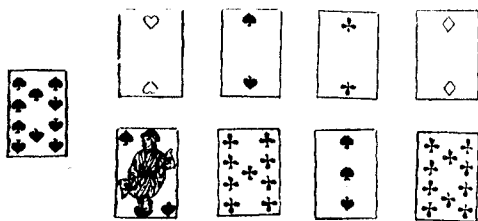


LE JEU DES PATIENCES

LA PETITE BATAILLE (Jeu de 52 cartes)



Vous commencez par sortir les deux que vous disposez en rangée horizontale ; puis vous comptez treize cartes que vous placez à gauche, avec celle de dessus découverte : C'est par exemple, le dix de pique. Vous étalez ensuite, au-dessous des deux, quatre autres cartes. Je suppose que l'une de ces cartes soit un trois de pique, comme sur le tableau : vous le placez sur le deux de même couleur, car il s'agit de former les familles, en ligne montante, jusqu'à l'as.

Maintenant comme le neuf et le dix, toujours sur le tableau, se suivent dans la même couleur—en trèfle—vous les placez aussi l'un sur l'autre, pour former des paquets préparatoires ; mais alors vous mettez la carte la plus faible dessus.

A mesure qu'il se fait des vides dans la rangée du bas, vous les remplacez par des cartes prises dans la réserve des treize cartes mises de côté. De cette manière, vous les découvrez une à une. Si dans ces cartes découvertes, il s'en trouve qui se suivent soit avec les cartes de la rangée du haut, soit avec celles de la rangée du bas, vous les mettez en place.

Ainsi, le dix de pique, qui est la carte de dessus du paquet se suivant avec le valet de pique en marche descendante, vous le placez sur ce valet, vous agirez de même quand viendra le neuf de pique. De même quand viendront les quatre, cinq, six, etc. de même couleur, vous les placerez sur le trois du haut.

Dès que les points se sont rejoints, c'est-à-dire que vous aurez par exemple le six en haut, le sept en bas, vous mettez toutes les cartes du paquet inférieur sur celles du paquet supérieur—la plus forte dessus—et vous continuerez ainsi jusqu'à l'as. —Vous procéderez de même quant aux autres couleurs.

Lorsque les treize cartes du paquet seront écoulées, ainsi que toutes les cartes que vous avez en mains, vous reprendrez le talon et vous continuerez de même. Si, le talon épuisé, vous n'avez pas placé toutes les cartes, vous pouvez le reprendre une seconde fois ; mais s'il vous en reste encore après cette seconde épreuve, la patience est manquée.

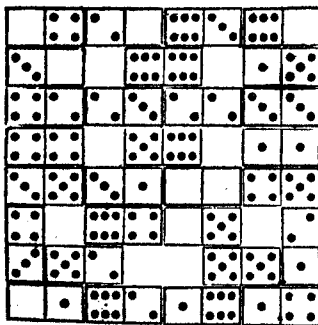
L'ENCHANTEUR MERLIN.

SOLUTION DES PROBLÈMES QUI ONT PARU DANS LE N° 927

DAMES

Blancs		Noirs	
32	25	20	46
65	60	26	51
33	26	21	34
52	4	18	29
4	3 gagnent		

DOMINOS



ÉCHECS

- 1. D 4 C R
- 2. P 8 F D fait C échec et mat.
- 2. C pr T mat.
- 2. C 5 D échec et mat.
- 2. D 1 C R ou P 8 F D fait C mat.
- 1. T pr D
- 1. T 5 T D échec.
- 1. C 5 F R joue.
- 1. autre coup.

SOLUTION DES VERS A RECONSTITUER

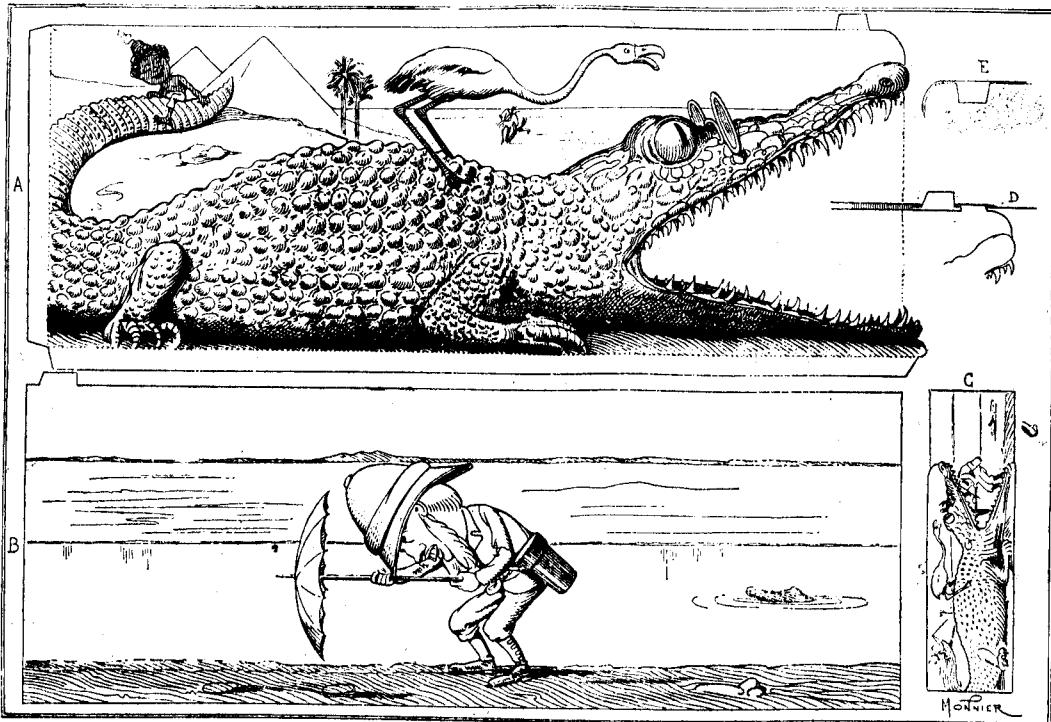
J'	AI	DES	REVES	DE	GUERRE
EN	MON	AME	INQUIETE	J'AURAI	
ETE	SOLDAT	SI	JE	N'ETAIS	POETE

L'	AUBE	FROIDE	BLEMIT
VAGUEMENT		APPARUE	
UNE	FOULE	DEFILE	EN
ORDRE	DANS	LA	RUE

Les vers à reconstituer dans le No 927 étaient les suivants :

J'ai des rêves de guerre en mon âme inquiète ;  
 J'aurais été soldat si je n'étais poète.  
 (Tirés des Odes et Ballades, de Victor Hugo.)  
 L'Aube froide blémit, vaguement apparue ;  
 Une foule défile en ordre dans la rue.  
 (Tirés de l'Année Terrible, de Victor Hugo.)

UN DRAME AU BORD DU NIL



Commencer par colorier le dessin ; le crocodile en vert bronze jaunâtre, l'ibis en rose, l'Anglais à volonté.

Découper A, en suivant le contour des dents du crocodile. Découper ensuite une feuille de papier bristol de dimensions semblables à A, mais sans s'occuper, cette fois, du contour des dents, et couper cette feuille à l'endroit où la ligne pointillée relie les deux mâchoires de la gueule du crocodile, la feuille devra s'arrêter à gauche et au bas de A aux lignes également pointillées, limitant les longues bandes de papier destinées à être collées.

Placer la feuille de bristol ainsi obtenue sur la pièce A ; rabattre au dos les surfaces du bas et de gauche de A et les coller ; introduire entre les deux feuilles de papier, c'est-à-dire dans la gueule du crocodile la pièce B découpée ; rabattre ensuite, et coller au dos de A, la petite languette de papier située au-dessus de cette pièce (Détail en E) ; faire glisser la pièce B dans A. La petite languette ci-dessus arrêtera la pièce B et l'empêchera de sortir.

En G—dessin de la construction achevée. Voilà un jeu à la fois amusant et terrifiant. Ce brave explorateur passe un bien mauvais quart d'heure et ce terrible drame peut être renouvelé à volonté.

Il suffit de tirer et de pousser alternativement la pièce B pour faire entrer plus ou moins l'Anglais dans la gueule du monstre.—M...

Logogriphe.—Fenêtre. Fente. Rente. Fête. Fret. Ente. Enée. Être. Nef. Fer. Été. Fée. Ré. Te. Et. En. Ne.

Charade.—Buis-son.

Le solitaire.—9.7 6.8 1.7 8.6 22.8 16.14 13.15 4.14 39.22 22.8 11.13 2.12 13.11 10.12 20.6 28.11 5.19 26.28 28.11 17.19 42.28 38.36 47.37 37.20 35.37 19.36 45.43 50.44 33.31 15.32 25.23 32.15 46.32 31.33 34.32 43.45 49.39 36.38 38.40 41.39. Voici le tour du pion rouge qui prend de 21.19 19.5 5.7 7.9 9.23 23.40 40.38 38.21. Ainsi le pion rouge a fait ses huit mouvements.

Problème de la somnambule.—Le nombre tiré au sort était le numéro 147.

Déchirés en deux, les morceaux portaient l'un le nombre 14 ; l'autre le nombre 7, car, en effet, le carré de 14 est 196, celui de 7 est 49. En déduisant celui-ci du premier, on retrouve en entier le nombre tiré au sort, le numéro 147.

De même, les deux nombres 14 et 7 qui le composent se trouvent fréquemment comme date d'une lettre écrite le 14 juillet, beaucoup de personnes datant : ce 14/7.

LA RESSOURCE

Pour couper court aux suites souvent terribles d'un refroidissement, nous n'avons que le BAUME RHUMAL, mais nous l'avons.