Quand M. Blanc était tenancier des jeux de Monte Carlo il eut un joli mot qui peint bien la situation. « Mettez sur la rouge, placez sur la noire ; c'est toujours Blanc qui gagne ». Et de fait, au point de vue purement mathématique, un joueur, s'il s'obstine à jouer, doit forcément perdre à Monte Carlo. Il peut faire des coups heureux, gagner des centaines de mille francs en une heure, mais s'il persévère, s'il veut gagner encore, il est absolument sûr, et d'une certitude mathématique, non seulement de reperdre ce qu'il a gagné, mais de perdre encore ce qu'il a. Et en voici la raison. Prenons la roulette rouge et noire. Elle se partage en cases noires et en cases rouges, et on pointe sur l'une ou sur l'autre. C'est jouer à pair ou impair. Seulement il y a une différence. Le nombre des cases est impair, et l'une d'elles est réservée au banquier. Celui-ci a donc toujours une chance de plus que n'importe quel joueur. Bien entendu je donne ici l'économie générale du jeu pour montrer d'où provient le bénéfice de la banque, mais loin de moi de m'enfoncer dans les mystères de la roulette. Un jour, au trente et quarante, autre sorte de jeu très cultivé à Monte Carlo, un joueur heureux arriva à gagner en un heure 600,000 francs, et on fut obligé d'aller puiser à la caisse de réserve. M. Blanc s'y trouvait, et on lui conta le cas. Le joueur est-il debout ou assis, demanda M. Blanc.— Il est assis.— Cela va bien, payez, l'argent nous rentrera. Et en effet l'argent rentra, car le joueur assis est comme enchainé au jeu et quand la chance tourne il ne peut se décider à quitter sa chaise, espérant toujours un nouveau coup de la fortune qui s'obstine à ne pas venir.

— Le Prince de Monaco, qui s'appelle aussi duc de Valentino, de Mayenne, de Mazarin, Prince de Castel Porziano, etc., etc. est né en 1848 et a succédé à son père Charles III en 1889. Sa dynastie est catholique, mais les sentiments religieux ne semblent pas avoir été jamais le fort d'Albert I. Marié en première