MANUELS-RORET.

SUPPLÉMENT

A LA

SORCELLERIE

ANCIENNE ET MODERNE

EXPLIQUÉE

OU

COURS COMPLET DE PRESTIDIGITATION

CONTENANT

TOUS LES TOURS NOUVEAUX QUI ONT ÉTÉ EXÉCUTÉS JUSQU'A CE JOUR SUR LES THÉATRES OU AILLEURS, ET QUI N'ONT PAS ENCORE ÉTÉ PUBLIÉS,

ET

UN GRAND NOMBRE DE TOURS D'UN EFFET SURPRENANT, D'UNE EXÉCUTION FACILE, ET TOUT-A-FAIT INCONNUS DU PUBLIC ET DES PROFESSEURS;

Par **J.-N. PONSIN,**
Ancien Professeur de dessin au Lycée de Reims et Membre honoraire de l'Académie de l'Enseignement primaire.

L'homme est heureux quand il s'amuse,
Et quelquefois quand on l'abuse...

PARIS
A LA LIBRAIRIE ENCYCLOPÉDIQUE DE RORET,
RUE HAUTEFEUILLE, 12.
1859.

L'Auteur et l'Editeur se réservent le droit de traduction.

SECTION VI

Faire prendre une carte non forcée, la faire mêler dans le jeu, prendre ce jeu, le partager vivement sur la table en petits paquets détachés au hasard, et faire que la carte prise et mêlée se trouve la première du tas qui se formera au moment même où l'on prononcera à volonté le mot halte.

J'ai vu faire ce tour par un jeune prestidigitateur ; il y a peu de temps, il m'a dit l'avoir imaginé lui-même. Comme il m'a paru y tenir beaucoup, je présume que ce tour n'est point connu. C'est ce qui m'engage à en faire part au lecteur. J'ai trouvé ce tour très surprenant et le moyen fort simple. Il consiste dans une carte plus large ou plus longue que les autres cartes du jeu. En termes de prestidigitation, cette carte se nomme clef.

On fait tirer une carte à volonté, on coupe le jeu à l'endroit de la clef qui se sent aisément. On fait placer la carte tirée sur celui des deux paquets qui n'a pas été enlevé. On réunit les deux parties séparées, et la carte prise se trouve dans le jeu immédiatement sous la clef.

On fait mêler ou on mêle soi-même, et il est à remarquer que ce mélange ne sépare presque jamais la carte prise de la clef.

Si par le tact on sent que cette clef est fort avant sous le jeu, on prend beaucoup de cartes de dessus que l'on passe dessous, afin que la clef se trouve fort près du dessus du jeu. Sans cette précaution, on n'aurait point assez de cartes pour former plusieurs paquets sans arriver à la clef, laquelle il faut toujours maintenir du pouce et de l'index en tenant le jeu par ses deux côtés si la clef est large, et par les deux bouts si la clef est longue.

Si l'on ne voulait qu'une clef dans un jeu, il est plus com-

mode de la prendre large, mais souvent on en met deux, une large et unè longue; on augmente par cela ses moyens de varier les tours.

Supposons ici que c'est une carte large qui vous sert :

Après avoir proposé votre tour, et avoir annoncé que la carte prise et mêlée se trouverait incontinent sur le paquet jeté au moment où l'on prononcerait spontanément le mot *halte;* vous prenez le jeu par les deux côtés, en pinçant toujours la clef, mais en maintenant des doigts les cartes qui sont dessous. Vous laissez tomber ces dernières par petites parties en en faisant assez vivement une rangée sur la table. A l'instant même où vous entendez le mot : *halte,* vous lâchez toutes les cartes qui restent sous la clef. On lève sur ce dernier tas la première carte, que l'on reconnaît pour celle qui a été prise et mêlée. L'invention de ce tour, bien que fort simple, n'en est pas moins ingénieuse.

Si l'on craint de courir la chance de voir la carte tirée se séparer de la clef dans le mélange, ce qui ferait manquer le tour, on pourra faire tirer forcément la clef elle-même; alors on pourra la laisser mêler tant que l'on voudra, sauf à la rapprocher du dessus du jeu, si par hasard elle en était trop éloignée.

Dans le cas où vous feriez tirer la clef, il faudrait prévenir que la carte tirée se trouvera sous le paquet qui vous restera à la main au moment même que l'on prononcera le mot *halte.* Cette différence ne change rien à l'effet du tour.

SECTION VII.

Moyen de faire sauter la coupe imperceptiblement et de filer la carte de même.

J'ai promis dans ma Sorcellerie expliquée que si je donnais un supplément, je tâcherais d'expliquer comment on peut faire sauter la coupe et filer la carte d'une manière imper-