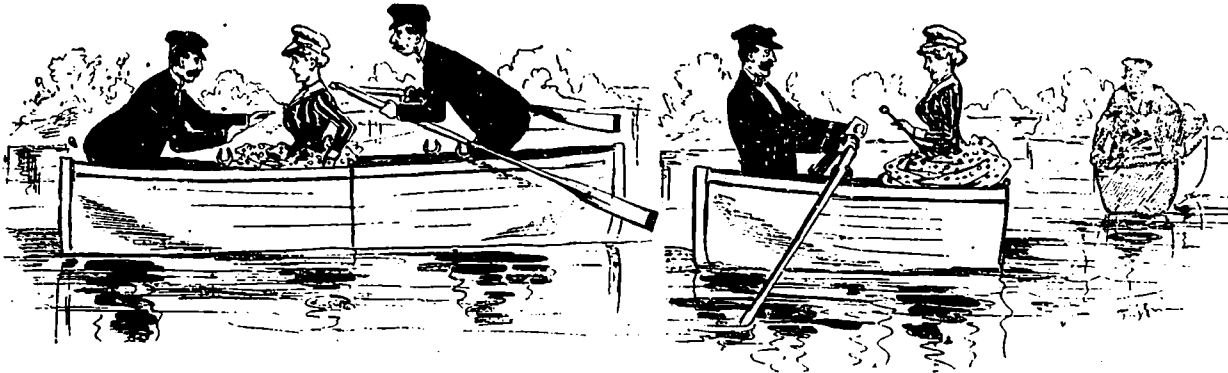


LA BARQUE A LA MODE



I
Charles Manglavin. — Alfred, c'est à ton tour de prendre les rames.

II
Alfred (au moment où Lucie retire la cheville qui retient les deux parties de l'embarcation). — Volontiers, mon cher ; où veux-tu que nous allions ?

COMMENT L'ON FAIT SON DROIT

(Pour le SAMEDI)

Quand la fontaine paternelle
Pour nous ferme son robinet ;
Quand le tourtereau, traînant l'aile,
A perdre jusqu'à son duvet,
D'un pas lesté on court chez "ma tante."
Là, par un guichet, noir, étroit,
Habit, gilet, tout se brocante ;
Voilà comme l'on fait son droit.

Auteurs latins, auteurs d'Athènes
Chez le bouquiniste s'en vont ;
On déjeune d'un Démosthènes
Et l'on soupe d'un Cicéron.
Phédre, Catulle, et même Horace
Semblent fort clairs quand on les boit ;
Jusqu'aux cinq codes, tout y passe ;
Voilà comme l'on fait son droit.

Tout est vendu, quelle ripaille !
Hôtel meublé, noces, festins !
Plus tard on couche sur la paille ;
Telle est la rigueur du destin.
Au père alors, naïf et tendre,
On écrit quelque mot adroit ;
Toujours papa s'y laisse prendre ;
Voilà comme l'on fait son droit.

Quand on n'a plus un sou qui vaille,
Que le tailleur montre les dents,
Que le cafetier se bataille
Pour avoir quelque argent comptant ;
"Amis, dit-il, buvons des flottes"
"A la République, à ses lois ;"
"C'est elle qui paiera vos notes !"
Voilà comme l'on fait son droit !

A. DOUGADOS.

Montréal, juin 1891.

NOUVELLE PARTIE DE CARTES SE JOUANT A TROIS PERSONNES

(Pour le SAMEDI)

Tous les joueurs de cartes savent combien peu de jeux peuvent convenir à trois personnes. C'est une lacune et beaucoup se trouvent souvent ennuyés de ce qu'ils n'ont rien à leur disposition. C'est afin de remplir ce vide, que nous allons donner aux lecteurs du SAMEDI l'explication d'une nouvelle partie très intelligente et très intéressante.

Ce jeu s'appelle "Les Trois." Quoiqu'en général le nom vienne de la place où il prend naissance, celui-ci tire son nom de son utilité même.

Les cartes ont la même valeur que celles du Whist ou du Dix, excepté que l'as est la plus faible, le roi la plus forte.

On se sert d'un jeu complet.

On donne à chaque joueur neuf cartes ; trois chaque fois.

Quand les cartes sont classées dans chaque jeu, le voisin du donneur nomme la couleur qu'il préfère comme étant la sienne. Les deux autres choisissent aussi la leur à leur tour. La quatrième couleur, c'est-à-dire celle qui n'a pas été choisie, devient naturellement l'atout.

Celui qui doit jouer le premier joue une carte quelconque, et celui qui fait le pli joue ensuite le premier jusqu'à ce que les neuf cartes soient épuisées. Naturellement, on doit toujours fournir. Si le joueur ne peut le faire, il peut se débarrasser d'une carte qu'il croit lui être nuisible ou couper avec de l'atout, selon son plaisir. Les points qui comptent sont : l'as, le dix et le deux. Le joueur qui a choisi le cœur, par exemple, est obligé de sauver l'as, le dix et le deux de cœur. Si non, il perd un point pour chaque carte.

Chaque as, dix et deux qu'il prend dans les autres couleurs, compte un point. Ceux de sa propre couleur ne comptent rien pour lui-même ; mais chaque as, dix ou deux qu'il manque, lui vaut un point de moins.

Quand les neuf cartes ont été épuisées, on distribue celles qui restent en donnant deux fois trois et une fois deux et celle qui reste est retournée.

Celui qui a fait la dernière levée au tour précédent joue le premier ; mais il doit jouer de la couleur indiquée par la carte retournée. S'il ne peut pas, le suivant prend son tour, et si la chose devient nécessaire, c'est le troisième qui joue.

Si, comme la chose peut arriver, la carte tournée est une "treizième," c'est-à-dire, la dernière de cette sorte, le suivant du donneur peut jouer le premier avec une carte de sa couleur. S'il n'en a pas, c'est au second à jouer de sa propre couleur, ou à son défaut, au troisième. La plus haute carte prend la levée, et si l'on n'a pas de quoi fournir, on coupe avec de l'atout.

Si la première levée de ce second tour est prise par la carte tournée, on laisse cette levée à découvert sur la table et celui qui fait la dernière a le droit de l'emporter. Dans ce cas, quand c'est la carte tournée qui a pris, c'est le suivant du donneur qui ouvre au coup suivant de la couleur qu'il veut.

Ordinairement le nombre de points dans une partie est de neuf, mais on peut l'augmenter à son gré. Celui qui a le plus de cartes, compte un point. Chaque as, dix et deux, qui n'appartient pas à la couleur choisie par un joueur, compte un. Ceux de sa propre couleur ne lui valent rien, et s'il lui en manque, chacune des manquantes lui fait perdre un point.

Lorsque l'as et le deux de la couleur qu'on nomme se trouvent dans sa main et qu'on doit jouer le premier, il devient très difficile de les sauver. C'est pourquoi le donneur qui se trouve le troisième à parler peut choisir dans sa couleur celle dont il a le moins des deux couleurs qui restent. Comme la couleur qui reste est

l'atout, il a ainsi la chance d'avoir plus d'atouts dans sa main. En général, il vaut mieux être très fort ou très faible dans la couleur choisie. Si vous êtes très fort dans votre couleur, vous courez la chance de conserver votre as et votre deux, parce que vous pouvez forcer vos adversaires à épuiser leurs cartes de cette couleur et à jouer leur atout. Lorsque vous jouez en troisième main, il est sage que vous preniez la levée avec le dix s'il est assez fort ; ou bien, si vous êtes obligés

de le faire, de couper avec l'as ou le deux d'atout ; car il est bon de se rappeler que l'as est la plus faible carte et que même le deux est plus fort.

Le plus grand nombre de points qu'un joueur puisse faire, est de dix. Il faut pour cela qu'il ait les cartes, les quatre dix, les quatre as et les quatre deux. Le moins qu'il puisse faire est trois en dessous, c'est-à-dire, il ne prend rien du tout et perd ses trois cartes. S'il prend simplement l'as, le deux et le dix de son propre atout, il n'a rien du tout ; mais il ne perd rien non plus.

C'est un jeu assez intéressant, qui mérite d'être essayé.

TANT S'EN FAUT.

Alice.—Si tu voyais le bébé d'Adèle ! Un vrai petit chérubin. Des beaux petits yeux bleus, une petite bouche rose et délicate, des traits délicats ; oh, mais il est beau ! on dirait que les anges l'ont emporté sur la terre.

Paul.—Est-il aussi joli que le nôtre ?

Alice.—Tu n'es pas sérieux ? Il s'en manque de la moitié qu'il soit aussi beau.

L'INDÉPENDANCE EN POLITIQUE

Paul.—Papa, qu'est-ce qu'un partisan !

Le papa.—C'est celui qui vote toujours pour le même parti.

Paul.—Et un indépendant ?

Le papa.—Ah, celui-là, il est toujours de l'autre côté.

POINT A ÉCLAIRCIR

Lord Anglais.—Réellement je crois que c'est mon droit d'épouser une américaine.

Ethel.—C'est comme on dit en chambre, un droit pour le revenu seulement, n'est-ce pas ?

LA PECHE EST OUVERTE, MAIS...



Cela ne mord pas.