

LA  
MAISON  
DES IEUX  
ACADEMIQUES.

CONTENANT  
VN RECVEIL GENERAL  
de tous les Jeux diuertissans  
pour se réjouir & passer le  
temps agreablement.

*Et augmentée de la Lotterie Plaisante.*



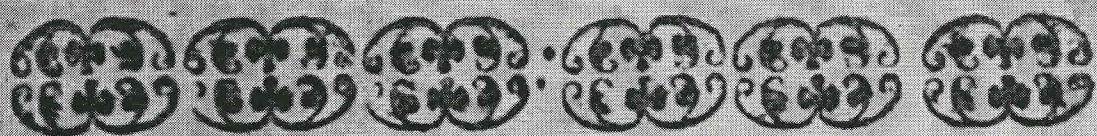
A PARIS,  
Chez ESTIENNE LOYSON, au Palais,  
à l'entrée de la Galerie des Prisonniers,  
au Nom de IESVS.

---

M. DC. LXVIII.  
AVEC PRIVILEGE DV ROY.

Wb 1661634





## TABLE DE LA MAISON *des Jeux Academiques.*

|                                                                                                            |        |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|
| <b>L</b> E Ieu du Piquet,                                                                                  | page 1 |
| <b>L</b> e Ieu du Hoc,                                                                                     | 25     |
| Ieu de Cartes de la Guerre,                                                                                | 30     |
| Ieu de Cartes des Taros,                                                                                   | 34     |
| Autre Ieu de Cartes de Taros,                                                                              | 39     |
| Autre Ieu dès Suiffes,                                                                                     | 41     |
| Ieu de la Triomphe,                                                                                        | 43     |
| Autre Ieu de Triomphe,                                                                                     | 46     |
| Ieu Mefflé, ou l'Ambigu,                                                                                   | 47     |
| Ieu du Romestecq,                                                                                          | 60     |
| Ieu de l'Imperiale,                                                                                        | 66     |
| Ieu de l'Homme d'Auvergne,                                                                                 | 70     |
| Ieu de l'Homme, ou de la Beste,                                                                            | 72     |
| Ieu du Reuersis,                                                                                           | 74     |
| Jeux du Culbas, la Ferme, Belle, Flux,<br>& Trente-vn; & les quatre Jeux, Gé,<br>Poinct, Flux, & Sequence, | 78     |
| La Triomphe de Tolose,                                                                                     | 85     |
| Autres Jeux de souplesses de Cartes,                                                                       | 87     |
| Ieu du Tricque-Trac,                                                                                       | 101    |
| Ieu da Billard,                                                                                            | 167    |
| Ieu de la Paulme,                                                                                          | 174    |



|                                      |     |
|--------------------------------------|-----|
| Ieu de Palle-Mail,                   | 195 |
| Ieu Royal & Historique de la France, | 203 |
| Ieu des Prouerbes,                   | 230 |
| Ieu du Hoca,                         | 236 |
| Ieu du Monde,                        | 241 |
| Ieu de la Chronologie,               | 246 |
| Ieu des Villes de France,            | 253 |
| Ieu de Cupidon,                      | 257 |
| Ieu de la Choüette,                  | 262 |
| Ieu du Renard, & de la Poule,        | 264 |
| Ieu de la Guerre,                    | 266 |
| Ieu du Iardin Militaire,             | 268 |
| Ieu de l'Oye,                        | 271 |
| Ieu des Quatre Fins del'Homme,       | 274 |
| Ieu des Eschecs,                     | 276 |
| Ieu des Blasons de l'Europe,         | 284 |
| La Lotterie plaisante,               | 289 |

Le Lecteur est prié, s'il a quelques Ieux  
parciculiers qui ne soient point dans ce  
Recueil, de les vouloir donner, pour ad-  
jouter à ce Liure, & le Libraire fera vne  
honneste reconnoissance.



## *Le Ieu du Iardin Militaire. 271*

auenant que sans y penser, ou autrement, aucun mettoit pour parier, & assist sa piece d'argent sur la boule qui est droit à droit du carré, & qui est entre trois & vnze, cela est aux pauvres.



## *LE IEV DE L'OYE, comme il se iouë à present.*

### *L'ordre qui se doit observer audit Ieu.*

**P**Remierement, faut conuenir de ce que l'on veut iouer, & de ce qu'on doit payer aux rencontres & accidens. Est à noter que ledit jeu est fait de nombres, depuis 1. jusqu'à 63. & celuy qui premier atteint à ce nombre final, gagne le jeu: mais on n'arriue pas aisément au Iardin de l'Oye, c'est à dire au nombre 63. car plusieurs empeschemens se presentent auant qu'on y puisse aborder. Ioüant à ce jeu, on prend deux dez, que chacun pour soy jette vne fois, & a autant de poincts qu'il s'en découure par lesd. dez: il doit mettre son seing, les marquant tous avec diffe-



rente monnoye, afin que chacun recon-  
noisse le sien : Mais faut entendre que ia-  
mais on ne peut prendre pied sur les Oyes;  
& si on rencontre vn nombre où il y ait  
vne Oye, faut redoubler le poinct, & pas-  
ser outre, en recomptant autant de poincts  
que portent lesdits dez : Et si derechef on  
rencontre vne autre Oye, on doit encore  
redoubler le poinct jusqu'à tant qu'on ne  
rencontre point d'Oye : mais si celuy qui  
fera arriué pres la porte du Iardin, fait  
des poincts dauantage qu'il ne faut, qu'il  
tourne autant en arriere qu'il y aura de  
poincts de surplus ; & s'il rencontre vne  
Oye en retournant, qu'il redouble son  
poinct, & tourne en arriere ; & celuy qui  
justement arriue à la porte du Iardin de  
l'Oye, c'est au nombre 63. gagnera le jeu  
de tous : Mais si au commencement du  
jeu de quelqu'un on faisoit neuf, qui se  
peut faire en deux manieres, à sçauoir 5.  
& 4. & 6. & 3. d'autant que les Oyes sont  
disposées de 6. en 6. & que redoublant  
le nombre on viendrait à 63. il faut que  
celuy qui fera 6. & 3. aille au nombre 26.  
où sont portraits deux dez ; & celuy qui  
fera 5. & 4. aille au nombre 53. où sont  
deux autres dez portraits.



*Regles que l'on doit observer en ce Jeu.*

Qui fera 6. où il y a vn Pont, paye le prix conuenue, & aille au nombre 12. pour se noyer sous le Pont.

Qui ira au nombre 19. où il y a vne Hostellerie, paye le prix conuenue, & se repose tandis que chacun de ses compagnons aura tiré deux fois.

Qui au premier trait fera 6. & 3. aille au nombre 26. où sont marquez deux dez.

Qui ira au nombre 31. où il y a vn Puits, paye le prix accordé, & demeure là jusques à ce qu'un autre faisant le mesme poinct l'en tire, & luy ira en la place de celuy qui l'en aura tiré.

Qui ira au nombre 42. où est vn labyrinthe, paye le prix conuenue, & retourne au nombre 30.

Qui va au nombre 41. où il y a vne Prison, paye le prix accordé, & soit là jusqu'à ce qu'un autre l'enleue.

Qui du premier jet en fera 5. & 4. aille au nombre 53. où sont marquez deux dez.

Qui ira à 58. où il y a vne Mort, paye le prix accordé, & recommence de nouueau.

Et qui sera rencontré, paye le prix conuenue, & aille au nombre de son compagnon.