l'on compte la septième. Continuez à mêler et à placer les septièmes cartes sur chacune de celles qui entourent la carte personnelle. Tirez trois autres *septièmes* et placez-les sur la figure du milieu ou carte personnelle. Examinez alors les quatre paires et interprétez leur signification. Regardez ensuite les trois cartes qui couvrent la carte personnelle. Supposons que ce soient le dix de pique, l'as et le valet de trèfle. Cela voudrait dire que la personne dont on prédit l'avenir aura des nouvelles, tard dans la soirée, d'un jeune homme brun.

Dans le paquet qui reste après cette distribution, il faut faire le triage des cartes où vous trouverez un arrêt décisif et la confirmation de tout ce que vous avez appris précédemment.

Enlevez-en d'abord toutes les paires. Quand trois cartes de la même dénomination se présentent, on doit les mêler et en choisir une les yeux fermés. On retient toutes les cartes singulières qui restent après le triage, pour la dernière prédiction.

Supposons que ces cartes sont : le roi de pique, le sept de trèfle et le dix de carreau ; cela voudra dire qu'un homme brun d'un certain âge, riche et amoureux, fera une visite (un coup de cloche à la porte) à la jeune personne dont on dit la bonne aventure.

La première carte que l'on place au-dessus de la carte personnelle a une grande importance. Quand c'est le neuf de cœur, le souhait sera réalisé. Placé à droite ou à gauche de la carte personnelle, le souhait sera réalisé selon que la figure regardera le neuf de cœur ou lui tournera le dos. Si enfin il est au-dessous de la figure du centre, la réalisation du souhait dépendra de la carte à laquelle le neuf de cœur est accolé.

Le fait que la carte personnelle regarde sa voisine, quelle qu'elle soit, ou lui tourne le dos, a son importance.

Les cartes qui entourent la figure du centre doivent être considérées dans leur rapport avec celles qui les couvrent. Il en sera de même pour celle qu'on a placée sur la carte personnelle même

DEVINETTES No. 5.

CHARADE.

On s'éclaire avec mon premier ;
L'hirondelle aux champs, à la ville,
Nous revient avec mon dernier ;
Mon tout à la course est agile.

ERREURS D'IMPRIMERIE

No. 1. — Le tour n'est pas plus sûr que le bond de mon âne.

No. 2. — Biche mordue tait son jeu.

SYNONYMÉS

Les *Synonymes* des mots suivants formeront, par leurs initiales, un Proverbe de quatre mots. —

Obscurité. — *Modèle.* — *Clair.* — *Indolence.*
— *Broyer.* — *Ecarlate.* — *Classe.* — *Félon.* —
Auteur. — *Fatigué.* — *Achévé.* — *Etrange.* —
Phobé. — *Réussite.*

SOLUTIONS

du No. 4 : —

LOCUTION

Gens de sac et de corde.

Cette expression s'applique aux mercenaires,

aventuriers et bandits, gens de *sac* et de *corde*, de pillage et de potence.

LOGOGRIPE

Livre. Ivre.

SURPRISE

L'Ours. Le Serpent. L'Aigle. Le Chien.

MOTS HISTORIQUES

No. 1. — Bossuet.

No. 2 — Saint Just.

CONTRAIRES.

Cherche, tu trouveras.

Curieux	Discret.	Haitre.	Loyal.
Heur.	Malheur.	Réalité.	Rêve.
Éloge.	Critique.	Ouvrier.	Patron.
Roi.	Sujet.	Urbain.	Campagnard
Campagne.	Ville.	Engence.	Pardon.
Habile.	Maladroit.	Énnui.	Distraction.
Ésclave.	Libre.	Régulier.	Incorrect.
Hriste.	Gai.	Vffranchi.	Esclave.
Unifier.	Diviser.	Éculier.	— Régulier.