

TITRE SECOND.

MAXIMES

A L'USAGE DES JOUEURS DE WHIST.

1

Sur votre jeu rangé, compté, faite d'avance,
D'après sa force, un plan d'attaque ou de défense.

2

Montrez au Partenaire en quoi vous êtes fort,
Et Mariez vos jeux d'un mutuel accord.

3

Dans sa longue couleur par l'Invite on commence.
Ou mieux, par quelque carte offrant une Séquence,

4

D'entamer les couleurs sachez vous abstenir ;
Souvent le gain du Trick dépend du Voir-Venir.

5

Qui joue un Singleton est traité de Mazette ;
Evitez-en l'abus, et bravez l'épithète.

6

Comptez chaque couleur ; rappelez-vous surtout
Et le Nombre restant, et le Maître en Atout.

7

Faites, avec prudence, usage de l'Impasse ;
Assurez-vous du Trick, qui fuit si la main passe.

8

L'usage seul apprend à Couper à propos ;
Mieux vaut laisser la main que de Couper à faux.

9

Observez de chacun l'Invite et la Réponse,
Et la carte qu'on jette ayant une Renonce.

10

Savoir jouer Atout assure des succès ;
On pêche par défaut plutôt que par excès.

11

Ménagez votre jeu ; rendez par des finesses,
Pour les dernières mains, plusieurs Cartes Maîtresses.

12

Un habile joueur sait varier son jeu ;
Aux Maximes il tient, mais ni trop, ni trop peu.

1re MAXIME.

Sur votre jeu rangé, compté, faites d'avance,
D'après sa force, un plan d'attaque ou de défense.

Lorsqu'un joueur exercé a mis ses cartes en ordre, et les a comptées (car chacun doit s'assurer qu'il a ses treize cartes), il juge promptement la valeur de son jeu, et décide en quelle couleur il faut inviter, ou voir venir ; en quoi il lui serait avantageux de provoquer ou de seconder son partenaire ; dans quelle couleur il peut espérer de rendre des cartes maîtresses pour la fin du coup ; s'il est dans le cas de devenir maître en Atout et de faire au moins quatre levées. Il estime si son jeu est assez fort pour attaquer dès l'abord les adversaires ; ou si, étant trop faible, il doit se tenir sur la défensive et tâter son partenaire par des cartes insignifiantes. Enfin, le joueur trace son plan d'après la situation probable des cartes, prêt à le changer dès qu'un indice quelconque lui en montre la nécessité.

D'après le cours naturel des choses, chaque joueur est présumé avoir dans ses treize cartes, quatre cartes d'une couleur et trois de chacune des autres ; les quatre cartes en Atout étant, suivant les probabilités, dévolues à celui qui a donné.

Ces prévisions ne sont sans doute pas indispensables, mais on conçoit facilement quel avantage il peut y avoir à estimer d'avance le fort et le faible de son jeu, sauf à le diriger d'après les ressources et les tentatives des adversaires, et selon les secours que l'on peut espérer de son partenaire.

De quelle utilité n'est pas surtout ce discernement rapide, lorsqu'on est premier à jouer ! Le *Trick*, ou septième levée, et même le gain de la partie, dépend souvent de la manière d'entrer en jeu, comme celle-ci dépend d'un coup d'œil prompt et décisif. Ce coup d'œil est, d'ailleurs, constamment utile pour profiter des circonstances qui surviennent, et pour jouer sans hésitation. L'hésitation est toujours nuisible parce qu'elle a pour effet de décider votre jeu. Si parfois elle peut devenir profitable, en faisant croire que vous avez plusieurs cartes de la couleur jouée, lorsque cela n'est pas, c'est une ruse peu convenable à employer entre joueurs délicats.

2ème MAXIME.

Montrez au Partenaire en quoi vous êtes fort,
Et mariez vos jeux d'un mutuel accord.

Généralement ce n'est pas un beau jeu, isolé, qui suffit pour assurer le *Trick*, et déterminer un plus