

moneurs sur ces rives fleuries, je vais aussi vous amener où mon crayon « arme puissante » l'exigera. C'est en vain que le papillon vole, je le tiens sur mon dessin ; que la fleur fraîche et jolie se fanne sous les feux du midi, ou s'éfeuille au caprice des vents, j'ai pris sa forme gracieuse, j'ai ses attraits charmants.

MADemoiselle W.

Pour moi, voici, pour m'accorder avec vos pensées si justes et si bien exprimées, ce que j'ai lu sur l'album d'une élève de l'Institution nationale des

Beaux-Arts, Melle P., que j'ai gravé dans ma mémoire, sur la tablette de mon cœur, et que cent fois mes lèvres aiment à répéter :

Dessin, art enchanteur, dont la douce puissance
Transmet au cœur ravi des merveilles de Dieu,
D'indicibles plaisirs, des flots de jouissance,
Viens charmer mes loisirs en tout temps en tout lieux

La partie finale de ce dialogue renfermant les observations du maître de dessin, au prochain numéro.

L'ABBÉ CHABERT.

JEU DE WHIST.

(Suite.)

DISPOSITIONS GÉNÉRALES.

Il y a solidarité entre les partenaires pour les fautes et les pertes, comme pour le gain.

Toute carte vue en tombant, ou autrement, dans le courant du jeu, doit être *étalée* sur le tapis.

Lorsqu'une carte est étalée, les adversaires ont le droit de la faire jouer, ou de la refuser ou demander plus haute ou plus basse de la couleur ; mais comme ils ne peuvent faire que renoncer, il s'ensuit que la carte étalée peut-être commandée plusieurs fois conditionnellement ; elle n'est libérée que lorsqu'il a été satisfait à l'une des prescriptions.

Une carte étalée ne se joue pas par surprise ; si donc c'est au joueur fautif à entamer la levée, il doit prévenir de son intention de jouer, les adversaires doivent, à chaque levée, commander la carte étalée avant que celui placé à la droite du joueur fautif n'ait jeté la sienne, sinon celui-ci fournira à sa volonté.

Si le joueur, ayant carté étalée, ne se conforme pas à ce qui précède, ou bien en joue une autre avant la commande, la nouvelle carte jetée par lui sera aussi étalée.

Lorsque celui qui a une carte étalée a renoncé à une couleur, il peut être forcé à jouer cette carte, et si c'est un atout, les adversaires ont le droit de le faire couper d'une plus haute ou d'une plus basse.

On peut exiger de quelqu'un qui a tiré une carte de son jeu qu'il la joue sur-le-champ.

Les joueurs ne doivent ni relever, ni toucher leurs cartes avant que la dernière soit retournée.

L'Atout étant connu, rien ne doit plus être changé au jeu ; toutefois on peut, durant le coup, marquer les tricks non comptés et les honneurs annoncés auparavant.

Chacun a le droit de demander quelle est la couleur d'Atout, mais non de demander, ni de dire quelle était la carte retournée.

Tout joueur peut, avant qu'une levée soit mise en place, faire faire le tableau, c'est-à-dire faire placer chaque carte devant celui qui l'a jouée.

Si l'un des joueurs omet de jeter sa carte sur une levée, et se trouve par là en avoir, à la fin du coup, une de plus que les autres, les adversaires peuvent à leur gré tenir le coup pour bon, ou exiger une nouvelle donne.

Dans le cas où l'un des joueurs fournit à la fois plusieurs cartes sur une même levée, les adversaires en choisissent une, et les autres sont étalées.

Lorsque après la première levée déjà mise en place, un joueur s'aperçoit qu'il lui manque une carte, tandis que les autres ont le nombre voulu, le coup continue, et celui qui n'a que 12 cartes (en supposant le jeu complet) est sujet à punition pour chaque renonce qu'il a faite. Il ne peut ni faire chelem, ni faire la dernière levée : comptez donc vos cartes avant de jouer.

Si la carte qui manque à un joueur se trouve dans la main d'un autre, le coup est nul et la main passe.

A la fin du coup, si une carte manquant à