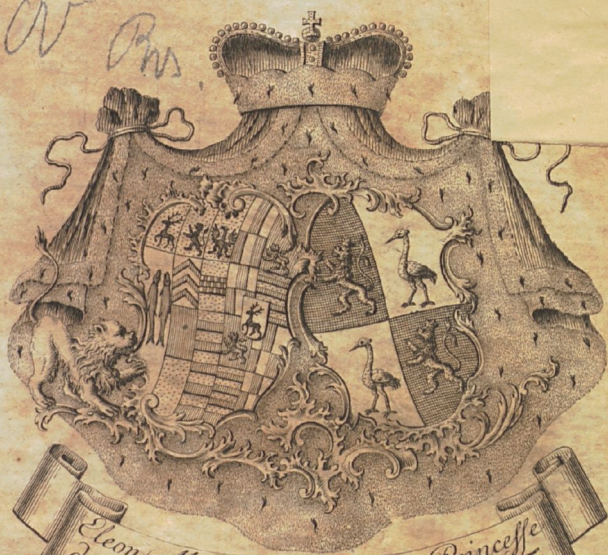


AB

39 $\frac{14}{h, 27}$



Leon Maximil. Christine Princesse
de Stolberg née Comtesse de Reuss J.

ayū

170. —

TRAITÉ
DU JEU
DE WHIST,

Traduit de l'Anglois

D'EDMOND HOYLE.

NOUVELLE ÉDITION AUGMENTÉE.



A BRUXELLES,
Chez J. VANDEN BERGHEN, Imprimeur-
Libraire, sur la vieille Halle aux Bleds.

M. DCC. LXVI.
AVEC PERMISSION.



AB 39 14
h, 27

Ceux qui n'ont aucune idée du Whist, & qui veulent l'apprendre dans ce Traité, doivent favoir qu'on le joue à quatre, deux contre deux, avec un jeu de cartes entier. Chacun a treize cartes en main; on les donne une à une, & en commençant par la gauche. On suit le même ordre pour jouer, de maniere que le premier en main est à la gauche de celui qui donne. L'objet qu'on se propose, est de faire plus de levées que ses deux adversaires; il faut en avoir sept pour marquer un point, & toutes celles qu'on fait au-dessus de 6 valent chacune un point. As, Roi, Dame & Valet sont les quatre honneurs dans toutes les couleurs. Celui qui fait, retourne la dernière carte qui lui reste, & celle-là nomme l'Atout. Indépendamment de l'avantage qu'il y a à avoir des honneurs en Atout, vous marquez deux points, si vous en avez trois entre votre associé & vous, & quatre si vous les avez tous. Si chacun des deux partis en a deux, on ne marque rien. Dix points font un jeu, & il faut avoir deux jeux de trois pour gagner le Rober. Vous gagnez deux jeux, ou une bredouille, si vous faites dix points avant que vos adversaires en aient cinq, & vous gagnez le Rober, si vous faites les dix points d'une seule main, ou

avant qu'ils en ayent fait un. (a) Toutes ces regles s'expliquent naturellement, & d'elles-mêmes, en lisant ce Traité. On suppose qu'il est lû par des personnes qui connoissent déjà quelque autre jeu; mais pour faciliter aux commençants l'intelligence de celui-ci, on joint une explication de tous les termes propres, ou techniques employés dans cet ouvrage, & dont on se sert ordinairement en jouant.

EXPLICATION

De quelques termes, ou mots techniques employés dans ce Traité à l'usage des Commençants.

FINASSER.

Signifie entreprendre de gagner par ruse & par art, un avantage qui consiste en ceci: quand on joue une carte, & que vous avez la meilleure, & la troisieme meilleure de cette couleur, vous jugez qu'il vaut mieux mettre votre troisieme meilleure sur la jouée, & courir le risque que votre ad-

(a) Cela est arbitraire, & on peut jouer ainsi, mais la coûtume en Angleterre est de regarder ces deux cas, comme une bredouille ordinaire, qui quoique double, ne fait qu'un seul jeu du Rober.

DE WHIST.

5

verfaire ait la seconde; s'il ne l'a pas, sur-
quoi il y a à parier à raison de deux à un
contre lui, vous gagnez une levée.

F O R C E R.

Obliger votre associé, ou votre adver-
saire de couper une couleur qu'il n'a
pas. Les cas mentionnés dans ce Traité mon-
trent dans quelles occasions il convient de
forcer l'un ou l'autre.

D E R N I E R A T O U T.

UN, ou plusieurs Atouts qui vous res-
tent, quand tous les autres sont tom-
bés.

P O I N T S.

Dix, font le jeu; on en met à ses mar-
ques autant qu'on en gagne par des
levées, ou par des honneurs.

Q U A T R I E M E.

EN général c'est la séquence de quatre
cartes, qui se suivent immédiatement
l'une l'autre dans la même couleur. Qua-
trieme major est par conséquent la séquence
d'As, Roi, Dame & Valet.

QUINTE.

EN général c'est la séquence de cinq cartes, qui se suivent immédiatement l'une l'autre dans la même couleur. Quinte major est par conséquent la séquence d'As, Roi, Dame, Valet & Dix.

REBOURS CONTRAIRE.

JOuer quelquefois tout au rebours ou le contraire, signifie jouer d'une manière différente, c'est-à-dire, si vous êtes fort en Atouts, jouez d'une façon; si vous êtes foible, jouez d'une autre toute contraire.

NAVETTE.

C'Est quand chacun des associés coupe une couleur, & qu'ils se les renvoient l'un à l'autre pour couper chacun celle, à laquelle il renonce.

MARQUES.

Est le nombre des points marqués. Dix font le jeu.

TENAILLE.

A Voir la tenaille dans une couleur, suppose en avoir la première & la troisième meilleure carte, & être le dernier à jouer;

conséquemment vous prenez vos adversaires, quand on joue de cette couleur : par exemple vous avez l'As & la Dame d'une couleur, dont votre adversaire joue, vous pouvez faire deux levées, & ainsi des autres tenailles inférieures.

TIERCE.

EN général c'est une séquence de trois cartes qui se suivent immédiatement l'une, l'autre, dans une couleur.

Tierce major est par conséquent la séquence d'As, Roi & Dame.

APPELLER LES HONNEURS.

QUand on a huit points du jeu, & 2 honneurs en main, on peut demander à son associé s'il en a un; & dans ce cas on gagne le jeu, puisque trois honneurs valent deux points. C'est ce qu'on entend par ces mots *appeller les honneurs*.

GANER.

NE pas prendre une carte, quand on le pourroit.

8 TRAITE' DU JEU
DEMANDER UNE CARTE
DE FORCE.

Obliger celui qui est soumis à cette punition, à la jouer, quand on le juge à propos, pourvu qu'on ne le fasse pas renoncer.





TRAITÉ
DU JEU
DU WHIST.



'Auteur de ce Traité promet, s'il étoit reçu avec approbation, d'y faire une addition en forme d'appendix, qu'il a composé en conséquence.

Il est nécessaire d'avertir, que ceux qui veulent lire cet Ouvrage, doivent parcourir les calculs suivans, & charger seulement leur memoire de ceux qui sont marqués N B., desquels dépend tout le raisonnement de ce Traité.



CALCULS,

Qui dirigent avec une certitude morale, sur la maniere de bien jouer chaque main, ou jeu, en montrant les probabilités qu'il y a, que vôtre associé ait une, deux ou trois certaines cartes.

1. **J**E voudrais savoir les probabilités, qu'il y a, qu'il ait une certaine carte.

Réponse.

contre lui pour lui
Il y a qu'il ne l'a pas N.B.... 2 à 1

2. Je voudrais savoir les probabilités, qu'il y a, qu'il ait deux certaines cartes.

Réponse.

contre lui pour lui
Il y a qu'il en a une seulement... 31 à 26

Qu'il ne les a pas toutes deux... 17 2

Mais qu'il en a une, ou deux }
environ, cinq à quatre, ou N.B. } 25 32

3. Je voudrais savoir quelles probabilités il y a, qu'il ait trois certaines cartes.

Réponse.

pour lui contre lui
Il y a 325 pour lui à 378 }
contre lui, qu'il en a une, } 6 à 7
ou environ. }

Il y a 156 pour lui à 547 }
contre lui, qu'il n'en a pas } 2 7
deux, ou environ. }

Il y a 22 pour lui à 681 contrelui, qu'il ne les a pas toutes trois ou environ.	}	1	31
Mais il y a 481 pour lui à 222 contre lui, qu'il en a une, ou deux, ou environ.			
Et qu'il en a une, deux, ou toutes les trois, il y a environ N B.	}	5	2

EXPLICATION, ET APPLICATION

des Calculs qu'il faut entendre nécessairement, quand on veut lire ce Traité.

PREMIER CALCUL.

IL y a deux contre un à parier, que mon associé n'a pas une certaine carte.

Pour appliquer ce calcul, supposons que votre adversaire à droite joue d'une couleur, dont vous avez le Roi, & une petite carte seulement, vous observerez qu'il y a deux contre un à parier, qu'en mettant votre Roi, votre adversaire à gauche ne pourra pas le prendre.

Supposons aussi que vous avez le Roi, & trois petite cartes d'une couleur de même que la Dame, & trois petites cartes d'une autre, je voudrais savoir par quelle couleur il convient de commencer.

Réponse.

Par celle du Roi, parce qu'il y a 2 con-

tre 1, que l'As n'est pas à votre droite; mais il y a 5 contre 4, que l'As, ou le Roi d'une couleur y est; & conséquemment en jouant la couleur de la Dame, vous jouez à votre désavantage.

SECONDE CALCUL.

IL y a 5 contre 4 au moins que votre associé a une de deux certaines cartes; la même probabilité est pour chacun de vos deux adversaires; de sorte que supposé que vous avez deux honneurs dans une couleur, connoissant qu'il y a 5 contre 4, que votre associé en a 1 des deux autres, vous pouvez jouer avec un plus grand degré de certitude.

De même, supposons que vous avez la Dame & une petite carte d'une couleur seulement, & que votre adversaire à droite joue de cette couleur, si vous mettez votre Dame, il y a 5 contre 4 que votre adversaire à gauche la prendra, & par conséquent vous jouez 5 contre 4 à votre désavantage.

TROISIEME CALCUL.

IL y a 5 contre deux, que votre associé a une de trois certaines cartes: de sorte que, supposé que vous avez le Valet & une petite carte, & que votre droite joue de

cette couleur, si vous mettez le Valet, il y a 5 contre 2, que votre gauche a, ou l'As, ou le Roi, ou la Dame de la couleur jouée, & par conséquent vous jouez 5 contre 2 contre vous. Considérez outre cela que vous faites faire à votre adversaire à droite, une découverte, qui lui donne le moyen de finasser sur votre associé pour toute cette couleur.

Et pour expliquer la nécessité qu'il y a de mettre la plus basse d'une séquence pour toutes les couleurs qu'on joue, supposons que votre adversaire en joue une dont vous avez le Roi, la Dame & le Valet; ou bien la Dame, le Valet & le dix; en mettant votre Valet de la couleur, dont vous avez Roi, Dame & Valet, vous donnez à votre associé les facilités de calculer les probabilités qu'il y a pour & contre lui, dans cette couleur, & de même pour toutes les moindres couleurs dont vous avez des séquences.

Pour faire encore un plus grand usage du calcul précédent, supposons que vous avez As, Roi & deux petites triomphes, avec une quinte major, ou cinq cartes supérieures en main, de quelque couleur, que vous avez triomphé deux fois, & que chacun ait servi; il y a alors huit Atouts de tombés, deux dans vos mains, qui font dix, & trois divisés entre les trois autres joueurs; desquels trois la probabilité est de 5 à 2 en votre faveur, que votre associé en a un; de

14 TRAITE' DU JEU
 forte que des 7 cartes qui vous restent,
 vous devez faire cinq levées.

C A L C U L S,

Pour parier votre argent au Whist.

Avec la donne.

La donne est	21	à	20
1 à point	11		10
2	5		4
3	3		2
4	7		4
5 est 2 à 1 du jeu, & 1 de la bre- doüille.	2		1
6	5		2
7	7		2
8	5		1
9 est environ	9		2

Avec la donne.

2 à 1	9	à	8
3 1	9		7
4 1	9		6
5 1	9		5
6 1	9		4
7 1	3		1
8 1	9		2
9 1 est environ.	4		1

Avec la donne.

3 à 2	8 à 7
4 2	4 3
5 2	8 5
6 2	2 1
7 2	8 3
8 2	4 1
9 2 est environ	7 2

Avec la donne.

4 à 3	7 à 6
5 3	7 5
6 3	7 4
7 3	7 3
8 3	7 2
9 3 est environ	3 1

Avec la donne.

5 à 4	6 à 5
6 4	6 4
7 4	2 1
8 4	3 1
9 4 est environ	5 2

Avec la donne.

6 à 5	5 à 4
7 5	5 3
8 5	5 2
9 5 est environ	2 1

Avec la donne.

7 à 6	4 à 3
8 6	2 1
<u>9 6 est environ</u>	<u>7 4</u>

Avec la donne.

8 à 7 est au-delà de 3 à 2
 9 à 7 est environ 12 à 8
 8 à 9 d'après les meilleurs calculs qu'on
 ait fait jusqu'à présent, il y a environ 3 & $\frac{1}{2}$
 pour $\frac{2}{3}$ en faveur de 8 avec la donne; con-
 tre la donne l'avantage quoique petit est en-
 core en faveur de 8.

LES LOIX

DU JEU DE WHIST.

I.

SI quelqu'un joue hors de son tour, il est au choix des adversaires de demander de force la carte ainsi jouée de quelque tems qu'ils veuillent pour toute la main, pourvû qu'on ne le fasse pas renoncer: ou si un des adversaires est prêt à jouer, il peut demander à son associé de nommer la couleur qu'il desire lui être jouée, & quand cette couleur est nommée, l'associé doit la jouer, s'il en a.

2.

2.

On ne peut pas prétendre qu'on a renoncé, jusqu'à ce que la levée soit retournée, & abandonnée, ou que la personne qui renonce, ou son associé ait joué de nouveau.

3.

S'il arrive qu'on renonce, la partie adverse ajoute trois points à ses marques, & celle qui a renoncé, quand même elle pourroit gagner la partie d'ailleurs, outre la peine, doit rester à 9. la renonce prend la place de tout autre point du jeu.

4.

Si quelqu'un appelle les Honneurs à tout autre point du jeu qu'à 8. il est libre à chacun des adversaires de demander une autre donne, & ils ont la liberté de consulter entre eux, s'ils la desirent.

5.

Après que la Triomphe est retournée, personne ne peut avertir son associé d'appeler les Honneurs.

6.

Dès qu'on a vû la retourne, les Honneurs de la donne précédente ne peuvent pas être marques, à moins qu'ils n'ayent été déjà prétendus.

7.

Si quelqu'un laisse tomber une de ses cartes, ou la sépare du reste, chacun des adversaires peut la demander de force, pourvu

B

qu'il la nomme, & prouve la séparation ; mais en cas qu'il demande une carte fausse, les adversaires peuvent demander de force la plus haute, ou la plus basse carte de quelque couleur que ce soit, une fois pendant cette donne.

8.

Chacun doit mettre sa carte devant lui, & après qu'il l'a fait, si les adversaires mêlent leurs cartes avec la sienne, son associé peut demander que chacun mette sa carte devant lui; mais non pas demander qui a joué une telle carte.

9.

Si quelqu'un renonce, & s'en apperçoit avant que la levée soit relevée, la partie adverse peut demander de force ou la plus haute, ou la plus basse de la couleur jouée, ou avoir le choix de demander la carte qui a renoncé, lors qu'elle le veut, pourvu que cela ne cause pas une nouvelle renonce.

10.

Si une carte se retourne en donnant, les adversaires ont le choix de demander une nouvelle donne, à moins qu'un deux ne soit cause que la carte ait été retournée, & dans ce cas celui qui donne, a le choix.

11.

Si l'As, ou une autre carte de quelque couleur est jouée, & que le dernier joue hors de son tour, soit que son associé ait de cette couleur ou non, pourvu que vous

ne le fassiez pas renoncer, il n'est jamais autorisé à couper, ni à relever cette levée.

12.

Si une carte est retournée dans le jeu de cartes, il faut redonner, à moins que ce ne soit la dernière.

13.

Personne ne doit prendre, ni regarder ses cartes pendant la donne; (a) sans quoi si celui qui fait, la manque, il redonnera, & s'il retourne une carte en donnant, on ne peut prétendre une nouvelle donne.

14.

Quand on a joué une carte, si un des adversaires joue hors de son tour, son associé ne peut plus prendre cette levée, s'il peut l'éviter sans renoncer.

15.

Chacun doit savoir qu'on lui donne 13 cartes; de sorte que s'il arrive qu'on n'en ait que 12, qu'on ne s'en aperçoive qu'après plusieurs coups, & que le reste des joueurs en ait le nombre requis, le jeu est bon, & la personne qui joue avec 12 cartes, est punie pour chaque renonce qu'elle a faite; mais si quelqu'un des joueurs avoit 14 cartes, le jeu ne vaut rien.

(a) *Lorsqu'on observe exactement cette règle, si celui qui fait, manque la donne, il la perd, & s'il retourne une carte, on peut demander une nouvelle donne.*

16.

Si quelqu'un jette ses cartes sur la table, & les retourne dans la supposition qu'il a perdu le jeu, & que son associé ne le donne pas, ses cartes restent ouvertes sur la table, & les adversaires peuvent les demander toutes de force, quand ils le jugent à propos, pourvû qu'ils ne fassent pas renoncer.

17

A. & B. jouent ensemble contre C. & D. A. joue tréfle, son associé B. joue avant l'adversaire C.; dans ce cas D. a le droit de jouer avant son associé C., parce que B. a joué hors de son tour.

18.

Si quelqu'un est sûr de faire toutes les levées de sa main, il peut montrer ses cartes; mais s'il arrive qu'il en ait quelque'une qui perde, il est soumis à les avoir toutes demandées de forte.

19.

Personne ne peut demander à son associé, s'il a joué un Honneur, pendant qu'on joue les cartes,

20.

A. & B. sont ensemble contre C. & D. A. joue tréfle, C. met un pique, B. met le Roy de tréfle, & D. un tréfle; C. decouvre qu'il a renoncé avant que la levée soit retournée.

Demande. Quelle est la peine?

B. peut reprendre sa carte, aussi-bien que D., & A. & B. ont le choix d'obliger C. de

mettre la plus haute, ou la plus basse de la couleur jouée.

21.

Si quelqu'un appelle les Honneurs sur le point de 8, que l'associé réponde, que les deux adversaires jettent leurs cartes, & qu'on voye que la partie opposée n'a pas deux points par les Honneurs, dans ce cas il peuvent consulter entre eux sur cela, & ont la liberté de s'en tenir à la donne ou non.

22.

Si quelqu'un répond quand il n'a pas un Honneur, la partie adverse peut consulter sur cela, & a la même liberté de s'en tenir à la donne ou non.

23.

Personne ne peut prendre un autre jeu de cartes au milieu de la partie, sans le consentement de tous.

24.

Le donneur doit laisser la retourne exposée sur la table, jusqu'à ce que ce soit son tour de jouer; & quand il l'a mêlée avec ses autres cartes, on ne peut demander quelle carte retourne, mais on peut demander quel est l'Atout. Il suit nécessairement de cette loi, que le donneur ne peut pas nommer une carte fautive, ce qu'il pourroit faire autrement.

 CHAPITRE I.

Quelques regles générales, que les Commencants doivent observer.

1.

QUand vous commencez, choisissez toujours la meilleure couleur que vous avez. Si vous avez une séquence de Roi, Dame & Valet, ou Dame, Valet & Dix, ce sont des débuts sûrs, & ils ne manquent jamais de vous gagner, ou à votre associé, la tenaille dans les autres couleurs. Commencez avec la plus haute de la séquence, à moins qu'elle ne soit de 5, dans ce cas jouez la plus basse, (hormis en Atout où vous devez toujours jouer la plus haute) pour forcer l'As ou le Roi à votre associé, ou à vos adversaires, & affranchir votre couleur.

2.

Si vous avez cinq petites triomphes, & point de bonnes cartes dans les autres couleurs, triomphez sans discontinuer, parce qu'il en résulte au moins cette conséquence utile, que vous mettez votre associé le dernier en jeu, & que par ce moyen vous lui donnez la tenaille.

3.

Si vous avez deux petits Atouts seule-

ment avec l'As & le Roi de deux autres couleurs, & peu ou point de cartes de la quatrième, faites tout de suite autant de levées que vous pouvez, & si votre associé ne fert pas sur une de vos couleurs, ne le forcez point, parce que cela peut affoiblir trop son jeu.

4.

Il est rarement nécessaire de retourner de l'entrée de votre associé, si vous avez dans vos mains de bonnes couleurs à jouer, à moins que ce ne soit pour sauver ou pour gagner un jeu. On entend par bonnes couleurs les séquences de Roi, Dame, Valet & Dix.

5.

Si vous avez chacun cinq levées, & que vous soyez assuré d'en gagner deux autres dans votre main, ne manquez pas de les faire, & ne vous laissez pas séduire par l'espérance de marquer deux points de cette donne, parce que si vous perdez la levée, cela fait deux de différence, & vous jouez 2 à 1 contre vous-même.

Il y a une exception à la règle précédente, & c'est quand vous voyez une probabilité, ou de sauver la bredouille, ou de gagner le jeu; dans ces deux cas vous devez risquer la levée.

6.

Quand vous avez une probabilité de gagner le jeu, risquez toujours une levée ou deux, parce que la part à l'enjeu que votre

adverfaire conserve par une nouvelle donne, monte à plus qu'un point ou deux, que vous risquez dans celle-là.

Le cas précédent se rapporte au Chapitre VI. cas 1 2 3 4 5 & 6.

7.

Si votre adverfaire a 6 ou 7 marques à point, & que ce soit à vous à jouer, vous ne devez penser dans ce cas qu'à risquer une levée ou deux, dans l'esperance de mettre votre jeu à égalité; de forte que supposons que vous ayez la Dame, ou le Valet, avec un autre Atout, & point de bonnes cartes dans les autres couleurs, jouez la Dame, ou le Valet d'Atout; par ce moyen vous fortifiez le jeu de votre associé, s'il est fort en Atouts; s'il est foible, vous ne lui faites aucun tort.

8.

Si vous avez quatre marques il faut jouer pour la levée, parce qu'elle sauve une moitié de l'enjeu que vous jouez, & pour y parvenir, quoique vous soyez assez fort en Atouts, ne triomphez qu'avec précaution. On entend par fort en Atouts, quand vous avez un Honneur & trois Triomphes.

9.

Si vous avez neuf marques, quoique vous soyez fort en Atouts, & que vous observiez qu'il y a une probabilité que votre associé coupe une des couleurs de vos adverfaires, dans ce cas ne triomphez pas, mais four-

niffez lui l'occasion de couper cette couleur. Si votre jeu est marqué 1 2 ou 3, il faut jouer tout contraire, de même qu'à 5 6 & 7, parce que dans ces deux cas vous jouez pour plus d'un point.

10.

Si vous êtes le dernier en jeu, & que vous trouviez que le troisieme ne peut pas mettre une bonne carte sur la jouée de votre associé; admettant que vous n'avez pas beau jeu, retournez la jouée sur votre adversaire, ce qui donne la tenaille à votre associé dans cette couleur, & souvent oblige les adversaires à en changer, & par conséquent votre associé gagne aussi la tenaille dans d'autres couleurs.

11.

Si vous avez As, Roi, & quatre petits Atouts, commencez avec un petit, parce qu'il y a égalité de pari que votre associé a une meilleure Triomphe que le dernier en jeu; s'il l'a, vous avez trois tours d'Atout en votre faveur; si non, vous ne pouvez pas les faire tous fortir: & vous voyez le fort, & le foible du jeu.

12.

Si vous avez As, Roi, Valet & trois petites Triomphe, commencez par le Roi, & ensuite jouez l'As, (excepté qu'un des adversaires ne serve pas) parce que la probabilité est en votre faveur que la Dame tombe.

13.

Si vous avez Roi, Dame & quatre petites Triomphes, commencez par une petite, parce que la probabilité est en votre faveur, que votre associé a un Honneur.

14.

Si vous avez Roi, Dame, Dix, & trois petits Atouts, commencez par le Roi, parce que vous avez une forte probabilité que le Valet tombe à la seconde fois, ou vous pouvez attendre de finasser votre Dix sur le retour de Triomphe par votre associé. Voyez Chap. VII. cas 1 2 3.

15.

Si vous avez Dame, Valet & quatre petits Atouts, commencez avec un petit, la probabilité étant que votre associé a un Honneur.

16.

Si vous avez Dame, Valet, Neuf & trois petites Triomphes, commencez avec la Dame, parce que la probabilité est forte, que le Dix tombe à la seconde fois; ou que vous pouvez attendre de finasser le neuf. Voyez Chap. VII. cas 1 2 3.

18.

Si vous avez Valet, Dix & quatre petits Atouts, commencez avec un petit pour les raisons ci-dessus N^o. 5.

18,

Si vous avez Valet, Dix, Huit & trois petits Atouts; commencez par le Valet

pour empêcher le Neuf de faire une levée ; & les probabilités font en votre faveur, que les trois Honneurs tombent en deux tours d'Atouts.

19.

Si vous avez fix bas Atouts, commencez par le plus petit, excepté que vous ayez Dix, Neuf & Huit, & un Honneur tourné contre vous. Dans ce cas, si vous jouez à travers l'Honneur, commencez avec le Dix, qui oblige l'adversaire de jouer son Honneur à son desavantage, ou laissez à votre associé le choix de le ganer ou non.

20.

Si vous avez As, Roi & trois petits Atouts, commencez avec un petit, pour les raisons ci-dessus N^o. 15.

21.

Si vous avez As, Roi, Valet & deux petits Atouts, commencez avec le Roi, ce qui montre avec une certitude morale à votre associé, qu'il vous reste l'As & le Valet; & en mettant la jouée entre ses mains, il vous joue un Atout, sur lequel vous finissez votre Valet, ce qui ne peut avoir aucune mauvaise suite, à moins seulement que la Dame ne soit seule après vous. Voyez Chap. VII. cas 1 2 & 3.

22.

Si vous avez Roi, Dame & trois petits Atouts, commencez avec un petit, pour les raisons ci-dessus N^o. 15.

23.

Si vous avez Roi Dame, Dix & deux petits Atouts, commencez avec le Roi, pour les raisons ci-dessus N^o. 21.

24.

Si vous avez Dame, Valet & trois petits Atouts, commencez par un petit, pour les raisons ci-dessus N^o. 15.

25.

Si vous avez Dame, Valet, Neuf & deux petits Atouts, commencez avec la Dame, pour les raisons ci-dessus N^o. 16.

26.

Si vous avez Valet, Dix & trois petits Atouts, commencez avec un petit, pour les raisons ci-dessus N^o. 15.

27.

Si vous avez Valet, Dix, Huit & deux petits Atouts, commencez avec le Valet, parce qu'en deux tours d'Atout les probabilités font que le Neuf tombe; ou sur le retour d'Atout par votre associé, vous pouvez finasser le Huit.

28.

Si vous avez cinq bas Atouts, il vaut mieux commencer avec le plus petit, à moins que vous n'avez une séquence de Dix, Neuf & Huit; dans ce cas commencez avec le plus fort de la séquence.

29.

Si vous avez As, Roi & deux petits

Atouts, commencez avec un petit, pour les raisons ci-dessus N^o. 15.

3^o

Si vous avez As, Roi, Valet & un petit Atout, commencez avec le Roi, pour les raisons ci-dessus N^o. 21.

3¹.

Si vous avez Roi, Dame & deux petits Atouts, commencez avec un petit, pour les raisons ci-dessus N^o. 15.

3².

Si vous avez Roi, Dame, Dix & un petit Atout, commencez avec le Roi, & attendez que le retour de triomphe par votre associé, vous mette à portée de finasser votre Dix pour prendre le Valet.

3³.

Si vous avez Dame, Valet, Neuf & un petit Atout, commencez avec la Dame, pour empêcher le Dix de faire une levée.

3⁴.

Si vous avez Valet, Dix & deux petits Atouts, commencez par un petit, pour les raisons ci-dessus N^o. 15.

3⁵.

Si vous avez Valet, Dix, Huit & un petit Atout, commencez par le Valet, pour empêcher le Neuf de faire une levée.

3⁶.

Si vous avez Dix, Neuf, Huit, & un petit Atout, commencez avec le Dix, ce qui laisse à votre associé le choix de le ganer, ou non.

Si vous avez le Dix & trois petits Atouts, commencez avec un petit.

CHAPITRE II.

Quelques Regles particulieres qu'il faut observer.

1.

SI vous avez As, Roi & quatre petites Triomphes, avec une bonne couleur, il faut faire trois fois Atout, sans quoi cette bonne couleur pourroit être coupée.

2.

Si vous avez Roi, Dame, & quatre petits Atouts, avec une bonne couleur, triomphez avec le Roi, parce que quand la jouée vous revient, vous avez trois tours d'Atout.

3.

Si vous avez Roi, Dame, Dix & trois petits Atouts, avec une bonne couleur, triomphez avec le Roi, dans l'esperance que le Valet tombera au second tour; & ne cherchez pas à finasser le Dix, de peur que votre couleur forte ne soit coupée.

4.

Si vous avez Dame, Valet & trois petits Atouts, avec une bonne couleur, triomphez d'un petit.

5.

Si vous avez Dame, Valet, Neuf & deux petits Atouts, avec une bonne couleur, triomphez de la Dame, dans l'espérance que le Dix tombe au second tour, & n'attendez pas de finasser le Neuf, mais triomphez une seconde fois pour les raisons exposées dans ce Chapitre N^o. 3.

6.

Si vous avez Valet, Dix & trois petits Atouts, avec une bonne couleur, triomphez d'un petit.

7.

Si vous avez Valet, Dix, Huit & deux petits Atouts, avec une bonne couleur, triomphez du Valet dans l'espérance que le Neuf tombe au seconde tour.

8.

Si vous avez Dix, Neuf, Huit & un petit Atout, avec une bonne couleur, triomphez du Dix.

CHAPITRE III.

Jeux particuliers, & la maniere dont ils doivent être joués, lorsqu'un Commençant a fait quelques progrès.

I.

Supposez que vous êtes premier en main, & que votre jeu consiste en Roi, Dame

& Valet d'une couleur, As, Roi, Dame & deux petites cartes d'une autre, Roi & Dame de la troisieme, & trois petits Atouts.

Demande. Comment faut-il jouer ?

Commencez avec l'As de votre meilleure couleur (ou par le Roi), ce qui apprend à votre associé que vous la commandez; vous ne devez pas continuer à jouer de cette même couleur; mais triompher tout de suite; & si vous trouvez que votre associé n'est pas assez fort en Atouts, pour vous soutenir, & que votre adversaire joue de votre couleur foible; c'est-à-dire de celle, dont vous n'avez que Roi & Dame, jouez le Roi de la meilleure; mais si vous observez qu'il y a une probabilité apparente, qu'un de vos adversaires la coupe, jouez le Roi de la couleur dont vous avez Roi, Dame & Valet. S'il arrive au contraire que votre adversaire ne vous joue pas de votre couleur foible, dans ce cas, quoiqu'il y ait apparence que votre associé ne vous secoure point en Atouts, poursuivez votre projet de triompher aussi souvent que la main vous revient; par ce moyen en supposant que votre associé n'ait que deux Atouts, & vos adversaires chacun quatre, en trois tours, il n'en reste que deux contre vous.

2.

Premier en main.

Supposez que vous ayez As, Roi, Dame & un petit Atout, une quinte au Roi dans
une

une autre couleur, & quatre mauvaises cartes; commencez avec la Dame d'Atout, & poursuivez avec l'As, ce qui fait voir à votre associé que vous avez le Roi : & comme ce seroit mal jouer que de triompher une troisieme fois, jusqu'à ce que vous ayez gagné le commandement de votre grande couleur, en vous arrêtant ainsi, vous lui montrez aussi qu'il vous reste le Roi & un petit Atout seulement; puisque si vous aviez eû l'As le Roi, la Dame & deux Atouts de plus, & qu'on eût servi deux tours, il n'y auroit point eû d'inconvénient à jouer le Roi le troisieme. Quand vous jouez votre séquence, commencez avec la plus basse, parce que si votre associé a l'As, il le met, ce qui affranchit votre couleur; ayant ainsi fait connoître votre jeu à votre associé, dès que la main lui vient, s'il a un ou deux Triomphes de reste, il vous joue Atout, avec une certitude morale que votre Roi les ôte tous des mains de vos adversaires.

3.
Second à jouer.

Supposez que vous avez As, Roi & deux petits Atouts avec une quinte major d'une autre couleur, dans la troisieme, trois petites cartes, & dans la quatrieme une. Votre adversaire à droite commence par jouer l'As de votre plus foible couleur, & ensuite le Roi : dans ce cas ne coupez pas, mais jetez une petite carte; faites de même

C

s'il joue la Dame, & encore s'il en rejoue une quatrieme fois, dans l'esperance que votre associé coupera, & qu'alors il jouera Atout, ou de votre couleur forte; si l'on triomphe, faites encore Atout, & jouez ensuite votre couleur forte. Par ce moyen, si un de vos adversaires a quatre Atouts & l'autre deux, ce qui est le cas le plus fréquent, votre associé devant en avoir trois de neuf, il n'en reste que six entre vos adversaires; votre couleur forte force les meilleurs, & vous avez une probabilité de faire la septieme levée de votre seule main; au lieu que si vous aviez coupé une des meilleures cartes de vos adversaires, vous auriez si fort affoibli votre jeu, que vous n'auriez probablement pas pû faire plus de cinq levées, sans le secours de votre associé.

4.

Supposons que vous avez As, Dame & trois petits Atouts; As, Dame, Dix & Neuf d'une autre couleur, avec deux petites cartes de chacune des deux autres; votre associé joue de la couleur dont vous avez As, Dame, Dix & Neuf. Comme le cas demande plus de tromper l'adversaire, que d'informer l'associé, mettez le Neuf, ce qui amene naturellement l'adversaire à triompher, s'il prend cette carte. Aussi-tôt qu'on a triomphé, repliquez en sur votre adversaire, tenant le commandement dans votre main; si l'adversaire, qui vous a fait

Atout, en met alors un que votre associé ne puisse pas couvrir, dans le cas où il n'aura point de bonne couleur de son chef à jouer, il retournera sur la jouée de votre associé, s'imaginant que cette couleur est entre le sien & le vôtre. Si cette finesse réussit, vous y gagnerez beaucoup, & il est rarement possible d'y perdre.

5.

Si vous avez As, Roi & trois petits Atouts, avec une quatrième au Roi, & deux petites cartes d'une autre couleur, & une petite de chacune des autres. Votre adversaire joue une couleur dont votre associé a la quatrième major; celui-ci met le Valet, & joue ensuite l'As; vous renoncez en jettant votre carte fautive; quand votre associé joue le Roi, votre adversaire à droite coupe; par exemple avec le Valet, ou le Dix, ne le surcoupez pas, ce qui probablement pourroit vous faire perdre deux ou trois levées, en vous affoiblissant; mais s'il joue de la couleur dont vous n'avez pas, coupez & jouez ensuite la plus basse de votre séquence, pour forcer l'As de vos adversaires, ou de votre associé; ce qui étant fait, aussi-tôt que la main vous vient, triomphez deux fois, & ensuite jouez votre couleur forte. Si votre adversaire au lieu de jouer de votre couleur foible, fait Atout, triomphez deux tours, & ensuite gagnez le commandement de votre couleur forte; mais vous vous trouverez

C 2

rarement dans ce cas à moins que vous n'ayez affaire à des joueurs médiocres.

C H A P I T R E I V.

Jeux qui doivent être joués avec de certaines observations, par lesquelles vous êtes assuré, que votre associé n'a plus d'une couleur jouée par lui, ou par vous.

I. E X E M P L E.

Supposez que vous jouez d'une couleur dont vous avez Dame, Dix, Neuf & deux petites cartes, la seconde main met le Valet, & votre associé le Huit; dans ce cas vous ayant la Dame, le Dix & le Neuf, c'est une preuve, s'il joue bien, qu'il n'a plus de cette couleur; de sorte que par cette découverte, vous pouvez jouer en conséquence, ou en le forçant à couper cette couleur, si vous êtes fort en Atout, ou en enjouant une autre.

II. E X E M P L E.

Supposez que vous avez Roi, Dame & Dix d'une couleur & que vous jouez le Roi; votre associé met le Valet; cela prouve qu'il n'en a plus.

III. E X E M P L E.

Qui diffère des deux premiers.

Supposez que vous avez Roi Dame & plusieurs cartes d'une couleur, & que vous commencez par le Roi, dans plusieurs cas un associé joue bien quand il a l'As & une petite carte seulement dans cette couleur, de prendre le Roi avec son As; car supposé qu'il soit fort en Atout, en prenant le Roi de son associé avec l'As, il triomphe, & après avoir fait tomber les Atouts, il retourne sur la jouée de son associé, & n'ayant plus l'As de cette couleur, il fait place à toutes les cartes, que l'autre en a encore; ce qui probablement ne seroit pas arrivé, s'il avoit tenu le commandement dans ses mains; & supposant que son associé n'a pas d'autres bonnes cartes en main, hors de cette couleur, il ne perd rien en prenant le Roi avec l'As; mais s'il arrive qu'il a une bonne carte à mettre dans cette couleur, il gagne par cette maniere de jouer toutes les levées qu'il y fait; & puisque votre associé a pris votre Roi avec l'As, & qu'il a triomphé après, vous avez lieu de croire qu'il lui reste une carte à vous jouer dans votre couleur; de sorte que vous ne devez vous en aller d'aucune, même pour tenir un Roi ou une Dame gardée.

C H A P I T R E V.

*Jeux particuliers, qui montrent à la fois la
manière de tromper, de gêner l'adversaire,
& de faire connoître son jeu à l'associé.*

I. E X E M P L E

Supposons que je joue l'As d'une couleur dont j'ai l'As, le Roi & trois petites cartes; le dernier en main ne juge pas à propos de le couper, quoiqu'il n'en ait point; si je ne suis pas assez fort en Atout, je ne doit pas jouer le Roi, mais tenir dans mes mains le commandement de cette couleur, en jouant une petite carte, & je dois le faire pour affoiblir son jeu.

I I. E X E M P L E.

Si l'on joue une couleur dont je n'ai pas, & dont j'ai une certitude morale que mon associé n'a pas la meilleure, pour tromper l'adversaire, je m'en vas de ma couleur forte; pour éclaircir les doutes de mon associé, quand c'est lui qui joue, je m'en vas de ma couleur foible. Cette méthode réussit généralement, à moins que vous ne jouiez avec de très-bons joueurs; & même avec eux, vous y gagnerez plus souvent que vous n'y perdrez.

 CHAPITRE VI.

Jeux particuliers à jouer par lesquels vous ne risquez qu'une levée pour en gagner trois.

I. E X E M P L E.

Supposé que tréfle est l'Atout; votre adversaire joue cœur; votre associé qui n'en a point, jette une pique; vous jugez alors que sa main est composée d'Atouts, & de Carreaux; supposons que vous prenez cette levée, & qu'étant trop foible en Atouts, vous n'osez pas le forcer: supposons aussi que vous avez le Roi, le Valet, & un petit Carreau, & de plus que votre associé a la Dame, & cinq Carreaux; dans ce cas en jouant la première fois le Roi, & la seconde le Valet, votre associé & vous pouvez gagner cinq levées dans cette couleur; au lieu que si vous jouez d'abord un petit Carreau, la Dame de votre associé ayant été prise avec l'As, le Roi & le Valet qui vous restent, ferment sa couleur, & quand même il auroit le dernier Atout, en jouant un petit Carreau, si son dernier Atout est forcé, vous prenez trois levées de la donne par cette manière de jouer.

II. E X E M P L E.

Supposé dans le même cas que le pre-

mier, que vous avez la Dame, le Dix & une petite carte de la couleur forte de votre associé, que vous avez découverte, comme dans le premier exemple, & qu'il en porte le Valet & cinq petites cartes; si vous avez la main, vous devez jouer la Dame, & ensuite le Dix quand elle vous revient; supposé qu'il ait le dernier Atout, par cette méthode il fait quatre levées dans cette couleur; mais si vous aviez joué la petite carte, son Valet étant fait; la Dame restant dans vos mains dans le second tour, & la dernière Triomphe étant forcée dans les siennes, la Dame qui vous reste auroit bouché sa couleur, & par-là vous auriez perdu trois levées de la donne.

III. EXEMPLE.

Dans ces premiers Exemples nous avons supposé que vous eussiez la main, & par-là la facilité de jouer vos meilleures cartes de la couleur forte de votre associé, pour la lui affranchir toute. Nous supposérons à présent qu'il est lui-même premier en main, & que dans le cours du jeu il vous paroît qu'il a une grande couleur; par exemple, As, Roi & quatre petits, & que vous avez Dame, Dix, Neuf, & une très-petite carte de cette couleur; quand votre associé joue l'As, vous mettez le Neuf; quand il joue le Roi, vous mettez le Dix, & par là vous

voyez qu'au troisieme tour vous faites votre Dame, & que vous ne fermez pas la grande couleur, parce qu'il vous en reste un petit; au lieu que si vous aviez tenu la Dame & le Dix, & que les adversaires eussent jetté le Valet, vous auriez perdu deux levées de cette donne.

IV. E X E M P L E.

Supposé comme dans le cas précédent, que dans le cours du jeu vous trouvez, que votre associé a une grande couleur, & que vous en avez le Roi, le Dix & un petit; quand il joue l'As, mettez le Dix, & au second tour le Roi; cette méthode est pour prévenir la possibilité de la lui fermer.

V. E X E M P L E.

Supposons que votre associé a l'As, le Roi & quatre petites cartes dans sa grande couleur, & que vous en avez la Dame, le Dix & une petite; quand il joue l'As, mettez le Dix, & quand il joue son Roi, mettez la Dame; par là vous ne risquez qu'une levée, pour en gagner quatre.

VI. E X E M P L E.

Nous supposons à présent que vous avez cinq cartes de la grande couleur de votre

associé, c'est-à-dire, Dame, Dix, Neuf, Huit & une petite, & qu'il a le Roi, l'As & quatre petites; quand il joue l'As, mettez le Huit; sur le Roi le Neuf; & au troisième tour personne n'en ayant plus que lui & vous, jouez la Dame, & ensuite le Dix; en ayant encore une petite de reste, & votre associé deux, par-là vous gagnez une levée, ce que vous n'avez pû faire qu'en jouant les hautes cartes, & en en gardant une petite pour lui jouer.

CHAPITRE VII.

Jeux particuliers pour les cas où votre adversaire retourne un Honneur sur votre droite, avec des instructions sur la maniere de jouer, quand il retourne un Honneur à votre gauche.

I. E X E M P L E.

Supposé que le Valet retourne à votre droite, & que vous avez le Roi, la Dame & le Dix. Pour gagner le Valet, commencez par jouer le Roi; par cette méthode votre associé peut supposer qu'il vous reste la Dame, & le Dix, surtout si la main vous revient, & que vous ne jouiez pas la Dame.

II. E X E M P L E.

Si le Valet retourne comme ci-dessus &

que vous ayez l'As, la Dame & le Dix, en jouant la Dame vous remplissez le même objet que par la première règle.

III. EXEMPLE.

Si la Dame est retournée à votre droite; & que vous ayez l'As, le Roi & le Valet, en jouant votre Roi vous arrivez aussi au même but.

IV. EXEMPLE.

Supposé qu'un Honneur a retourné à votre gauche, & que vous n'en ayez point; dans ce cas vous devez triompher à travers cet honneur: mais si vous avez un honneur, (excepté l'As) vous devez triompher avec précaution, parceque votre associé n'ayant point d'Honneur, votre adversaire joue votre jeu sur vous.

CHAPITRE VIII.

Un cas qui prouve le danger qu'il y a à forcer votre associé.

I.

Supposition. A. & B. font ensemble, A. Sa quinte major, en Atout, & une quinte major, & trois petites cartes d'une autre couleur, & la main; supposons que les ad-

versaires C. & D. n'ont que cinq Triomphes dans une des deux mains; A. ayant la main, fait toutes les levées.

2.

Supposé au contraire que C. a cinq petits Atouts avec une quinte major, & trois petits d'un autre couleur, & que C. a la main qui force A. à couper d'abord; par ce moyen A. ne fait que cinq levées.

3.

Un cas qui prouve l'avantage de la Navette.

Supposons que A. & B. sont ensemble, & que A. a une quatrieme major en tréfle qui est l'Atout; une autre quatrieme major en Cœur, une autre en Carreau, & l'As de Pique. Supposons que les adversaires C. & D. ont les cartes suivantes, c'est-à-dire, C. quatre Triomphes, huit Cœurs, & une Pique; D. cinq Triomphes, & huit Carreaux; C. ayant la main joue un Cœur; D. coupe, & joue un Carreau; C. coupe, & poursuivant ainsi la Navette, chaque associé coupe une quatrieme major, & C. devant jouer le neuvieme coup, joue une Pique, que D. coupe; ainsi C. & D. ont fait neuf levées, & A. reste avec sa quatrieme major d'Atout seulement.

Le cas précédent montre, que toutes les fois que vous avez le bonheur d'établir la Navette, il est de votre intérêt de l'embrasser.

NOTA. *Ce qui suit dans ce Traité, est l'Addition promise.*

 CHAPITRE IX.

Contenant différents cas avec des calculs pour démontrer en quelles occasions il convient lors qu'on est second à jouer de mettre le Roi, la Dame, le Valet, ou le Dix avec une petite carte d'une couleur quelconque.

I.

SUPPOSÉ que vous avez quatre petits Atouts, & que vous avez une levée sûre dans chacune des trois autres couleurs; supposé aussi que votre associé n'a point d'Atout. Dans ce cas les neuf restants sont divisés entre vos adversaire. Supposez en cinq dans une main, & quatre dans l'autre; aussi souvent que la main vous vient, triomphez, & supposé qu'elle vous vienne quatre fois, vous voyez que vos adversaires ne font que cinq levées avec neuf Atouts; au lieu que si vous les leur eussiez laissé employer séparément, il étoit possible qu'ils en fissent neuf.

Par cet exemple vous voyez la nécessité qu'il y a de faire sortir deux Triomphes avec une dans plusieurs occasions.

Il y a cependant une exception à la règle précédente; parceque si vous découvrez dans le cours du jeu, que votre adversaire est très-fort dans une couleur particuliere,

& que votre associé ne puisse pas vous secourir dans cette couleur, alors examinez vos marques, & celles de vos adversaires, parce qu'en gardant une Triomphe pour couper cette couleur, vous pouvez par ce moyen, ou sauver ou gagner un jeu.

2.

Supposé que vous avez As, Dame & deux petites cartes d'une couleur; votre adversaire à droite en joue; dans ce cas ne mettez pas votre Dame, parce qu'il y a autant à parier que votre associé a une meilleure carte dans cette couleur, que le troisieme en main; s'il l'a, vous avez le commandement de cette couleur.

Il y a une exception à la regle précédente, & c'est en cas que vous ayez besoin de la main; alors mettez votre Dame.

3.

On ne doit jamais choisir de commencer par la couleur dont on a Roi, Valet & une petite carte, parce qu'il y a deux contre un que votre associé n'a pas l'As, & aussi 32 contre 25, ou environ 5 contre 4 qu'il a l'As, ou la Dame. De sorte que comme vous avez seulement environ 5 contre 4 en votre faveur, & que vous devez avoir quatre cartes dans quelque autre couleur, supposant que le Dix est la plus haute, jouez de celle-là, parceque le pari est égal que votre associé y a une meilleure carte que le dernier en main, & si l'As de la premiere

couleur mentionnée est après vous, le pari étant égal que cela arrive ainsi, en cas que votre associé ne l'ait pas; lors votre adversaire jouant de cette couleur, vous y faites probablement deux levées par cette manière de jouer.

4.

Supposé que dans le cours du jeu, il vous paroît que votre associé, & vous, avez 4 ou 5 Triomphes de reste, que vos adversaires n'en ont plus, & que vous n'avez point de carte supérieure en main; mais que vous avez lieu de juger que votre associé a une treizieme carte, ou quelque autre supérieure dans sa main, en ce cas triomphez d'une petite, pour lui donner la main, afin de pouvoir vous en aller de quelque fausse carte sur sa treizieme, ou autre bonne carte.

CHAPITRE X.

Quelques instructions pour mettre le Roi, la Dame le Valet, ou le Dix de quelque couleur, lors qu'on est second à jouer.

I.

Supposé que vous ayez le Roi, & une petite carte d'une couleur, & que votre droite en joue; si c'est un bon joueur, ne mettez pas le Roi, à moins que vous n'avez

besoin de la main; parce qu'un bon joueur commence rarement par la couleur dont il a l'As; mais il le tient dans sa main, pour amener sa couleur forte (après qu'on a triomphé.)

2.

Supposons que vous avez la Dame & une petite carte d'une couleur, & que votre droite en joue, ne mettez pas la Dame, parce que supposé que l'adversaire a débuté par une couleur dont il a l'As & le Valet, quand on en rejoue, il finasse le Valet, ce qui est généralement bien joué, sur tout si son associé a fait le Roi, & par là vous faites votre Dame; mais si vous la mettiez la première fois, vous montreriez à votre adversaire que vous n'êtes point fort dans cette couleur, & par conséquent vous lui donneriez la liberté de la finasser toute sur votre associé.

3.

Dans les premiers exemples vous avez vû en quelles occasions il paroît convenable de mettre le Roi, ou la Dame, étant second en jeu, observez aussi que si vous avez le Valet, ou le Dix, & une petite carte d'une couleur, c'est généralement jouer mal que de les mettre en second, parce qu'il y a cinq contre deux, que le troisième en a le Roi, l'As, ou la Dame; d'où il suit que les probabilités qui sont contre vous, sont de 5 à 2, & quoique cette maniere de jouer puisse

puisse vous réussir quelquefois, vous y perdrez toujours beaucoup au fond, parce que vous montrez à vos adversaires que vous êtes foible dans cette couleur, & par conséquent ils la finissent toute entière sur votre associé.

4.

Supposons que vous avez l'As, le Roi & trois petites d'une couleur; votre adversaire à droite en joue; vous mettez l'As, & votre associé le Valet; si vous êtes fort en Atouts, rejouez un petit de cette couleur, pour laisser couper votre associé; il fuit de cette manière de jouer, que vous en retenez le commandement, & qu'en même tems vous faites connoître à votre associé que vous êtes fort en Atouts; de sorte qu'il peut jouer son jeu en conséquence, ou en essayant d'établir la Navette, ou en vous faisant Atout, s'il est fort en Triomphes, ou s'il a le commandement d'autres couleurs.

5.

Supposons que A. & B. ont six points; les adversaires C. & D. sept, & qu'on a joué neuf cartes, dont A. & B. ont fait sept levées; supposez aussi qu'on n'a point compté d'Honneurs dans cette donne, dans ce cas A. & B. gagnent la levée, ce qui met leur jeu à l'égalité. Supposons ensuite que A. a la main, & qu'il lui reste deux très-petits Atouts, & deux cartes supérieures d'autres couleurs; que C. & D. ont les deux

D

meilleures Triomphes entre eux avec deux autres cartes supérieures.

Demande. Comment devez vous jouer ?

Il y a 11 contre 3 que C. n'a pas les deux Atouts, il en est de même de D. les probabilités de gagner la partie du coup, étant si fort en faveur de A., il est de son intérêt de triompher; car supposé que l'enjeu est de 70 l., A. le gagne tout, si cette manière de jouer réussit; mais s'il joue le jeu serré, en forçant C. ou D. à couper d'abord, ayant déjà la levée, & étant sûr par cette méthode de faire encore deux levées de sa main, il aura 9 points à 7, ce qui est environ 3 à 2, de sorte que la part de A. de 70 l. montera seulement à 42 l. & par-là A assure 7 l. de profit.

Mais dans l'autre cas supposons que A. & B. ont de 11 à 3 sur l'enjeu tel que nous l'avons dit, en triomphant il a 55 l. des 70 livres.

Le cas précédent, s'il est bien examiné, peut être appliqué pour le même objet dans plusieurs autres occasions.



 CHAPITRE XI.

Quelques instructions sur la maniere de jouer, quand il retourne un As, un Roi, ou une Dame à votre droite, &c.

I.

Supposez que l'As retourne à votre droite, & que vous n'avez que le Dix & le Neuf d'Atout, avec As, Roi & Dame d'une autre couleur, & Huit fausses.

Demande. Comment faut-il jouer?

Commencez avec l'As de la couleur, dont vous avez As, Roi & Dame, ce qui apprend à votre associé que vous avez le commandement de cette couleur; ensuite jouez votre Dix d'Atout; parce qu'il y a cinq contre deux, que votre associé en a le Roi, la Dame, ou le Valet; & quoiqu'il y ait environ 7 contre 2, qu'il n'a pas deux honneurs, cependant il court risque de les avoir, & si c'étoient par hasard le Roi & le Valet, dans ce cas, comme votre associé gagnera votre Dix, & qu'il y a 13 à 12 contre le dernier en jeu, pour la possibilité d'avoir la Dame d'Atout, dans la supposition que votre associé ne l'a pas, dans ce cas, quand celui-ci a la main, il joue de votre couleur forte, & aussi-tôt qu'elle vous revient, vous

D 2

jouez votre Neuf d'Atout, ce qui rend votre associé presque certain de gagner la Dame, si elle est à sa droite.

Le cas précédent montre, que, quand il retourne un As contre vous, vous pouvez le rendre moins avantageux à vos adversaires, pourvu que vous suiviez cette regle.

2.

Si le Roi, ou la Dame tourne à votre droite, la même maniere de jouer peut être employée; mais vous devez toujours faire attention au plus ou moins de capacité de votre associé, car un bon joueur fera un très-bon usage de cette methode, & un mauvais rarement ou jamais.

3.

Supposé que votre adversaire à droite joue le Roi d'Atout, & que vous en avez l'As, & quatre petits avec une bonne couleur; dans ce cas il est de votre intérêt de gagner le Roi; puisque quand même il auroit le Roi, la Dame, le Valet & un de plus, s'il fait jouer passablement, il jouera son petit Atout, s'imaginant que son associé a l'As; s'il le fait, vous gagnez encore, parce qu'il y a un pari égal que votre associé en a un meilleur que le dernier en main; & si cela est, & qu'il soit un joueur passable, il jugera que vous avez de bonnes raisons pour jouer ainsi; & en conséquence s'il a un Atout de reste, il triomphera; si non, il jouera sa meilleure couleur.

4.

Cas critique pour gagner la levée.

A. & B. jouent ensemble contre C. & D. Ils ont chacun neuf points; tous les Atouts sont passés; A. est le dernier en main, & a l'As & quatre petites cartes d'une couleur, & une carte Roi de reste; B. n'a que deux petites cartes de la couleur de A.; C. en a la Dame & deux petits; D. le Roi, le Valet & un petit. A. & B. ont trois levées, & C. & D. quatre; de sorte que A. doit faire quatre levées des fix cartes qui lui restent, pour gagner le jeu. C. joue de cette couleur, & D. met le Roi; A. laisse aller, D. en retourne, A. laisse encore aller, & C. met la Dame; ainsi C. & D. ont fix levées; & C. s'imaginant que l'As de cette couleur est dans la main de son associé, il en rejoue, & A. fait quatre levées, & conséquemment gagne le jeu.

5.

Supposons que vous avez le Roi & cinq petits Atouts, & que votre droite joue la Dame; ne mettez pas le Roi, parce qu'il y a un pari égal que votre associé a l'As; & en supposant même que votre droite eut la Dame, le Valet, le Dix & un petit, il y a encore un pari égal que l'As est seul, ou dans les mains de votre adversaire, ou dans celles de votre associé, & dans l'un & l'autre cas, c'est jouer mal que de mettre le Roi; mais si l'on joue la Dame d'Atout,

D 3

& que vous en ayez le Roi & deux ou trois petits, le jeu est de le mettre, parce que c'est bien jouer que de commencer par la Dame d'Atout, quand elle n'est que seconde; & dans ce cas, si votre associé en avoit le Valet, & votre adverfaire à gauche l'As, vous perdriez une main en négligeant de mettre le Roi.

C H A P I T R E X I I .

Le Dix, ou le Neuf tournant à votre droite.

i.

Supposé que le Dix tourne à votre droite, que vous avez Roi, Valet, Neuf & deux petits Atouts, avec huit autres mauvaises cartes, & qu'il vous convient de triompher; dans ce cas, commencez avec le Valet, pour empêcher le Dix de faire une levée, & quoiqu'il y ait environ 5 contre 4 à parier, que votre associé a un Honneur, cependant si cela manque, quand il triomphe de nouveau, vous vous rendez maître du Dix en finissant votre Neuf.

2.

Le Neuf retournant à votre droite, si vous avez le Valet, le Dix, le Huit & deux pe-

tits Atouts, en jouant le Valet, vous remplissez le même objet que dans le premier cas.

3.

Vous devez mettre une grande différence entre une jouée de choix, & une jouée forcée de votre associé; parce que dans le premier cas il est supposé jouer de sa meilleure couleur, & trouvant que vous y êtes foible, n'étant pas fort en Atouts, & n'osant pas vous forcer : alors il joue la meilleure couleur après celle-là ; ce changement prouve qu'il est foible en Atouts; mais, s'il fuit la première jouée, & qu'il soit bon joueur, vous devez juger qu'il y est fort, & diriger votre jeu en conséquence.

4.

Il n'y a rien de plus dangereux au jeu de Whist, que de changer souvent de couleur, parce que dans chaque couleur nouvelle vous courez risque de donner la tennaille à votre adverfaire; de maniere que quand même vous commenceriez par une couleur dont vous avez la Dame, le Dix & trois petites cartes, & que votre associé ne mettroit que le Neuf, si vous êtes foible en Atouts, & que vous n'avez pas une couleur passable à jouer, le jeu est de continuer la première par la Dame, ce qui laisse à votre associé le choix de la couper ou non, s'il n'en a plus; mais à la seconde jouée, en cas que vous ayez la Dame, ou le Valet d'une autre couleur, avec une petite

D 4

carte seulement, c'est jouer mieux de commencer par la Dame, ou le Valet d'une des deux couleurs, puisqu'il y a 5 contre 2 que votre associé a un Honneur au moins dans l'une des deux.

Si vous avez As, Roi & une petite carte d'une couleur avec quatre Atouts, & que votre adversaire à droite en joue, ganez; parce qu'il y a un pari égal que votre associé en a une meilleure carte que le troisieme en main; si cela est, vous gagnez une levée; sinon, comme vous avez quatre Atouts, vous ne devez pas craindre d'y perdre, parce que, quand on triomphe, vous pouvez être supposé avoir le dernier Atout.

CH P I T R E X I I I.

Précautions pour ne pas se départir du commandement des grandes couleurs des adversaires.

I.

EN cas que vous soyez foible en Atouts, & qu'il ne paroisse pas que votre associé y soit fort, ne vous départez qu'avec la plus grande réserve du commandement des grandes couleurs de vos adversaires; car supposé qu'un d'eux joue une couleur dont vous avez le Roi, la Dame & une petite carte seulement; il commence par

l'As, il en rejoue; vous mettez la Dame, ce qui assure presque à votre associé que vous avez le Roi; & supposé que celui-ci renonce à cette couleur, ne jouez pas votre Roi, parceque, si celui qui l'a ouverte ou son associé, a le dernier Atout, vous risquez de perdre trois levées pour en gagner une.

2.

Supposé que votre associé a dix cartes en main, & qu'il vous paroît qu'elles sont composées d'Atouts & d'une seule couleur, supposé aussi que vous avez le Roi, le Dix & une petite carte de sa couleur forte, avec la Dame & deux petits Atouts, dans ce cas vous devez juger qu'il a cinq cartes de chaque couleur, & par conséquent jouer votre Roi de la forte; si vous gagnez cette levée, ce qu'il convient le mieux de jouer après, est la Dame d'Atout, & si elle vous reste aussi, triomphez encore; cette maniere de jouer doit être employée dans tous les points du jeu, excepté à 5 & à 9.

3.

On doit se rappeler la retourne.

Il est si essentiel que celui qui donne & son associé connoissent la carte qui a retourné, & se la rappellent, que nous croyons nécessaire d'observer que le premier doit la placer dans son jeu, de maniere qu'il soit toujours certain d'y recourir; car supposé que ce ne soit qu'un cinq, & qu'il en ait deux de plus, tels que le 6, & le 9, si son as-

Associé triomphe de l'As & du Roi, il doit servir du 6 & du 9; parce que supposons que votre associé a l'As, le Roi & quatre petits Atouts, connoissant alors qu'il vous reste le Cinq, vous pouvez gagner plusieurs levées.

4.

Votre adversaire à droite joue d'une couleur dont vous avez le Dix & deux petits, le troisieme en main met le Valet; votre associé relève du Roi; quand votre droite en rejoue un petit, mettez le Dix; parce que supposé qu'il ait la Dame, vous conservez l'As à votre associé, s'il l'a. Cette méthode manquera rarement de vous réussir.

5.

Supposons que vous avez le meilleur Atout, que votre adversaire A. n'en a qu'un de reste, & qu'il vous paroît que l'autre adversaire B. a une grande couleur. Dans ce cas, en gardant votre Atout, & laissant faire le sien à A., vous empêchez que B. ne fasse sa grande couleur, au lieu qu'en le faisant tomber, la différence n'eût été que d'une levée, & par cette méthode vous en sauvez probablement trois ou quatre.

6.

Le cas suivant arrive fréquemment.

Supposons que vous ayez deux Atouts de reste, quand votre adversaire n'en a qu'un, & qu'il vous paroisse que votre associé a une grande couleur, triomphez tou-

jours, quand même vos Atouts seroient mauvais, parce qu'en éloignant celui de votre adversaire, la grande couleur de votre associé ne peut plus être fermée.

7.

Supposé que vous avez encore trois Atouts quand personne n'en a plus, & quatre cartes de reste d'une certaine couleur; triomphez, ce qui montre à votre associé, que vous les avez tous, & vous donne une belle probabilité de faire en aller un de vos adversaires d'une des cartes de la couleur qui vous reste; par-là, si on en a déjà joué une fois, quatre & une jettée font cinq, quatre que vous avez font neuf, & quatre dans les trois autres mains; & le pari étant égal, que votre associé en a une meilleure que le dernier en main, il suit que vous avez une probabilité égale de faire trois levées dans cette couleur, ce qui vraisemblablement ne seroit pas arrivé par toute autre méthode.

8.

Supposons que vous avez cinq Atouts & six petites cartes d'une couleur, & que vous avez la main; la meilleure façon de jouer, est de commencer par cette couleur, parce que vous n'avez que peu ou point de cartes dans les deux autres. Votre adversaire probablement triomphera, ce qui fait votre jeu, au lieu qu'il l'auroit détruit en vous forçant, si vous aviez commencé par Atout.

CHAPITRE XIV.

Quelques acquéreurs de ce Traité manuscrit, vendû l'hiver dernier, ayant désiré une plus ample explication sur le jeu des séquences, elles sont exposées de la maniere suivante.

1.

EN Atout, vous devez toujours jouer la plus haute de la séquence, excepté quand vous avez As, Roi & Dame, qu'il faut commencer par la plus basse, pour mettre votre associé au fait de votre jeu.

2.

Dans les autres couleurs si vous avez une séquence de Roi, Dame, Valet & deux petits, que vous soyez fort en Atouts ou non, le jeu est de commencer par le Valet, parce qu'en forçant l'As, vous affranchissez toute la couleur.

3.

Et si vous êtes fort en Atouts, supposons que vous avez une séquence de Dame, Valet, Dix & deux petites cartes d'une couleur, dans ce cas vous venez jouer la plus haute de la séquence, parce que si l'un des deux adversaires coupe de cette couleur au second tour, étant fort en Atouts, vous

faites le reste, en faisant sortir les leurs.

La même méthode peut être suivie, si vous avez une séquence de Valet, Dix, Neuf & deux petites cartes.

4.

Si vous avez une séquence de Roi, Dame, Valet & une petite carte d'une couleur, que vous soyez fort en Atouts ou non, jouez le Roi; & pour les séquences inférieures, jouez toujours la plus forte, quand vous avez quatre cartes.

5.

Mais si vous êtes foible en Atouts, vous devez toujours commencer par la plus basse de la séquence, en cas que vous ayez cinq cartes. En effet supposé que votre associé ail'As de cette couleur, il le met; & qu'elle différence y a-t-il que ce soit lui ou vous qui falliez cette levée, puisque si vous avez l'As, & quatre petites cartes d'une couleur dont vous voulez jouer, si vous êtes foible en Atouts, & que vous jouiez bien, vous commencez par l'As; quand vous êtes fort en Atouts, vous pouvez commencer par les petites cartes de votre couleur, autant qu'il vous plait, mais si vous êtes foible, c'est tout le contraire?

6.

Expliquons ce qu'on entend par être fort ou foible en Atouts.

Si vous avez As, Roi & trois petits Atouts.

Roi, Dame & trois petits Atouts.

Dame, Valet & trois petits Atouts.

Dame Dix & trois petits Atouts.

Valet, Dix & trois petits Atouts.

Dame & quatre petits Atouts.

Dans chacun de ces cas, vous pouvez être appelé fort en Atouts, & conséquemment jouer suivant les regles précédentes; vous êtes moralement assuré d'avoir le commandement en Atouts.

Si vous avez deux ou trois petits Atouts seulement, vous êtes foible en Atouts.

7.

Quelle force en Atouts vous autorise à forcer votre associé dans tous les points de la partie?

As & trois petits.

Roi & trois petits.

Dame & trois petits.

Valet & trois petits.

8.

Si par accident, ou vous, ou vos adversaires avez forcé votre associé, quoique vous soyez foible en Atouts, s'il a la main & ne triomphe pas, forcez-le aussi souvent qu'elle vous vient, à moins que vous n'avez vous-même de bonnes couleurs à jouer.

9

Si vous n'avez que deux ou trois petits Atouts, & que votre droite joue d'une couleur dont vous n'avez pas, coupez, ce qui apprend à votre associé que vous êtes foible en Atouts.

10.

Supposé que vous avez l'As, le Valet & une petite Triomphe, & que votre associé vous fait Atout en ayant le Roi, & trois petits.

Demande. Quel est le mieux joué de mettre l'As ou le Valet ?

Dans le cas où vos deux adversaires auroient chacun trois Atouts, en finissant votre Valet, & jouant ensuite l'As, si la Dame est à droite, vous gagnez une levée; mais si la Dame est à gauche, que vous mettiez l'As, & reveniez du Valet, & qu'il prenne de la Dame, comme il doit le faire, il y a environ deux contre un, qu'un de vos adversaires a le Dix, & vous ne gagnez rien en jouant ainsi.

11.

Si votre associé triomphe ayant l'As d'Atout, & que vous ayez le Roi, le Valet & un petit, vous remplissez l'objet de la règle précédente, en mettant le Valet & revenant du Roi. Vous pouvez employer la même méthode pour les autres couleurs.

12.

Si vous êtes fort en Atouts, & que vous ayez le Roi, la Dame & deux ou trois petites cartes d'une autre couleur, jouez une petite carte; il y a 5 contre 4 que votre associé en a un Honneur, mais si vous êtes foible en Atouts, vous devez commencer par le Roi.

13.

Si votre adverſaire à droite joue d'une couleur dont vous avez le Roi, la Dame & deux ou trois petites cartes, & que vous ſoyez fort en Atouts, ganez; parce qu'il y a un pari égal que votre affilié a une meilleure carte que le troiſieme en main; s'il ne l'a pas, par votre force en Atouts, vous ne devez pas être en peine de faire cette couleur.

14.

Si votre droite joue d'une couleur dont vous avez le Roi, la Dame & une petite carte, que ce ſoit en Atout ou non, mettez la Dame; de même ſi vous avez la Dame, le Valet & une petite carte, mettez le Valet; & ſi vous avez le Valet, le Dix & une petite carte, mettez le Dix; & mettant ainſi la ſeconde meilleure, votre affilié s'attend que vous en avez une autre, ou pluſieurs bonnes, & par le ſecours des calculs inférés dans ce Traité, il eſt en état de juger des probabilités qui ſont pour & contre lui.

15.

Suppoſons que vous avez l'As, le Roi & deux petites cartes d'une couleur, & que vous êtes fort en Atouts; votre adverſaire à droite joue de votre couleur, ganez, parce qu'il y a un pari égal que votre affilié en a une meilleure carte que le troiſieme en main; s'il l'a vous gagnez une levée; ſi non,
votre

votre force en Atouts vous rassure sur le fort de votre Roi & de votre As.

16.

Si vous avez l'As, le Neuf, le Huit & un petit Atout, & que votre associé joue le Dix, ganez; parce que, à moins que les trois Honneurs ne soient après vous, vous êtes sûr de faire deux levées. Faites de même si vous avez le Roi, le Neuf, le Huit & un petit, ou la Dame, le Neuf, le Huit & un petit.

17.

Pour tromper vos adversaires, si la droite commence par une couleur dont vous avez As, Roi & Dame, ou bien As, Roi & Valet, mettez l'As, pour les encourager à en jouer encore. Quoique par là vous trompiez votre associé, vous trompez aussi vos adversaires, ce qui est de la plus grande conséquence dans cette occasion; parce que si vous aviez mis la plus basse de la tierce major, ou le Valet dans l'autre cas, l'adversaire à droite auroit découvert que la force de cette couleur étoit contre lui, & conséquemment en auroit changé.

18.

Supposé que vous avez As, Dix & une petite carte d'une couleur, As, Neuf & une petite carte d'une autre.

Demande. Laquelle doit être jouée de préférence?

Réponse. Celle du Neuf, par la raison

E

qu'il y a un pari égal, que votre associé a une meilleure carte dans cette couleur que le dernier en main. S'il ne l'a pas, supposons alors que votre adverfaire à droite jouie de la couleur dont vous avez l'As, le Dix & un petit, en ayant lui-même le Roi, ou la Dame; dans ce cas il y a un pari égal que votre associé a une meilleure carte que le troisieme en main; si cela arrive, sur le retour de la couleur vous faites la Tenaille, & conséquemment vous avez une belle probabilité de faire trois levées dans cette couleur.

19.

Un cas pour demontrer la Tenaille.

Supposons que A., & B. jouent au Whist à deux mains, que A. a l'As, la Dame, le Dix, le Huit, le Six & le Quatre de tréfle, ce qui fait six levées sûres en cas que B. ait toujours la main; il a les mêmes cartes en Pique, ce qui fait encore six levées sûres, B. ayant la main.

Supposé que B. a le restant de ces deux couleurs; qu'il a les mêmes cartes en cœur, & en carreau, que A. a en tréfle & en pique, & que A. a le restant des Cœurs, & des Carreaux; cela fait aussi douze levées sûres à B., A. ayant toujours la main.

Le cas précédent montre que les deux mains sont parfaitement égales, & par conséquent qu'il soit permis à l'un d'eux, de nommer l'Atout & de jouer, il fait seulement treize levées.

Mais si l'un nomme l'Atout, & que l'autre ait la main; celui qui nomme l'Atout doit en faire quatorze.

Ceux qui voudront atteindre à la perfection, au jeu de Whist, ne doivent pas se contenter de posséder tous les calculs contenus dans ce Traité, & de juger exactement de tous les cas généraux & particuliers, qui y sont renfermés, mais il est encore indispensable qu'ils observent très-exactement toutes les cartes que jettent leurs associés; ou leurs adversaires; & en quel tems; ce n'est qu'en y faisant l'attention la plus suivie, qu'on peut espérer de parvenir au but qu'on se propose.

C H A P I T R E X V.

Addition de quelques cas.

I.

Lors qu'il vous paroît que les adversaires ont encore trois ou quatre triomphes & que ni vous ni votre associé n'en avez point, évitez autant qu'il est possible, de forcer à couper, & à se défaire d'une fausse carte, & cherchez plutôt la couleur de votre associé, si vous n'en avez point vous même; vous empêcherez par-là, que les autres ne fassent leurs Atouts séparément.

E 2

2.

Supposé que A. & B. soient associés contre C. & D., & qu'on ait déjà joué neuf cartes, que huit Triomphes soient tombées, qu'il n'en reste plus qu'une seule à A.; que son associé B. ait l'As & la Dame, & que ses adversaires C. & D. ayent entre eux deux le Roi & le Valet, que A. joue son petit Atout, que C. y mette le Valet, faut-il que B. le prenne de l'As ou de la Dame?

B. doit prendre le Valet avec l'As, parce que D. ayant encore quatre cartes & C. seulement trois, il y a à parier quatre contre trois en faveur de B., que D. a le Roi; il en est de même pour tous les autres cas semblables; si au lieu de quatre cartes D. en a trois & C. deux, la probabilité est de trois à deux; si D. en a deux & C. une, elle est de deux à un, que B. gagnera une levée, en mettant son As. L'usage de cette règle peut être appliqué à toutes les autres couleurs.

3.

Supposons que vous ayez la treizieme Triomphe, & la treizieme carte d'une couleur, avec une fausse, & qu'il ne vous reste plus que trois cartes.

Demande. Laquelle devez vous jouer d'abord?

La fausse; parce que si vous jouiez votre treizieme carte la premiere, vos adversaires sachant que vous avez le dernier Atout,

ne laisseroient point passer la bonne carte que votre associé peut encore avoir dans cette couleur, mais ils mettroient leurs meilleures, & vous joueriez par conséquent dans la proportion de 2 à 1 contre vous.

4.

Supposons que vous ayez l'As, le Roi & trois petits d'une couleur qui n'a pas encore été jouée; & qu'il vous paroisse que votre associé a le dernier Atout, comment faut-il faire pour tirer tout le parti possible de votre jeu? Vous devez commencer par une petite carte de votre couleur, parce que le pari est égal que votre associé en a une meilleure carte que le dernier à jouer; si cela est, & que chacun des joueurs n'ait plus que six cartes en main, il s'enfuivra que vous ferez cinq levées dans cette couleur: au lieu que si vous en jouez d'abord l'As ou le Roi, il y a 2 à 1 à parier que votre associé n'a point la Dame, & par conséquent en jouant l'As & le Roi, il y a 2. contre 1 que vous ne ferez que deux levées dans cette couleur. On se peut servir de cette méthode quand tous les Atouts sont joués, pourvu qu'on ait de bonnes cartes dans d'autres couleurs, pour faire revenir la principale; il faut encore observer qu'en jouant ainsi, vous réduisez à l'égalité, la probabilité qui étoit de 2 à 1 contre vous, & que vous pouvez vous promettre de gagner trois levées.

5.

Si vous desirez que vos adversaires fassent Atout, & que votre associé vous ait invité à jouer dans une couleur dont vous avez l'As, le Valet, le Dix, le Neuf & le Huit, ou le Roi, le Valet, le Dix, le Neuf & le Huit, il faut jouer le Huit dans les deux cas, & vous engagerez probablement l'adversaire à faire Atout, dès qu'il aura gagné cette carte.

6.

Supposé que vous ayez une quatrième major, dans une couleur, avec une ou deux autres cartes, & qu'il soit nécessaire que vous fassiez connoître à votre associé que vous en avez le commandement, jetez votre As sur la première couleur à laquelle vous renoncez, pour dissiper ses doutes, parce que la probabilité est en votre faveur, que vos adversaires n'ont pas plus de trois cartes de la votre. Vous pouvez vous servir de la même méthode, si vous avez une quatrième au Roi, pourvu que l'As soit joué : de même si vous aviez une quatrième à la Dame, dès que l'As & le Roi sont passés, vous pouvez jeter votre Dame; cette conduite met votre associé au fait de votre jeu, & vous pouvez appliquer la même règle à toutes les séquences inférieures, pourvu qu'elles soient affranchies, & devenues Rois.

7.

Les joueurs médiocres croient que rien

n'est mieux joué que de faire Atout de la Dame seconde, quand le Roi retourne à leur gauche, dans l'espérance que leur associé pourra le prendre, si on le met; ils ne réfléchissent pas qu'il y-a 2 contre 1 à parier qu'il n'a pas l'As, & qu'en supposant même qu'il l'eût, c'est risquer deux Honneurs contre un, & par conséquent affoiblir son jeu; il n'y a que la nécessité de faire Atout, qui puissent autoriser une méthode dont le désavantage est évident.

8.

Cas qui arrive très-souvent.

A. & B. sont associés contre C. & D.; tous les Atouts sont sortis, à l'exception d'un seul que C. ou D. doit avoir; A. porte trois ou quatre cartes, Roi d'une couleur dont on a déjà joué, avec l'As, & une petite d'une autre: on demande si A. fera mieux de s'en aller d'une de ses cartes Rois, ou de la petite de la couleur dont il a l'As. Il doit s'en aller de préférence d'une de ses cartes Rois, parce que si son adversaire à droite joue de la couleur de son As, il dépend de lui de ganer, & de risquer à égalité de pari, que son associé B. ait une meilleure carte dans cette couleur, que le troisieme en jeu; si cela est, & que celui-ci ait une carte haute à jouer; ou une dans sa couleur, pour forcer le dernier Atout, l'As qui lui reste, fait entrer les cartes Rois; au lieu que si A. eût jetté la petite de son As, & que

E 4

l'adverfaire à droite eût joué dans cette couleur, il auroit été obligé de le mettre, & auroit par conséquent perdu les levées de ses cartes Rois.

9.

Supposé qu'on ait joué plusieurs cartes, & qu'il soit très-probable que l'adverfaire à droite porte encore trois Triomphes, savoir la meilleure, & deux petites, que vous n'en ayez que deux, & que votre associé n'en ait point; que l'adverfaire à droite joue une treizieme, ou quelque autre carte Roi, vous gagnerez une levée en ganant.

10.

Quand vous voulez faire connoitre votre jeu à votre associé, & que vous avez une quatrieme major en Atout, ou quatre des meilleures Atouts, si vous êtes obligé de couper, faites-le avec l'As, & jouez le Valet, ou prenez avec la meilleure des quatre Triomphes, & joués la plus basse; par-là vous mettez votre associé au fait de votre jeu, & cette découverte peut vous fournir les moyens de faire plusieurs levées. Vous pouvez employer cette règle dans toutes les couleurs.

11.

Quand votre associé vous demande avant le temps, si vous avez huit points, jouez lui Atout, que vous en ayez peu ou beaucoup, que vous soyez fort dans une couleur ou non, puis qu'en vous faisant cette demande,

avant qu'il soit obligé de la faire, il vous marque qu'il est fort en Atouts.

12.

Supposons que votre adverfaire à droite a retourné la Dame de tréfle, & qu'il en joue le Valet, lorsque c'est à lui à jouer; si vous avez l'As, le Dix & un autre tréfle, ou le Roi, le Dix & un petit; devez vous relever? Il faut ganer; parce que le pari est égal, que votre associé a le Roi dans le premier cas, ou l'As dans le second; & si cela est, vous gagnez une levée, ce qui ne seroit pas arrivé, si vous aviez mis l'As, ou le Roi.

13.

Cas où l'on peut faire la vole.

A. & B. sont associés contre C. & D., ce dernier a donné, l'Atout est tréfle; A. porte le Roi, le Valet, le Neuf & le sept d'Atout, une quatrieme major en carreau, une tierce major en cœur, & As & Roi de pique. A. a neuf carreaux, deux piques & deux cœurs, C. cinq Atouts & huit cœurs, & D. l'As, la Dame, le Dix & le Huit d'Atout, & neuf piques.

A. doit jouer Atout; D. prend & joue pique; C. coupe & fait Atout; D. prend & rejoue pique; C. coupe & fait encore Atout; D. prend & fait Atout de l'As, & ayant encore sept piques, fait toutes les levées.

 CHAPITRE XVI.

Continuation.

1.

SI votre associé commence par le Roi d'une couleur, à laquelle vous renoncez, ne coupez pas, & défaites-vous d'une fausse pour laisser circuler sa couleur; mais vous devez couper, si votre adversaire à droite met l'As.

2.

Supposé que votre associé entre en jeu par la Dame d'une couleur, que votre adversaire à droite prenne de l'As, & qu'il en rejoue; si vous n'en avez point, ne coupez pas, & défaites-vous d'une fausse, pour faire passer la couleur de votre associé; mais quand vous jouez pour la levée, vous pouvez couper, sur-tout si vous êtes foible en Atouts.

3.

Supposons que vous avez l'As, le Roi, & une petite carte d'une couleur dont votre adversaire à droite vous joue le Neuf, ou une autre petite carte; que vous portez 4 petits Atouts, & que vous n'avez point d'autre bonne couleur à jouer : prenez de l'As, & jouez le petit; votre adversaire à gauche ne mettra point la Dame, s'il l'a,

dans la crainte que le Roi ne soit après lui. Vous avez la probabilité de faire cette levée, & vous mettez votre associé au fait de votre jeu.

4.

Si votre associé vous oblige à couper dès le commencement du jeu, vous avez lieu de croire qu'il est fort en Atouts, à moins que votre jeu ne soit marqué de 4 ou de 9, vous pouvez par conséquent triompher, si vous êtes vous-même fort en Atouts.

5.

Supposons qu'ayant huit points vous appelez les Honneurs, que votre associé n'en a point, & que vous avez le Roi, la Dame & le Dix d'Atout, ou le Roi, le Valet & le Dix; ou la Dame, le Valet & le Dix; si l'ont joue Atout, mettez toujours le Dix, parce que votre associé fait qu'il vous reste deux Honneurs, & qu'il dirige son jeu en conséquence.

6.

Votre adverfaire à droite appelle les Honneurs ayant huit points, son associé n'en a point, & vous avez le Roi, le Neuf & un petit Atout, ou la Dame, le Neuf & deux petits; si votre associé joue Atout, mettez le Neuf, parce qu'il y a environ 2 contre 1 à parier, que le Dix n'est pas après vous, & que vous jouez votre Neuf à votre avantage.

7.

Si vous jouez d'une couleur dont vous avez l'As, le Roi & deux ou trois autres cartes, que votre associé mette le Valet sur votre As, & que vous n'ayez que deux ou trois petits Atouts, & une carte seule d'une autre couleur; dans cette seule occasion vous devez jouer cette fausse, pour établir la Navette; il en résulte que votre associé peut y avoir une meilleure carte que le dernier en jeu, au lieu que, s'il vous y avoit invité lui même, & que c'eût été sa couleur forte, vos adversaires auroient découvert votre projet, & auroient triomphé, pour vous empêcher de faire vos petits Atouts. Mais en jouant, comme nous avons dit, votre associé sent aisément la raison, pour laquelle vous changez de couleur, & règle son jeu en conséquence.

8.

Supposé que vous ayez l'As & le deux d'Atout, & que vous soyez fort dans les trois autres couleurs; si vous êtes premier, jouez votre As, & ensuite le deux, pour tâcher de donner la Tenaille à votre associé, & pour faire tomber deux Atouts contre un. Quand même le dernier gagneroit cette levée, s'il joue une couleur dont vous portez l'As, le Roi & deux ou trois autres cartes, ganez, parce que le pari est égal que votre associé en a une meilleure que le troisieme; si cela est, il peut faire tomber deux triom-

phes avec une, dès que c'est à vous à jouer; voustâchez de forcer une des deux restantes, au cas qu'on en ait déjà joué deux, & vous avez encore la probabilité que votre associé en a une.

9.

Supposons que vous ayez fix levées, qu'on ait joué dix cartes, & que vous ayez le Roi, le Dix & un petit d'une couleur, dont on n'a pas encore joué, & que personne n'ait plus d'Atouts, ni de carte Roi; quand votre associé entre de cette couleur, vous ne devez pas prendre du Roi, à moins que votre adverfaire à droite n'ait joué une carte si haute, que vous soyez obligé de le mettre; il vaut mieux attendre qu'on en rejoue, pour gagner la levée qui fait une différence de deux points; la même règle doit être observée si l'on n'a joué que neuf cartes, & en général il faut presque toujours se servir de la même méthode; à moins qu'en risquant une levée pour en gagner deux, vous n'avez une probabilité ou de sauver la bredouille, ou de gagner le jeu.

10.

Supposé que A. & B. jouent contre C. & D., & que B. ait les deux derniers Atouts, & la Dame, le Valet & le Neuf d'une autre couleur, dont son associé A. doit jouer, & dont il n'a ni l'As, ni le Roi, ni le Dix.

Demande. Quelle carte B. doit-il jouer pour se procurer une forte probabilité d'y faire une levée?

78. TRAITE' DU JEU

R. Le Neuf, parce qu'il n'y a qu'à raison de cinq à quatre contre lui, que son adversaire à gauche a le Dix, au lieu qu'en jouant la Dame ou le Valet, la probabilité seroit environ de 3 à 1., qu'il eût l'As ou le Roi; & il y a un grand avantage à réduire le pari qui étoit de 3 à 1 contre lui, à celui de 5 à 4.

11.

Varions le cas précédent, & mettons le Roi, le Valet & le Neuf d'une couleur dans la main de B., supposant toujours que A. n'a ni l'As, ni la Dame, ni le Dix; quand il en joue, l'égalité est parfaite, si B. met le Roi, le Valet ou le Neuf.

12.

Supposé que vous ayez l'As, le Roi & trois ou quatre petites cartes d'une couleur dont on n'a pas encore joué, & qu'il vous paroisse que votre associé a le dernier Atout; si vous avez la main, jouez lui une de vos petites cartes, parce que le pari est égal qu'il en a une meilleure que le dernier à jouer; si cela est vous avez la probabilité de faire 5 ou 6 levées dans cette couleur; au lieu qu'en jouant l'As ou le Roi, il y a 2 contre un que votre associé n'a point la Dame, & par conséquent 2 contre 1, que vous ne ferez que deux levées; donc vous risquez d'en perdre 3 ou 4 de la donne, pour en gagner une.

13.

Supposé que votre associé entre en jeu par une couleur dont il a l'As, la Dame, le Valet & plusieurs autres, qu'il commence par l'As, & qu'il continue avec la Dame: si vous en avez le Roi & deux petits, prenez du Roi; & supposé que vous soyez fort en Atouts, en faisant tomber ceux des adversaires, & en ayant une petite carte de la couleur forte de votre associé, vous la faites revenir, & vous gagnez plusieurs levées.

C H A P I T R E X V I I .

Resumé des Règles principales & essentielles du jeu de Whist par Demandes, & par Réponses.

I.

D. **C**OMment faut-il faire Atout pour en tirer tout l'avantage possible?

R. Parcourez le Traité du Whist Chapitre I. cas 2 & suivant, & Chap. II.

2.

D. Comment faut-il jouer les séquences en Atouts?

R. Il faut commencer par la plus haute carte.

3.

D. Comment faut-il jouer les séquences, quant elles ne sont point en Atouts?

R. Si elles font composées de 5 cartes, il faut commencer par la plus basse & par la plus haute, si elles ne font que de 3 ou de 4.

4.

D. Pourquoi donne-t-on la préférence aux couleurs dans lesquelles on porte des séquences ?

R. Parce qu'elles sont les meilleures qu'on puisse jouer, & qu'elles procurent la Tenaille dans d'autres.

5.

D. Quand faut-il tâcher de faire d'abord des levées ?

R. Lors qu'on est foible en Atouts.

6.

D. Quand faut-il ne pas faire d'abord des levées ?

R. Lors qu'on est fort en Atouts.

7.

D. Quand faut-il jouer une couleur dont on a l'As ?

R. Lors qu'on a trois cartes de cette couleur, à l'exception cependant des Triomphes.

8.

D. Quels sont les cas, où il ne faut point jouer une couleur dont on a l'As ?

R. Il ne faut point la jouer, quand on a quatre ou plusieurs cartes d'une autre couleur, parce que l'As vient à l'aide de cette couleur forte dans le besoin, & vous la fait faire dès que les Atouts sont tombés.

9.

9.

D. Quand on tourne une carte de conséquence, soit à droite, soit à gauche, comment faut-il jouer ?

R. Voyez Chap. XI. cas 1, Chap. XII. cas 1.

10.

D. Pourquoi faut-il que vous jouiez toujours suivant les points que vous avez marqués ou en vous réglant sur ceux de vos adversaires ?

R. Voyez Chap. I. cas 6, & les rapports qu'il faut examiner.

11.

D. Comment peut-on savoir que son associé n'a plus de la couleur dont on joue ?

R. Voyez Chap. IV. cas 1 2 & 3.

12.

D. Raisons pour mettre le Roi, la Dame, le Dix, & pour ne les pas mettre, quand on est second à jouer.

R. Voyez Chap. X. cas 1 2 & 3.

13.

D. Pourquoi faut-il jouer la Dame, le Valet, ou le Dix d'une couleur, quand on en joue pour la seconde fois, & qu'on ne les a que troisieme ?

R. Voyez Chap. XIII. cas 4.

14.

D. Quand faut-il surcouper, ou ne point surcouper votre adversaire ?

R. Il faut le surcouper quand on est

F

foible en Atouts; mais si l'on y est fort, il faut s'en aller d'une fausse.

15.

D. Raisons pour ne se point défaire des meilleures cartes de la couleur forte des adversaires.

R. Voyez Chap. XIII. cas 1.

16.

D. Si votre adversaire à droite entre par une couleur dont vous avez l'As, le Roi, la Dame, pourquoi faut il mettre l'As plutôt que la Dame?

R. Parce que dans ce cas il est plus important de tromper l'adversaire, qu'il n'est dangereux de tromper l'associé.

17.

D. Quand faut-il déclarer ou non votre couleur forte?

R. Vous devez la déclarer, quand vous n'avez qu'une seule bonne carte d'une couleur, & que vous faites Atout pour la faire passer; mais il n'est pas nécessaire de la découvrir, quand vous êtes également fort dans toutes.

18.

D. Pourquoi jouez-vous le Dix d'Atout, si l'As retourne à votre droite, & que vous n'en ayez que le Dix & le Neuf?

R. Voyez Chapitre XI. cas 1.

19.

D. Pourquoi jouez vous plutôt de la couleur dont vous avez le Roi, que de celle

dont vous avez la Dame, toutes les deux étant composées du même nombre de cartes?

R. Parce qu'il y a 2 à 1 que l'adverfaire à gauche n'a point l'As, & 5 à 4 qu'il a l'As ou le Roi, & par conséquent on risque de perdre la Dame, en jouant de cette couleur.

20.

D. Pourquoi jouez-vous de préférence d'une couleur dont vous avez la Dame plutôt que de celle dont vous avez le Valet?

R. Le cas 19. y répond.

21.

D. Quand vous portez les quatre meilleures cartes d'une couleur, pourquoi jetez-vous la meilleure?

R. Pour faire connoître la situation du jeu à l'associé.

22.

D. Comment pouvez-vous tirer le meilleur parti possible de la couleur forte de votre associé?

R. Le Chap. VI. en fournit six exemples.

23.

D. Si la Dame retourne à votre droite, & que vous ayez l'As, le Dix & une Triomphe, ou le Roi, le Dix & un Atout, comment faut-il jouer si l'adverfaire à droite entre par le Valet?

R. Il faut ganer; parce qu'il y a un pari égal que vous gagnez cette levée, & que

vous ne pouvez pas perdre à cette maniere de jouer.

24.

D. Supposé qu'on ait joué quatre cartes, qu'on ait fait deux toûrs d'Atout, que le Roi & le Valet soient entre vos adverfaires, que vous portiez l'As & la Dame, que votre associé triomphe du Huit, & que votre adverfaire à droite mette le Valet, on demande si vous devez prendre de l'As, ou de la Dame?

R. Prenez de l'As, parce qu'il y a 9 contre 8 à parier que votre adverfaire à gauche a le Roi; & si l'on avoit joué onze cartes, il y auroit 2 contre 1 à parier qu'il l'a & que vous le prendrez. On peut appliquer cette méthode à toutes les autres couleurs dans des cas semblables.

E X E M P L E.

Supposons qu'il ne vous reste plus que deux cartes d'une couleur, favoir la Dame & le Dix, & que vos adverfaires en aient le Valet & le Neuf, & que quand votre associé joue de cette couleur, l'adverfaire à droite mette le Neuf, & qu'il ne lui reste plus qu'une seule carte : l'on demande si vous devez prendre de la Dame ou du Dix?

R. Prenez de la Dame, parce qu'il y a 2 contre 1 que l'adverfaire à gauche porte le Valet; vous devez au reste vous confor-

mer à cette règle dans tous les cas de cette nature.

25.

D. Je voudrois favoir quelle est la probabilité que celui qui donne, porte quatre Triomphes ou plus.

R. Il y a 232, contre 163, ou environ une guinée contre quatorze schelings, onze sols & presque un liard, qu'il porte quatre Triomphes & plus.

CHAPITRE XVIII.

ET DERNIER.

Mémoire artificielle, ou Méthode aisée pour aider la mémoire de ceux qui jouent au Whist.

1.

PLacez toutes les cartes de chaque couleur dans votre main, de manière que la moindre soit à votre gauche, & la meilleure à votre droite; mettez les Atouts dans le même ordre, toujours à la gauche des autres couleurs.

2.

Si dans le cours du jeu vous trouvez que vous avez la meilleure carte restante de quelque couleur, mettez-la à la gauche des Atouts,

E 2

3.

Mais si vous avez à vous rappeler la seconde meilleure, mettez-la à la droite des Atouts.

4.

Pour la troisieme meilleure carte, placez une petite carte de cette couleur entre cette troisieme, & la droite des Atouts.

5.

Pour vous souvenir de la premiere jouée de votre associé, placez une petite carte de cette couleur au milieu de vos Atouts, & si vous n'en avez qu'un, à la gauche de celui-là.

6.

Quand vous donnez, mettez la retourne à la droite de tous vos Atouts, & ne vous défaites de celui-là, que le plus tard que vous pouvez, pour que votre associé sache que vous l'avez encore, & joue en conséquence.

7.

Pour savoir sur quelle couleur vos adversaires ont renoncé.

Que vos cartes soient divisées en deux parties, deux couleurs à droite, & deux couleurs à gauche. Supposé que deux sur la droite représentent vos deux adversaires, de la maniere qu'ils sont placés à votre droite, & à votre gauche.

Quand vous supçonnez qu'un deux à renoncé sur une couleur, mettez une petite

carte de cette couleur, parmi celles qui le représentent. Par-là vous savez non seulement qu'il y a eû une renonce, mais encore qui l'a faite, & en quelle couleur ?

Si la couleur qui représente l'adversaire qui renonce, est par hazard celle dans laquelle il a renoncé, changez-la pour une autre, & mettez de même une petite carte de la couleur où il renonce dans le milieu de la nouvelle couleur ; mais si vous n'avez point de carte de la couleur de la renonce, retournez une carte de quelque autre ; (mais jamais un carreau) & placez-la de même.

8.

Comme vous avez une méthode de vous rappeler la première jouée de votre associé, vous pourrez aussi vous souvenir de celle de chacun de vos adversaires ; en mettant la couleur qu'ils ont choisie, à la place qui les représente, à votre droite, & à votre gauche ; & si vous avez déjà d'autres couleurs placées pour les représenter, changez-les pour celles où chacun d'eux a fait sa première jouée.

La méthode précédente doit être employée, lorsque vous jugez qu'il est plus nécessaire de vous rappeler la première jouée de vos adversaires, que de découvrir une renonce.



EXTRAIT

DE L'AVANT-COUREUR

FEUILLE HEBDOMADAIRE DE PARIS,
En date du 29 Juillet 1765, N°. 30 page 467.

NOUVEAUTÉS.

Si le goût, que la Nation Françoisé témoigne pour le changement, est pardonnable; c'est assurément, lorsqu'il ne s'agit que d'amusement & de jeu: les choses de ce genre perdent beaucoup en vieillissant. Au Whist vient de succéder l'Anti-Whist ou le Francion, dont voici les règles.

IL se joue à 3, à 4 ou à 5; à 3 on prend un jeu de Piquet, à 4 un jeu de Quadrille, à 5 un jeu entier. Le nombre de 9 est celui qui gouverne le jeu, chacun prend une boîte & 9 Jettons qui font la valeur de la Fiche; on donne 9 Cartes; celui qui fait, met 9 Jettons pour Poulan, il y a 9 mains, chaque main prend une Jetton, & celui qui a le plus de mains gagne un point sur la partie qui est ordinairement de 6 points; chacun marque ses Points devant soi avec ses fiches, & celui qui parvient le plutôt au fixieme point, se fait payer autant de fiches qu'il

manque des Points aux autres sur les fix; en observant que celui qui n'a fait aucun point, paye double & donne douze fiches.

Après avoir donné 9 cartes à chacun, on retourne la premiere Carte du Talon qui fait l'Atout. Les Cartes ont la même valeur qu'au Piquet, exceté l'As de Cœur qu'on nomme le Welche, & qui surcoupe tous les Atouts en quelque couleur qu'il soient, excepté le Roi d'Atout qui surcoupe même le Welche; le Welche va à toute couleur, & on peut renoncer pour le placer, & celui qui le place, reçoit 4 Jettons de chacun des Joueurs; mais lorsque, le Welche est surcoupé par le Roi d'Atout, il en paye 4 à chacun, le Welche placé pour Cœur ne reçoit que moitié, lorsque le Cœur n'est pas Atout. Si le Welche est la Carre de retourne, on le paye 4 Jettons à celui qui fait, s'il reste au Talon, il est payé double le coup suivant.

Celui qui fait le moins de mains, fait la bête; lorsque deux Joueurs sont à main égale, la primauté l'emporte: voilà les regles de ce jeu qui demande de la combinaison & est assez varié; il tient de la Comete & du Quadrille.

F I N.



T A B L E

Des principaux Articles du Traité DU JEU DE WHIST.

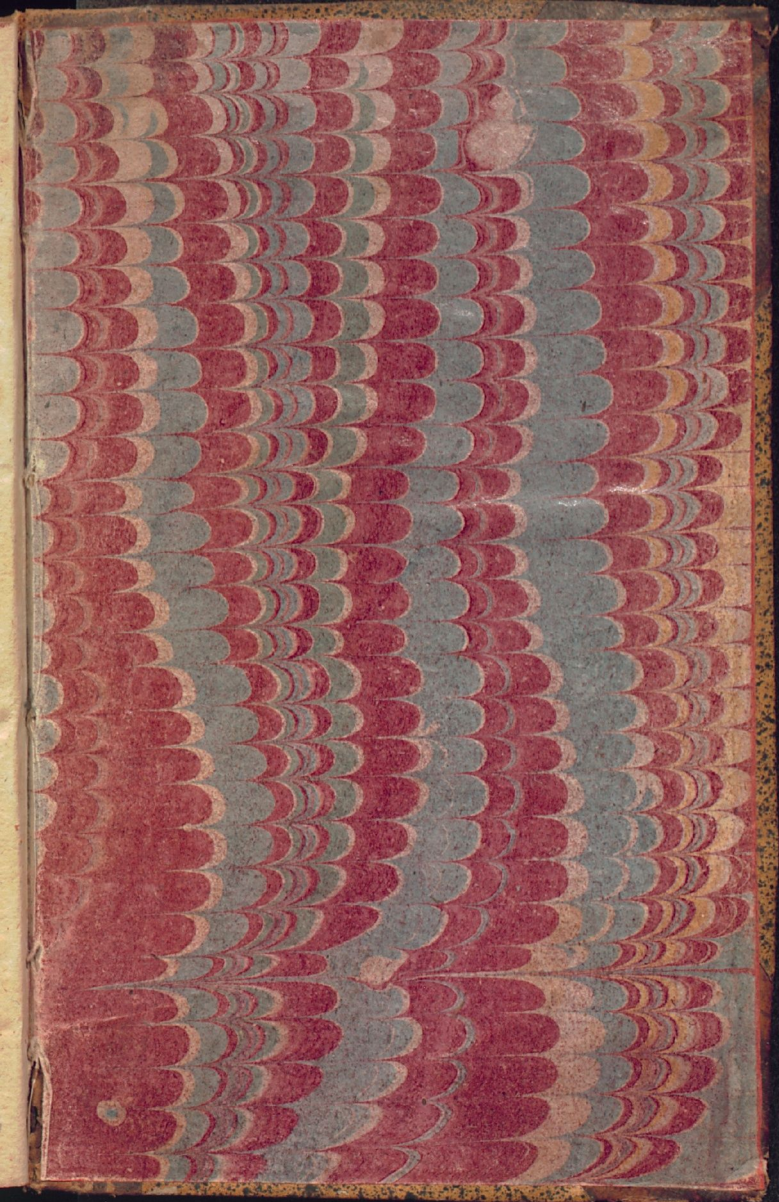
<i>A</i> vant-propos, ou idée générale du jeu de <i>Whist</i> ,	page 3
Explication de quelques termes ou mots techni- ques employés dans ce Traité à l'usage des Commencans.	4
Nécessité de parcourir les Calculs, & de se rap- peller ceux qui sont marqués N B.	9
Calculs, qui dirigent avec une certitude morale, sur la maniere de bien jouer chaque main, ou jeu, en montrant les prodabilités qu'il y a que votre associé ait une, deux, ou trois cer- taines cartes.	10
Explication, & application des Calculs.	11
Calculs pour parier votre argent au <i>Whist</i> .	14
Loix du jeu de <i>Whist</i> .	16
CHAP. I. Quelques Regles générales, que les Commencans doivent observer.	22
CHAP. II. Quelques Regles particulieres qu'il faut observer.	30
CHAP. III. Jeux particuliers, & la maniere dont ils doivent être joués, lorsqu'un Com- mençant a fait quelques progrès.	31
CHAP. IV. Jeux qui doivent être joués avec	

- de certaines observations, par lesquelles vous êtes assuré que votre associé n'a plus d'une couleur jouée par lui, ou par vous.* 36
- CHAP. V.** *Jeux particuliers, qui montrent à la fois la maniere de tromper, & de gêner l'adversaire, & de faire connoître son jeu à l'associé.* 38
- CHAP. VI.** *Jeux particuliers à jouer, par lesquels vous ne risquez qu'une levée pour en gagner trois.* 39
- CHAP. VII.** *Jeux particuliers pour les cas où votre adversaire retourne un Honneur sur votre droite, avec des instructions sur la maniere de jouer, quand il retourne un Honneur à votre gauche.* 42
- CHAP. VIII.** *Un cas qui prouve le danger qu'il y a à forcer votre associé.* 43
- Un cas qui prouve l'avantage de la Navette.* 44
- CHAP. IX.** *Addition promise contenant différents cas avec des calculs pour démontrer en quelles occasions il convient, lorsqu'on est second à jouer, de mettre le Roi, la Dame, le Valet, ou le Dix avec une petite carte d'une couleur quelconque.* 45
- CHAP. X.** *Quelques instructions pour mettre le Roi, la Dame, le Valet, ou le Dix de quelque couleur, lorsqu'on est second à jouer.* 47
- CHAP. XI.** *Quelques instructions sur la maniere de jouer quand il retourne un As, un Roi, ou une Dame à votre droite, &c.* 51
- CHAP. XII.** *Concernant le Dix, ou le Neuf tournant à votre droite.* 54

CHAP. XIII. Précautions pour ne pas se départir du commandement des grandes couleurs des adversaires	56
CHAP. XIV. Explication sur le jeu des séquences.	60
CHAP. XV. Addition de quelques cas.	67
CHAP. XVI. Continuation.	74
CHAP. XVII. Résumé des Regles principales & essentielles du jeu de Whist, &c.	79
CHAP. XVIII. Mémoire artificielle du Jeu de Whist.	85

Fin de la Table.

AB 39 $\frac{14}{14,27}$



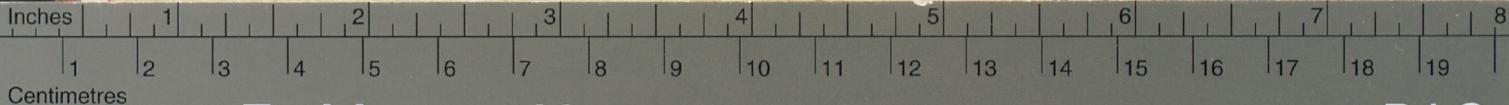


TRAITÉ
DU JEU
DE WHIST,

Traduit de l'Anglois

D'EDMOND HOYLE.

NOUVELLE ÉDITION AUGMENTÉE.



Farbkarte #13

B.I.G.

Blue Cyan Green Yellow Red Magenta White 3/Color Black

