

X.

JEU DU BACCARA.

Le *Baccara* étant devenu à la mode dans plusieurs salons parlementaires, nous ne pouvons nous dispenser d'en faire connaître les règles.

Il y a, à ce jeu, un *banquier* et des *pontes*.

Le *banquier* prend deux jeux de cartes entiers, les fait passer aux *pontes* pour qu'ils les mêlent; il les reprend ensuite, les bat de nouveau, et les fait couper par un des *pontes* ou par une des personnes composant la galerie.

Le *banquier* a la faculté de brûler, avant de commencer, le nombre de cartes qu'il désire; mais il doit prévenir la galerie de son intention, avant de donner à couper.

Les *pontes* sont divisés par deux compartiments, l'un à droite, l'autre à gauche du *banquier*.

Chacun des *pontes* pose devant lui la somme qu'il veut engager sur l'un ou l'autre de ces compartiments; le *banquier* double provisoirement chacune de ces mises, sauf à savoir quel

est celui qui, plus tard, en retirera la totalité.

Cette première opération terminée, le banquier distribue les cartes une par une, de la manière suivante :

1° Une carte pour la droite, une pour la gauche, une pour lui-même.

2° Une autre carte pour la droite, une pour la gauche, une pour lui-même.

Au *Baccara*, les points de 9, 19, 29, sont les meilleurs ; viennent après, ceux de 8, 18, 28, 7, 17, 27, etc. Ainsi les nombres qui se rapprochent le plus de 9, 19, 29, c'est-à-dire des points qui ont pour final 9, gagnent sur ceux qui sont au-dessous.

La valeur des cartes se compte par le nombre des points qu'elles expriment. Les figures comptent pour dix.

Celui des joueurs, ponte ou banquier, qui, dans les deux premières cartes, se trouve avoir d'emblée 9 ou 19, 8 ou 18, abat tout de suite son jeu.

Si le banquier a 9 ou 19, et que les pontes n'aient pas un point semblable, il ramasse l'argent qui était engagé.

Le coup serait comme non avenue à l'égard du ponte qui produirait un point égal.

Si le banquier n'avait d'emblée que 8-18, que l'un des pontes eût 9-19, et l'autre un point au-dessous de la finale 8, le banquier paierait le premier ponte, et ramasserait l'argent du second.

Les points de 10, 20, 30, se nomment *Baccara*.

Si nul des joueurs, banquier ou ponte, n'a l'un des points 8 ou 9, le banquier demande au ponte de droite s'il veut une troisième carte.

On n'en donne jamais une quatrième au même joueur.

Le banquier fait la même question au ponte de gauche, et lui donne une troisième carte si ce dernier le désire.

Il en prend ensuite une pour lui-même, s'il le juge à propos : c'est ce qu'on appelle *tirer* ; ou bien il se *contente* du point qu'il a.

Dès que le banquier a tiré, ou qu'il a déclaré qu'il est *content*, chacun abat son jeu.

Alors, le banquier ou celui des pontes dont le point se rapproche le plus de 9, gagne sur l'adversaire dont le point s'en éloigne.

Par exemple, si le banquier se trouve avoir 6, l'un des pontes 5, l'autre 7, le banquier ga-

gne sur le premier pont, et perd avec le second.

Si l'un et l'autre pont avaient 8 et 7, le banquier n'ayant que 6, payerait tout le monde; mais s'ils n'avaient que 5, le banquier retirerait la totalité de l'argent engagé sur l'un et l'autre tableau.

Si les ponts avaient 6, ils égaliseraient avec le banquier, en supposant toujours que celui-ci n'eût que ce point.

MARCHE DU JEU.

Toutes les fois que le pont n'a que 4 ou un point au-dessous, il demande une carte au banquier. Dans les autres cas, il doit être *content*.

Ce n'est donc que par exception qu'il en prend ayant déjà 5, ou qu'il en refuse n'ayant que 4.

Le banquier, au contraire, se dirige d'après la conduite du pont.

Avant d'entrer dans quelques détails à cet égard, nous allons donner le tableau des diverses combinaisons que peuvent offrir les deux jeux de cartes, si on les considère comme distribuées de deux en deux.

Ces 104 cartes offrent 5356 combinaisons;

SAVOIR :

Le point de <i>onze</i> , par As et 19, Roi, Dame ou Valet, peut se					
faire de.....				256 manières.	} 512
par 2 et 9, R., D. ou V....				64	
3 8 —				64	
4 7 —				64	
5 6 —				64	
Le point de <i>douze</i> ,					} 504
par 2 et 10, R., D. ou V....				256 manières.	
3 9 —				64	
4 8 —				64	
5 7 —				64	
6 6 —				28	
Le point de 2, par 1 et 1.....					28
Le point de <i>treize</i> ,					} 512
par 3 et 10, R., D. ou V....				256 manières.	
4 9 —				64	
5 8 —				64	
6 7 —				64	
Le point de 3, par 1 et 2.....					64
Le point de <i>quatorze</i> ,					} 504
par 4 et 10, R., D. ou V....				256 manières.	
5 9 —				64	
6 8 —				64	
7 7 —				28	
Le point de 4 par 1 et 3.....					64
— 2 2.....				28	
Le point de <i>quinze</i> ,					} 512
par 5 et 10, R., D. ou V....				256 manières.	
6 9 —				64	
7 8 —				64	
Le point de 5 par 1 et 4.....					64
— 2 3.....				64	

Le point de <i>seize</i> ,							
par 6 et 10, R., D. ou V....			256 manières.	}	504		
9 7 —			64				
8 8 —			28				
Le point de 6 par 1 et 5.....			64				
— 2 4.....			64	}	512		
— 3 3.....			28				
Le point de <i>dix-sept</i> ,							
par 7 et 10, R., D. ou V....			256 manières.	}	512		
8 9 —			64				
Le point de 7 par 1 et 6.....			64				
— 2 5.....			64				
— 3 4.....			64	}	504		
Le point de <i>dix-huit</i> ,							
par 8 et 10, R., D. ou V....			256 manières.				
9 9 —			28				
Le point de 8 par 1 et 7.....			64	}	512		
— 2 6.....			64				
— 3 5.....			64				
— 4 4.....			28				
Le point de <i>dix-neuf</i> ,							
par 9 et 10, R., D. ou V....			256 manières.	}	512		
Le point de 9 par 1 et 8.....			64				
— 2 7.....			64				
— 3 6.....			64				
— 4 5.....			64	}	780		
Le point de <i>vingt</i> ,							
par les 10, R., D. ou V.....			496 manières.				
Le point de 10 par 1 et 9.....			64				
— 2 8.....			64				
— 3 7.....			64				
— 4 6.....			64				
— 5 5.....			28				

CHANCES DU JEU.

Il suit de ces calculs, que la proportion de probabilités entre *Baccara* et une autre chance déterminée, 11 par exemple, est comme 780 à 512;

Cela posé, observons que :

1° Lorsque le ponte ne demande point de carte, le banquier doit s'en tirer une, quand bien même il aurait *cing* : car il est probable que le ponte a tout au moins un point semblable.

2° Si le ponte demandant carte, reçoit une figure ou un dix, le banquier se contentera de 3, parce que le ponte ayant tiré à *Baccara* à 1 ou 2, a perdu; qu'il n'a gagné que dans l'hypothèse où il aurait tiré à 4. Il égalise seulement, s'il a tiré sur le point de 3.

Le banquier a donc :

3 chances pour gagner ;

1 pour égaliser ;

1 pour perdre.

3° Si le ponte demandant carte a reçu un as, le banquier se contentera du point de 4;

Car le ponte ayant tiré à Baccara à 1 ou à 2, perd contre ce point de 4.

Il y aura égalité si le ponte a tiré sur 3.

Ce ne serait donc qu'en ayant tiré sur 4, que le ponte aurait l'avantage.

Le banquier a donc :

3 chances pour gagner ;

1 chance pour égaliser ;

1 chance pour perdre.

4° Si le ponte demandant carte reçoit un 2, le banquier, partant du raisonnement ci-dessus, se contentera du point de 5 ;

Car il a également :

3 chances pour gagner ;

1 chance pour égaliser ;

1 seule pour perdre.

Dans les quatre positions où nous venons de placer le banquier, nous n'avons compté *Baccara* que comme chance ordinaire, tandis qu'il doit être tout au moins compté comme chance et demie.

5° Si le ponte, en allant aux cartes, a reçu un 3, le banquier doit se contenter s'il a 5, quoi-

qu'ici il y ait à peu près autant de probabilités de perte que de gain ;

Car si le banquier vient à tirer une carte, il est à craindre qu'elle ne diminue le point qu'il a déjà, plutôt que de l'augmenter.

En effet :

Les seuls points de 1, 2, 3, 4, lui seront favorables ; un dix ou une figure ne changera rien à son point primitif.

Et 5, 6, 7, 8 et 9 diminueront les chances de succès.

Il doit donc se contenter à 5, puisqu'en outre de l'égalité des chances, il y a toujours la probabilité, ainsi que le tableau ci-dessus le démontre, que le ponté a plutôt tiré sur Baccara que sur un autre point déterminé.

6° Lorsqu'on donne au ponté le point de 4, le banquier doit tirer pour lui-même une carte, quoiqu'il ait déjà le point de cinq ;

Car il ne pourrait gagner avec ce point de cinq, qu'autant que le ponté eût demandé carte sur *Baccara*, puisque avec *un* il y aurait égalité, et qu'il y a perte pour le banquier dans les trois autres hypothèses.

7° Si le ponté a reçu un cinq, le banquier, pour les mêmes motifs, ne peut point non plus

se contenter à cinq ; il y en a même qui ne se contentent pas à six. Cependant il est plus probable que la carte que l'on va tirer diminuera plutôt le point primitif qu'elle ne l'augmentera.

Alors il faut s'en tenir au point de six.

8° Lorsqu'on donne au ponté le point de six, le banquier doit tirer, quoique possédant aussi le même point, car il ne lui reste qu'une chance pour gagner, une pour égaliser, et toutes les autres le font perdre ;

En effet,

Le ponté a tiré ou sur Baccara ou sur 1, 2, 3 ou 4.

Dans la première hypothèse, il y a égalité ;

Dans la seconde, la troisième et la quatrième, il y a perte ;

La cinquième hypothèse seulement ferait gagner le banquier.

En allant aux cartes, vous en avez plus qui feront descendre votre point, que de celles qui le feront monter ; car,

1, 2 et 3 vous seront seuls favorables ;

4, 5, 6, 7, 8 et 9 vous seront contraires.

Mais dix, roi, dame et valet vous conserveront le point primitif.

D'ailleurs, cette crainte de descendre ne peut

vous affecter que dans le seul cas où le ponté aurait tiré sur Baccara : car s'il lui reste 7, 8 ou 9, que vous importe de descendre ou de demeurer stationnaire? Perdez-vous moins avec 6 qu'avec 5? et si le ponté a tiré sur 4 et qu'il se trouve par conséquent *Baccara*, gagnerez-vous davantage en conservant votre *six*, que s'il vous restait *un* seulement?

Nous voyons donc que le banquier qui donne un *six* n'a qu'une chance de gain, une d'égalité et trois de perte.

En allant aux cartes, il y en a

3..... pour monter;

4..... pour égaliser;

6..... pour descendre.

Mais de ces six chances qui feront descendre, une seule vous donnerait Baccara. Ainsi, la chance de gain que vous aviez en vous contentant à six, n'est guère compromise si vous tirez, puisqu'il y a 12 à parier contre 1 que vous ne ferez point *Baccara*. On doit donc tirer sur *six*.

10° Lorsque le ponté reçoit le point de *sept*, le banquier tire sur celui de *cinq* : car, en se contentant de ce dernier point, il ne pourrait

gagner qu'autant que le ponte aurait tiré sur 3 ou sur 4.

Il y a même des banquiers qui tirent, quoique possédant déjà le point de six.

Ils calculent que si le ponte a tiré sur *Baccara*, 1 ou 2, ils ont perdu.

Comptant alors le point de *Baccara* pour 2, ils considèrent, en demeurant à 6, qu'ils ont 5 chances contraires sur 2 favorables.

Il est vrai que le banquier a peu d'espoir, en tirant, de voir augmenter son point primitif; mais ici, comme dans le coup précédent, si ce point primitif le fait gagner, ceux de 3 et de 2 le feront gagner aussi bien.

11° Enfin lorsque le banquier donne au ponte un huit ou un neuf, il doit lui-même se contenter du point de *cinq*.

En effet, le ponte, en recevant un huit, se trouve avoir en main 8 ou 9, selon qu'il a tiré sur *Baccara* ou sur *un*. Mais il a pu tirer également sur 2, sur 3, ou sur 4, et dans ce cas il aurait 10, 11 ou 12. Il y a donc, avec le point de *cinq*, plus de probabilités de succès que de chances de perte.

Le même raisonnement s'appliquera mieux encore à l'hypothèse où le ponte aurait reçu un

neuf; car alors celui-ci n'a qu'une chance favorable (celle de Baccara, il est vrai) contre quatre chances contraires.

D'ailleurs, dans ces deux hypothèses, vous devez supposer ou que le ponté possède un très-bon point (8 ou 9), que vous devez peu espérer d'atteindre, ou bien il en a un très-inférieur.

Ainsi vous devez non-seulement vous contenter à 5, mais nous vous conseillerions même de vous en tenir à 4.

Nous avons jusqu'à présent raisonné comme si le banquier n'avait à faire qu'à un seul ponté; mais les règles que nous venons de donner reçoivent des modifications lorsqu'il y a deux tableaux.

Par exemple :

Supposons que le ponté de droite ait reçu un *dix* ou une *figure* ;

Que le ponté de gauche ait reçu un *six*,

Et que le banquier ait *cinq* :

D'après ce que nous avons dit en commençant, il est probable que le banquier gagnera le ponté de droite, mais qu'il perdra avec celui de gauche.

La quotité de la somme placée sur chacun des

tableaux, influera dès lors sur la détermination du banquier.

Car si la somme placée sur le côté gauche était la plus forte, il ne devrait point hésiter à tirer. Mais si le tableau de droite est plus chargé que l'autre, il faut se contenter du point de cinq, quoiqu'on ait la presque certitude de perdre à gauche.

De même, nous supposons les deux tableaux également chargés.

On a donné 1 ou 2 à droite, et 6 à gauche.

Le banquier a 6.

Ici, malgré ce qui a été dit plus haut, le banquier ne doit point tirer, parce qu'il ne doit pas, en ce moment, considérer le côté gauche, mais bien ne pas compromettre sa position envers le côté droit, où il a nécessairement gagné. On voit, d'après ces seuls exemples, qu'on ne peut tracer au banquier une marche fixe et constante; mais, au moyen des règles ci-dessus, il balancera la somme des probabilités que lui présente chaque tableau; il les comparera ensuite avec la somme engagée sur chacun de ces tableaux, et, par le raisonnement, il prendra une décision sur chacun des coups qui peuvent se présenter au *Baccara*.