

un joueur est dans les levées qu'on vérifie, celui qui a une carte de moins est puni pour une renonse.

Lorsqu'un joueur se croyant sûr de gagner la partie ou de faire toutes les dernières levées, jette ses cartes sur le tapis, les adversaires ont le droit de continuer le coup en faisant étaler le jeu montré, et d'appeler les cartes à volonté, sans pouvoir toutefois faire renoncer. Si les deux partenaires ont jeté leurs cartes, les deux jeux peuvent être étalés.

Quand l'un des joueurs, croyant avoir perdu, met son jeu à découvert, et que son partenaire ne donne pas gagné, il dépend des adversaires d'appeler telle ou telle carte du jeu montré pourvu, qu'ils ne fassent pas renoncer.

Lorsqu'on reconnaît qu'un jeu est faux, le coup est nul mais les précédents restent bons.

Tout joueur doit s'abstenir d'indiquer qu'il a bon ou mauvais jeu, ou qu'il peut faire un certain nombre de levées, et même de témoigner qu'il approuve ou blâme la manière dont a joué son partenaire.

Lorsqu'un parti a marqué des points qu'il n'a pas effectivement acquis par les levées ou les honneurs, les adversaires sont, après la retourné du coup suivant, en droit, non seulement de les faire effacer, mais encore à la rigueur de prendre les points indûment comptés et marqués.

NOTE.—Cette règle n'est pas encore définitivement adoptée, mais elle ne peut manquer de l'être, sa nécessité étant généralement reconnue.

DE LA GALERIE.

Tout geste approbatif ou improbatif est interdit à la galerie.

Dans le cas où deux adversaires consultent la galerie sur un coup, ou sur la marque, son avis est décisif.

DU WHIST AUX TRICKS DOUBLES.

Trois robes du whist classique remplissaient la soirée de nos pères, mais aujourd'hui les heures de réunion, les habitudes du monde sont changées; il y a eu là, comme en toute chose accélération de mouvement.

Les joueurs impatientes sont convenus, tout en conservant la marche ordinaire du jeu, de compter pour 2 points chaque tric ou levée en sus des six du devoir: la partie restant en dix points se trouve considérablement abrégée, ainsi que le robe.

On ne chante pas aux tricks doubles, toutefois les honneurs comptent à la fin du coup, si les adversaires ne gagnent pas la partie au moyen des levées;

ainsi les deux part étant à 8 points, celui qui fait le trick contre les honneurs gagne la partie.

Dans ce mode de jouer le whist, 2 points sauvent la partie triple, 6 points sauvent la partie double. Il n'est rien changé aux autres règles du jeu.

DU WHIST EN 5 POINTS OU SHORT-WHIST.

On suit, pour ce jeu, généralement adopté aujourd'hui, les mêmes règles que pour le whist aux tricks doubles, c'est-à-dire qu'on ne chante pas à 4 points, et que les honneurs ne comptent qu'après les levées. Il diffère des autres modes en ce que les honneurs cessent de compter pour le parti qui a 4 points de marque.

Un point marqué sauve la partie triple, et trois sauvent la partie double.

On ne joue pas le chelem.

WHIST AVEC UN MORT.

Ce jeu se joue à 3 personnes en faisant un mort.

On appelle ainsi le jeu mis sur table à découvert, et dont la connaissance profite aux trois joueurs, mais le partenaire du mort a de plus l'avantage de disposer de 26 cartes au lieu de 13.

Il se joue selon les règles ordinaires, toutefois, chacun pouvant contrôler ce qu'il voit, le mort ne renonce point; on remet en place les cartes jouées mal à propos.

Le partenaire du mort donne le premier et a le choix des cartes et des places.

DU WHIST À DEUX.

On joue, depuis quelques temps dans les cercles, le *hogbog*, ou le whist à deux. En voici les règles:

Les deux joueurs donnent tour à tour les cartes comme si l'on était quatre.

Chacun, après avoir vu son jeu, a le droit, s'il n'en est pas content, de prendre le jeu placé à sa droite. Cela fait, il ne peut plus regarder le jeu qu'il a quitté.

Deux honneurs comptent 2 points, trois honneurs 3 points, quatre honneurs 4 points.

Si celui qui donne a changé de jeux, la retourné est maintenue comme Atout, et continuée à faire partie du jeu délaissé.

Les règles du *hog-bog* sont, comme on le voit, très-faciles, mais la conduite du jeu est assez difficile; car une carte mal engagée fait perdre un point, et quelquefois plusieurs.

Les personnes qui jouent bien le piquet ont un grand avantage au *hog-bog*.