

qu'alors il a les jambes & les cuisses cachées dans les cylindres creux qui semblent destinés à porter des roues & des leviers; le reste de son corps est, dans le moment, hors de la commode & se trouve caché sous les jupons de l'automate : quand on a fermé les portes de la commode, on tourne une manivelle, sous prétexte de monter les ressorts de la machine, ce qui produit un bruit assez considérable; les roues & les cliquets que l'on entend, donnent en même tems à cette expérience un air de vraisemblance & de mystère, & permettent au petit nain de changer de place & de rentrer dans la commode sans être entendu. Tandis qu'on promène la machine de part & d'autre sur ses roulettes, pour prouver qu'elle est bien isolée, le petit nain ferme la trappe par où il a passé, ensuite on lève les jupes de l'automate; on fait voir jusques dans son estomac, pour prouver qu'il n'y a aucune supercherie, & le tout se termine au grand étonnement des spectateurs, qui attribuent à de simples ressorts, ce qui ne peut provenir que d'un cerveau bien organisé. »

« Il reste à savoir, dit Mr. Hill, comment le nain caché dans la commode peut connaître le jeu de son adversaire. »

« Il y a plusieurs moyens, répondit Mr. Van-Estlin. 1°. On peut mettre dans chaque pièce du jeu un morceau de fer aimanté, & sous chaque case de l'échiquier une petite aiguille de boussole bien sensible, afin que par son agitation elle marque la case qui vient d'être occupée ou abandonnée. 2°. On peut donner mentalement un numéro à chaque case, pour la distinguer de toutes les autres & exprimer ce numéro à la personne cachée, soit par la position & le nombre des doigts qu'on lui montre, soit par la prononciation de certains mots. 3°. On peut faire un échiquier demi-transparent, qui, servant de dessus à la commode, laisse l'intérieur dans l'obscurité, afin qu'il ne puisse être vu de personne, & qui cependant y laisse entrer assez