

# Sommaire

Introduction

Connaissance théorique et pratique du maniement des cartes

Manières diverses d'opérer les faux mélanges

Procédés divers pour faire sauter la coupe

Procédé pour glisser la carte

Procédé pour filer la carte

Procédé pour enlever et pour poser la carte

Procédé pour faire tirer une carte forcée

Usages des cartes longues, des cartes larges et des cartes biseautées

Deux personnes ayant tiré chacune une carte, et les ayant remises dans le jeu, deviner quelles sont les cartes

De vingt cartes, deviner celle qu'une personne aura pensée

Une personne ayant pensé une des quinze cartes qu'on lui présente, deviner quelle est cette carte pensée

Deux cartes ayant été tirées et remises dans le jeu, dire quelles sont ces cartes, alors que le jeu, aura été réellement battu et coupé par les spectateurs autant de fois qu'ils l'ont voulu

Procédé pour faire sortir du jeu, d'un seul coup et sans les regarder, plusieurs cartes tirées par plusieurs personnes et replacées dans le jeu bien que l'on ait ensuite franchement mêlé et coupé ce jeu

Cinq personnes ayant pensé chacune une carte différente, deviner quelles sont ces cinq cartes

Tirer trois cartes du jeu et, avant de les tirer, annoncer quelles seront ces cartes

Une carte étant tirée, et remise dans le jeu, deviner quelle est cette carte

Procédé pour faire passer une carte de la main d'une personne dans celles d'une autre

Trois personnes ayant pris chacune une des trois cartes placées à découvert sur le tapis, deviner quelle est la carte que chacune a prise

Arrangement singulier de seize cartes

Les cartes d'un jeu ayant été mêlées et coupées, dire dans quel ordre elles se trouvent

Une carte étant tirée dans le jeu, deviner quelle est cette carte sans y toucher et sans la faire remettre dans le jeu

Faire sortir du jeu avec la pointe d'un couteau une carte qu'un spectateur aura tiré et remise dans le jeu

Deviner combien de points forment trois cartes tirées dans le jeu, sans toucher aux cartes tirées

Faire tirer une carte, la faire remettre dans le jeu, et la montrer ensuite sans avoir touché aux cartes

Une personne ayant tiré au hasard quatre cartes dans un jeu de trente-deux, deviner quelles sont ces cartes et les faire trouver toutes quatre ensemble

Une personne ayant tiré une carte et l'ayant placée sous le jeu, faire sortir la carte du jeu au premier rang ou au deuxième rang, au troisième rang, etc., selon que le demande celui qui l'a tirée et placée

Deviner quelle est, parmi les seize cartes, celle qu'une personne aura pensée

Combinaison pour faire trouver ensemble toutes les cartes semblables d'un jeu, c'est-à-dire les quatre rois, les quatre dames, etc.

Une personne ayant tiré trois cartes sur un jeu de trente-deux, deviner le nombre de points que forment ces trois cartes

Les trois cartes demandées

Les quatre rois invisibles

Le coup de sept

Les quatre as invisibles

Procédé pour faire passer une carte d'une main dans une autre

Faire tirer une carte, la changer en différents objets et la faire revenir à sa première forme

Carte pensée par une personne et devinée à l'avance en fixant un nombre quelconque

Nommer à l'avance la carte qu'une personne choisira

Faire tirer une carte au hasard, la faire mêler avec les autres par une personne quelconque, et la faire trouver sur le jeu ou au milieu, selon le désir de la société

Quatre personnes ayant pris chacun une carte, et les ayant remises dans le jeu, les mêler ensemble par différents mélanges et les tirer du jeu d'un coup de main

Deviner une carte qu'une personne aura pensée

Une carte ayant été tirée et remise dans le jeu, faire du jeu trois tas, et faire retrouver la carte dans le tas qu'on choisira

Nommer toutes les cartes qu'une personne a prises au hasard dans un jeu

Deviner combien de points renferme un nombre quelconque de cartes qu'une personne à tirées

Nommer dans leur ordre toutes les cartes d'un jeu après l'avoir mêlé

Séparer d'un seul coup les cartes rouges d'avec les noires

La carte introuvable

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

Une personne ayant pris quatre cartes dans un jeu, et ayant pensé une, deviner quelle est cette carte

Disposer deux paquets de cartes sur une table et deviner d'avance celui qu'une personne choisira