



## **LES 10 COMMANDEMENTS**

**1° UNE PARTIE SE JOUE CONTRE UN ADVERSAIRE ENERVANT, AVEC DES FAUTES D'ARBITRAGE ET DES FILETS / COINS DE TABLE.**

**2° VOS MALHEURS A LA TABLE N'INTERESSENT PERSONNE.  
NE CHERCHEZ PAS A METTRE LES SPECTATEURS DANS VOTRE JEU.  
ILS NE COMPATISSENT NULLEMENT A VOS INFORTUNES ET SE MOQUENT DE VOUS SI VOUS NE FAITES POINT BONNE FIGURE DANS L'ADVERSITE.**

**3° UN JOUEUR PLEURNICHANT ET INVOQUANT 1000 PRETEXTES EST INCAPABLE DE GAGNER UNE GRANDE PARTIE.**

**4° LE SECOURS DE VOS PARENTS OU DE VOTRE MARRAINE AUX ENVIRONS DE LA TABLE NE FERA PAS DE VOUS UN GRAND CHAMPION.**

**5° UN JOUEUR DE DOUBLE DESAGREABLE POUR SON PARTENAIRE EST UN MAUVAIS JOUEUR.  
APPRENEZ A DOMINER MORALEMENT VOS ADVERSAIRES ET A NE PAS BRISER LES NERFS DE VOTRE PARTENAIRE.**

**6° JOUEZ GAIEMENT MAIS VOLONTAIREMENT, SANS MARMONNER.  
OUBLIEZ LE PASSE.  
SI MALADROIT QUE VOUS AYEZ ETE, LE POINT PERDU L'EST POUR L'ETERNITE.  
NE LUI FAITES PAS L'HONNEUR D'EN PERDRE ENCORE 10 ET LE MATCH EN SA MEMOIRE.**

**7° LES SPECTATEURS, S'IL Y EN A, VIENNENT VOIR VOTRE « JEU ».  
POUR VOIR DES ACTEURS ILS VONT AU THEATRE OÙ ILS EN TROUVENT DE BIEN MEILLEURS.  
LES PETITES SIMAGREES NE TROMPENT PERSONNE.  
SI VOUS VOULEZ ETRE REMARQUE, SOYEZ SIMPLE.**

**8° APRES UNE PARTIE ET QUELLE QUE SOIT SON ISSUE, SOYEZ PRUDENT DANS VOS COMMENTAIRES.  
SI VOUS VOUS SENTEZ ENERVE, NE VOUS PERMETTEZ QUE QUELQUES LIEUX COMMUNS DE PURE POLITESSE.**

**9° LA CLASSE CONSISTE EN 20 % DE DONS ET 80 % DE TRANSPARATION.**

**10° UN BON JOUEUR EST CELUI QUI PARVIENT A GAGNER LES JOURS OÙ IL JOUE « MAL ».**