

Certes, il aurait été à souhaiter pour Van Prouth, que les deux amis se fussent plus tôt révélés à lui ; car il était bien évident, d'après l'échange de paroles que nous venons de rapporter, que les intentions des deux hollandais n'étaient pas très pures. Il n'apparaissait pas qu'ils dussent atteindre leur but par des moyens bien loyaux. Mais notre fameux parieur ignorait tout cela. Arrivé chez lui, il parvint à dissiper ses craintes, persuadé que ces deux habileurs s'étaient bornés à faire étalage de vantardise.

Toute la nuit, il rêva de son pari. Il crut voir des montagnes d'or s'ébranler toutes seules et venir à lui en roulant des lingots gigantesques. C'était le prix de la gageure.

Le lendemain, encore sous l'influence de cet heureux songe, il se disposait à sortir, quand un homme l'arrêta sur la porte.

—M. Van Prouth, s'il vous plaît ?

—C'est moi.

—De la part de M. le bourgmestre, c'est très pressé, ajouta le commissaire en lui tendant une lettre.

A ces mots, Van Prouth prit la lettre et resta interdit.

—Comment ! pensa-t-il, encore le bourgmestre ? Aurait-il appris ?

Eh oui ! Van Prouth avait trop parlé, la veille, à l'estaminet. La nouvelle de son pari s'était éventée ; et tout le monde savait à présent dans la ville, qu'il allait se mesurer avec deux hollandais, en leur tenant un pari encore plus extraordinaire que les précédents.

Le bourgmestre le convoquait et l'attendait avec impatience.

—Eh bien, M. Van Prouth, que vient-on de me dire ?

—C'est bien cela ! pensa notre homme, qui resta muet comme un poisson.

Le bourgmestre reprit :

—J'apprends que vous avez engagé un nouveau pari ?

—Je l'avoue, Monsieur le bourgmestre ! répondit Van Prouth après une longue hésitation.

—Eh bien... Et vos engagements ?

—Certainement : je vous avais promis de ne plus parier, murmura Van Prouth, et j'étais alors bien décidé à tenir ma promesse...

Le magistrat municipal sourit doucement.

—Mais pensez donc ! poursuivit Van Prouth en se levant, cette fois, c'est plus qu'un pari. C'est un défi... Un défi jeté à ma réputation, une atteinte à mon avenir, à mon honneur, à ma dignité, à ma gloire !... Reculer, c'eût été nier tout mon passé illustre. C'eût été pour moi un effondrement, un désastre...

Il avait prononcé ces derniers mots avec l'accent du désespoir, transporté en quelque sorte par la révolte de ses sentiments. Et il allait, venait, dans le cabinet du bourgmestre, marchant à pas précipités et gesticulant comme un possédé.

—Voyons, voyons, Monsieur Van Prouth, calmez-vous. Je comprends, sans doute, qu'une capitulation de ce genre soit pénible pour vous, Mais aussi, songez donc ! vous allez troubler la sécurité publique ?

—La sécurité publique ? Jamais, Monsieur le bourgmestre.

—N'avez-vous pas expliqué que vos partners devaient déménager vos meubles et les déposer dans la rue ?

—Sans doute ; ce sont-là même les conditions du pari.

—Eh bien, vous allez encombrer la voie publique, empêcher la circulation, amasser des curieux... Monsieur Van Prouth, en voilà assez pour faire une émeute.

—Oh ! Monsieur le bourgmestre, me prenez-vous pour un conspirateur ?

—Sans compter que vous pouvez vous faire voler.

—Oh ! quant à ça, je n'ai aucune crainte. J'ai affaire à des rentiers, deux hommes honnêtes.

—On ne sait jamais... Car enfin, vous êtes riche... Vous avez des valeurs, des objets d'art. Tout cela va être à la merci des passants ?

—C'est pourtant vrai, fit Van Prouth, que l'éloquence du bourgmestre semblait convaincre, je n'y avais pas pensé. Cependant en conscience, puis-je reculer ?

—Il est toujours temps d'éviter une sottise...

A ce mot de sottise, Van Prouth bondit sur place.

—Une sottise, Monsieur le bourgmestre, vous appelez cela une sottise ? Ah ! pour traiter ainsi le pari, il faut bien que vous n'ayez jamais parié.

—Ma foi, non ; et je vis très heureux quand même !

—Mais réfléchissez donc, Monsieur le bourgmestre, ce pari là n'est pas un pari ordinaire. C'est un pari patriotique, national. Je suis bien sûr que j'aurais même l'approbation du Roi, si Sa Majesté daignait s'occuper de mes affaires... Car je parie avec des étrangers. Il y va non seulement de ma réputation ; mais de l'honneur de mon pays, du Royaume tout entier...

Van Prouth en était arrivé à un état d'exaltation effrayant. Il houlculait les chaises, s'arrachait les cheveux.

Le bourgmestre comprit que s'il ne faisait pas quelque concession, son pauvre administré allait sortir chauve de la Maison Commune.

—Voyons, Monsieur Van Prouth, lui dit-il, si vous me promettez, mais sérieusement cette fois, que ce sera votre dernier pari ?

Fou de joie, le célèbre parieur allait sauter au cou de son interlocuteur.

—Oh ! je vous le promets, Monsieur le bourgmestre, je vous le jure : ce sera mon dernier pari. C'est bien fini. Et même, non seulement je ne parierai plus ; mais pour perdre mes habitudes de désouvement, je m'occuperai, j'entrerai dans l'administration, voulez-vous dans l'enregistrement ?

—Nous allons arranger ça.

—Ah ! que vous êtes bon !

—Et autant pour sauvegarder vos propres intérêts que pour assurer la tranquillité de la municipalité, je vous enverrai demain un détachement de sergents de ville. Du reste, il y a précisément un bal de nocces, vis-à-vis chez vous, à l'hôtel de Flandre, et l'intervention de la police aura ainsi une double utilité.

Van Prouth allait se traîner aux genoux du magistrat.

—Allons, relevez-vous ! fit l'officier de l'état civil : et tenez votre promesse.

—Je vous le jure, Monsieur le bourgmestre.

Le magistrat tendit la main à son administré. Van Prouth le remercia une dernière fois et sortit.

(A suivre.)

PAUL BONHOMME.

## UN NOUVEAU JEU

Il s'appelle *britch* et est en vogue, en ce moment, dans les cercles les plus aristos de Paris. Il est aussi mouvementé et aussi amusant que l'était le *boston* d'autrefois. Comment il se joue, le voici, mais cette explication ne sera comprise que des joueurs de *whist*, avec lequel le *britch* a beaucoup de rapports :

Tout d'abord, le principe du *britch* est que le donnant indique l'atout, inspection faite de son jeu. Cette désignation a une grande importance, car la levée diffère sensiblement de valeur selon l'atout. Celle de cœur vaut huit points ; celle de carreau, six ; celle de trèfle, quatre ; celle de pique, deux. De plus, quand, après avoir regardé le jeu, il vous semble que vous "avez beau jeu" à presque toutes les couleurs, vous avez le droit et même le devoir de dire : sans atout. Vous jouez alors comme au piquet, et la levée compte douze points.

Le "robre" se fait en trente points, et il se joue en deux ou trois manches, c'est-à-dire qu'il y a une belle au cas où chacun des camps a gagné une manche.

Quand le donnant n'est pas content de son jeu, il passe parole à son partenaire, qui désigne

l'atout à sa place, puis abat son jeu—après, cependant, que le joueur placé à la gauche du donnant a lancé sa première carte—qui n'a plus le droit d'intervenir même pour le plus léger conseil.

Cette désignation de l'atout constitue un avantage très appréciable et dont, au surplus, chacun des quatre joueurs profite tour à tour ; mais il peut se faire que les adversaires du donnant et de son partenaire aient beau jeu également, soit en atout, soit en cartes. En ce cas, ils ont droit de dire : contre. Le *contre* double la valeur des levées. A cœur, par exemple, une levée de contre coûte ou rapporte seize points. Deux levées, par conséquent, assurent le gain de la partie, qui est, comme je l'ai dit, en trente points. Le *contre* peut être surenchéri par des *surcontres*, et cela à l'infini. Le *surcontre* quadruple le prix de la couleur.

Le *chelem* vaut quarante points, et le petit *chelem* vingt.

Au *britch* il y a les mêmes honneurs qu'au *whist* ordinaire à quatre, plus le dix. Leur valeur est calculée ainsi qu'il suit : trois honneurs rapportent autant que deux levées, et quatre honneurs autant que quatre levées. Ainsi, en cœur, trois honneurs valent seize, quatre honneurs trente-deux ; quatre honneurs dans

la même main, à cette même couleur, valent soixante-quatre et, si on peut ajouter le cinquième dans une autre main, soixante-douze.

Un point important à noter, c'est que les honneurs ne comptent point pour le gain de la partie. On se borne à les additionner, après le coup, au profit du gagnant. Il n'y a que les levées dont la somme puisse former les trente points nécessaires pour gagner. On déduit les points et les honneurs du perdant et on ajoute une queue de cent points. Si un des joueurs n'a pas d'atout, il y a ce qu'on appelle *chicane*. Cette indigence procure une compensation. La *chicane* réduit d'un degré les honneurs de l'adversaire et augmente ceux du partenaire dans la même proportion.

Tels sont les principes essentiels du *britch* ; quant à la façon de le jouer, il va sans dire que les bons joueurs de *whist*, surtout au mort, se l'assimilent très vite.

L'humanité se compose de trois sortes d'êtres : ceux qui veulent, ceux qui ne veulent pas et ceux qui ne peuvent pas. Les premiers réussissent en tout ; les seconds s'opposent à tout et les troisièmes échouent partout.