

vements, elle peut tourner à droite, à gauche, et faire quelquefois le tour du damier.

Dès qu'un joueur a touché un pion ou une dame, il est obligé de jouer ce pion ou cette dame, quand aucun obstacle ne s'y oppose; c'est de là que vient l'axiome: *Dame touchée, Dame jouée*. Tant qu'on tient le pion ou la dame, les eût-on posés sur une case vide, si on ne les a pas lâchés, on a le droit de les poser ailleurs; mais, dès qu'on les a lâchés, ils sont joués irrévocablement. Lorsqu'un joueur veut toucher un ou plusieurs pions pour les arranger, il doit dire: *J'adoube*; faute de cette précaution, son adversaire peut le forcer à jouer celui des pions qu'il jugera à propos de faire avancer, pourvu toutefois qu'il n'y ait point d'obstacle.

Toute faute est faute, de quelque nature qu'elle soit. Si donc un joueur fait une fausse marche, c'est-à-dire place son pion ou sa dame sur une case autre que celle sur laquelle ce pion ou cette dame devrait être placé, l'adversaire peut à son gré faire redresser l'erreur, ou la laisser subsister, s'il juge qu'elle lui est avantageuse. De même, si un joueur, en prenant, lève par erreur son propre pion ou sa dame, il ne peut plus les remplacer. Enfin, s'il n'enlève pas tous les pions ou toutes les dames qu'il avait à prendre, quand bien même il aurait figuré qu'il avait à les prendre, il est tenu de les laisser sur le damier.

Souffler n'est pas jouer, est un axiome qui demande quelques explications. *Souffler*, c'est s'emparer du pion ou de la dame qui n'a pas pris lorsqu'il avait à prendre ou qui n'a pas pris tout ce qu'il avait à prendre; mais après avoir soufflé, le joueur joue son coup comme à l'ordinaire. Le joueur qui a le droit de souffler est libre d'user de ce droit ou de s'en abstenir: il peut donc, à son gré, ou enlever le pion qui n'a pas pris tout ce qu'il avait à prendre et ensuite jouer, ou ne pas l'enlever et jouer, ou enfin forcer le joueur à prendre avec son pion tout

ce qu'il devait prendre. Mais si celui qui est en droit de souffler a touché le pion à souffler, il n'est plus libre de faire prendre, il est obligé de souffler d'après la règle déjà connue que *dame touchée est dame jouée*. Enfin celui qui refuse de prendre, lorsque son adversaire a le droit de l'y obliger, perd la partie, en vertu de cette autre règle générale, ainsi formulée: *Qui quitte la partie la perd*.

Celui qui a à prendre de plusieurs côtés doit prendre du côté le plus fort, c'est-à-dire du côté où il y a un plus grand nombre de pions ou du côté où se trouvent des dames, tandis que de l'autre côté il n'y a que des pions. S'il n'agit pas ainsi, il s'expose à être soufflé. Lorsque, vers la fin d'une partie, deux joueurs égaux en force restent l'un avec une dame et deux pions ou deux dames et un pion ou même trois dames, et l'autre avec une dame seulement, mais sur la ligne du milieu, cette partie est nécessairement remise. Si la dame unique n'a pas la ligne du milieu, il y a plusieurs coups à gagner; mais, comme ils ne sont pas forcés et qu'il faut que la partie ait une fin, il est de règle que le joueur qui a trois dames ne puisse obliger son adversaire à jouer plus de quinze coups.

EXPLICATION DU DERNIER REBUS.

L'Esprit est une puissance qui vaut mieux que celle de la force.

L'S pris haie hune Puissance qui veau MI œufs queue selle deux *la fort ce*.



RÉBUS.

