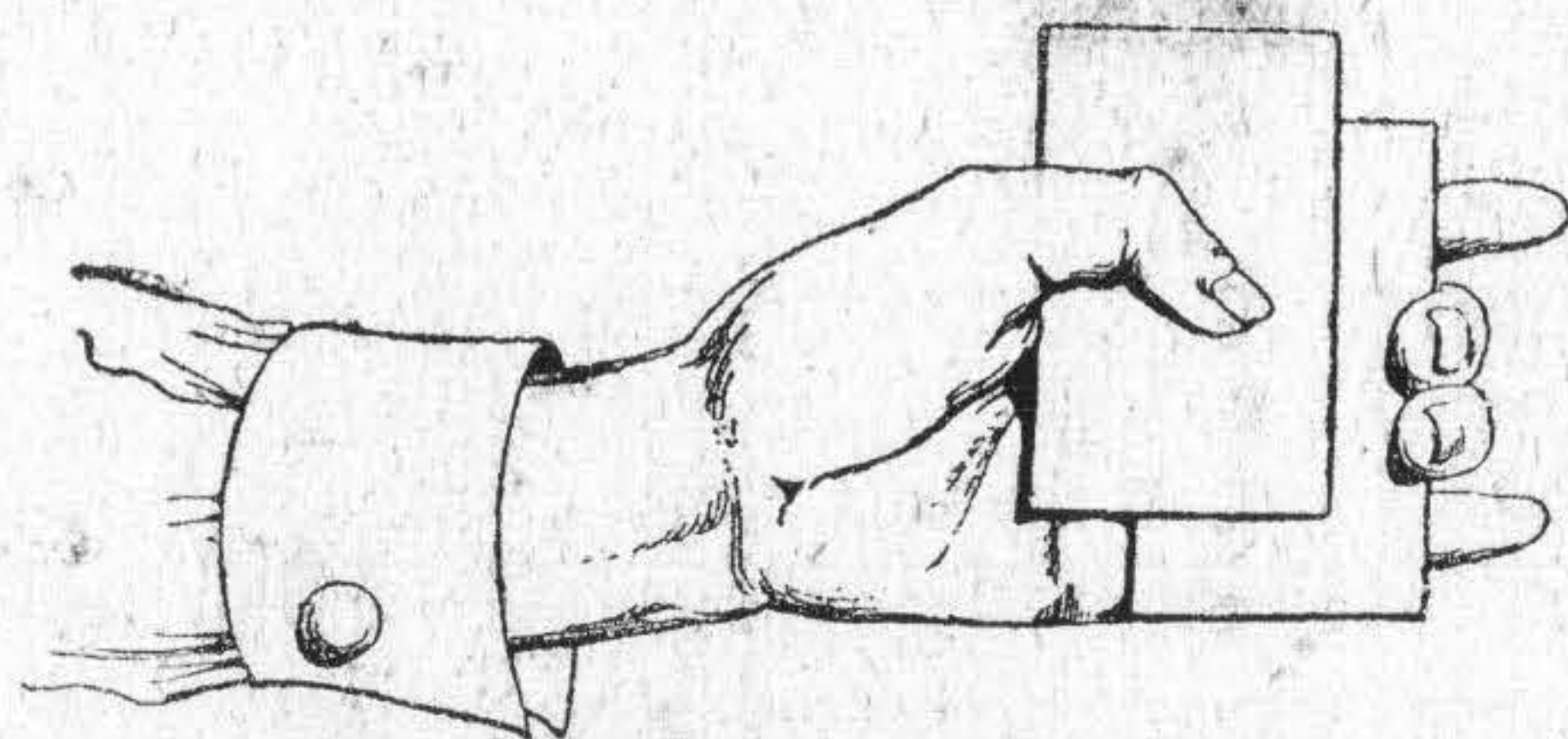


Fig. 8.

2° Passez l'index et le petit doigt sous le paquet inférieur, pour tenir ce paquet fortement serré entre ces deux derniers doigts d'une part, et le

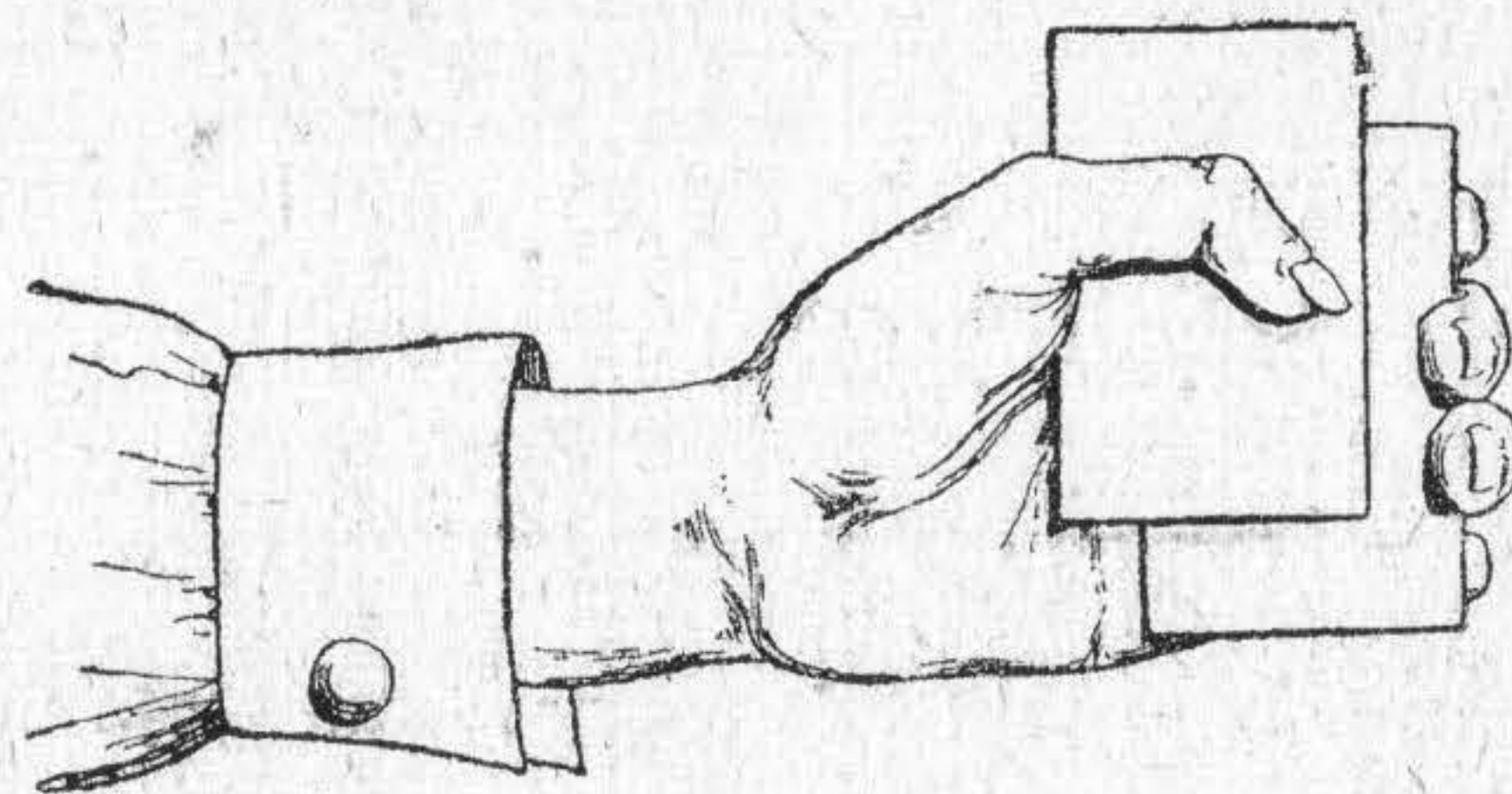


Fig. 9.

doigt du milieu avec l'annulaire de l'autre côté. (Fig. 9.)

3° En conservant le pouce dans la même position, déployez les quatre autres doigts pour donner au paquet inférieur la position suivante. (Fig. 10.)

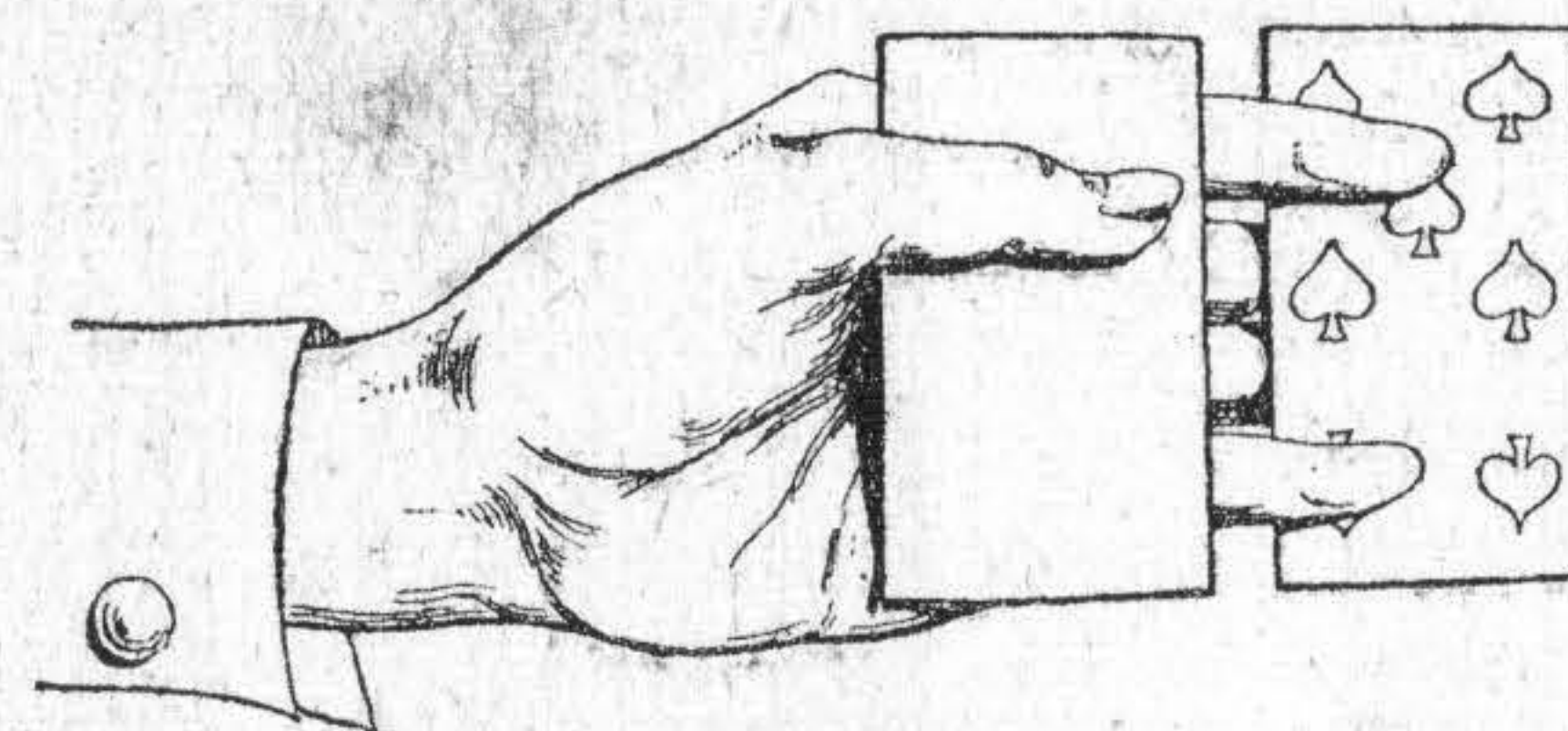


Fig. 10.

4° Dans cette quatrième position, les cartes du paquet inférieur sont renversées, c'est-à-dire que les figures sont tournées vers le ciel ; mais elles sont toujours fortement serrées entre l'index et le petit doigt d'une part, et les deux doigts du milieu qui sont dessous. 5° Déployez un peu le pouce pour

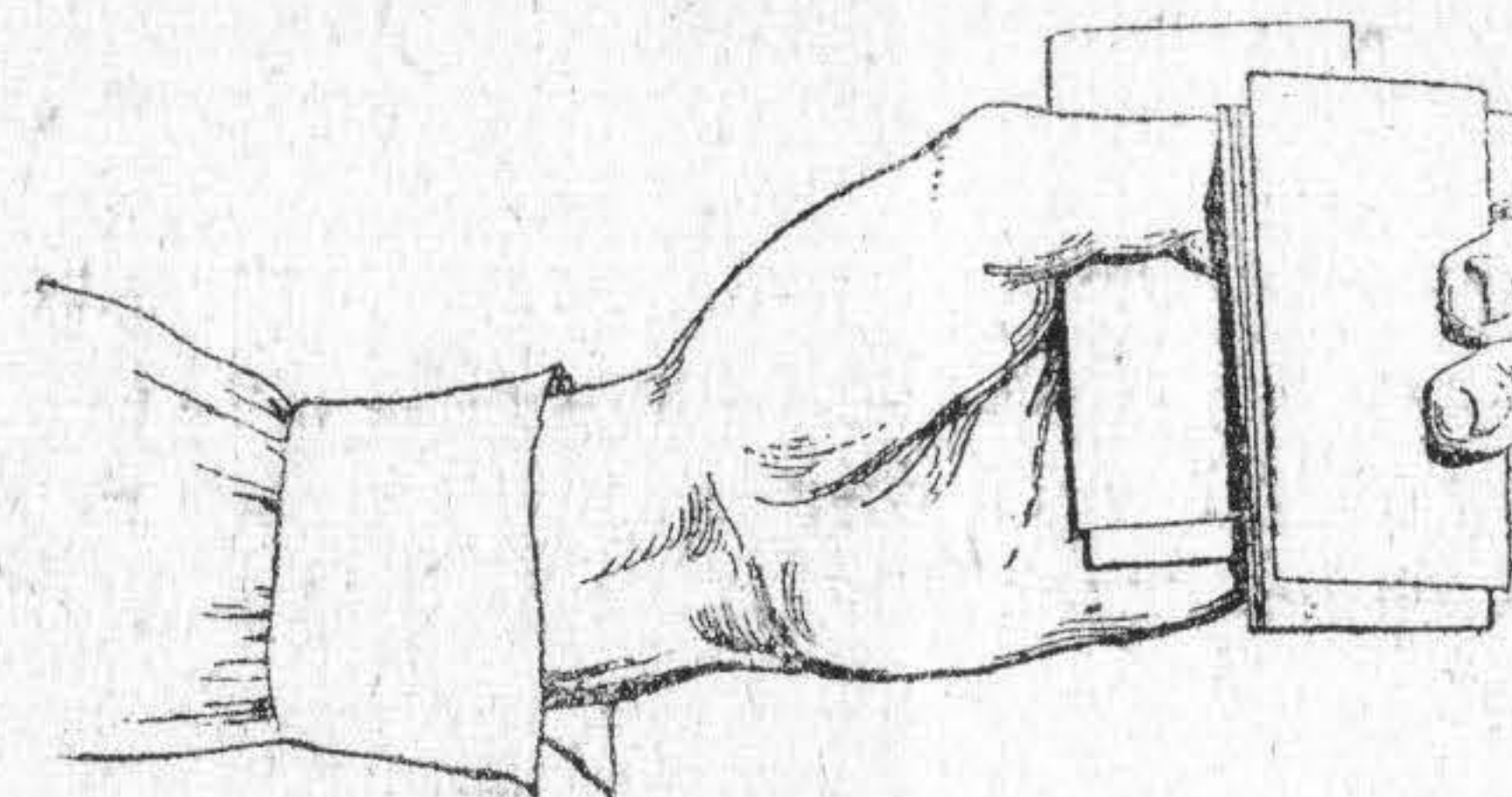


Fig. 11.

lâcher le paquet supérieur en l'appuyant sur

l'index et le petit doigt, et portez en même temps sur le pouce le paquet inférieur. (Fig. 11.)

Dans cette cinquième position, le paquet inférieur a déjà pris le dessus, et les figures des cartes, dans les deux paquets, sont tournées vers la terre. 6° Otez le pouce d'entre les deux paquets pour le faire passer dessus, en poussant les deux paquets vers la naissance du pouce, de manière qu'ils se trouvent parfaitement l'un sur l'autre pour n'en faire qu'un. (Fig. 12.)

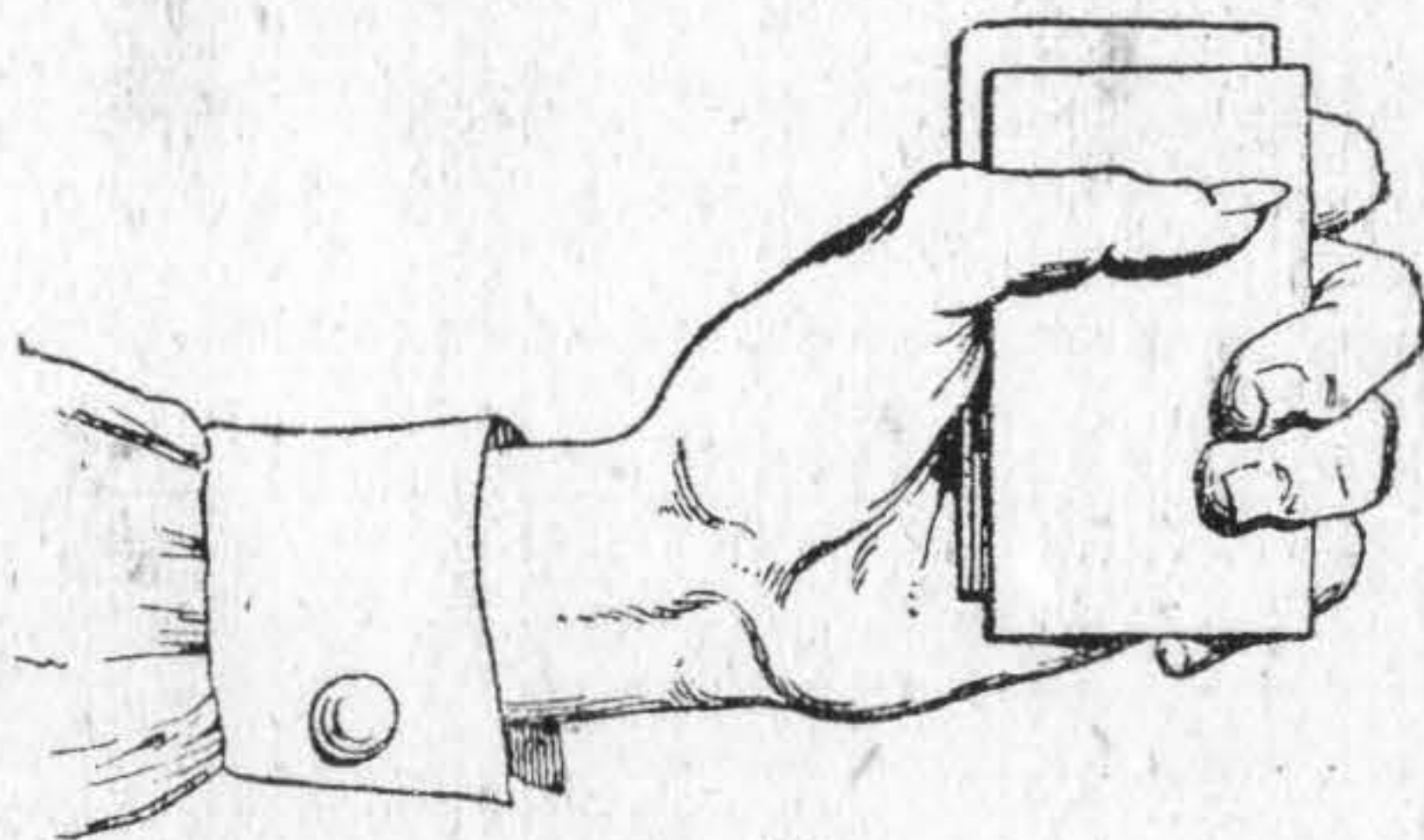


Fig. 12.

Dans cette sixième position, les deux paquets sont encore séparés par l'index et le petit doigt. Il ne reste donc qu'à ôter ces deux doigts de leur place en les déployant, pour réunir le tout en un seul paquet.

Nota. Ce serait une grande erreur de croire que l'on met autant de temps à exécuter ce principe qu'à l'expliquer. Il faut s'y exercer, et le réduire en

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

Carte large ou longue et récréations amusantes qu'elle facilite.

Cette carte est d'un secours infini dans un jeu pour faire plusieurs récréations amusantes; nous ne parlerons ici que de quelques-unes.

1° On fait tirer adroitement à une personne cette longue carte que l'on connaît, et on lui donne le jeu à mêler; ensuite on propose ou de lui nommer sa carte, ou de la couper, ou de reconnaître, au tact ou à l'odeur, si elle a été remise ou non dans le jeu; ou enfin de mettre le jeu dans la poche de quelqu'un de la compagnie, et de la prendre dans la poche. Comme c'est la seule qui déborde du jeu, il est aisé de la reconnaître au tact. On peut faire tirer cette même carte longue à différentes personnes tour à tour, pourvu qu'elles ne soient point l'une auprès de l'autre; après avoir bien mêlé le jeu, on tire la carte longue, accompagnée d'autant de cartes qu'il y a de personnes qui l'ont tirée; on montre alors toutes ces cartes en demandant, en général, si chacun y voit la

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

2° On peut donner à choisir indifféremment dans le jeu la carte que l'on veut, puis la plaçant sous la carte longue, et mêlant avec un peu de précaution, il sera très aisé de la reconnaître; ainsi, faisant l'application de cette petite manœuvre au tour précédent, si la première personne ne prenait pas la carte longue qu'on lui présente, il faudrait alors faire tirer toutes ces cartes indifférentes, et coupant soi-même le jeu, les faire mettre sous la carte longue, en faisant semblant de les battre à chaque fois; on coupera, et on fera couper ensuite à la carte longue, et on rendra à chacun la carte qu'il a tirée, en observant de rendre la première au dernier, et remonter jusqu'au premier.

Il est cependant possible de faire ce même tour sans carte longue. On met dessus le jeu une carte

quelconque, par exemple une dame de trèfle; on fait sauter la coupe, et la faisant passer par ce moyen au milieu du jeu, on la fait tirer à une personne; on coupe ensuite pour faire remettre cette dame de trèfle au milieu du jeu, mais on fait sauter encore la coupe pour la faire revenir sur le jeu, afin de mêler les autres; on fait sauter la coupe pour les faire revenir une seconde fois au milieu du jeu; ensuite on fait tirer cette même dame de trèfle à une seconde personne, observant qu'elle soit assez éloignée de la première pour qu'elle ne s'aperçoive pas qu'elle a tiré la même carte; enfin on fait tirer cette même carte à cinq personnes différentes, en s'y prenant comme ci-dessus; on mêle les cartes, sans perdre de vue la dame de trèfle, et, étalant sur la table quatre cartes quelconques, et la dame de trèfle, on demande si chacun y voit sa carte; on répondra que oui, attendu que chacun voit la dame de trèfle; on retourne les cartes après en avoir retiré la dame de trèfle, et, approchant de la première personne, on lui montre cette carte, sans que les autres puissent la voir et on lui demande si c'est là sa carte: elle dira que c'est elle; on souffle dessus, ou on y donne un coup de doigt, et on la montre à une seconde personne, et ainsi de suite. Il faut beaucoup d'adresse pour ne pas se tromper en faisant ce tour.

3° Nous répéterons, pour plus d'intelligence, l'adresse de ceux qui trouvent à la pointe de l'épée et les yeux bandés une carte ou plusieurs qui ont été tirées dans le jeu. On fait tirer une carte qu'on met sous la carte longue, qu'on a attention en battant de faire venir adroitement au-dessus du jeu, ou même on jette le jeu à terre en remarquant l'endroit où se trouve cette carte : on se fait ensuite bander les yeux avec un mouchoir. Comme la vue se porte en bas sur le plancher, il est aisé de voir, quoiqu'on ait un mouchoir sur les yeux, la carte qui se trouve au-dessus du jeu. On éparpille alors les cartes avec l'épée, sans perdre de vue celle qui a été tirée, et après avoir fait mine de bien chercher, et l'avoir mise à part, on la pique avec la pointe de l'épée, et on la présente à la personne qui l'a tirée. On peut également faire tirer deux ou trois cartes, ayant attention de les remettre toutes sous la coupe, et les découvrir de même à la pointe de l'épée.

4° Pour faire trouver la carte choisie dans un œuf, on fait tirer dans le jeu la carte longue, qui doit être la même que celle qui est dans l'œuf; on la fait remettre dans le jeu; on donne l'œuf à casser, et on y trouve effectivement la carte qui a été tirée; pendant cet intervalle, on escamote la carte, afin de faire voir qu'elle n'est plus dans le jeu. Pour préparer cet œuf, il faut d'abord dédou-

bler une carte qui est la même que la carte longue; on la roule bien serrée; on l'introduit dans un œuf, en y faisant la plus petite ouverture possible, qu'on rebouche proprement avec un peu de cire blanche. On peut rendre cette récréation plus agréable, en mettant dans plusieurs œufs cette même carte; alors on donnera à choisir un d'eux. On peut aussi s'entendre avec une personne à laquelle on aura indiqué quel est l'œuf où l'on a mis la carte, et qui le choisira parmi ceux qu'on lui présentera; de cette manière, on pourra casser ensuite les autres œufs pour faire croire qu'il n'y avait aucune carte renfermée.

5° On place dans un jeu de quarante cartes deux cartes longues, que la première soit, par exemple, la quinzième, la seconde, la vingt-sixième; on fait semblant de mêler ce jeu, et coupant à la première carte longue, on pose la partie coupée sur la main, et comme si l'on connaissait les cartes au poids, on dit : *Il doit y avoir quinze cartes*; coupant une seconde fois la seconde carte, on dit : *Il y a là onze cartes*, et pesant le restant, on dit : *Il y a là quatorze cartes*.

6° On dispose les cartes en deux parties, qu'on sépare l'une de l'autre par une carte longue, la première contient la quinte du roi de trèfle, et celle de pique, les quatre huit, le dix de carreau et celui de cœur; la seconde contient les deux quatrièmes

majeures en carreau et en cœur, les quatre sept et les quatre neuf. On peut les diviser de toute autre manière, pourvu que l'on s'en souviene. Le jeu ainsi arrangé, on le bat, faisant attention de ne mêler que la première moitié, dont la dernière est la carte longue; on coupe ensuite à cette carte, et l'on fait deux tas : on présente le premier tas à une personne, en lui disant de prendre deux ou trois cartes, et on remet ce tas sur la table. On présente de même le second tas à une autre personne, et on remet, sans qu'on s'en aperçoive, les cartes tirées du premier tas dans le second, et celles tirées du second dans le premier; on bat les cartes, en ne mêlant que celles du tas de dessus, et regardant le jeu, on nomme les cartes que ces deux différentes personnes ont tirées, ce qui est très facile, en examinant quelles sont celles qui se trouvent alors changées dans chaque tas.

7° Enfin la carte longue est très nécessaire pour les coups de piquet.

Cartes coupées un peu en biseau dans leur longueur.

Il faut avoir un jeu de cartes, qui, par le haut, soit coupé d'une ligne plus étroit que par le bas. Toutes les cartes paraissent égales lorsqu'elles sont dans le sens de leur coupe, mais si on en déplace une, deux, trois, pour les retourner de haut

en bas, il est sensible qu'elles formeront des inégalités, et ce sont ces inégalités qui font reconnaître les cartes choisies. Par exemple, on fait tirer à une première personne une carte dans ce jeu, et on observe attentivement si elle ne la retourne pas dans sa main; si elle la remet comme elle l'a tirée, on retourne le jeu, afin que la carte tirée se trouve en sens contraire : si elle la retourne dans la main, on ne retourne pas le jeu. La carte ayant été remise, on donne à mêler, après quoi on fait tirer, une seconde et même une troisième carte, en observant les mêmes précautions; après quoi, prenant le jeu du côté le plus large entre les deux doigts de la main gauche, on tire avec ceux de la main droite successivement les cartes qui ont été choisies par ces trois différentes personnes.

On peut, avec un pareil jeu, séparer d'un seul coup toutes les couleurs rouges des cartes noires ou les figures des basses cartes, quoiqu'elles aient été bien mêlées; il ne s'agit pour cela que de disposer la couleur rouge ou les peintures de façon que le côté le plus large soit tourné du côté le plus étroit des autres cartes. On fait voir le jeu, on le donne à mêler; alors, serrant le jeu avec chaque main par ses deux extrémités, on en sépare d'un seul coup les deux couleurs, ou les cartes blanches d'avec les figures.

On peut encore faire diverses autres récréations

avec ces cartes, mais il ne faut pas recommencer les mêmes deux fois de suite, de peur qu'on ne s'aperçoive que tout le mystère consiste à retourner les cartes.

Les faux mélanges.

On peut en distinguer de quatre espèces. La première consiste à mêler réellement les cartes, excepté une qu'on ne perd jamais de vue : pour cela, il faut d'abord la mettre sur le jeu, ensuite la prendre de la main droite en retenant le reste du jeu dans la main gauche, et du pouce de cette dernière main faire glisser dans la main droite, sur la carte de réserve, cinq à six autres cartes, et sur ces dernières, encore cinq à six, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes se trouvent dans la main droite. Par ce moyen, la carte réservée se trouvera dessous; et si dans cet instant on remet tout le jeu dans la main gauche, en retenant seulement dans la main droite la carte supérieure, on pourra faire repasser successivement toutes les cartes de la main gauche dans la main droite, en posant alternativement les cartes au-dessus et au-dessous de ladite carte supérieure retenue dans la main droite, jusqu'à ce qu'on soit parvenu à la carte de réserve, qu'on mettra dessus ou dessous selon le besoin et l'occasion.

Le second faux mélange consiste à prendre de la main droite la moitié supérieure du jeu qu'on tenait dans la main gauche pour la faire passer sous l'autre moitié, en remuant adroitement l'annulaire de la main droite pour faire glisser les cartes sans en déranger l'ordre, fig. 13; et remarquez 1° qu'après avoir remué les cartes d'un paquet avec l'annulaire de la main droite, comme nous venons de le dire, il faut porter sous le jeu la carte B, et deux ou trois de celles qui la suivent immédiatement, pour faire semblant d'en laisser quelques-unes tout à fait par dessous, et cependant les reporter à leur place sous le paquet A; 2° que le paquet A, qui était d'abord dessous, et qui est actuellement dessus, doit être pris de la main droite pour être remis lestement à sa première place.

Le troisième faux mélange consiste à mettre sur le jeu la carte de dessous, et à prendre les cartes comme le représente la main droite de la fig. 5; alors on laisse tomber sur la table les cinq à six cartes inférieures vers le point A, fig. 13; on laisse tomber un autre petit paquet au point B, à droite. Dans cet instant, on met sur la carte le premier paquet, ensuite les autres, en employant alternativement la main gauche et la main droite pour plus de rapidité. Par ce moyen, les cartes semblent être mêlées, quoiqu'elles ne changent point de place.

Le quatrième faux mélange consiste à faire sauter la coupe pour retenir les cartes avec la main droite, et à diviser la moitié inférieure en trois autres petits paquets, dont le premier tombe sur la

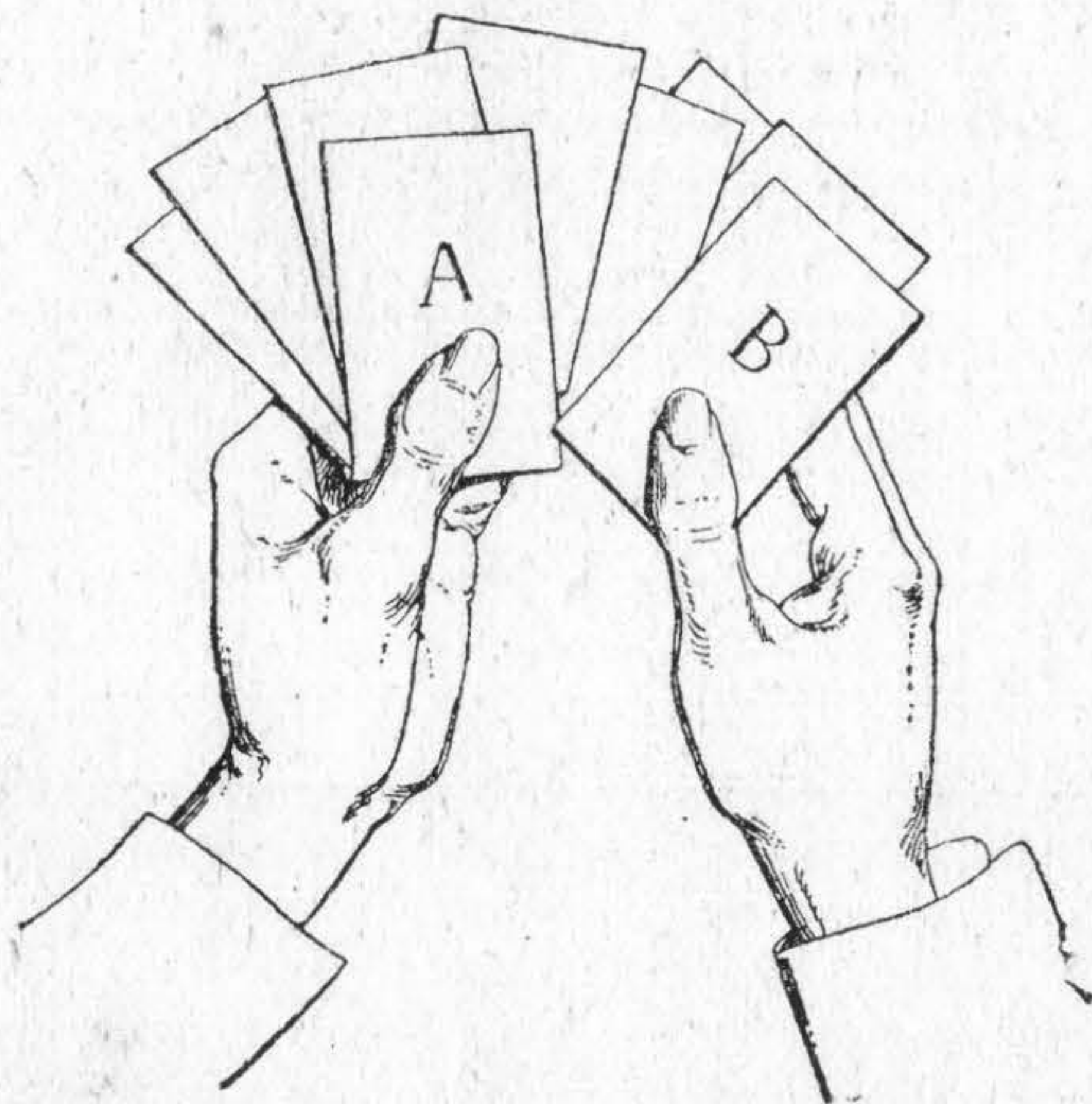


Fig. 13.

table, le second à droite et le troisième à gauche. La moitié supérieure étant alors posée au milieu, si on transporte sur cette moitié les paquets de droite et de gauche, en suivant le même ordre, et en employant alternativement la main gauche et la main droite pour plus de vitesse, et pour faire

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

Filer la carte.

Pour filer la carte, il faut la tenir entre l'index et le doigt du milieu de la main droite, et tenir le reste du jeu dans la main gauche entre l'index et le pouce de cette main. La carte supérieure que

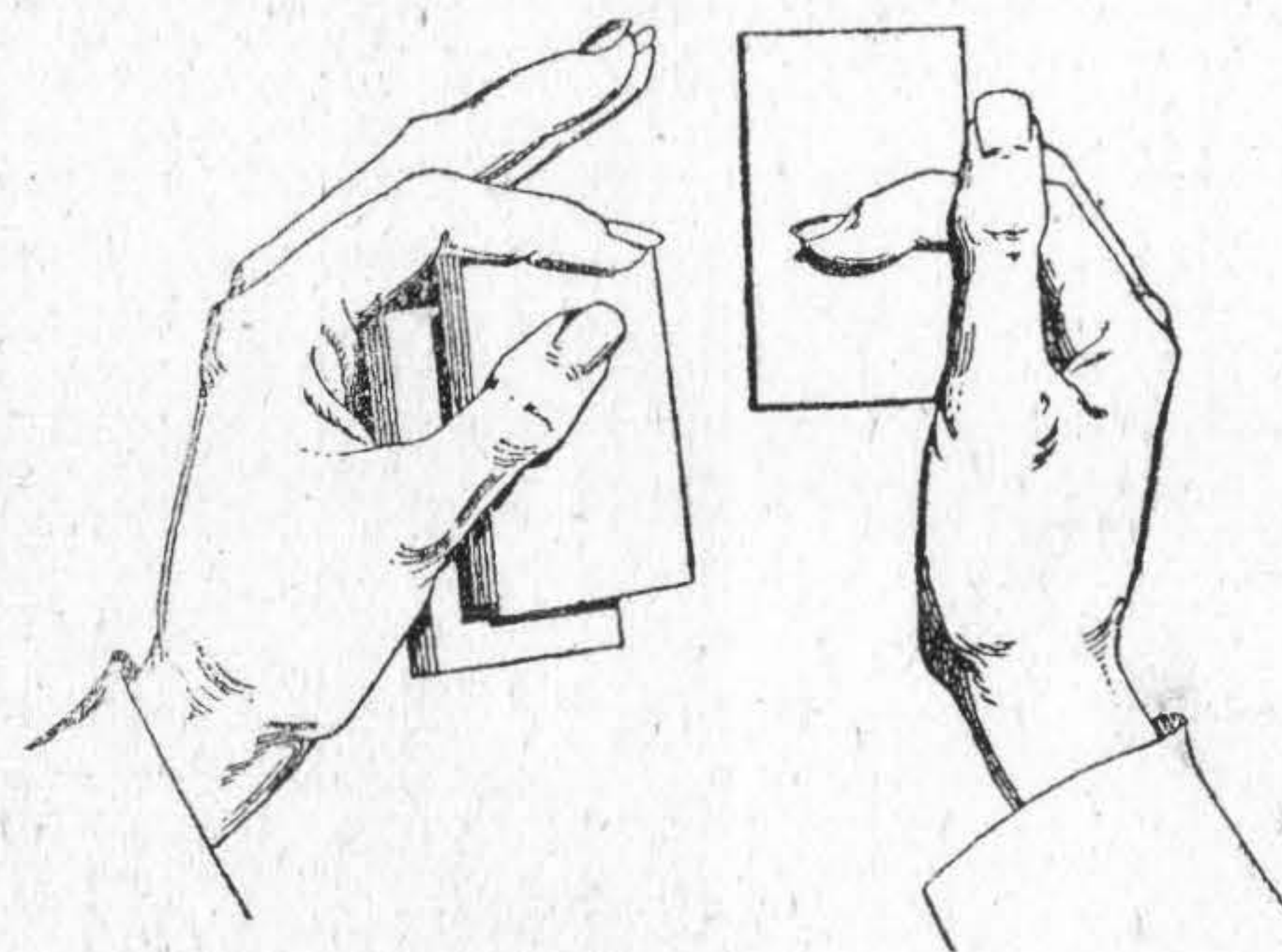


Fig. 14.

l'on veut substituer doit être un peu avancée vers la main droite.

Dans cette position, le doigt du milieu, l'annulaire et le petit doigt de la main gauche sont par-

faitement libres, et c'est avec ces doigts qu'il faut prendre la carte qui est dans la main droite, lorsque celle-ci s'approche en un clin d'œil de la main gauche pour y prendre la carte supérieure que l'on veut substituer.

Aussitôt après cette substitution, les mains et

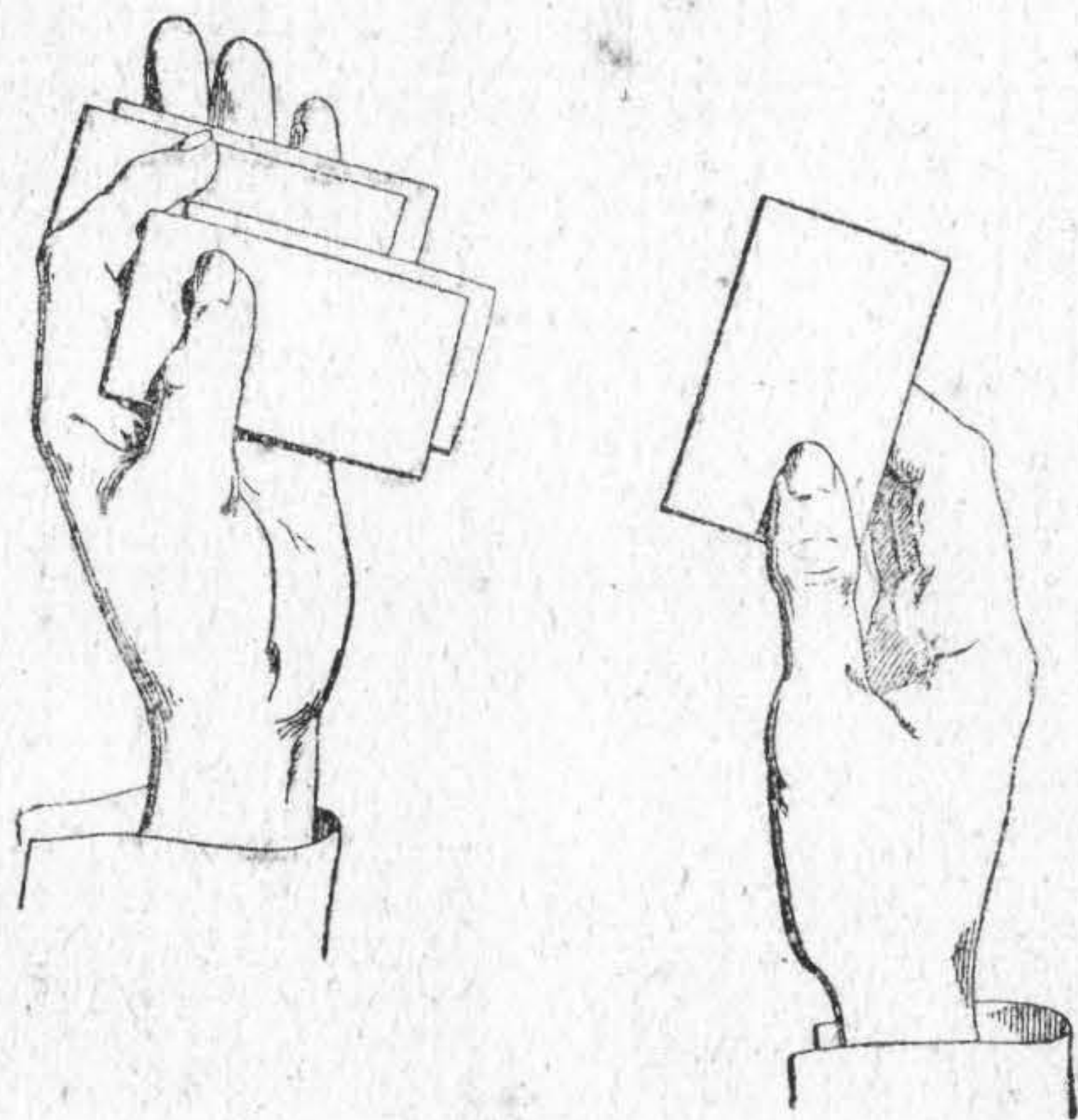


Fig. 15.

les cartes sont comme dans la fig. 15, mais l'index de la main gauche qui sépare des autres cartes de celle qu'on vient d'apporter doit aussitôt quitter

sa place pour que les cartes prennent la position de la fig. 3.

Glisser la carte.

Pour glisser la carte, il faut : 1° tenir le jeu dans la main droite, et faire voir au spectateur la carte de dessous, que je suppose être l'as de carreau ; 2° renverser le jeu sens dessus dessous pour faire semblant de prendre cet as de carreau avec un doigt de la main gauche ; fig. 16 ; 3° prendre, au

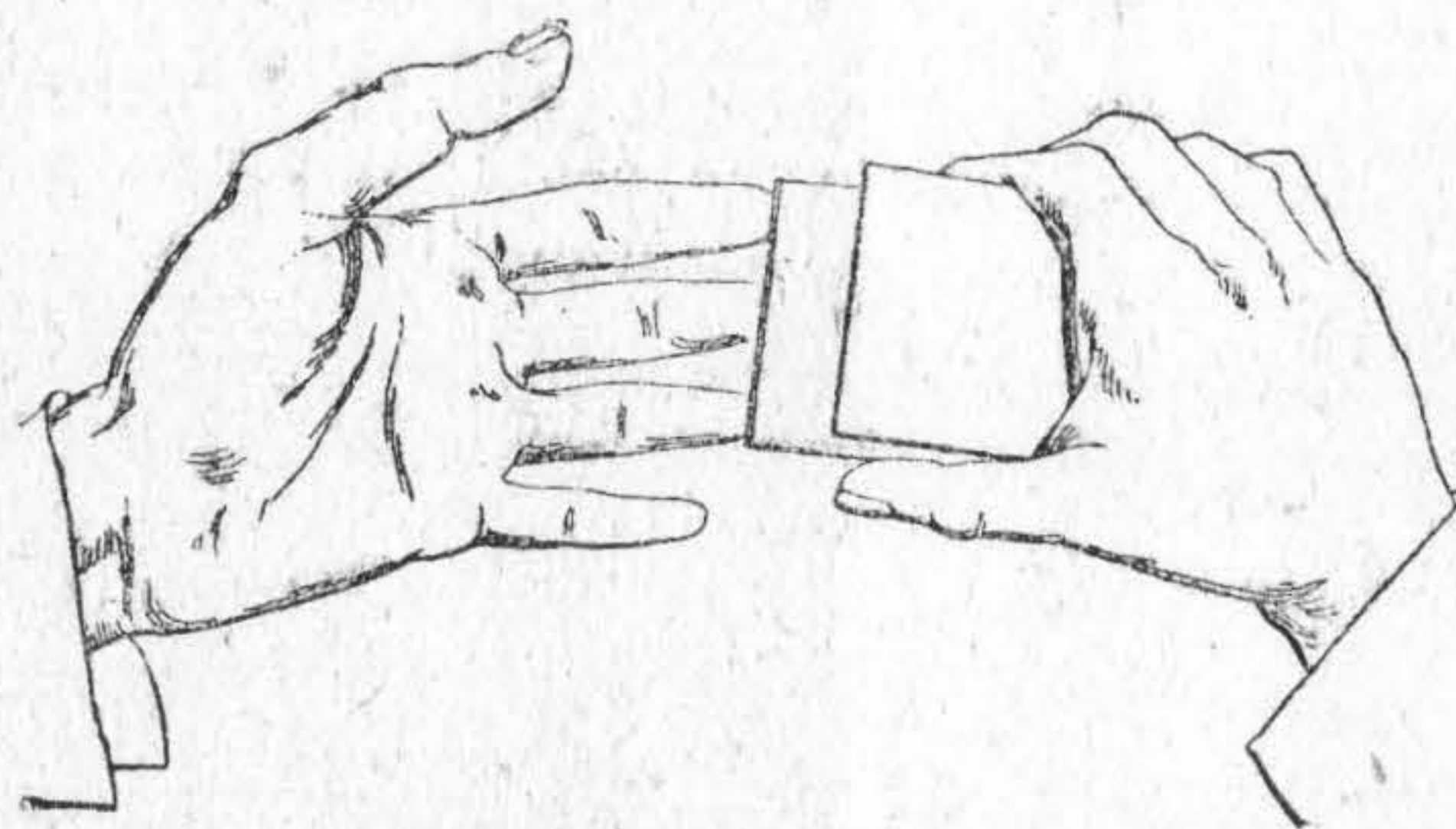


Fig. 16.

lieu de l'as de carreau, la carte qui le suit immédiatement, en faisant glisser cet as de carreau en arrière avec l'annulaire et le petit doigt de la main droite, qu'on a mouillés un instant auparavant avec de la salive. Voyez-la fig. 17, qui représente

les cartes et les mains telles que le spectateur les verrait par dessous s'il se baissait pendant l'opération.

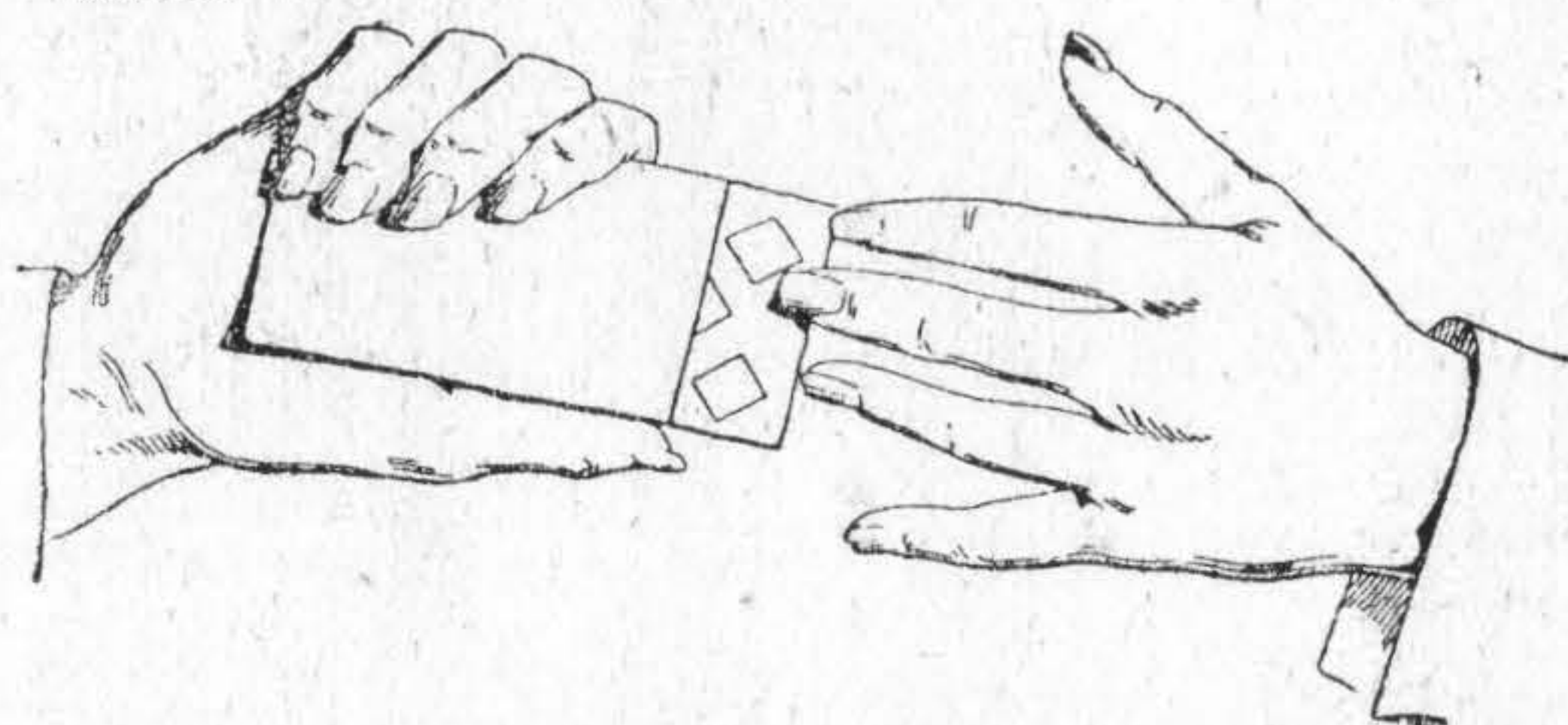


Fig. 17.

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

Enlever la carte.

Pour enlever une ou plusieurs cartes, il faut :

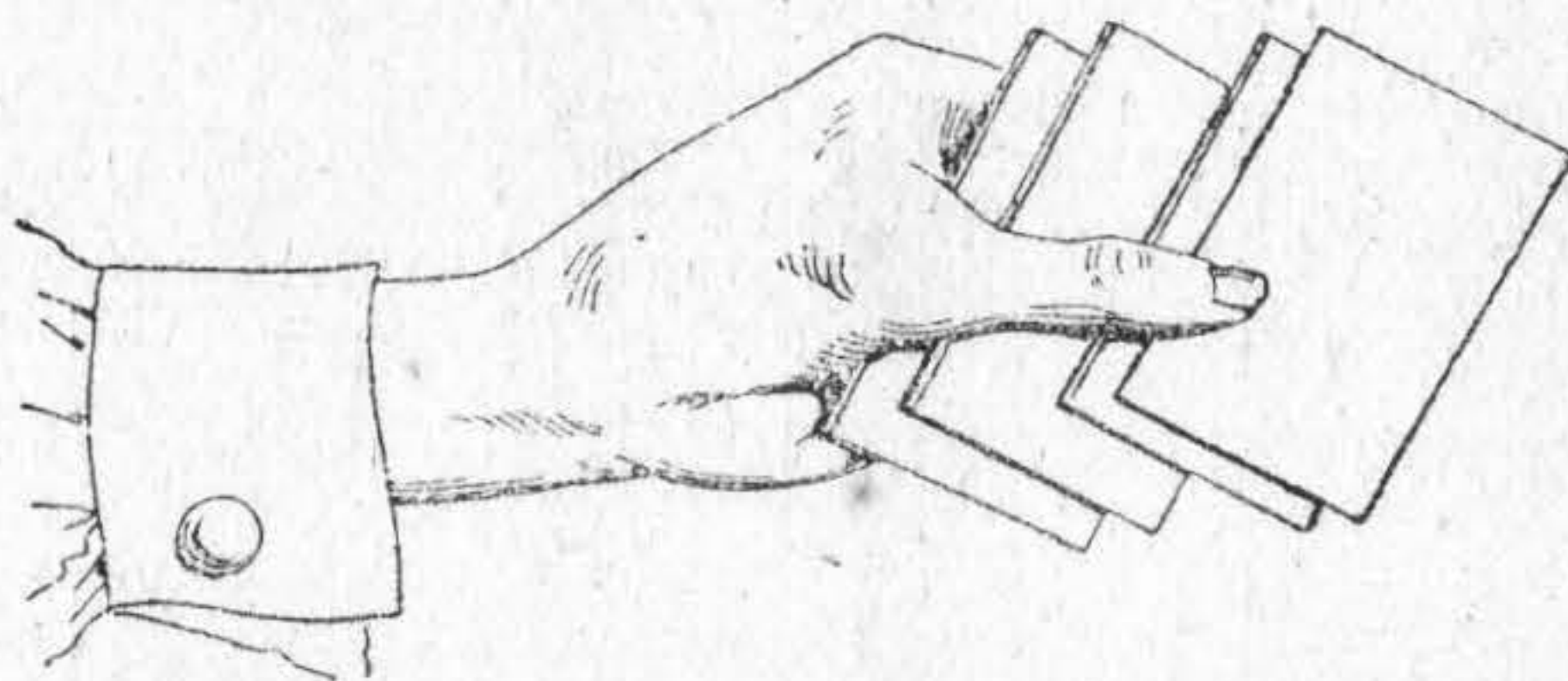


Fig. 18.

1° tenir dans la main gauche les cartes qu'on veut

enlever posées en diagonale sur les autres, et un peu avancées vers la main droite. (Fig. 18.)

2° Prendre ces cartes avec la main droite, en les serrant un peu contre le petit doigt et le pouce. (Fig. 19.)

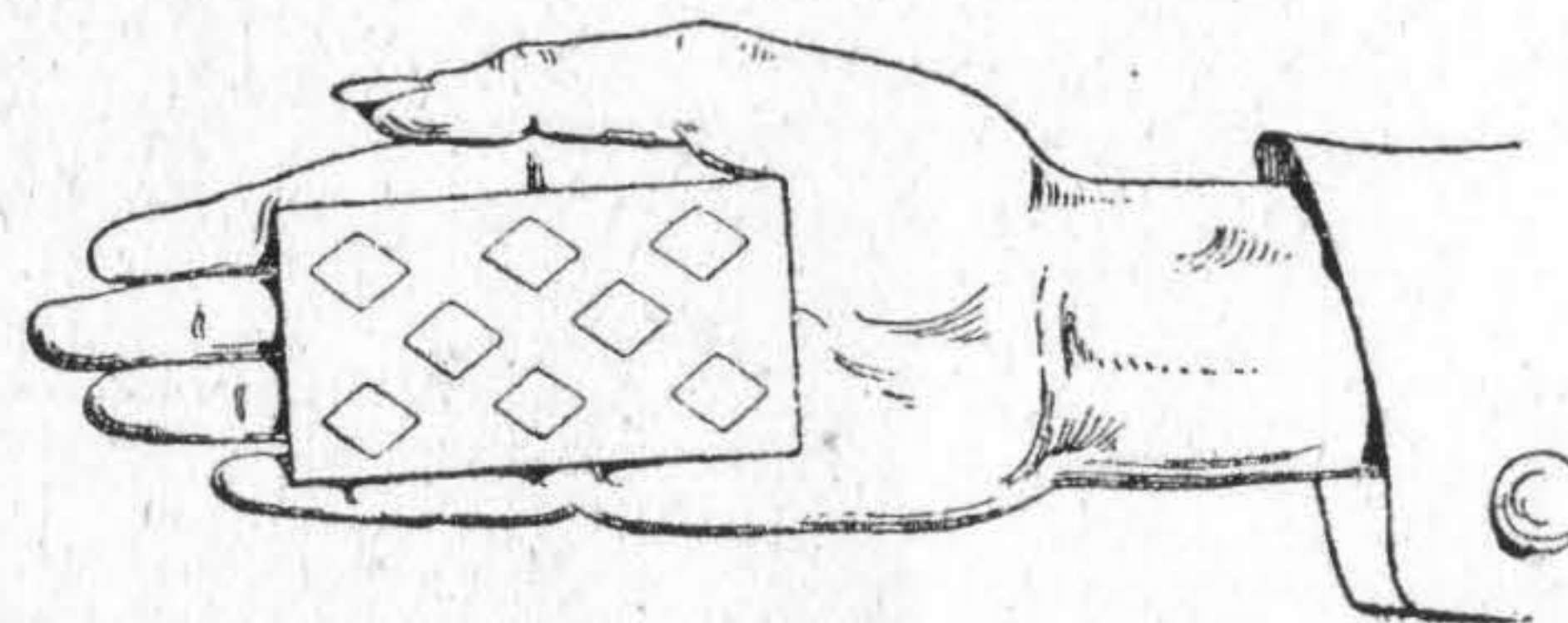


Fig. 19.

3° Appuyer négligemment la main droite sur le bord d'une table pour cacher la supercherie. (Fig. 20.)

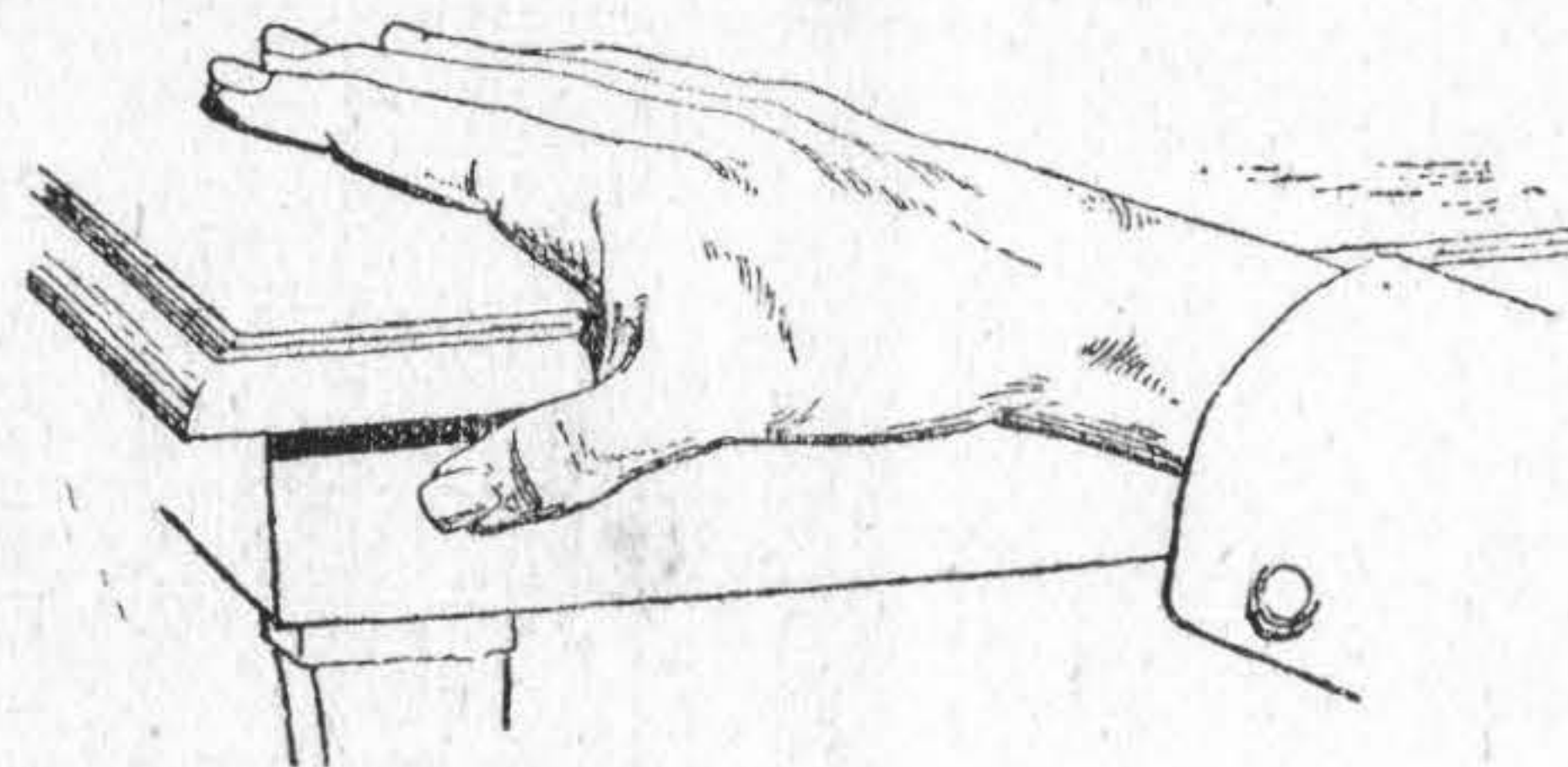


Fig. 20.

Poser la carte.

On peut poser la carte de deux manières, savoir :

1^o sur les autres cartes qu'on tient dans la main gauche dans l'instant où l'on prie le spectateur de mettre sa main sur le jeu. (Fig. 21.)

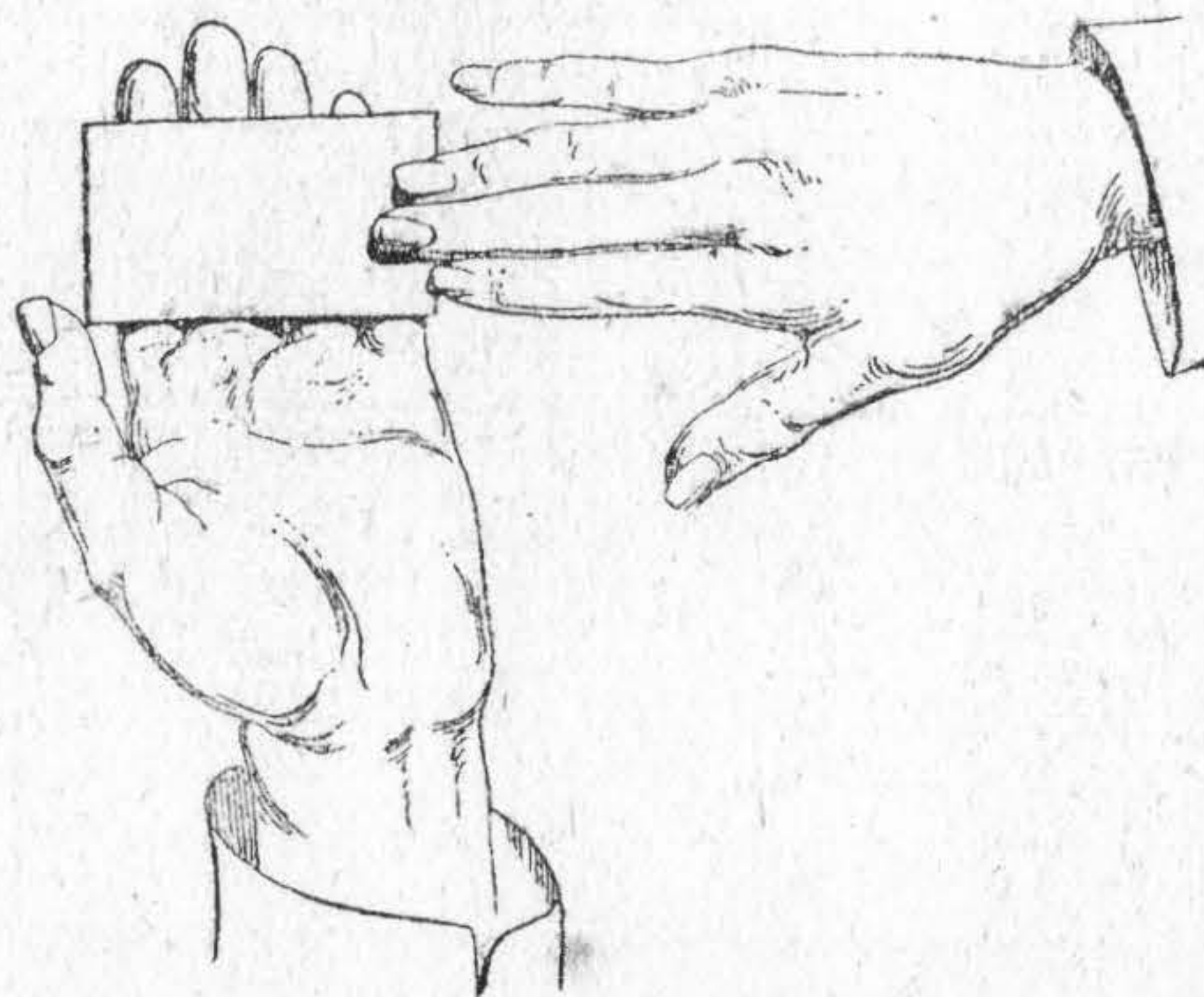


Fig. 21.

Nota. Dans ce premier cas, aussitôt qu'on a posé la carte, on éloigne un peu la main droite de la main gauche, de manière qu'on touche presque les cartes avec le doigt du milieu de la main droite, comme pour indiquer au spectateur l'endroit où on l'invite à porter sa main. Par ce moyen, il ne fait pas attention que les mains se sont rapprochées pour opérer un petit changement, et il pose bon-nement sa main sur le jeu pour empêcher (mais trop tard) qu'on n'en fasse aucun.

La secoude manière de poser les cartes se fait dans l'instant où on prend le jeu sur la table, fig. 22. Dans ce cas, il ne faut pas ramasser les

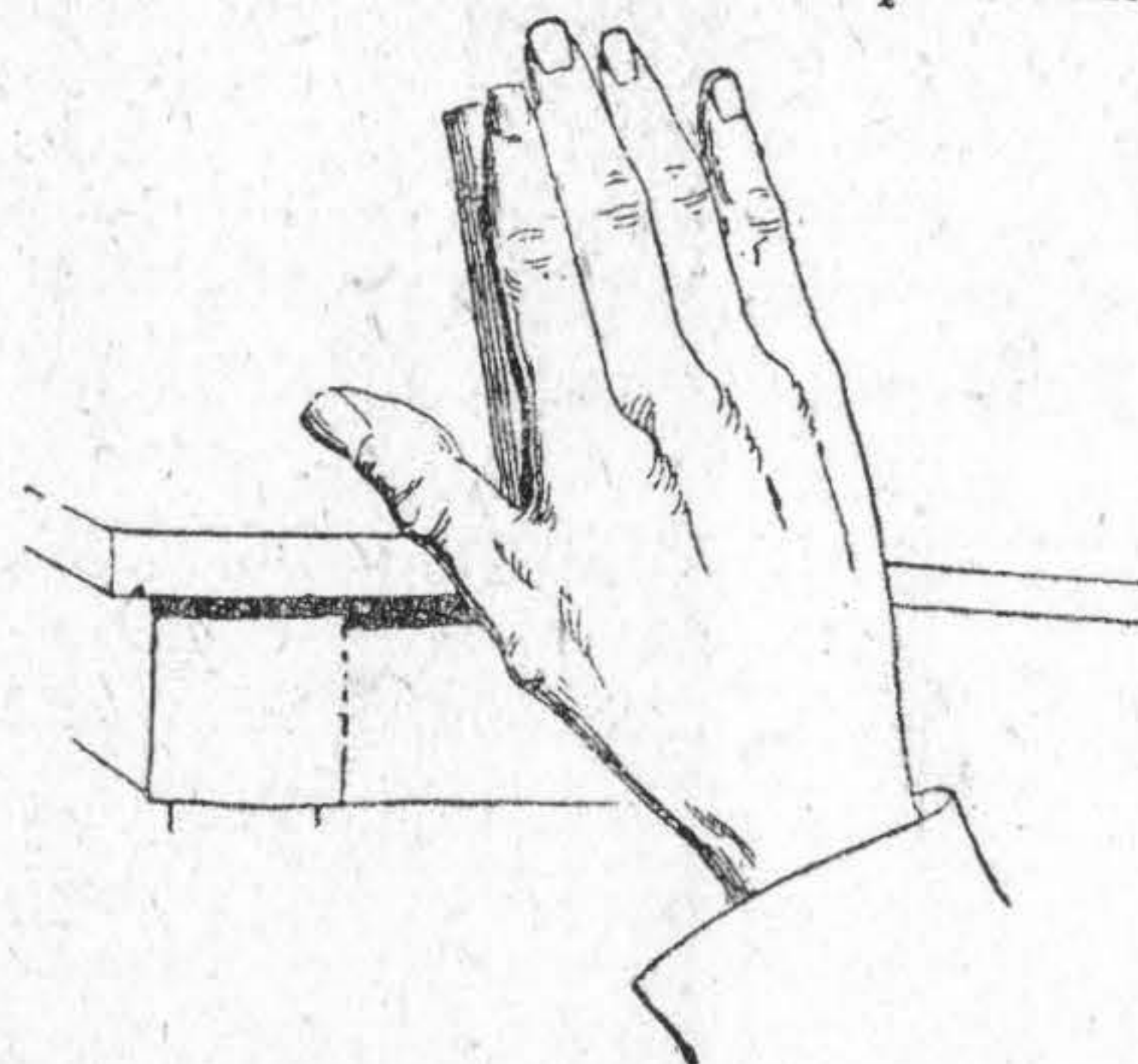


Fig. 22.

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

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

Pour cela, il faut : 1^o regarder d'un clin d'œil la

carte qui est sous le jeu, et ensuite mêler les cartes pour faire croire au spectateur qu'on n'a aucune carte en vue, et observer toutefois le premier des quatre *faux mélanges* dont il est parlé ci-devant : 2° finir le mélange de manière que la carte qu'on a en vue reste par dessous ; 3° s'approcher d'un des spectateurs pour lui parler à l'oreille, et le prier de se rappeler la carte choisie en question ; 4° faire sauter la coupe pour faire trouver dans le milieu la carte nommée à l'oreille ; 5° tenir, après la coupe, les deux paquets de biais et croisés l'un sur l'autre comme dans la fig. 4 ; 6° faire glisser rapidement l'une sous l'autre les cartes du paquet supérieur, en invitant un des spectateurs à en prendre une ; 7° lui mettre subtilement dans la main la carte inférieure du paquet supérieur (c'est ce qu'on appelle faire prendre une carte forcée) ; 8° la faire mêler dans le jeu par un spectateur, et, tandis qu'il la mêle pour empêcher qu'on ne la trouve, lui prouver que sa précaution est inutile, en la faisant nommer par la personne à qui on a parlé à l'oreille.

Nota. Il faut glisser la carte dans la main du spectateur légèrement et sans aucune affectation ; et pour trouver moins de résistance de sa part, il faut choisir quelqu'un qui ne soit pas initié dans les tours. Cette opération produit un effet merveilleux quand elle est bien faite. La difficulté de faire tirer une carte forcée ne doit point effrayer les

commençants, pour deux raisons : 1° parce qu'on y parvient facilement avec un peu d'exercice ; 2° parce que si le spectateur ne prend point la carte en question, on remédie à cet inconvénient sans aucune erreur apparente, en terminant le tour d'une manière plus frappante et plus extraordinaire, comme on le verra dans l'article suivant.

Faire tirer une carte au hasard et la faire mêler avec les autres par un des spectateurs, pour la faire trouver ensuite sur le jeu eu dans le milieu, au gré de la compagnie.

Quand le spectateur affecte malicieusement de ne pas prendre la carte qu'on lui offre, le tour dont nous venons de parler ne doit pas paraître manqué, si on a eu la précaution de ne pas avertir la compagnie de ce qu'on voulait faire. (Conformément au premier des préceptes généraux, il ne faut jamais dire trop tôt le tour qu'on se propose de jouer, de crainte que quelqu'un ne s'étudie à le faire manquer ; c'est pourquoi, dans le tour précédent, au lieu de dire d'avance à la compagnie la carte qui doit être choisie, on la nomme tout simplement à l'oreille d'une personne ; il faut même avoir la précaution de ne pas dire à cette personne qu'un des spectateurs va prendre une telle carte, mais seulement qu'on la prie de se rappeler cette carte ; par ce moyen, on est libre, pour la faire nommer tout haut, d'attendre l'instant où l'on aura

réussi à la faire prendre.) Lors donc qu'une carte différente de celle qui a été nommée à l'oreille est choisie par le spectateur à qui on s'adresse, on prie ce spectateur de la mettre au milieu du jeu, c'est-à-dire sur la moitié des cartes qu'on tient dans la main gauche, et on la couvre avec l'autre moitié qu'on tenait dans la droite. Dans cet instant, on fait sauter la coupe subtilement pour faire trouver cette carte sur le jeu; ensuite on emploie le premier des quatre faux mélanges, et on finit par la faire trouver dessous. Alors on fait sauter la coupe pour faire trouver le paquet inférieur dans la main droite, et dans la gauche le paquet supérieur, fig. 5. On prie le spectateur de regarder si la carte choisie est sur le paquet de la main gauche, en l'invitant à répondre *oui* ou *non* sans nommer la carte, et tandis qu'il y regarde, on jette un coup d'œil rapide sous le paquet qui est dans la main droite; aussitôt que, par ce moyen, on a vu la carte choisie, on met ensemble les deux paquets, et on prie quelqu'un de la compagnie de les bien mêler; on reprend les cartes, et on les épluche en les regardant l'une après l'autre, sous prétexte de s'assurer que la carte choisie n'a pas été escamotée par la personne qui vient de mêler. Lorsque par cette feinte on a trouvé la carte choisie, on la met adroitement sous le jeu, qu'on tourne sens dessus dessous pour mêler de nouveau; on finit par le

laisser dessus; et en se préparant à faire sauter la coupe, on apostrophe ainsi la compagnie : *Messieurs, non seulement je connais, sans l'avoir vue, la carte qu'on a tirée* (ici on peut la nommer), *mais encore je sais d'avance si vous voulez qu'elle se trouve dessus ou dans le milieu du jeu; et pour preuve de cela, je viens de la placer à celui de ces deux endroits que vous allez choisir.* Si on choisit le dessus, il faut prier quelqu'un d'y regarder, et on l'y trouvera infailliblement, puisqu'elle y est; mais si on demande qu'elle soit dans le milieu, il faut faire sauter la coupe pour faire passer dans la main gauche le paquet supérieur, et retenir le paquet inférieur dans la droite; et comme dans cet instant on tient la droite sur la gauche à une petite distance, fig. 5, il semble au spectateur qu'on vient tout simplement de partager les cartes pour faire prendre la carte choisie dans le milieu du jeu sur le paquet de la main gauche.

Nota. 1° Si vous voulez que ce tour produise un grand effet, tâchez de persuader que, pour l'exécuter, il faut plus de subtilité dans l'esprit que d'agilité aux doigts. Pour cela, parlez ainsi à la compagnie : *Je viens de vous prouver, Messieurs, par cette opération, que je pouvais prévoir votre pensée; mais si cette preuve vous paraît insuffisante, je vais vous en donner une plus palpable.* Alors revenez au premier tour, s'il n'a pas réussi dès la pre-

mière fois; et s'il a réussi, passez au tour suivant.

Nota. 2° Il est quelquefois plus facile de faire tirer une carte forcée après le second tour que nous venons d'expliquer qu'auparavant, parce que le spectateur voyant qu'on devine dans ce tour une carte qui n'était point forcée, et qui a été choisie très librement, se persuade, dans cet instant, qu'on devinera également toute autre carte; d'où il conclut qu'il est inutile de faire le difficile dans son choix.

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

Aussitôt qu'on aura pris une carte, tenez : 1° la moitié du jeu dans chaque main; fig. 5; 2° faites poser la carte choisie sur le paquet de la main gauche, et couvrez-la du paquet de la main droite; 3° faites sauter la coupe invisiblement, et le spectateur croira que la carte choisie est dans le milieu du jeu, quoiqu'elle soit dessus; 4° employez un instant le premier des quatre faux mélanges, finissez par laisser sur le jeu la carte en question, et enlevez-la, fig. 19 et 20; 5° donnez à mêler les autres cartes (on croira tenir le jeu entier, et confondre avec les autres la carte choisie); 6° partagez le jeu sur le bord de la table, de votre côté, et

quatre paquets; 7° égalisez les paquets, en donnant à celui qui n'aurait que trois ou quatre cartes quelques-unes de celui qui en aurait un très grand nombre. (Servez-vous pour cela de la main gauche, puisque la droite n'est pas libre.) Et quand on aura désigné le paquet sur lequel on voudra faire trouver la carte choisie, prenez-le de votre main droite, en y posant la carte, comme dans la fig. 22. Quand ce paquet sera entre vos mains, vous pouvez encore, avant de montrer la carte, demander si on veut qu'elle soit dessus ou dans le milieu du paquet; et, pour remplir le vœu de la compagnie, employez la coupe, s'il y a lieu, comme dans le tour précédent.

Nota. 1° En finissant ce tour, ce serait une gaucherie de tourner soi-même la carte pour demander à celui qui l'a tirée si c'est la sienne; de cette manière, ce serait presque en vain que la personne interrogée répondrait affirmativement, parce que la compagnie pourrait supposer, ou que cette personne a oublié sa carte et qu'elle se trompe, ou que sa réponse est dictée par la complaisance pour ne pas faire manquer le tour. Il vaut donc mieux attendre, pour montrer la carte, qu'elle soit nommée par celui qui l'a choisie, en observant, pour plus grande perfection, de la faire tourner par un autre, pour bannir, dans ce moment, de l'esprit des spectateurs toute idée d'escamotage.

Nota. 2° Lorsqu'en faisant ce tour vous appuyez

négligemment votre main droite sur vos genoux ou sur le bord de la table pour cacher la carte enlevée, et que vous demandez à quelqu'un de la compagnie dans quel paquet on veut faire trouver la carte choisie, il peut arriver un inconvénient; la personne interrogée peut connaître votre ruse et chercher à la dévoiler à tout le monde, en vous répondant de cette manière : *Je veux que la carte choisie se trouve dans votre main.* Cette réponse est embarrassante, et semble prouver, au premier abord, que vous allez rester court; cependant vous pouvez vous en tirer par le moyen que voici : Gardez-vous de satisfaire la malice du spectateur en faisant voir à la compagnie qu'il a deviné, et que vous avez une carte dans votre main; mais posez la carte enlevée sur un des paquets en le prenant sur la table, réunissez ensuite les quatre paquets en un seul, et dites : *Je suis bien sûr maintenant que la carte choisie est dans ma main, comme vous l'avez désiré.* Par ce moyen, le tour ne finira pas d'une manière frappante, mais la compagnie ignorera ce qu'on voulait lui faire savoir, et l'attrapeur sera attrapé. Vous pouvez ajouter aussi, immédiatement après, en faisant plusieurs paquets et en enlevant la même carte : *Messieurs, si quelque autre personne veut choisir un paquet, je ferai trouver la carte choisie dans celui qu'on voudra.* Alors si quelqu'un vous répond directement en choisissant un des paquets, le tour

finira comme si personne n'avait cherché à vous embarrasser.

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

La carte ayant été choisie, mise dans le jeu, passée par-dessus, et enlevée comme dans le tour précédent, vous ferez : 1° mêler le jeu par quelqu'un de la compagnie;

2° Faites poser sur la table, près de vous, le jeu qu'on vient de mêler, et en le prenant de la main droite, posez-y la carte retenue; 3° mêlez vous-même les cartes, de manière que la carte choisie se trouve la troisième par-dessus; 4° Faites sauter la coupe par le cinquième moyen, fig. 7, de ma-

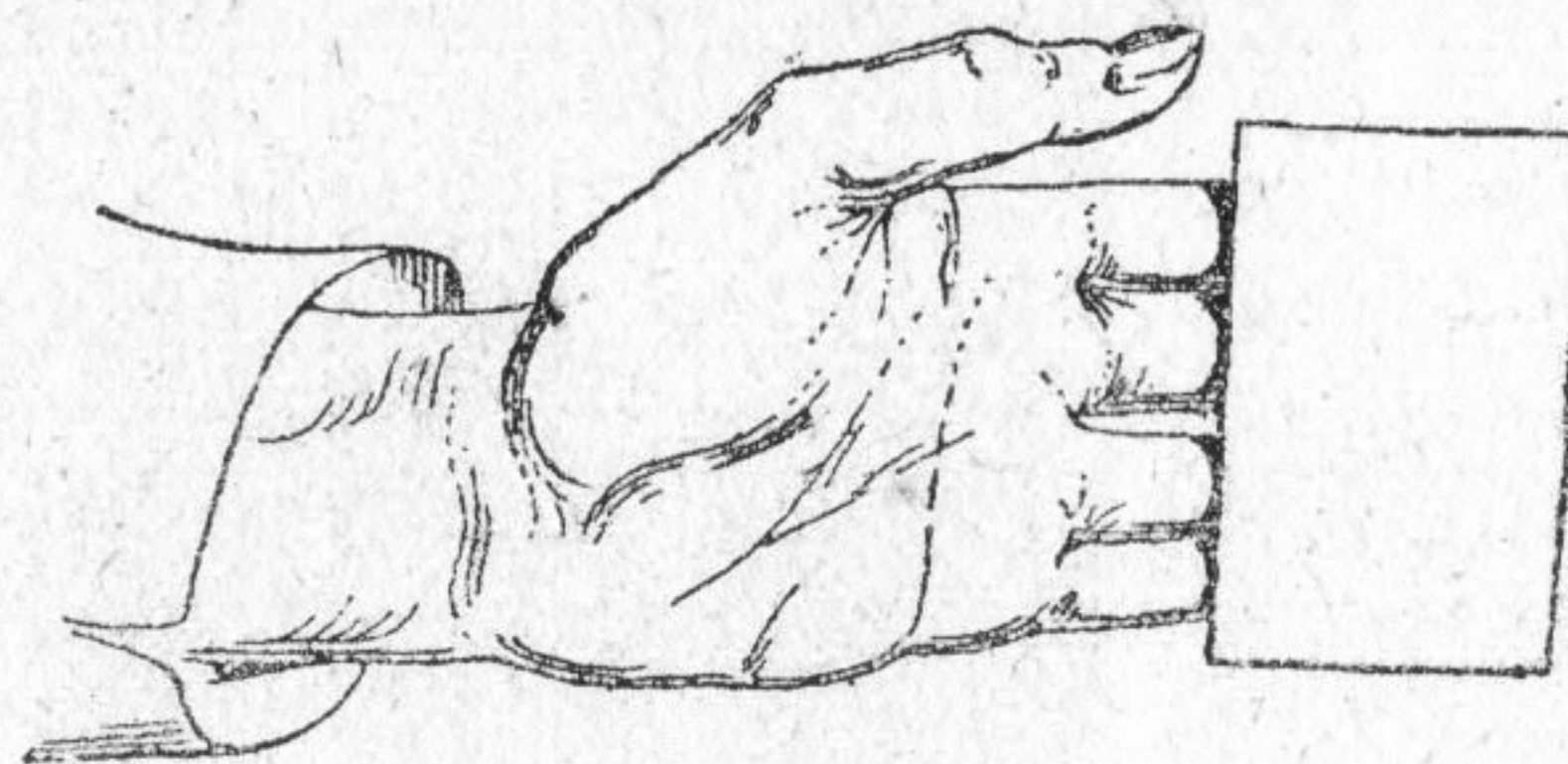


Fig. 23.

nière que le paquet inférieur ait les figures tournées vers le ciel après la coupe; par ce moyen, la carte choisie se trouvera la troisième par dessous;

5° tenez les cartes sur l'extrémité de la main gauche, fig. 23, de sorte qu'en fermant la main, elles puissent se renverser sens dessus dessous, et qu'elles se trouvent, quand elle est ouverte de nouveau, comme dans la fig. 24 (elles ne paraîtront pas avoir été retournées, parce qu'elles montrent le côté blanc par dessus et par dessous); 6° demandez à quel rang on veut que se trouve la carte choisie (depuis le troisième jusqu'au dixième); 7° si on veut qu'elle se trouve la troisième, il suffit d'avoir fermé et ouvert la main gauche, comme nous venons de l'expliquer afin que la carte qui était la troisième par-dessous se trouve la troisième par-dessus, comme on le désire.

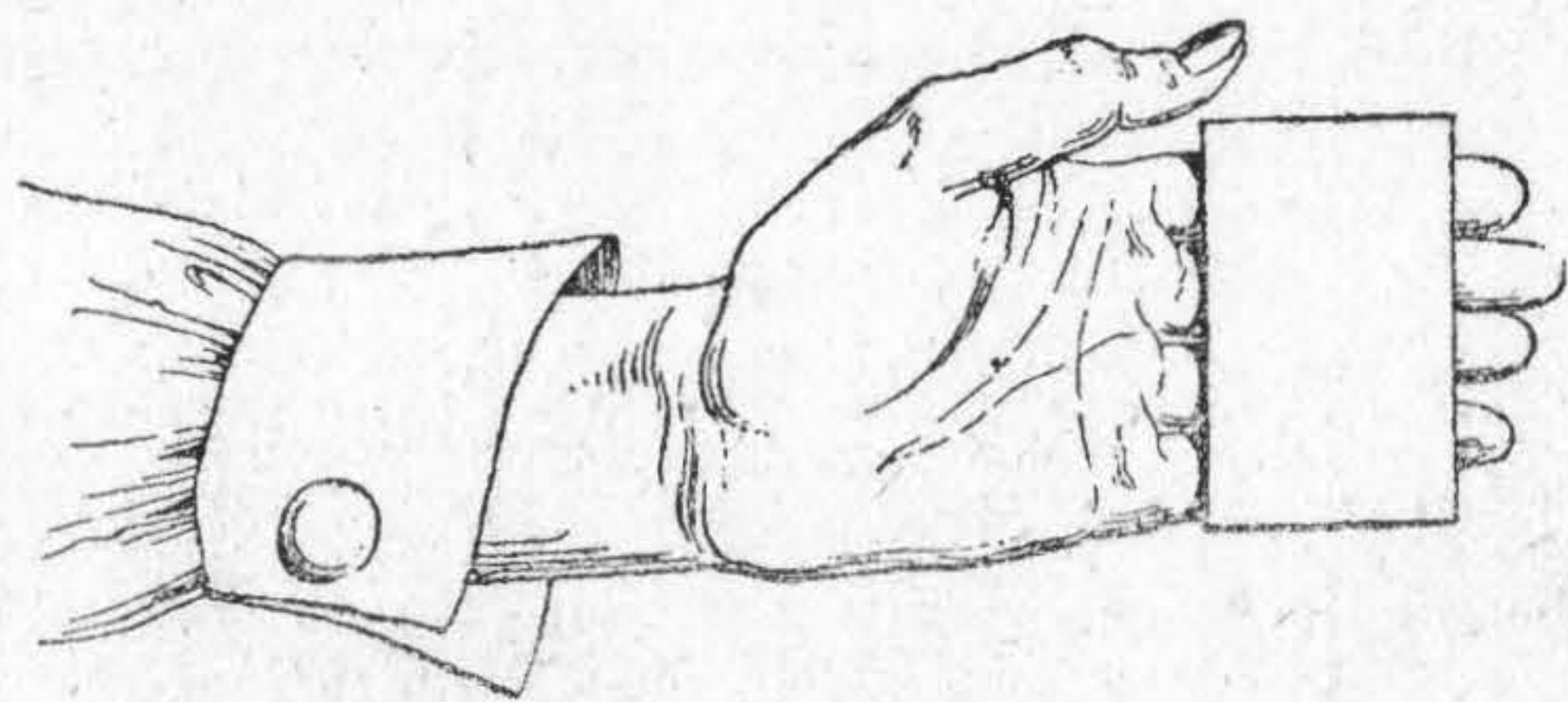


Fig. 24.

Si on veut qu'elle soit la quatrième, il faut, avant de fermer et ouvrir la main gauche, ôter une carte de dessus le jeu, la poser sur la table, et dire ensuite, en fermant la main : *Maintenant que j'en ai*

ôté une, votre carte doit être la troisième; et si après avoir ouvert la main, vous en ôtez deux autres, on croira que vous en avez ôté trois de suite du même endroit, quoique vous en ayez ôté une d'une part et deux de l'autre. Par ce moyen, la carte choisie, qui est toujours la troisième, paraît être la quatrième dans le besoin. On voit que pour faire trouver la carte choisie au sixième et au dixième rang, il faut, avant de fermer la main, ôter également trois ou sept cartes selon le besoin. Ces cartes ôtées d'avance, jointes aux deux que l'on ôte, après avoir fermé et ouvert la main, forment toujours le nombre requis pour que la carte choisie se trouve au rang demandé

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

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

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

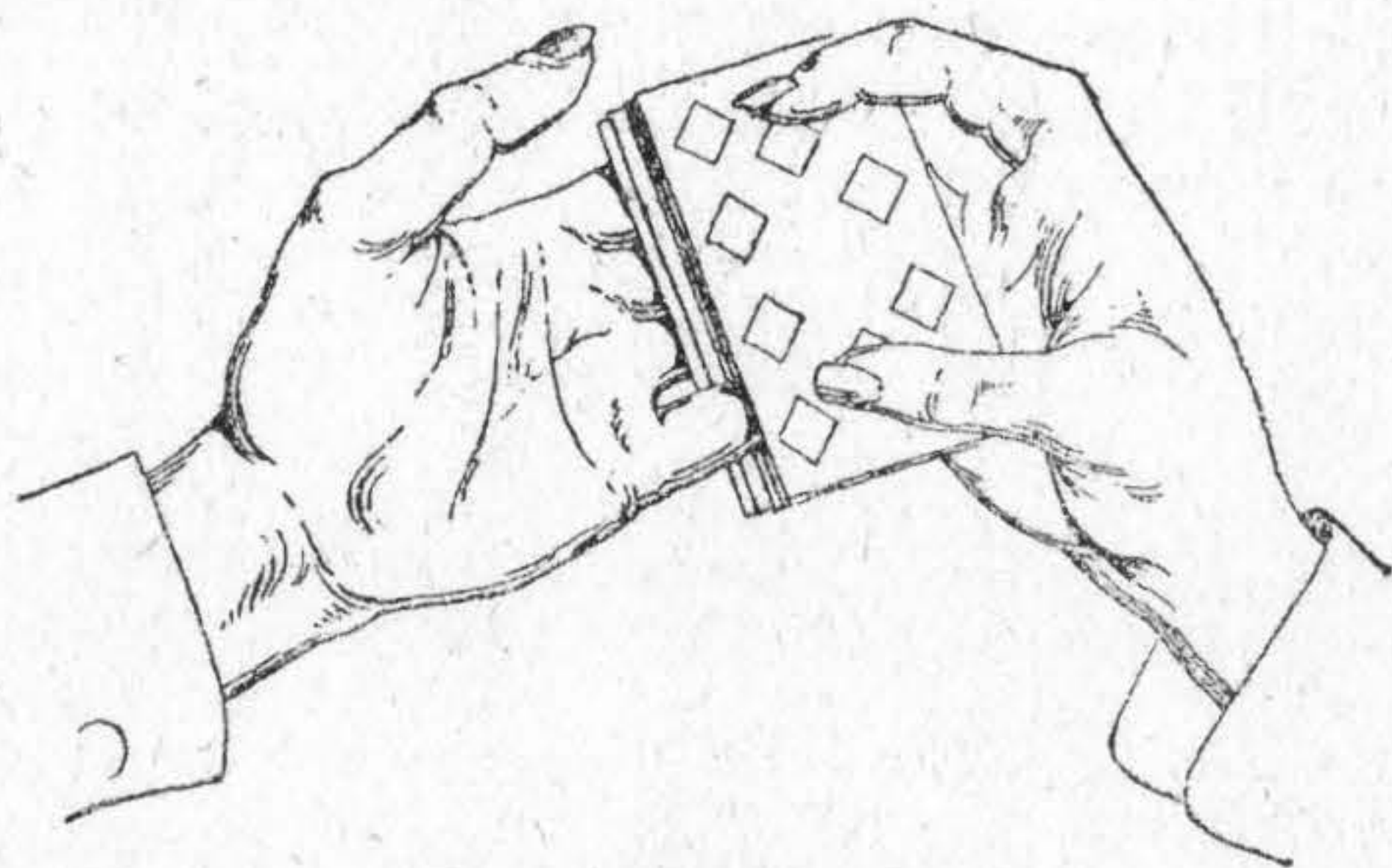


Fig. 25.

Il faudra tenir ainsi les cartes avec les deux mains, parce que je suppose que le petit doigt de la main gauche continue de séparer les deux paquets pour que vous soyez tout prêt à faire sauter la coupe, quand vous aurez renversé de nouveau les cartes pour les tenir comme dans la figure 2. Vous ferez ensuite sauter la coupe, pour faire passer par-dessous la carte choisie qui doit se trouver encore

dans le milieu sous le paquet supérieur, si vous avez suivi de point en point ce que je viens de dire. Après la coupe, vous pincerez le jeu de la main gauche, et le frapperez de la main droite. (Fig. 26.)

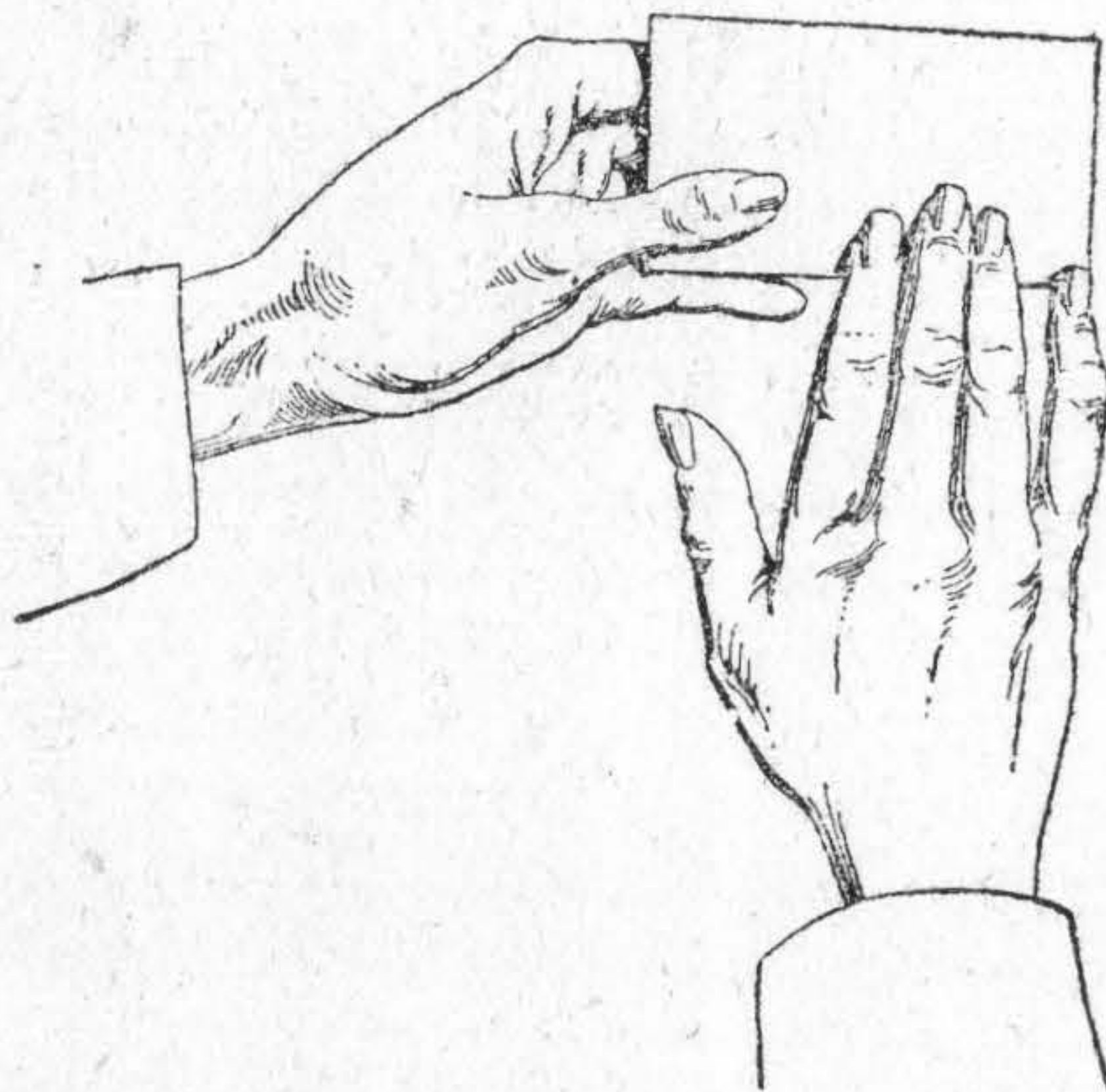


Fig. 26.

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

Nota. Pour assurer le succès de cette expérience, il faut bien serrer les cartes de la main gauche, mouiller avec un peu de salive les trois doigts du milieu, et les avancer d'environ six lignes sous le

jeu, tandis que le gros doigt est dessus entièrement au bord.

Faire sortir une pièce de cinq francs d'une carte en la pressant entre ses doigts.

Avant de vous présenter pour faire ce tour, prenez une pièce de cinq francs en argent que vous garderez à l'empalmage dans le creux de votre main droite.

Il est indispensable de savoir parfaitement *empalmer*, ce qui s'exécute ainsi :

Prenant la pièce du bout des doigts, dans le mouvement qu'on fait pour feindre de la porter dans la main gauche, on l'applique subtilement dans le creux de la main, entre le bourrelet formé par la naissance du pouce et celui placé sous le petit doigt.

Il existe beaucoup de manières d'escamoter les pièces de monnaie : l'*empalmage*, que je viens de décrire; la *coulée*, qui consiste à faire glisser une pièce du pouce entre les deux doigts médus et annulaire, pendant le mouvement qu'on fait pour feindre de la mettre dans la main gauche : la pièce est alors maintenue par l'index et le petit doigt; l'*empalmage à l'italienne*, qui s'effectue en maintenant la pièce entre la racine du pouce et de l'index; le *tournaquet*, ou, tenant une pièce du bout des

doigts de la main gauche, on la laisse tomber dans le creux de cette main pendant que la droite semble s'être emparée de la pièce; la *pincette*, etc.; et enfin le *change* par empalmage ou à la coulée.

« S'il vous est jamais arrivé, messieurs, d'oublier votre porte-monnaie et de vous trouver dans une société où l'on s'est mis à jouer, vous avez dû être bien gênés. Avouer son étourderie est toujours désagréable, et refuser de prendre part au jeu est inconvenant. Que faut-il faire en ce cas?...

« Ne cherchez pas ! Vous ne trouveriez certainement que des solutions incomplètes, et j'en ai une excellente à vous indiquer. Le moyen que je vais vous enseigner vous tirera d'embarras, sans que votre amour-propre en soit blessé.

« Voici : sous un prétexte quelconque, facile à trouver, vous vous emparez d'un jeu de cartes (on en prend un avec la main gauche) et vous y cherchez l'as de trèfle¹... (Tout en causant, on le cherche et on le montre.) Le voici..... Vous savez peut-être que ce point, en cartomancie, signifie *argent*. Jamais, je pense, les cartes n'ont dit si vrai, attendu qu'en effet cet as contient une certaine quantité du précieux métal. »

Tout en débitant cette dernière phrase, frappez avec les doigts de la main droite quelques petits

1. Je dis l'as de trèfle, mais bien entendu une autre carte conviendrait de même.

coups sur la face et le dos de la carte, puis élevez-la un peu en l'air avec la main gauche pour faire bien voir cet as, et ne le quittez pas des yeux.

Pendant ce mouvement, vous baissez un peu la main droite et faites tomber la pièce sur le bout intérieur de vos doigts, en la maintenant légèrement entre l'index et le petit doigt, comme dans l'empalmage à la coulée. Baissez alors la main gauche et posez la carte dans la main droite, afin de couvrir la pièce qui s'y trouve.

« Voyez que je n'ai rien dans la main gauche (on la retourne dans tous les sens), ni dans la droite. »

Comme la main droite n'est pas libre, on prend avec la main gauche la pièce et la carte qui la couvre. En prenant la carte, il faut avoir soin de tenir la pièce avec le médius et le pouce qui fait pression à travers la carte, que vous avez la précaution de tenir baissée afin de cacher la pièce.

Reprenez la pièce dans la main droite, ce qui s'exécute en approchant cette main près de la gauche qui tient la carte, puis avec le médius de la main droite, dont le dos est tourné vers les assistants, faites glisser la pièce sous la carte et remettez-la à l'empalmage, ce qui vous permet de donner deux ou trois pichenettes sur la carte.

On recommence la même feinte que précédemment pour mettre la pièce sous la carte, mais cette

fois on l'y laisse. Alors, tenant la carte avec la main gauche, tout en la maintenant baissée, on approche la droite et avec le pouce (sur la carte) et le médius (dessous, sur la pièce) de cette main on fait glisser légèrement la pièce jusqu'à l'extrémité inférieure, d'où elle semble sortir (fig. 8). On accompagne ce mouvement de la phrase suivante :

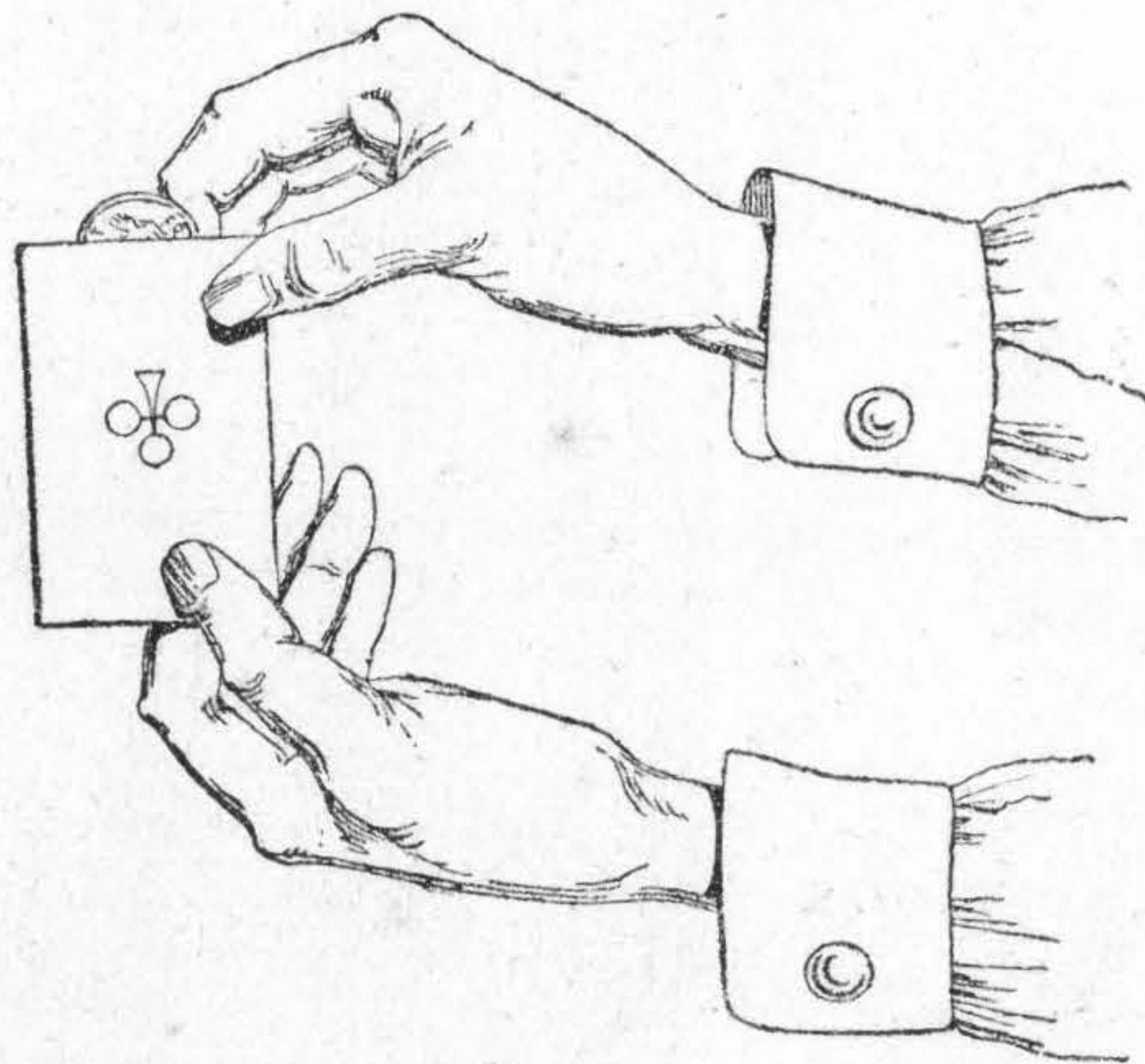


Fig. 27.

« En pressant légèrement la carte entre vos doigts, comme ceci, vous arriverez très aisément à en faire sortir l'écu qu'elle contient. »

Faire diviser un jeu de cartes en deux paquets et deviner plusieurs fois de suite la carte qui est sur l'un des paquets en regardant celle qui est sur l'autre.

Prenez un jeu de cartes que vous faites battre puis battez vous-mêmes en vous arrangeant de façon à connaître la carte du dessus.

Posez le jeu sur la table et priez une personne de le couper en posant le paquet supérieur de son côté.

Ceci fait, annoncez que vous allez deviner la carte qui est sur le premier paquet (carte que vous connaissez déjà), que je suppose être l'as de cœur, en regardant celle qui est sur le second paquet.

Regardez en effet celle du deuxième paquet, que

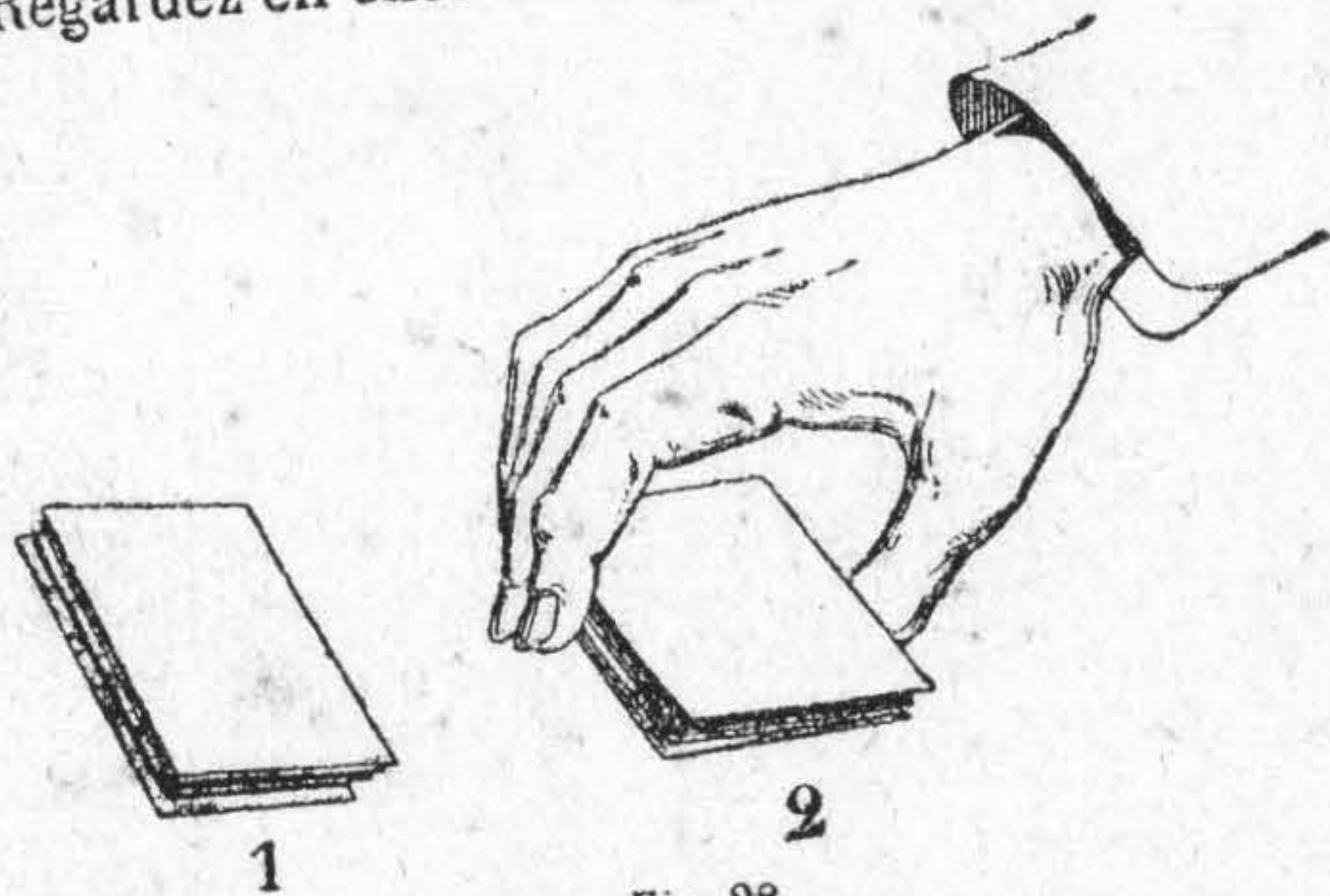


Fig. 28.

je suppose être le valet de pique; annoncez alors que l'as de cœur est sur le premier paquet.

Remettez le deuxième paquet sur le premier, le valet de pique sera dessus; faites couper comme précédemment, regardez alors la carte du deuxième tas (supposons valet de cœur), et nommez le valet de pique comme étant placé sur le tas qui est près de votre adversaire; replacez votre paquet sur le sien, le valet de cœur sera dessus.

Vous pourrez continuer ainsi ce tour indéfiniment.

On peut, pour présenter ce tour, prétendre qu'il existe entre les cartes une certaine sympathie magnétique qui vous permet de deviner par l'aspect matériel de la deuxième carte quel point doit représenter la première.

Mettre une carte à différentes places dans un jeu et chaque fois la faire revenir sur le dessus.

« Depuis que je m'occupe de prestidigitation, j'ai fait une remarque bien singulière : c'est que, comme les hommes, les cartes sont dévorées par la passion des honneurs. Pour elles, le plus grand est d'être sur le dessus du jeu, et quand l'une d'elles a été choisie par un spectateur, elle se croit devenue très supérieure à ses compagnes et les bouscule constamment pour venir se placer la première. Si vous le permettez, je vais vous faire assister à cette petite guerre de cartes.

« Madame, voulez-vous tirer une carte... de la main gauche?... Parfait!... C'est?... La dame de carreau... Veuillez la remettre vous-même dans le jeu... » (Faites sauter la coupe.)

« Tenez! je n'ai pas même eu le temps de me retourner qu'elle est déjà dessus... (Montrez la dame de carreau qui se trouve dessus grâce au saut de coupe.) Je la replace au milieu du jeu. A peine y est-elle qu'avec une vivacité peu commune elle reprend sa place sur le jeu. »

Montrez la carte, mais tout en causant échangez-la par le filage contre celle du dessus que vous tiendrez baissée.

« Je la replace une troisième fois... Ah! c'est trop fort... A peine l'ai-je quittée qu'elle remonte à la surface... » (Retournez la dame de carreau qui est dessus.) « Mais vous supposez peut-être que je ne la remets pas dans le jeu? Si madame veut la placer elle-même, elle sera convaincue de la chose... »

En disant ceci, vous tenez la dame de carreau à la main en la faisant bien voir au public et vous vous approchez de la personne à laquelle vous vous adressez. Chemin faisant, vous opérez un deuxième changement par le filage avec la carte supérieure que vous présentez à la spectatrice qui, ne pouvant se douter de l'échange que vous venez de faire, introduit la carte dans le jeu sans la regarder.

« Voyez, madame, à peine l'avez-vous quittée qu'elle a repris sa place de prédilection. »

Montrez la carte et donnez le jeu à visiter afin de prouver qu'il ne contient pas plusieurs dames de carreau.

Du reste, pour bien convaincre votre public, vous pouvez, pendant ce petit divertissement, étaler le jeu plusieurs fois devant ses yeux.

C'est le prestidigitateur Alberti qui a, je crois, inventé cette récréation fort étonnante, mais qui demande une certaine adresse.

Les boîtes à la carte.

Les boîtes à la carte sont deux boîtes plates exactement pareilles et qui contiennent intérieurement une plaque de bois qui, selon qu'on pose les boîtes à plat sur l'un ou l'autre côté, peut cacher ou mettre à découvert une carte qu'on y aura placée d'avance. Voici le petit tour de passe-passe qu'on peut exécuter avec :

Mettez dans l'une des boîtes une dame de pique et dans l'autre un sept de carreau¹ et recouvrez chaque carte de la plaque à double-fond.

Faites ensuite tirer forcément dans un jeu de cartes la dame de pique à une personne et le sept

1. J'ai dit dame de pique et sept de carreau, mais n'importe quelle autre carte ferait aussi bien l'affaire.

de carreau à une autre; faites ensuite mettre la dame de pique tirée dans la boîte qui contient le sept de carreau, fermez la boîte et retournez-la en la posant sur la table: même opération pour le sept

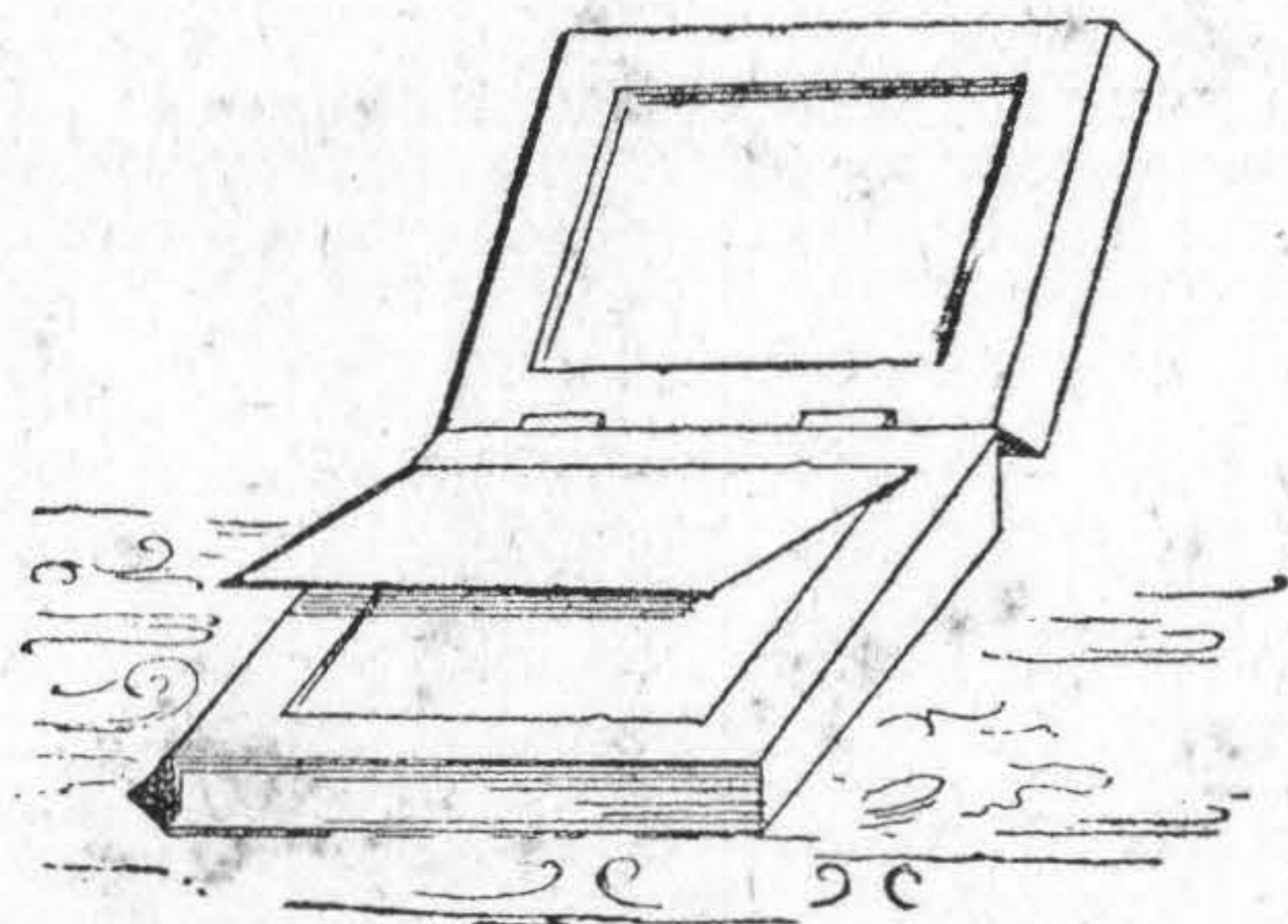


Fig. 29.

de carreau tiré, que vous ferez mettre dans la boîte où est la dame de pique.

En ouvrant alors les boîtes, on voit que la dame de pique a pris la place du sept de carreau, et *vice versa*.

Refermez ensuite les boîtes, retournez-les, et faites constater que les cartes sont revenues dans leur position primitive.

La houlette perfectionnée.

Je ne mentionnerai le tour de la *houlette*, dont la

description se trouve dans tous les ouvrages de magie, que pour donner connaissance des quelques perfectionnements qui y ont été approuvés.

Le plus important est la suppression de la houlette de fer-blanc (fig. 29), remplacée très avantageusement par une houlette en verre. Au lieu de

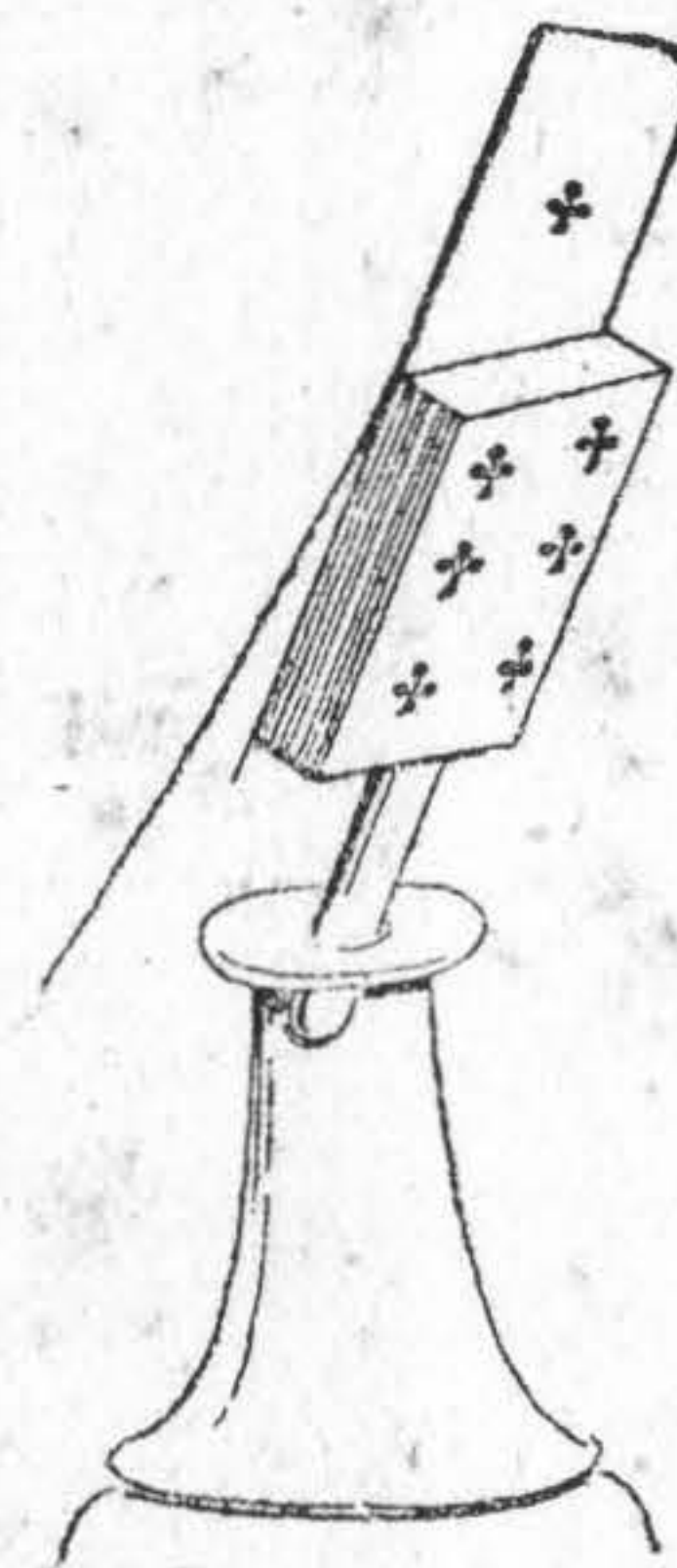


Fig. 30.

préparer, dans le compartiment de fer-blanc, les cartes qui doivent apparaître, on les prépare sur la table en en formant un paquet que l'on met sur son jeu avant de l'introduire dans la houlette, ou bien on les pose sur un jeu dont on fait l'échange sur la servante ou même sur la table.

Si l'on préfère avoir deux houlettes dont l'une contiendra le jeu préparé, on la dispose ainsi sur la servante et on l'échange contre l'autre après y avoir fait placer le jeu par les spectateurs eux-mêmes.

On peut compliquer le tour de la houlette en faisant déchirer l'une des cartes choisies en huit morceaux que l'on enferme dans l'étui à l'oiseau. (Voir fig. 40.) On simule d'en retirer sept avec la baguette et de les envoyer dans la houlette. La carte apparaît alors, mais avec un morceau de moins.

On fait ouvrir l'étui d'où on tire le dernier mor-

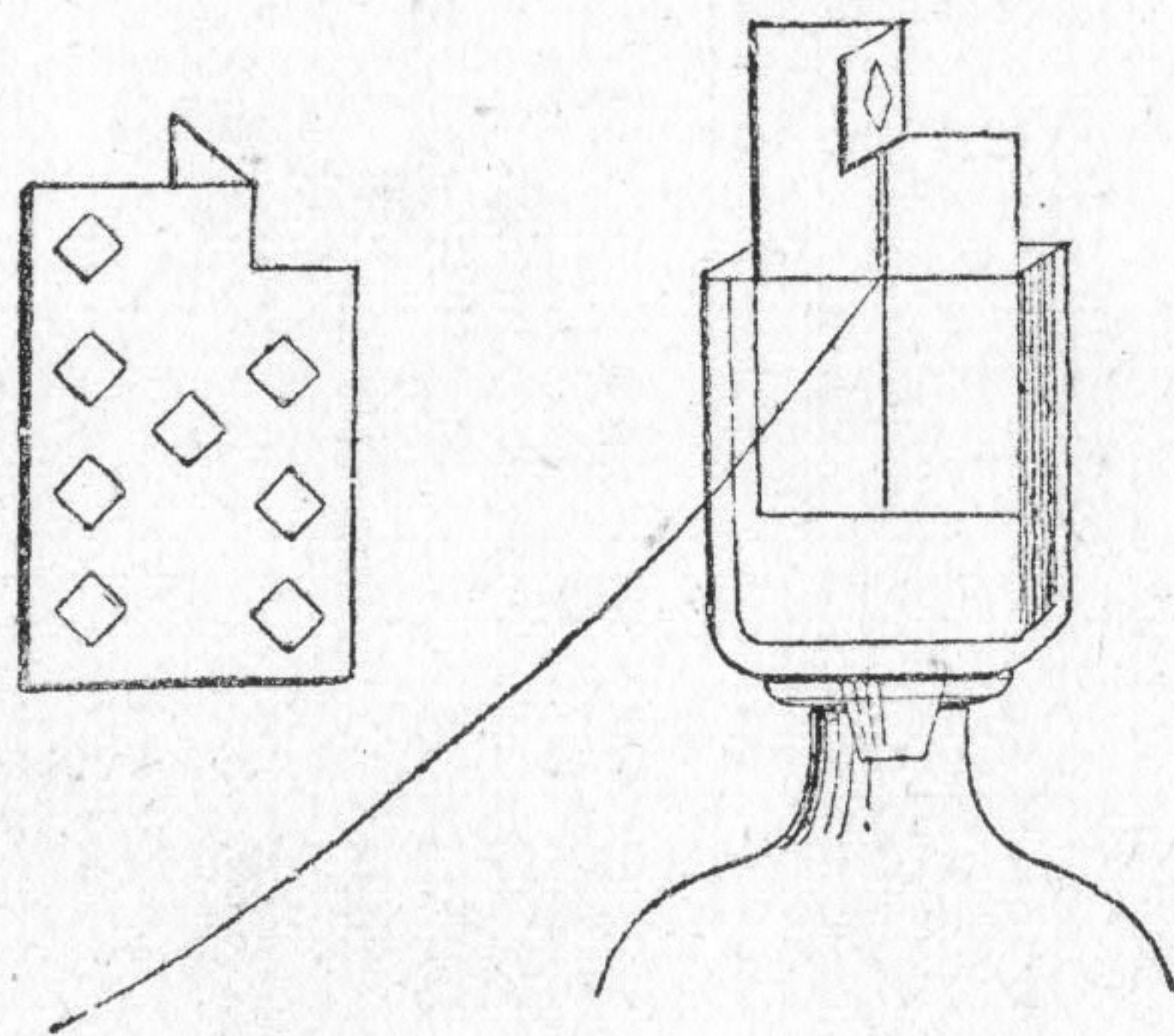


Fig. 31.

ceau, on sort la carte déchirée pour prouver que le morceau s'y adapte parfaitement, on replace la

carte dans la houlette, on escamote le morceau que l'on dit lancer vers la carte qui apparaît de nouveau, mais entière. (C'est évidemment une autre carte qui a été préparée d'avance.)

Ou bien encore on laisse la carte à moitié sortie de la houlette avec le morceau en moins, on sort ce dernier de l'étui où il est enfermé, on l'escamote en feignant de l'envoyer se recoller sur la carte, qui se raccommode instantanément sous les yeux des spectateurs.

La carte employée est en effet déchirée dans un coin, mais elle est collée sur une petite plaque de fer-blanc munie d'un ressort fixé à une charnière sur laquelle est collé le morceau manquant. La charnière étant rabattue sur le dos de la carte ne peut être aperçue du public. Lorsque la carte qui monte dans la houlette est arrivée à une certaine hauteur, le ressort glissant le long de la paroi de verre en dépasse le bord, se détend, et remet ainsi le morceau en place. (Fig. 30.)

On établit quelquefois un quiproquo assez amusant de la façon suivante : on a fait par exemple tirer le sept de pique, mais sur le sept qui doit apparaître on a eu le soin de coller, avec un peu de cire vierge, un point découpé de pique de façon à représenter un huit.

Après avoir fait nommer la carte tirée et lui avoir ordonné de paraître, on se place de manière à prendre

cette carte sans la voir, puis on la montre à la personne en lui disant :

« Voilà bien votre carte. »

Si la personne ne réclame pas, il est rare que quelque spectateur ne dise pas tout haut : « C'est un huit ! »

Alors vous vous arrêtez, vous baissez la carte et tout en causant vous donnez un coup d'ongle sur le point de pique qui s'enlève facilement.

Vous adressant alors au spectateur qui a parlé :

« C'est un huit ? Mais il me semble cependant que monsieur m'avait dit avoir tiré un sept. N'est-il pas vrai, monsieur ? » (On vous répond oui.)

« Eh bien alors ! Pourquoi me dit-on que c'est un huit que vous avez pris ?... — Plait-il ?... — C'est un huit qui est sorti !... — C'est impossible... — Voyons, Précisons, car je tiens essentiellement à prouver que mes expériences sont toujours réussies... Vous affirmez, monsieur, que c'est bien un sept de pique que vous avez pris... (Naturellement on vous répond oui, vous retournez alors la carte qui, débarrassée du point collé, est redevenue un sept...) C'est bien un sept qui est sorti... c'était un piège qu'on me tendait... etc. »

L'effet ci-dessus peut encore être obtenu au moyen d'une carte mécanique fabriquée spécialement.

Le huitième point peut être déplacé au moyen d'un elvier qui le fait manœuvrer d'un côté ou de l'autre

suivant que la carte doit être un sept ou un huit. Lorsque le point ne doit pas être visible, il vient se superposer sur l'un des points du bas avec lequel il se confond.

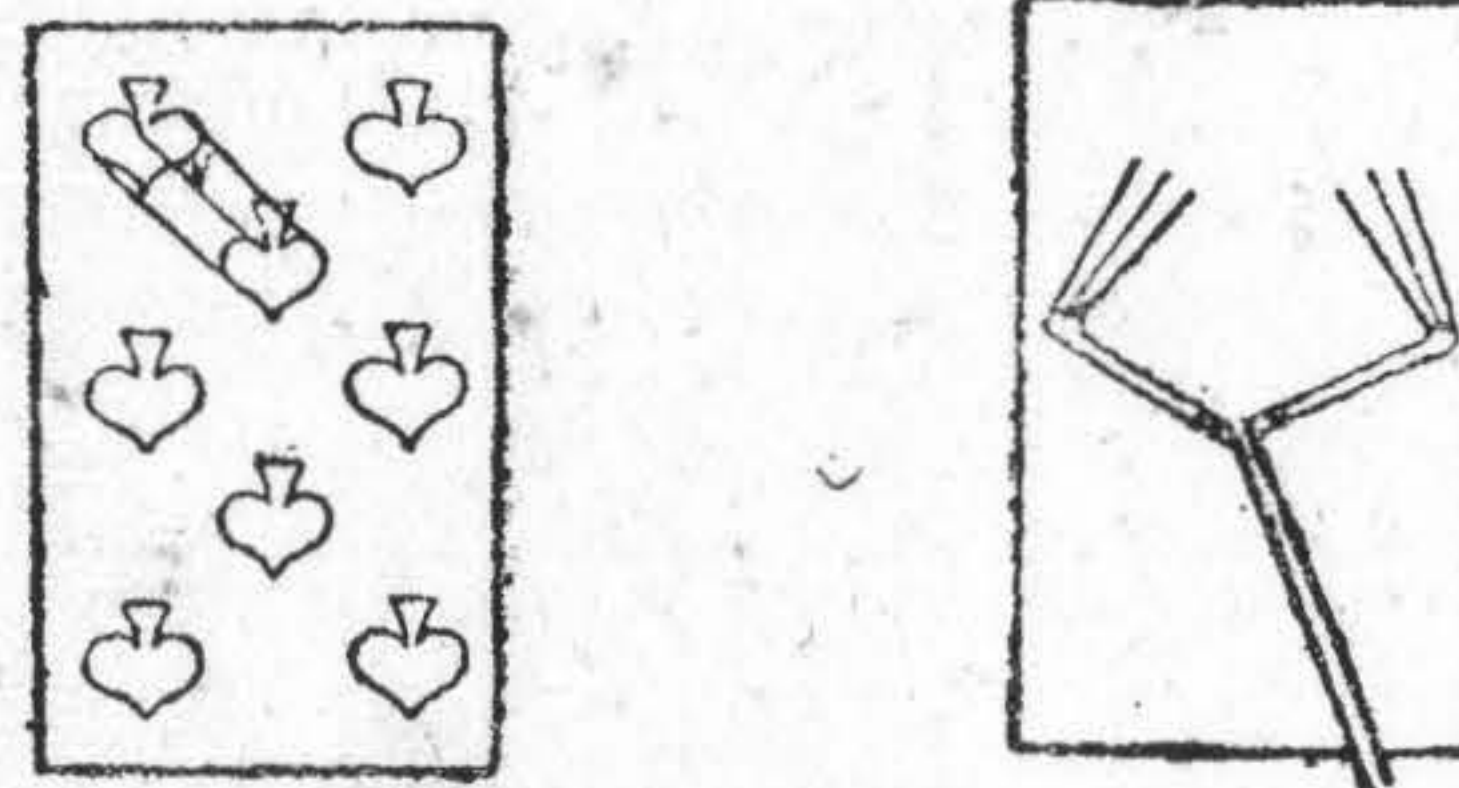


Fig. 32.

Les fils qui servent à diriger ce point mobile sont des crins blancs d'une finesse extrême qui sont invisibles sur la carte même à une faible distance. (Fig. 31.)

Une carte mécanique ainsi construite est un véritable ouvrage de patience.

Pour ce tour de la houlette, on a encore imaginé de faire un bouquet de fleurs artificielles dans le milieu duquel se trouve une petite boîte destinée à contenir le jeu de cartes. En ce cas le fil est inutile pour les faire remonter ; la queue du bouquet est mécanisée et un léger mouvement des doigts suffit pour mettre en mouvement une petite plaque de métal qui pousse les cartes tirées qu'il faut avoir soin

d'amener sur le dessus du jeu au moyen d'un saut de coupe.

Ce même bouquet a été lui-même perfectionné et on est arrivé à confectionner une houlette en verre qui se place sur la baguette de l'opérateur. Cette baguette est organisée comme la tige du bouquet dont j'ai parlé.

L'avantage de ces deux derniers perfectionnements, c'est qu'on n'est pas obligé de *forcer* les cartes qui doivent sortir de la houlette.

On fait circuler un jeu dans la société, les spectateurs choisissent les cartes qui leur conviennent et vous rendent le jeu; vous faites alors remettre les cartes choisies dans le milieu et, au moyen d'un *saut de coupe*, vous les amenez sur le dessus; vous les *enlevez*, vous donnez le reste du jeu à battre; quand on vous le rend, vous *posez* les cartes empalmées sur le jeu que vous mettez dans la houlette placée sur la baguette, ou dans le bouquet, et vous faites fonctionner le ressort.

On peut aussi, pour le tour ordinaire de la houlette posée sur la carafe, supprimer le servant qui tire le fil en attachant ce dernier à un mouvement d'horlogerie placé sur la servante et qu'on fait fonctionner au moment voulu.

Enfin, et c'est là le plus simple et le meilleur perfectionnement qu'on ait pu inventer, certains prestidigitateurs très habiles suppriment tout appareil qui

peut laisser soupçonner une préparation quelconque. En ce cas, voici comment il faut s'y prendre :

Attachez à l'une des boutonnieres de votre gilet un fil de soie noire très mince, voire même un cheveu, et fixez à l'extrémité libre une petite boulette de cire.

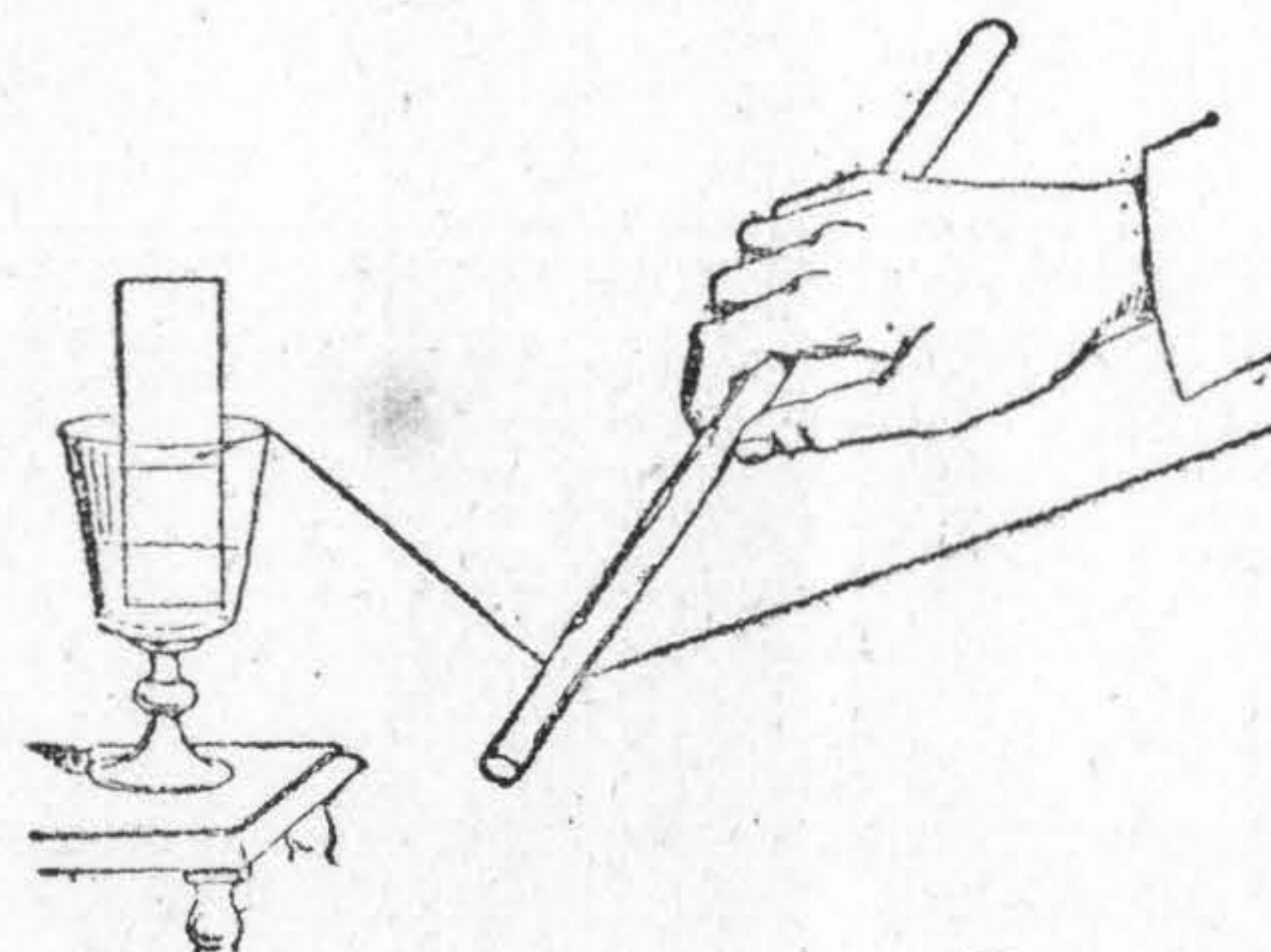


Fig. 33.

Faites tirer les cartes au hasard, amenez-les sur le jeu, et collez sur la dernière et dans le bas la boulette de cire qui tient au fil; placez le jeu dans un verre à boire ordinaire et posez le tout sur une table; en vous éloignant ou en appuyant sur le fil avec la baguette que vous devez avoir à la main, la carte ainsi tirée monte dans le verre et en sort. (Fig. 32.) Vous la prenez pour la montrer, ce qui vous permet de déta-

cher la boulette de cire que vous placez alors sur la carte qui doit sortir ensuite.

Vous pouvez, si bon vous semble, garder le verre à la main et, avançant cette main devant les spectateurs, le fil se tend et la carte monte. (Fig. 33.)



Fig. 34.

J'ai vu un prestidigitateur hongrois, M. Velle, d'une adresse remarquable, qui n'hésitait pas à donner le verre à tenir à une personne lorsqu'il voulait faire sortir la dernière carte.

Il remettait le verre contenant le jeu entre les mains d'un spectateur du premier rang et s'éloignait un peu. De cette façon le cheveu ou le fil ne pouvait

être aperçu des assistants ni même de celui qui tenait le verre, attendu que tout le monde a les yeux fixés sur le jeu de cartes.

Alors il ordonnait à la carte de sortir lentement, puis plus vite, puis enfin de sauter hors du verre.

Pour faire ainsi sortir la carte, il appuyait sur le cheveu avec la baguette qu'il tenait à la main, appuyant d'abord doucement, puis il donnait un mouvement brusque destiné non seulement à faire tomber la carte hors du verre, mais encore à détacher le cheveu qui y était collé.

Le mouvement de la baguette n'a rien d'insolite, il semble aux spectateurs que ce soit elle qui commande à la carte (et en effet c'est elle).

Faire tirer une carte à une personne et la faire deviner par un spectateur qu'on vous désignera.

Faites prendre une carte forcée (le roi de cœur, par exemple), faites remettre cette carte dans le jeu, faites sauter la coupe pour l'amener sur le jeu, enlevez la carte et déposez-la dans un endroit où le servant puisse la prendre pour la mettre dans la boîte à la carte.

Donnez le jeu à battre, puis faites-le tenir par une des personnes de la société.

Faites-vous désigner un des assistants à qui vous

demanderez quelle est la carte qui a été prise par la première personne.

Evidemment il vous répondra qu'il n'en sait rien.

Récriez-vous alors sur sa modestie et faites-vous autoriser à lui adresser quelques questions qui prouvent qu'il connaît cette carte.

Voici dans quel sens il faut diriger ces questions pour arriver à faire nommer la carte qui a été prise. Nous avons supposé que c'était le roi de cœur :

« Dans un jeu de trente-deux cartes, il y a seize rouges et seize noires... Lesquelles prenez-vous ? »

— Les noires. (Les réponses sont supposées aussi, mais nous verrons plus loin qu'elles n'ont aucune influence sur le résultat final.)

— Bien. Vous *prenez* les noires et vous me *laissez* les rouges. Parmi ces rouges, il y a les carreaux et les cœurs; lesquels *prenez*-vous ?

— Les cœurs.

— Vous *laissez* les carreaux et vous *prenez* les cœurs. J'en conclus que la carte choisie doit être du cœur.

— Maintenant, dans une série de cœurs, nous avons l'as, le roi, la dame et le valet, que je nommerai les cartes hautes, puis le sept, le huit, le neuf et le dix ou cartes basses... Lesquelles *prenez*-vous ?

— Les hautes.

— Vous *laissez* les basses et vous *prenez* les

hautes. Dans ces cartes, nous avons l'as et le roi que j'appellerai les fortes, et le valet et la dame que j'appellerai les faibles. Lesquelles *prenez*-vous ?

— Les faibles.

— Vous *prenez* les faibles et vous *laissez* les fortes, c'est-à-dire l'as et le roi. Lequel *prenez*-vous des deux ?

— L'as.

— Vous *prenez* l'as et vous me *laissez* le roi. C'est donc un roi qui a été tiré et comme nous avons su tout à l'heure que le point de cette carte était le cœur, j'en conclus que c'est le *roi de cœur* qui a été pris dans le jeu. »

Tout le talent consiste à jouer avec les deux mots *prenez* et *laissez* qu'il faut mettre, selon le besoin, au commencement ou à la fin de la phrase et s'arranger pour nommer toujours au bout la série de cartes dans laquelle se trouve celle qu'on doit faire deviner.

Pour bien faire comprendre cette manière d'opérer, je reprends le même exemple en changeant le choix de la personne questionnée :

« Rouges ou noires ? — Rouges. — Vous *laissez* les noires et vous *prenez* les rouges.

— Carreau ou cœur ? — Carreau. — Vous *prenez* le carreau et vous me *laissez* le cœur. C'est donc du cœur.

— Hautes ou basses? — Basses. — Vous prenez les basses et vous *laissez* les hautes.

— Fortes ou faibles? — Fortes. — Vous laissez les faibles et vous *prenez* les fortes.

As ou roi? — Roi. — Vous laissez l'as et vous *prenez* le roi, d'où je conclus que la carte tirée est le roi de cœur. »

Continuez alors le tour en montrant la petite boîte à la carte que vous retournez en la posant et dites :

« Je pose ici cette boîte, je prends avec ma baguette le roi de cœur qui est dans le jeu entre les mains de monsieur et je l'envoie dans la boîte. Feuilletez le jeu pour vous assurer que le roi n'y est plus, attendu que le voici dans la boîte. »

On aurait pu rendre le tour plus surprenant encore en faisant marquer la carte.

Si l'on n'a pas de servant, on peut d'avance mettre dans la boîte une carte semblable à celle que l'on doit faire tirer.

Ce tour sert pour ainsi dire d'introduction à celui des *cartes élastiques* décrit ci-après, et qui peut être amené ainsi :

« Vous vous étonnez sans doute qu'il m'ait été possible de prendre la carte au bout de ma baguette sans que vous puissiez la voir, mais la chose est bien simple. Sous l'influence de ma baguette, elle se réduit à une dimension microscopique et je vais vous

montrer toutes les phases de cette réduction sur un jeu entier. »

On exécute alors le tour suivant :

Changer les dimensions des cartes d'un jeu en la prenant entre les mains.

Le jeu employé pour ce tour est formé d'une carte ordinaire qui peut se plier en deux, et sur le dos de laquelle est attaché un jeu plus petit d'environ moitié. Sur le dos de ce dernier sont collées d'autres cartes encore plus petites. Enfin il faut avoir un dernier jeu excessivement petit, d'un centimètre de long¹.

Posez le jeu dans votre main gauche, la grande carte en dessus, la tranche tournée du côté du public

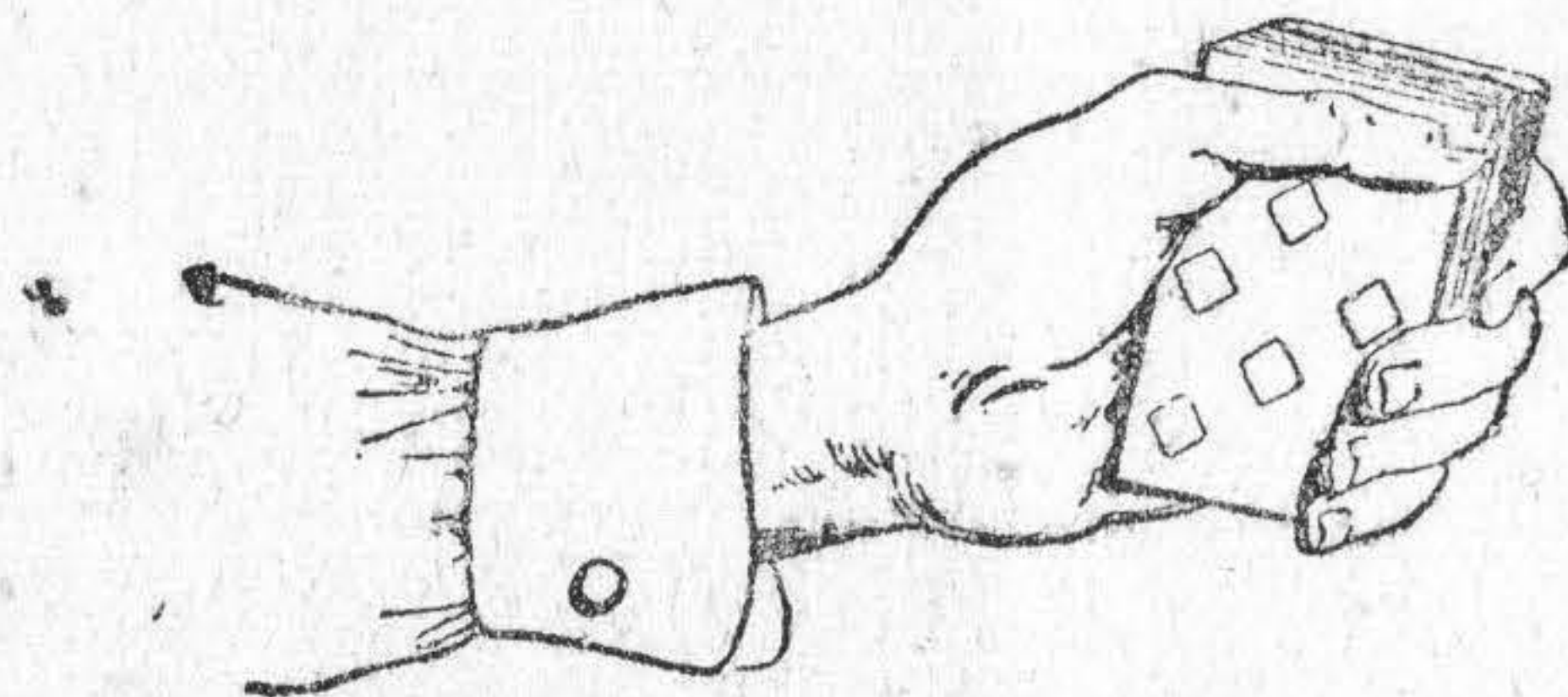


Fig. 35.

et près du pouce, ce qui laisse supposer que le jeu est entier. (Fig. 34.)

1. On trouve ces jeux tout préparés chez les marchands d'appareils d'escamotage.

Dans le vide laissé par la carte, logez le plus petit de vos jeux, que vous maintiendrez dans le creux de la main.

Sur la grande carte, posez deux ou trois cartes ordinaires que vous distribuerez ou lancerez l'une après l'autre dans le public pour les faire visiter, mais vous aurez soin de les laisser entre les mains des spectateurs, puis commencer ainsi :

« Il arrive fréquemment que je prends, avec ma baguette, une carte dans un jeu, et cette carte, bien que se trouvant en réalité sur mon bâton, ne peut être aperçue des spectateurs.

« La cause en est bien ordinaire. Sous l'influence magnétique de ma baguette, la carte subit immédiatement une réduction telle qu'elle devient de la grosseur d'un grain de poussière.

« Mon intention est de vous faire assister à toutes les phases de la transformation qu'elle subit, et cela sur un jeu tout entier.

« Assurez-vous d'abord, je vous prie, que les cartes n'ont subi aucune préparation. (On donne les deux ou trois cartes du dessus à examiner.)

« Je vais opérer la première transformation en serrant vigoureusement le jeu entre mes deux mains. »

Approchez la main droite de la main gauche et par ce mouvement relevez le côté pliant de la carte, et étalez alors le premier petit jeu en disant :

« Vous pouvez juger de l'effet produit, car voici le jeu moitié plus petit.

« Je recommence à le serrer pour le diminuer encore de moitié... »

Retournez le jeu en le mettant dans la main gauche. Simulez toujours de le serrer entre vos deux mains, puis, au bout d'un instant, étalez le deuxième petit jeu en ayant soin de cacher le bas des cartes avec les doigts de la main gauche.

« Cette fois comme la précédente j'ai très bien réussi.

« Pour la troisième transformation, j'aurai sans doute un peu plus de peine, mais en accentuant légèrement la pression, j'en viendrai à bout... »

Refermez encore une fois le jeu dans vos deux mains, mais, avec la droite, emparez-vous du plus

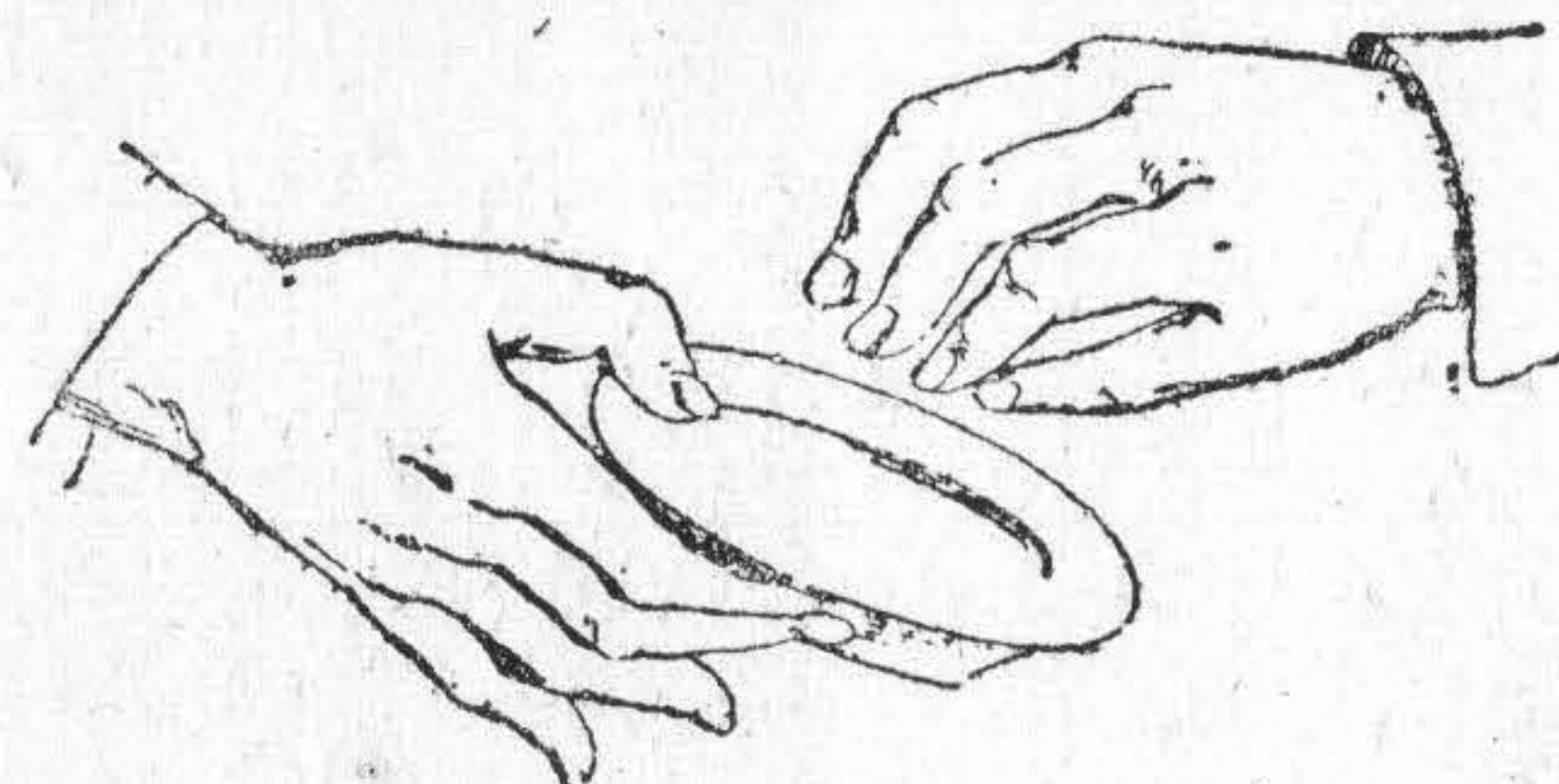


Fig. 36.

petit que vous avez jusqu'ici gardé à l'empalmage sous les autres jeux ; sortez-le avec la main droite, et élevez-le en l'air en le suivant des yeux.

Laissez sans affectation retomber la main gauche qui a gardé le jeu préparé et débarrassez-vous-en sur la servante ou dans une pochette.

« Voici cette fois des cartes microscopiques. Le résultat est encourageant. Je mets maintenant ce petit jeu dans la main gauche (vous le gardez dans la droite) et, sous le simple effort de mes doigts, je vais le réduire en poudre si fine que je vais être obligé de la recueillir dans ce petit plateau. » (Fig. 35.)

Allez chercher un plateau, et en même temps posez le dernier petit jeu sur la servante.

« Je vais prier madame de le garder quelques instants. Surtout, je vous en prie, ne soufflez pas dessus, tout s'envolerait et je ne pourrais plus reconstituer mon jeu.

« Vous venez de voir exécuter en quelques minutes ce qui se produit en une seconde au bout de ma baguette.

« Pour rendre à mon jeu sa forme primitive, une seconde suffira, à condition que la poussière de ces cartes soit mise à l'abri de la lumière, chose facile à obtenir en l'enfermant dans cette boîte (*boîte aux disparitions* dans le double-fond de laquelle vous avez mis d'avance un jeu entier). Je la ferme et l'ouvre aussitôt. La transformation a lieu instantanément. » (Fig. 36.)

Sortez le jeu de la boîte et continuez votre expé-

rience (bien que cependant ce tour puisse, à la rigueur, se terminer ainsi).

Si au lieu de diminuer le jeu jusqu'à le rendre invisible j'avais voulu l'agrandir, voici comment je m'y serais pris.

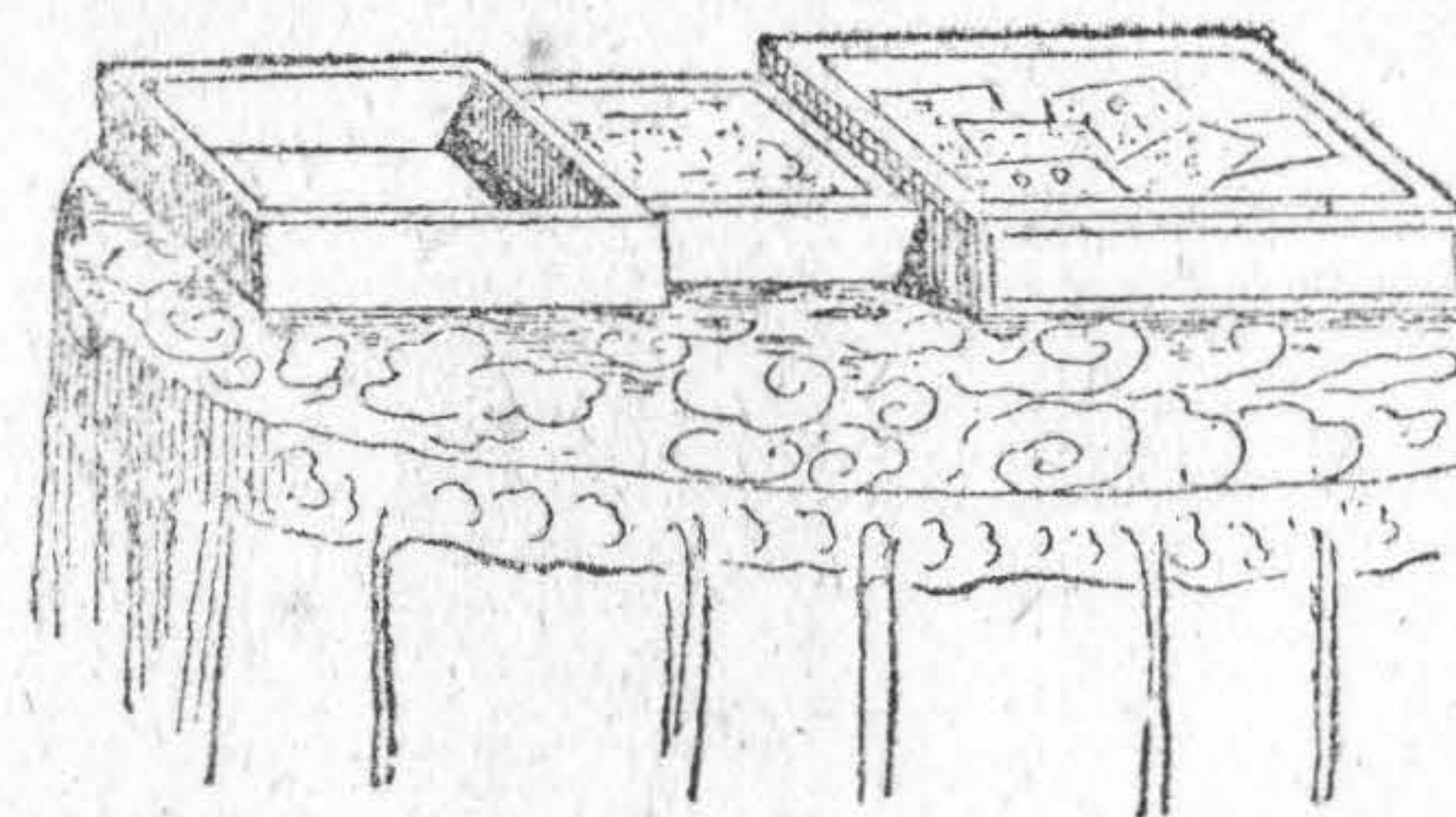


Fig. 37.

Étalez d'abord le jeu en éventail dans votre main gauche, mais sans le développer beaucoup; ceci afin de montrer qu'il est de grandeur ordinaire; fermez-le et tirez-le dans tous les sens, puis ouvrez-le de nouveau en donnant un peu plus de développement à l'éventail et en faisant sortir un peu plus les cartes.

Fermez-le une seconde fois et tirez-le encore dans la longueur et la largeur comme pour l'agrandir, refermez encore l'éventail, mais, cette fois, donnez-lui le plus grand développement possible en l'étalant

et faisant presque entièrement sortir les cartes. (Fig. 37.)

Les spectateurs, qui ont vu précédemment les cartes diminuer réellement, deviennent le jouet d'une

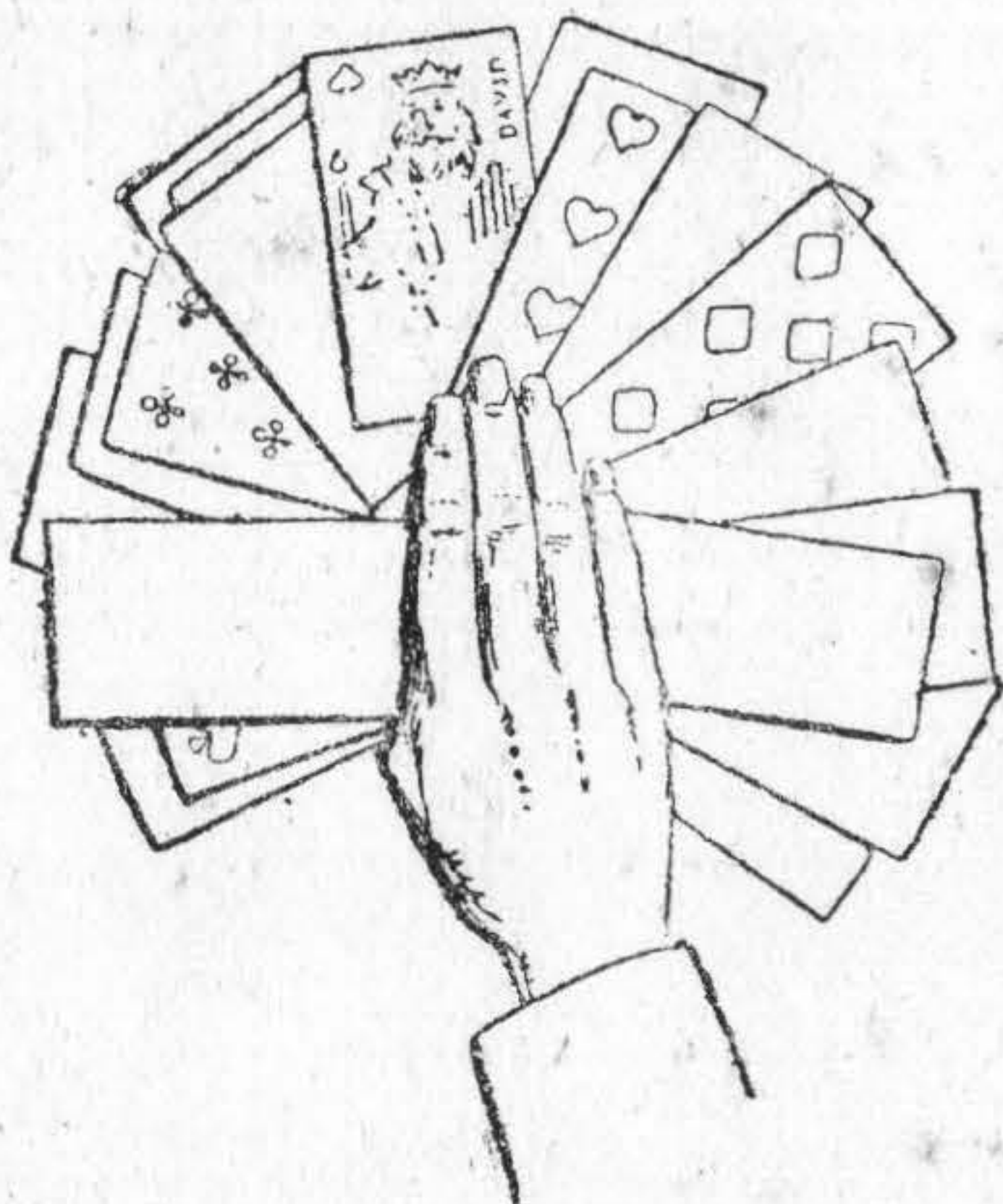


Fig. 38.

illusion, et sont intimement convaincus que le jeu grandit; refermez le jeu encore une fois et serrez-le entre vos mains, afin, dites-vous, de le ramener à ses dimensions ordinaires.

Pour que ce tour produise une illusion aussi complète que possible, il faut avoir soin de faire

avant un ou deux tours de cartes, et, en les terminant, de poser les jeux qui ont servi à leur exécution sur la table, près de celui qui est préparé, de sorte que quand vous le prenez on suppose que vous employez l'un de ceux qui viennent de vous servir quelques minutes avant.

Faire passer une carte, puis la baguette magique, et enfin le doigt à travers le chapeau d'un spectateur.

Faire passer une carte à travers le fond d'un chapeau est un tour bien connu des prestidigitateurs; mais je n'en parle ici que pour mentionner quelques additions qui lui donnent une autre forme, et permettent ainsi de s'en servir comme d'intermède amusant, entre deux expériences plus importantes.

Faire tirer une carte, mettre le jeu sur le fond d'un chapeau et faire passer la carte choisie dans l'intérieur est excessivement facile à exécuter. Voici comment il faut s'y prendre :

Faites tirer une carte; après que la personne l'aura vue, faites-la-lui remettre dans le jeu, faites sauter la coupe, battez les cartes en conservant celle qui a été tirée sur le dessus, enlevez la carte (c'est-à-dire que, tenant le jeu dans la main gauche, vous introduisez l'annulaire sous la carte choisie pendant que posant la main droite sur le

jeu elle s'empare de la carte en question, en la serrant entre les dernières phalanges des quatre doigts supérieurs et de la naissance du pouce) et remettez le jeu à l'un des spectateurs en le priant de le mêler.

Empruntez alors un chapeau, prenez-le de la main qui est libre et passez-le ensuite dans la droite qui y laisse tomber la carte enlevée. Alors, vous approchant de la personne qui tient le jeu, vous le lui faites appliquer sur le fond du chapeau, en la priant d'ordonner à la carte de passer; faites-la nommer, montrez qu'elle est dans le chapeau et faites visiter le jeu, pour prouver qu'elle n'est plus dedans.

Mais si, après avoir exécuté cette petite passe, on explique que le chapeau emprunté est en tissu très-élastique qui se ressoude de lui-même après l'introduction d'un corps quelconque, on pourra, afin de prouver la chose, continuer le tour en employant la baguette mécanique qui traverse le fond du chapeau, puis terminer en y enfonçant le doigt qui le traverse aussi de part en part.

Cette dernière farce (si j'ose m'exprimer ainsi) est produite au moyen d'un doigt en bois peint muni d'une pointe assez longue, qui s'enfonce dans le chapeau, sans y laisser de trace.

Voici comment on opère : on cache le doigt en bois dans la main droite, on prend le chapeau dans

la main gauche et on le présente au public en montrant l'intérieur. Ceci permet d'introduire la petite pointe dans le fond; alors, on maintient le chapeau avec la main droite devenue libre et on simule d'enfoncer un des doigts de la main gauche dans l'inté-

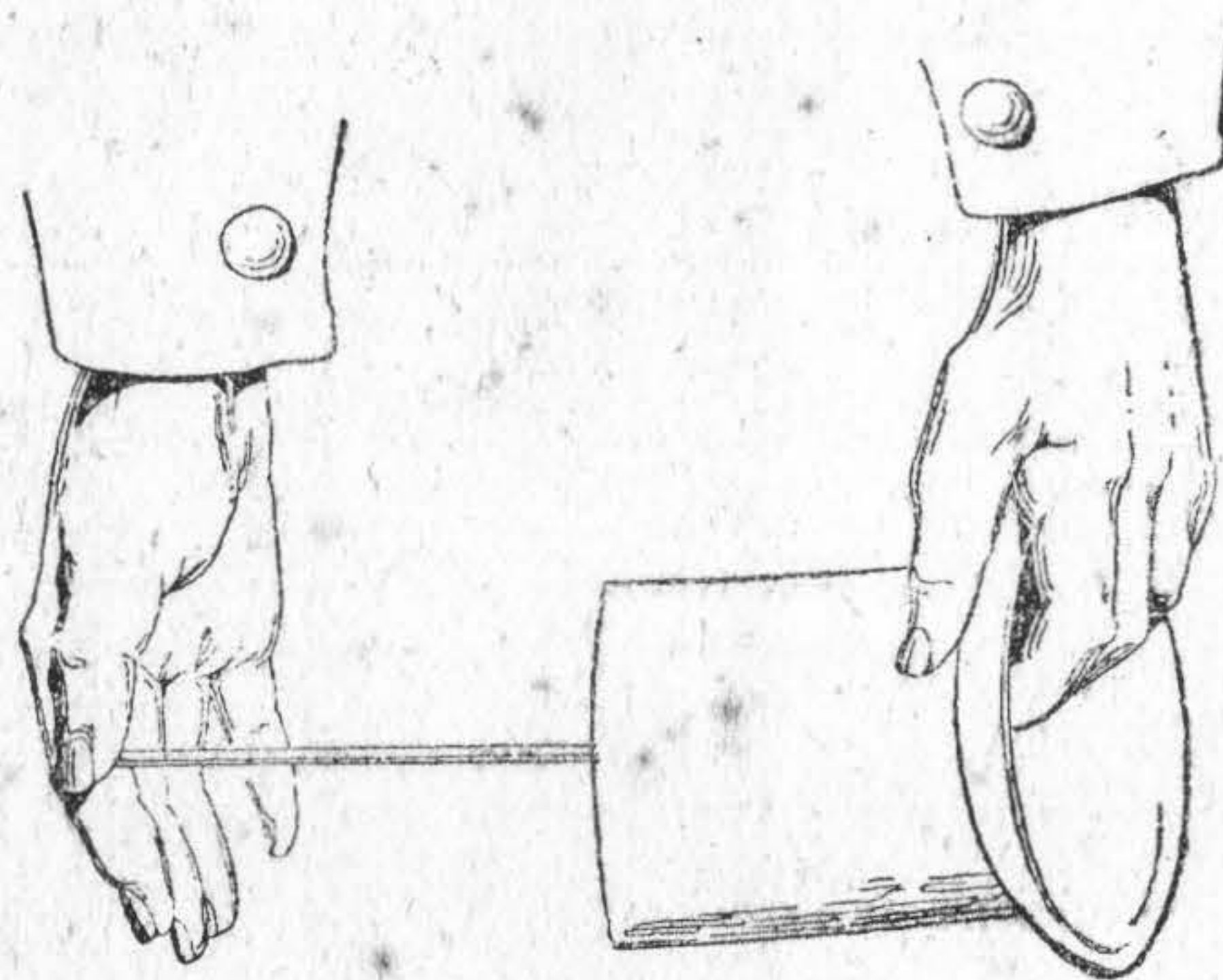


Fig. 39.

rieur; cette main s'empare de la pointe, on retourne le chapeau et le doigt en bois remué par la main qui tient la pointe semble être le doigt de l'opérateur.

Pour le retirer, on fait les mêmes mouvements en sens inverse.

La baguette est construite d'après le même système. On feint de l'introduire par le fond extérieur,

pendant qu'avec la main qui tient le chapeau on pique intérieurement un bout de baguette; on retourne le chapeau, et le public, apercevant le bout de baguette, se figure qu'elle a réellement traversé le chapeau. (Fig. 39.)

Faire brûler une carte, se servir des cendres pour charger un pistolet avec lequel on tire sur un flacon recouvert d'un mouchoir emprunté : la carte se trouve imprimée sur le mouchoir et la fumée du coup de pistolet enfermée dans le vase.

Voici les dispositions à prendre pour exécuter ce qui est écrit ci-dessus :

1° Posez sur votre table, de façon à la cacher au public, une petite planchette sur laquelle sont gravés en relief les points d'une carte, d'un dix de pique, par exemple. Enduisez ces points d'une légère couche de noir de fumée détrempé avec de l'huile ou de la glycérine ;

2° Dans un vase en cristal muni d'un grand couvercle, également en cristal, versez quelques gouttes d'acide muriatique (plus connu sous le nom d'esprit-de-sel); agitez-le dans tous les sens de façon à ce que les parois en soient imprégnées ;

3° Faites-en autant dans le couvercle, mais avec de l'alcali volatil ou ammoniacque, et placez ce couvercle ainsi préparé à une certaine distance du vase.

Quand ces dispositions sont prises, faites tirer

un dix de pique, faites nommer cette carte, brûlez-la, introduisez les cendres dans un pistolet contenant déjà une charge de poudre.

Empruntez ensuite un mouchoir que vous pliez sans affectation, de manière à présenter au milieu une place de la grandeur d'une carte à jouer : en posant votre flacon sur la table, appuyez le mouchoir ainsi préparé sur la carte qui s'y imprime ; posez-le à côté du flacon que vous bouchez, et recouvrez immédiatement du mouchoir en ayant soin de cacher aux spectateurs l'empreinte que vous venez d'y faire.

Faites tirer le coup de pistolet, enlevez le mouchoir que vous dépliez en montrant la carte qui s'y trouve imprimée et présentez le flacon qui est rempli de fumée.

L'acide muriatique ou chlorhydrique a la propriété de dégager des vapeurs blanches quand il est en présence de l'ammoniaque.

A défaut d'un vase, un flacon à large goulot peut suffire : on l'imprègne d'acide comme je l'ai dit, et on verse quelques gouttes d'alcali sur le bouchon de liège qui doit le fermer, mais seulement sur le côté qui doit être placé dans l'intérieur du bocal.

EFFET DU TOUR

« Veuillez, madame, avoir l'obligeance de prendre une carte dans ce jeu... Quelle est cette carte?...

Le dix de pique... Très bien ; remettez-le-moi, je vous prie... cette carte est destinée à être brûlée. (On l'allume à la bougie et on la pose sur un petit plateau où elle se consume entièrement.) Je vais me servir des cendres recueillies pour charger le pistolet que voilà.

» Monsieur, vous devez être bon tireur ; je vais vous prier de prendre ce pistolet... Vous n'êtes pas adroit ! Oh ! quelle modestie... Permettez-moi de douter de vos paroles, et d'ailleurs, fussent-elles vraies... essayons néanmoins... Je vous montrerai votre cible dans un instant.

» Pour ne pas perdre mes habitudes d'emprunteur éternel, je vais prier une des personnes ici présentes de me prêter un grand mouchoir blanc... Merci, monsieur... Mais j'y pense, m'autorisez-vous, monsieur, à me servir de ce mouchoir, comme bon me semblera?... (Signe affirmatif)... Comme bon me semblera?... vous saisissez bien le sens de mes paroles... ? c'est-à-dire que s'il arrivait un accident à votre mouchoir... vous ne me feriez pas de reproches... Merci, monsieur, de cette marque de confiance.... (On dispose le mouchoir comme il est dit plus haut.)

» Voici un vase de cristal que je pose en vue sur ma table. (En le mettant sur la table, on simule d'y placer le mouchoir, mais on l'appuie sur la carte à imprimer.)

« Voici maintenant le couvercle qui me servira à fermer le bocal. (On le met dessus.) Je recouvre le tout du mouchoir de monsieur. »

Ces deux derniers mouvements doivent être exécutés très rapidement, afin d'empêcher le public de voir les premières vapeurs qui se dégagent presque instantanément dans le flacon ; et afin de leur permettre de se dégager en assez grande quantité, on débite ce qui suit sans se presser.

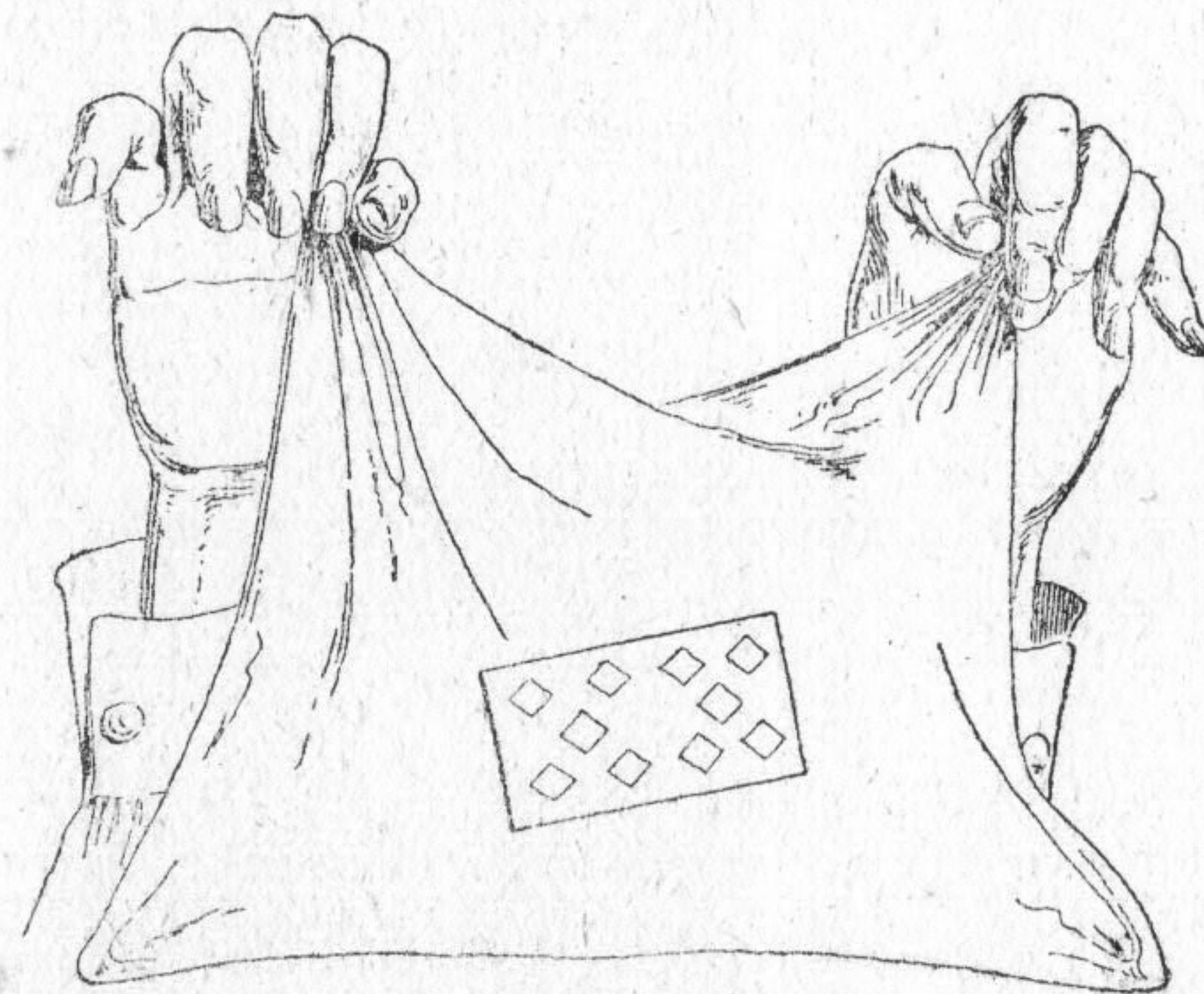


Fig. 40.

« Monsieur, ceci vous servira de cible... S'il vous est arrivé quelquefois de brûler une feuille de papier imprimé, vous avez dû remarquer que les lettres restent visibles après l'incinération... C'est ce qui

s'est produit pour la carte, le papier seul a brûlé, mais les points de pique ne l'ont pas été, et monsieur, en tirant, va les envoyer ici ; mais ils n'auront pas la force d'aller bien loin, attendu que la charge de poudre du pistolet est peu considérable ; ces points, dis-je, s'attacheront au mouchoir et, seule, la fumée produite par la combustion de la poudre

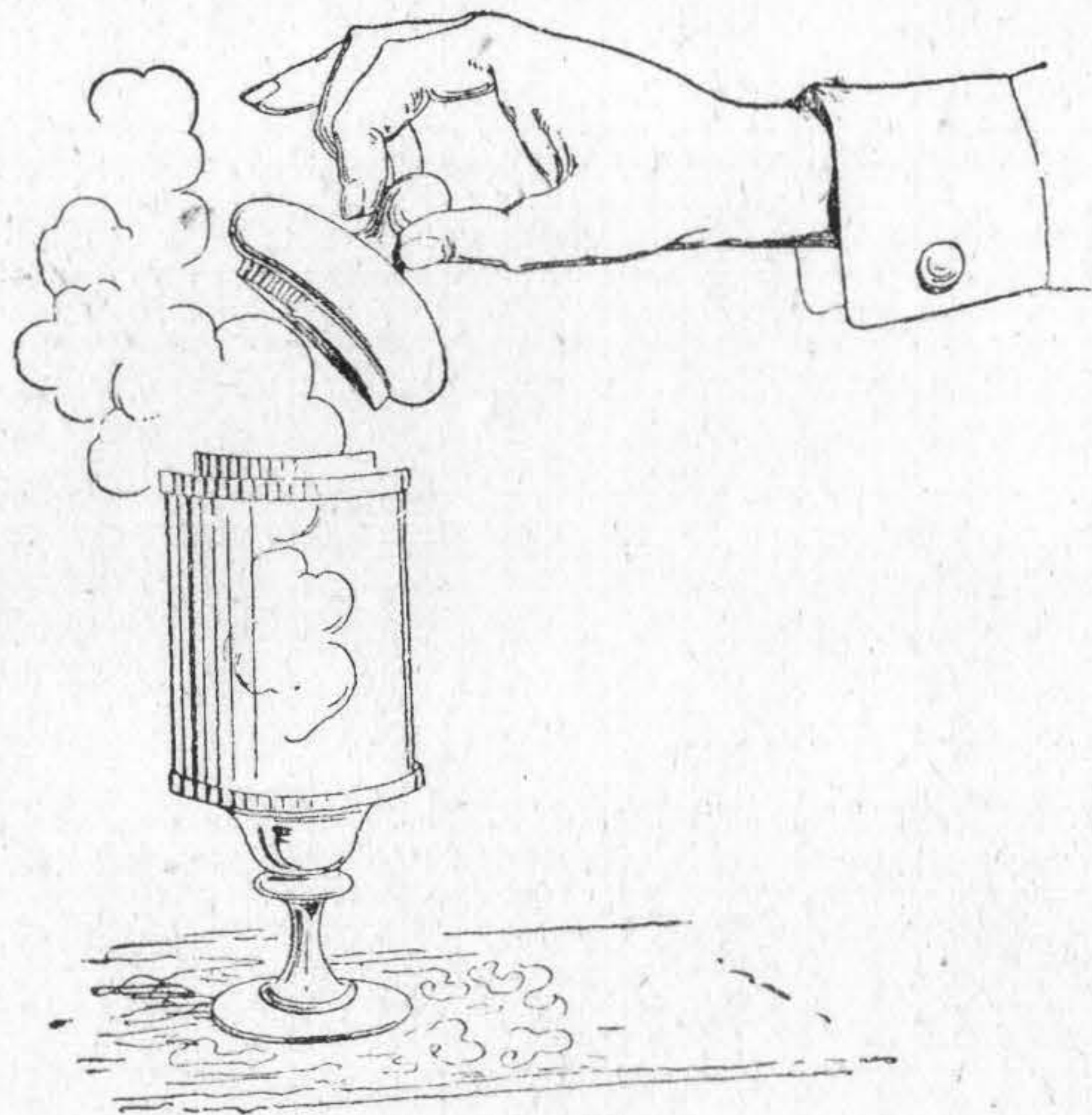


Fig. 41.

traversera le cristal pour se répandre dans l'intérieur du vase qui lui servira de récipient.

» Attention, monsieur ! visez bien !... Une, deux... trois ! Voici comme je l'avais annoncé le dix de pique fixé sur le mouchoir et la fumée dans le flacon. » (Fig. 40.)

On étale le mouchoir et on débouche le flacon d'où la fumée s'échappe. (Fig 41.)

Cette fumée, qui est refroidie, ne s'échappe pas avec rapidité, mais elle n'en est que plus visible.

« Monsieur, je vous rends ce mouchoir, qui vous conservera l'impression d'un souvenir de cette soirée. La blanchisseuse en aura facilement raison. »

Le noir détrempe à la glycérine s'enlève facilement avec du savon.

Je ne conseillerais pas de prendre le mouchoir d'une personne qui pourrait se fâcher de cette petite plaisanterie inoffensive, attendu qu'il ne faut mécontenter personne ; aussi le meilleur moyen d'éviter ce désagrément est-il de prêter par avance un mouchoir à l'un des spectateurs.

Choisir un mouchoir assez grand pour recouvrir entièrement le vase.

Nommer quelle est la carte qu'une personne a tirée d'un jeu.

On fera tirer adroitement à une personne une carte plus large que les autres, qu'on aura mise dans le jeu, et que l'on connaît ; on lui donnera le jeu à

mêler après qu'elle y aura mis elle-même la carte, et on lui proposera de nommer sa carte, ou de la couper, et selon sa réponse on agira en conséquence; on peut aussi lui dire de mettre le jeu dans sa poche, et qu'on en tirera la carte qu'elle a choisie; ce qui sera facile, puisqu'on pourra la distinguer au tact.

Trouver dans le jeu, et au travers d'un mouchoir, une carte quelconque qu'une personne a tirée d'un jeu.

Donnez à tirer une carte dans un jeu, et partageant le jeu en deux, dites à la personne qui l'a choisie de la mettre au milieu du jeu, faites sauter la coupe à cet endroit, et cette carte se trouvera alors la première au-dessus du jeu; mettez-le alors sur la table, couvrez-le d'un mouchoir un peu fin, et prenez cette première carte à travers le mouchoir, en faisant mine de la chercher dans tout le jeu. Renversez ce mouchoir et faites voir que cette carte est celle qui a été tirée.

Trouver dans un jeu mis dans la poche plusieurs cartes que différentes personnes ont librement choisies.

Faites tirer à deux différentes personnes telle carte que chacune d'elles voudra, et partageant en-

suite le jeu en deux parties¹, faites-y remettre ces deux cartes, et souvenez-vous à qui appartient celle qui a été mise au-dessus de l'autre; faites passer la coupe à l'endroit où vous les avez fait placer, afin de les faire venir par ce moyen au-dessus du jeu. Mêlez-le sans déranger ces deux premières cartes de leur situation, et dites à une personne de les mettre dans sa poche; proposez ensuite d'en tirer celle des deux cartes qu'on voudra choisir; ce que vous ferez en tirant l'une ou l'autre de celles qui se trouveront au-dessus du jeu; tirez ensuite celle de la seconde personne.

La carte changeante.

On fait tirer adroitement la carte longue à une personne, et après qu'elle l'a regardée, on lui dit de la mêler dans le jeu; on reprend le jeu, et on fait tirer à une seconde personne² cette même carte, et même si l'on veut à une troisième ou quatrième; on tire ensuite soi-même de différents endroits du jeu, autant de cartes qu'on en a fait tirer, ayant at-

1. On entend ici par partager le jeu, lever avec la main droite une partie du jeu qu'on tient dans la main gauche, en observant la position des mains et des doigts indiquée pour faire sauter la coupe.

2. Il faut avoir attention que les deux personnes auxquelles on fait tirer ces deux mêmes cartes, ne soient pas l'une près de l'autre.

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

Si la première personne ne prenait pas cette carte longue qu'on lui présente, il faut alors faire tirer toutes cartes indifférentes, et en coupant soi-même le jeu, les faire mettre sous la carte longue, en faisant semblant de battre à chaque fois; on coupera ou on fera couper ensuite à la carte longue, et on rendra à chacun la carte qu'il a tirée, en observant de rendre la première au dernier, et remonter ainsi jusqu'au premier.

Autre manière de faire cette récréation, sans faire usage de carte longue.

Mettez dessus votre jeu de cartes une carte quel-

conque, par exemple, une dame de trèfle, faites sauter la coupe, et la faisant passer par ce moyen au milieu du jeu, faites-la tirer à une personne; coupez ensuite, et faites remettre cette dame de trèfle au milieu du jeu; faites sauter encore la coupe pour la faire revenir sur le jeu, et mêlez les cartes sans la déranger de dessus le jeu; faites sauter la coupe pour la faire revenir une seconde fois au milieu du jeu, et alors, présentez et faites tirer cette même dame de trèfle à une seconde personne, observant qu'elle soit assez éloignée de la première personne pour qu'elle ne s'aperçoive pas qu'elle a tiré la même carte; enfin, faites tirer cette même carte à cinq personnes différentes. Mêlez vos cartes sans perdre de vue votre dame de trèfle, et étalant sur la table quatre cartes quelconques, et la dame de trèfle, demandez si chacun y voit sa carte; on répondra que oui, attendu que chacun voit la dame de trèfle; retournez vos cartes, retirez-en ensuite la dame de trèfle, et approchant de la première personne, montrez-lui cette carte, sans que les autres puissent la voir, et demandez si c'est là sa carte, elle dira que c'est elle; soufflez dessus ou y donnez un coup de doigt, et la montrez à la seconde personne, et ainsi de suite.

Après avoir fait trois tas d'un jeu dans lequel on a fait tirer une carte, la faire trouver dans celui d'entre eux qu'on voudra choisir.

Il faut donner à tirer la carte longue, la faire remettre dans le jeu, et sautant la coupe, la mettre par ce moyen la première au-dessus du jeu; on fera ensuite trois tas, en observant de mettre celui où est la carte tirée au milieu des deux autres, attendu que c'est ordinairement pour celui-là qu'on se détermine: on demandera alors dans lequel de ces trois tas on désire que se trouve la carte tirée; si on répond: *dans celui du milieu*, on la fera voir aussitôt, en la retournant; si au contraire on la demande dans l'un des deux autres tas, pour lors on prendra le jeu dans la main, et on mettra le tas dans lequel on l'a demandée, sur les deux autres, en observant de poser le petit doigt entre ce tas et celui du milieu (au-dessus duquel est la carte demandée), afin de pouvoir faire sauter la coupe à cet endroit; on demandera de nouveau à quel nombre on la veut dans le tas qu'on a choisi, et si on répond la *sixième*, on comptera et on ôtera cinq cartes de dessus le jeu, et, faisant aussitôt sauter la coupe, on montrera la carte qui a été tirée, laquelle se trouvera être la *sixième*.

La carte pensée au nombre.

Mettez la carte longue la seizième dans un jeu de piquet, étendez ensuite sur la table dix à douze cartes du dessus, et proposez à une personne d'en penser une, et de retenir le nombre où elle se trouve placée; remettez ces cartes sur le jeu, faites sauter la coupe à la carte longue, qui se trouvera alors placée dessus, demandez ensuite à cette personne à quel nombre est la carte qu'elle a pensée, comptez secrètement d'après ce nombre jusqu'à seize, en jetant les cartes l'une après l'autre sur la table, et en les tirant du dessous, arrêtez à ce nombre, la dix-septième étant la carte pensée; demandez ensuite à la personne si elle a vu passer sa carte, elle répondra que non, vous lui demanderez alors à quel nombre elle désire qu'elle se trouve; et reculant avec le doigt la carte pensée, vous retirerez celles qui suivent jusqu'à ce que vous soyez arrivé au nombre demandé.

Deviner plusieurs cartes que deux personnes ont prises dans un jeu.

On dispose les cartes en deux parties qu'on sépare l'une de l'autre, par une carte longue. La première contient la quinte du roi de trèfle et celle

de pique, les quatre huit, le dix de carreau, et celui de cœur.

La seconde contient les deux quatrièmes majeures en carreau et cœur, les quatre sept et les quatre neuf¹.

On bat le jeu, ayant attention à ne pas mêler celles du premier tas, dont la dernière est la carte longue, avec celles du second tas; on coupe ensuite à cette carte, et on fait deux tas. On présente le premier tas à une personne, en lui disant d'en prendre deux ou trois cartes, et on remet ce tas sur la table; on présente de même le second tas à une autre personne, et on remet (sans qu'on s'en aperçoive) les cartes tirées du premier tas dans le second, et celles tirées du second dans le premier: On bat les cartes en ne mêlant pas celles du tas de dessus avec celles de celui de dessous, et regardant le jeu, on nomme les cartes que ces deux différentes personnes ont tirées, ce qui est très facile à reconnaître, en examinant quelles sont celles qui se trouvent alors changées dans chaque tas.

Faire tirer des cartes à plusieurs personnes, qui les mettent elles-mêmes dans le jeu, et retrouver les cartes qu'elles auront tirées.

Il faut avoir un jeu de cartes préparé de telle

1. On peut les partager de toute autre manière dont on puisse se souvenir.

sorte que le bas soit une ligne plus étroite que le haut. Vous ferez tirer à une première personne, une carte dans ce jeu, et vous observerez attentivement si elle ne la retourne pas dans sa main; si elle la remet comme elle l'a tirée, vous retournerez le jeu, afin que la carte tirée se trouve en sens contraire; si elle la retourne dans la main, vous ne retournerez pas le jeu; la carte ayant été remise, vous donnerez à mêler, après quoi vous ferez tirer une seconde et même une troisième carte, en observant les mêmes précautions; après quoi, prenant le jeu du côté le plus large entre les deux doigts de la main gauche, vous tirerez avec ceux de la droite, et successivement les cartes qui ont été choisies par trois différentes personnes.

NOTE. Cette récréation ne demande pas à être exécutée devant ceux qui sont au fait de ces sortes de tours, et il ne faut pas la répéter une seconde fois, attendu qu'on pourrait s'apercevoir facilement que tout consiste à retourner le jeu.

Disposer les douze figures et les quatre as d'un jeu de cartes, de manière que, placés sur quatre rangs, on ne trouve dans chaque rang ni deux cartes d'une même valeur, ni deux d'une même couleur, soit qu'on les prenne dans une des lignes horizontales ou dans l'une de celles perpendiculaires.

Pour arriver plus promptement à les disposer

ainsi, formez une ligne diagonale de gauche à droite avec les quatre as en ce sens :

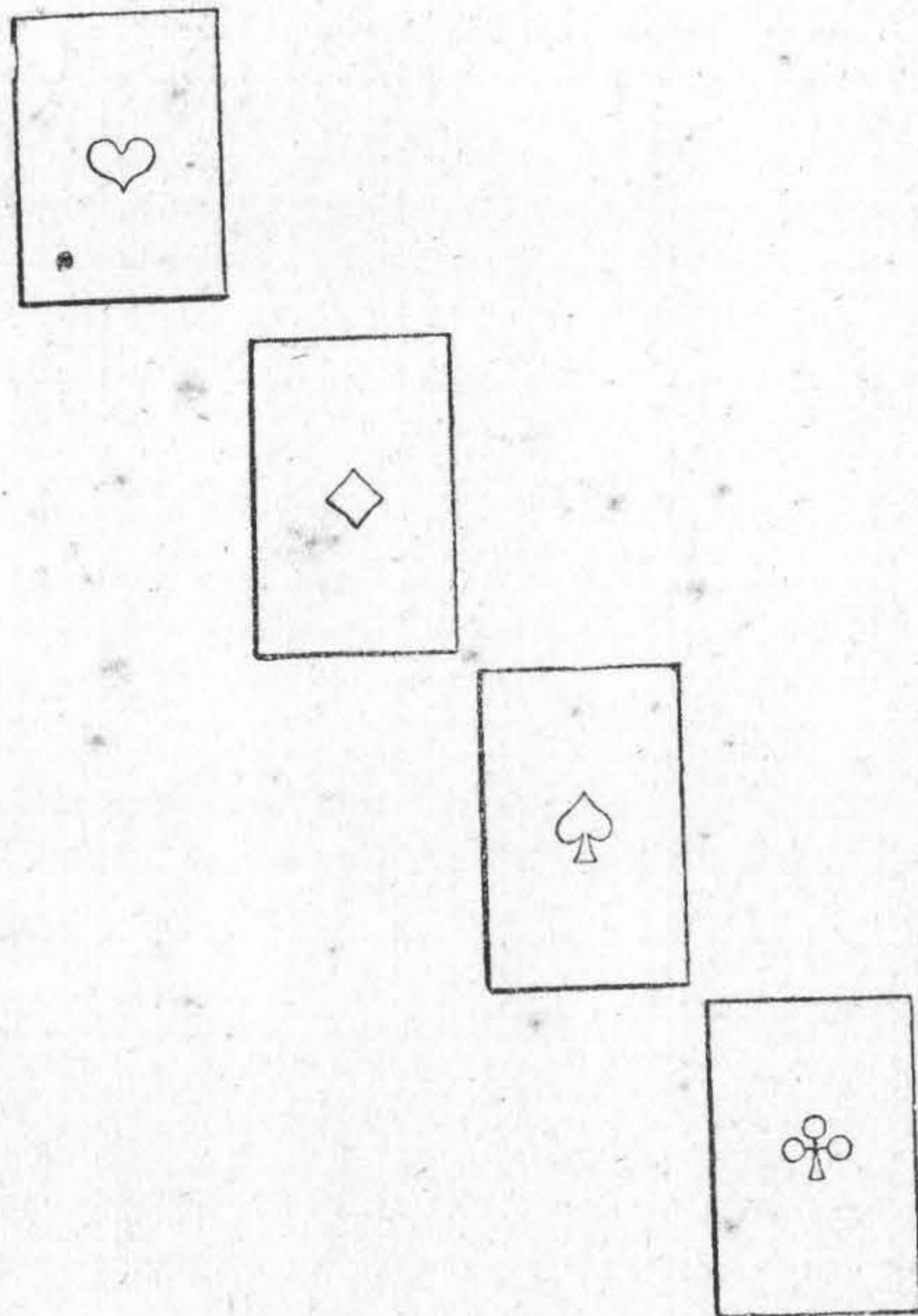


Fig. 42.

Formez ensuite une autre ligne diagonale, mais de droite à gauche, avec les quatre valets, croisant

la première ligne, ce qui vous donnera la figure ci-après :

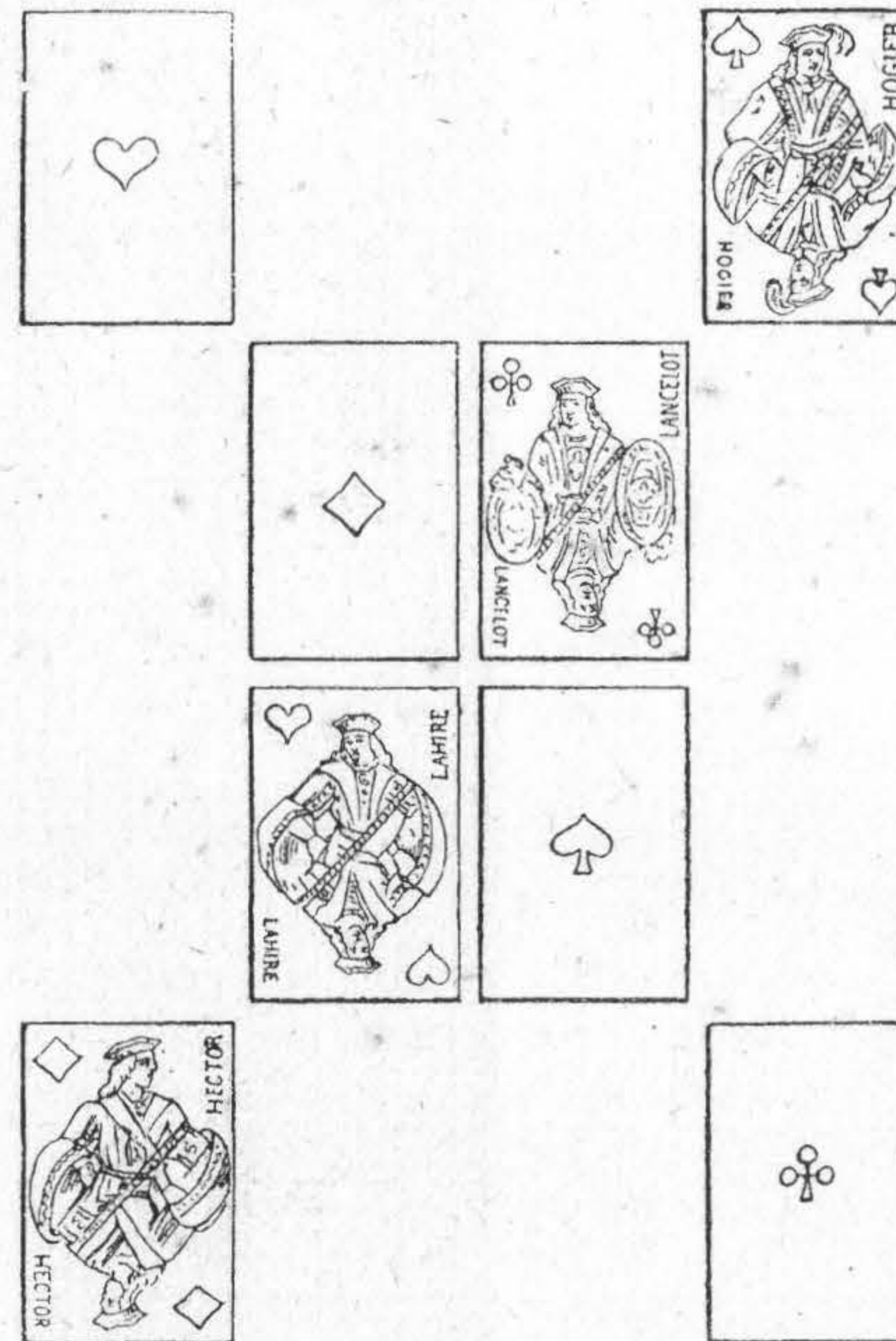


Fig. 43.

Cela fait, mettez un roi et une dame dans chacun des quatre vides qui sont à remplir pour compléter

le carré ou les quatre rangs, dans la figure ci-dessus, en ayant soin de choisir les couleurs et de placer



Fig. 44.

ces cartes, de façon à satisfaire aux conditions indiquées dans le titre de cet article.

Alors vos cartes seront rangées dans l'ordre ci-dessus. (Fig. 44)

Celui qui n'opérera point comme nous venons de l'indiquer, aura de la peine à satisfaire aux conditions sus-indiquées, et, dans tous les cas, il mettra beaucoup de temps pour y arriver.

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

1° Mettez les quatre dames entre les mains de quelqu'un, et reprenez-en deux pour les mettre visiblement une dessus et une dessous ;

2° Après cette première opération, tenez le jeu de cartes dans votre main gauche, en posant votre petit doigt entre les deux moitiés pour vous préparer à faire sauter la coupe ;

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

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

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

6° Priez le spectateur de mettre les deux autres

dames dans le milieu; mais en faisant semblant de partager simplement le jeu en deux parties égales, pour que ces deux dames soient mises entre deux, faites sauter la coupe de manière que les deux mains se trouvent comme dans la fig. 5. Par ce moyen, les deux dames qui, avant la coupe, étaient dessus et dessous, se trouveront déjà au milieu du jeu, et le spectateur, en mettant dans le milieu les deux autres dames, croira les poser loin des deux premières, quoiqu'il les mette toutes ensemble.

Nota. 1° Quand les deux dernières dames ont été placées sur le paquet de la main gauche, il faut, en posant celle de la main droite, mettre aussitôt le petit doigt entre les deux paquets, parce que si quelqu'un des spectateurs avertissait alors le reste de la compagnie que les quatre dames sont déjà ensemble, on lui prouverait le contraire (aux yeux du grand nombre) en faisant sauter la coupe de nouveau pour en faire voir une dessus et une dessous. (Dans ce cas, il y en a trois dessus, mais on n'en montre qu'une.) Après quoi, on ferait encore sauter la coupe pour les mettre toutes quatre dans le milieu comme auparavant.

Nota. 2° Ce tour ne consistant point à deviner des cartes, comme beaucoup d'autres dont nous avons parlé, on ne peut pas se vanter de l'exécuter par la seule subtilité de l'esprit. Le spectateur étant donc déjà persuadé que ce tour doit consister dans

l'adresse des mains, il faut profiter de cette persuasion pour l'attribuer à un trait d'adresse d'autant plus merveilleux qu'il est impossible; il faut dire : *Messieurs, vous voyez évidemment que les quatre dames sont séparées les unes des autres; concevez, s'il est possible, combien il faut être adroit pour faire passer avec les deux du milieu les deux autres qui sont dessus et dessous, et cela d'une seule main et en un clin d'œil*; alors il faut prendre les

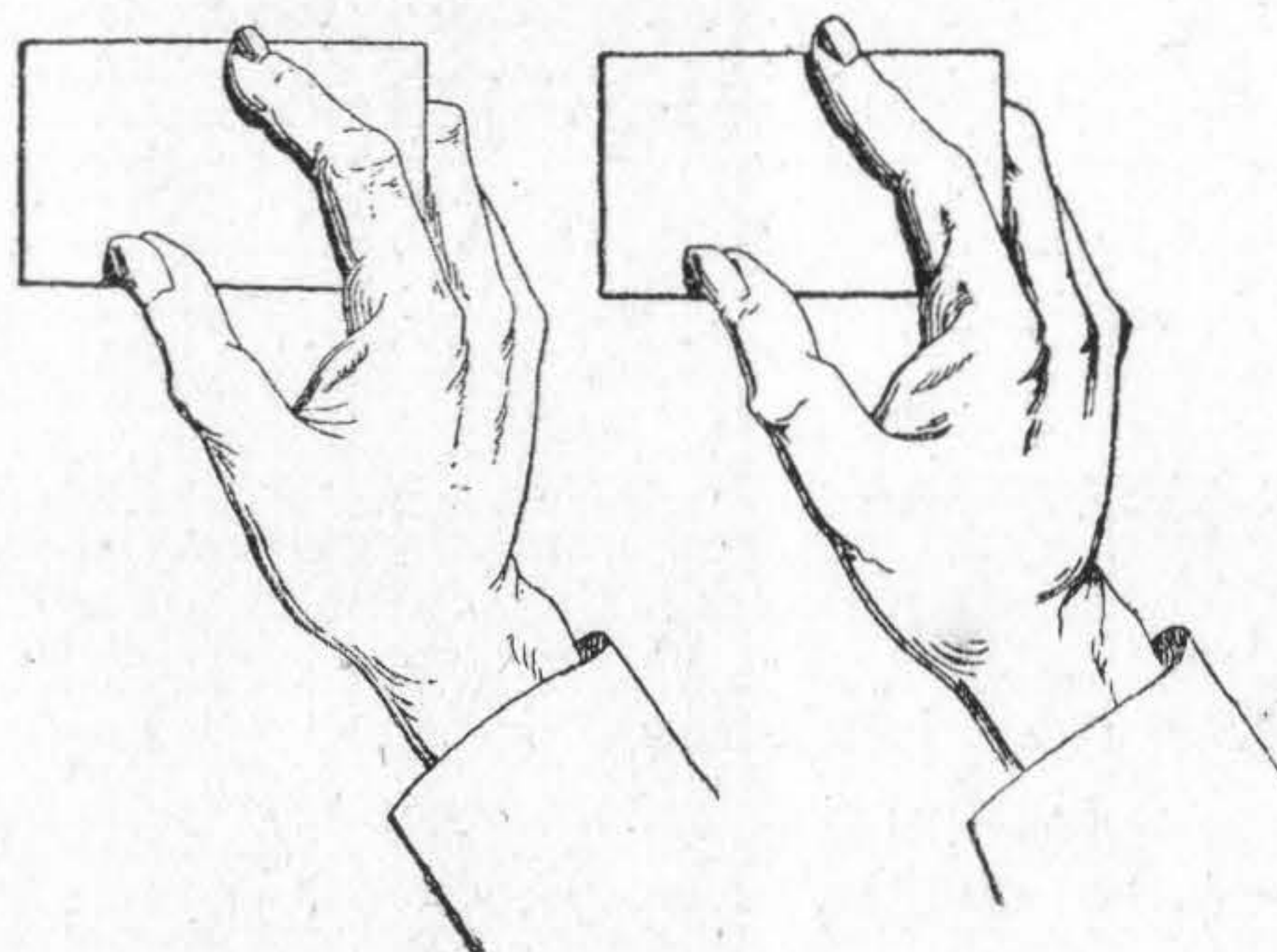


Fig. 45.

cartes de la main droite, comme dans la fig. 45, au point A, et dans l'instant où l'on porte rapidement la main du point A au point B, lever vivement le pouce pour faire craquer les cartes par le coin; le mouvement rapide de la main et le craquement des cartes

trompent en même temps les yeux et les oreilles du spectateur, et quand on lui montre ensuite que les quatre dames sont ensemble, il croit se rappeler l'instant où ces dames se sont réunies; ce qui doit cependant l'étonner, puisque cette réunion est impossible de la manière dont il l'entend.

L'épée à la carte

Vous avez sans doute entendu parler d'un maître d'escrime gascon, qui possédait une épée dont il se servait assez habilement pour ne pas être, sous la plus grande averse, atteint par une seule goutte de pluie. Cette épée, nous l'avons achetée à un autre Gascon, petit-cousin et héritier du célèbre tireur, car nous pensions avec raison que ce devait être une arme magique; nous voulons vous en donner, tout de suite, une preuve incontestable, non pas, cependant, en nous escrimant contre des gouttes de pluie, de peur que vous ne disiez ensuite que nous avons donné un coup d'épée dans l'eau.

Tirez, je vous prie, une carte de ce jeu... Bon! Montrez-la, s'il vous plaît, à vos voisins pendant que je vais prendre l'épée du Gascon... Me voici flamberge au vent... Soyez tranquille, si je transperce quelqu'un, ce ne sera qu'un personnage de carte... Essayons. Remettez dans le jeu celle que vous en avez tirée... Battez-le, si vous voulez... Au lieu de

me rendre le paquet de la main à la main, jetez-le en l'air, au-dessus de ma tête, quand j'aurai

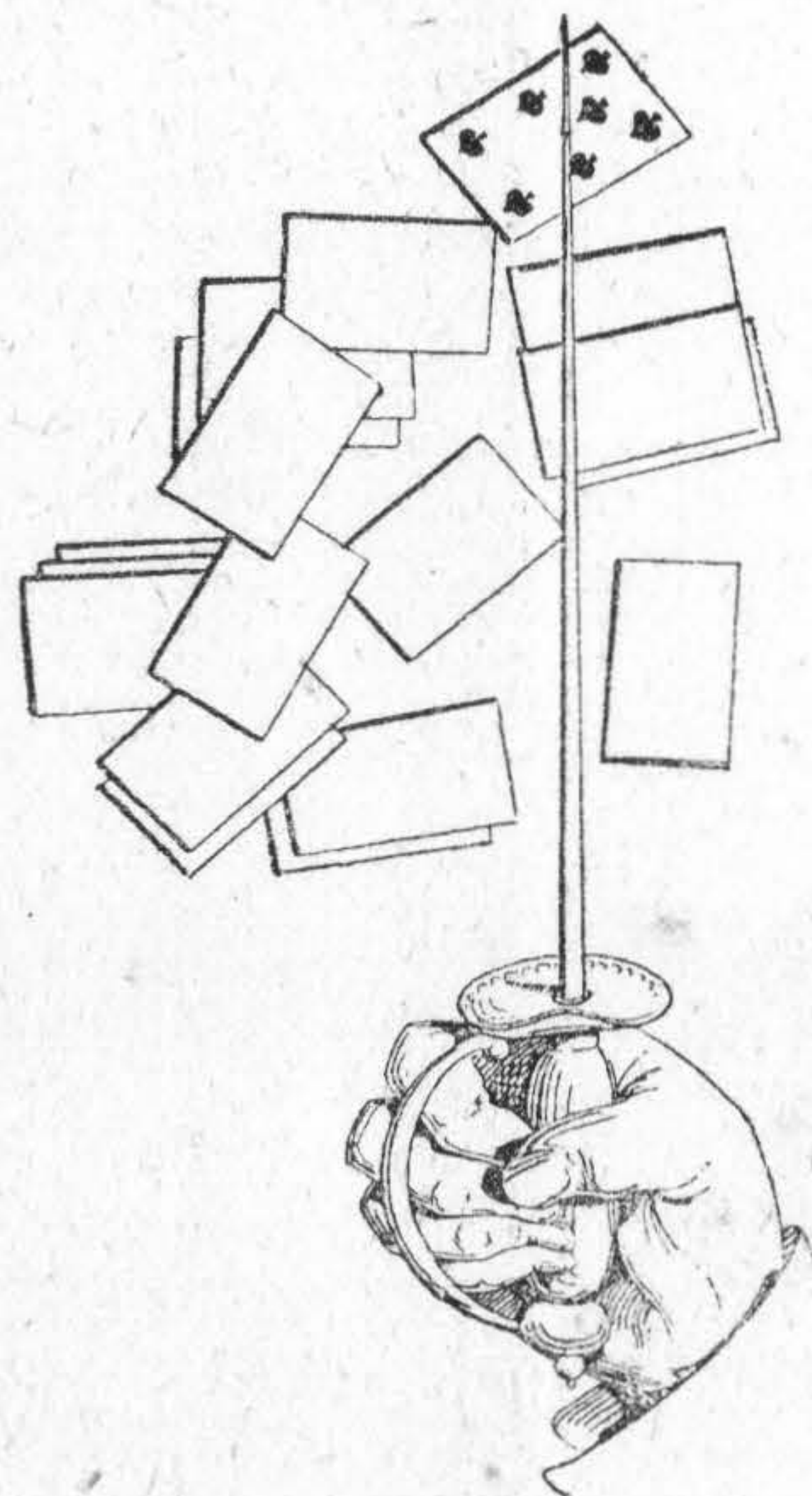


Fig. 46.

compté jusqu'à trois... Je commence : une, deux, trois...

Bien touché!... car d'un coup de mon épée je

viens d'embrocher le sept de pique, au milieu de cette véritable averse de cartes.

Serait-ce la carte que vous avez tirée?. C'est bien elle!... Je vous le demande : qui pourrait se flatter d'être aussi adroit avec une épée ordinaire?

Personne assurément. Aussi l'arme que nous avons employée a-t-elle quelque chose de plus que les autres. Ce quelque chose est un barillet¹ adapté à la poignée de l'épée et recouvert d'une plaque carrée de la grandeur d'une carte, petit appareil que la main cache aisément. Un fil très fort est enroulé sur le ressort du barillet et tiré par l'un des bouts jusqu'à la pointe un peu arrondie de l'épée, où il passe dans un petit trou, qui, malgré la tension forcée du ressort, l'empêche de retourner en arrière; ajoutons qu'au bout du fil est attachée la pointe (longue de deux centimètres environ) d'une épée. Avant de faire le tour, on fixe une carte à cette extrémité du cordon au-dessous de la pointe dont nous venons de parler; puis on le fait, en tirant sur le ressort, et, du côté opposé à celui où il se déroule, descendre jusqu'à la poignée de l'arme; là, on place la carte sur le carré du barillet et on l'y maintient avec le pouce, jusqu'au moment où l'on feint de donner un coup d'épée dans le jeu lancé par le spectateur. On n'a plus alors qu'à laisser partir le bout

1. Ce barillet est un tambour plus ou moins plat, renfermant un ressort en spirale.

de fil, qui retourne on ne peut plus rapidement à l'extrémité de l'épée, où il est obligé de s'arrêter avec la carte qui semble avoir été piquée parmi celles qu'on vient de jeter en l'air.

Pour que cette carte soit bien la même que celle qui a été tirée, on l'a, je suppose, fait prendre dans un jeu entièrement composé de sept de pique, et dont on a fait le change immédiatement, afin d'éviter que les spectateurs ne remarquent cette dernière et indispensable supercherie.

Le bouquet de cartes.

La floraison des cartes est peut-être, parmi les nouveaux tours, un des plus gracieux que l'on doive à la magie blanche. Il nous donnera d'ailleurs l'occasion de vous faire admirer une pièce mécanique des mieux et des plus heureusement imaginées.

C'est un arbuste couvert de feuilles et plongeant ses racines dans une caisse élégante.

Le magicien le fait placer sur sa table, prie plusieurs personnes de tirer douze cartes d'un jeu; puis quand les cartes sont bien connues des spectateurs, chacun pose la sienne sur un plat où on les brûle toutes immédiatement. Leur cendre est alors semée autour de l'arbuste au sommet duquel on en voit six, tout d'abord, s'épanouir comme des fleurs;

puis une seconde floraison faire apparaître les six autres à la place des premières.

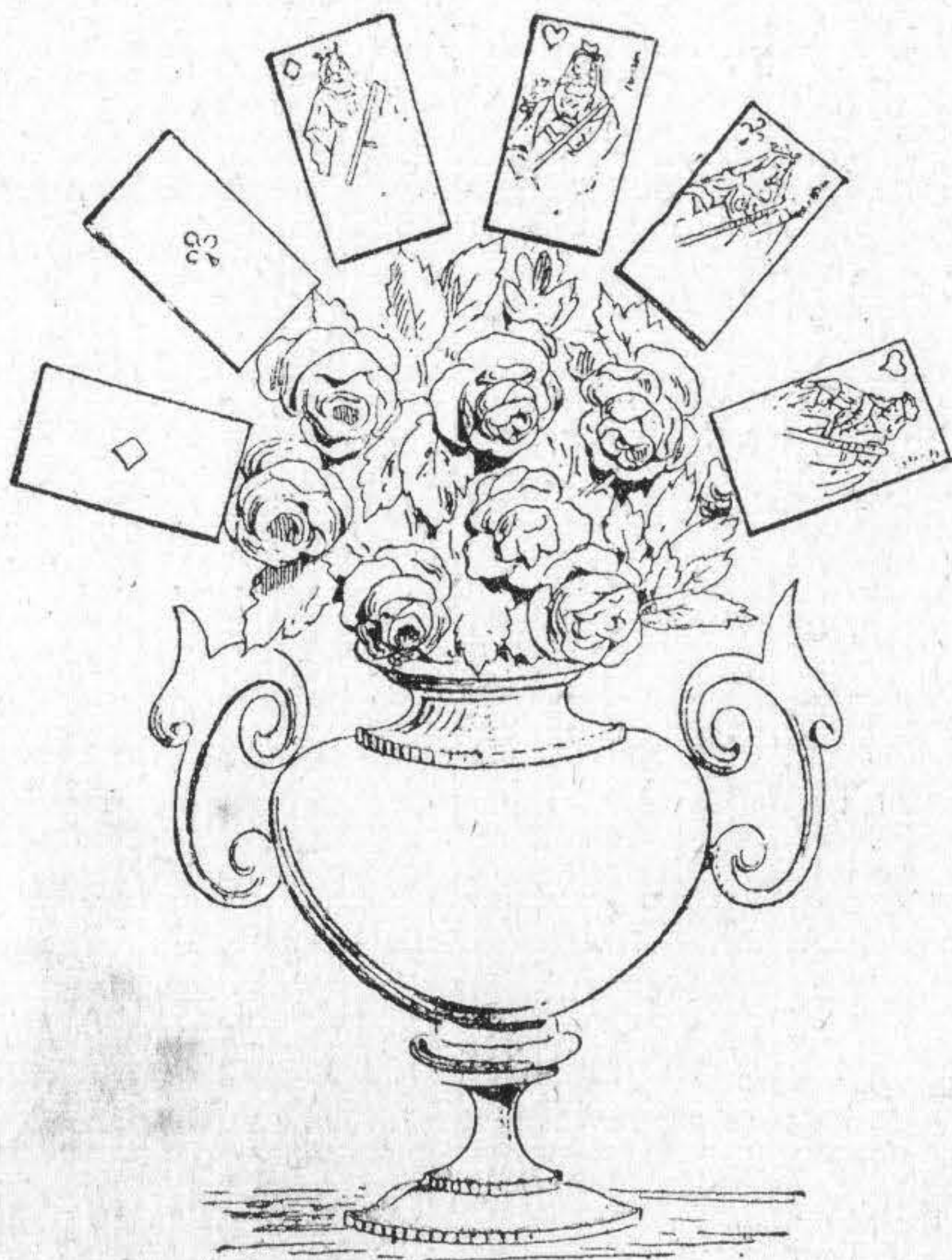


Fig. 47.

Avant tout, disons que le magicien a dû faire tirer des cartes *forcées*.

Passons maintenant derrière le rideau pour y apprendre le secret de l'arbuste mystérieux. En soule-

vant un peu le pied de la caisse, nous voyons qu'elle a été placée sur une triple pédale; la première a fait

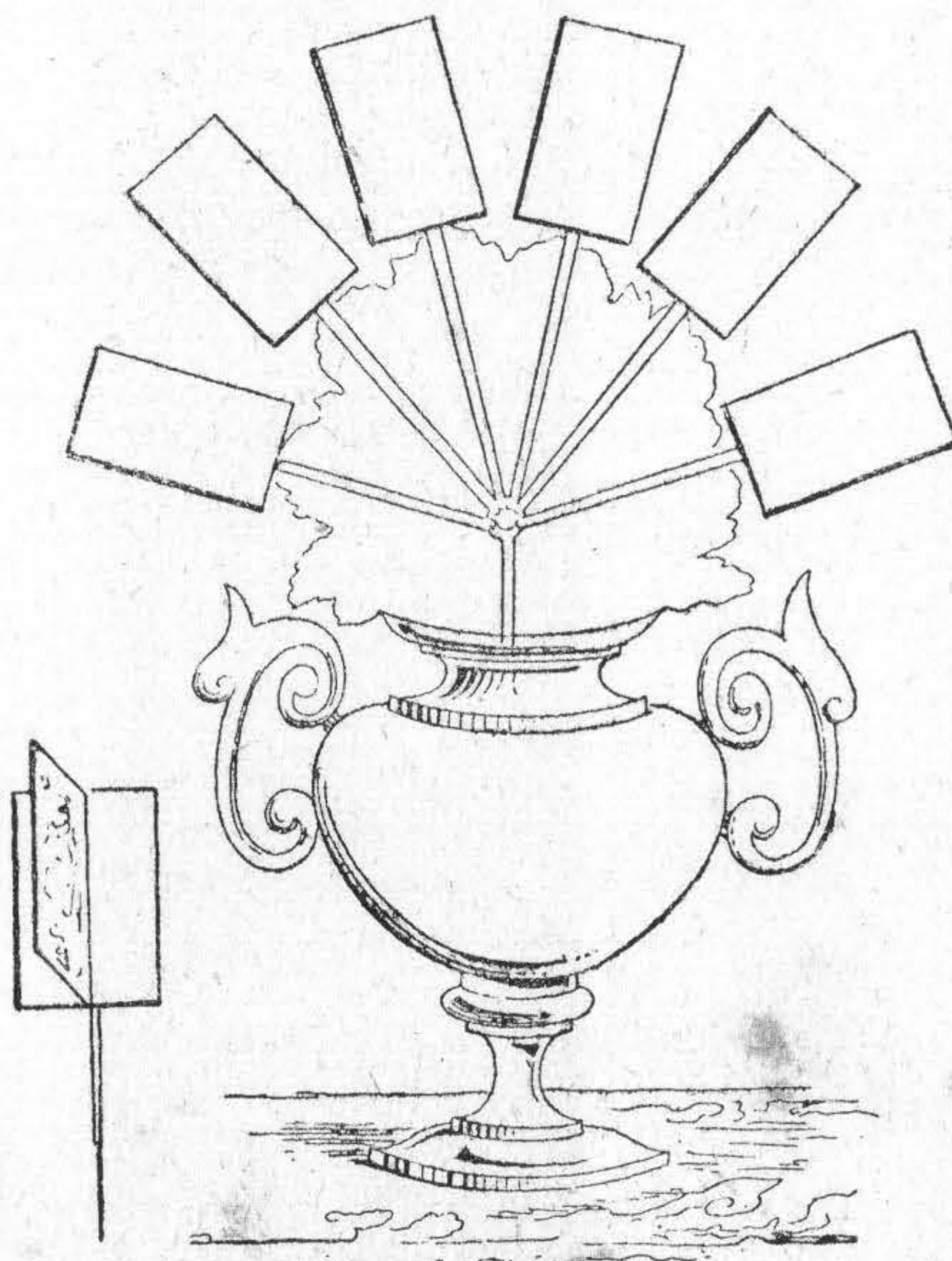


Fig. 48.

monter jusqu'aux trois quarts environ de l'arbuste une tige que le tronc et le feuillage ont empêché d'apercevoir. Cette tige se compose de six palettes

fermées, tenues comme les branches d'un éventail et au bout de chacune desquelles se trouve un petit appareil présentant, chacun, une des six cartes forcées que le magicien a données à prendre. Lorsque la tige est arrivée au point que nous venons d'indiquer, une seconde pédale fait écarter les branches de notre éventail, lui imprime un second mouvement ascensionnel, et les cartes viennent couronner le feuillage de l'arbre.

Mais il n'a fleuri que six cartes sur douze, et six spectateurs demandent à voir les leurs. La troisième pédale va donner à tous une entière satisfaction. Au milieu de chacun des petits appareils placés au bout des palettes, est posé, sur une charnière, un éventail qui peut aller de droite à gauche, comme ferait le feuillet d'un livre tout grand ouvert. Or, au recto et au verso de ce feuillet, sont deux moitiés de cartes dont les moitiés correspondantes se trouvent sur la plaque où il est fixé; de sorte qu'en le faisant passer d'un côté à l'autre, on ferme, en quelque sorte, ici, un livre qui dérobe aux yeux la première carte, et là, on en ouvre un second qui en laisse voir une nouvelle. Telles sont les fonctions de la troisième pédale.

Le plateau aux cartes.

Mise au milieu des cartes avec un jeu de piquet

pour berceau, la magie blanche les associe souvent encore à ses merveilleuses expériences.

Suivons-la dans ses charmants caprices et faisons tirer deux cartes forcées. Un des spectateurs a pris l'as de cœur, un autre la dame de pique. Nous emportons les deux cartes et les posons, la dame de

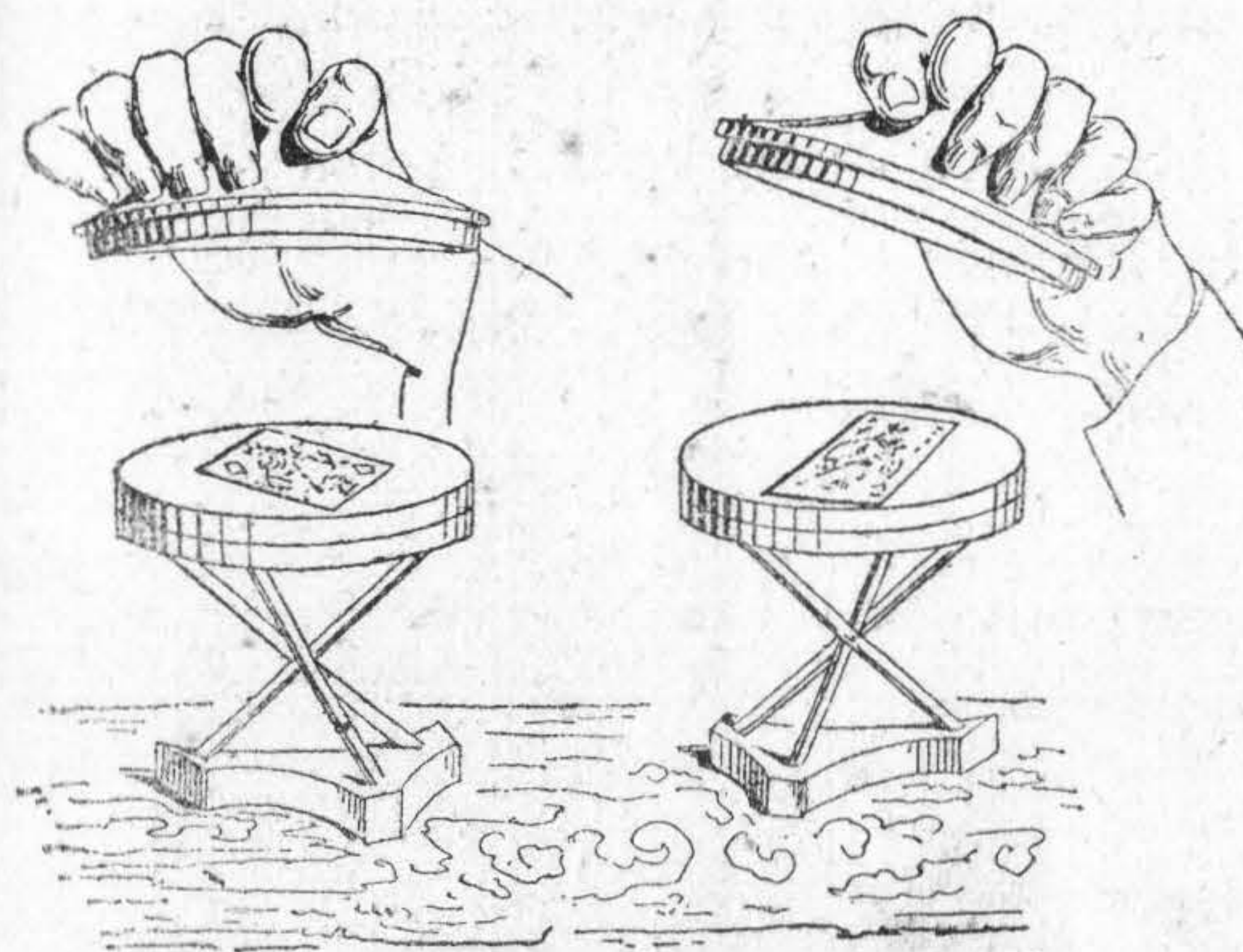


Fig. 49.

poque à gauche, l'as de cœur à droite, chacune sur une petite table ronde à trois pieds.

Après avoir montré plusieurs fois que les cartes sont bien à la place indiquée, nous couvrons en même temps nos tables d'une cloche de fer-blanc en annonçant que la dame de pique va passer invisible-

ment de gauche à droite et l'as de cœur de droite à gauche. Les cloches, immédiatement levées, laissent voir, en effet, la première de ces cartes à la place de la seconde, et celle-ci à l'endroit où était celle-là.

Un magicien seul, si d'ailleurs il ne connaissait pas ce joli tour de passe-passe, pourrait deviner que les tables, si minces en apparence, ont cependant un double plateau; que, sous le premier de ces petits plats, entièrement détaché de la machine et un peu

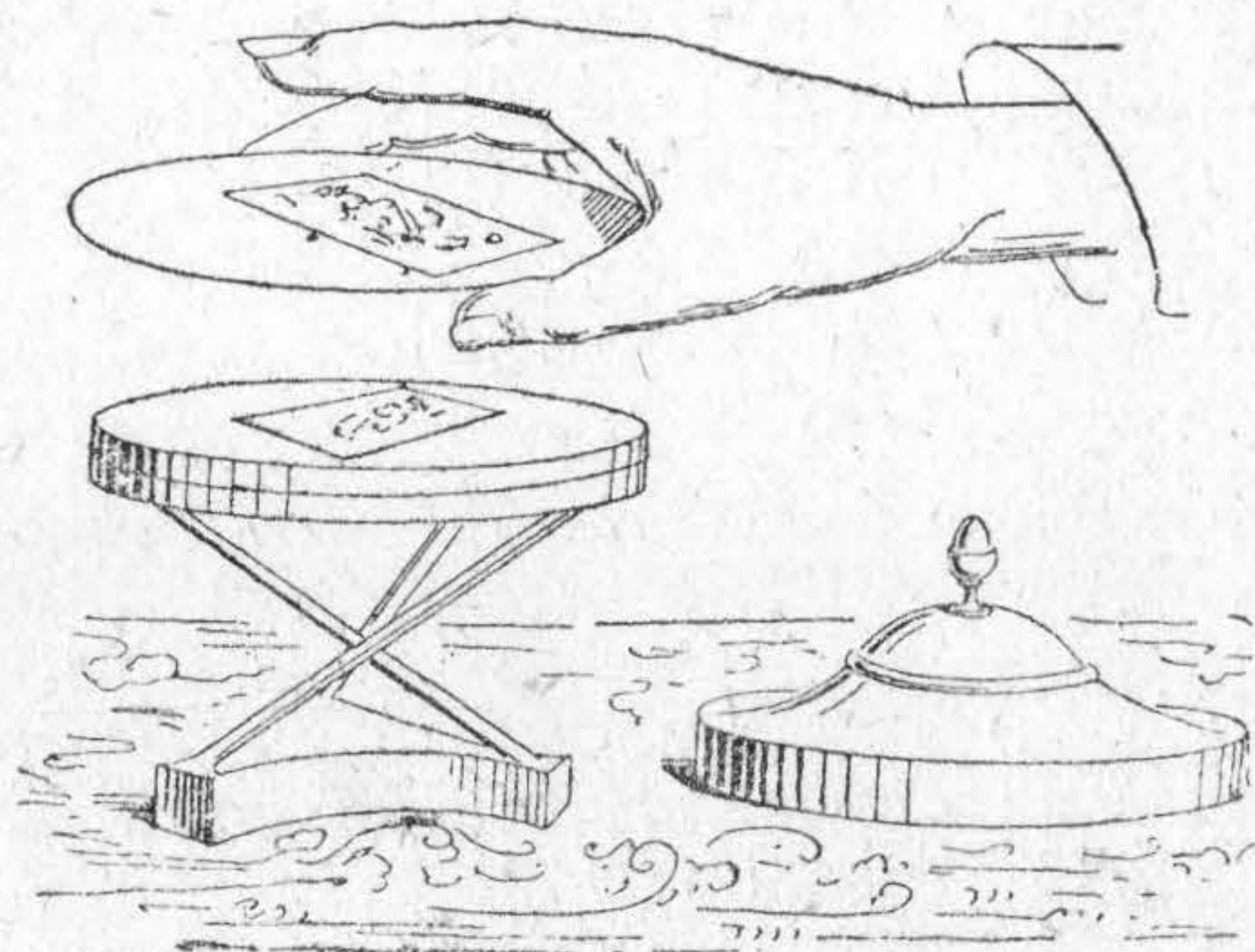


Fig. 50.

plus grand que le plateau véritable, nous avons mis les cartes destinées à se substituer à celles que nous faisons prendre comme au hasard; deviner enfin que les cloches serrant dans leurs parois les pla-

teaux supérieurs, les avaient enlevés avec les cartes que nous y avions ostensiblement posées. Comme vous devez être, à l'heure qu'il est, passé magicien, nous vous laissons le plaisir de deviner tout cela.

Prouver combien il est imprudent de jouer de l'argent à la triomphe avec des personnes dont la probité est équivoque

1° En finissant le tour que nous avons déjà expliqué, il faut chercher les quatre rois dans le milieu, en feuilletant les cartes bien doucement, pour ne faire soupçonner aucun escamotage; mais aussitôt qu'on les a trouvés (en regardant les cartes par la figure), il faut, en renversant les cartes, faire passer lestement ces rois sur le jeu, les enlever ensuite, et donner les autres cartes à mêler, sans annoncer ce qu'on veut faire;

2° Le jeu ayant été mêlé, coupé et mis sur le bord de la table, posez-y, en le prenant, les quatre rois retenus, et faites sauter la coupe pour les faire passer dans le milieu, où vous aurez soin de tenir votre petit doigt (voyez fig. 1°);

3° Proposez à quelqu'un de jouer à la triomphe et donnez aussitôt deux cartes pour lui, deux pour vous et trois autres pour lui;

4° Dans ce moment, faites passer les rois par-dessus, en disant : *C'est en vain, messieurs, qu'on mêle les cartes quand on joue avec moi, car je me*

donne toujours trois rois et je tourne le quatrième ;

5° Achevez de donner, faites voir vos rois, et si quelqu'un vous fait observer que votre adversaire pourrait avoir plus beau jeu que vous par les atouts, dites que vous donnez seulement ceci comme un exemple, pour prouver que vous pouvez vous donner toutes les cartes que vous avez en vue.

Faire une pareille démonstration en se donnant brelan de rois.

1° Après avoir enlevé les rois, fait mêler le reste du jeu, et posé les cartes enlevées comme dans le tour précédent, faites passer deux rois dessous, en laissant les deux autres dessus ;

2° Prenez la moitié supérieure des cartes dans la main droite, en laissant l'autre moitié dans la gauche ;

3° Faites glisser sur le paquet de la droite trois cartes, que vous prendrez une à une sur le paquet de la gauche, en les comptant bien attentivement, quoique vous fassiez semblant de les feuilleter au hasard ;

4° Réunissez les deux paquets en un (en posant celui de la main droite sur celui de la gauche), et prenez aussitôt un des deux rois qui sont dessous pour le faire passer dessus ;

5° Partagez, comme auparavant, le jeu en deux

moitiés, pour faire glisser sur le paquet de la droite trois autres cartes de la gauche ;

6° Réunissez, comme auparavant, les deux paquets en un, pour prendre le roi qui reste dessous et le faire passer par-dessus ;

7° Prenez encore trois cartes du milieu pour les mettre dessus ;

8° Ces sept premières opérations étant faites avec facilité et rapidité pour que vous paraissiez mêler les cartes, au lieu de paraître les arranger, il faut achever de dérouter le spectateur, et dire en faisant les trois faux mélanges qui laissent le jeu tel qu'il est : *Voilà, messieurs, comment je mêle les cartes quand je veux avoir un brelan ;*

9° Quand vous aurez mêlé ainsi pendant quelques secondes, dites à la compagnie : *Messieurs, voulez-vous que je continue de mêler, ou que je laisse les cartes telles qu'elles sont ? Dans tous les cas, je gagnerai au brelan.* Quelque parti qu'on prenne, vous serez sûr de gagner, puisque les cartes ont déjà l'arrangement nécessaire pour cela, et qu'elles ne le perdent point par vos mélanges ;

10° Quand on aura coupé, faites sauter la coupe, et donnez les cartes une à une selon les lois du brelan, et comme s'il y avait trois joueurs avec vous quatrième : on sera sûrement étonné de vous voir un brelan carré ;

11° Si quelqu'un vous dit que cela ne suffit pas

toujours pour être sûr de gagner, et qu'il faudrait donner un autre brelan à votre adversaire, répondez que, puisque vous gardez pour vous les meilleures cartes, vous êtes bien le maître de donner les mauvaises à votre gré; mais ne portez pas plus loin votre démonstration, qui pourrait devenir insipide et peut-être dangereuse, en satisfaisant un peu trop la curiosité.

Deviner la carte pensée.

1° Éparpillez les cartes dans la main droite, comme dans la fig. 51, de manière qu'en les montrant au spectateur, elles paraissent comme dans la fig. 52, c'est-à-dire que toutes les cartes doivent être cachées les unes par les autres, excepté le roi de pique qu'on doit bien voir par la tête, sans que les doigts ou les autres cartes y mettent aucun obstacle;

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

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

4° Dites à celui qui a pensé une carte que celle qu'il a eu dans l'idée est actuellement sur la table, et priez-le de la nommer;

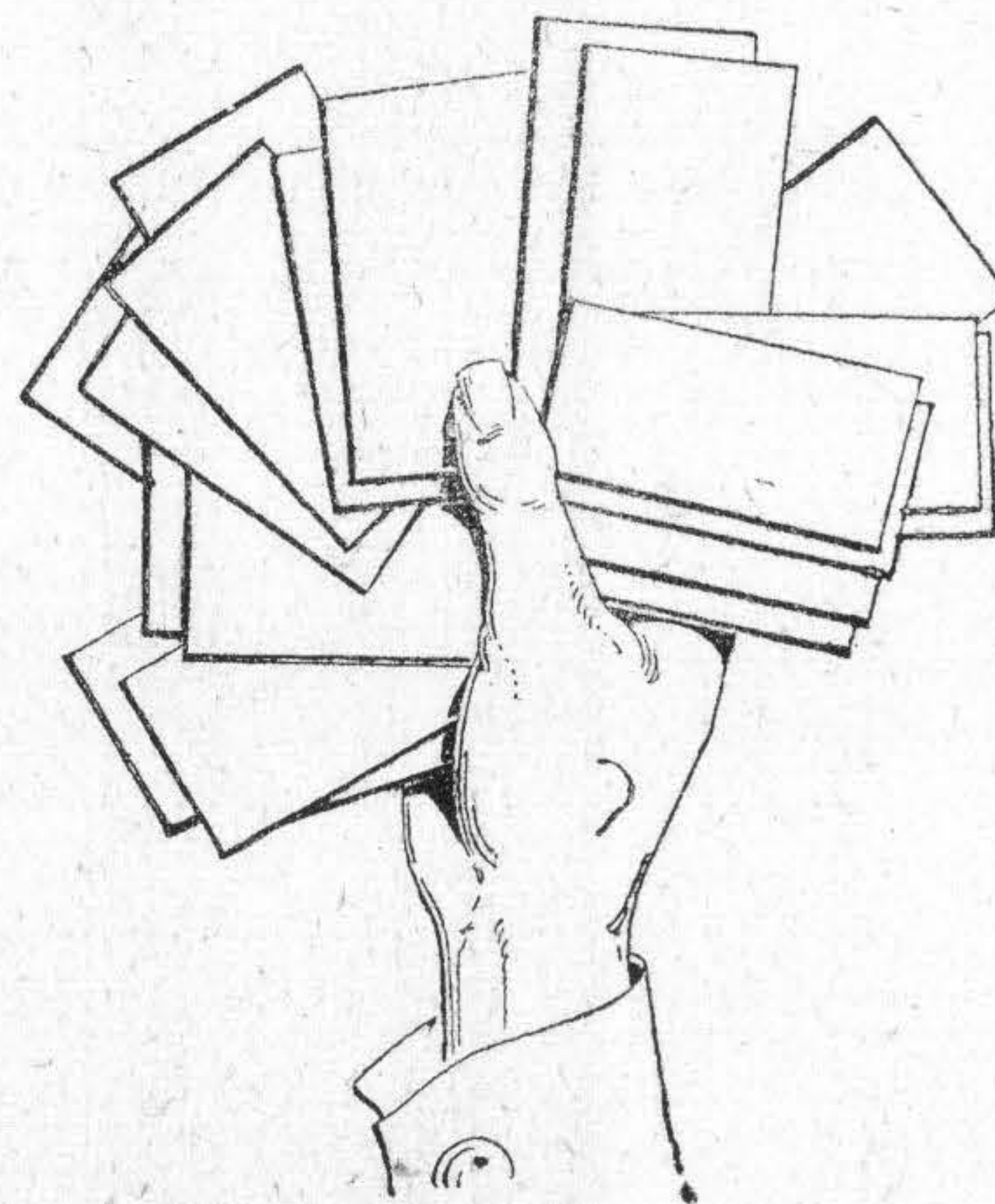


Fig. 51.

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

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

7° En lui disant (sous diverses expressions pour

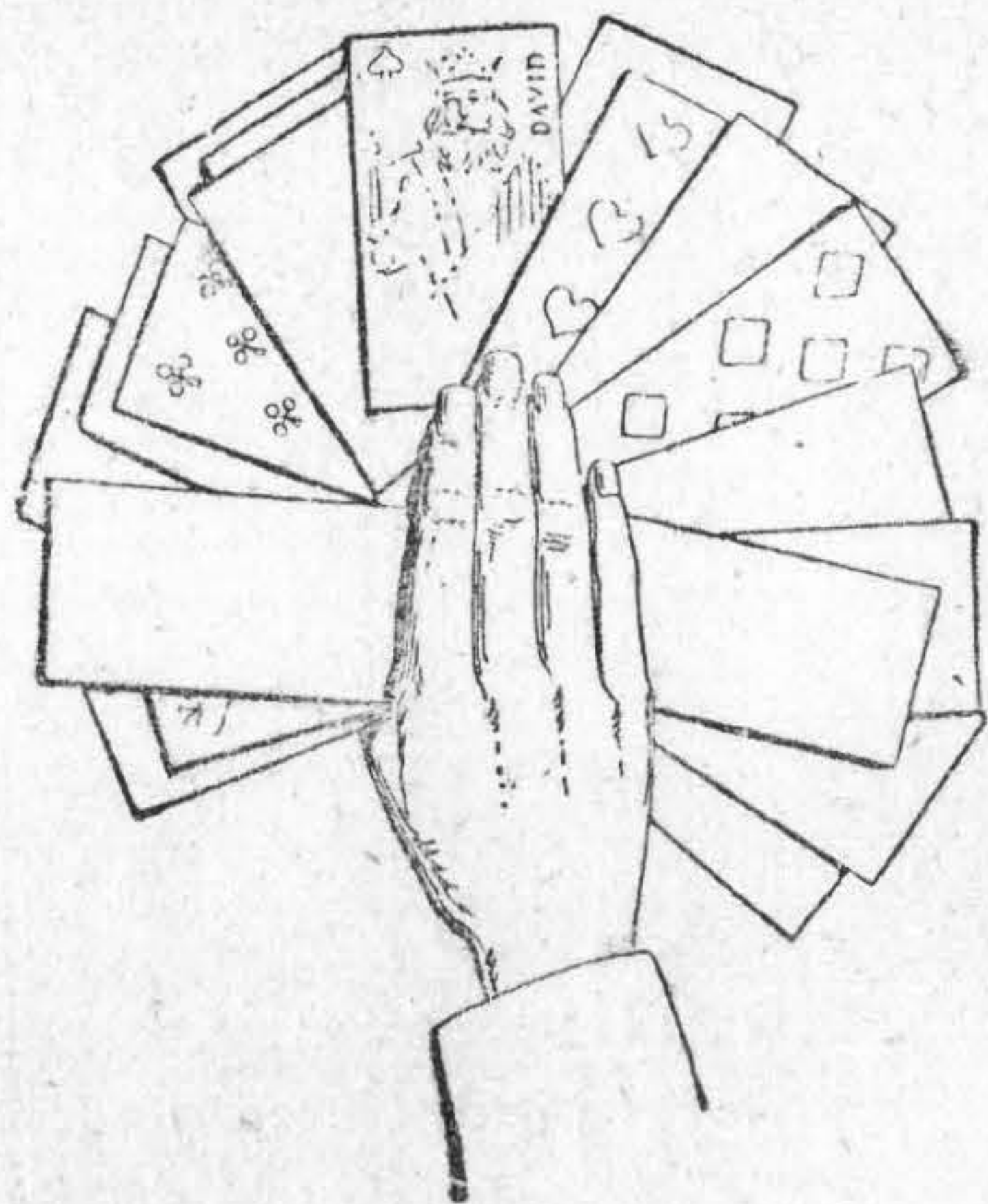


Fig. 52.

gagner du temps) qu'il a pensé une autre carte, feuilletez rapidement le jeu, comme par distraction, jusqu'à ce que vous ayez trouvé la carte qu'il vient de nommer (le roi de carreau);

8° Mettez cette carte sur le jeu, et employez aus-

sitôt (en tâchant toujours de paraître distrait) le premier des quatre faux mélanges, pour faire croire que vous n'avez aucune carte en vue;

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

10° Prenez le jeu de la main gauche, et le roi de pique de la main droite, et dites, en filant la carte, c'est-à-dire en substituant le roi de carreau au roi de pique : « Que faudrait-il, messieurs, pour que mon tour ne fût pas manqué? quelle carte devrais-je avoir dans ma main droite? » On ne manquera pas de nommer le roi de carreau, et vous saisirez l'instant où on le nommera pour le retourner.

Nota. 1° Ce tour produit toujours le même effet, quand il est bien exécuté, soit que le spectateur pense bonnement le roi de pique qu'on lui a montré, soit que, par raffinement, il pense une autre carte.

Nota. 2° On peut faire penser une carte forcée sans employer le moyen dont nous avons parlé au commencement de cette section; pour cela, il faut faire passer plusieurs cartes sous les yeux du spectateur, en les feuilletter avec assez de rapidité pour qu'il en voie confusément la couleur, sans pouvoir en distinguer la valeur et la figure: prenez pour cet effet le jeu dans votre main gauche, et faites passer les cartes supérieures dans votre

droite, en ne les regardant vous-même que par derrière pour en montrer la figure aux spectateurs; de manière que celle que vous montrez à chaque instant couvre celle que vous montriez un instant auparavant, jusqu'à ce que vous soyez parvenu à la dixième. (Je suppose que c'est la dixième que vous voulez faire penser, que vous la connaissez d'avance et que vous l'avez mise secrètement au rang qu'elle occupe.) Cette carte doit être tranchante et remarquable, telle que le roi de cœur et la dame de trèfle. Il faut la laisser un peu plus longtemps que les autres sous les yeux du spectateur, en décrivant toutefois un demi-cercle sans affectation, et pendant ce temps-là, vous devez avoir vos yeux sur les siens, pour savoir s'il prête son attention : quand le spectateur regarde ainsi toutes les cartes jusqu'à la fin, vous pouvez être assuré qu'il a pensé la dernière, et qu'il ne soupçonne même pas que vous la connaissez, parce que vous avez montré les cartes en ne les regardant vous-même que par derrière, et qu'il ignore que vous les ayez comptées, etc. Je dis qu'il ignore, parce que je suppose que, pour faire penser une carte, vous vous adressez à un homme qui n'est point expert dans l'art de faire les tours; ce dont vous pouvez être bien assuré par l'admiration qu'il a témoignée dans les tours précédents. Au reste, quand on ne peut pas réussir par ce moyen à faire

penser une telle carte, parce que le spectateur en pense quelquefois une sans regarder celle qu'on lui montre, on a toujours, comme nous l'avons dit, la ressource de la carte filée qui produit presque le même effet.

Faire changer un roi de cœur en as de pique et un as de pique en roi de cœur.

1° Préparez d'avance deux rois de cœur, derrière lesquels vous dessinerez, avec de l'encre bien noire, deux as de pique. Il est évident que ces deux cartes paraîtront as de pique ou rois de cœur, selon le côté que vous ferez apercevoir.

2° Mettez ces deux cartes dans un jeu, d'où vous les prendrez au besoin, comme si c'étaient des cartes ordinaires. Commencez le tour en les tenant une dans chaque main, et en montrant seulement le roi d'un côté et l'as de l'autre.

3° Étendez vos bras et tendez-les bien immobiles vers les deux extrémités opposées de la même table, pour faire voir que vos deux mains ne se rapprochent pas l'une de l'autre, et priez un des spectateurs de couvrir avec deux chapeaux vos deux mains et les deux cartes que vous tenez.

4° Aussitôt que les chapeaux seront sur vos mains, retournez les cartes, pour que le roi de cœur paraisse as de pique, et *vice versa*, et laissez-

les sur la table, en ôtant vous-même les deux chapeaux.

5° Reprenez-les un instant après avoir fait semblant de les mêler dans un jeu, et pour les enlever réellement et les mettre dans votre poche, en laissant le jeu négligemment sur la table; il faudra ou qu'on admire votre tour sans proposer aucune objection, ou qu'on soupçonne que vous avez employé des cartes préparées; mais celui qui formera un tel soupçon sera bientôt obligé de se rétracter, lorsque visitant le jeu il n'y trouvera qu'un roi de cœur et un as de pique faits comme à l'ordinaire.

Nota. Ce tour concourt à faire croire aux spectateurs qu'on a également changé des cartes dans les tours précédents sans rapprocher les mains l'une de l'autre, et sans *filer la carte*.

Nommer quelle est la carte qu'une personne a tirée d'un jeu.

On fera tirer adroitement à une personne une carte plus large que les autres, qu'on aura mise dans le jeu, et que l'on connaît; on lui donnera le jeu à mêler après qu'elle y aura mis elle-même sa carte, et on lui proposera de nommer sa carte, ou de la couper, et, selon sa réponse, on agira en conséquence; on peut aussi lui dire de mettre le jeu dans sa poche, et qu'on en tirera la carte qu'elle a choisie;

ce qui sera facile, puisqu'on pourra la distinguer au tact.

Nota. Si la personne tirait une autre carte, on ferait alors la récréation qui suit.

Trouver dans le jeu, et au travers d'un mouchoir, une carte quelconque qu'une personne a tirée d'un jeu.

Donnez à tirer une carte dans un jeu, et partageant le jeu en deux, dites à la personne qui l'a choisie de la mettre au milieu du jeu, faites sauter la coupe à cet endroit, et cette carte se trouvera la première au-dessus du jeu; mettez-le alors sur la table, couvrez-le d'un mouchoir un peu fin, et prenez cette première carte à travers le mouchoir, en faisant mine de la chercher dans tout le jeu. Renversez ce mouchoir et faites voir que cette carte est celle qui a été tirée.

Trouver dans un jeu mis dans la poche plusieurs cartes que différentes personnes ont librement choisies.

Faites tirer à différentes personnes telle carte que chacune d'elles voudra, et partageant ensuite le jeu en deux parties, faites-y remettre ces deux

1. On entend ici par partager le jeu, lever avec la main droite une partie du jeu qu'on tient dans la main gauche, en observant la position des mains et des doigts indiqués pour faire sauter la coupe.

cartes, et souvenez-vous à qui appartient celle qui a été mise au-dessus de l'autre; faites passer la coupe à l'endroit où vous les avez fait placer, afin de les faire venir par ce moyen au-dessus du jeu. Mêlez-les sans déranger ces deux premières cartes de leur situation, et dites à une personne de les mettre dans sa poche; proposez ensuite d'en tirer celle des deux cartes qu'on voudra choisir; ce que vous ferez en tirant l'une ou l'autre de celles qui se trouveront au-dessus du jeu; tirez ensuite celle de la seconde personne.

Les quatre rois inséparables.

Mettez les quatre rois sous le jeu, et glissez avec adresse deux cartes quelconques au-dessous; alors retirez ces cartes comme si elles étaient des rois, et placez-les indifféremment dans le jeu; placez un roi dessus, et coupez: nécessairement les quatre rois se trouveront ensemble. On rend également indivisibles les quatre dames, les quatre as, etc.

Faire passer dans un chapeau une carte qu'en aura fait prendre et mêler dans le jeu

Ce petit tour ressemble beaucoup au précédent. Vous opérez de même jusqu'à l'enlèvement de la carte inclusivement. Mais, au lieu de faire jeter le

jeu en l'air pour rattraper la carte, vous empruntez un chapeau. Pour ne pas paraître gêné, vous prenez le chapeau de la main qui est libre, et le reprenez de suite de l'autre main en y jetant la carte que vous avez enlevée. Vous le changez encore de main, en priant la personne qui tient le jeu de le mettre sous le chapeau et tout contre. Vous donnez un coup de doigt sur le jeu, en disant que ce coup a la vertu de faire sortir la carte et de la faire entrer dans le chapeau. Vous faites voir qu'elle est arrivée.

Nota. Il ne faut pas croire que les différents changements de mains, que j'ai recommandés pour prendre le chapeau, soient inutiles; on verra, au contraire, qu'ils sont indispensables, pour ne pas paraître gauche dans ses mouvements. On sentira, par la pratique, que le geste entre pour beaucoup dans l'art de faire des tours.

L'hôtesse des buveurs.

Trois valets entrant au cabaret, s'enivrent et complotent de s'enfuir sans payer, lorsque la dame ou l'hôtesse descendra à la cave. Pendant son absence, on place un des valets sur le jeu, et un autre dessous, et le troisième au milieu; l'hôtesse se dispose à courir après; on la met sur le jeu; on coupe, et

l'hôtesse se trouve avec les trois valets, parce qu'avant de faire l'expérience, le quatrième valet a été placé secrètement sur le jeu.

Nommer toutes les cartes d'un jeu de piquet sans les voir, quoi que le jeu ait été coupé plusieurs fois

Dans l'arrangement des cartes, suivez cet ordre : as, dix, neuf, roi, valet, huit, dame, il restera quatre sept, que vous arrangerez ainsi : pique, trèfle, carreau.

Faites couper le jeu une ou plusieurs fois, en remarquant la carte de dessous ; vous rétablissez dans votre imagination l'ordre et le rapport qui ont été rompus par la coupe, et sachant quelle est la carte qui doit être sur le jeu, d'après celle-là vous nommez toutes les autres.

La promenade des dames

Étalez sur la table un jeu de trente-deux cartes ; relevez-les dans cet ordre : dame, valet, as, trèfle, pique, cœur, carreau, roi, et ainsi jusqu'à la fin ; formez ensuite huit tas successifs, un, deux, trois, quatre, cinq, six, sept, huit, et posez la neuvième carte sur le premier tas, et successivement ; ces tas ont chacun quatre cartes pareilles : vous les retournez ensuite l'un après l'autre, en commençant

par le premier ; et vous adaptez aux figures que vous découvrirez quelque discours qui y soit analogue, tel que celui-ci : « Quatre dames voulant aller à la promenade (premier paquet) dirent à leurs valets (deuxième paquet) de préparer quatre ânes (troisième paquet) ; ces animaux entêtés se jetèrent dans un champ de trèfles (quatrième paquet) à travers les épines (cinquième paquet). Elles avaient fort à cœur (sixième paquet) de se ranger en carré dans le chemin (septième paquet), quand quatre gardes champêtres arrivèrent (huitième paquet). »

Deviner plusieurs cartes que deux personnes ont prises dans un jeu.

On dispose les cartes en deux parties, qu'on sépare l'une de l'autre par une carte longue. La première contient la quinte du roi de trèfle et celle de pique, les quatre huit, le dix de carreau et celui de cœur.

La seconde contient les deux quatrièmes majeures en carreau et cœur, les quatre sept et les quatre neuf^f.

On bat le jeu, ayant attention à ne pas mêler celles du premier tas, dont la dernière est la carte longue, avec celles du second tas ; on coupe ensuite

f. On peut les partager de toute autre manière dont on se puisse souvenir.

à cette carte, et on fait deux tas. On présente le premier tas à une personne, en lui disant d'en prendre deux ou trois cartes, et on remet ce tas sur la table; on présente de même le second tas à une autre personne, et on remet (sans qu'on s'en aperçoive) les cartes tirées du premier tas dans le second, et celles tirées du second dans le premier; on bat les cartes, en ne mêlant pas celles du tas de dessus avec celles de celui de dessous, et, regardant le jeu, on nomme les cartes que ces deux différentes personnes ont tirées, ce qu'il est très facile de reconnaître, en examinant quelles sont celles qui se trouvent alors changées dans chaque tas.

Après avoir fait trois tas d'un jeu dans lequel on a fait tirer une carte, la faire trouver dans celui d'entre eux qu'on voudra choisir.

Il faut donner à tirer la carte longue, la faire remettre dans le jeu, et sautant la coupe, la mettre par ce moyen la première au-dessus du jeu; on fera ensuite trois tas, en observant de mettre celui où est la carte tirée au milieu des deux autres, attendu que c'est ordinairement pour celui-là qu'on se détermine; on demandera alors dans lequel de ces trois tas on désire que se trouve la carte tirée; si on répond : *Dans celui du milieu*, on la fera voir aussitôt, en la retournant; si, au contraire, on la

demande dans l'un des deux autres tas, alors on prendra le jeu dans la main, et on mettra le tas dans lequel on l'a demandée sur les deux autres, en observant de poser le petit doigt entre ce tas et celui du milieu (au-dessus duquel est la carte demandée), afin de pouvoir faire sauter la coupe à cet endroit; on demandera de nouveau à quel nombre on la veut dans le tas qu'on a choisi, et si on répond : *La sixième*, on comptera et on ôtera cinq cartes de dessus le jeu, et faisant aussitôt sauter la coupe, on montrera la carte qui a été tirée, laquelle se trouvera être la sixième.

La carte pensée au nombre.

Mettez la carte longue la seizième dans un jeu de piquet, étendez ensuite sur la table dix à douze cartes du dessus, et proposez à une personne d'en penser une, et de retenir le nombre où elle se trouve placée; remettez ces cartes sur le jeu, faites sauter la coupe à la carte longue, qui se trouvera alors placée dessus; demandez ensuite à cette personne à quel nombre est la carte qu'elle a pensée, comptez secrètement d'après ce nombre jusqu'à seize, en jetant les cartes l'une après l'autre sur la table, et en les tirant du dessous, arrêtez à ce nombre, la dix-septième étant la carte pensée; demandez ensuite à la personne si elle a vu passer sa carte,

elle répondra que non ; vous lui demanderez alors à quel nombre elle désire qu'elle se trouve, et, reculant avec le doigt la carte pensée, vous retirerez celles qui suivent jusqu'à ce que vous soyez arrivé au nombre demandé.

Deviner les points des cartes de dessous trois tas que l'on a fait faire.

Dites à une personne de choisir, à sa volonté, trois cartes dans un jeu de piquet, en la prévenant que l'as vaut onze points, les figures dix, et les autres cartes selon les points qu'elles marquent ;

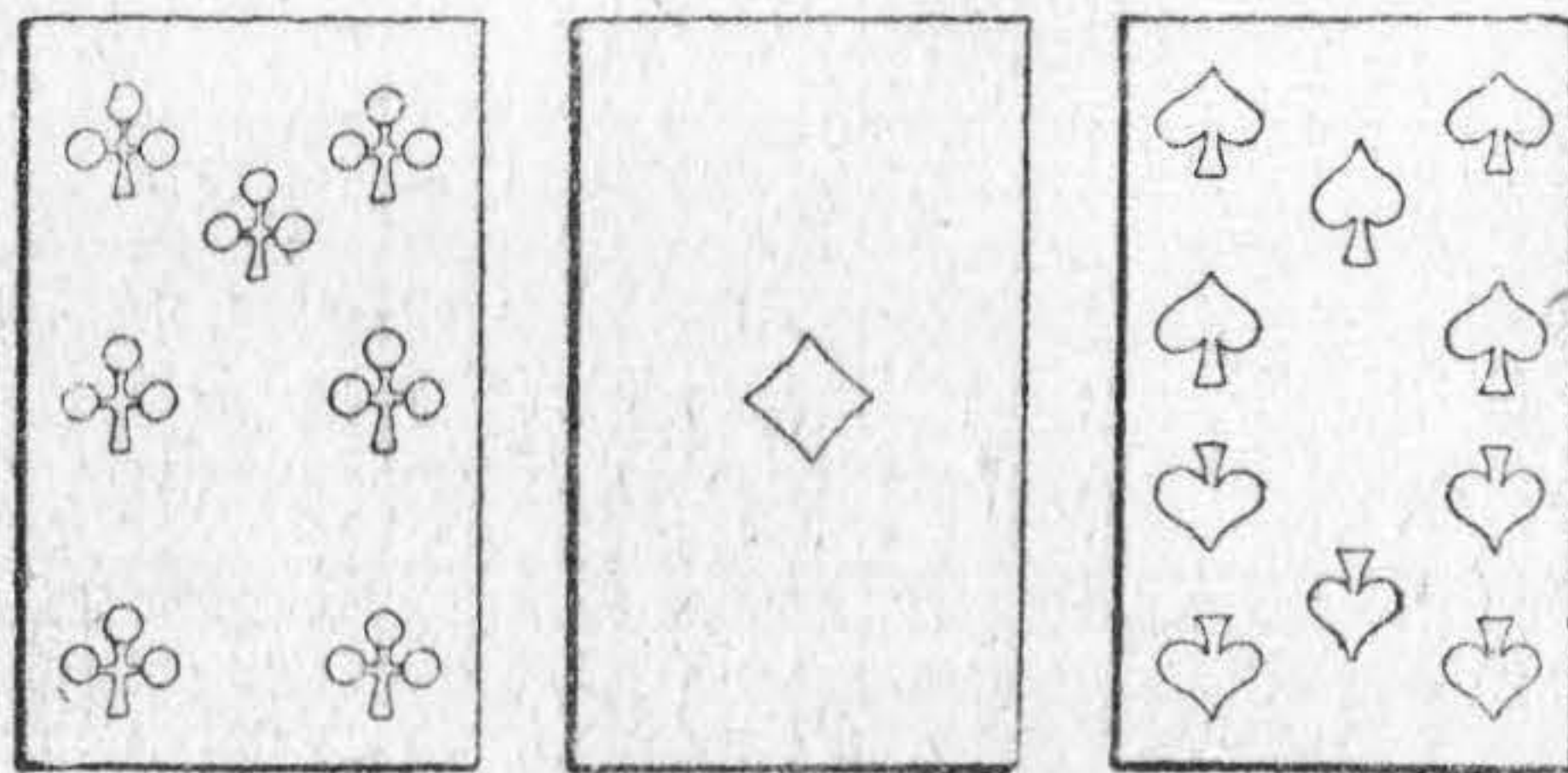


Fig. 53.

lorsqu'elle aura choisi ces trois cartes, dites-lui de les poser sur la table, et de mettre au-dessus de chaque tas autant de cartes qu'il faut de points pour aller jusqu'à quinze ; c'est-à-dire que, dans l'exemple (fig. 53), elle doit mettre huit cartes au-

dessus de sept, quatre cartes au-dessous de l'as et cinq au-dessus de dix. Faites-vous remettre le restant des cartes, et comptez (en faisant semblant d'y examiner autre chose) combien il en reste ; ajoutez seize à ce nombre, et vous aurez le nombre des points des trois cartes de dessous, comme on le voit dans cet exemple, où il reste douze cartes, auquel nombre ajoutant seize, le total vingt-huit est le nombre des points portés sur les trois cartes.

La carte dans une bague.

Faites faire une bague à deux chatons opposés entre eux, A et B (fig. 54), dont l'un et l'autre soient



Fig. 54.

garnis d'une pierre ou cristal rectangulaire de même grandeur ; disposez l'une de ces deux pierres de façon qu'on puisse y appliquer par-dessous la figure d'une carte peinte en petit sur un papier ;

que l'anneau de cette bague soit assez grand pour qu'elle puisse tourner facilement dans le troisième ou quatrième doigt de la main gauche.

On fait tirer par une personne une carte semblable à celle qu'on a introduite sous l'une des deux pierres de cette bague, et on lui dit de la brûler à une bougie; pendant cet intervalle, on fait voir cette bague qu'on a au doigt, en ne présentant que le côté où se trouve la pierre sous laquelle n'est point la petite carte; on prend ensuite avec le doigt de la main droite un peu de cendre de la carte brûlée, et, sous le prétexte d'en frotter la pierre, on fait retourner la bague dans son doigt, on la montre ensuite du côté où est la petite carte, et on y fait remarquer la carte qui a été brûlée, qu'on suppose avoir fait reparaître par le moyen de ses cendres.

Faire paraître dans une lunette plusieurs cartes qui ont été tirées d'un jeu.

Faites tourner une lunette d'ivoire transparente, de telle forme que vous voudrez, excepté qu'il faut que la place du verre objectif soit couverte, et que le verre oculaire n'ait que deux pouces de foyer, afin qu'une petite carte de huit à dix lignes de longueur, étant mise au fond¹ de cette lunette,

1. Le fond de cette lunette doit être noir, afin que la carte soit plus apparente.

paraisse de la grandeur d'une carte ordinaire.

Ayez un jeu de cartes dans lequel il y ait une carte plus large, et semblable à celle que vous avez insérée dans la lunette ci-dessus : ayant mêlé le jeu, faites tirer cette carte, qu'il vous sera facile de reconnaître et de présenter de préférence : lorsque la personne aura vu sa carte, donnez-lui le jeu afin qu'elle y remette elle-même cette carte et qu'elle mêle le jeu; reprenez le jeu et faites encore tirer cette même carte à une autre personne¹; dites-lui de la remettre de même dans le jeu; présentez ensuite la lunette à la première personne, et demandez-lui si elle y voit sa carte, elle répondra tout simplement *oui*; montrez cette même lunette à la seconde personne, en lui faisant semblable question; elle y répondra de même.

Nota. Il faut sur-le-champ amuser avec une autre récréation, afin d'éviter que ces deux personnes venant à nommer leurs cartes n'empêchent par là le reste des spectateurs de s'imaginer que les deux cartes qui ont été vues dans la lunette sont différentes l'une de l'autre.

1. Il ne faut pas la faire tirer à une personne qui soit placée auprès de celle qui a tiré la première carte.

Trouver à la pointe de l'épée, et les yeux bandés, une carte qui a été tirée d'un jeu.

On fait tirer une carte, et, coupant le jeu, on la fait mettre sous la carte large, et on fait attention en le mêlant de la faire venir au-dessus du jeu ; on pose le jeu à terre¹ et on étale les cartes de manière qu'on puisse remarquer l'endroit où se trouve la carte tirée : on se fait bander les yeux avec un mouchoir, ce qui n'empêche pas qu'on ne voie le jeu, attendu que la vue peut se porter en bas : on éparpille les cartes avec la pointe de l'épée, sans perdre de vue celle qui a été choisie, on la pique et on la fait voir. On peut également donner à tirer deux ou trois cartes qu'on fera mettre sous la carte large, et ensuite revenir au-dessus du jeu², et alors on remettra à chaque personne la carte qu'elle aura tirée, en la lui présentant de même à la pointe de l'épée ; il suffit de se souvenir de l'ordre dans lequel elles ont été choisies.

La carte changeant sous les doigts.

Effacez un des points d'un trois de cœur (fig. 55) et gardez cette carte dans votre poche de manière

1. On peut même jeter le jeu à terre, de manière que les cartes s'étalent d'elles-mêmes.

2. Si l'on sait faire sauter la coupe, il n'est pas besoin de carte large.

qu'en la prenant vous puissiez reconnaître le côté A.

Ayez un jeu de cartes de quadrille, au-dessous duquel soient l'as et le trois de cœur ; faites sauter

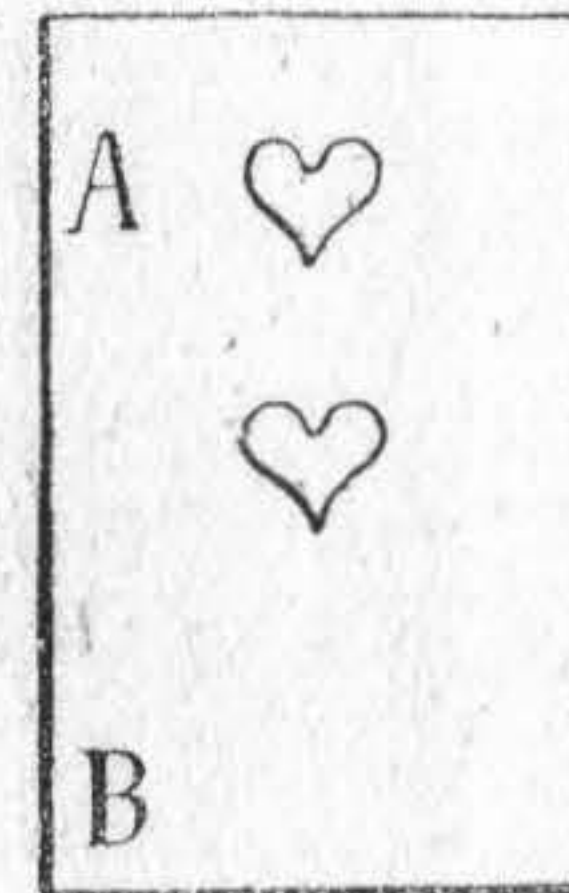


Fig. 55.

la coupe pour les faire revenir au milieu du jeu, et faites-les tirer forcément à un cavalier et à une dame, auxquels vous donnerez ensuite le jeu pour qu'ils puissent y remettre eux-mêmes leurs cartes et le mêler. Pendant ce temps, prenez adroitement la carte qui est dans votre poche, cachez-la sous votre main, et en reprenant le jeu, posez-la au dessus ; faites sauter la coupe et tirez cette carte du milieu du jeu ; présentez-la à celui qui a tiré le trois de cœur (en cachant avec le doigt *index* l'endroit B, afin qu'il s'imagine voir le trois de cœur) et demandez-lui : *Est-ce votre carte ?* Il répondra *oui* ; reprenez-la avec les deux doigts de la

main gauche, et, cachant le point A, montrez-la à la personne qui a tiré l'as de cœur, en lui disant : *Ce n'est donc pas la vôtre, madame ?* Elle répondra : *C'est la mienne*; vous direz alors : *Cela ne se peut pas*, et vous ajouterez en la montrant de nouveau à la première personne : *Monsieur dit que c'est la sienne*; il répondra : *Ce n'est plus elle*; vous ferez voir ensuite le trois de cœur à cette dame en disant : *Je savais bien que c'était la carte de Madame*; elle dira : *Ce n'est plus la mienne*; vous ajouterez : *Vous voulez donc me tromper, moi qui trompe les autres*, et frappant avec le doigt sur la carte, vous leur ferez voir l'une après l'autre les deux cartes qu'ils ont tirées, en disant : *Voici votre carte, et voilà la vôtre*.

Nota. On doit, à chaque fois qu'on veut faire changer la carte, la prendre dans les doigts de l'autre main.

Carte brûlée qu'on fait trouver dans une montre.

On fait tirer une carte au hasard; on demande trois montres à la compagnie; on les fait envelopper, par un des spectateurs, dans des cornets de papier; on les dépose sur une table et on les couvre d'une serviette; on fait brûler la carte choisie pour mettre les cendres dans une boîte; bientôt après, on ouvre la boîte, et les cendres n'y sont plus. On

met les trois montres sur une assiette; on en fait choisir une par une personne de la compagnie : cette même personne ouvre la montre, et trouve d'abord, sous le verre, un morceau de la carte brûlée, et dans l'intérieur, sous la boîte de la montre, une petite carte représentant en miniature celle qu'on a réduite en cendres.

On connaît d'abord la carte choisie, par l'arrangement du jeu, dont nous avons parlé précédemment.

On dépose les montres, bien enveloppées de papier, sur la petite trappe dont nous avons parlé autour du mouchoir coupé. Quand on a fait savoir au compère quelle est la carte tirée, il allonge le bras dans l'intérieur de la table pour prendre une des montres, et y déposer ce qu'on veut y faire trouver; il faut que les montres soient couvertes d'une serviette portée sur des bouteilles ou sur d'autres objets semblables, sans quoi on verrait la main du compère, ou l'on verrait remuer la serviette.

On présente à quelqu'un les trois montres sur une assiette, en mettant devant lui celle où le compère a déposé la carte en miniature, et qu'il a marquée en déchirant un peu l'enveloppe. Si la personne est rusée, et qu'elle affecte, par malice, de ne pas prendre la montre la plus proche, on la prie de les bien brouiller ensemble, sous prétexte d'embellir le tour.

Quant au moyen employé pour faire disparaître dans une boîte les cendres de la carte brûlée, il consiste à mettre dans le couvercle une pièce de bois ou de carton qui le remplisse exactement dans sa longueur et dans sa largeur, et qui puisse tomber au fond de la boîte quand on la ferme. Cette pièce de bois ou de carton étant de la même couleur que l'intérieur de la boîte, forme par là un double fond, et cache les cendres aux yeux du spectateur ébloui, qui dans ce moment est tenté de croire que les cendres sont sorties pour se combiner de nouveau et pour produire la carte en miniature qu'on trouve dans la montre.

Faire sortir une souris ou quelque autre chose d'un jeu de cartes.

Ayez un jeu dont les cartes soient collées les unes aux autres par leur bord, mais qui soient vides dans le milieu en façon de coffre. Il faut que ce coffre de cartes soit couvert par-dessus d'une carte entière, collée tout autour aux cartes inférieures qui forment le coffre, et au-dessus de cette carte qui sert de couvercle au coffre, il en faut cinq à six autres entièrement détachées, lesquelles vous remuerez pour donner à croire que c'est un jeu complet que vous tenez entre les mains. Il faut ensuite que le coffre soit garni en dessous d'une

carte entière qui lui serve de fond, et que n'étant collée aux autres cartes du coffre que par un seul de ses côtés, elle prête aisément ses autres côtés et cède au moindre poids qui serait dessus. Enfin, il faut que cette carte de dessous soit comme une porte qui s'ouvre et se ferme aisément. Ayant un jeu de cartes ainsi préparé, vous ouvrez le coffre, et après y avoir insinué une souris ou bien quelque autre chose, vous le fermez aussitôt, prenant bien garde de tenir toujours la carte de dessous avec la main, afin qu'elle ne se meuve point. Vous dites ensuite à quelqu'un d'ouvrir ses deux mains et de les rapprocher l'une de l'autre, et lui ayant mis sur les mains le jeu, vous dites que vous avez la vertu de métamorphoser le jeu de cartes en quelque chose d'extraordinaire, et pendant que vous lui tenez quelques propos pour l'amuser, vous faites semblant de chercher de la poudre dans votre gibecière, et dans le même instant, prenant le jeu par le milieu, vous l'emportez aussitôt et le jetez dans votre gibecière. Comme la carte qui est dessous s'ouvre par le poids de la souris, il s'ensuit que la souris doit rester sur les mains de celui qui croyait auparavant tenir un jeu de cartes.

Deviner une carte pensée par quelqu'un en écrivant à l'avance un numéro quelconque.

Tout l'appareil de ce tour consiste dans une combinaison mathématique, et voici comment il faudra s'y prendre pour réussir.

Vous prendrez un jeu de piquet, que vous présenterez à une personne de la compagnie, en lui recommandant de bien battre les cartes, et de les faire battre encore par qui bon lui semblera; vous les ferez couper ensuite par plusieurs personnes; puis vous proposerez à quelqu'un de la compagnie de prendre le jeu, de penser une carte, de s'en ressouvenir, ainsi que du numéro où elle se trouvera placée, en comptant une, deux, trois, quatre, etc., jusques et y compris la carte pensée. Vous offrirez de passer dans une autre pièce pendant que cette opération se fera, ou bien de vous faire bander les yeux, en assurant à la compagnie que vous annoncerez à l'avance, si l'on souhaite, le numéro où devra se trouver la carte pensée.

Dans la supposition où la personne qui pensera la carte s'arrêtera au numéro 13, et que cette treizième carte soit une dame de cœur; supposant encore que le nombre que vous aurez marqué à l'avance soit le numéro 24, vous rentrerez dans la salle si vous en êtes sorti, ou vous vous ferez ôter le mouchoir, si l'on vous a couvert les yeux, et

sans faire aucune question à la personne qui aura pensé la carte, vous demanderez seulement le jeu de cartes, sur lequel vous poserez le nez, comme pour le flairer; puis portant les mains derrière le dos avec le jeu, ou les cachant sous la table, vous retirerez de dessous le jeu vingt-trois cartes, c'est-à-dire une de moins que le nombre que vous avez tracé à l'avance; vous placerez ces vingt-trois cartes sur le restant; vous observerez de prendre garde d'en mettre une de plus ou une de moins, ce qui vous empêcherait de réussir. Cela fait, vous remettrez le jeu à la personne qui aura pensé la carte, en lui recommandant de compter les cartes en prenant de dessus le jeu, à partir du numéro de la carte pensée. Sa carte étant la treizième, elle devra commencer à compter quatorze, et vous l'arrêterez quand elle nommera vingt-trois, en l'avertissant que le numéro que vous avez désigné est le numéro 24, et que conséquemment la vingt-quatrième carte qu'elle va lever sera la dame de cœur; ce qui se trouvera juste.

Manière de changer une carte qui est dans la main d'une personne, en lui recommandant de la bien couvrir.

Vous découperez un trois de pique bien nettement; cette carte étant découpée à jour, vous prendrez un as de carreau que vous poserez sous votre

trois de pique découpé, en observant que votre as de carreau soit bien hermétiquement couvert par le pique, qui se trouve au milieu du trois découpé; vous passerez légèrement un bâton de pommade sur les endroits découpés; puis vous verserez doucement sur cette carte de la poudre de jayet, qui s'attachera facilement sur les endroits enduits de pommade, et formera par ce moyen un trois de pique, sur ce qui auparavant était un as de carreau.

Vous prendrez dans votre main un as de carreau, derrière lequel vous poserez en sens contraire un trois de pique.

La personne qui aura dans la main le trois de pique préparé, le fera voir à tout le monde; vous montrerez à votre tour l'as de carreau, que vous tiendrez dans la vôtre, et vous direz à cette personne de poser sa carte sens dessus dessous sur le tapis qui couvre la table; vous lui ferez poser la main dessus la carte, et vous lui demanderez si elle est bien sûre que ce soit un trois de pique qui soit sous sa main. Sur son affirmative, vous la plaisanterez et vous lui direz, en lui poussant la main sous laquelle est sa carte, qu'elle se trompe et que c'est un as de carreau qu'elle tient. Le mouvement que vous lui ferez faire, en lui poussant la main, fera rester sur le tapis la poudre de jayet qui formait un trois de pique sur son as de carreau; elle sera

fort étonnée de ne trouver réellement qu'un as de carreau, tandis que vous lui ferez le tour, en retournant votre main, où l'as de pique et le trois de carreau seront dos à dos, vous montrerez le trois de pique et ferez accroire à la compagnie que vous l'avez escamoté à la personne sans qu'elle s'en aperçoive.

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

Façon de préparer de la poudre de jayet pour le tour ci-dessous.

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

Vous mettrez dans une petite boîte cette poudre très fine; quand vous voudrez vous en servir, vous en prendrez une pincée, soit avec les doigts, soit avec un peu de papier; vous la répandrez sur votre carte; elle ne s'attachera qu'aux endroits touchés par le bâton de pommade, et elle s'enlèvera facilement par le frottement qui aura lieu sur le tapis lorsque vous pousserez la main de la personne qui la tiendra couverte, et sans que la carte soit maculée.

Manière de faire passer une carte d'une main d'une autre.

Vous prendrez deux as, l'un de pique et l'autre de cœur; vous appliquerez sur celui de pique un point de cœur, et sur celui de cœur un point de pique, ce qui se fera facilement par le moyen d'une carte de cœur et d'une de pique, que vous dédoubleriez et découperiez ensuite avec dextérité, pour que le point soit bien net; vous frotterez légèrement, soit avec un peu de savon, ou de pommade bien blanche, le dessous de votre pique ou de votre cœur découpé; vous poserez le point de cœur sur l'as de pique, et le point de pique sur l'as de cœur; vous aurez soin de les couvrir hermétiquement, et de faire tous ces préparatifs avant de commencer vos expériences.

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

Vous ferez voir à toute l'assemblée que l'as de cœur est à droite et l'as de pique à gauche; quand tout le monde en sera convaincu, vous direz : Messieurs et dames, je vais commander à l'as de cœur, qui est à droite, de passer à gauche, et à l'as de pique de prendre sa place; vous pouvez même pro-

poser de vous faire attacher les bras de droite et de gauche, pour empêcher qu'ils ne puissent se joindre ni communiquer.

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

Ce tour fait promptement et subtilement paraîtra fort singulier, quoiqu'il soit fort simple.

Boîte aux cartes.

CONSTRUCTION.

Faites faire une boîte ouvrant à charnières ABCD (fig. 56), de 18 centimètres de longueur sur 12 centimètres de largeur, et 12 à 15 millimètres de profondeur : portez le tiers de sa longueur, depuis F jusqu'en E, et ajustez à cet endroit un pivot sur environ 9 centimètres de diamètre, renfermant une aiguille aimantée NS; dessinez sur ce cercle 4 différentes cartes, de manière qu'elles soient disposées

comme le désigne cette figure 34; couvrez cette

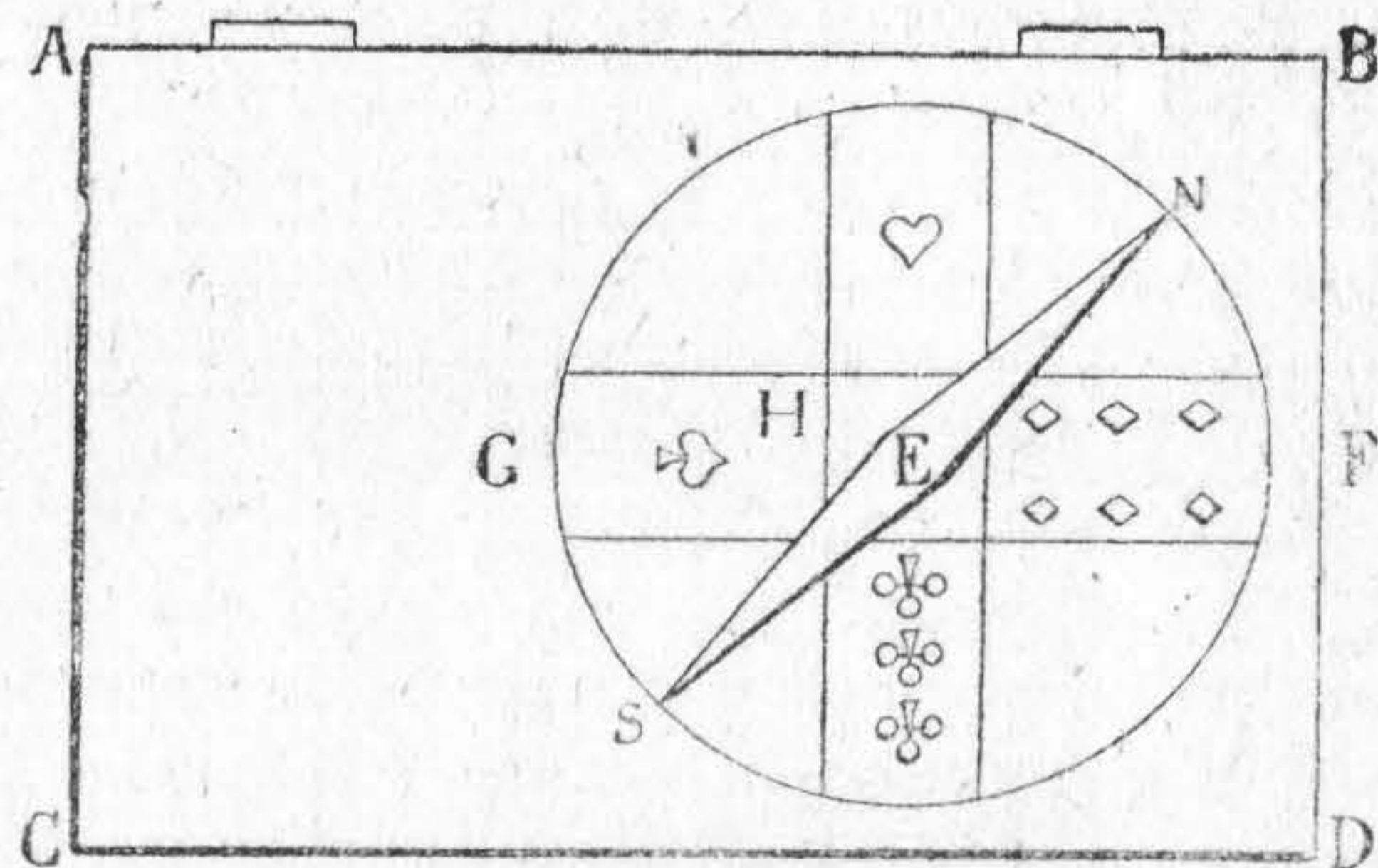


Fig. 56.

boîte d'un verre, sur lequel, en collant un papier,

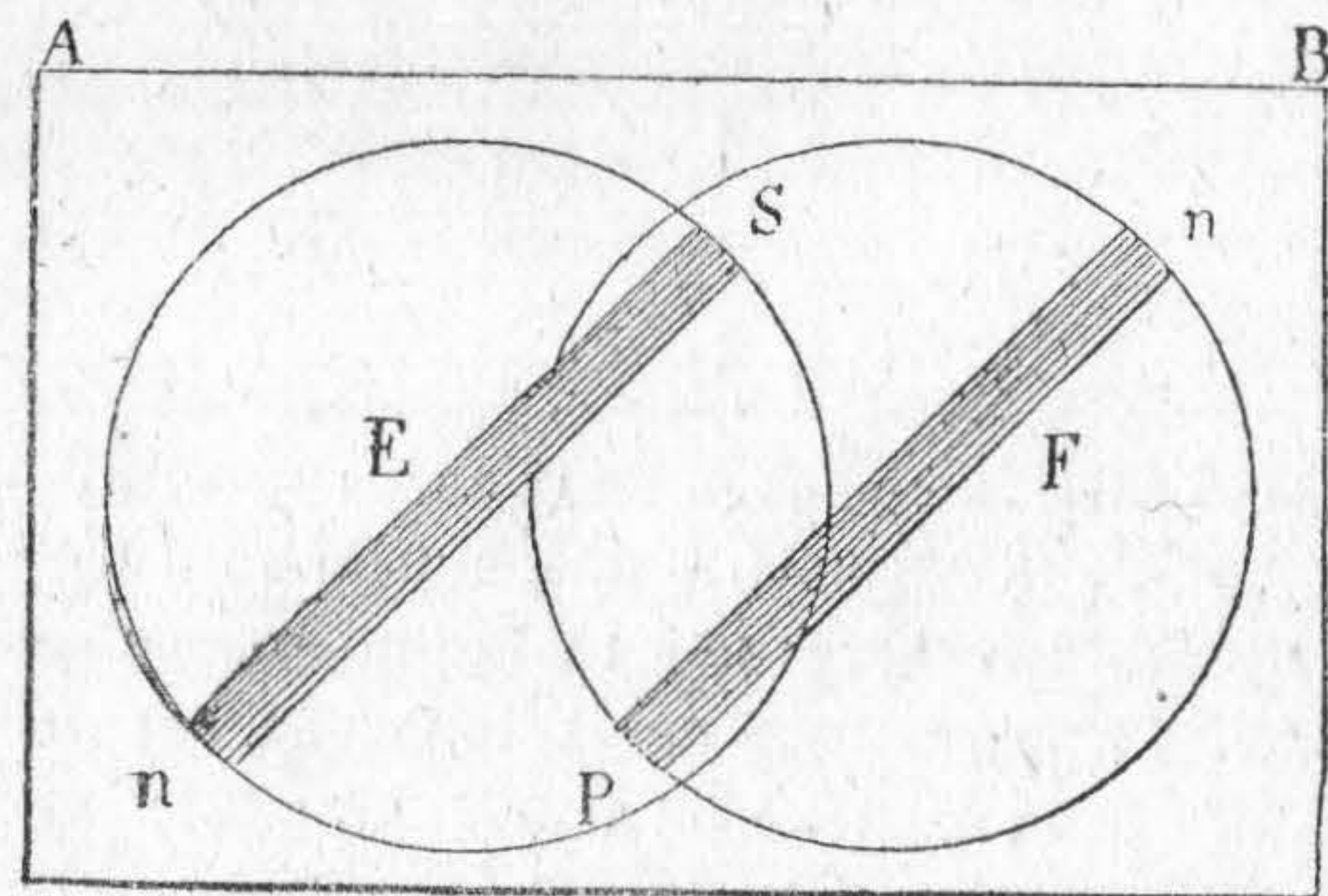


Fig. 57.

vous réserverez une ouverture H, par où on puisse

apercevoir l'une ou l'autre des cartes peintes sur ce cercle.

Ayez un petit portefeuille AB (fig. 57), dont le dos soit fort plat et qui soit de la même grandeur que cette boîte, et après avoir divisé sa longueur en trois parties égales, insérez dans l'un de ses côtés deux lames aimantées de 9 centimètres de long, qui passent par ces points de division E et F, et dont le nord de l'un soit dirigé vers l'angle B, et celui de l'autre vers l'angle C.

Ce portefeuille pouvant être mis sous la boîte dans quatre différentes situations, soit en changeant la disposition d'une de ses faces sous la boîte soit en le retournant, chacune d'elles, changeant de même la direction du barreau qui se trouve sous le cercle G, fera apercevoir par l'ouverture H (fig. 56) une des cartes peintes sur ce cercle de carton G, d'où il suit qu'on pourra par ce moyen les faire paraître à volonté.

Faites tirer deux cartes dans un jeu à deux différentes personnes, et qu'elles soient du nombre de celles portées sur le cercle de carton; ayant remis ensuite à la première personne le portefeuille, dites-lui d'y renfermer sa carte et de vous le remettre: dosez-le ensuite sous la boîte dans la situation nécessaire pour que la carte semblable peinte sur ce cercle paraisse dans la boîte au travers de l'ouverture H: un instant après ouvrez cette boîte et faites

voir la carte qui a été tirée; agissez de même pour faire paraître la deuxième carte qui a été tirée.

Nota. Comme il peut arriver qu'on ne tire pas les cartes telles qu'on les présente, il ne faut pas annoncer qu'on va les faire paraître dans la boîte avant que les personnes les aient prises, afin de pouvoir alors se tirer d'embarras, en faisant pour cette fois, au lieu de cette récréation, quelques-uns des tours de cartes indiqués dans la suite de cet ouvrage.

Tour de cartes numérique.

On prie une personne de choisir, à sa volonté, trois cartes dans un jeu de piquet, en la prévenant que l'as vaut onze points, les figures dix, et les autres cartes selon les points qu'elles marquent. Lorsqu'elle aura choisi ces trois cartes, dites-lui de les poser sur la table chacune séparément, et de mettre au-dessus de chaque tas autant de cartes qu'il faut de points pour aller jusqu'à quinze; c'est-à-dire que, si la première carte est un neuf, il faut mettre six cartes par dessus; si la seconde est un dix, cinq cartes; et si le troisième est un valet, aussi cinq cartes: voilà donc dix-neuf cartes employées; il en doit par conséquent rester treize que vous redemanderez; et faisant semblant de les examiner, vous les compterez pour vous assurer du

nombre qui reste; et ajoutant mentalement seize à ce nombre, vous aurez vingt-neuf, nombre des points que formaient les trois cartes choisies, et qui se trouvent dessous les trois tas.

Très joli jeu de cartes, nommé Tontine, qui n'est nullement connu, et peut amuser une nombreuse société.

(*Nota.* Ce jeu peut s'apprendre en un instant.)

Ce jeu se joue avec cinquante-deux cartes. Après que chacun a pris un nombre de jetons, comme vingt, dont on fixe le prix, chacun en met trois au jeu et en voilà pour la séance. On coupe et l'on met une carte devant chaque personne à découvert: voilà ce qui fait le fonds du jeu. 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; le deux en donne deux au second joueur au-dessus de lui; le trois en donne trois au troisième placé au-dessus: à l'égard des autres cartes elles payent un ou deux, suivant qu'elles sont paires ou impaires, le quatre deux, le cinq un, le six deux, le sept un, le huit deux, le neuf un. On voit que vingt-quatre jetons sont tirés par les joueurs; que vingt-quatre circulent, que trente-six sortent et vont au jeu. Ainsi, à chaque fois que l'on donne tour à tour, il sort douze jetons des mains des joueurs. Quand un d'eux n'a plus de jetons, il retourne ses cartes et il

est mort; mais il revit souvent très promptement, attendu que son voisin, s'il lui revient un as, lui en donne un; celui qui est à deux places au-dessus de lui, s'il lui vient un deux, lui en donne deux, et le trois, amené par celui placé à trois places au-dessus de lui, lui en donne trois; ce qui opère bien des révolutions. A la fin, la poule appartient au dernier à qui il reste des jetons; mais il y a avant ce temps bien des variations; et c'est souvent celui qui est mort deux ou trois fois et le joueur le plus désespéré qui l'emporte. Toutes ces variations rendent ce jeu fort agréable.

Les vingt cartes.

Prenez vingt cartes, en les mettant deux à deux, sur la table, dites à plusieurs personnes d'en retenir chacune deux, c'est-à-dire les deux cartes d'un des dix tas que vous avez faits; reprenez ensuite tous les tas, mettez-les l'un sur l'autre sans les déranger, et disposez les cartes sur la table par la règle de ces quatre mots :

M	u	t	u	s.
1.	2.	3.	4.	5.
d	e	d	i	t.
6.	7.	8.	9.	10.
n	o	m	e	n
11.	12.	13.	14.	15.
c	æ	c	i	s.
16.	17.	18.	19.	20.

Le premier tas de deux cartes se met aux numéros 1 et 13, le second aux numéros 2 et 4, le troisième aux numéros 3 et 10, et ainsi de suite suivant l'ordre des deux lettres qui sont semblables; et lorsque l'on a déclaré que les deux cartes que l'on a pensées sont, par exemple, au second rang, vous reconnaissez que ce sont celles placées aux numéros 6 et 8. Si l'on vous dit qu'elles sont au second et au quatrième rang, vous voyez de même que ce sont celles placées 9 et 19, attendu que ces quatre mots sont composés de vingt lettres dont chacune se répète.

Écrire quelles cartes une personne choisira avant qu'elle n'ait pris une détermination.

Il faudra prendre un certain nombre de cartes dont vous ferez deux tas, en observant que dans un il ne se trouve que deux ou trois sept, et dans l'autre sept cartes, toutes figures. Vous demanderez une plume et de l'encre, vous écrirez sur un morceau de papier : *les sept*; vous retournerez ce papier pour qu'on n'aperçoive pas ce que vous aurez écrit, puis vous direz à la personne de faire son choix : de telle façon qu'elle choisisse, votre numéro sera bon, puisque, si c'est le paquet le plus gros, vous lui montrerez votre papier sur lequel sont en écrit les sept; vous lui recommanderez de

compter le nombre de cartes contenues dans le paquet qu'elle a choisi, et elle en trouvera sept, ainsi que vous l'aurez désigné; cela lui paraîtra étonnant : si c'est le plus petit, cela sera de même, puisqu'un paquet contenait sept cartes, et que l'autre ne contenait que des sept.

Tour de cartes très joli.

Prenez un jeu de cartes et rangez-le, en commençant par l'as, le roi, dame, valet, dix, neuf, etc., ainsi jusqu'à la dernière. Cela fait, faites-les couper; après quoi rangez-le sur la table, les couleurs en dessous, en disant en vous-même, as, roi, dame, etc. et en recommençant toujours jusqu'à ce qu'elles soient rangées toutes quatre par quatre : alors vous trouverez tous les as ensemble, ainsi du reste.

La carte déchirée et raccommodée.

Vous aurez une tabatière de carton, de la grandeur d'une carte à jouer, et une plaque de plomb bien mince : vous la peindrez d'un côté en noir, et de l'autre avec de la colle-forte vous y collerez du tabac en poudre, et vous en mettrez aussi au fond de la boîte; ensuite, dans son couvercle, vous placerez une carte pareille à celle que vous voulez faire déchirer, et de laquelle vous aurez déchiré sur

le côté et dans le milieu un petit morceau grand comme la seizième partie de la carte. Vous placerez ensuite la plaque de plomb dans le couvercle, le côté où le tabac est collé touchant la carte. Ensuite, vous faites sortir du jeu la carte pareille à celle qui est dans la boîte, et la faites déchirer en deux; vous en prenez la moitié, et vous dites à la personne qui a l'autre moitié de faire comme vous. Vous déchirez, ainsi qu'elle, la moitié de la carte en huit; vous lui proposez de raccommoder chacun sa moitié, ce qui lui est impossible. Alors vous prenez ces huit morceaux que vous mettez avec les huit vôtres sur une table; vous ouvrez votre tabatière sens dessus dessous, de manière que le côté où est la plaque de plomb soit couvert de tout le tabac; vous avez l'air de rire de votre maladresse et vous remettez le tabac et les morceaux de carte dans la tabatière. Avant de la fermer, vous recommandez à la personne qui a déchiré la carte de ne pas chiffonner le morceau qu'elle a gardé; elle vous répond qu'elle n'en a pas : vous lui donnez alors le morceau que vous avez déchiré de la carte qui est dans la tabatière, que vous fermez; la plaque, par sa lourdeur, tombe au fond. Vous ouvrez la boîte et faites voir la carte, dont il manque un morceau qui se trouve dans les mains de la personne. Ce tour fait plus d'illusion qu'avec les boîtes de fer-blanc.

Manière d'imprimer une carte sur un mouchoir blanc.

Avant de faire ce tour, vous empruntez plusieurs mouchoirs, sous différents prétextes, et vous les gardez au moins cinq minutes sur votre table; mêlez le vôtre avec les autres pour pouvoir en prendre un et que le même nombre s'y trouve, car il ne faut pas vous servir du vôtre; puis vous donnez un jeu de cartes à visiter. Sous prétexte que vous ne voulez pas être témoin de cette visite, vous passez dans une autre pièce. Vous avez une vignette percée à jour et en cuivre, représentant le huit de carreau ou celui de cœur, sans bordure ni filière. On ne peut se servir d'as ni de figures. Avec un pinceau fait exprès, que l'on trouve chez les personnes qui vendent les vignettes, vous imprimez légèrement la carte sur le milieu du mouchoir. La carte rouge s'imprime avec du vermillon détrempe dans la colle de pâte, et la noire avec de la braise de boulanger et de la colle. Lorsque le jeu a été visité, vous rendez les mouchoirs, à l'exception de celui qui est imprimé, que vous placez sur la table, en y étalant votre jeu. Lorsque vous avez reconnu votre carte, vous la mettez sur le jeu, en faisant sauter la coupe; elle se trouve alors dans le milieu; vous la faites prendre et brûler; puis vous faites charger un pistolet à poudre; après vous être assuré que la carte

est bien éteinte, vous mettez les cendres dans le pistolet; vous pliez le mouchoir en deux et vous le présentez l'impression en dedans: vous faites tirer le coup de pistolet: au moment de l'explosion vous ouvrez le mouchoir, et la carte paraît.

Faire changer une carte tirée d'un jeu en divers objets et la faire revenir en sa première forme.

Ayez un jeu de cartes au milieu duquel soit une carte plus large que les autres, par exemple, un valet de pique; placez sous ce valet un sept de carreau, et sous ce sept un dix de trèfle; disposez sur le dessus du jeu différentes cartes semblables à ces deux dernières, et d'autres sur lesquelles soient peints divers objets en observant l'ordre indiqué ci-après:

Première carte..	Un oiseau.
2.	Un sept de carreau.
3.	Une fleur.
4.	Un autre sept de carreau.
5.	Un oiseau.
6.	Un dix de trèfle.
7.	Une fleur.
8.	Un autre dix de trèfle.

Sept à huit cartes indifférentes, le valet de pique, carte large, le sept de carreau et le dix de trèfle, et le reste toutes cartes indifférentes.

On fait tirer à deux personnes différentes les

deux cartes qui sont sous la carte large, c'est-à-dire le sept de carreau et le dix de trèfle; on prend le jeu dans la main gauche, on l'ouvre à l'endroit de la carte large comme si on ouvrait un livre, et on dit à celle qui a tiré le sept de carreau de le placer dans l'endroit ouvert; on la fait ensuite souffler sur le jeu; et sans le fermer, on fait au même instant glisser sur cette carte la carte qui est sur le jeu et sur laquelle est peint un oiseau¹; on dit alors à cette personne de regarder sa carte et on lui fait observer ce changement; on la lui fait remettre, et la faisant souffler une seconde fois sur le jeu, on y fait repasser le sept de carreau qui est alors sur le dessus du jeu, et on lui fait voir que sa carte est revenue; on agit de même pour la faire de nouveau changer en fleurs, et revenir dans son état naturel; enfin, on fait la même chose avec la seconde personne qui a tiré le dix de trèfle.

Nota. Tout l'artifice consiste à faire glisser avec le doigt mouillé la carte qui est au-dessus du jeu, et la mettre toujours sur la carte large, ce qui est très facile. On doit observer qu'il ne faut pas quitter la partie du jeu que l'on tient dans la main. Cette récréation demande très peu d'adresse et se trouve par là très facile à exécuter.

1. Pour la faire passer facilement, il faut mouiller le doigt du milieu de la main gauche, avec lequel on doit l'amener légèrement sur le jeu.

Une personne ayant tiré une carte dans un jeu dont on a fait ensuite six tas, lui faire indiquer, par le point d'un dé jeté sur la table, quel est le tas où elle doit se trouver.

Ayez un jeu composé de trente-six cartes dans lequel il y ait seulement six différentes cartes répétées six fois; disposez le jeu de manière que chacune de ces six différentes cartes soient rangées de suite, et que la dernière de chacune d'elles soit une carte large.

Le jeu étant ainsi disposé, on pourra faire couper tant de fois que l'on voudra sans en déranger l'ordre, pourvu qu'à la dernière fois on coupe à une des cartes larges, et si l'on fait ensuite six tas en coupant aux endroits où sont les cartes larges, chacun d'eux contiendra des cartes semblables.

On donnera à tirer dans ce jeu une carte quelconque, et on la fera remettre adroitement dans celui des six tas où elle aura été choisie: on coupera le jeu en six parties pour en faire six tas comme il vient d'être dit, et présentant un dé à une personne, on la préviendra que le point qu'elle amènera doit indiquer celui de ces tas dans lequel doit être sa carte, on lèvera le tas¹ qui se rapportera au point amené, et on lui fera voir sa carte.

1. Ces tas doivent être rangés de suite sur la table

La carte dansante.

On fait tirer une carte à quelqu'un, on la mêle avec les autres, et on lui ordonne de paraître sur le mur; elle y paraît aussitôt; ensuite, avançant à mesure qu'on lui en fait le commandement, elle parcourt une ligne inclinée, en montant de droite à gauche, elle disparaît au haut du mur, pour reparaitre un instant après, et parcourir une ligne horizontale, etc.

Ce tour est fort simple. Il consiste d'abord à faire tirer une carte forcée qu'on reconnaît au tact, parce qu'elle est plus large; après l'avoir mêlée avec les autres, on l'enlève du jeu, pour faire voir ensuite qu'elle n'y est plus, et à l'instant qu'on lui commande de paraître sur le mur, le compère tire adroitement un fil au bout duquel est attachée une carte pareille, qui sort de derrière une glace; un autre fil fortement tendu et sur lequel elle peut couler, parce qu'elle y tient par de très petits anneaux de soie, lui prescrit la route qu'elle doit tenir et ressemble à cet égard au câble qui traversait anciennement la Seine, pour diriger le bac des Invalides, d'une rive à l'autre.

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

Ce tour est un des plus adroits et des plus com-

pliqués que l'on puisse faire. Avant de le commencer il est à propos, pour faire admirer davantage les tours précédents, de dire qu'on n'a fait jusqu'alors que des tours de combinaison, fondés sur la subtilité de l'esprit, et qu'on va commencer des tours qui dépendent de l'adresse de la main. La première partie de cet aveu, quoique fausse, passe ordinairement à la faveur de la seconde qui est vraie, et le spectateur, qui, d'après l'assurance qu'on vient de donner, veut s'expliquer les tours précédents en supposant qu'ils sont fondés sur la seule pénétration de l'esprit, se trouve dérouter dans sa recherche, tandis que le tour que nous allons expliquer paraît à ses yeux au-dessus des forces humaines.

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

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

3° Dans l'instant où vous demanderez la seconde carte, faites de nouveau sauter la coupe, pour que la première se trouve sur le paquet de la main

gauche, et qu'on mette la seconde sur la première avant que vous le couvriez du paquet de la main droite.

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

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

6° Usez de stratagème, pour que la quatrième carte soit posée en apparence dans le milieu, quoiqu'elle reste sur le jeu avec les trois autres, et faites usage du quatrième faux mélange.

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

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

9° Faites sauter la coupe, pour que vos quatre cartes aillent dans le milieu, et tenez les deux

paquets séparés par le petit doigt de la main gauche.

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

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

11° Pour accomplir cette promesse, prenez les cartes de votre main gauche; et en levant la main comme pour donner un coup de marteau sur la table, faites jouer votre pouce pour glisser la carte supérieure en avant vers la main droite: que votre main descende ensuite rapidement, en lâchant la carte sur la table, de manière qu'on en puisse voir la figure, faites cette opération quatre fois avec la même vitesse, en vous adressant aux quatre autres personnes qui ont tiré les cartes, et en leur disant: *Voilà la vôtre, voilà la vôtre, etc.*, et comme ils penseront que vous tirez ces cartes du milieu du jeu, où ils croient qu'elles sont mêlées avec les autres, il faudra de toute nécessité ou qu'ils admirent votre jeu, tout en

vous supposant beaucoup plus d'adresse que vous n'en avez, ou qu'ils aient présents à l'esprit les onze moyens que vous venez d'employer pour les surprendre.

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

1° Si on vous fait observer que dans le tour précédent vous avez fait penser une carte forcée, ou que vous avez filé la carte, répondez que vous allez faire un tour à peu près pareil, sur lequel on ne pourra pas vous faire la même objection, et faites observer vous-même, si on n'en parle point, que vous allez faire un tour dans lequel vous ne toucherez point les cartes.

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

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

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

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

6° Posez ces quatre cartes de manière qu'elles forment à peu près un carré, et que leurs figures soient en dessous pour qu'on ne puisse pas les connaître.

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

8° Pour prouver votre prédiction, dans le cas que nous venons de supposer, adressez les mots suivants à la personne à qui vous avez parlé à l'oreille : *Je vous ai dit, monsieur, quelle carte on toucherait : nommez-la tout haut.* Il la nommera, s'il ne l'a pas oubliée, et si dès cet instant vous priez celui qui l'a touchée de la retourner lui-même, pour qu'on ne puisse pas vous soupçonner de filer la carte ou de l'escamoter d'une autre manière, tout le monde croira que vous avez prédit que telle carte serait touchée, quoique vous vous soyez contenté de la nommer tout simplement.

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

10° Si la carte qu'il laisse sur la table est celle que vous avez nommée secrètement, dites que vous avez prévu ce fait; faites-la nommer tout haut par la personne à qui vous avez parlé à l'oreille, et dites à cette personne : *Vous savez, monsieur, que je vous ai dit d'avance la carte qui devait rester sur la table, nommez-la maintenant.* Il la nommera, et alors tout le monde croira, comme l'expérience le prouve, que vous aviez prévu que telle carte resterait sur la table, quoique vous n'ayez fait qu'en nommer une, sans dire si elle resterait sur la table ou non.

11° Par la même raison, si la carte nommée d'avance a été mise par terre ou dans la poche d'un des spectateurs, on doit se vanter, selon le besoin, d'avoir prévu ces différents faits, et faire ensuite nommer cette carte par la personne à qui vous en avez parlé secrètement.

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

Devinez d'avance le jeu de cartes qu'une personne choisira.

Qu'on vous parle ou non de la supercherie em-

ployée dans le tour précédent, dites que vous avez plusieurs moyens de prévoir la pensée d'autrui et que vous allez donner une nouvelle preuve de vos talents; pour cela, il faut : 1° laisser sur le bord de la table deux paquets que je suppose de huit cartes chacun (le nombre est indifférent, pourvu qu'il soit le même dans les deux paquets); 2° remettre à une personne de la compagnie toutes les autres cartes, excepté deux ou trois qu'on enlèvera secrètement dans la main droite; 3° dire en propres termes à une personne de la compagnie, et écrire même sur un morceau de papier, que le paquet qui va être choisi par une telle personne sera composé de huit cartes; 4° prier cette personne de choisir un paquet, en l'assurant d'avance qu'on a prédit quel serait le paquet choisi; 5° aussitôt qu'elle a touché un paquet, prier la personne à qui on a parlé secrètement de dire de combien de cartes il est composé; 6° quand cette dernière personne a répondu que le paquet doit être composé de huit cartes, faire voir que le billet écrit d'avance porte le même nombre; 7° prier la personne qui a choisi le paquet de compter les cartes, pour voir par elle-même la vérité de la prédiction; 8° dans l'instant où elle finit de compter les cartes du paquet choisi, prendre soi-même le second paquet, en y posant de la main droite les deux ou trois cartes retenues, et l'offrir poliment à cette même personne, en la priant de s'assure

par elle-même que dans le second paquet le nombre de cartes est différent; 9° lui faire observer que s'elle avait pris ce dernier paquet de onze cartes, le tour serait manqué, mais qu'on avait prévu, par un moyen qui lui reste à deviner, que le premier de huit cartes serait choisi librement et infailliblement.

Ayant fait prendre une carte, qu'on aura remise dans le jeu et mêlée, la donner au nombre qu'on voudra.

Ce petit tour est fort simple. En faisant remettre dans le jeu la carte qu'on a fait prendre, on met le petit doigt, non pas précisément sous la carte, mais sous celle d'après, de sorte qu'ayant fait sauter la coupe, la carte prise se trouve la deuxième en dessous.

Vous mêlez réellement toutes celles de dessus, avec la précaution de ne pas déranger les deux dernières qui sont sous le jeu.

Demandez alors à quel nombre on veut que la carte qui vient d'être mêlée se trouve. Le nombre étant désigné, vous donnez d'abord la carte qui est la première en dessous, en comptant une. Dans le moment, vous faites glisser la carte suivante, qui est celle qui a été prise, et continuant de compter en prenant les cartes qui viennent après celle qu'on a

glissée, vous réservez cette dernière pour la donner quand arrive le nombre demandé.

Avant de la retourner, ayez soin de la faire nommer.

Carte devinée par intelligence.

Un opérateur dit qu'il fera trouver dans sa poche la carte d'un jeu pensée par quelqu'un de la compagnie; rien sans doute de plus merveilleux : écoutez son secret et le prodige s'évanouira. Il y a une personne de la compagnie avec laquelle il s'entend; il l'a prévenue d'avance qu'il avait retiré du jeu la dame de cœur, par exemple, et qu'il l'avait mise dans sa poche. Il donne ce même jeu à cette personne, et lui dit de penser et de regarder une carte, et de remettre le jeu sur la table : puis il demande tout haut quelle est la carte pensée; la personne répond, ainsi qu'il a été secrètement convenu, que c'est la dame de cœur; l'opérateur lui dit de bien regarder si elle ne se trompe pas, et si la carte est encore dans le jeu; elle assure que oui; alors notre sorcier, sans toucher le jeu, lui dit : *Elle n'y est pas, la voilà dans ma poche, voyez si elle est dans le jeu*; et le confident du sorcier fait voir qu'elle n'y est effectivement plus.

Une carte ayant été prise et mêlée dans un jeu qu'on jette en l'air, la rattraper dans sa main parmi toutes celles qui voltigent.

Vous donnez à prendre une carte que l'on remettra dans le jeu, après que la personne qui l'aura prise l'aura vue. Vous ferez un faux mélange, en conservant toujours la carte dessus. Vous l'enlevez, en donnant le jeu à mêler à un des spectateurs auquel vous recommanderez de le jeter en l'air, et quand les cartes retombent, vous donnez un coup de main à travers cette pluie, comme si vous vouliez en attraper une. Vous montrez celle que vous avez enlevée et que vous aurez soin de ramener au bout des doigts dans le mouvement que vous faites pour feindre de la rattraper.

Voilà un bien petit tour, et cependant vous voyez qu'il faut employer plusieurs principes. Il faut faire sauter la coupe, enlever la carte et faire un faux mélange.

OUVRAGES SUR LES JEUX

MARTIN GALL

La Roulette et le Trente-et-Quarante, 1 beau vol. grand in-8.

VIGNAUX

Le Billard, 200 carambolages, 32 figures.

GRÉGOIRE

La Roulette, 1 vol. in-8

Traité du jeu de Dames, 1 vol. in-8

Désiré LEMAIRE

Manuel du jeu de Billard, 42 fig., 1 vol. in-8

LAUN

P tits jeux de salon et patiences, 1 vol. in 12.

Traité de l'Ecarté, 1 vol. in-8.

Traité de la Manille, 1 vol. in-8.

Traité du Baccara, 1 vol. in-8.

NEUMANN et ARNOUS DE RIVIERE

Le Jeu des Échecs, 1 vol. grand in-8.

ARNOUS DE RIVIERE

Le Bridge, nouveau manuel.

DIVERS

ARNOUS DE RIVIERE. — Manuel du jeu des Échecs.

PHILIDOR. — Analyse du jeu des Échecs.

STEIN. — Manuel de l'amateur du jeu des Échecs.

SOCIÉTÉ D'AMATEURS. — Traité théorique et pratique.

DISPERES. — Le Croquet.

PHILIDOR. — Règle et marche du jeu des Échecs.

ROBERT. — Traité du Piquet.

MANOURY. — Traité du jeu de Dames.

RICHARD. — Traité du Trictrac et du Jacquet.

BERNARD. — Traité du Whist.

CONNEVEINE. — Académie des jeux comprenant la règle des principaux jeux des Cercles et des Foyers.

RICHARD. — Académie des jeux.

HABEYTHÉ. — Le Poker.

Règles sur les Jeux

Règle du Whist et Bridge.

Règle du Boston.

Règle des Échecs.

Règle du Trictrac.

Règle du Billard.

Règle de l'Ecarté.

Règle du Résigue, Cinq-Cents et Impériaux.

Règle du Croquet et du Lawn-Tennis.

Règle du Rams, du Poker et du Piquet.

Règle de la Manille.

Règle de la Roulette.

Règle du Piquet.

Règle des Dames.

Règle du Domino.

Nota. — Pour recevoir franco les ouvrages ci-dessus, envoyer le montant en mandat sur la poste à H. Delarue et Co, éditeurs, rue des Grands Augustins 5, à Paris, en ajoutant 15 centimes par franc pour le port.