



### LE VERRE A L'ENCRE

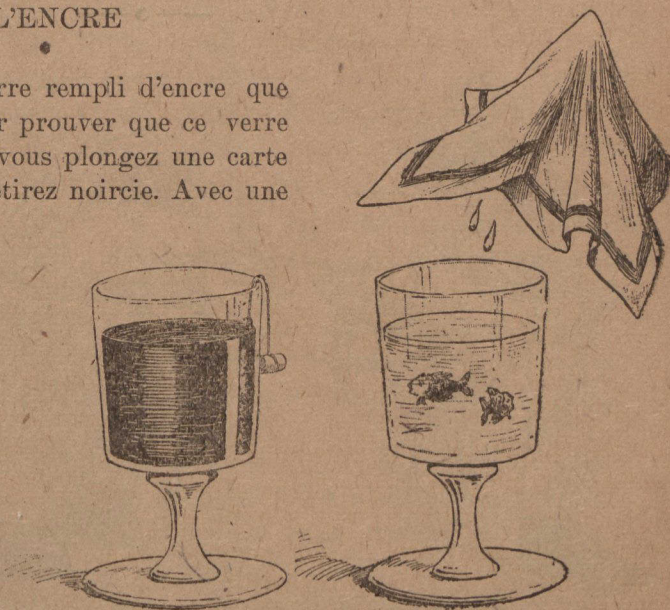
Vous présentez un grand verre rempli d'encre que vous placez sur une table. Pour prouver que ce verre contient réellement de l'encre, vous plongez une carte à jouer dans le liquide et la retirez noircie. Avec une cuillère ordinaire, vous prenez un peu d'encre que vous versez sur une assiette et vous empruntez une bague que vous voulez, dites-vous, plonger en partie dans le verre. Mais vous la laissez tomber dans l'encre. Vous annoncez que vous allez réparer votre maladresse, non pas avec votre main, ce qui aurait l'inconvénient de la noircir, mais en clarifiant l'encre instantanément.

Vous prenez une serviette blanche ou un foulard très large avec lequel vous recouvrez le verre; en retirant la serviette, vous trouvez ce verre rempli d'eau claire dans laquelle nagent des poissons vivants. Vous pouvez dès lors plonger la main sans crainte et retirer la bague.

### EXPLICATION DU TOUR

Vous prenez un grand verre rempli d'eau et de poissons, et vous placez contre ses parois intérieures un morceau de toile de caoutchouc noir auquel vous attachez un fil noir, que vous laissez pendre de quelques centimètres en dehors du verre, et à l'extrémité qui pend en dehors, vous attachez une petite boule de liège.

Il est bien entendu que cette petite boule pendra du côté opposé au spectateur.



*Comment réussir le tour.*