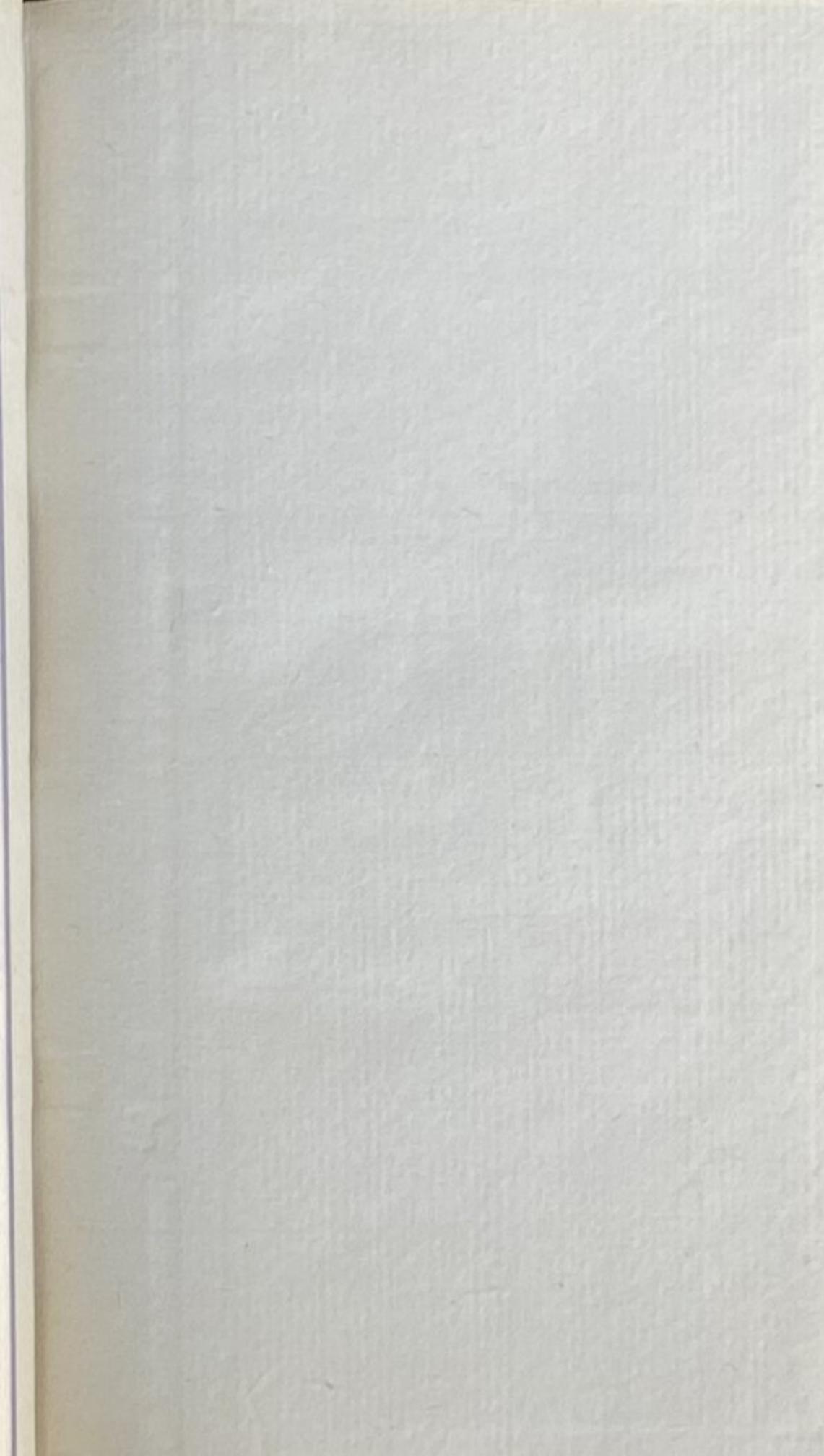


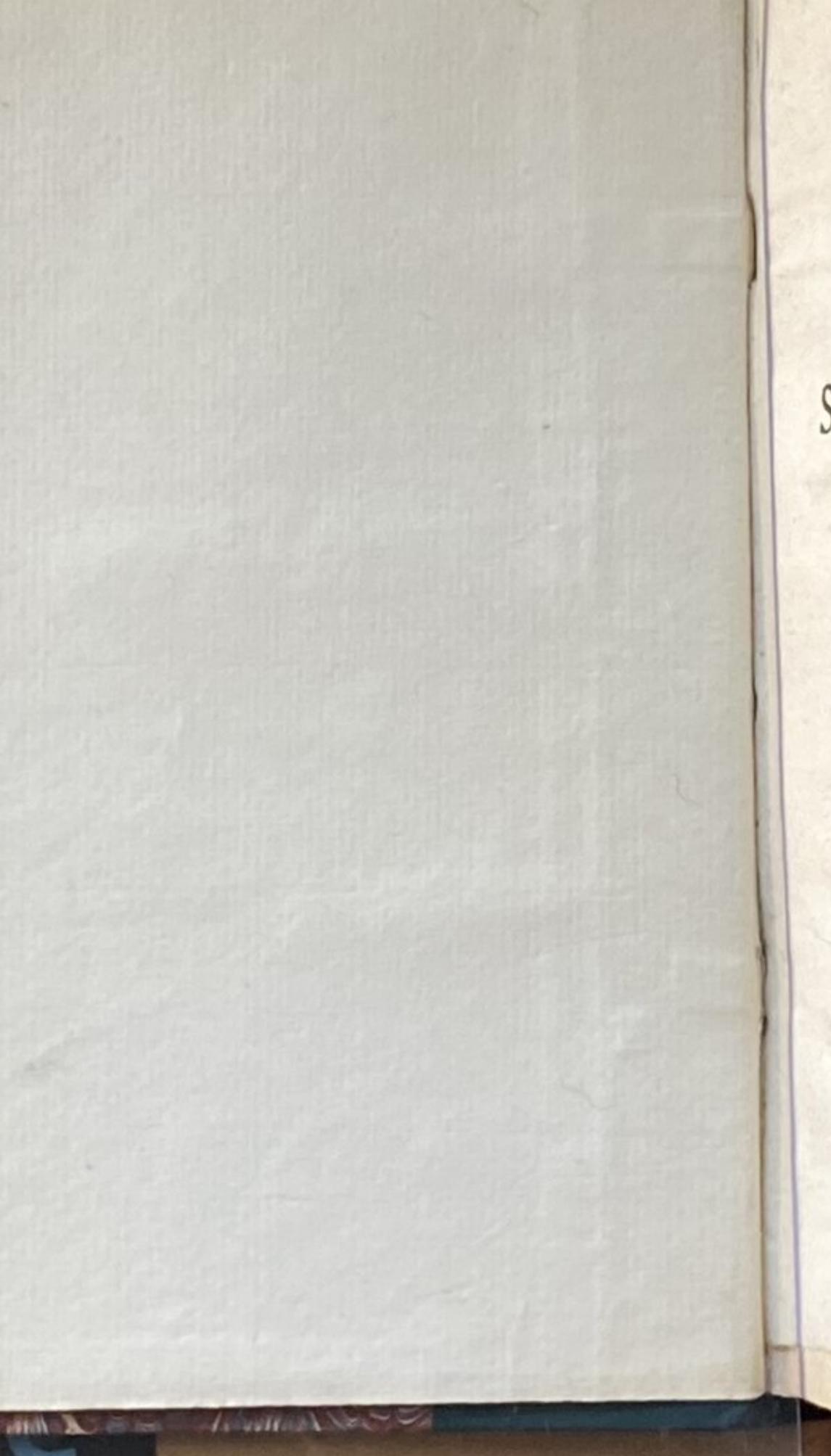


1257





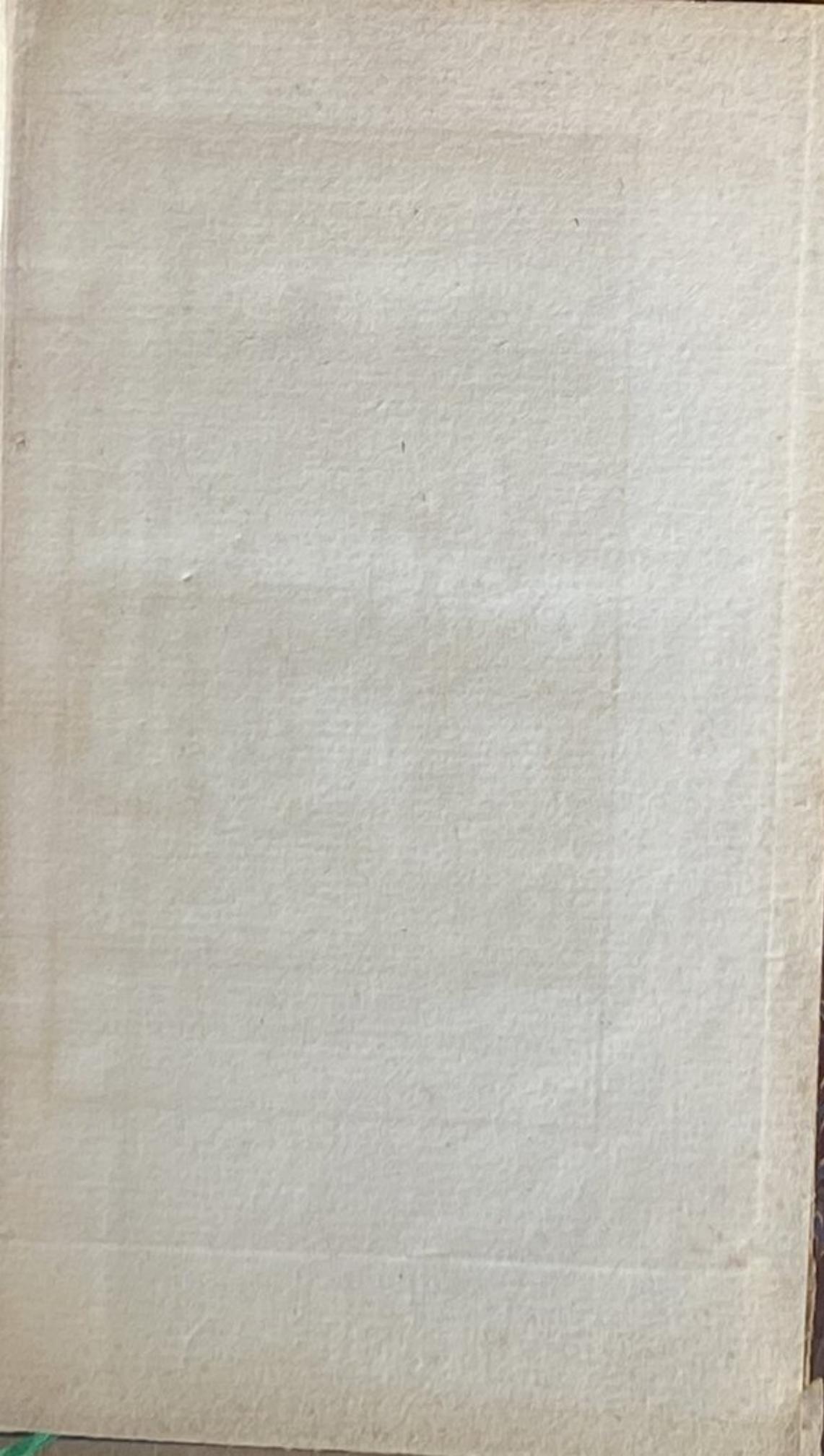




LE
S A V A N T
DE
S O C I É T É

THE
SAYANT

98
SOCIETY





Le Baiser à la Capucine.

Challou del.

Bovinet Sculp.

LE SAVANT

DE

SOCIÉTÉ,

OUVRAGE DÉDIÉ A LA JEUNESSE,

*CONTENANT la description exacte de tous
les Jeux innocens qui se pratiquent en
société, avec la manière la plus agré-
able de les jouer.*

*SUIVI des pénitences qui s'y ordonnent
et d'une nouvelle méthode d'écrire les
Lettres secretes et mystérieuses.*

RECUEIL tiré des Manuscrits de
Madame de B***

Heureux qui se souvient long-temps
Des simples jeux de son enfance,

A PARIS,

Chez MICHELET, Imprimeur-Libraire,
rue Montmartre, N^o. 224, entre la Cour
Mandar et la rue Ticquetonne.

Et chez tous les Marchands de Nouveautés.

IX-1801.

ET S'AVANT

ORDRE DE LA REINE
MADAME LA REINE
MADAME LA REINE
MADAME LA REINE

MADAME LA REINE
MADAME LA REINE
MADAME LA REINE
MADAME LA REINE

MADAME LA REINE
MADAME LA REINE
MADAME LA REINE
MADAME LA REINE

MADAME LA REINE
MADAME LA REINE
MADAME LA REINE
MADAME LA REINE

I
Teu
un
ran
pro
ass
me
ma
à l
et
ch
no
J
na
ta
le

A V I S

DE L'ÉDITEUR.

La personne à qui nous devons ce Recueil, n'a jamais prétendu faire un ouvrage; elle n'avait d'abord ramassé ces bagatelles que pour son propre amusement. Jeune, vive et assez jolie pour paraître avec agrément dans les sociétés les plus aimables, son esprit enjoué se plaît à leur communiquer son enjouement et devient l'âme de ces Jeux, qui charment les soirées longues et monotones de l'hiver. Elle aime ces Jeux innocens parcequ'ils n'entraînent aucun des inconvéniens qui s'attachent aux Jeux intéressés; elle les aime parcequ'ils servent à dé-

velopper les talens naissans des jeunes personnes, souvent timides et farouches; qu'ils les forcent à parler, leur donnent une aimable assurance, et souvent, dans les pénitences qu'ils imposent, équilibrent l'esprit, intéressent le cœur et autorisent ces petits larcins de l'amour, qu'il est plus utile qu'on ne croit de savoir favoriser.

Dans quelque cercle que se présente madame de B*** on y voit au moment même la joie folâtre et les ris succéder aux conversations guinées et aux tristes babillemens qui règnent autour des tapis verts. L'insipide Loto, le Domino plus insipide encore, les Cartes mêmes, ces amies de l'oisiveté et des querelles, disparaissent; on se range

*autour du foyer ; tout ce qui tient à
 la jeunesse par la réalité ou par le
 souvenir se rallie ; le jeu commence.
 On prend madame de B*** pour ar-
 bitre ; car elle possède au dernier point
 la connaissance de ces petits riens
 qui deviennent alors d'une haute im-
 portance ; chacun la presse d'enssei-
 gner les Jeux qu'elle sait , et de
 servir de guide ; elle cède sans se
 faire prier , car elle sait combien
 la résistance est ridicule dans ce
 cas ; et , grace à ses soins , la plus
 douce harmonie vient s'établir au
 sein de l'assemblée où elle préside
 sans orgueil , et qu'elle gouverne
 sans tyrannie.*

*Charmé de son habilité , et surpris
 de la variété qu'elle savait répandre
 dans ces amusemens , je lui deman-*

dai un jour comment elle avait pu retenir tant de choses différentes. Elle m'apprit alors que sa méthode avait été, chaque fois qu'elle voyait faire un Jeu nouveau pour elle, de le retenir et de l'écrire aussi-tôt qu'elle le pouvait : je la priai de me communiquer son Recueil et comme elle y consentit j'en tirai une copie.

C'est cette copie exacte que je présente au public. Comme le Recueil de madame de B*** ne se bornait pas aux Jeux de société, et que les tours de Carte, les tours d'Adresse, les Sciences mystérieuses, les Calculs sympatiques, les Lettres chiffrées et secretes y trouvaient leur place, j'en ai extrait tout ce qui concernait ces Lettres afin de faire connaître l'esprit dans lequel ce Re-

cueil avait été composé : si ce que j'en présente mérite les suffrages de cette classe intéressante de la société à laquelle je l'ai dédiée, je promets à ce Volume une suite qui sera puisée dans la même source.



... the ... of ...
... the ... of ...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

LE SAVANT

DE SOCIÉTÉ.

CHAPITRE PREMIER.

Paraître Savant.

IL est bien difficile d'être savant ! j'ai lu dans un livre relié en maroquin et doré sur tranche, que Socrate, le plus savant des Athéniens et le maître de Platon, parvenu à l'âge d'un demi siècle, après avoir pâli durant les plus belles années de sa vie sur les ouvrages des plus ha-

biles Philosophes, disait : Ce que je suis parvenu à savoir, c'est que je ne sais rien.

Ah! mon Dieu! si, après avoir tant étudié, tant fait, pour devenir savant, Socrate, qui était un homme, convenait, sur ses vieux jours, qu'il ne savait rien, que deviendrais-je, moi, qui suis une femme? moi, qui n'ai que dix-huit ans? moi qui ne me soucie guères de pâlir sur les livres? moi, qui préfère la danse à l'étude, et les plaisirs d'une aimable gaiété à toutes les grimaces d'une science froide et guindée? je serai donc une sotte, une ignorante! cela me désole; car, au fond, je ne me sens pas née pour être une imbécile.

Si je changeais de méthode..... si
je

je me mettais de bonne foi, à lire autre chose que des romans?.... mais ces autres livres sont si ennuyeux!

- » Si j'apprenais, enfin, la morale? l'histoire?
- » Tout cela c'est la mer à boire. » —

Je n'apprendrai rien.

Mais, puisque je ne saurais être savante de cette manière, voyons s'il n'y aurait pas quelque petit moyen de le paraître? je vois tant de personnes qui n'ont que ce mérite dans le monde! au fond, il y a si peu de différence entre *être* et *paraître*: on dirait que la ressemblance des mots a été imaginée pour exprimer la ressemblance de la chose. J'aime beaucoup à écrire; rien ne me plait tant que de voir se délayer sur le papier mille idées extravagantes qui me

B

passent par la tête, J'aime aussi un peu à parler : je suis femme. Ceci ne doit pas être pris pour une plaisanterie : il n'y a, j'en suis sûre, que les hommes taciturnes et froids qui puissent faire à notre sexe un crime de l'abondance et de ses idées et de sa facilité à les exprimer. On envie toujours dans les autres ce qu'on n'a pas soi-même.

J'aime à écrire et j'aime à parler; voilà deux excellentes dispositions, du moins je le crois, pour aspirer à la science; ce que l'on ramasse d'un côté on peut le répandre de l'autre : il n'y a pas de vice plus honteux que l'avarice. Il ne faut pour écrire que de l'habitude et de la mémoire. J'ai beaucoup de mémoire, et l'habitude s'acquiert. Il faut pour parler avec agré-

ment, de la mémoire, de l'habitude des graces naturelles..... Ai-je des graces naturelles?.....

Je viens de consulter mon miroir. Il me semble qu'à dix-huit ans, il est difficile à une femme d'être sans graces naturelles.

Voilà qui est fait; mon plan est tracé. Je vais écrire d'abord tout ce que j'entendrai dire dans la société, tout ce que j'y verrai faire qui me paraîtra digne de quelque'attention; j'interrogerai tout ceux à qui je croirai quelque talent, et lorsque mon recueil me semblera assez considérable, je parlerai.



CHAPITRE II.

Des Jeux de Société.

Il est une chose dans la société à laquelle on fait peu d'attention et qui cependant en mérite plus qu'on ne pense : j'entends parler des jeux innocens. Les personnes toujours renfermées dans leur importance, celles qui n'ont pas reçu du ciel cette heureuse flexibilité qui fait qu'on se plie sans peine à tous les sujets, traitent ordinairement ces amusemens de niaiseries; mais celles, au contraire, qui ont observé l'influence que les moindres choses prennent sur les mœurs, ne dédaignent pas de s'y prêter. Il est certain, et j'ai souvent observé dans

le monde, que la facilité qu'on montre à ces jeux est d'un favorable augure pour l'esprit. D'ailleurs, qui ne sait que ces jeux servent presque toujours de berceau à l'amour? qui ne sait que le desir, l'espérance, et même l'hymen se plaisent à y solâtrer? si ces jeux, comme on l'a prétendu maladroitement, n'étaient que des amusemens puériles et niais, s'ils n'avaient pas un but plus sérieux qu'on ne l' imagine, seraient-ils cultivés chez toutes les nations? et, depuis les Grecs, qui les ont connus, du moins suivant ce que j'ai entendu dire l'autre jour à un amateur versé dans la littérature Grecque, jusqu'à nous qui les cultivons encore, n'auraient-ils pas été mille fois mis en oubli? s'occupe-t-on si long tems des choses qui n'ont ni agrément ni utilité?

Je suis bien fâchée, maintenant que j'y pense, de n'avoir pas demandé à cet amateur dont je viens de parler, quels étaient les jeux innocens qu'on jouait à Athènes, et dans la suite des temps à Rome et chez nos ancêtres, j'aurais bien aimé de pouvoir en faire un recueil! Qui sait si les Grecs ou les Romains avaient quelque connaissance du *Propos-interrompu* ou du *Colin-Maillard*? en vérité tant de gens qui se sont occupés de tant de pompeuses bagatelles, auraient bien dû employer quelques instans à cette recherche, bien plus intéressante pour nous que celle de... que celle du.... que celle des.... milles choses dont je ne me souviens pas.

Il faut que ma curiosité, qui, je dois le dire en confidence, n'est pas

petite, se contente des jeux que nous connaissons, et en jouisse sans pénétrer l'origine qu'ils ont eue ni les changemens qu'ils ont éprouvés, à-peu-près comme nous jouissons des plus aimables fleurs qui brillent dans nos parterres, sans trop nous inquiéter dans quels lieux les plantes qui les portent ont jetté les premières racines, et quelles mains les ont transplantées dans nos climats. Il me semble que je viens de faire une comparaison; c'est bien le cas de dire que l'esprit nous vient en dormant.

Au reste ces jeux ne sont pas en petit nombre, et je crois que, pour procéder avec méthode, je ne ferais pas mal de les distribuer par classes. Les titres de *Jeux d'Action*, *Jeux de Mémoire*, *Jeux d'Esprit* et *Jeux*

d'Attrape, me paraissent assez bien distinguer ceux, où l'activité, la mémoire, l'esprit, la finesse sont particulièrement nécessaires.

~~~~~~~~~

## J E U X D' A C T I O N.

Je conçois qu'au milieu du printemps, sous un Ciel doux et serein, lorsque le soir arrive et qu'on se trouve rassemblé sur une pelouse verdoyante couverte de fleurs, et entre-coupée de Bouquets plus ou moins touffus d'arbres odoriférans, je conçois dis-je, qu'on se livre alors à ces jeux bruyans qui semblent nés à la campagne, et qu'on préfère la *Main-chaude*, la *Climusette*, le *Colin-Maillard* à des amusemens plus tranquilles; mais lorsque l'hyver a dépouillé les prairies, et qu'il a contraint les déserteurs des cités à venir s'y réfugier, que l'on prétende continuer ces jeux turbulans, et qu'on veuille les transporter des pieds des ormeaux, au sein de nos

foyers, c'est assurément ce que je ne conçois pas. Chaque saison a ses plaisirs comme ses fruits, et c'est une folie de vouloir mettre obstacle à cette diversité indiquée par la nature : jouez donc à la campagne, les jeux qui sont analogues à la campagne, et n'allez pas renverser vos meubles, briser les fragiles ornemens de vos appartemens pour ressusciter des jeux qui sont passés avec la saison qui les avait fait naître.

Si jamais un jeune écolier s'avise d'exécuter de son côté ce que j'exécute ici du mien, sans doute il n'oubliera pas de décrire les jeux d'action qui lui servent d'amusement dans les jardins de sa pension, ou de son collège ; il donnera les règles du jeu de *Barre*, le plus noble des jeux d'action,

il parlera de *cache cache Nicolas*, du *Cheval fondu* etc. etc. Mais pour moi, qui n'aime pas les jeux qui n'appartiennent pas à mon sexe, je ne m'en mêlerai pas.

Je ne dirai rien non plus des jeux de *Colin-Maillard*, ni de la *Main chaude* quoique mon sexe y figure avec avantage, et cela par la raison que je viens d'exprimer. A dire le vrai, je n'en ai pas beaucoup de regret, car, outre qu'ils sont connus de tous le monde, j'avoue que je ne les aime pas. Le seul que je voudrais répandre, s'il était possible de le naturaliser dans nos salons, ce serait celui des *Fagots*, que je vais tacher de décrire

~~~~~  
Jeux des Fagots.

Ce jeu consiste, à se placer en rond,

de deux en deux, de manière que chaque Cavalier, tenant une Dame devant soi, forme pour ainsi dire un *Fagot*. Il faut que les Joueurs soient en nombre pair; car les *Fagots* étant une fois formés, on choisit deux personnes, qui doivent courir l'une après l'autre. Celle qui court devant, a le droit de traverser en tous sens les *Fagots*, qui doivent être assez écartés les uns des autres pour qu'on puisse facilement circuler au milieu d'eux; celle qui court après ne peut que tourner autour du Cercle. Lorsque la personne qui court la première, et qui doit éviter d'être attrapée pour ne pas prendre la place de celle qui la poursuit, veut se reposer, elle se place devant l'un des *Fagots*, en dedans du Cercle, et à son choix. Alors il existe un *Fagot* composé de trois joueurs, ce qui

ne

ne peut pas être; il faut que celui qui se trouve en dehors du Cercle s'échappe à l'instant, pour éviter d'être pris; s'il est pris, il est obligé de se mettre à la place du Coureur, qui le laisse courir après lui, on, s'il aime mieux, qui entre de suite dans le Cercle et s'y place devant l'un des *Fagots*; ce qui donne à l'instant un nouveau surnuméraire obligé de s'enfuir comme le premier.

On voit d'après ces détails que le nombre trois est banni de ce jeu; celui, que l'on contraint à former ce nombre malheureux, en se mettant devant son *Fagot*, est forcé de quitter sa place. Il est vrai qu'il peut, à l'instant, forcer un autre à lui céder la sienne, en se plaçant à son tour devant un *Fagot*, et c'est ce qui fait la variété et le

plaisir de ce Jeu, où le mouvement et la gâité sont bientôt portés au comble, pour peu que les Joueurs aient de l'agilité et de la malice.

Ce qui me fait aimer ce Jeu d'action, et ce qui fait que je regrette de ne pouvoir le transporter dans les soirées d'hiver, c'est qu'il comporte plus d'intelligence que les Jeux ordinaires où le mouvement domine, et qu'il offre une image assez animée de la vie humaine. Autant il est doux lorsqu'on fait *Fagot* de se trouver réuni à une personne que l'on aime, autant il est piquant de s'en voir séparé, souvent à dessein, par un jaloux qui vient se poster brusquement devant vous, et qui vous force l'un ou l'autre à prendre la fuite.



Colin-Maillard.

Il y a un Jeu d'action qu'on est parvenu à changer assez heureusement : c'est celui de *Colin-Maillard*. On a d'abord fait le *Colin-Maillard assis*, et ensuite le *Colin-Maillard à la Silhouette*. Voici la manière de jouer l'un et l'autre.

~~~~~

*Colin-Maillard assis.*

La société se dispose en Cercle sur des sièges très rapprochés les uns des autres ; la personne, que le sort a désigné ou qui a volontairement accepté les fonctions de *Colin-Maillard*, reçoit le bandeau de son emploi, c'est-à-dire un Mouchoir blanc, qui lui est appliqué sur les yeux, par une dame si le *Colin-Maillard* est un homme,

et par un Cavalier si c'est une femme qui soit chargée de ce rôle pénible.

Lorsqu'on est bien assuré que le *Colin-Maillard*, aussi aveugle que l'amour, ne peut discerner les objets qui l'entourent, on change rapidement de place, afin que sa mémoire même soit en défaut, s'il veut s'en servir; alors il s'approche du Cercle sans tâtonner, car cela lui est défendu, et s'assied sur les genoux de la première personne qu'il rencontre. Là, sans porter les mains ni sur les vêtements ni sur aucune partie du corps, mais seulement par le tact qu'il exerce en pressant doucement le siège qui le supporte, en écoutant les éclats de rire étouffés, qu'il ne manque pas d'exciter, par la manière bizarre dont il est obligé de reconnaître le terrain,

enfin par le froissement des étoffes dont le bruit décèle ordinairement le sexe de la personne qui le porte, il est obligé de dire le nom de celui ou de celle sur qui il se trouve assis; et dans le cas où il ne saurait pas le nom, de les désigner l'un ou l'autre de manière à les faire reconnaître.

Si le *Colin-Maillard* devine juste, la personne devinée prend sa place, reçoit le même bandeau, et fait les mêmes recherches; au contraire s'il se trompe, la société frappe des mains pour l'avertir de son erreur, et il passe sur les genoux d'une autre personne, où il fait les mêmes tentatives; et ainsi successivement jusqu'à ce qu'il ait rempli les conditions imposées qui sont de ne quitter le bandeau de *Colin Maillard* que lorsqu'il peut le

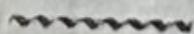
transmettre à une autre personne , après l'avoir reconnue sans employer d'autres moyens que ceux avoués par le Jeu.

Souvent, la société, pour empêcher le *Colin-Maillard* de reconnaître trop-tôt les personnes, se permet de petites malices qui prolongent son erreur : par exemple, les uns étendent sur leur genoux les jupons de leurs voisines; les autres prennent les Coussins des Fauteuils pour recevoir plus mole-ment l'aveugle récipiendaire ; les Dames vêtues en Soie évitent les *frou-frous* de cette étoffe indiscrette en se couvrant de Voiles étrangers; chacun cherche à déguiser sa taille, son sexe et jusqu'à sa respiration.

Quelquefois le *Colin-Maillard* est

conduit par les mains. On prend assez volontiers cette manière lorsqu'on veut varier rapidement le Jeu, et faire que chacun prenne le bandeau à son tour ; car alors le [conducteur avertit adroitement le *Colin-Maillard* du nom qu'il doit prononcer, et tout va le mieux du monde.

Mais lorsqu'il est question de conduire le *Colin-Maillard*, j'aime mieux la manière suivante que j'ai indiquée dans quelques sociétés. Cette manière consiste à donner un Ruban à tenir au pauvre aveugle, et à le conduire ainsi tout autour de la chambre ; les joueurs doivent être assis sur des sièges assez éloignés les uns des autres pour que le voyage soit plus agréable et représente mieux celui de l'amour guidé par la folie



*Colin-Maillard à la Silhouette.*

Ce Jeu est réellement fort amusant quand il est joué avec un peu d'art. La première fois que je l'ai vu jouer, c'est à la campagne, chez Madame T\*\* femme qui unit les grâces de l'esprit à celles de la beauté. Après nous avoir annoncé qu'elle se proposait de nous faire jouer un Jeu nouveau, elle fit étendre sur un Paravent assez élevé, un linge blanc et très-fin, à-peu-près de la même manière qu'elle en eut usé pour nous montrer la Lanterne magique. Ceci fait, le *Colin-Maillard*, qui cette fois n'avait point le bandeau de l'amour, mais qui, en récompense, aurait eu besoin d'avoir les yeux d'Argus, fut placé sur un Tabouret assez bas pour que son ombre même ne portât point d'obstacle au mouvement

des ombres qui allaient se dessiner sur le drap étendu devant ses yeux. A quelque distance derrière lui, on mit un guéridon avec une seule bougie allumée. Toutes les autres lumières furent éteintes.

Lorsque cet appareil fut terminé, les personnes de la société formèrent une espèce de procession et passèrent, à la file les unes des autres, entre le *Colin-Maillard*, à qui il était expressément défendu de tourner la tête, et la table, où était posée la bougie : cela produisit l'effet attendu. La lumière de la bougie, interceptée par chacune des personnes qui venaient à passer devant elle, portait naturellement sur le linge blanc une suite d'ombres chinoises, fort régulièrement dessinées, et telles que

l'illustre Séraphin ne les aurait pas désavouées. (\*)

A mesure, que ces ombres passaient devant lui, le *Colin-Maillard* était tenu de nommer à haute voix la personne à laquelle il imaginait que ce portrait à la Silhouete appartenait; et les erreurs dans lesquelles il tombait faisaient naître parmi la troupe folâtre des éclats de rire plus ou moins bruyans suivant que l'erreur paraissait plus ou moins bizarre.

Il est utile de dire que chacun avait soin en passant devant la lumière de changer sa tournure, sa taille

---

(\*) Séraphin est le nom d'un fameux Joueur de Marionnettes. Il tient à Paris, un Spectacle d'Ombres Chinoises qui attire les curieux dans ce genre.

et sa démarche, au point de se rendre méconnaissable. Lorsque je passai, par exemple, j'avais si bien ramassé ma taille, et ma tête se penchait si naturellement sur l'une de mes épaules que le *Colin-Maillard* me prit pour une vieille Maman, alors occupée à faire sa partie de Visk, et qui ne fut point du tout flattée de cette méprise.

On n'est point dans l'habitude de donner des gages aux Jeux dont je viens de parler. Cependant je pense qu'on pourrait ajouter aux agrémens qui leur sont particuliers ceux qui naissent en foule des pénitences ordonnées à la suite des gages.

Il suffirait d'exiger un gage de chaque nouveau *Colin-Maillard*, à

mesure qu'il serait deviné, et par ce moyen on rendrait ces Jeux du goût d'un plus grand nombre d'amateurs.



*La Toilette de Madame.*

De tous les Jeux d'action qui se jouent dans les Salons, celui-ci est le plus ancien. On en berce les enfans.

La Société s'assied, et chacun prend un nom qui ait rapport à la toilette : l'un s'appelle *le Ruban*, l'autre *le Peigne*, celui-ci, *le Rouge*, celui-là *le Miroir*, etc. Une seule personne est debout, et l'on doit remarquer que son siège manque, ainsi il lui est impossible de s'asseoir sans déranger quelqu'un. Cette personne, qui se  
nomme,

nomme tant qu'elle est debout *madame J'ordonne*, a deux manières d'exprimer sa volonté : ou elle dit : *madame demande son Rouge , son Miroir , son Ruban , etc.* ou elle dit : *madame demande toute sa Toilette.*

Dans le premier cas , la personne qui porte le nom de l'objet demandé , se lève et cède sa place à *madame J'ordonne* , pour prendre elle-même ce titre et ordonner à son tour.

Dans le second cas, tout le monde se lève à la fois ; et les conditions du jeu sont, qu'en se rasseyant, chacun doit avoir changé de place. Mais comme il manque un siège , il résulte de cette révolution de la toilette qu'une personne reste debout. Cette personne devient *madame J'ordonne* ; et comme les honneurs doivent toujours

se payer, elle achette ce titre en donnant un gage.



*La Pincette.*

Ce jeu dont l'origine est fort simple, est devenu par une suite de changemens, l'un des plus difficiles et des plus compliqués que je connaisse.

Nos ancêtres le jouaient de la manière qui suit : on cachait à l'insçu d'une personne de la société une fève, et l'on exigeait de cette personne qu'elle la trouvât, sans autre indice que celle-ci : à mesure qu'elle s'approchait de l'endroit où la fève était cachée, on criait : *elle brûle ! elle brûle !* en forçant la voix : mais, au contraire on baissait insensiblement de ton et l'on finissait par ne plus crier du tout à mesure qu'elle s'en éloignait.

Lorsque la personne qui cherchait la fève se lassait, elle avertissait qu'elle consentait à donner un gage, en disant : *j'ai assez mangé de fèves*, ou : *je jette ma langue aux chiens*.

Dans un temps moins reculé, on jugea à propos de substituer à la fève, une petite épingle; et comme l'on s'aperçut que le Jeu devenait fatigant pour ceux qui étaient chargés de crier : *elle brule!* on décida de prendre une paire de pincettes, et d'en frapper les deux branches avec une clef, de la même manière que l'on joue du Triangle, mais plus ou moins fort, suivant que la personne qui cherchait l'épingle se trouvait plus ou moins près de l'endroit où elle était cachée.

Ce jeu prit alors le nom qu'il porte

aujourd'hui. La Petite Épingle ordinairement cachée sous quelque vase de la cheminée ou attachée au fichu d'une jeune personne, électrisait l'amour-propre des jeunes gens; et grâce au son de la pincette, il était rare qu'elle ne fut point trouvée.

Les dames s'aperçurent de la facilité qu'on avait à venir à bout de ce jeu, et résolurent de faire payer les plaisirs de la victoire par plus de difficultés à l'obtenir. Ce ne fut plus une épingle qu'elles cachèrent sous quelque vase de porcelaine, ou qu'elles attachèrent à leur fichus, à-peu-près comme l'épine auprès de la rose; elles imaginèrent des conditions singulières qu'il fallait presque deviner. Souvent il s'agissait de dénouer un ruban, de déranger un bouquet, de présenter

une fleur à une personne, ou de lui baiser la main; enfin d'exécuter une chose souvent très-compiquée et concertée d'avance.

Comme les conditions exigées avaient totalement changé de genre; qu'elles demandaient beaucoup de sagacité et de vivacité dans l'esprit, on jugea que le son discordant d'une Pincette était peu propre à donner à l'imagination l'ébranlement nécessaire; et des gens de goût imaginèrent d'y substituer le son du Piano ou du Violon. Telles sont les variations que ce Jeu a éprouvées. On rencontre peu de personnes qui y employent encore la Pincette et l'Épingle; mais en récompense le Violon et le Piano y jouent un grand rôle. C'est le *Dolce* ou le *Forte*,

*l'Andante* ou *l'Allegro*, qui servent de guides à celui qui cherche à deviner l'intention de la société. Le Virtuoso chargé du soin de le conduire, soit qu'il fasse mouvoir les touches du Piano, soit qu'il fasse vibrer les cordes sonores du violon, doit bien suivre tous ses mouvemens et savoir passer du *Pianissimo* au *Fortissimo*, et de *l'Adagio* au mouvement le plus vif, pour lui indiquer s'il s'éloigne ou s'il se rapproche du but.

L'autre jour, je fus obligée de signaler mon adresse à ce jeu. La société me pria de sortir un moment du salon pour se concerter ensemble sur la chose qu'on devait proposer à ma pénétration. Lorsqu'on en fut convenu, je fus appelée et je vis la société rangée en cercle et observant

le plus profond silence ; par ci , par-là , quelques jeunes personnes se penchaient l'une vers l'autre pour chuchoter ; chacun me regardait et souriait malignement. Une de mes bonnes amies était au Piano. Ses yeux fixés sur moi s'efforçaient de rester muets ; mais ses doigts plus habiles n'attendaient que mes mouvemens pour faire parler l'instrument favorable qui allait me servir d'oracle. De la porte où j'étais , je m'avance avec précaution pour distinguer de quel côté je dois porter mes pas. J'entends toucher doucement , *Comment goûter quelques repos.* Je fais un mouvement à droite , le son s'étouffe ; j'en fais un autre à gauche , l'instrument s'arrête tout à fait.

Je me dis alors , il ne faut aller

ni à gauche ni à droite; je retourne à la place d'où j'étais partie, et je m'avance en ligne droite. Mon amie touche un peu plus vite, *au coin du feu*. Je vais avec confiance vers la cheminée. Elle presse le mouvement du même air.

Parvenue à la cheminée, je saisis tour-à-tour un flambeau, un vase de porcelaine, un éventail, un flacon d'odeur, qui s'y trouvaient.... mais à chaque objet, elle ralentit le mouvement, et j'entends le refrain: *Ce n'est pas cela.... cela.....* Tout-à-coup, j'apperçois un journal, je m'en empare: Le Piano m'annonce par un *Forté*, que je suis sur la voix. Je le montre à la société, et je fais un pas pour le porter à quelqu'un.... Mon amie tombe dans un *Andante* qui

me prouve qu'on désire autre chose. A tout hasard j'ouvre le journal (\*) et j'écoute le Piano qui, à toutes pédales, me fait entendre: *Sans chanter peut-on vivre un jour!* Je vois alors qu'il y a dans la feuille que je tiens, une romance, et je présume que l'intention de la société est que je la chante. Je prélude l'air; l'obligeant Piano prend mon ton, et m'accompagne ces paroles:

## R O M A N C E

Sur l'air: *Comment goûter quelque repos.*

Heureux sur le bord d'un ruisseau  
 Qui possède un champêtre asile,  
 Un jardin, un verger fertile,  
 Et surtout un petit troupeau;  
 Qui des cités fuit l'esclavage,

---

(\*) J'ai oublié le nom du Journal, mais j'ai retenu la romance, parce qu'elle m'a paru assez jolie.

Et loin des plaisirs mensongers ,  
 Sé mêle aux chansons des bergers  
 Et danse avec eux sous l'ombrage.

\* \* \*

Content de régner sur son cœur ,  
 Heureux qui près de son amie ,  
 A de l'amour sans jalousie ,  
 Et de l'estime sans froïdenr.  
 Désabusé d'un bruit frivole ,  
 Il dédaigne un bien qu'il n'a pas :  
 Du mal que lui font les ingrats ,  
 Le bien qu'il leur fait le console.

\* \* \*

A peine eus-je fini de chanter cette romance , que la société entière applaudit et déclara que j'avais parfaitement deviné son intention ; je ne pus me dispenser, en me voyant ainsi félicitée , d'embrasser la charmante Musicienne , qui avait touché le Piano ; et je déclarai à mon tour , que c'était à son talent seul qu'il fallait attribuer mon succès.

---

*Le Pied de Bœuf.*

Voici le Jeu le plus facile qui existe.  
Il n'est besoin que de savoir compter  
jusqu'à neuf.

On se place de manière à pouvoïr  
mettre chacun une de ses mains sur  
les genoux de la personne qui fait  
jouer. Il faut observer que chaque  
joueur place à son tour sa main la  
première , afin que chacun forme à  
son tour le nombre mystérieux de *neuf*.

Lorsque les mains sont placées les  
unes sur les autres , celui , dont la  
main se trouve la première sous le  
tas , la tire , en disant : *Un* . . . . et il  
la place dessus. Son voisin en fait  
autant , en disant : *Deux* . . . . et ainsi  
de suite jusqu'à *neuf*.

Celui qui atteint ce nombre, tâche de prendre la main d'un joueur, en disant : — *Neuf!* je tiens mon pied de Bœuf. — Je n'ai pas besoin de dire que par un mouvement spontané chacun évite de se laisser prendre; mais enfin il arrive toujours que quelqu'un moins leste que les autres, laisse sa main prisonnière.

Alors le vainqueur lui dit d'un ton doctoral : De trois choses en ferez-vous une? — Oui, si je veux et si je puis.

Ordinairement les deux premières pénitences sont impossibles et la troisième est exécutée à la rigueur.

Je me rencontrai un jour avec un jeune homme, qui, après avoir pris ma main, m'ordonna les pénitences de cette manière : De

— De trois choses faites-en une :  
 Avec les dents prenez la Lune ;  
 Du japon , courez voir le Roi ;  
 Ou prononcez : — Embrassez-moi.

On sent bien que je ne pris point la Lune avec les dents , et que j'aimai mieux donner un baiser que de courir au japon.

~~~~~  
Ote-toi-de-là.

Ce Jeu que beaucoup de personnes jouent dans le tourbillon du monde, sans se douter qu'il existe, a donné naissance à ce proverbe populaire : *Ote-toi-de-là que je m'y mette.* Il est d'une extrême sotise et on ne le joue guères que lorsqu'on est blasé sur les autres.

Quoi de plus sot, en effet, que ce dialogue qui forme le Jeu ?

E

— Ote-toi-de-là. — Pourquoi cela? —
Parceque tu as.... (un objet quel-
conque) et je ne l'ai pas.

La personne apostrophée de cette manière est obligée de céder sa place à celle qui lui indique dans son ajustement un objet qui lui manque à elle-même. Ainsi, en supposant qu'un Cavalier veuille prendre la place d'une Dame, il y a mille objets qu'il peut lui indiquer; comme : des Rubans, des Bracelets, des Bagues, des Jupons même etc. Et lorsqu'une Dame veut prendre la place d'un Cavalier, elle indique également, la Cravatte, le Gillet, les Boucles, etc. On doit seulement éviter de nommer dans la personne qu'on apostrophe, un objet que l'on possède soi-même, ou qu'un autre a déjà nommé : si l'on tombe

dans l'une de ces deux fautes on donne un gage.

Ce Jeu étant si sot, je n'aurais pas dû m'y arrêter. Cela est vrai. Mais comme il arrive qu'une personne d'esprit tire parti des moindres circonstances, je n'ai pû résister à la tentation d'écrire un Madrigal impromptu qui me fut un jour adressé par un jeune homme fort aimable. Quelqu'un l'ayant contraint de céder sa place, en lui indiquant un objet de son ajustement, dont je ne me souvient pas, et, par conséquent, son tour étant venu de faire déplacer une personne, il s'avança vers moi, les yeux fixés sur les miens, d'un air à moitié timide et à moitié malin : il m'adressa ces mots consacrés : — Ote-toi-de-là. Et pour quoi cela, lui dis-je en rougissant sans

trop savoir pourquoi? — Alors prenant
ma main comme s'il eut voulu m'aider
à sortir de ma place : — Parceque.....

La nature, à la fois indulgente et sévère.
Différens l'un de l'autre a voulu nous former ;
Sans avoir l'art d'aimer vous avez l'art de plaire,
Et moi, sans l'art de plaire, hélas ! j'ai l'art
d'aimer.

On se doute bien que mon petit
amour propre ne se fit pas redire deux
fois ces vers pour les retenir. Au reste,
qu'elle est la femme qui, à dix-huit
ans, n'a pas un peu d'amour-propre?

~~~~~

~~~~~  
CHAPITRE III.
~~~~~

## DES JEUX DE MÉMOIRE.

Ces Jeux semblent avoir été imaginés pour exercer et fortifier la mémoire des jeunes personnes; en effet, il est facile de s'appercevoir que sous l'appat d'un amusement qui paraît frivole au premier coup d'œil, ils présentent un but extrêmement utile : celui d'apprendre à retenir facilement les discours les plus singuliers et de les répéter de même. C'est en piquant l'amour-propre de la Jeunesse et en lui offrant la coupe de l'instruction couronnée des fleurs du plaisir, que l'on parvient plus sûrement à développer en elle, des avantages que des leçons plus sérieuses ne feraient

que flétrir : ces avantages, qu'on ne se douterait pas de rencontrer dans des Jeux d'enfant, sont l'imagination et l'habitude de raconter en société. La bizarerie même qu'on rencontre dans les discours proposés dans ces jeux, est calculée à dessein : Les Inventeurs ont voulu instruire à vaincre les difficultés lors même qu'ils ne paraissent offrir que des phrases ridicules, et piquer l'émulation en feignant d'exciter la gaîté.

Il existe un grand nombre de Jeux de Mémoire. Voici ceux qui m'ont le plus frappée ou par leur singularité ou par leur Combinaison.

---

*Le Jardin de ma Tante.*

La Société se dispose en Cercle :

et la personne qui connaît le Jeu, propose de répéter tout haut le discours qu'elle va faire, en le coupant de phrase en phrase. Il est convenu que ceux qui se tromperont ou qui mettront un mot l'un pour l'autre, donneront un gage pour punition de leur maladresse.

Elle commence et prononce distinctement ce qui suit : — *Je viens du Jardin de ma Tante; Peste! le beau Jardin que le Jardin de ma Tante! Dans le Jardin de ma Tante il y a quatre coins.* —

Celui qui est à droite répète la phrase mot-à-mot; si sa mémoire est en défaut, il donne un gage, et cède son tour à celui qui le sait à droite, sans qu'il lui soit permis de se reprendre.

Lorsque la phrase a fait le tour du Cercle, la personne qui fait jouer, reprend la phrase entière et ajoute : — *Dans le premier coin il y a un Jasmin : Je vous aime sans fin.* —

L'épreuve ayant été subie comme la première fois, elle répond le tout et continue :

— *Dans le second coin il y a une Rose : Je voudrais bien vous embrasser mais je n'ose.* — Et, ensuite : — *Dans le troisième coin, il y a un Pavot : ce que vous m'avez dit tout bas répétez le tout haut.*

A mesure que le discours, qui est maintenant tout entier fait le tour du Cercle, chacun découvre le secret qu'il a confié; et, ce qui embarasse quelquefois ceux qui ne s'en sont

pas méfiés, c'est que la société s'amuse également des secrets qui n'ont pas assez de sens et des secrets qui en ont trop.

~~~~~

Le Chevalier Gentil

Apprêtez une grande quantité de Cornets semblables à ceux dans lesquels on enveloppe du tabac, mais plus petits. Voici pourquoi. C'est que ces Cornets serviront à changer des *Chevaliers Gentils*, en des *Chevaliers Cornards*. Et vous en ornerez la tête de ceux ou de celles qui se tromperont.

La société se dispose comme pour le Jeu précédent. *Le Chevalier Gentil*, c'est-à-dire celui ou celle qui fait jouer le Jeu, commence en

s'adressant à son plus proche voisin à droite : *Bon jour, Chevalier Gentil, toujours Gentil ; moi, Chevalier Gentil, toujours Gentil, je viens de la part du Chevalier Gentil* (en montrant son voisin à gauche) *toujours Gentil, vous dire que son Aigle a un bec d'Or.*

Le voisin du *Chevalier Gentil* reprend le même discours et l'adresse à son tour à son voisin à droite. S'il se trompe, il reçoit une Corne de papier : si c'est un homme, on met la Corne dans ses cheveux, si c'est une femme, on la place dans les rubans ou parmi les fleurs dont sa coëffure est composée. Ceux ou celles qui reçoivent une ou plusieurs Cornes ne sont plus des *Chevaliers Gentils*, mais des *Chevaliers Cornards* à une

à deux, ou à trois Cornes. Ainsi, au lieu de dire *Bon jour, Chevalier Gentil*, on dit, *Bon jour, Chevalier Cornard à une Corne, ou à deux Cornes*, etc. et en parlant de soi ou d'un autre, on en use de même.

Toute la difficulté consiste donc à ne point se tromper et à dire à propos *Chevalier Gentil* ou *Chevalier Cornard à une, ou à plusieurs Cornes*, suivant que celui, à qui, ou de qui l'on parle, a des Cornes ou n'en a pas.

Quant à la suite du Jeu, elle dépend communément de l'imagination de celui qui l'a commencé. Il fait reprendre le discours autant de fois qu'il le juge à propos en ajoutant à

chaque fois une nouvelle qualité à l'aigle; c'est-à-dire : *des griffes d'airain , des yeux de diamant , un cœur d'acier , etc.*

Le Jeu fini, chacun donne autant de gages qu'il a reçu de Cornes.

Un homme d'un certain âge, à la veille de se marier avec une très jolie personne, s'avisa de se mêler un jour à nos Jeux; il voulait se rapprocher autant qu'il le pouvait des goûts de celle qui allait être sa femme; mais il joua avec tant de malheur qu'il sortit du Jeux la tête hérissée de Cornes. Il raiait de sa mésaventure, d'un air à prouver qu'il ne le trouvait point du tout risible. Sa mine renfrognée ayant prêté à la plaisanterie, comme cela arrive ordinairement, un jeune homme,

homme , qu'on ne supposait point étranger à sa mauvaise humeur , ayant à satisfaire à un gage qui lui ordonnait de chanter ou de déclamer , nous débita l'Épithalame suivant :

— Monsieur Bonneau , la paix soit avec vous ;
 Je viens d'apprendre la nouvelle ,
 Que , las d'aller de belle en belle ;
 Solliciter des rendez-vous ,
 D'inconstant devenu fidèle ,
 D'amant vous deveniez époux ,
 Il est temps de fixer vos goûts.
 Déjà la jeunesse cruelle
 S'envole , et l'amour avec elle.
 Vous marier c'est penser sagement ;
 Je vous en fais mon compliment.
 Mais lorsque tout est à merveille ,
 Qui vous met la puce à l'oreille ?
 Monsieur Bonneau , vous avez tort ;
 Je vous croyais l'esprit plus fort.

~~~~~  
 AIR : *Du Confiteor.*

Le Jeu du Chevalier Cornard  
 Vous semble d'un fâcheux présage ;

Et vous craignez que tôt-ou-tard,  
 Votre honneur n'y demeure en gage.  
 Monsieur Bonneau vous avez tort ;  
 Je vous croyais l'esprit plus fort.

---

AIR: *De la Faridondaine.*

Ne craignez rien, monsieur Bonneau,  
 Ne soyez pas en peine,  
 Vous mettrez toujours le chapeau,  
 Sans que le bord vous gêne,  
 Je vous dis cela tout de bon,  
 La faridondaine, la faridondon ;  
 Je sais que vous êtes chéri,  
 Biribi,  
 A la façon de Barbari.  
 Mon ami.

---

*Le Curé. Les Éléments.*

Je ne parlerai du Jeu du Curé  
 que pour en annoncer le titre. Chacun  
 sait qu'il consiste dans une espèce  
 d'interrogatoire qu'on se fait subir

réciiproquement , en tutoyant tout le monde excepté monsieur le Curé.

Cet interrogatoire n'est pas plus poli qu'il n'est spirituel : en voici un échantillon.

— Où étiez - vous , monsieur le Curé?

*Le Curé* : — J'étais chez mon Vicaire

*Le Vicaire* : — Vous en avez menti, monsieur le Curé.

*Le Curé* : Où étais-tu donc?

*Le Vicaire* : j'étais chez la Gouvernante.

*La Gouvernante* : Tu en as menti.

*Le Vicaire* : Où étais-tu donc?

*La Gouvernante* : j'étais chez la Blanchisseuse , etc.

On donne un gage quand on ne

répond pas à temps , qu'on place un *tu* en place d'un *vous*, ou un *vous* en place d'un *tu*.

Le jeu des Éléments est plus distingué et moins connu.

Il suffit d'avoir une pelote , ou , à son défaut, un mouchoir tortillé qui en ait la forme. Chaque personne de la société choisit trois animaux d'espèce différente ; savoir : un animal qui marche sur la terre , un oiseau et un poisson. Lorsque chacun a fait son choix , celui qui tient la pelote la jette sur les genoux d'une personne, à son choix, en prononçant vivement le nom d'un des trois éléments, *Terre!* *Air!* ou *Eau!*

La personne qui reçoit la pelote

doit répondre sans hésiter le nom de l'animal qu'elle a choisi ; qui marche, qui vole, ou qui nage, suivant que le cas l'exige.

Je suppose que j'aie choisi, un chien, un aigle et un goujeon. Si l'on me jette la pelote en me disant *Air!* je dois répondre, *Aigle!* Si je répondais *chien* ou *goujeon*, je devrais un gage, car l'air n'est habité ni par l'un ni par l'autre.

La personne qui jette la pelote a aussi la liberté de demander *Feu!* ou, *éléments!* quand elle demande *Feu!* on garde le silence; car le feu n'est habité par aucun être vivant qui soit de la connaissance de l'homme. Quand elle demande *éléments!* on répond les noms des trois animaux qu'on a choisis.

Quelque fois aussi , on ne choisit pas d'avance les animaux ; mais on est obligé , chaque fois qu'on vous jette la pelotte , et qu'on prononce le nom d'un des trois élémens habités , de répondre sur-le-champ par le nom d'un être vivant qui l'habite , en observant de ne dire jamais deux fois le même , sous peine de donner un gage.

C'est en jouant de cette manière , qu'un Poëte , connu par beaucoup de galanterie , adressa le madrigal suivant à une jeune personne , pour laquelle il sentait quelque inclination. Voici quelle en fut l'occasion. Elle lui avoit jeté plusieurs fois la pelotte , en variant chaque fois le nom de l'élément , et il avoit toujours répondu, *l'amour!* Cette répétition étant contraire aux

régles, elle l'avait voulu contraindre à donner des gages en lui observant que l'amour ne pouvait pas habiter à la fois les quatre élémens ; alors il chanta ce couplet :

AIR : *Tu croyais en aimant Colette.*

L'amour sur la terre réside ;  
L'amour habite dans les Cieux ;  
Dans l'Onde , il devlent Néréide ;  
Et Salamandre dans vos yeux ;

---

*La boëte d'Amourette.*

Ce Jeu est seulement inventé pour donner des gages. On le joue dans les sociétés quand les Jeux de mémoire ou d'esprit ne peuvent avoir lieu ce qui arrive quelquefois. La personne qui commence, présente une petite boëte, ou autre chose, à son

voisin à droite, en disant : — *Je vous vends ma petite Boëte d'Amourette qui contient trois mots : AIMER , EMBRASSER et CONGÉDIER.*

Le voisin : — *Qui aimez-vous ? Qui embrassez-vous ? Qui congédiez-vous ?*

A chaque question , la personne qui a donné la boëte , nomme une des personnes de la société qu'elle aime , qu'elle embrasse , ou qu'elle congédie. Celle qu'elle a embrassé , l'embrasse effectivement , et celle qu'elle a congédié donne un gage.

On peut *aimer , embrasser* ou *congédier* plusieurs ou même toutes les personnes d'un Cercle ; mais cela ne peut avoir lieu qu'une seule fois durant le Jeu.

---

*La Feuille d'Amour.*

Ce Jeu très-peu connu, mérite de l'être. Il n'est point difficile à jouer.

On a un Jeu de Cartes comme pour le Piquet, et on le distribue aux personnes de la société de deux en deux Cartes ou de trois en trois, suivant que la société est nombreuse. Lorsque, après la distribution, il reste des Cartes au talon, celui qui fait jouer le Jeu les examine et les garde. Il s'adresse ensuite à son voisin à droite: — *As-tu lu la Feuille d'amour?*

— *Oui j'ai lu la Feuille d'amour.*

— *Qu'as-tu-vu sur la Feuille d'amour?*

— *J'ai vu. . . . .* ( Ici, le répondant

nomme une Carte différente de celles qu'il cache dans sa main ;) chacun examine ses Cartes , et celui qui a la Carte nommée , vient la déposer entre les mains de celui qui fait jouer le jeu.

Si la personne qui devine la Carte , et celle qui possède la Carte devinée , se trouvent de sexe différent , il en résulte un baiser donné et reçu , sinon le jeu continue ; c'est-à-dire que celui qui a répondu interroge à son tour : et cela , jusqu'à ce que toutes les Cartes dispersées , reviennent entre les mains de celui qui les a distribuées le premier.

A force de nommer des Cartes , on sent bien qu'il est impossible qu'on n'en nomme pas quelques-unes deux

fois. Dans ce cas, la personne qui perd de vue les Cartes nommées et qui se rencontre dans son choix avec une autre, donne un gage. C'est pour cela que celui qui a distribué les Cartes, doit avoir soin de les recueillir à mesure qu'elles sont nommées; il doit regarder à chaque fois qu'on en nomme une nouvelle, si cette Carte n'est point entre ses mains; parce qu'alors il évite des recherches inutiles, et n'a besoin que de la montrer pour faire connaître l'erreur et exiger un gage.

Il est inutile de dire que chacun doit cacher ses Cartes avec soin, pour qu'elles ne soient pas nommées par les voisins qui pourraient les appercevoir.

A mesure que le jeu s'avance, les

personnes dont toutes les Cartes sont nommées se retirent du jeu.

---

*La Selette.*

Le jeu de *la Selette* forme une liaison naturelle entre les jeux de mémoire et d'esprit. La personne qui recueille les voix, a besoin de beaucoup de mémoire pour se rappeler toutes les *accusations* ; ceux qui donnent leurs voix, les donnent mal s'ils n'ont pas le talent nécessaire ou l'habitude de le jouer.

Voici la manière de le jouer. La société se range en demi Cercle d'un côté du Salon, à-peu-près comme des juges assis sur leur Tribunal. A l'autre bout du Salon est *l'ami coupable*, assis sur un tabouret ou sur une chaise.

*L'ami*

*L'Ami coupable* se choisit au doigt mouillé, s'il ne se trouve personne d'assez complaisant pour vouloir l'être de bonne volonté.

Une personne, faisant les fonctions d'*accusateur*, interroge toute la société, disant : — *Illustres Juges, savez-vous pourquoi l'ami UN TEL, est sur la Selette ?* Alors il se fait un grand silence, et chaque *Juge* dit tout bas à *l'accusateur*, la raison pour laquelle il présume que *l'ami coupable* est sur la Selette.

*L'accusateur*, après avoir recueilli les voix, s'avance vers *l'ami coupable* et lui expose, les unes après les autres, les raisons qu'on lui a données. A chaque accusation, *l'ami coupable* nomme un des *Juges* ; et

s'il devine juste , chaque *Juge* deviné donne un gage ; celui qui est deviné le premier se met sur la Selette. Si personne n'est deviné , *l'ami coupable* donne un gage , et l'on fait un autre tour.

Il paraît assez difficile , quand on n'a point l'habitude de ce Jeu , de donner des raisons agréables qui ne soient point trop piquantes pour les hommes , et point trop fades pour les femmes ; qui contiennent une p'aisanterie fine ou un compliment gracieux. Il faut , pour parvenir à l'un ou à l'autre but , examiner le Sexe , l'âge , la tournure , de la personne qui est sur la Selette ; voir que les sont les connaissances ou les talens qui la distinguent. Quand on fait un compliment , il faut prendre garde qu'il

ne porte pas sur une qualité absente, ou qu'il ne soit pas trop exagéré ; car alors , ce serait une ironie. Quand on fait une plaisanterie , il faut observer qu'elle ne porte pas sur un ridicule trop visible ou sur un défaut phisique ; car alors , elle deviendrait une grossièreté. En général le bon esprit consiste , dans ce Jeu , à éviter les excès dans tous les genres , et à observer rigoureusement les convenances. On dit qu'une jeune personne est sur la Selette , parce que son cœur est encore muet ; parce que ses yeux ( si elle les a jolis ) sont criminels sans intention ; parce que les grâces l'assignent au tribunal de l'amour : à une jolie personne , on dit qu'elle est sur la Selette pour expier les tourmens qu'elle fait endurer : à une jeune femme , qu'elle y est pour ré-

pondre aux accusations de la rose dont elle a ravi la fraîcheur ; du lys , dont elle a ravi l'éclat ; de la violette , dont elle a ravi la douceur , la modestie , l'aimable simplicité , etc. , etc.

Si vous avez à accuser une femme âgée, songez aux égards que commande son âge : évitez tous les traits satiriques et les complimens déplacés.

N'indiquez que les qualités du cœur et de l'esprit. Dites , par exemple , qu'elle est sur la Selette pour se voir condamnée à être toujours bonne : à rester toujours aimable : dites-lui qu'elle y est pour servir d'exemple ; et pour apprendre aux jeunes personnes comment on enchaîne les grâces au moyen des talens et des dons de l'esprit.

Voulez-vous reprocher à un jeune homme sa fatuité, son orgueil, son indiscretion? dites-lui qu'il est sur la Selette pour avoir sali la glace de son miroir, pour s'être paré des plumes du paon: pour avoir volé le caquet d'une pie

S'agit-il, au contraire de louer sa modestie ou ses talens? dites-lui qu'il y est pour être forcé d'entendre son éloge. Est-il question de lui faire entendre qu'une déclaration d'amour qu'il a faite a été rejetée ou reçue? dites-lui qu'il a fait naufrage ou qu'il est arrivé à bon port.

Rien n'est, au reste, si difficile que de donner des phrases que mille circonstances peuvent faire varier. L'habitude seule peut apprendre à jouer avec agrément ce Jeu, qui, lorsqu'il est joué avec maladresse finit toujours par faire naître des animosités.

## CHAPITRE IV.

## DES JEUX D'ESPRIT.

J'ai remarqué que l'annonce seule de ces jeux effrayait d'abord les personnes peu accoutumées à les jouer. Je dois même avouer que j'ai longtemps hésité à m'y livrer ; mais je dois dire pour rassurer les jeunes personnes timides que rien n'est plus aisé que ces Jeux , et qu'elles ont tort de s'effaroucher pour si peu de chose : elles ont tort , d'abord , parce qu'elles perdent par-là, l'occasion d'exercer leur esprit , et que la société maligne met toujours leur refus sur le compte de leur amour-propre : elles ont tort, sur-tout, parce que l'indulgence , qui s'accorde toujours à la

complaisance , se refuse à la préteution : et que c'est une véritable prétention de vouloir réussir tout-à-coup dans quelque chose que ce soit.

Je leur conseille , en amie , de se prêter à ces Jeux les seuls véritablement intéressans ; elles découvriront bientôt que ce qu'elles jugeaient si difficile ne l'est réellement qu'en apparence , et l'agrément qu'elles en retireront les dédomagera bien du peu de peines qu'elles auront prise.



*Propos interrompu et mot placé.*

Le *Propos interrompu* est fort connu ; c'est le jeu des enfans ; je ne m'y arrêterai qu'à cause du *mot placé* auquel il a donné naissance , et qui est véritablement un fort joli jeu.

La société se forme en Cercle. Le premier qui commence, dit à l'oreille de son voisin à droite : *à quoi sert... un Chat?* je suppose ce mot : mais on peut demander à quoi sert telle chose que l'on veut.

Le voisin répond juste, *Il sert... à prendre des Souris.* Ensuite il fait une semblable question en continuant à droite ; — *A quoi sert..un miroir?* Le fin du jeu consiste à opposer ainsi les choses les plus dissemblables.

Je suppose qu'on obtienne pour réponse : — *Il sert... à rendre notre image.* Voilà un véritable Coq-à-l'ane. Car lorsque le tour est fini, c'est-à-dire ; lorsque celui qui a commencé à interroger, a été interrogé à son tour, et qu'il est question de

découvrir les demandes et les réponses, en prenant la demande de gauche pour opposer à la réponse de droite, il résulte que quelqu'un de la société dit : — *On me demande à quoi sert un chat, et l'on me répond qu'il sert à rendre notre image.*

On se dispose pour le *mot plocé* comme pour le propos interrompu. Chacun donne tout bas à l'oreille de son voisin à droite, un mot à son gré. On cherche toujours à donner un mot baroque et difficile à fondre dans le récit d'une aventure.

Lorsque chacun a son mot, qu'il garde en secret, la personne, qui la première, a donné un mot à droite, se retourne et fait une question quelconque à celle qui se trouve sur sa

gauche; celle-ci, obligée d'y répondre et de placer dans sa réponse le mot qu'elle a reçu, entame un discours dans lequel elle tâche de couler le plus adroitement qu'elle peut le mot qu'on lui a dit à l'oreille. On s' imagine assez dans qu'elle perplexité elle se trouve, car si son mot est deviné par la personne qui l'a interrogée et qui l'écoute attentivement, non seulement elle donnera un gage, mais encore elle sentira son petit amour-propre humilié. Voyez, si c'est une jeune personne, comme elle rougit à l'approche du mot fatal! comme elle regarde autour d'elle! comme elle le balbutie et le laisse tomber pour ainsi-dire, plus vîte que les autres! comme elle se trouve contente lorsqu'elle en est débarrassée! On devine le mot: et son petit air

boudeur en donnant un gage, décèle qu'elle est piquée jusqu'au fond du cœur.

Il est presque impossible de donner des exemples satisfaisans pour ce jeu. Il y a beaucoup de choses à observer pour le jouer avec la perfection dont il est susceptible. D'abord, la personne qui, en répondant à une question, est obligée de placer le mot qu'on lui a dit à l'oreille, doit regarder quelle est la personne qui l'interroge, et lui répondre selon son âge, son sexe et ses talens: si elle vient à bout de renfermer une allégorie gracieuse dans l'histoire qu'elle improvise, c'est une preuve de beaucoup d'esprit de sa part.

Souvent il y a beaucoup de finesse

à ne placer le mot qu'à la fin de l'histoire d'autrefois, il est bon de le jeter en avant. On peut, si l'on veut, interrompre le fil de la réponse, et faire une digression qui contienne le mot. Dans tous les cas, les nomenclatures sont interdites : c'est-à-dire, que si l'on a le mot *rose* à placer, on ne pourra pas faire un bouquet de jasmin, de tubéreuses, de violettes, de roses, ect., ni dans le cas où l'on aurait le mot *ruban*, ou ne pourra pas dire, qu'on a vu sur la toilette d'une jolie femme, des mouches, du rouge, des gazes, des rubans, etc.

Terminons par un exemple :

La personne à la droite de laquelle je me trouve, me donne le mot *présent*. Celle obligée de m'interroger

me

me fait cette question :  *aimez-vous beaucoup les calembours ?*

Il semble d'abord qu'il y ait peu de rapport entre le mot  *présent* , et la question à laquelle il m'est imposé de répondre. Cependant j'examine quelle est la personne qui m'a interrogée, et je vois que c'est un petit maître suranné qui est à la veille de contracter un mariage précisément avec la jeune demoiselle, fort étourdie, qui m'a donné le mot que je dois placer. Alors je prends un parti.

Vous me demandez, dis-je, si j'aime beaucoup les calembours? Oui, quand ils sont bons, quand ils renferment une idée fine, quand ils ne ressemblent pas à ceux de Jocrisse, qui dit que son maître n'a plus besoin de montre,

parce qu'il va dans le département de l'*Eure*; qu'il n'existe plus de Pont-neuf, parce qu'un de ses amis vient de la *Vallée*, et que les escaliers de Paris sont partis, parce qu'il les a vus en *marche*. J'aime les calembours piquans comme celui-ci, par exemple : Un homme d'un certain âge, près de se marier à une jolie personne qu'on accusait de sacrifier l'amour à l'intérêt, fait apporter chez elle, le matin même de ses nocés, une superbe corbeille remplie de bijoux et d'étoffes également brillantes et légères : la jeune étourdie, à la vue de tant de richesses, jette un cri d'admiration et s'élançe pour les contempler de plus près, sans faire attention au prétendu qui entrait en même-temps. Un plaisant, témoin de cette scène, s'approche d'elle et lui dit assez haut

On voit bien que vous vous souvenez de vos leçons de grammaire , et que vous mettez toujours *le présent* avant *le futur*.

---

*L'Avocat.*

Les règles de ce jeu sont que chaque personne de la société doit se choisir un *Avocat*; qu'une personne choisie pour être *avocat* ne peut l'être de deux personnes; que chacun peut être alternativement *accusateur*, *accusé* et *avocat*; et qu'enfin, tout *avocat* qui ne répond pas pour une personne de la défense de laquelle il est chargé, ainsi que toute personne interrogée qui repondrait elle-même à l'interrogation, donnent un gage.

Ce Jeu, qui est assez difficile,

demande à être mis en action pour être compris.

Supposons une société composée de trois cavaliers et de trois demoiselles; nommons les cavaliers *Cyprien*, *Alphonse* et *St.-Preux*, et les demoiselles *Laure*, *Aglaé* et *Delphine*, décidons que *Cyprien* sera l'avocat de *Laure*, *Alphonse* celui d'*Aglaé*, *St.-Preux* celui de *Delphine*; et que, par une contrariété qui rendra le jeu plus piquant, *Delphine* prendra la défense de *Cyprien*, *Aglaé* celle de *St.-Preux*, et *Laure* celle d'*Alphonse*.

Les choses ainsi arrêtées, *St.-Preux* ouvre le jeu, que je vais écrire sous la forme d'un dialogue.

## S T. - P R E U X.

Apprenez une chose étrange et qui vous fera frémir; l'une des demoiselles ici présentes est accusée d'un meurtre affreux ; des personnes dignes de foi assurent que dans un transport de colère , elle a tué... le plus innocent, le plus aimable , le plus joli des êtres créés par la nature.... un papillon. Voyez comme la coupable rougit ! Répondez, Aglaé , l'avez-vous tué ?

ALPHONSE. (*Il prend vivement la parole , comme avocat d'Aglaé*)

Oui je l'ai tué. Cet insolent symbole de la frivolité et de l'inconstance méritait la mort. J'avoue cependant que je ne me serais pas portée à cet excès sans l'audace de Cyprien.....

DELPHINE, *répondant pour Cyprien.*

Audace est fort bon : peut-on nommer audace le sentiment de pitié qui me faisait prendre la défense d'un être faible et infortuné. Auriez-vous pu voir ce Papillon, que la cruelle tenait par une aîle, s'agiter douloureusement entre ses doigts sans implorer sa grâce ? je l'aurais obtenue, j'en suis sur, sans cette étourdie de Laure qui est accourue.....

L A U R E.

Qui moi!..... (*comme Laure a parlé mal à propos, elle donne un gage.*)

CYPRIEN (*qui aurait dû parler pour Laure donne aussi un gage pour n'avoir pas pris la parole assez promptement.*)

Je suis accourue pour voir ce dont

il était question, et voici ce que j'ai appris. Aglaé, depuis quelques jours, attendait l'épanouissement d'une rose pour la cueillir; ce matin elle est descendue au Jardin pour effectuer son projet, mais elle a trouvé un Papillon qui s'était introduit dans le calice de la fleur. Elle l'a saisi, par une aîle au moment où il allait s'envoler, et de colère de voir la rose flétrie elle allait le tuer, lorsque Cyprien est survenu et a plaidé la cause du Papillon. Il a dit.....

DELPHINE (*embarassée balbutie*)

Je..... ce!.....

ST. - P R E U X.

Donnez un gage.

D E L P H I N E.

Je ne dois pas de gage puisque j'ai pris la parole pour Cyprien.

S T. - P R E U X, (*l'imitant.*)

Je.....ce..... Le beau discours que Cyprien a tenu! allons, de bonne grace, un petit gage, et continuez.

D E L P H I N E, *rougissant à demi donne l'un de ses Gands et continue:*

Pourquoi faire du mal à ce joli petit Papillon .... il est si gentil..... il est si bien tacheté de noir et d'aurore; il ne ressemble point du tout à ce vilain St.-Preux, qui.....

S T. - P R E U X.

Qui vous fait donner des gages, n'est-ce pas?

D E L P H I N E.

Oui, oui, donnez en un toujours.

ST.-PREUX.

Et pourquoi s'il-vous plaît?

DELPHINE.

Parceque vous avez parlé quand on vous accusait, et qu'il fallait laisser ce soin à votre Avocat.

ST.-PREUX. (*un peu honteux*)

A la bonne heure.. Voilà une piece de deux sols: le gage ne vaut pas davantage.

AGLAIÉ, (*comme Avocat de St-Preux.*)

On m'accuse de ne point ressembler à un Papillon, certes je m'en fait gloire puisqu'il a profané la plus belle des fleurs, et Cyprien avait tort de vouloir empêcher.....

D E L P H I N E , (*parlant pour Cyprien*).

J'avais tort ! pour empêcher un meurtre ! accusez Laure à la bonne heure.

C Y P R I E N , (*parlant pour Laure*).

Moi ! qui voulais qu'on le conservât, qui plaidis pour lui ? ne le savez-vous pas, Aglaé ?

A L P H O N S E , (*Avocat d'Aglaé*).

Je sais que Cyprien en me le disputant a été cause de sa mort

D E L P H I N E , (*parlant pour Cyprien*).

Il est vrai que j'en ai été la cause innocente, et Delphine le sait bien

ST-PREUX, (*parlant pour Delphine.*)

Je l'ai vu tomber à mes pieds les aîles toutes froissées et le corps tout meurtri. C'est à vous à proposer la peine qu'on doit infliger à la coupable. Répondez, *Laure, Cyprien, Aglaé, Alphonse, Delphine?* et vous *St-Preux?*

Cette interrogation brusque produit assez ordinairement l'effet attendu, car les Avocats prenant la parole les uns après les autres, parlent sans savoir ce qu'ils disent et se nuisent réciproquement.

---

*Les Métamorphoses.*

Voici un Jeu qui paraît avoir été

formé sur celui de la *Selette* ; mais il est plus agréable à jouer, surtout dans une société de dames, où il n'a point les inconvéniens de l'autre.

Il est nécessaire qu'il y ait dans la société comme pour le Jeu de la *Selette*, une personne qui connaisse bien le Jeu et qui ait assez de mémoire pour retenir les voix.

Chaque personne de la société se métamorphose à son tour, c'est à dire qu'elle se choisit un *meuble* ou une *chose* quelconque pour lui servir d'emblème. Ce sont ordinairement les dames qui commencent.

Supposons que son choix tombe sur un *Sopha* et qu'elle dise : je voudrais être..... *Sopha*. La personne chargée de  
de

de recueillir les voix, s'adresse à la compagnie en disant: si madame était *Sopha*, qu'en feriez-vous? qu'en penseriez-vous? ou, que voudriez-vous être? ensuite elle s'approche tour-à-tour de chacun, recueille les voix qui lui sont délivrées tout bas et à l'oreille. Elle doit avoir soin de les retenir toutes, afin de pouvoir les redire les unes après les autres à la personne métamorphosée.

Chaque personne dont la voix est devinée donne un gage. Si la personne qui est devenue *meuble* n'en devine aucune, elle donne un gage, elle-même, et l'on procède à une autre métamorphose.

La difficulté de ce Jeu consiste, comme on peut le présumer déjà, a

appliquer des phrases délicates ou malignes aux personnes qui se sont métamorphosées, et cela, suivant la chose qu'elles ont choisie pour emblème.

Il est presque impossible de donner des règles à ce sujet, à cause du grand nombre de variations que le jeu peut subir; on doit seulement observer, comme à la Selette, que l'esprit s'y déploie en proportion des convenances que l'on y garde.

Supposons qu'une Dame se métamorphose en *Rose*. Si elle est jeune et jolie, rien de plus facile que de se métamorphoser soi-même en *Papillon*; de dire qu'on voudrait la cueillir, l'effeuiller, etc. Si elle n'est ni jeune, ni jolie, mais que l'on veuille lui

faire un compliment , on peut dire que c'est une Rose des quatre saisons, si au contraire , on veut être piquant; on dit qu'elle est épanouie , blanche , jaune , simple , passée , pleine d'épines , etc.

Une autre se métamorphose-t-elle en *Sopha* ? tantôt c'est un meuble couvert de Satin , c'est le trône du plaisir ; l'amour , les grâces s'y reposent : tantôt c'est un meuble élimé, mal rembonré , bon à mettre au grenier , etc.

Un Cavalier prend-il l'emblème d'un *violon* ? tantôt il est parfaitement juste ; il flatte l'oreille ; il anime les grâces : tantôt , il est discordant , monté sur un mauvais ton ; il manque de vernis , d'usage ; les cordes en sont lâches ; il fait danser les chèvres , etc.

Un autre s'offre-t-il sous l'emblème d'un *Livre* ? il fait passer d'heureux momens , comme il en fait passer de détestables ; il éveille , il endort ; il est d'un beau caractère ; il est d'un caractère indéchiffable. On brûle de le lire ; on est fâché de l'avoir lu. Il est doré sur tranche , il est relié en basane,

Les Dames ont assez pour habitude de prendre pour emblèmes un *Miroir*, un *Ruban*, une *Épingle*: les Cavaliers, une *Épée*, un *Sécrétaire*.

Pour faire sur ces objets des phrases agréables ou piquantes , il faut examiner avec soin quels sont les rapports qui lient la personne avec l'objet qu'elle a choisi. On dit , par exemple, d'un *Miroir* : qu'il est ami de

la vérité, que le cadre en vaut mieux que la glace, qu'il manque de vif argent, etc.

On dit d'un *Flambeau* qu'il se brûle pour éclairer; d'une *Épée* qu'elle est rouillée, mal montée, sans pointe, etc.

Un *Ruban* est bien ou mal tissu; il fait des nœuds durables; il pare tout ce qu'il entoure, etc.

Une *Épingle* pique; elle est neuve ou crochue; elle n'attache rien; elle est sans tête. etc., etc.

Il ne sera point difficile, à une personne qui aura un peu d'imagination, de faire, d'après ces données, et sur toutes sortes d'objets, des phrases que

les circonstances inspireront et qui vaudront mieux que toutes celles que l'on pourrait retenir d'avance.

---

*L'Ami.*

*L'Ami* ! voilà un joli titre. — faisons un *Ami*, dit une des mamans de la société, ce jeu est paisible et convient à mon âge. — Faisons un *Ami*, répond Aglaé en souriant; — un *Ami* ! ajoute en soupirant Delphine; — faisons un *Ami*, reprend en chœur toute la société,

— <sup>P</sup>Allez vous cacher derrière ce rideau, Cyprien, et lorsque l'*Ami* sera choisi, on vous appellera.

Cyprien obéit. On cherche un mot

à double sens. L'un propose *cor*, l'autre *pain*, celui-ci *son*, celui-là *bierre*. Enfin on s'arrête au mot *jalousie* qui paraît plus heureux.

— Venez, Cyprien l'*Ami* est trouvé. Cyprien arrive et s'adresse aux personnes de la société en disant: comment aimez-vous votre ami? chacun ayant le mot *jalousie* dans la tête, répond d'une manière analogue à ce qu'il en pense.

*Delphine*: Je l'aime dans le cœur.

*Alphonse*: J'aime à l'abattre.

*Une Maman*: j'aime à voir au travers.

*Aglaé*; je ne l'aime qu'à la fenêtre.

*St-Preux*; je l'aime sombre.

*Laure*; j'aime la vôtre.

A ces mots *J'aime la vôtre*, Cyprien

qui a quelque raison de sentir le reproche , s'écrie : c'est *jalousie!* la société applaudit, et Laure qui a fait deviner l'*ami* va à son tour se cacher derrière le rideau. Mais dès la première phrase St.-Preux lui fait deviner que c'est le mot *son* qu'on a choisi pour *ami*, en lui disant qu'il aime celui de sa voix.

Comme St.-Preux est habile à ce jeu, on l'avertit qu'on va le jouer en calembours. Effectivement, lorsqu'il demande à son tour, comment aimez-vous mon ami ? voici les réponses qu'on lui fait.

*Laure* ; je l'aime.... *cette*.

*Alphonse* ; je l'aime.... *son*.

*Aglaé* ; je l'aime.... *or*.

*La Maman* ; je l'aime.... *sot*.

*Delphine* ; je l'aime.... *ture*.

*Cyprien* ; je l'aime.... *dare*.

St.-Preux reçoit ici un trait de lumière : — Ah ! vous l'aimez *dare* ! et bien allez chercher votre ami *pin* derrière le rideau ; vous y trouverez *pin-cette* , *pin-son* , *or-pin* , *pin-ceau* , *pein-ture* , et enfin *pin-dare*.

Observez que pour jouer l'*Ami* de cette dernière manière, les mots courts sont les meilleurs. On peut prendre : *char* , *cor* , *fort* , *mer* , *or* , *pere* , *pot* , *port* , *rat* , etc., etc.

---

### *Le Secrétaire.*

Ce jeu se joue en écrivant. La société se range autour d'une table

munie d'encre , de papier , et sur-tout de poudre d'or.

La personne qui remplit le rôle de *Sécretaire* , coupe autant de demi-feuilles de papiers qu'il y a de joueurs , et les distribue à chacun d'eux. Chacun inscrit son nom au haut de la feuille , et la remet au *Sécretaire* , qui , après s'être bien assuré que tous les noms y sont écrits lisiblement , les plie et les mêle. Il les distribue ensuite de manière que chacun ait la demi-feuille que le hasard lui adresse.

Alors chaque personne écrit librement ce qu'elle pense de celui ou de celle dont le nom lui est échu en partage ; elle replie le papier après qu'elle a écrit , et le remet au *Sécretaire* , qui le mêle avec les autres pour les distribuer de nouveau.

Quand les feuilles sont pleines, le *Sécretaire* en lit le contenu à la société : mais sans permettre que personne s'en empare pour reconnaître les écrivains. La lecture faite, les feuilles sont brûlées.

Ce Jeu est fort dangereux à cause des méchancetés qui peuvent s'y glisser.

---

*L'Histoire.*

Ce Jeu, qui a beaucoup d'analogie avec le précédent, se joue presque de même : seulement au lieu d'inscrire son nom au haut des feuilles de papier, on n'y écrit que le titre d'une histoire, et lorsque les feuilles sont distribuées de la même manière

qu'au *Sécretaire* , au lieu de se permettre des réflexions sur le compte de tel ou tel individu , on se donne carrière sur les premiers objets qui s'offrent à l'imagination.

Il faut seulement observer , en rendant la feuille sur laquelle on vient d'écrire , de la plier de manière qu'il ne reste en vue qu'un seul mot : afin que la personne qui doit écrire après vous , soit obligée d'attacher sa phrase à ce seul mot : ce qui forme souvent des contrastes piquans.

Dans une soirée d'hiver , après avoir fait des *Histoires* assez plaisantes , il fut question de savoir si l'on pourrait en faire également en vers. Trois jeunes gens qui se trouvaient présents , assurèrent que cela était possible ;  
 et

et comme ils étaient tous les trois également versés dans cette manière d'écrire, ils demandèrent aux dames la permission d'en faire l'épreuve à l'instant même.

On y consentit. Nos trois Poètes se mirent à l'ouvrage sur-le-champ, et dans l'intervalle d'une partie de *Pied de Bœuf* que nous fîmes à l'écart, ils bâtirent un poëme extravagant de plus de cent vers, qu'ils nous lurent ensuite, et que j'eus la malice de leur enlever en leur promettant de le jeter au feu.

Voici ce poëme, dont ils sont bien loin de soupçonner l'existence. J'espère qu'ils me pardonneront mon larcin en supposant que le hazard le leur fasse découvrir. Au reste, le lecteur

déjà au fait du Jeu , doit regarder cet ouvrage , comme une difficulté vaincue en ce genre. En effet la manière dont il fût fait mérite d'être rapportée.

Le premier Poëte ayant écrit deux vers sur un morceau de papier , les passait au second , qui les gardait , et en composait deux autres qu'il passait au troisième , qui les gardait à son tour , et qui composait aussi deux vers qu'il passait au premier : en sorte que le premier ignorait ce qu'écrivait le second , le second ce qu'écrivait le troisième, et le troisième ce qu'avait écrit le premier.



LA FIN DU MONDE.

*Poëme Épique unique.*

DÉJA le Dieu du jour, commençant sa carrière,  
 Paraissait sur son char éclatant de lumière,  
 Et dans tout l'univers frappé de son réveil,  
 Chassait devant ses pas la nuit et le sommeil;  
 Les oiseaux célébraient le retour de l'aurore,  
 Et, dans les airs sereins régnait l'amant de flore,  
 Renaud, qu'aigrit encore un déplaisir secret,  
 Arrive impatient au bord de la forêt;  
 Et là, le front baissé, les yeux gonflés de larmes,  
 Au pied d'un chêne antique, il dépose ses armes.  
 « Infortuné, dit-il, quelle funeste ardeur  
 » Des jours de mon printemps a desséché la fleur!  
 « Je vous quitte à regret champs de l'occitanie,  
 » Murs sacrés! bords charmans! où mon ame  
     ravie  
 « Se laissa captiver sous de trompeuses loix;  
 » La vertu me rappelle et je cède à sa voix. »  
 Il dit; et, sans tarder ressaisissant sa lance,  
 Dans l'épaisseur du bois d'un pas ferme il s'élance,  
 Et franchit les rochers qui hérissent ces lieux.  
 Soudain un inconnu se présente à ses yeux.  
 Son corps était couvert d'une brillante armure;

Il montait un Coursier d'une haute stature ;  
 Et sous un noir sourcil , son œil étincelant  
 De haine et de courroux semblait encore brûlant.  
 Il s'écrie , animé d'un espoir homicide :  
 « Arrête et défends-toi , rival lâche et perfide » .  
 A ce cri furieux dont retentit l'écho  
 Le vaillant fils d'Aymon reconnaît Télasco .  
 « Traître , lui répond-il , voici ta dernière heure ;  
 » Au tombeau désormais va chercher ta demeure » .  
 Et , plus prompts que l'éclair , ces rivaux irrités  
 L'un sur l'autre , à ces mots , se sont précipités .  
 Tisiphone conduit leur rage meurtrière .  
 Leurs lances , en éclats , volent sur la poussière .  
 Leurs Coursiers sont tous deux à la fois renversés ,  
 Leurs boucliers rompus , leurs casques fracassés .  
 Le feu jaillit du fer en flamme pétillante ,  
 Et sur leur front ruisselle une pourpre sanglante .  
 Enfin , Renaud , poussant un coup d'estoc fourré ,  
 Atteint son ennemi qui se trouve enferré .  
 Le Guerrier étourdi fait un saut en arrière ,  
 Tombe et de son Coursier va baiser le derrière .

Tout-à-coup un Vieillard , sur un âne monté ,  
 S'avance au petit trot dans ce bois écarté .  
 Une barbe fort longue ombrageait sa poitrine :  
 Son visage inspirait une terreur divine ,  
 Et , prodige nouveau ! sur son front menaçant ,  
 Deux cornes s'élevaient en forme de croissant .

il parle; cependant, du fond d'un antre sombre,  
 Aux regards de Renaud, il fait paraître une ombre.  
 A cet affreux aspect, le héros est troublé;  
 Le jour pâlit d'horreur; le monde est ébranlé:  
 Le Ciel brille d'éclairs, et le bruit du tonnerre  
 Sur ses pôles tremblans fait chanceler la terre.  
 L'ombre approche, et prenant de plus aimables  
 traits,

De la belle Angélique emprunte les attraits.  
 Elle en avait la taille et l'aimable sourire,  
 Renaud croit voir l'objet dont il chérit l'Empire;  
 Interdit, son épée échappe de sa main;  
 De son fougueux Coursier il modère le frein;  
 Et transporté d'amour, s'élançant de la selle,  
 Il court vers le fantôme image de sa belle.  
 Déjà même il la touche, il l'embrasse... O douleur!  
 Un objet noir, hideux, sans forme, sans couleur,  
 Demeure entre ses bras, et trompant son attente,  
 Glace à la fois son cœur d'horreur et d'épouvante.  
 Le triste Chevalier que cet objet confond,  
 Recule; et ses cheveux se dressent sur son front.  
 Il veut parler; sa voix sur ses lèvres expire.

Cependant un bruit sourd sorti du sombre Empire  
 Annonce à l'univers que l'instant solennel,  
 Pour juger les mortels marqué par l'Éternel,  
 Arrive; et qu'aux regards de leur Souverain Maître  
 Des générations, les mânes vont paraître.

La Trompette résonne , et de tout l'univers ,  
 Se lèvent à la fois mille peuples divers :  
 D'innombrables essaims de races endormies :  
 Sortent du long repos où gissent leurs momies.  
 Dieu paraît sur son trône appuyé sur le temps ;  
 Il a de l'avenir axé les pas errans.

Le Destin à ses pieds fléchit sous sa puissance ;  
 Et du monde , sa main agite la balance.

- » Tremblez Mortels ! dit-il , au récit des bienfaits
- » Dont je veux en ce jour vous combler à jamais.
- » Comme un fils adoré j'aimais le premier homme.
- » Vous le savez : je l'ai damné pour une pomme.
- » Pour m'amuser ensuite et dans un tour de main ,
- » Je voulus , par amour , noyer le genre humain.
- » J'en recueillis le reste , et ma bonté divine ,
- » Lui donna tendrement guerre , peste et famine ,
- » Je ne veux pas ici vous forcer d'écouter
- » Mille autres petits traits trop longs à raconter.
- » Je vous noyais jadis ; et , pour grâce dernière ,
- » Je m'en vais vous brûler pour changer de
- manière. »

Il dit ; et le Vieillard , dans ce moment fatal ,  
 Va tomber sur Renaud ; Renaud sur son rival ;  
 Son rival sur le monstre , et tous ensemble  
 roulent

Sur les débris fumans des Mondes qui s'écroulent.  
 Dans le vague des airs , seul perché , le bon Dieu ,  
 A grands coups de soufflets alimente le feu.

Enfin tout se consume , alors les flammes cessent :  
De l'antique cahos les ombres reparaissent . . . . .

. . . . .  
Ici les traducteurs terminent leur récit :

Les Rats ayant rongé la fin du Manuscrit.

---

*L'Amphigouri.*

Voici un Jeu où une seule personne fait presque tous les frais ; les autres ne font que lui fournir des matériaux qu'elle arrange à son gré. Il est nécessaire de le voir en action pour le bien comprendre.

ST-P R E U X.

Je vais vous faire jouer un Jeu singulier qu'on appelle l'*Amphigouri*. Choisissez chacun un Métier ou un Commerce et observez bien , lors-

que je vous regarderai, de me dire sur-le-champ le nom d'une chose appartenant à votre profession. Celui qui hésitera ou qui nommera deux fois la même chose donnera un gage.

*Laure*: Je serai Marchande de modes.

*Ciprien*: Et moi, Pâtissier.

*Aglaé*: Et moi, Fruitière.

*Alphonse*: Et moi, Soldat.

*Delphine*: Et moi, Libraire.

S T . - P R E U X .

C'est bon. Je vais vous faire un Conte ; mais comme j'ai la mémoire courte, ayez soin de me souffler lorsque je m'arrêterai en fixant les yeux sur l'un de vous. Attention.

( *Il commence en observant de ne regarder personne.* )

On frappe ce matin à ma porte ;

je me lève, je prends ma.... (*il regarde Aglaé*).

*Aglaé*: Carotte.

S T. - P R E U X.

Et j'ouvre: c'était notre ami Alfred qui accourait tout ému. Il portait sa.... (\*)

*Ciprien*: Brioche.

A la main. Mon Dieu! lui dis-je, que vous est-il donc arrivé? est-ce que vous auriez reçu un....

*Laure*: Bonnet?

Non, mon ami c'est un Cartel. Il

---

(\*) La personne qui répond indique assez que c'est elle qu'il regarde,

faut absolument que vous me serviez de.....

*Delphine*: Brochure.

Je le veux bien , mais avant , expliquez-moi comment cela est arrivé. Est-ce qu'on vous aurait fait une.....

*Alphonse*: Giberne.

C'est une chose affreuse , me dit-il , imaginez-vous que je sortais du....

*Alphonse*: Corps de garde.

Après avoir dansé une Anglaise avec une fort jolie....

*Aglaé*: Citrouille.

J'avais chaud , j'entre dans un Caffé et je demande une.....

*Laure* : Epingle.

Pour me rafraîchir , on me l'apporte. Tout-à-coup , je vois entrer une espèce de....

*Ciprien* : Pâté.

Avec le Plumet au Chapeau , qui me regarde d'un air de....

*Delphine* : Roman.

Je n'aime pas ces airs là , cependant je gardais le.....

*Aglaé* : Beure frais.

Lorsqu'il s'approche de moi , et me marche sur le.....

*Laure* : Falbala.

Moi qui suit vif , je lui donne un terrible.....

*Ciprien* (après avoir hésité) Biscuit.

C'est le mot. Le monde s'amasse ;  
on nous sépare ; mais le rendez-vous  
est donné, et nous devons nous battre  
à coups de....

*Delphine* : Dictionnaire.

Ainsi prend ton....

*Aglaré* : Navet.

Envoyons chercher un....

*Alphonse* : Caporal.

Et partons.

On pourrait, avec un peu d'ima-  
gination, étendre cette histoire ; mais  
c'est assez pour faire comprendre le  
Jeu.

*Les*

---

*Les Coqs-à-l'ânes.*

Les personnes de la société se donnent l'un à l'autre *un mot*, comme dans les Jeux des *propos-interrompus* ou des *mots placés*, tandis qu'une personne, chargée de faire des questions se tient un peu à l'écart pour ne pas les entendre.

Lorsque les mots sont donnés, elle se rapproche de la société et fait à chacun une question particulière, à laquelle on répond brusquement le mot qu'on a reçu, ce qui forme souvent des *Cocqs-à-l'ânes* très plaisans.

La seule difficulté dans ce Jeu consiste à savoir poser les questions

L

et à les varier de manière qu'elles puissent servir à toutes sortes de réponses.

Supposons que chacun des membres de la petite société que j'ai déjà mise en jeu, a reçu réciproquement un mot, et que *St.-Preux* pose alternativement ces questions :

Quelle est l'emblème de l'amour ?

*Laure* : Une Allumete.

Qu'as-tu vu ce matin dans ton Miroir ?

*Cyprien* : Un Singe.

Qu'est-ce que vous cachez sous ce Voile ?

*Aglaé* : Une Rose.

A quoi me compares tu?

*Alphonse* : A un manche-à-Balai.

Qu'est-ce que l'amitié?

*Delphine* : Un Roman.

Un peu d'habitude et de hardiesse rendent bientôt très habiles; il s'agit, en général, aux Jeux d'esprit, de ne point s'effaroucher des premières difficultés qu'on peut rencontrer et d'oser pour apprendre à les vaincre.

## CHAPITRE V.

## DES JEUX D'ATTRAPE.

Ce Chapitre sera fort court. Madame B\*\*\* n'aime point les Jeux d'attrappe; aussi son Recueil n'en contient presque que les titres.

*Pince sans rire.* Chaque un pince le nez ou le menton de son voisin à droite; et, s'il rit, il donne un gage. *L'attrape* de ce Jeu consiste en ce que deux personnes de la société se sont entendues pour avoir un bouchon brûlé dont elles se noircissent les doigts. Celles, dont elles pincent le visage, sont nécessairement barbouillées de noir, et prêtent à rire d'autant

plus que chacune croit que l'on rit de l'autre.

*Le Sifflet.* On attache sans qu'il sans doute une Clef, à l'habit d'un Cavalier. Ensuite on lui dit de chercher à la surprendre entre les mains de la personne qu'il entendra siffler; mais c'est envain qu'il le tente. Car au moment où il se retourne, croyant saisir la Clef, il l'entraîne avec lui, et la présente à une autre personne qui siffle de nouveau; ce qui le tourmente beaucoup et fournit matière à la risée des spectateurs.

*Je reviens du Marché.* Voilà ce que dit une personne à son voisin à droite. Celui-ci lui répond: *Qu'avez-vous acheté?* Si elle ne réplique pas suivant les règles particulières du Jeu elle donne un gage.

Ces règles sont ordinairement de toucher ce que l'on dit avoir acheté : par exemple on touche *sa Bague* et l'on dit que l'on a acheté *de l'Or* ; ou l'on touche ses habits, et l'on dit que l'on a acheté *de la Soye, du Fil, de la Laine*, etc.

Quelquefois, et c'est beaucoup mieux, on observe de ne nommer qu'un masculin après un féminin, et un féminin après un masculin ; ensorte que si l'un dit qu'il a acheté *un Chapeau*, l'autre doit dire qu'il a acheté *une Robe*, celui qui nomme un objet du même genre que celui qui l'a précédé donne un gage.

*Je vous vends mes Cizeaux croisés.*  
Il faut prendre garde de croiser les jambes ou les bras, en donnant les Cizeaux.

*Le Devin.* Il s'agit de faire deviner un mot qu'on renferme dans une nomenclature. La convention dont l'on fait usage consiste ordinairement à placer le mot après un objet qui a quatre pieds : comme un meuble ou un Quadrupede. Ainsi *St.-Preux* voulant faire deviner à *Cyprien* le mot qu'il a reçu de *Laure*, lui dit : *Laure* a été au Marché, elle a acheté des Bijoux, des Meubles, un Colier, un Secrétaire, une Bague, un Éventail, etc. *Cyprien* devine aisément que c'est *une Bague*, car le *Secrétaire* qui précède a quatre pieds.

*Ma Servante n'aime pas les os : Que faut il lui donner à manger ? des Oignons ? des Choux ? elle ne les aime pas. Des Merlans, des Herbes ? elle les aime. Le fin du Jeu est*

— fondé sur un calembour : c'est la lettre O qu'il faut éviter. Ainsi, pour ne point donner des gages il s'agit de proposer des Mêts où la lettre O ne se rencontre pas. Par exemple : de la Viande, du Veau, du Pain, etc.

Il y a quelqu'autres Jeux dans ce genre là, qui ne valent pas la peine d'être rapportés.

## CHAPITRE VI.

## DES PÉNITENCES ORDONNÉES

## APRÈS LES GAGES.

Nous voici arrivés à la partie la plus intéressante des Jeux, à celle qui flatte le plus les jeunes gens. Ce n'est ordinairement que pour avoir le droit de faire, ou d'ordonner des *pénitences* que l'on propose les Jeux. Il ne faut pas être tout-à-fait dépourvu de talens pour bien exécuter celles qui sont difficiles : il y en a qui exigent même beaucoup de finesse et de présence d'esprit.

M<sup>m</sup>. B\*\*\* recommande aux jeunes

gens auxquels on aurait ordonné une pénitence désagréable de l'exécuter à l'instant sans murmurer et sans chercher à la changer; il n'y a rien qui fasse prendre une plus mauvaise idée du caractère d'une personne que de la voir s'irriter pour une bagatelle; souvent ce sont les Cavaliers que les Dames aiment le plus qu'elles s'obstinent à contrarier de cette manière. Mais madame B\*\*\* recommande aussi aux sociétés de banir avec soin ces pénitences qui prêtent aux vengeances particulières ou qui vexent trop fortement les personnes qui en sont l'objet; car, dit-elle, il en résulte tôt ou tard des animosités et des querelles.

Madame B\*\*\* divise les *pénitences* en trois classes: celles qui sont purement agréables, celles qui ne le

sont point, et celles qui exigent de l'habitude pour de l'esprit.

Rangeons d'abord dans la première classe les *baisers* et les *embrassades*, dont ordinairement les sociétés ne sont pas chiches.

---

*Pénitences agréables.*

I. *Le baiser à la Religieuse* se fait remarquer le premier par la gêne qu'il impose. Qu'elle cruauté de ne pouvoir embrasser la Dame qu'on a choisie qu'au travers des barreaux souvent trop serrés du dos d'une chaise!

II. *La Capucinade.* Regardez le couple à qui cette pénitence est ordonnée se *placer* à genoux et dos-à-

dos, au milieu d'un Cercle qui s'amuse de son embarras? Il faut que la tête du jeune homme se retourne jusque sur l'épaule gauche pour joindre presque sa bouche à la bouche de la jeune personne, dont la tête s'est tournée à droite; si à l'instant où ce mouvement s'opère le Cavalier a l'adresse de dégager son bras gauche et de le passer *doucement* autour de la taille légère de la demoiselle, il en résulte un groupe charmant.

III. *Le baiser de Lievre*, qui consiste à prendre chacun par l'un des bouts une aiguillée de fil et à la mâcher en la retirant jusqu'à ce que les deux bouches se joignent, allarme un peu la pudeur des Mamans qui le proscrivent.

*Embrasser*

IV. *Embrasser la personne que l'on aime sans que cela paraisse s'exécute en les embrassant toutes.*

V. *Les aunes d'amour se font en prenant les deux mains d'une demoiselle que l'on réunit sur sa poitrine et que l'on écarte ensuite comme si l'on voulait prendre une mesure : à chaque fois qu'on étend ainsi les deux bras, on l'embrasse et cela s'appelle : une aune d'amour.*

VI. De toutes les pénitences dont les baisers constituent le fond, il n'y en a pas de plus jolie ni de plus élégantes que le *Berceau d'amour.*

La personne à qui cette pénitence est ordonnée en choisit une autre d'un sexe différent, et elles se placent en-

semble au milieu du salon en se tenant les deux mains et en élevant les bras en forme de Berceau. En cet état, la Dame désigne un Cavalier et le Cavalier une Dame. Ce nouveau couple ainsi désigné, vient demander passage sous le Berceau; mais au moment où il se trouve sous la voûte les bras, dont elle est formée s'abaissent tout-à-coup, et l'entourent d'une espèce de chaîne. Le couple, ainsi emprisonné, ne recouvre sa liberté qu'en payant un tribut qui consiste en deux baisers.

Lorsqu'il est sorti, il acquiert lui-même le droit de créer un nouveau couple d'amans, obligé maintenant de passer sous deux Berceaux et d'y payer deux fois le tribut amoureux.

Bientôt, quand la société est nombreuse, cinq ou six couples se succèdent et se rangent les uns à la suite des autres; de leurs bras entrelacés se forme une voûte véritablement enchanteresse; on n'y passe que le cœur rempli d'un sentiment délicieux; toutes les pauses y sont marquées par la volupté, et les tributs qu'on y exige sont de véritables présens de l'amour.

VII. *Le Pélerinage* s'exécute comme il suit. Le Cavalier, conduisant une Dame par la main, fait le tour du Cercle en disant à chaque Cavalier qu'il rencontre : — *Un petit morceau de Pain pour moi; un baiser pour ma Sœur.* Et à chaque Dame : — *Un petit morceau de Pain pour ma Sœur; un baiser pour moi.*

VIII. Un Cavalier, à qui il est ordonné de *demander l'aumône*, se place à deux genoux devant une Dame, sur les genoux de laquelle il frappe légèrement avec ses deux mains.

Celle-ci lui demande — *Voulez-vous du Pain? — Voulez-vous du Vin?* etc. Mais le Cavalier continue à frapper sur ses genoux jusqu'à ce qu'elle dise : — *Voulez-vous un baiser.* Alors il se lève et l'embrasse.

IX. On appelle *aller soupirer*, lorsqu'on ordonne à une personne d'aller se placer dans un coin et d'y soupirer. On lui demande ensuite : — *Pourquoi soupirez vous?* Elle nomme une personne d'un sexe différent du sien, qui accourt et l'embrasse. Cette personne *soupire* pour une autre personne et celle-ci pour une autre, jusqu'à

ce que toute la société se range sur une ligne et forme une espèce de procession. En cet état la première personne qui a *soupiré*, se rend à sa place en embrassant toutes les personnes d'un sexe différent, qu'elle trouve sur la route, et les autres en font autant jusqu'à la dernière.

X. Lorsqu'on va *bouder*, on déclare à l'oreille de la personne qui tient les gages le nom d'une ou de deux personnes : et le *boudeur* est obligé de tourner le dos à toutes celles qui se présentent, jusqu'à ce que celles qu'il a désignées viennent elles-mêmes offrir de l'embrasser.

XI. *La Pendule*. La personne condamnée à devenir *Pendule* se place debout devant la cheminée; et appelle

qui elle desire pourvu que le sexe soit différent. La personne qu'elle a appelé, s'approche et demande : — *Quelle heure est-il ? La Pendule* répond l'heure qu'elle veut ; et il en résulte autant de baisers que d'heures. Quelquefois la pénitence finit là ; d'autrefois la personne qui a demandé l'heure devient *Pendule* à son tour ; et ainsi de suite pour toute la société.

XII. *Le voyage de Cythere.* Voici, de toutes les pénitences celle qui plait le plus aux amans : il serait difficile de calculer combien de billets doux se glissent tandis que le couple *voyageur* échappe, un instant, aux regards redoutables des Mamans.

La personne qui va à *Cythere*, ayant choisi son *compagnon de voy-*

*age*, le couple fortuné se retire, soit dans un Cabinet voisin, soit derrière un Paravent, et là le Cavalier embrasse sa Dame et touche ce qui lui plaît le plus de son ajustement. Lorsqu'ils reviennent *du voyage*, le Cavalier demande à chacun ce qu'on pense qu'il a touché. Si l'on se trompe, il donne un baiser à la chose indiquée; si l'on devine juste, la personne qui a deviné en fait autant.

---

*Pénitences désagréables.*

Il y a dans ce genre des Pénitences tellement désagréables que je conseille d'en faire usage le moins possible: telles sont en particulier les quatre premières.

I. *Cheval d'Aristote.* Le Cavalier

condamné à remplir cette pénitence se met à *quatre pattes* par terre, et il promene autour du Cercle une Dame, à son choix, assise sur son dos, qui est embrassée par tous les Cavaliers devant lesquels elle passe.

II. *Chevalier de la triste figure.* Faites asseoir un Cavalier sur un Fauteuil et placez une Dame sur ses genoux; ensuite qu'un autre Cavalier appelé par la Dame s'approche et l'embrasse; le premier fait alors une *triste figure*.

III. *Le pont d'amour.* Un Cavalier, à *quatre pattes*, reçoit sur son dos un Cavalier et une Dame qui s'y reposent et qui s'embrassent.

IV. *Jean souffle la Chandelle.*

Prenez une bougie et commandez à un Cavalier de la souffler en la passant rapidement devant son visage, jusqu'à ce qu'il ait réussi. Cette pénitence est extrêmement difficile à exécuter.

Les pénitences qui suivent sont moins désagréables et peuvent s'ordonner avec moins d'inconvénient.

V. *Voyage à Corinthe.* Un Cavalier prend une lumière et choisit un autre Cavalier pour le conduire par la main autour du Cercle. Celui-ci, muni d'un Mouchoir blanc embrasse toutes les Dames et essuye la bouche de son conducteur à chaque baiser qu'il donne; ce contraste piquant apprête à rire à la compagnie.

VI. *La planche de Chêne.* La per-

soune condamnée à exécuter cette pénitence se place debout, le dos contre la porte : en cet état elle appelle une personne d'un sexe différent qui se place en face d'elle , et celle-ci en appelle un autre qui se place dos-à-dos. Alors chacun se retourne et embrasse ce qu'il a devant soi. Il résulte de ce mouvement que la personne placée le dos contre la porte , se trouve naturellement vis à-vis d'une *planche de Chêne* à laquelle elle peut donner un baiser aussi tendre qu'elle veut.

VII. *La Statue.* Que la personne à laquelle appartient le gage se mette au milieu du Cercle et reçoive successivement la position que chacun veut bien lui donner.

Quelquefois on exige que les per-

sonnes qui posent la *Statue*, le fassent d'une seule main, en variant la main de manière que la gauche succède à la droite et la droite à la gauche; sans quoi, elles prennent la place de la *Statue*.

VIII. *Le Portier du Couvent.* On place la personne qui retire son gage, à la porte d'un Cabinet qu'elle puisse ouvrir et fermer librement. Une Dame s'enferme dans le Cabinet. Bientôt elle frappe. *Le Portier* ouvre. Elle se penche à son oreille et lui nomme tout bas le Cavalier qu'elle desire. *Le Portier* s'écrie : *la Sœur N...* attend *le Frère N...* *le Frère N...* arrive, et le *Portier* ferme la porte sur lui, après l'avoir introduit dans le Cabinet. On reffrappe. *La Sœur* quitte le *Couvent*, et y laisse *le Frère*, qui, à

son tour, fait appeller *une Sœur*; et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde, excepté le Portier, ait passé dans le Couvent.

On peut terminer beaucoup plutôt la pénitence, en demandant *tout le Couvent*.

IX. On appelle *embrasser son ombre* ou *embrasser le dessous du Chandelier*, lorsque l'on a soin de se placer entre la lumière et la personne qu'on veut embrasser ou que l'on soutient le Chandelier sur sa tête. On dit aussi *embrasser le Chandelier*, lorsqu'une Dame veut bien tenir la bougie tandis qu'on l'embrasse.

X. On appelle *être à la discrétion* ou *aux ordres* de quelques personnes  
ou

ou de la société entière lorsqu'on est obligé de faire tout ce qui est ordonné, soit par quelques personnes désignées ou pour toutes indistinctement. On *fait ce que la société ne veut pas*, lorsqu'on exécute en sens contraire le desir de chacun. Ainsi soit que, dans ce cas, la personne que vous aimez dise : — Je ne veux pas être embrassée ; ou : — Je veux que vous ne m'embrassiez pas : — vous êtes également favorisé d'un baiser ; car vous devez faire toujours ce qu'on ne veut pas que vous fassiez.

---

*Pénitences difficiles.*

Ces pénitences sont les plus agréables à remplir quand on en a l'habitude. On doit donc chercher à acquérir

N

cette habitude, et ne point se rebuter des premières difficultés qu'on rencontre.

I. *Confidences*. On en ordonne de plusieurs sortes: *la confidence simple* s'exécute en confiant à l'oreille de quelqu'un un secret quelconque; *la confidence qui passe* s'exécute de cette manière: la société se forme en Cercle, et la personne à qui le gage appartient fait une *confidence* à celle qui se trouve placée à sa droite; celle-ci la rend à une autre, et celle-là à une autre, jusqu'à ce que la *confidence*, ayant fait le tour du Cercle, revienne à la première personne, qui déclare si la *confidence* qu'on lui rend est bien la même que celle qu'elle a faite; ce qui n'arrive presque jamais attendu qu'il se trouve toujours quel-

qu'un intéressé à la changer. On appelle une *confidence répondue*, lorsque une personne de la société est chargée de répondre tout haut à une confidence que deux autres personnes se font tout bas.

II. *Faire un Bouquet.* Le Bouquet se fait de deux manières. Si la pénitence tombe à une Dame, elle choisit trois fleurs; et deux personnes se retirent à l'écart pour concerter ensemble à qui elles donneront les fleurs qu'elle a choisies pour emblèmes. Lorsque leur choix est fait, elles demandent successivement à la Dame ce qu'elle veut faire des fleurs de son Bouquet et lui nomment ensuite les personnes qu'elles ont appliquées à ces mêmes fleurs.

L'autre manière de faire *le Bouquet*

est infiniment plus jolie. Voici comment le composa un jour un jeune homme auquel on l'avait ordonné.

— Je choisis, dit-il, la fleur d'orange, la violette et l'immortelle : la fleur d'orange pour être le symbole de l'innocence ; la violette celui des vertus modestes, l'immortelle celui des talens : je prends pour nouer ce Bouquet un Ruban blanc et bleu céleste afin que leurs couleurs unies peignent la pureté de mes sentimens ; je place ce Bouquet dans un vase de bronze, sur lequel je grave en caractères ineffaçables : *Amour pour la vie*. Et j'envoie ce Bouquet à ma Maîtresse.

III. *Complimens*. On adresse des complimens à la société en général ou à une personne en particulier, Celui

à qui il est ordonné de faire un compliment, a le choix des vers ou de la prose. Un compliment pour être bien fait doit louer avec délicatesse et paraître galant sans fadeur et sans affectation. Madame B\*\*\* n'a point de complimens en prose : en voici quelques-uns en vers qu'elle a jugés dignes d'être conservés.

COMPLIMENS IMPROMPTUS.

*A une société de Dames.*

Que de beautés en ces lieux rassemblées !  
 Tout y jouit et l'oreille et les yeux,  
 Près de Vénus les graces désolées  
 Pleurent l'amour qui vole dans ces lieux,



*A une Jeune Personne inconnue.*

Puisque j'ignore, par malheur,  
 Le nom que le Ciel vous impose ;

J'en cherche un au fond de mon cœur  
Et je trouve celui de Rose.



*A une Demoiselle qui avait pincé  
de la Harpe.*

On nous dit que Cécile aux accords de sa lire,  
Fit descendre du Ciel un des esprits heureux :  
Vous exercez, Myris, un bien plus doux Empire,  
Puisque le son mélodieux  
Du luth qui sous vos doigts et s'anime et soupire,  
Nous fait quitter la terre et nous transporte aux  
Cieux,



*A une Jeune Dame.*

Dans le Cristal d'une onde fugitive  
Votte image se reproduit,  
Mais à l'instant où vous quittez sa rive  
Le prestige s'évanouit.  
Mon cœur n'est point cette glace volage  
Qui reçoit et perd tous les traits :  
Puisque l'amour y grava votre image,  
Rien ne peut l'effacer jamais,

On ordonne quelquefois des *complimens sans E, sans I, ou sans O*: d'autres fois on détermine les lettres par lesquelles ils doivent commencer et finir; souvent on exige qu'ils renferment quelques mots baroques. On ordonna à Cyprien un compliment *sans E*, il adressa ces deux vers à Delphine.

Raison, attraits, l'amour vous donna tout:  
Voilà pourquoi l'on vous aime partout.

Une autre fois, Alphonse, ayant la même pénitence à remplir, adressa l'impromptu suivant à Aglaé:

A tant d'attraits  
Parfaits,  
Il faut un Amant  
Charmant.

Les complimens sans *I* et sans *O*

ne sont pas difficiles — Faites, dit-on à St.-Preux, un *compliment* qui commence par un *Q* et finisse par un *K*.

Qui peut exécuter un ordre si baroque ?  
On veut, je le vois bien, me mettre dans le sac,  
Mais de vous belle Iris, il n'est rien qui me choque ;  
Et j'irais de Quebec jusques à Neuf-Brisack,

IV. *Comparaisons. Emblèmes.*

Quand on est obligé de faire une *comparaison*, il faut la faire de manière qu'elle offre une ressemblance et une différence; un *emblème* n'a besoin que d'un rapprochement spirituel.

— St.-Preux compare Aglaé à une rose : la ressemblance est dans la fraîcheur d'Aglaé ; la différence est dans le peu de durée de la rose qui se flétrit du matin au soir.

— Alphonse assis auprès de Laure se compare à une branche de buis.  
 — Cet arbuste, dit-il, conserve sa verdure en toutes saisons; comme je conserve mes sentimens dans toutes les circonstances; voilà la ressemblance: mais si l'on jette le buis au feu, il pétille, et moi, je brûle sans me plaindre: voilà la différence.

On ordonne à Laure de choisir un emblème pour son amie Aglaé — Je choisis, dit-elle, une épingle: *elle pique mais elle attache.*

Aglaé, obligée à son tour de donner un emblème à Laure, choisit un cep de vigne chargé de grappes de raisins — Ainsi que ce cep de vigne, Laure plaît, dit-elle, jusqu'à l'ivresse.

V. *Déclaration d'amour.* — J'ordonne au gage touché, si c'est un Cavalier, de se mettre à genoux, devant la Demoiselle qu'il aime le mieux, et de lui faire *une déclaration d'amour.* — St.-Preux, auquel le gage appartient, remplit sa pénitence en adressant les vers suivans, à celle qu'il choisit :

On dit que les Amans qu'enflament vos beaux yeux,  
 Au printemps de leurs jours terminent tous leur  
 vie :

Il faut donc cruelle Silvie  
 Qu'à l'Univers, comme eux, je fasse mes adieux,

VI. *Chansons. Vers. Charades.* On ordonne plus souvent les *Chansons* aux Dames et les *Vers* ou les *Charades* aux Cavaliers.

Madame B\*\*\* observe à l'égard

des Chansons qu'on ne doit pas trop les multiplier. Quelque agrémens qu'il y ait à entendre les accens flexibles d'une jolie voix, on aime quelquefois à les desirer. Lorsque c'est par pénitence qu'une jeune personne chante une Romance, elle doit s'arrêter après le premier couplet, et attendre qu'on l'invite à continuer, pour commencer le second.

Les morceaux de vers les plus courts et du genre le plus léger sont ceux qui plaisent le plus en société.

Voici quelques Charades que madame B\*\*\* a retenues parcequ'elles contiennent un compliment assez galant.

~~~~~

Sur Mer-veilleuse.

Sexe charmant, évitez mon premier
Lorsque Borée y souffle avec furie;

Au sein des nuits, si l'amour vous en prie,
 Laissez brûler faiblement mon dernier;
 Suivez la mode, et souffrez que l'envie
 Vous nomme souvent mon entier.



Sur Lis-Bonne.

De votre teint mon premier est l'image,
 De votre cœur l'autre est la qualité,
 Et mon tout est une Cité
 Fameuse sur les bords du Tage.



Sur Dé-Lice.

Mon premier vous défend d'une pointe cruelle
 Dans mon second un Chevalier fidèle
 Aurait jadis défendu vos appas;
 On trouve mon tout sur vos pas;



Sur Char-Mante.

Des Grecs et des Romains la brillante voiture,
 Des veuves du grand ton la lugubre parure,

De

De vous ce que l'on dit partout,
Sont mon premier, mon second et mon tout,

~~~~~

*Sur Mer-veille.*

Des vents sur mon premier on brave le courroux,  
Des nuits dans mon second on passe la tristesse,  
Pour rencontrer mon tout que l'on cherche sans  
cesse,  
Et que l'on peut trouver en vous.

~~~~~

VII. *Le Testament.* Cette pénitence consiste à léguer à chaque personne de la société quelque chose qu'on est sensé posséder soit au moral, soit au phisque. L'esprit s'y fait remarquer par la variété et la justesse des présens; d'autant plus qu'on peut à l'aide des choses que l'on donne faire des complimens ou lancer des adroits sarcasmes.

O

VIII. *La Confession.* La personne obligée de se *confessor* choisit un Confesseur et répond juste aux questions qui lui sont faites, ou les élude avec adresse. Les principales questions que l'on peut faire sont les suivantes :

A un Cavalier : — Êtes-vous amoureux? — Combien de fois l'avez-vous été? — Quelle est la première lettre du nom de la personne que vous aimez le mieux? — Faites le portrait de votre maîtresse? — Quelle idée avez-vous de telle ou telle chose? — En quoi consiste votre foi, votre charité et votre espérance? — Quels sont vos défauts principaux? — Quelles sont vos qualités? — etc.

A une Dame : — Votre cœur est-il libre? — Quelle est la chose qui

fait le plus de plaisir? — Quelle est celle qui cause le plus de peine? — Que pensez vous de l'amour? — Quelles sont les qualités que vous desireriez dans un ami? — Dans un amant? — Dans un époux? — A quoi pensez-vous le plus souvent? — Quelle est la vertu à laquelle vous êtes le plus attachée? etc.

IX. *Les conseils.* On donne des *conseils* à chaque personne de la société ou à une seule personne; on les donne tout haut ou tout bas : on ordonne aussi quelque fois qu'on dise à chaque personne en particulier ce que l'on pense d'elle en bien et en mal. Cette pénitence exige de grands ménagemens et beaucoup de finesse.

X. *Petit papier. Perroquet.* La per-

sonne obligée d'être *petit papier*, demande à chacun : — Que feriez-vous de moi si j'étais petit papier? — Et chacun répond suivant son idée : — J'en ferais un chiffon, — Un cornet etc. etc.

Celle qui se métamorphose en *Perroquet* demande à son tour : — Que me feriez-vous dire? — Et l'un répond — Baise, petit fils — Et l'autre : As-tu déjeuné Jacquot? etc. Un plaisant répondit à une Babillarde à qui cette pénitence malheureuse était tombée.

Si par un Jeu de la nature
 Vous deveniez un Perroquet ;
 Vous changeriez, par l'aventure,
 De forme..... mais non de caquet.

XI. *Le Muet.* On exécute cette pé-

nitence en remplissant sans parler les ordres que chaque personne donne aussi sans parler et par signes.

XII. *Faire une Vénus.* On dit que Xeuxis, fameux peintre de la Grece ayant rassemblé les plus belles femmes de son temps, imita ce que chacune avait de plus parfait et de plus heureux dans les formes, et composa une Vénus qui mérita l'admiration de son siècle et de la postérité.

C'est sans doute d'après cette anecdote qu'on a imaginé la pénitence dont il s'agit. La personne qui l'exécute, remplit le rôle intéressant de Xeuxis; elle prend à chacune des Dames de la société ce qui lui paraît mériter le plus d'éloges, et de tous ces traits réunis elle forme une Vénus.

Tantôt la société pour exercer l'imagination des jeunes Cavaliers ordonne une Vénus physique et tantôt une Vénus morale: c'est-à-dire que, pour la première, on ne prend aux Dames que des traits visibles comme le teint de l'une, les yeux de l'autre, le sein de celle-ci, la taille de celle-là, etc; mais que pour la seconde, purement intellectuelle, on prend la candeur, la modestie, l'âme, le cœur, la tendresse, etc. etc.

Voici un couplet composé à ce sujet dans la petite société qu'on a quelque fois mis en scène.

AIR : Lorsque dans une tour obscure.

Pour former la Vénus divine
 Que l'on me commande en ce jour,
 Je prends la taille de Delphine,
 Son sein élevé par l'amour;

Les yeux noirs, les cheveux de Laure;
 D'Aglaé le tendre souris;
 Et cette Vénus que j'adore,
 Efface celle de Xeuxis,



CHAPITRE VII.

LETTRES SECRÈTES ET
MYSTÉRIEUSES.

Amans ingénieux, et vous, Amantes timides que des argus impitoyables surveillent, venez lire ce Chapitre du Recueil de madame B***, et apprenez à surmonter toutes les difficultés : c'est pour l'amour qu'il a été fait, c'est à l'amour que je l'offre.

C'est en vain qu'on intercepte vos lettres et qu'on cherche à y surprendre les secrets de vos cœurs ; si vous étudiez les moyens qu'on va vous donner, non seulement vous éluderez la

curiosité maligne, mais vous échapperez encore au soupçon méfiant, qui, grace à votre heureuse intelligence n'aura pas même le temps de naître.

Il y a plusieurs manières de former les *lettres secretes* : on peut y employer des encres sympathiques, des *caractères particuliers*, ou *chiffres*, et enfin des *combinaisons savantes*, qu'on ne peut pénétrer sans en avoir reçu la clef d'avance.

Après avoir parlé de ces diverses manières en particulier on s'arrêtera sur la dernière pour laquelle M^{me}. B*** a une prédilection marquée ; et cela, à cause du bonheur qu'elle a eu de posséder un trésor dans ce genre. Ce trésor, dont on ne peut s'empêcher

de parler d'avance, est un *Ave Maria* mystérieux, véritable chef-d'œuvre, au moyen duquel on peut écrire dans quelque langue que ce soit d'une manière inintelligible pour tous ceux qui n'en possèdent pas la clef particulière. Mais n'anticipons pas sur les éloges qu'il mérite; il en sera question en son lieu.

Encres Sympathiques.

On appelle *Encres Sympathiques* diverses compositions qui ne laissent aucune trace sur le papier et qui ne paraissent que présentées au feu, trempées dans l'eau ou exposées à l'air.

Quand vous voudrez vous servir

de l'une de ces encres, commencez par écrire une lettre indifférente avec de l'encre ordinaire; ensuite écrivez dans les interlignes ce qu'il vous plaira. Si vous voulez que votre lettre puisse être lue en la présentant au feu, servez-vous du jus de Citron, du jus d'Oignon, du Vinaigre blanc, ou de l'Acide Vitriolique détrempe dans une quantité suffisante d'eau; les caractères formés avec ces Acides seront parfaitement invisibles, et ils ne paraîtront que lorsque la personne qui sera dans le secret les exposera à une chaleur modérée.

Pour écrire une lettre dont les caractères ne soient lisibles qu'après avoir été trempés dans l'eau, prenez une des compositions suivantes.

I. Faites dissoudre une quantité suf

fisante d'Alun dans de l'Eau et servez-vous en pour écrire tels caractères que vous voudrez ; si vous trempez le papier où ils auront été tracés, dans l'Eau et qu'ensuite vous le présentiez au jour, vous les distinguerez facilement.

II. Procurez vous de l'*Extrait de Saturne* qui est une liqueur qui se trouve chez les Droguistes, et servez-vous en pour écrire. L'écriture ne paraîtra en aucune façon ; mais lorsque vous voudrez la rendre visible vous n'aurez qu'à tremper le papier dans du jus de Citron ou de Verjus.

Pour former des caractères qui paraissent étant exposés à l'air, faites dissoudre dans l'Eau régale autant d'Or fin que vous pourrez ; affaiblissez
ensuite

ensuite cette forte dissolution en y mettant deux ou trois fois autant d'Eau commune.

Cette dissolution peut servir à tracer sur le papier une écriture qui disparaîtra en se sechant, si on a soin de la tenir renfermée et de ne pas l'exposer au grand air; et cette même écriture paraîtra au bout d'une heure ou deux si on l'expose au Soleil.

Caractères particuliers, ou chiffres.

La manière d'écrire des lettres en chiffres consiste à substituer aux lettres de l'alphabet différents signes de convention. Les personnes qui veulent s'écrire en *chiffres*, ont toujours chacun de leur côté un alphabet dont

ils sont convenus d'avance, qui leur sert réciproquement pour écrire leurs lettres et pour en transcrire les réponses : cet alphabet se nomme *clef*. Mais de quelque manière que soit formée cette *clef*, si les signes qui correspondent aux lettres de l'alphabet ordinaire, sont toujours les mêmes pour désigner les mêmes lettres, il est assurément très aisé de les déchiffrer ; c'est pourquoi je ne conseille pas de se rompre la tête à imaginer des chiffres ni à s'en servir puisqu'il est prouvé qu'en moins d'une heure, une personne un peu exercée peut les déchiffrer.

Combinaisons savantes.

Lorsqu'un évènement malheureux

ou un ordre sévère sépare deux amans, la seule consolation qui leur reste c'est de pouvoir s'entretenir de leurs peines et de confier au papier discret l'expression du sentiment qui fait le charme de leur âme; mais souvent les lettres qu'ils s'écrivent passent, avant de leur arriver, sous des yeux jaloux; et ils doivent les construire de manière à ne donner aucun soupçon. Heureux du moins de s'écrire, ils peuvent sous l'apparence d'un stile indifférent, voiler des expressions plus tendres. Ils n'ont besoin pour cela que de se servir de la méthode suivante.

*Manière d'écrire à l'aide d'un
Chassis.*

Ayez deux carrés de parchemin ou

de papier fort, de la grandeur d'une feuille de papier à lettre; rayez-les avec un crayon comme si vous vouliez y écrire; ensuite découpez les tous les deux également sur la longueur des lignes, en y faisant, de distance en distance, des entailles de diverses grandeurs; et gardez chacun, un de ces chassis ainsi préparés.

Celui qui desire écrire, pose son chassis sur une feuille de papier de même grandeur, et transcrit dans les entailles dont on vient de parler, un mot l'un après l'autre, le contenu de son billet doux. Cela fait, il lève le chassis et dans les intervalles qui se trouvent entre chaque mot, il en écrit d'autres pour remplir les vuides, en tâchant que le tout forme un discours régulier, ce qui n'est pas difficile.

La personne à laquelle la lettre est adressée, met au dessus de chaque feuillet le chassis pareil qu'elle a par devers-elle ; et découvre sans peine le sens du billet doux, au moyen des mots qui paraissent seuls par les ouvertures du chassis.

Supposons que la première phrase de ce billet doux, après avoir été transcrite au moyen du chassis, et arrangée ensuite en remplissant les vuides, ait formé celle-ci :

Combien ce mois d'avril me paraît tarder à venir, Je souhaite le voir avec ma bonne chère maman, je prie, etc.

Il est aisé, en appliquant le chassis, de découvrir l'intention primitive, qui est :

Combien..... il me..... tard....e....te voir.... ma..... chère..... am.... ie, etc,

Mais souvent il est même impossible de faire parvenir une lettre ainsi faite. Alors il faut avoir recours au moyen ci-après :

Ruban mystérieux.

Prenez deux petites règles de 6 à 8 pouces de long et divisez-les, en 24 parties égales ; marquez à chaque division une lettre de l'alphabet, en commençant, du haut en bas, par *a*, *b*, *c*, *d*, etc. Ayez chacun par devers vous, une de ces règles alphabétiques.

Celui qui veut écrire à l'autre, se sert d'un ruban ou d'un fil qu'il adapte à sa règle, de manière que le bout d'en haut soit juste à la lettre *a*.

Maintenant, supposons qu'il veuille

écrire, *je t'aime* : il marque, par un petit point d'encre, la place du ruban qui correspond à l'*j*.... ; il porte ensuite cette marque au haut de la règle, et il fait un autre point à la place du ruban qui correspond à l'*e*... ; il remonte cet *e*, et marque ainsi successivement sur le ruban, ou sur le fil, les lettres suivantes : *t... a... i... m... e...*, etc.

Le ruban, ainsi légèrement marqué, se glisse ou se laisse sans affectation ; on le saisit, et on lit facilement la singulière lettre qu'il renferme, en l'appliquant sur une règle semblable à la première, et en écrivant successivement sur le papier les lettres qui y sont indiquées par les taches d'encre.

Il n'est pas douteux que ces diverses

manières de correspondre, dont on vient de parler, n'aient paru ingénieuses; celle dont il reste à rendre compte est plus que cela, elle est marquée au coin du génie. C'est peut-être, direz-vous, mettre beaucoup d'importance à une bagatelle. Bagatelle tant qu'il vous plaira; mais c'est une jolie bagatelle. Au reste, l'auteur en est inconnu. Madame B*** ne le nomme pas. Elle dit seulement que c'est un jeune homme, qui, dans deux ou trois longues soirées d'hiver, s'est amusé à composer cet *Ave Maria*, d'après l'idée primitive qui en avait été conçue par l'abbé Tritême. Cet illustre abbé a effectivement composé un *Pater Noster* en latin; mais il suffit de le voir pour sentir que l'ordonnance lourde et monotone de son ancien *Pater* n'a rien de

comparable avec l'élégance et la variété qu'on remarque dans notre moderne *Ave Maria*. Quelle différence surtout de la langue latine à la française et d'une langue morte à une langue vivante? Combien il a fallu plus de travail, de goût et de richesse dans l'imagination, pour trouver vingt-cinq synonymes, dans celle ci, qui correspondissent parfaitement avec vingt-cinq autres qui les précèdent et vingt-cinq qui les suivent! — Je ne sais, dit Madame B*** mais il me semble que cette bagatelle, quelque frivole qu'elle puisse paraître à certaines personnes est une des plus fortes preuves matérielles qu'on ait donné jusqu'ici de la richesse de la langue française et de sa merveilleuse flexibilité. Que les traducteurs après cela, ne viennent plus se plaindre devant moi de sa

pauvreté et de la rareté des synonymes, car je les renvoye impitoyablement à cet *Ave Maria*, dont les vingt-cinq traductions différentes, pouvant se confondre entr'elles, forment dans leurs innombrables combinaisons, une série d'Hymnes, tous parfaitement cadencés et fidèles, dont la somme totale est faite pour écraser l'imagination des plus robustes Calculateurs.

Cet *Ave Maria* au reste est composé avec tant d'art qu'on peut s'en servir pour transcrire toutes sortes de lettres, pourvu qu'elles soient écrites d'avance et en peu de mots, afin d'éviter les répétitions; il est indifférent que ces lettres soient écrites en français ou en tout autre langue, et même que la personne qui

les transcrit entende le français ou ne l'entende pas: On est toujours sûr en prenant un mot de chaque colonne depuis la première jusqu'à la dix-huitième, inclusivement, de former toujours un hymne en français: ces mots étant choisis de manière à pouvoir se combiner aussi facilement que les lettres même de l'alphabet, pour former les mots et les discours de toutes les langues possibles, mortes ou vivantes.

On trouvera à la suite de l'*Ave Maria* la manière de s'en servir.



AVE MARIA,

HYMNE MYTHOLOGIQUE ET MYSTÉRIEUX.

Imité de la Salutation Angélique.

I.

A Je te salue,
 B viens,
 C vole,
 D accours,
 E salut,
 F parais,
 G descends,
 H écoute,
 I ô
 J auguste
 K hélas!
 L chaste
 M céleste
 N divine
 O oh!
 P sublime
 Q puissante
 R tendre
 S belle
 T sensible
 U ô toi,
 V montre toi,
 X écoute nous,
 Y entends nous,
 Z exauce nous,

II.

A Marie,
 B Pallas,
 C Jsis,
 D Astarté,
 E Vénus,
 F Thétis,
 G Flore,
 H Eleasine,
 I Uranie,
 J Vesta,
 K Pomone,
 L Cypris,
 M Cibeles,
 N Hébé,
 O Thémis,
 P Cythérée,
 Q Aphrodite,
 R Diane,
 S Astrée,
 T Egérie,
 U Junon,
 V Iris,
 X Cères,
 Y Minerve,
 Z Rhéa,

AVE MARIA.

III.

A pleine
 B ornée
 C douée
 D trône
 E merveille
 F parée
 G douée
 H astre
 I source
 J remplie
 K couronnée
 L embellie
 M sanctuaire
 N assemblage
 O miracle
 P décorée
 Q parfum
 R éclatante
 S vase
 T étoile
 U couronne
 V brillante
 X autel
 Y étincellante
 Z Olimpe

IV.

A de grâces,
 B d'attraits,
 C de sagesse,
 D d'appas,
 E de vertus,
 F d'amour,
 G de chasteté,
 H de science,
 I de beauté;
 J d'intelligence,
 K de savoir,
 L de piété,
 M de pudeur,
 N de candeur,
 O de charmes;
 P de lumière,
 Q de louanges,
 R de perfections,
 S de plaisirs,
 T de justice,
 U de volupté,
 V de sainteté,
 X de prudence,
 Y de gloire,
 Z de constance,

Q

A VE MARIA

V.

A le Seigneur
 B un Dieu
 C le desir
 D la félicité
 E la paix
 F l'amour
 G l'avenir
 H le bien-aimé
 I le génie
 J le bonheur
 K zéphire
 L le plaisir
 M Jupiter
 N la vertu
 O la volupté
 P Osiris
 Q la raison
 R l'amitié
 S l'allégresse
 T Phébus
 U la sagesse
 V la bienfaisance
 X la joye
 Y Apollon
 Z un Ange

VI.

A est |
 B existe
 C domine
 D brûle
 E respire
 F se plaît
 G réside
 H erre
 I veille
 J intéresse
 K vit
 L habite
 M renaît
 N brille
 O règne
 P soupire
 Q parle
 R folâtre
 S se délecte
 T étincelle
 U sourit
 V s'embellit
 X reste
 Y badine
 Z se joue

AVE MARIA.

VII.

A avec toi ;
 B en ton sein ;
 C en tes bras ;
 D en ton cœur ;
 E en ton âme ;
 F en ton être ;
 G en tes veines ;
 H en toi-même ;
 I dans tes yeux ;
 J dans ta pensée ;
 K dans tes paroles
 L dans tes regards ;
 M dans tes accens ;
 N dans tes accords ;
 O sur ton front ;
 P sur ta bouche ;
 Q sur tes autels ;
 R sur tes lèvres ;
 S sur ta lyre ;
 T sous ton Empire ;
 U sous tes doigts ;
 V sous ton voile ;
 X sous tes pinceaux ;
 Y sous tes crayons ;
 Z sous ton diadème ;

VIII.

A tu es bénie
 B tu es admirée
 C tu es l'égide
 D tu es l'admiration
 E tu es l'espérance
 F tu es honorée
 G tu es l'espoir
 H tu es exaltée
 I tu es adorée
 J tu es le support
 K tu es respectée
 L tu es l'orgueil
 M tu es l'honneur
 N tu es l'exemple
 O tu es révéree
 P tu es la gloire
 Q tu es le modèle
 R tu es invoquée
 S tu es célébrée
 T tu es l'appui
 U tu es l'azile
 V tu es le refuge
 X tu es encensée
 Y tu es louée
 Z tu es sanctifiée

IX.

| | |
|---|------------------|
| A | des femmes. |
| B | des malheureux. |
| C | des sages. |
| D | des amans. |
| E | des mortels. |
| F | des pasteurs. |
| G | des héros. |
| H | des amantes. |
| I | des humains. |
| J | des philosophes. |
| K | des saints. |
| L | des rois. |
| M | des bergers. |
| N | des poètes. |
| O | des hommes. |
| P | des immortels. |
| Q | des infortunés. |
| R | des peuples. |
| S | des élus. |
| T | des nations. |
| V | des initiés. |
| V | des prêtres. |
| X | des mages. |
| Y | des grands. |
| Z | des profanes. |

X.

| | |
|---|--------------|
| A | Le fruit |
| B | L'ouvrage |
| C | Le délire |
| D | Le trésor |
| E | Le fils |
| F | Le charme |
| G | L'espoir |
| H | L'ornement |
| I | Le bienfait |
| J | Le prix |
| K | Le soufle |
| L | Le rêve |
| M | L'emblème |
| N | Le gage |
| O | Le don |
| P | Le produit |
| Q | Le monument |
| R | Le flambeau |
| S | L'enfant |
| T | L'oracle |
| U | Le présent |
| V | Le sentiment |
| X | Le rejetton |
| Y | Le triomphe |
| Z | Le type |

AVE MARIA.

XI.

A de ton sein
 B de ton esprit
 C de ton hymen
 D de ton hyménée
 E de ton génie
 F de ton ame
 G de ton ivresse
 H de ton extase
 I de ton amour
 J de ton imagination
 K de ta justice
 L de ta jeunesse
 M de tes méditations
 N de tes perfections
 O de tes veilles
 P de tes vertus
 Q de ta fécondité
 R de ta maternité
 S de ta divinité
 T de ta bonté
 U de ta pensée
 V de ta chasteté
 X de ta puissance
 Y de ta sagesse.
 Z de ta générosité

XII.

A est béni.
 B est éternel.
 C est admirable.
 D est adorable.
 E est immortel.
 F est incorruptible.
 G est impérissable.
 H est grand.
 I est éternel.
 J est inéfablé.
 K est indestructible.
 L est pur.
 M est sacré.
 N est consacré.
 O est auguste.
 P est divin.
 Q est parfait.
 R est inviolable.
 S est sublime.
 T est enchanteur.
 U est saint.
 V est immuable.
 X est glorieux.
 Y est incompréhensible.
 Z est céleste.

A V E M A R I A.

XIII.

A Sainte
 B Éloquente
 C Belle
 D Puissante
 E Chaste
 F Tendre
 G Sensible
 H Sage
 I Sublime
 J Pure
 K Douce
 L Charmante
 M Auguste
 N Illustre
 O Céleste
 P Célèbre
 Q Docte
 R Bienfaisante
 S Généreuse
 T Touchante
 U Divine
 V Ravissante
 X Fidèle
 Y Aimable
 Z Adorable

XIV.

A Vierge
 B Reine
 C Syphide
 D enchanteresse
 E Déesse
 F héroïne
 G fée,
 H colombe
 I déité,
 J Prêtresse,
 K Néréide,
 L Muse,
 M divine,
 N immortelle,
 O Nymphé,
 P conductrice,
 Q protectrice,
 R conservatrice,
 S bienfaitrice,
 T magicienne,
 U souveraine,
 V pythonisse,
 X égide,
 Y intelligence,
 Z vestale,

AVE MARIA.

XV.

A mère
 B sanctuaire
 C prophétesse
 D inspirée
 E amante
 F confidente
 G émule
 H maîtresse
 I épouse
 J organe
 K amie
 L compagne
 M rivale
 N interprète
 O fille
 P ministre
 Q rose
 R adoptée
 S bien aimée
 T lumière
 U sœur
 V oracle
 X tabernacle
 Y trône
 Z rayon

XVI.

A de Dieu,
 B d'Osiris,
 C d'Hermès,
 D de l'avenir,
 E d'Apollon,
 F de l'Amour,
 G de l'hymen,
 H du monde,
 I de Phébus,
 J de la nuit,
 K de Bacchus,
 L du zéphir,
 M de Mars,
 N de Jupiter,
 O de l'éternel,
 P du Temps,
 Q du Génie,
 R du ciel,
 S du jour,
 T du très-haut,
 U du printemps,
 V du soleil,
 X du destin,
 Y du tout puissant,
 Z de la paix,

A V E M A R I A .

XVII.

A exauce
 B adopte
 C éclaire
 D conduits
 E anime
 F agréee
 G réforme
 H forme
 I dirige
 J élève
 K sanctifie
 L seconde
 M écoute
 N couronne
 O inspire
 P défends
 Q conserve
 R entends
 S guide
 T épure
 U protège
 V fortifie
 X illumine
 Y purifie
 Z réponds-à

XVIII.

A nos prieres.
 B nos fils.
 C nos filles.
 D nos enfans.
 E nos vœux.
 F nos vieillards
 G nos amans.
 H nos loix.
 I nos chans.
 J nos époux.
 K nos guerriers.
 L nos pères.
 M nos souhaits.
 N nos efforts.
 O nos amantes.
 P nos épouses.
 Q nos juges.
 R nos cœurs.
 S nos amours.
 T nos desirs.
 U nos rois.
 V nos pasteurs.
 X nos mères.
 Y nos jeux.
 Z nos sacrifices.

Manière de se servir de l'Ave Maria.

Écrivez d'abord à part ce que vous voulez transcrire en quelque langue que ce soit; en suite au lieu de la première lettre de votre discours prenez dans la première colonne de l'*Ave Maria* le mot correspondant à cette lettre; au lieu de la seconde lettre, prenez dans la seconde colonne le mot correspondant; exprimez de même la troisième et la quatrième lettre par le mot correspondant de la troisième et quatrième colonnes et ainsi de suite jusqu'à la dix huitième lettre, que vous prendrez dans la dix huitième colonne.

Si votre discours a plus de dix huit lettres (ce qui est presque immanquable) recommencez la dix-neuvième

lettre à la première colonne et composez un second *Ave Maria* de la même manière que vous avez composé le premier et continuez ainsi jusqu'à ce que votre discours soit entièrement transcrit.

Supposons maintenant que vous ayez à transcrire cette phrase : *Je t'aime.* Pour vous faciliter en commençant

1 2 3 4 5 6 7

chiffrez la ainsi : J E T A I M E
ensuite cherchez

J, dans la première colonne; vous trouverez *Auguste,*

E, dans la seconde; vous trouverez
Vénus,

T, dans la troisième; vous trouverez
Étoile,

A, dans la quatrième; vous trouverez
de Graces,

I, dans la cinquième; vous trouverez
le Génie

M, dans la sixième; vous trouverez
Renaît

E, dans la septième; vous trouverez
En ton âme.

Ainsi votre phrase : *je t'aime*, se

transcrit dans celle ci : *Auguste Vê-*

mus, étoile de grâces, le Génie ro-

naît dans ton âme. ()*

La personne qui veut découvrir le
sens caché dans une ou plusieurs

(*) Il faut toujours avoir soin de mettre les
points et les virgules tels qu'ils sont marqués.
après les mots qui composent le vocabulaire.

Ave Maria suit la marche contraire ; ainsi en supposant qu'on eut à expliquer cette phrase mystérieuse : *Je te salue Vénus , sanctuaire de vertus , Jupiter règne dans tes yeux ,* on chercherait :

Je te salue , dans la première colonne , c'est A
Vénus , dans la seconde , c'est . . . E
Sanctuaire , dans la troisième , c'est M
De vertus , dans la quatrième , c'est E
Jupiter , dans la cinquième , c'est . . M
Règne dans la sixième , c'est O
Dans tes yeux , dans la septième , c'est I
 ainsi la phrase mystérieuse signifie
Aime moi.

Prenons maintenant un billet doux en plusieurs langues pour démontrer l'étonnante flexibilité de notre *Ave Maria.*

Billet

Billet doux en Français.

M'aime-tu? penses-tu à moi? viendras-tu ce soir?

Le même, en Italien.

M'ami? pensi à me? verrai questa sera?

Le même, en Anglais.

Do you love? do you think on me? will you come this evening?

Le même, en Allemand.

Liebest du? denkest-du an mich? wirdt du diese nacht komén?

Transcription en la langue mystérieuse de l'Ave Maria.

Français.

Céleste Marie, source de pudeur,
la paix se délecte sous ton empire :
tu es l'asile des immortels; le fils de

R

tes perfections est sublime. Chaste bienfaitrice , lumière du printemps exauce nos souhaits.

Oh! Uranie , brillante de beauté la paix brille en ton cœur ; tu es invoquée des femmes ; l'enfant de ta bonté est saint. Belle déesse , bien-aimée de l'Éternel , dirige nos cœurs.

Italien.

Céleste Marie , sanctuaire de beauté , Myris respire dans tes accords ; tu es célébrée des humains ; le fruit de tes méditations est immortel. Ravissante déesse adoptée du ciel , exauce nos chants.

Puissante Junon , merveille de sainteté Phébus est sur ta lyre , tu es l'espérance des peuples. Le fruit etc,

Anglais

Accours, Thémis étincelante de charmes, la sagesse habite sur ton front; tu es le refuge des mortels; le trésor de tes veilles est immuable. Celeste souveraine, lumière du monde, dirige nos efforts.

Hélas! Thémis, assemblage de pudeur la paix s'embellit dans tes yeux tu es l'orgueil des rois; le triomphe de tes veilles est saint. Belle Nymphé, rivale d'Apollon, épure nos loix.

O Astrée, merveille de sainteté, la paix brille dans es yeux, tu es l'exemple des héros.

Allemand.

Chaste Uranie, merveille d'attraits, la paix se délecte sous ton empire;

tu es l'admiration des Initiés, le trésor de ton génie est consacré. Douce Déesse, bien aimée du très-haut, conduits nos rois.

Je te salue, Hébé, sanctuaire de Beauté, le desir erre sous ton voile; tu es adorée des Peuples; le trésor de ta divinité est enchanteur. Puissante souveraine, inspirée de Phébus, anime nos amours.

Salut, Hébé, pleine de Sagesse, le bien aimé étincelle dans tes paroles; tu es révérée des bergers; les fils de tes perfections..... etc.

~~~~~

Non-seulement cet *Ave Maria* peut être d'une grande utilité aux amans, mais encore il peut le devenir aux personnes qui ont quelques motifs

de craindre qu'on n'intercepte leurs écrits. Cependant, pour entretenir une correspondance secrète de quelque importance ; il faut, au lieu de faire usage de l'*Ave Maria* imprimé, se servir de deux copies manuscrites, en changeant le mot de place dans chaque colonne. On sait bien que celui-ci étant entre les mains de tout le monde, il ne serait pas sûr de s'y fier ; mais au moyen du renversement qu'on indique, la copie deviendra impénétrable pour ceux même qui auraient cet *Ave Maria* ; car tels mots qui y expriment les lettres *a, b*, pourront exprimer les lettres *c, d*, etc.

Si l'on n'a point de motif de faire de cet *Ave Maria* un objet d'utilité, il peut devenir un objet d'amusement.

On peut, par exemple voir quelle

phrase se trouve renfermée dans un ou dans plusieurs noms quelconques, et en tirer des inductions, sur le caractère de la personne: voyez par exemple comme le hazard dispose des suivans.

*Jean-Jacques-Rousseau.*

Auguste Vénus, pleine de candeur, le bonheur est sur ta bouche, tu es l'azile des mortels ; le flambeau de tes veilles est saint; gracieuse bienfaitrice confidente de dieu, protège... etc.

*Homère.*

Écoute Thémis, sanctuaire de vertus, l'amitié respire..... etc.

*Sapho.*

Belle Marie, décorée de science, la volupté. . . . etc.

*Virgile.*

Montre toi Uranie, éclatante de chasteté, le génie habite en ton âme.

---

C'est ici que se bornent les extraits de Madame B\*\*\* mais comme on l'a annoncé dans l'avis qui est en tête de ce livre, si la partie intéressante du public à laquelle il fut offert les juge dignes de quelque attention, on se déterminera à donner une suite à ce premier essai.

F I N.

---

---

T A B L E

D E S M A T I È R E S

Contenues dans cet Ouvrage.

|                                           |        |
|-------------------------------------------|--------|
| A V I S D E L'É D I T E U R               | Page 3 |
| C H A P I T R E I. <i>Paraître Savant</i> | 11     |
| C H A P. II. <i>Des jeux de Société.</i>  | 16     |
| Jeux d'action. <i>Jeux des Fagots.</i>    | 23     |
| <i>Colin-Maillard. Colin-Maillard</i>     |        |
| <i>assis.</i>                             | 27     |
| <i>Colin-Maillard à la Silhouette.</i>    | 32     |
| <i>La Toilette de madame.</i>             | 36     |
| <i>La Pincette.</i>                       | 38     |
| <i>Le pied de Bœuf.</i>                   | 47     |
| <i>Ote-toi-de-là.</i>                     | 49     |
| C H A P. III. <i>Jeux de Mémoire.</i>     | 53     |
| <i>Le Jardin de ma Tante.</i>             | 54     |
| <i>Le Chevalier Gentil.</i>               | 57     |
| <i>Le Curé. Les Éléments.</i>             | 62     |

## DES MATIÈRES. 201

|  |                                           |     |
|--|-------------------------------------------|-----|
|  | <i>La boëte d'amourette.</i>              | 67  |
|  | <i>La feuille d'amour.</i>                | 69  |
|  | <i>La Sellette.</i>                       | 72  |
|  | CHAP. IV. <i>Jeux d'Esprit.</i>           | 78  |
|  | <i>Propos interrompus et mot placé.</i>   | 79  |
|  | <i>L'Avocat.</i>                          | 87  |
|  | <i>Les Métamorphoses.</i>                 | 95  |
|  | <i>L'Ami.</i>                             | 102 |
|  | <i>Le Secrétaire.</i>                     | 105 |
|  | <i>L'histoire.</i>                        | 107 |
|  | <i>La fin du Monde, Poëme Épique</i>      |     |
|  | <i>unique.</i>                            | 111 |
|  | <i>L'amphigouri.</i>                      | 115 |
|  | <i>Les Coqs à-l'âne.</i>                  | 121 |
|  | CHAP. V. <i>Jeux d'attrape. Pince</i>     |     |
|  | <i>sans rire.</i>                         | 124 |
|  | <i>Le sifflet. Je reviens du Marché.</i>  |     |
|  |                                           | 125 |
|  | <i>Je vous vends mes Cizeaux croisés.</i> |     |
|  |                                           | 126 |

|                                                      |     |
|------------------------------------------------------|-----|
| Le Devin. <i>Ma Servante n'aime pas les os.</i>      | 127 |
| CHAP. VI. <i>Pénitences.</i>                         | 129 |
| <i>Pénitences agréables.</i>                         | 131 |
| <i>Pénitences désagréables.</i>                      | 139 |
| <i>Pénitences difficiles.</i>                        | 143 |
| <i>Complimens impromptus</i>                         | 149 |
| <i>Comparaisons. Emblèmes.</i>                       | 152 |
| <i>Charades.</i>                                     | 155 |
| CHAP. VII. <i>Lettres secrettes et mystérieuses.</i> | 164 |
| <i>Encres sympathiques.</i>                          | 166 |
| <i>Chiffres.</i>                                     | 169 |
| <i>Combinaisons savantes.</i>                        | 170 |
| <i>Manière d'écrire à l'aide d'un Chassis.</i>       | 171 |
| <i>Ruban mystérieux.</i>                             | 174 |
| <i>Ave Maria.</i>                                    | 180 |
| <i>Manière de se servir de l'Ave Maria.</i>          | 189 |

DES MATIÈRES. 203

*Billet doux en Français, en  
Italien, en Anglais et en  
Allemand, rendus par l'Ave  
Maria.* 193

Fin de la Table.

l'aime  
127  
129  
131  
139  
143  
149  
152  
155  
les et  
164  
166  
169  
170  
d'un  
171  
174  
180  
l'Ave  
189

