

L'ADROIT ESCAMOTEUR

OU

*Recueil de nouveaux tours de société
et de Secrets utiles, démontrés avec
clarté et précision.*



816
116

012
116

RECUEIL
DE
NOUVEAUX TOURS.

N° 1.

Manière d'éteindre deux chandelles d'un coup de pistolet, et en rallumer deux du même coup.

Mettez sur une table quatre chandelles, deux allumées et deux qui soient éteintes; introduisez dans la mèche de ces dernières un petit morceau de phosphore; jetez ensuite un coup de pistolet sur les quatre chandelles; celles qui sont allumées s'éteindront, et celles qui seront éteintes s'allumeront.

Cette expérience de physique est très-jolie en société.

N° 2.

Manière de couper la tête à un coq, et de lui rendre l'existence.

Prenez un coq vivant, et la tête d'un autre bien pareille; couvrez-le d'un mouchoir, et prenant un couteau, vous faites

semblant de lui couper la tête, puis vous montrez celle préparée, vous feignez ensuite de la lui remettre, tandis que vous la cachez subitement; vous levez le mouchoir, le coq se sauve, et tout le monde se met à rire.

N° 5.

Expérience de physique pour se laver les mains dans un vase plein d'eau, sans se mouiller.

Prenez de l'ypicodium que vous mettez dans l'eau; trempez vos mains dedans; elles ne seront pas mouillées.

N° 4.

Tour risible pour faire cuire une omelette dans un chapeau.

Vous vous entendez avec un ami qui a d'avance une omelette dans son chapeau, vous prenez six œufs que vous videz par le moyen d'un petit trou fait avec une épingle et rebouchez avec de la cire blanche, vous cassez ensuite les œufs vides dans le chapeau. Il faut avoir soin d'en conserver un plein, que vous laissez tomber par terre sans avoir l'air de le faire exprès, ce qui fait croire que ceux que vous venez de casser sont pareils, et le tour est fait.

N° 5.

Les deux figures enchantées.

Dessinez sur un mur deux figures, faites à chacune un trou à l'endroit de la bouche, dans l'un vous mettez de la poudre à tirer, ce qui éteindra la chandelle, en la présentant devant la bouche; dans l'autre un peu de phosphore. ce qui la rallumera, et l'expérience sera faite.

N° 6.

Pour couper la jarrettière.

Ayez un morceau pareil à la jarrettière que vous voulez faire couper. en la pliant ajoutez le morceau, on le coupera croyant couper la jarrettière, et le tour est fait.

N° 7.

Secret pour faire paraître une chandelle pleine d'eau.

Faites une chandelle avec de la graisse d'anguille et du suif de bouc, vous verrez un effet charmant lorsqu'elle sera allumée.

N° 8.

Expérience pour couper le goulot d'une bouteille avec une paille.

Faites chauffer le goulot d'une bouteille

à la chandelle, en la tournant, essuyez-la avec du papier; mouillez-la à l'endroit qu'elle est chaude, passez une paille dessus, et le goulot se coupera.

N° 9.

Autre pour faire danser une chandelle dans l'eau.

Mettez au gros bout de la chandelle une petite balle de plomb, ce qui la fera tenir droite dans l'eau, et elle brûlera sans s'éteindre jusqu'à la fin.

N° 10.

Manière de faire danser un œuf sur un bâton ou sur une baguette.

Videz un œuf et bouchez le trou avec de la cire. Collez un cheveu à l'œuf et à votre doigt; étant un peu éloigné on ne verra pas le cheveu, et vous le verrez danser, ce qui fera rire tout le monde.

N° 11.

Tour de la tabatière magique.

Vous faites un trou sous la tabatière, et en faisant mettre la pièce dedans, vous l'éleverez de manière que l'on ne voie rien. Si l'on veut que la pièce soit dedans, on la fait sonner; ensuite on la

fait sortir par le trou, sans ouvrir la boîte, et le tour est fait.

N° 12.

Secret pour empêcher un ivrogne de boire, et un gourmand de manger.

Frottez avec de la coloquinte le bord du verre de celui que vous voulez attraper, ou bien son couteau, ou sa fourchette, et vous rirez.

N° 13.

La montre changée en queue de lapin.

Faites mettre dans un gobelet une montre; en prenant le gobelet, mettez par-dessus une queue de lapin, vous direz de la prendre pour voir l'heure, de manière que l'on prend la queue, ce qui ne manquera pas de faire rire.

N° 14.

Manière de parer la balle d'un pistolet avec un bâton ou un mouchoir.

Chargez un pistolet, le premier venu, en mettant la bourre par-dessus la balle, vous aurez soin de mettre cette bourre entre votre main et le canon; en donnant le pistolet, vous levez la crosse en haut, la balle vous vient dans la main; vous

raites tirer à dix pas de distance, et le tour est fait.

N° 15.

Manière de faire sortir vingt coups de fusil d'une bouteille.

Prenez une bouteille qui ne soit pas étoilée, vous y mettez deux onces d'huile de vitriol, trois onces de limaille de fer, une chopine d'eau; bouchez bien la bouteille, et lorsque vous sentirez qu'elle sera chaude, débouchez-la, et présentez sur le goulot un papier allumé, il en sortira une détonnation très-forte; vous reboucherez la bouteille et recommencerez l'expérience vingt fois de suite.

N° 16.

Tour pour déchirer ou brûler une carte, et la faire retrouver dans son entier.

Faites sortir une carte du jeu, ensuite vous aurez une boîte à double fond où vous aurez une carte pareille; vous faites déchirer la carte, vous mettez les morceaux dans cette boîte, vous la retournez, vous sortez la carte qui ne sera plus déchirée, et on croira que ce sera la même.

N° 17.

Flambeau infernal, ou la manière d'escamoter la tête à tout le monde.

Prenez un demi-setier de bonne eau-de-vie, deux sous de camphre, un demi-quarteron de sel, une poignée de filasse, éteignez les chandelles, mettez le feu à ce que vous avez préparé, et retournez-le bien, ça fait un effet charmant.

N° 18.

Manière de se faire bien venir d'une cuisinière.

Si vous voulez rire lorsqu'une cuisinière fait cuire des haricots, des pois ou des lentilles, mettez, sans faire semblant de rien, pour deux sous de vif-argent dans une noisette vide, bouchez le trou et mettez cela dans la marmite, vous verrez danser les pois au milieu de la chambre.

N° 19.

Secret pour la destruction des rats et des souris.

Fricassez de l'éponge dans de la graisse, mettez ceci dans l'endroit où ils sont et un peu d'eau à côté, de manière que le goût de la graisse les attire; après

avoir mangé; ils boivent, l'éponge enflée, et ils crèvent.

N° 20.

Secret pour la destruction des punaises.

Prenez de la ciguë, frottez-en le bois du lit et le haut des rideaux, vous êtes sûr qu'il n'en restera aucune.

N° 21.

Pour escamoter la chemise de quelqu'un sans le déshabiller.

Pour faire ce tour, vous vous entendez avec une personne de la société, qui met sa chemise sans passer ses bras dans les manches, et vous la lui retirez par le cou. Ce tour est fort simple et paraît difficile.

N° 22.

Tour du verre en fleur.

Il faut avoir des feuilles de roses; lorsque vous avez bu, vous laissez tomber adroitement votre verre sur vos genoux, et vous jetez les fleurs en l'air, cela fait un bel effet.

N° 25.

Secret pour changer l'eau en vin.

De la poudre de bois de Brésil dans de l'eau imite parfaitement le vin rouge;

rincez un verre avec du vinaigre, et versez de la bouteille préparée, il paraîtra de l'eau-de-vie. Pour imiter l'encre, trempez deux sous dans le vinaigre, et versez-le dessus votre bouteille d'eau préparée.

N° 24.

Faire marcher des écrevisses mortes.

Il faut les mettre dans un pot avec du sel ammoniac délayé dans de l'eau, elles deviendront rouges.

N° 25.

Faire paraître des éclairs dans une chambre.

Faites dissoudre du camphre dans de l'esprit-de-vin, placez le vase dans une chambre bien close, faites évaporer l'esprit-de-vin par une prompte ébullition; lorsque vous entrerez dans cette chambre avec un flambeau, vous verrez l'effet de l'éclair, et sans danger.

N° 26.

Allumer une chandelle avec la pointe d'un couteau.

Mettez dans la mèche d'une chandelle un petit morceau de phosphore, chauffez votre couteau en le frottant sur une

table. posez la pointe sur la
elle s'allumera.

N° 27.

Encre sympathique.

Du jus de citron, se servir d'une plume
neuve. les lettres ne paraissent pas; en
les approchant du feu elles paraissent.

N° 28.

Secret pour empêcher de danser.

En donnant une poignée de main au
musicien, mettez-lui un peu de pois
velu au poignet, ce qui l'empêchera de
jouer, et on ne pourra danser.

N° 29.

*Pour passer un couteau à travers le
poignet.*

Il faut avoir un couteau dont la lame
se sépare en deux et que les deux parties
soient tenues par un fil de fer que l'on
cache en l'enveloppant avec un linge.

N° 30.

Pour produire de la lumière.

L'on sait qu'en choquant deux mor-
ceaux de quartz l'un contre l'autre, on
en dégage la lumière; mais ce qui est
bien plus curieux, c'est que ce déga-

gement a lieu aussi dans l'eau, si on
opère le choc sous ce liquide.

N° 31.

Pour manger de l'étoupe.

Vous aurez de l'étoupe où vous in-
troduirez dedans et bien entortillé, un
morceau d'amadou allumé; vous la met-
tez dans la bouche faisant semblant de
la manger; puis vous soufflerez, il en
sortira du feu, et le tour sera fait.

N° 32.

*Tour pour faire fondre un écu de six
livres dans la main.*

Prenez une once de vif-argent, et le
mêlez avec un quart d'once de plond fon-
du, ce qui fera une pâte; vous en ferez
une petite balle, que vous cacherez dans
la main droite; vous direz à une personne
de vous donner un écu de six livres,
que vous prendrez dans la main gauche,
ensuite vous ferez semblant de porter
l'écu dans la main droite; vous le ferez
glisser dans la gibecière, et vous y met-
trez la boule qui se trouve dans la main
gauche, et puis vous étendrez la boule
sur la main, disant que l'écu est fondu.
Pour le remettre en son premier état,

on fera comme la première fois, en tirant l'écu, et le mettant à la main, on le fera voir, et on le rendra; il faut que ce soit subtilement.

N° 55.

Jeux de deux monnaies, pour faire disparaître d'une main à une autre.

On prendra un liard, on le coudra au bout d'un mouchoir, et on gardera le mouchoir pour faire le tour.

Vous donnez un liard dans la main d'une personne, une pièce de dix sous à une autre, vous ferez mettre le liard dans le mouchoir où est l'autre liard cousu; vous ferez semblant de mettre le liard, et vous mettrez dans le mouchoir celui qui est cousu au bout; vous tortillerez le mouchoir, le donnerez à tenir entre les mains, puis vous prendrez un autre mouchoir, lui ferez jeter la pièce de dix sous dedans; en pliant le mouchoir, vous ferez glisser le liard dedans; vous commanderez que le liard aille trouver la pièce de dix sous; et dépliant le mouchoir, le tour sera fait.

N° 54.

Faire trouver un œuf entier dans une bouteille.

Mettez un œuf pendant un ou deux jours dans du vinaigre très-fort; lorsque vous verrez que cet œuf se sera assez amolli, sortez-le et roulez-le dans les mains, jusqu'à ce qu'il ait pris une forme assez mince pour pouvoir le faire passer par le cou d'une bouteille, que vous remplirez ensuite avec de l'eau froide, par l'effet de laquelle l'œuf reprendra sa première forme et sa dureté.

N° 55.

Tour de fil.

Vous prendrez une grande aiguillée de fil, et vous en tiendrez la moitié cachée et pliée entre vos doigts de la main gauche, puis vous ferez couper le reste du fil en plusieurs petits morceaux; vous les cacherez entre les doigts de la main droite, puis ferez voir l'aiguillée qui était cachée dans la main gauche, et le tour sera fait.

N° 56.

Pour faire passer du plomb de la bouche aux yeux.

Vous prendrez trois petite morceaux

de plomb bien arrondis, vous en cacherez deux, un dans chaque œil, et le troisième vous le montrerez à la compagnie, puis vous le mettez dans votre bouche, en pressant un peu le dessus de l'œil, vous ferez sortir celui qui y est, dont tout le monde sera surpris.

N° 37.

Pour faire danser des œufs.

Videz les œufs par un petit trou; vous lierez avec du crain noir de la queue de cheval un petit morceau de bois que vous ferez entrer dans le trou de l'œuf, de sorte que le petit morceau de bois étant croisé, l'œuf sera lié; vous attacherez le crin au bouton de votre veste, ayant une baguette à la main, et les œufs dans un chapeau; touchant le crin en montant ou descendant, les œufs danseront dedans le chapeau.

N° 38.

Secret curieux pour que les personnes en dansant éternuent toutes à la fois

Prenez de l'ellébore blanc bien pilé et passé dans un tamis de soie, comme du tabac d'Espagne, qu'on semera par la chambre, avant que l'on danse, sans

que l'on n'en sache rien, et l'on éternuera par la poudre qui volera: celui qui pilera et tamisera doit bien se boucher le nez.

N° 39.

Pour faire courir un œuf sur une table sans le toucher.

Videz un œuf, mettez dedans un gril lon ou du vif-argent, bouchez le trou avec de la cire, et l'œuf courra.

N° 40.

Secret admirable d'attacher une bouteille pleine de vin au plancher, et la casser, le vin restera attaché au plancher.

Vous prendrez une vessie de cochon que vous mettrez dans une bouteille, vous la remplirez de vin, et vous l'attacherez au plancher - ensuite vous casserez la bouteille, et le vin restera attaché au plancher.

N° 41.

Pour faire passer trois boules d'une ficelle que vous tiendrez par les deux bouts avec les deux mains.

Prenez deux bouts de ficelle, environ chacune d'une demi-brasse, doublez-les chacun par moitié; après vous passerez

l'une des boules, qui seront toutes trois percées du calibre de votre ficelle, jusqu'àuprès du bout de l'une d'icelle, doublée par le trou de celle-ci, où il y aura deux gros bouts de ficelle, double l'une dans l'autre, les coulerez dans le creux d'icelle boule, afin qu'on ne les voie pas; après aux deux côtés d'icelle boule, ainsi accommodée par les ficelles doublées, passerez les deux autres boules, tenant les bouts des ficelles à deux mains, coulerez icelle boule doucement sur la table, les montrant à la compagnie : cela étant fait, vous donnerez le tout à un autre, ensuite vous ferez un nœud de chaque bout simple, sans prendre le double que l'on tiendra; et après vous donnerez à tenir le tout comme auparavant, et tenant vos mains sur les trois boules, les tirant fort, elles viendront dans vos mains, étant hors de la ficelle, au grand étonnement des assistans.

N° 42.

Pour la carte collée.

Vous faites tirer une carte, puis en battant les cartes vous la passez sous le jeu; ensuite avec un peu de gomme que vous mettez à votre carte adroitement.

vous jetez le jeu au plancher en tirant un coup de pistolet, et vous verrez l'effet.

N° 43.

Pour couper une pomme en huit morceaux sans qu'on s'en aperçoive.

Prenez du fil et une aiguille, avec laquelle vous coudrez superficiellement entre la peau et la chair de la pomme, et les deux bouts de fil étant rencontrés, vous le tirez fort, et la pomme en dedans se coupera en forme de croix, et se fera en quatre morceaux; ensuite vous ferez de même sur le rond de la pomme, et fera huit morceaux, si l'en vient pour la dépouiller de sa peau; mais la laissant avec sa peau, mettez-la dans un plat avec les autres, vous rendrez sans doute la compagnie bien étonnée.

N° 44.

Pour fondre un jeton dans la coque d'un œuf sans fondre la coque.

Prenez pour un sou de salpêtre vif, réduisez-le tout en poudre, et vous ajouterez pour six deniers de poudre à canon, le tout bien mêlé ensemble, vous ferez une couche de votre poudre jus-

qu'au milieu de la coque d'œuf, puis vous jeterez sur icelle votre jeton ou pièce de cuivre; cela étant vous remplirez le reste de la coque de cette poudre; il faut que, dans la poudre, il y ait des raclures de bois de tilleul; mettez le feu, vous retirant en arrière, vous verrez votre pièce fondue.

N° 45.

Pour noircir une personne sans qu'elle s'en aperçoive.

Il faut avoir une boîte de fer-blanc, qui soit ronde, et longue d'un doigt, et qu'elle soit séparée par un des bouts, seulement d'un pouce, cela étant, l'autre bout sera fermé avec un couvercle semblable, et ce bout étant ouvert, on mettra une bague dedans, et l'on dira à quelqu'un de la compagnie de souffler sur cette bague, que, s'il la fait sortir, elle sera à lui; puis vous soufflerez premièrement; et un autre après, que vous voudrez noircir, voyant les autres souffler, soufflera un coup, et vous, tournant la main, vous direz : Quoi! vous ne sauriez faire sortir cette bague comme moi? puis vous ouvrirez l'autre bout subitement, présentant celui

plein de noir en place de celui où est la bague, lui direz, parlant brusquement: Soufflez vite! Alors il soufflera, et deviendra noir; ce qui donnera à rire à l'assemblée.

N° 46.

Jeu pour faire trouver une carte dans la poche d'une personne, au nombre qu'elle souhaitera.

Il faut prendre une carte, ensuite couper vers la clef, et mettre la carte par-dessus, vous ferez couper à travers, ensuite vous couperez la clef dont la carte se trouve dessus; on mettra le jeu de cartes dans la poche de celui qui l'aura prise; vous lui demanderez à quel nombre il souhaite que vous la tiriez dehors: vous tirerez d'autres cartes jusqu'au nombre qu'il aura demandé, après quoi vous tirerez la carte de dessus, qui est la sienne.

N° 47.

Secret pour nettoyer le galon d'or et d'argent.

Vous prendrez une demi-livre de ~~café~~ ^{café} de Montpellier, et le ferez calciner dans une casserole, le piler en poudre

et le passer par un tamis de soie; puis avec un linge fin frotter le galon, il deviendra propre.

N° 48.

Secret pour ôter toutes sortes de taches sur les habits, soit de graisse, de cambouis, ou autres choses.

Prenez le fiel d'un bœuf, deux onces de savon, et le faites fondre au feu; vous le laisserez refroidir; puis, avec un linge, vous frotterez la tache, et vous la laisserez sécher à l'ombre, la tache partira.

N° 49.

Secret pour prendre du poisson à la main ou à la ligne.

Vous prendrez pour deux sous d'huile de chenevis et un sous d'huile d'aspic, vous mêlerez le tout ensemble : pour pêcher à la ligne, vous trempez les achées dans cette huile; pour les prendre à la main, il faut se frotter les mains et les jambes et puis se mettre à l'eau.



N° 50.

Manière de deviner une poignée de cartes sorties du jeu.

1.

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

2.

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

3.

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

4.

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

Ensuite vous aurez soin de tenir vos cartes comme elles seront arrangées, vous présenterez voire jeu à quelqu'un de la compagnie, pour en faire sortir autant qu'on voudra. Vous regarderez la carte qui restera dessous le jeu, et la carte que vous y verrez vous servira à connaître toutes celles qui auront sorties.

FIN



A ÉPINAL,

Chez PELLERIN, Imprimeur-Libraire.

