

férons la prose aux vers. Quand ces derniers se mettent dans un journal, c'est souvent mauvais signe.

S. W.—Merci. N'écrivez que sur un côté du papier.

Ch. T.—Envoyez-nous le N v. d. D. en échange.

Miss Vera B., Stakewsbury, Ont.—Votre repouse est exacte.

Rév. M. D.—Votre maître de poste n'écrit pas lisiblement et il a oublié d'apposer le cachet. Nous avons donc été forcés d'attendre une nouvelle demande. Merci.

RÉBUS No. 3



Une prime sera tirée au sort entre tous nos abonnés en règle, qui nous auront envoyé une bonne solution avant le 25 de ce mois.

Il va donc sans dire que nos abonnés seuls ont le droit de concourir.

La solution du rébus No. 1 est : Mai serrée, coeur étroit. Il nous est impossible de publier les noms de tous les répondants, il y en a trop. La prime est échue à un Vieux-tami de Détroit, qui est prié de nous envoyer son adresse exacte. Et si le "vieux-tami" n'a pas payé son abonnement, il y aura un autre tirage.

La réponse à l'énigme est : "Son semblable." Prime gagnée par Delle A. Fournier, Montréal.

Et maintenant, amateurs de Rébus, charades et énigmes, lisez ! Dans quelques jours il y aura un Grand Concours. Le résultat sera publié dans notre Numéro de Noël qui sera magnifique.

Souvent une larme nous touche plus qu'un torrent de pleurs ; la douleur muette est la plus attendrissante.

Les réflexions, les connaissances, la philosophie, et plus encore la voix d'une conscience pure, rendent courageux dans le malheur.

UN AVEU.

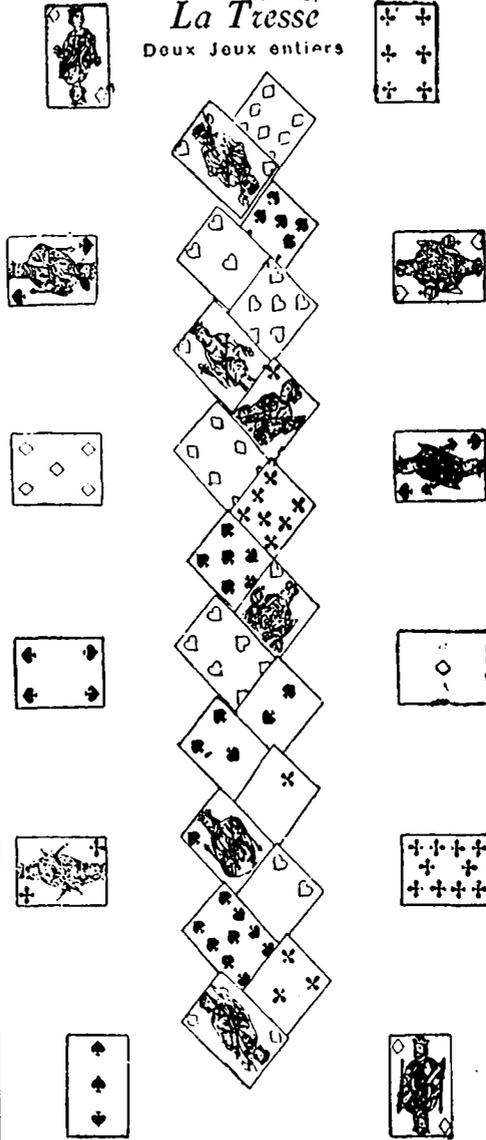
—Il y a des chiens qui sont plus fins que leurs maîtres.

—Je le crois bien, s'écrie le jeune baron de Picquassiette, j'en ai un connoître !

JEU DE PATIENCE.

Les longues veillées vont commencer, ou, plutôt, elles sont arrivées. Comme on ne sait pas toujours à quoi passer son temps, nous croyons être utiles à nos jeunes Lectrices et Lecteurs en leur enseignant le jeu de patience connu sous le nom de "La Tresse."

La Tresse
Deux Jeux entiers



Vous commencez par bien mêler vos cartes et vous en disposez vingt, en tresse, comme sur le tableau. Puis vous en placez quatre en travers, de chaque côté, puis deux en haut et deux autres en bas, toujours comme sur le modèle.

Ce qui vous reste en main est la taille. Vous retournez la carte de dessus ; c'est celle qui détermine la carte par laquelle vous allez commencer vos familles.

Je suppose que ce soit un valet de trèfle ; c'est par le valet alors que commenceront naturellement votre famille de trèfle, mais toutes les autres.

Vous sortez ce valet et vous continuez votre famille en mettant dessus la dame de trèfle qui figure au tableau. Puis vous sortez le valet de carreau qui est la dernière carte de votre tresse et qui commencera votre famille de carreau. Procédant de même que pour le trèfle, vous posez sur le valet la dame de carreau, le roi et l'as qui figurent aussi sur le tableau.

Si d'autres valets s'y trouvaient encore, vous les sortirez comme les deux premiers.

Vous rangez alors les cartes du tableau, de manière à ce qu'elles se présentent facilement pour le classement, en les plaçant l'une sur l'autre en marche descendante, c'est-à-dire les faibles sur les fortes, ce qui est le contraire de ce que vous faites quand vous les sortez définitivement. Elles forment alors comme de petits paquets préparatoires. Ainsi vous mettez la dame de pique sur le roi de pique ; le trois

de pique sur le quatre de même couleur et le cinq de trèfle qui se trouve à découvrir, puis que vous avez enlevé le valet de carreau qui était placé à l'extrémité de la tresse, sur le quatre de même couleur.

A mesure que vous retirez des cartes du tableau vous les remplacez—celles du haut et du bas par des cartes prises à la tresse, ne touchant jamais qu'à la dernière, celle de côté par les cartes prises dans le jeu que vous avez en main.

Vous continuez ainsi à tirer des cartes du jeu. S'il en est qui puissent se placer, soit sur les paquets de familles déjà commencées, un deux de carreau par exemple sur l'as, un roi de trèfle sur la dame—soit sur les paquets préparatoires—un deux de pique, un quatre de trèfle sur le cinq, vous les y mettez ; mais s'il en est qui ne puissent trouver de place, vous les posez devant vous sur la table, et elles forment le talon.

C'est dans le talon, de préférence qu'il faut prendre les cartes destinées à remplacer les vides du tableau. Vous continuez toujours de même jusqu'à ce que vous n'avez plus de carte en main. Si, à ce moment, toutes les cartes n'ont pu se ranger dans les familles, vous reprenez le talon et vous recommencez ; mais si, la seconde fois, toutes les cartes ne sont pas placées, la patience est manquée.