



This is a digital copy of a book that was preserved for generations on library shelves before it was carefully scanned by Google as part of a project to make the world's books discoverable online.

It has survived long enough for the copyright to expire and the book to enter the public domain. A public domain book is one that was never subject to copyright or whose legal copyright term has expired. Whether a book is in the public domain may vary country to country. Public domain books are our gateways to the past, representing a wealth of history, culture and knowledge that's often difficult to discover.

Marks, notations and other marginalia present in the original volume will appear in this file - a reminder of this book's long journey from the publisher to a library and finally to you.

Usage guidelines

Google is proud to partner with libraries to digitize public domain materials and make them widely accessible. Public domain books belong to the public and we are merely their custodians. Nevertheless, this work is expensive, so in order to keep providing this resource, we have taken steps to prevent abuse by commercial parties, including placing technical restrictions on automated querying.

We also ask that you:

- + *Make non-commercial use of the files* We designed Google Book Search for use by individuals, and we request that you use these files for personal, non-commercial purposes.
- + *Refrain from automated querying* Do not send automated queries of any sort to Google's system: If you are conducting research on machine translation, optical character recognition or other areas where access to a large amount of text is helpful, please contact us. We encourage the use of public domain materials for these purposes and may be able to help.
- + *Maintain attribution* The Google "watermark" you see on each file is essential for informing people about this project and helping them find additional materials through Google Book Search. Please do not remove it.
- + *Keep it legal* Whatever your use, remember that you are responsible for ensuring that what you are doing is legal. Do not assume that just because we believe a book is in the public domain for users in the United States, that the work is also in the public domain for users in other countries. Whether a book is still in copyright varies from country to country, and we can't offer guidance on whether any specific use of any specific book is allowed. Please do not assume that a book's appearance in Google Book Search means it can be used in any manner anywhere in the world. Copyright infringement liability can be quite severe.

About Google Book Search

Google's mission is to organize the world's information and to make it universally accessible and useful. Google Book Search helps readers discover the world's books while helping authors and publishers reach new audiences. You can search through the full text of this book on the web at <http://books.google.com/>



A propos de ce livre

Ceci est une copie numérique d'un ouvrage conservé depuis des générations dans les rayonnages d'une bibliothèque avant d'être numérisé avec précaution par Google dans le cadre d'un projet visant à permettre aux internautes de découvrir l'ensemble du patrimoine littéraire mondial en ligne.

Ce livre étant relativement ancien, il n'est plus protégé par la loi sur les droits d'auteur et appartient à présent au domaine public. L'expression "appartenir au domaine public" signifie que le livre en question n'a jamais été soumis aux droits d'auteur ou que ses droits légaux sont arrivés à expiration. Les conditions requises pour qu'un livre tombe dans le domaine public peuvent varier d'un pays à l'autre. Les livres libres de droit sont autant de liens avec le passé. Ils sont les témoins de la richesse de notre histoire, de notre patrimoine culturel et de la connaissance humaine et sont trop souvent difficilement accessibles au public.

Les notes de bas de page et autres annotations en marge du texte présentes dans le volume original sont reprises dans ce fichier, comme un souvenir du long chemin parcouru par l'ouvrage depuis la maison d'édition en passant par la bibliothèque pour finalement se retrouver entre vos mains.

Consignes d'utilisation

Google est fier de travailler en partenariat avec des bibliothèques à la numérisation des ouvrages appartenant au domaine public et de les rendre ainsi accessibles à tous. Ces livres sont en effet la propriété de tous et de toutes et nous sommes tout simplement les gardiens de ce patrimoine. Il s'agit toutefois d'un projet coûteux. Par conséquent et en vue de poursuivre la diffusion de ces ressources inépuisables, nous avons pris les dispositions nécessaires afin de prévenir les éventuels abus auxquels pourraient se livrer des sites marchands tiers, notamment en instaurant des contraintes techniques relatives aux requêtes automatisées.

Nous vous demandons également de:

- + *Ne pas utiliser les fichiers à des fins commerciales* Nous avons conçu le programme Google Recherche de Livres à l'usage des particuliers. Nous vous demandons donc d'utiliser uniquement ces fichiers à des fins personnelles. Ils ne sauraient en effet être employés dans un quelconque but commercial.
- + *Ne pas procéder à des requêtes automatisées* N'envoyez aucune requête automatisée quelle qu'elle soit au système Google. Si vous effectuez des recherches concernant les logiciels de traduction, la reconnaissance optique de caractères ou tout autre domaine nécessitant de disposer d'importantes quantités de texte, n'hésitez pas à nous contacter. Nous encourageons pour la réalisation de ce type de travaux l'utilisation des ouvrages et documents appartenant au domaine public et serions heureux de vous être utile.
- + *Ne pas supprimer l'attribution* Le filigrane Google contenu dans chaque fichier est indispensable pour informer les internautes de notre projet et leur permettre d'accéder à davantage de documents par l'intermédiaire du Programme Google Recherche de Livres. Ne le supprimez en aucun cas.
- + *Rester dans la légalité* Quelle que soit l'utilisation que vous comptez faire des fichiers, n'oubliez pas qu'il est de votre responsabilité de veiller à respecter la loi. Si un ouvrage appartient au domaine public américain, n'en déduisez pas pour autant qu'il en va de même dans les autres pays. La durée légale des droits d'auteur d'un livre varie d'un pays à l'autre. Nous ne sommes donc pas en mesure de répertorier les ouvrages dont l'utilisation est autorisée et ceux dont elle ne l'est pas. Ne croyez pas que le simple fait d'afficher un livre sur Google Recherche de Livres signifie que celui-ci peut être utilisé de quelque façon que ce soit dans le monde entier. La condamnation à laquelle vous vous exposeriez en cas de violation des droits d'auteur peut être sévère.

À propos du service Google Recherche de Livres

En favorisant la recherche et l'accès à un nombre croissant de livres disponibles dans de nombreuses langues, dont le français, Google souhaite contribuer à promouvoir la diversité culturelle grâce à Google Recherche de Livres. En effet, le Programme Google Recherche de Livres permet aux internautes de découvrir le patrimoine littéraire mondial, tout en aidant les auteurs et les éditeurs à élargir leur public. Vous pouvez effectuer des recherches en ligne dans le texte intégral de cet ouvrage à l'adresse <http://books.google.com>



гymn. 57



Bibliotheca Palatina

<36611627310018

<36611627310018

Bayer. Staatsbibliothek

July 11/71

R.

LA MAISON ACADEMIQUE. CONTENANT LES JEUX

Du Piquet ,	De la Chronologie ,
Du Hoc ,	Des Villes de France ,
Du Tricque-Trac ,	Du Cupidon ,
Du Hoca ,	De la Choüette ,
De la Guerre ,	Du Renard & de la
De la Paume ,	Poule .
Du Billard ,	De l'Oye ,
Du Palle-Mail ,	Des Eschers ,
Divers Jeux de Cartes ,	Des Blasons & Armoi-
qui se jouent en diffé-	ries ,
rentes façons ;	Des Proverbes ,
Des 4. parties du monde ,	De l'Hombre .

Et autres Jeux facétieux & divertissans.

DIVISE'E EN DEUX PARTIES.



A LA HAYE,
Chez JACOB VAN ELINCKHUYSEN ,
Marchand Libraire dans le Hal-
straet , au Dauphin.

M. D C C I I.

**Bayerische
Staatsbibliothek
München**



TABLE DES JEUX DE LA
Maison Academique.

L E Jeu du Piquet ,	Pag. 1
Le Jeu du Hoc,	28
Le Jeu du Tricque-Trac,	33
Le vrai Jeu du Hoca ,	92
Jeu de Cartes de la Guerre,	98
Le Jeu de la Paume,	104
Jeu du Billad ,	139
Jeu de Palle-Mail,	148
Jeu de Soupleffes de Cartes ,	158
Jeu de Cartes de Taros,	166
Jeu de la Triomphe,	173
Jeu subtil de Cartes,	177
Le Jeu mêlé ou de l'ambigu.	185
Tours subtils des Cartes,	184
Le Jeu du Monde ,	196
Jeu de la Chronologie ,	201
Jeu des Villes de France ,	208
Jeu du Cupidon ,	212
Jeu de la Choüette,	217
Jeu du Renard & de la Poule ,	219
Jeu de la Guerre ,	222
Jeu du Jardin Militaire ,	223
Jeu de l'Oye ,	226
Jeu de la Chance des Amoureux ,	229

Jeu des quatre fins de l'Homme,	230
Jeu des Eschers,	232
Jeu des Blasons,	242
Jeu des Proverbes,	275
Jeu de la Triomphe de Toulouse,	281
Jeu du Romesteccq,	282
Jeu de l'Imperiale,	289
Jeu de l'homme d'Auvergne,	294
Jeu de la Bête,	296
Jeu du Reveis,	298
Les petits Jeux de Cartes, font le Cul-	
bas,	304
La Ferme,	306
Les trois Jeux, Belle, Flux, & trente-	
un,	308
Et les quatre Jeux, Gé, Point, Flux &	
Sequence.	311
Le Jeu de l'Hombre,	2. <i>Part. p. r</i>
Les loix & les regles de l'Hombre, <i>ibid.</i>	
& suiv.	



LE JEU

DU

PICQUET,

PREMIEREMENT, il faut ôter d'un Jeu de cartes tous les deux, trois, quatre, cinq, six, & jouer avec le reste qui se monte à trente-deux.

Après l'on convient ce que l'on veut jouer, en combien, ou en quel nombre, qui est ordinairement cent ou cent cinquante ; mais cela est au choix des joueurs d'en dire tant & si peu qu'il plaira, & celui qui premier arrive audit nombre, gagne ce qui a été convenu & accordé.

Voulant jouer, l'on regarde à qui donnera les cartes ; car c'est un grand desavantage pour celui qui les donne :

A

& pour ce faire , chacun prend des cartes tant & si peu qu'il lui plaît , pourvu qu'il y en ait plus d'une ; car elle ne se peut couper , puisqu'elle se peut reconnoître en les renversant. Celui qui presente les cartes ne peut prendre la dernière carte. Celui qui montre les cartes de moindre valeur , c'est à lui à donner les cartes. Et si par hazard (comme il arrive souvent par la hâte que l'on a) retournant il en échapoit quelque une qui tombât sur le tapis, l'on n'y doit pas avoir égard , mais à celle qui demeure en la main avec les autres cartes que l'on a coupées.

Les cartes valent les points qu'elles portent , réservé l'As qui vaut onze, tellement qu'il emporte le Roi , le Roi la Dame , la Dame le Valet , & le Valet le Dix , & ainsi en descendant jusqu'au sept, qui est la moindre.

Lors celui qui a coupé la moindre carte mêle les trente-deux , & les presente à l'autre qui en fait deux parts, pourvu que ce soit nettement , car qui couperoit en esparpillant les cartes, cela ne vaut rien , & faut remêler & donner à couper, pour en faire deux parts, lesquelles étant rassemblées par celui

qui les a présentées, il les distribuë par tel nombre qu'il lui plaît, pourvû qu'il ne soit plus haut que deux & trois moins que deux, & continuë par le nombre qu'il a commencé, jusques à ce que chacun en ait douze, & les huit qui restent il les pose sur le tapis vis-à-vis de celui contre qui il jouë : Ils ne peuvent l'un & l'autre compter les huit cartes. Lors chacun ayant regardé ses cartes, si le premier se trouve n'avoir aucune figure parmi icelles, il dit à l'autre j'ai blanche, c'est pourquoi je veux écarter un tel nombre de mes Cartes, & afin que je vous montre ma blanche, écarterez premierement des vôtres tel nombre qu'il vous plaira, ce qu'étant fait, le premier lui montre toutes ses douze cartes blanches, que l'autre peut voir à son loisir, pour sçavoir qu'il n'y en ait de renversée ou cachée par malice, lors celui qui a la blanche compte dix points pour icelle, & les rassemble, il écarte celles qu'il juge à propos, mais il est obligé au nombre qu'il a dit premierement. Cela fait, il prend des huit cartes restées pareil nombre qu'il écarte, & s'il se trouve que l'autre ait carte blanche

comme le premier , bien qu'elle soit d'un plus haut point, elle demeure pour coupance, & empêche le picq & le repicq du premier. Et si l'un des deux marquoit par precipitation les dix points de blanche, il ne pourroit empêcher picq ni repicq.

Et notez que celui qui est le premier a un grand avantage, d'autant qu'il peut prendre des huit cartes restées jusqu'à cinq & non davantage, en ayant écarté autant des siennes premièrement , & est à son choix selon la disposition de son Jeu d'en prendre moins ; sçavoir une , deux , trois , quatre , cinq , en ayant comme dit est , premièrement écarté pareil nombre des siennes , & s'il en prend moins que cinq, il peut voir le reste des cinq, les remettant après les avoir vûës. Il n'est pas en obligation de dire si il en laisse; mais honnêtement il le doit dire, s'il reste en même ordre comme auparavant ; il ne les doit pas mettre avec les siennes , il ne compteroit rien du coup, l'autre peut après prendre le reste , ou si peu qu'il voudra , écartant aussi pareil nombre des siennes , & s'il ne prend tout , le premier les pourra voir après que l'au-

tre les a vûës , disant auparavant que de les voir , de quelle couleur il desire joüer , ce qui l'oblige à faire ce qu'il dit. S'il mettoit les cartes qu'il laisse avec celles qu'il a écartées sans que l'autre les eût vûës , le premier pourroit après lui faire montrer tout son Ecart.

Et si d'avanture par inadvertance, ou par malice il disoit , je jetterai d'une telle couleur , & il se trouvera que l'ayant écarté, ou autrement , il n'en eût point du tout , alors il est obligé de jeter de celle qu'il plaira à l'autre lui ordonner : & remarquez , que tant le premier que le dernier , est toujours contraint au moins d'écarter une Carte , quelque beau Jeu qu'il ait pour en prendre.

Après que les Cartes sont données, que l'on a écarté , & pris chacun ce qu'il lui faut , le premier compte tout haut , l'un dit à l'autre nombre des Points qu'il a d'une couleur en plus grande quantité , & autant de dizaines qu'il en a , si l'autre n'en a autant ou plus , il compte autant de points, comme trente valent trois , & quarante valent quatre , & ainsi en montant : &

notez que trente-cinq valent autant que quarante , & quarante-quatre , ainsi ensuivant ; mais trente-six , trente-sept , trente-huit , & trente-neuf , ne valent pas plus que trente cinq , comme aussi trente & un , & trente-deux , trente-trois , trente-quatre , ne valent pas plus que trente , & ainsi de tous les autres nombres qui peuvent se rencontrer en montant.

Après que l'on est d'accord de ce point ; S'il arrive que le premier accuse son point & qu'il ne le montre point , le second peut montrer son point sans contestation , & le compter après que le premier aura jeté (ce qui s'appelle la ronfle) le premier compte & dit à l'autre les sequences , s'il y en a , qui sont appellées tierces , quarts , quintes , sixièmes , septièmes , huitièmes , selon la quantité des Cartes qui se suivent d'une même couleur ou façon , qui sont pour les tierces , commençans par les plus basses ; & allant toujours en montant 7, 8, 9, 10, Valet, Dame, Roi , & As, qui est la plus haute.

Les quarts sont quand il y en a quatre de suite , les quintes, quand il y en a cinq , les sixièmes, six , les septièmes,

sept, les huitièmes, huit, & ainsi des autres qui sont devant, ce qui fait qu'on appelle des tierces, quarts, quintes, sixièmes, septièmes, huitièmes, major de Roi, de Dame, de Valet, de dix, de neuf, qui est la moindre, & selon le nom de la Carte la plus haute par où elle finit; comme Dame, Roi, As, c'est une tierce major, & de Roi, si l'As n'y est, & de Dame, si le Roi & l'As n'y sont, & ainsi en descendant.

Chaque tierce vaut trois points, les quarts quatre, quintes quinze, les sixièmes seize, les septièmes, dix-sept, les huitièmes dix-huit, lesquels points s'assemblent avec la blanche, s'il y en a une, & la Ronfle.

Or il est à noter, que celui qui a la plus haute tierce, quart, quinte ou autre qui suivent de plus haute valeur, encore qu'il n'en eût qu'une, emporte toutes les autres moindres qu'avait son compagnon, en telle quantité qu'elles puissent être; qui pour cet effet demeureront nulles à celui qui les aura, & l'autre pourra en faveur d'une tierce major, en compter plusieurs moindres que celles qu'aura son compagnon, & tout de même d'une autre sequence plus haute,

comme par exemple : l'une a une même major, une tierce de Dame, de Valet ou moindre, & l'autre a une tierce de Roi. Or d'autant que par ces tierces major de l'un, la tierce de Roi de l'autre demeurera nulle, celui qui a la tierce major peut compter les autres tierces plus basses.

De plus, la quarte annullit la tierce, & la quinte la quarte, & ainsi suivant : tellement que quiconque a une sixième, peut compter tierce, quarte, & quinte s'il les a, encore que l'autre ait tierce, quarte, & quinte, de plus haute valeur que celles de celui qui a la sixième : S'il arrive que le premier ait oublié une Carte de son point, & qu'il veuille revenir avant que l'autre n'ait parlé & découvert le Jeu, il peut revenir & recommencer à compter son Jeu; mais si le dernier en carte a découvert son point après la première déclaration de l'autre le premier ne peut plus revenir, & ainsi faut faire de toutes choses semblables.

Après les sequences l'on compte trois As, trois Rois, trois Dames, trois Valets, & trois dix, si on les a, lesquelles trois de quoi que ce soit, valent cha-

un trois points , & vont de même que les sequences ; ſçavoir les As ſont les plus hauts , puis les Rois, puis les Dames, après les Valets , & finalement les dix ; S'il arrive que le premier accuſe une tierce, & qu'il ait une quatrième ou une quinte ou autre choſe, & que l'autre découvre meilleur, le premier ne peut revenir ; car pour les neuf , huit, ſept, ſi l'on ne les compte en ſequence. Et on peut compter de plus, trois As, trois Dames, trois Valets, & trois dix , ſi l'on les a , encore que l'autre eût trois Rois, bref ſ'y gouverner comme pour les tierces, quarts, & quintes, & autres ſemblables. Et ſi l'on a quatre As , quatre Rois , quatre Dames , quatre Valets ou quatre dix , ils valent alors quatorze points qui ſont préférables les uns aux autres, comme dit eſt.

Or tout cela étant fait, & chacun ayant compté & aſſemblé tous les points qu'il a tant de la blanche romſe, ſequence, que As, Rois, Dames, Valets, & dix , le premier commence à jeter ſes Cartes une à une comme à la Triomphe , & compte pour chacune Carte un , de l'As juſqu'au dix, & du dix en bas ne peut rien compter ; lesquelles Cartes ſe levent

par celui qui jette les plus hautes sur moindres de la couleur & façon. Car qui jetteroit un sept ou autre Carte d'une couleur, & que l'autre n'en ayant pas jetta un As, un Roi, une Dame, ou une autre Carte, il ne pourroit emporter ledit sept, ni compter aucun point pour icelui; car ce n'est que celui qui leve, ou qui commence à jeter, qui peut compter, & la Carte jouée ne se peut relever n'en ayant point, comme dit est, mais s'il se trouve qu'il en ait, il la peut relever, & en fournir, sans qu'on puisse imputer faute à celui qui a fourni.

Comme l'un jette un As, Roi, Dame, Valet, dix; en jettant il compte six, & l'autre jettant une Carte sur icelle de plus haute valeur & de la même couleur, il l'emportera, & comptera aussi un point comme l'autre, quand il a jeté, & puis sera à lui à commencer à jeter de quelle couleur il lui plaira, & continuer sans que l'autre puisse lever, & ainsi ils poursuivront l'un & l'autre tant qu'ils auront des Cartes en main, lesquelles à la dernière celui qui la leve compte deux points pour icelles si elle vaut dix de nombre, & si c'est un

neuf, huit ou sept, il ne compte qu'un point, & cela étant fait, celui qui a emporté le plus grand nombre, compte pour cela dix points, si chacun s'en trouve également, tous deux ne comptent aucunes d'icelles.

Après chacun marque avec des Jettons ou autres choses, tous les points qu'ils auront pû amasser, & si la partie n'est finie de ce coup, ils recommencent à donner les Cartes, ayant mêlé icelles, & fait couper, sçavoir celui qui a été le premier, c'est à lui à donner à l'autre, continuant ainsi jusqu'à ce que l'un des deux ait atteint le nombre dont ils sont convenus au commencement; lequel fini, si celui qui a perdu veut jouer encore, l'on coupe pour sçavoir qui sera le premier, si toutesfois l'on n'a accordé au commencement comme la main jroit; car il ne faudroit en ce cas regarder qui sera le premier, mais continuer alternativement à donner, comme si l'on n'avoit achevé la partie, demeurant la liberté à l'un & l'autre de ne plus jouer la partie étant achevée, sans qu'aucune chose puisse en rien obliger, bien qu'il fût le premier & qu'il perdît. Et remarqués que la partie s'acheve par l'ordre qui est ci-devant dit.

E X E M P L E.

Si tous les deux sont tant avancés qu'il n'en faille à chacun que quatre ou cinq points pour achever, si l'un a blanche il a gagné, la ronfle va après pour gagner, d'autant que la blanche se compte là première, mais s'il n'a blanche, la ronfle, comme dit est, se compte après, & puis les sequences, les As, Rois, Dames, Valets, & dix, puis les points que l'on compte en jetant, & levant finalement lesdits points des Cartes qui ne se peuvent compter que les dernières, & après qu'elles sont achevées de jeter.

Les coups remarquables.

Quiconque peut compter tant en blanche, ronfle sequence, As, Rois, Dames, Valets & dix, trois, ou quatre; qui peut, dis-je, ayant assemblé sous les points, compter jusqu'à trente, & sans avoir jeté aucunes de ses Cartes, ni que son compagnon ait rien compté, au lieu de trente il compte nonante, & autant de points qu'il a eu au-dessus de trente, il compte autant de points avec les nonante, comme trente-et-un, trente-deux, trente-trois, ou plus, il compte nonante-un, nonante-

deux, nonante-trois, nonante-quatre & suivant, cela s'appelle Repicq.

Plus, qui compte avec les mêmes que dessus, & jettant de ses Cartes, & sans que son compagnon y compte, on jette aucune Carte qui compte, dis-je jusqu'à trente, au lieu de trente, il compte soixante, & cela s'appelle Picq.

Or il est à noter, qu'au lieu de dire soixante, il disoit trente, & continuoit à dire trente & un, trente-deux, en se reprenant il ne peut revenir à soixante.

Qui leve toutes les Cartes, au lieu de compter dix, que l'on a accoutumé de compter, il compte quarante; cela s'appelle Capot.

Se souvenant que si tous deux se trouvent avoir également de la rousle, sequences, & des Cartes, nul des deux ne compte lescrites choses qui sont égales, n'y ayant en cela aucun primauté, mais seulement les points que chacun aura pu amasser en jettant ou levant des Cartes.

Les hazards qui arrivent en jouant & les fautes que l'on peut commettre.

Premierement, qui donne ou prend plus de Cartes qu'il ne faut; soit par

mégarde ou maffice , il est au choix de celui qui est le premier de refaire ou de jouer ; comme si le premier en a treize au lieu de douze , & qu'il veuille jouer & ne point refaire , il faut qu'il en écarte une plus qu'il ne prend , afin que le dernier ait pareil nombre que le premier : mais si c'est celui qui donne qui en ait pris treize, n'étant qu'au choix du premier de refaire, ou de jouer, d'autant que la faute ne vient que de celui qui donne , le premier voulant jouer en ayant pris des Cartes restées , tel nombre qu'il voudra & qu'il peut, le dernier pourra faire par le nombre de douze, écartant une plus qu'il n'en prendra, & tout cela se doit faire s'avertissant l'un & l'autre, & ce auparavant d'avoir vu les Cartes que l'on prend, ni mêlé des siennes premières ; car après cela on n'est reçu à aucune chose ; & faut que le jeu se joue comme il se trouve, aux peines ci-après portées pour ceux qui auront trop de Cartes.

Or norez , que si l'on donnoit quinze ou seize Cartes , cela se pouvant faire, donnant ou prenant une main d'avantage qu'il ne faut , il faut nécessairement refaire , sans être au choix de nul

des deux , & ce pour éviter le brouille-
ment qui arriveroit.

Qui a commencé à jouer , & a ou-
blié à compter la blanche , la ronfle ,
quelques sequences, As, Rois , & cho-
ses semblables , il ne peut plus compter
après , & demeurent nulles à celui qui
les a oubliées.

Quiconque auparavant que de jeter
la premiere Carte , ne montre la quan-
tité de ronfle qu'il a plus que l'autre, ou
pareille, ou les sequences , il n'y peut
plus revenir & les perd, & l'autre com-
pte ce qu'il pourra montrer desdites
choses, encore qu'elles fussent moindres,
& qu'il eût joué en les montrant tou-
tesfois, & ce aussi tôt que l'autre aura
fait la faute ; car s'il jette seulement une
Carte après ladite faute faite, il n'est non
plus recevable que l'autre.

Quiconque accuse faux , comme de
dire , j'ai trois ou quatre As, Rois , Da-
mes, Valets, & dix, lesquelles choses la
coutume est de montrer, comme la blan-
che , ronfle , & sequences, s'il jette seu-
lement une Carte ayant compté lesdites
choses, & que son compagnon s'aper-
çoive au commencement au milieu , ou
à la fin du coup , qu'il n'a les choses

qu'il a dit avoir, ce pouvant faire, ou par mégarde, ou en ayant écarté quelques-unes, pour punition il ne compte aucune chose de ce qu'il peut avoir de vrai, & l'autre peut compter tout ce qu'il aura, ce qui n'empêche le Jeu de son compagnon, & ce pour le coup seulement, réservé toutefois si ce que l'a compté empêchoit le Picq ou repicq; car en ce cas, celui qui a fait la faute ne peut empêcher que l'autre ne compte son Jeu, encore qu'il eût commencé à jouer, & fait au milieu du coup.

Quiconque prend plus de Cartes qu'il n'en écarte, il subit la même peine, & ne compte rien du tout, ou s'il s'en trouve en jouant avoir plus qu'il ne faut, mais qui en prend moins ou s'en trouve moins, il ne laisse de compter ce qu'il a, d'autant que l'on peut jouer avec moins, & non avec plus; & faut que celui qui en a le moins, fournisse aux Cartes de l'autre tant qu'il en aura, comme par exemple.

Si celui qui a douze Cartes en leve dix tout de suite, & que les deux dernières soient de différentes couleurs ou façons, il faut que celui qui n'en a qu'une, jette la Carte sur celle que l'autre jettera, en-

core qu'elle ne soit de sa couleur, & peut être capot, encore que l'autre Carte qui reste soit de la peinture de celle qu'il a jettée & moindre qu'icelle en valeur ; car comme il est dit, il faut fournir des Cartes que l'on jette, & puis c'est la faute de celui qui en a le moins, puis qu'il en pouvoit prendre autant que l'autre.

Toute Carte qui touche le tapis, c'est-à-dire, qui en la jettant est abandonnée de la main, ne se peut plus reprendre, si ce n'est qu'ayant de la même couleur, par mégarde, n'en croiant avoir, l'on jettât d'une autre sorte; en ce cas il faudroit reprendre & jeter l'autre; car l'on ne peut renoncer, & il n'y a aucune peine : mais si en pensant jeter un As, Roi, Dame, ou autre, l'on jettroit une moindre que celle sur laquelle l'on jette, étant abandonnée de la main, il faut qu'elle demeure, & ne se peut aucunement reprendre.

Et qui au lieu de trois ou quatre As, Rois, Dames, Valets, & dix, compte, autre des dites choses qu'il n'a point, il perd tout son Jeu, comme il est dit ci-devant.

E X E M P L E.

S'il y en a un qui ait des As, si est ce

que pour s'être mépris, & avoir dît l'un pour l'autre, il encourt la peine portée par ce jeu, ce coup seulement, & ayant commencé à jouer; car n'ayant jetté aucune Carte, il est permis de se reprendre, sans que pour cela il y ait aucune peine.

Celui qui a abandonné ses Cartes pensant avoir perdu, & les broüille avec les autres qui sont sur la table; encore qu'il s'aperçoive, qu'il s'est abusé, il ne les peut reprendre ni espérer d'achever son Jeu & a perdu, mais pourvu qu'il n'y ait rien de mêlé, il est toujours reçu avec bon droit à voir s'il a perdu ou non.

De plus, comme il arrive souvent, si ne restant plus à la main que deux ou trois Cartes, & croyant que celui contre qu'on joue ait les plus hautes que celles qui restent, & par conséquent il les puisse lever, on les abandonne toutes ensemble, celles qui se trouvent roucher le tapis, les premières sont celles qui se doivent tenir les premières jettées, tellement que l'autre auroit écarté une ou deux de celles que l'on pense qu'il ait, il pourra lever ou laisser lesdites Cartes, selon que celles qu'il aura seront plus hautes ou plus basses que celles qui sont sur le tapis, il n'est permis d'écarter en

deux fois ; comme pour exemple.

E X E M P L E.

Le premier écarte cinq Cartes, & par conséquent il en prend cinq, si arrivant à la sixième, il la connoissoit par l'envers, & jugeât lui être utile, il ne lui est permis d'en écarter encore une pour prendre celle-là.

Tout de même le dernier s'il écarte une ou deux moins qu'il ne reste, & les venant à prendre, il en reconnoit quelque-une qu'il doive laisser, il ne peut non plus que l'autre écarter pour la reprendre ; & n'est permis aussi à aucun des deux auparavant que d'écarter, de regarder les Cartes que l'on doit prendre, c'est-à-dire les éparpiller, d'autant qu'elles se peuvent reconnoître, c'est pourquoi le premier doit dire à l'autre, la quantité qu'il prend, & qu'il laisse au vrai, afin que le dernier ne puisse avoir sujet de dire, je ne sçai combien vous en avés pris ; & partant il faut que je les compte ; ce qu'il ne peut faire, si ce premier ne lui refuse de lui dire la quantité qu'il prend, & qu'il laisse.

Plus, si ayant écarté moins de Cartes que l'on n'en prend, on s'aperçoit que l'on en prend trop, pourvû qu'on n'en

ait retourné aucune , ou icelles mises dessus les siennes , seulement l'on peut remettre celles que l'on a de trop : mais si l'on en retourne une , ou qu'elles soient mises sur celles que l'on a , c'est une faute qui porte la peine de perdre son Jeu, ce coup-là seulement.

Plus , si aiant donné par mégarde , l'on redonne une seconde fois de suite , si celui qui se méprend se r'avise que ce n'est à lui à donner , il faut que l'autre donne, pourvû qu'il n'ait vû aucune de ses Cartes , bien que l'autre eût vû les siennes.

Plus s'il arrive que le premier accusant la Ronfle , les sequences , & si le dernier répondoit, cela est bon, le premier montrant son Jeu sur la table , le dernier ne peut revenir.

Tout de même , le dernier aiant laissé compter au premier , la Ronfle , les Sequences , As , Rois , ou choses semblables , auparavant que jouer il se r'avisait & trouvoit avoir autant ou plus desdites choses, il y peut aussi revenir, encore que le premier eût commencé à jouer , lequel seroit contraint de déduire sur ce qu'il compteroit ce qu'il auroit déjà compté au préjudice de l'au-

tre, la parole, comme il a été dit , n'obligeant aucunement : comme quand on accuse la Ronfle, pour sçavoir la quantité que l'autre peut avoir , & qu'il juge par vos Cartes qu'il a, s'il n'en écarte, il est permis de dire plus que l'on n'en a, & l'autre ayant répondu selon qu'il dit, on peut alors dire justement ce que l'on a , sans qu'il y ait aucune peine.

Car ainsi le veut la liberté de ce Jeu , & principalement de Paris , & des environs.

La blanche se compte premier avant tout autre chose , & se doit monerer tant par le premier que par le dernier avant d'écarter , comme il est dit ci-devant ; car après on n'est recevable , encore qu'il y eût des témoins que l'on l'avoit auparavant , & empêche le piq & repiq , & qui n'a que cela , comme aussi elle sert à le faire jouer avec les autres choses qui suivent.

De plus , si pouvant avoir quatre As , quatre Rois , Dames , Valets , & dix , on en auroit écarté un , en comptant seulement trois desdites choses , & lui étant répondu qu'ils sont bons , & les ayant comptés, il est obligé , si l'autre lui demande , de dire laquelle desdites

choses lui manque , ou bien montrera les trois autres si l'autre les veut voir, & n'est permis de le refuser.

Comme il peut aussi arriver, si les Cartes se trouvoient fausses, comme y ayant deux d'une même façon , il n'y a que le coup où l'on s'aperçoit de la fausseté, qui demeure nul , tant à l'un qu'à l'autre , tous les autres auparavant demeurant valables.

Mais si après avoir regardé à qui donneroit les Cartes, en les donnant il s'en trouvoit trop ou trop peu, il ne faudroit pour ce manquement regarder derechef à qui seroit le premier ; mais ayant ôté ce qui seroit de superflu , ou ajouté ce qui manqueroit , il faudroit remêler seulement , & que celui à qui seroit à donner qu'il donnât.

Il n'est permis de changer le nombre par lequel on donne les Cartes , ne le disant auparavant qu'on coupe.

E X E M P L E.

L'on a donné par trois Cartes , & perdant l'on pense changer la fortune en donnant par deux ; il est permis de reprendre le même nombre , si le malheur continuoît , le disant , comme dit est , toujous devant que l'on coupe ,

& il faut se souvenir qu'il n'est jamais permis de donner un haut nombre, plus que deux ou trois.

Si ayant coupé nettement, c'est-à-dire, sans éparpiller les Cartes, l'un des deux reconnoissant que la première Carte est bonne ou mauvaise ; comme le premier en voyant que c'est un sept ou un huit, n'en voulant point, il disoit à l'autre qu'il remêlât pour couper de rechef, cela ne lui est permis, & faut qu'il la prenne, puisqu'il a coupé nettement. Tout de même celui qui les présente, s'il voyoit que l'autre eût coupé un As, ou autre bonne Carte, vouloit aussi refaire, il ne lui seroit non plus permis, & y doit avoir peine pour ceux qui le font, que l'on doit convenir auparavant que de jouer, d'autant que c'est une espèce de tromperie & mauvaise foi, qui merite punition.

Si en donnant il se trouvoit une Carte tournée, il faudroit remêler.

Quiconque est trouvé changeant, ou bien reprenant des Cartes, est tenu pour un trompeur & infame, il perd tout son Jeu, & ne doit rien compter, & on ne doit plus jouer avec lui, même il faut éviter sa compagnie.

Plus, si le premier accuse trois As ou trois Rois, ou autre chose, & que l'autre dise, cela est bon, si le dernier n'a pas jeté, il peut revenir.

Le premier en Carte prenant ses cinq Cartes, & mettant les trois Cartes sur le Tapis en détournant une malheureusement, il est du choix du dernier de jouer, s'il veut ou s'il ne veut pas.

Si le premier pouvant faire Capot, & que le second l'empêchât avec treize Cartes, le Capot est toujours bon, parce que l'on suppose, que pour perdre deux Points, il empêcheroit de faire Picq ou Capot, qui touche le Talon, est obligé de prendre sans revenir à son écart.

Si le premier en carte ayant récarté cinq cartes, & voulant jouer n'en trouvant que sept dans le Talon il ne lui est pas permis de reprendre une Carte dans son écart, & il faut qu'il laisse le Talon fourni.

Voilà mon cher Lecteur, tout ce qui me semble appartenir & dépendre de ce Jeu, car s'il survient quelques autres difficultés, l'on les peut résoudre par celle-ci, & selon qu'il semblera raisonnable, car ce qui est de la science de bien jouer, qui consiste à écarter & bien
jetter

jetter les Cartes à propos pour les gagner ; comme cela dépend de celles qui vous arrivent , la demonstration en seroit longue & ennuyeuse , & peut-être aucunement certaine , tellement qu'il vaut mieux le pratiquer , ou voir jouer ceux qui y sont plus sçavans.



L E

P I C Q U E T

A T R O I S.

L'UN & l'autre Jeu du Picquet se pourra jouer à trois , chacun ayant pris douze cartes, il en restera encore à chacun huit pour l'écart , desquelles chacun prendra ce qu'il voudra du dessus sans choisir , & jettera le reste dans son écart , sans le laisser à son Compagnon , ni lui en donner connoissance.

Le point se comptera par la quantité des Cartes de même couleur ; trois valent trois, quatre, quatre, cinq, cinq, &c.

Si elles sont égales, qui les aura de plus belles couleurs les comptera.

Si elles sont égales de la même cou-

B

leur , le premier en Carte les comptera.
 . Au Jeu par points les Sequences suivent la nature du nombre du bas en haut , & non en abaissant.

On dira dixième d'As, neuvième d'As, neuvième de deux , huitième de deux , & ainsi jusqu'aux tierces.

Dixième d'or emporte toutes autres dixièmes , & ainsi des autres couleurs, chacun selon son prix & son nombre , jusqu'aux tierces.

Mais la neuvième de deux d'or n'emporte pas la neuvième d'As , d'argent , ni des autres couleurs interieures & ainsi des autres sequences , jusqu'aux tierces , parce que le nombre garde sa primauté , & le prix de la couleur ne prenant que quand les sequences égales commencent par même nombre.

Le Jeu par figures se reglera par leurs rangs , & le prix des couleurs , comme celui par points par la primauté du nombre , & le prix des couleurs.

Toutes six Cartes de même nombre valent seize , cinq , quinze , quatre , quatorze , trois , trois.

Les six As emportent les six deux , les six deux , les six trois , & ainsi des autres jusqu'aux dix.

Ainsi des figures selon leurs rangs.

Jouant à trois, il peut arriver que deux auront chacun trois de même nombre ou figure, celui qui les aura plus belles les comptera.

Toute Carte se compte en jettant & levant.

L'As emporte les deux de sa couleur, le deux, le trois ; & ainsi de suite jusqu'au dix.

Mais en renonçant, l'As d'or emporte tous autres As, les deux d'or les autres deux, & ainsi des autres selon leur nombre & le prix de la couleur.

De même des figures selon leurs rangs.

Jouant à trois, si le second en Carte joue une Carte de même nombre de couleur supérieure, il leve, quoique le troisième joue une Carte de la couleur première jouée de même nombre.

Qui renonce ne compte rien, non plus que celui qui joue avec trop de Cartes.

Si les Cartes sont égales, le premier en carte les comptera.

Pour jouer à deux, il faut ôter les deux dernières couleurs, & restera chacun huit Cartes pour l'écart, qui se fera en la manière susdite.

F I N.

B ij



LE JEU DU HOC.

Premierement l'on donne douze cartes, à chacun trois à trois, l'on le joue en trois ou en deux, & en faut donner chacun quinze.

Il faut mettre au jeu chacun trois jettons, l'un mettra au Point, à la Seccance, l'autre au Tricon. Le premier commence à accuser le Point, ou à dire passe, ou à l'envier, & s'il passe le premier & que les autres envient, il y peut revenir.

L'on ne peut renvies sur celui qui l'envie que jusques à vingt jettons à la fois: c'est-à-dire, je le renvie de vingt, & moi de quarante, & moi de soixante, & toujours de plus en plus.

POUR LE POINT.

Celui qui gagne le Point tire l'enjeu du Point, & les envies simplement, sans que les autres soient obligez à lui payer aucun droit,

POUR LA SECCANCE FLUTÉE.

Après le Point l'on accuse la Seccance, où l'on dit passe si l'on veut, peut y pouvoir revenir, en cas que les autres envient de leur Seccance.

Les mêmes envis se font pour la Seccance que pour le Point.

Celui qui gagne la Seccance lors qu'elle n'est que simple, c'est à dire quand il n'y a que trois jettons au jeu, l'on lui en donne un chacun.

La Seccance simple est, un, deux, trois, quatre, cinq, six, sept, huit, neuf, & dix, Valet, & Dame, & à toutes les Seccances l'on donne un jetton.

Lors que tous les trois ont passé du Point, de la Seccance, ou du Tricon, & que l'on ne tire rien, l'on remet au jeu, lors que l'enjeu de la Seccance est double, quoique celui qui la gagne ne l'ait que simple dans son jeu, chacun lui en paye deux.

Lors qu'on a la Sequence du Roi, qui est Valet, Dame, & Roi, quoique l'enjeu ne soit que simple, l'on en paye deux.

Lorsque vous avez la Sequence de

B iij

quatre carres, qui est 1. 2. 3. 4. ou 3. 4. 5. 6. ou 7. 8. 9. 10. Valet, quoique le jeu de la Sequence ne soit que simple, l'on en paye deux deux qui la gagne.

Si le jeu est double, l'on en paye quatre chacun, si vous avés Sequence de dix, Valet, Dame & Roi, l'on vous paye, quoique le jeu ne soit que simple, chacun trois jettons, & s'il est double, chacun six.

Si vous avés une quinte de Sequence, & que l'enjeu ne soit que simple, l'on en paye trois jettons à celui qui la gagne.

Si vous avés une quinte de Sequence de Roi, quoique l'enjeu ne soit que simple, l'on vous paye chacun quatre jettons.

Quand le jeu est double, l'on en paye chacun quatre jettons.

Quand le jeu est double l'on en paye chacun huit pour la quinte de Roi, pour les autres quintes de Sequence quand le jeu est double l'on en paye six.

Si elle est de six, & que le jeu soit simple l'on en paye quatre, & ainsi toujours en augmentant de quatre à six, & de six à huit.

POUR LE FREDON.

Lorsque le jeu n'est que simple, & que vous avés Fredon de trois Cartes seulement, l'on en paye deux chacun.

S'il est de trois Rois, l'on en paye quatre; si vous l'avés de quatre cartes, l'on en paye quatre.

Si vous avez de quatre Rois, l'on en paye huit.

Si l'enjeu du Fredon est double, & que vous l'avés de trois cartes, l'on en paye quatre chacun, l'on envie à tous les trois, & l'on donne cassade, si l'on peut.

POUR LES HOCs.

Tous les Rois sont Hoc, la Dame de Picque & le valet de Carreau.

L'on jouë tant de cartes que l'on a de suite, de quelque couleur que ce soit; & si vous joués une carte, & que vos compagnons n'en aient point au dessus, elle vous est Hoc, & l'on en paye chacun un jetton.

Lors qu'il vous reste dix cartes en main, vous payés vingt jettons, à onze, vingt-deux, à douze, vingt-quatre: &

B iijj.

au dessus de dix , un jetton pour chacune.

S'il ne vous en reste qu'une , vous en payés fix.

S'il en reste deux , quatre.

Lorsque vous avés blanche , chacun paye dix jettons.

S'il se rencontre deux blanches dans le jeu, le tiers à qui ne l'a pas, ne paye ni à l'un , ni à l'autre.

Lorsque vous jettés , par exemple, un fix que vous avés dit sans sept , si vous l'avés dans votre jeu , & qu'on le découvre , vous donnerés cinq jettons à chacun.

Si vous accusez trente-six de Point , quoique vous en ayés quarante , vous n'y pouvés revenir , parce qu'il faut accuser juste.

Lors qu'un homme jette ses cartes par colere, ou qu'il n'ait pas bon jeu , il payera à chacun des autres vingt jettons.

Fin du Jeu de Hoc.



REGLES DU TRICQUE-TRAC.

L'Ouverture de ce Jeu.

PREMIEREMENT, le respect donne le choix des Dames blanches ou noires, avec les cornets aux anciens, ou ceux que l'on honore, & les Dames d'yvoire sont estimées pour plus honorables en l'imagination; car il n'est pas question de disputer ici du prix de l'ébène ou de l'yvoire, ou du blanc ou du noir.

Les avantages de primauté, qui peuvent être grands ou petits, permettent que l'on jette à qui aura le dez, le plus âgé jette & le plus jeune après, & le plus haut en Point gagne la primauté. L'on peut jeter un ou deux dés tout ensemble, cela est à la discretion, s'il n'y a point d'avantages donnez de part & d'autre.

B v.

*Combien il faut des dez , & quels
sont les meilleurs.*

L'on jouë avec deux dez seulement, lesquels doivent être les plus quarrés qu'on peut choisir, les plus gros sont importuns, & semblent groloter dans le corner, outre qu'ils ne sont pas si variables en leur chute que sont les moyens & petits : Mais les vieillards trouvent plus leur commodité dans les gros, où les points sont plus gros & faciles à lire. Ceux qui hantent & fréquentent les Academies, sçavent de quelle tromperie sont susceptibles, les dez qui sont chargez de vif argent, sur le gros ou sur le menu, ce qui est de tres-dangereuse consequence en ce Jeu, où le gros & le menu sont toujours nécessaires; c'est pourquoi l'on y doit prendre garde, & telles tricheries & fourberies, qui causent de grandes querelles, rendent un homme indigne que l'on jouë honnêtement avec lui.

Entre toutes sortes de compagnies la fidelité est toujours estimable, pour éviter les disputes, & jouer plaisamment.

Il faut noter que l'on jouë avec des corners, & qu'il faut sans verifler, jouer & jeter rondement son dez, autrement

Il peut être rompu avant qu'on puisse connoître le nombre, ou s'il étoit sur les bords, n'est pas louable; mais il n'importe qu'il soit dedans les deux Tables ou Damier, que l'on appelle cases séparément, ou sur les Dames, pourvu qu'il soit si bien assis dessus son cube, qu'il puisse porter l'autre.

L'on pratique ordinairement, que librement on peut arrêter du fond d'un corner, ou d'une chiquenaude le dez qui piroüette trop long-tems, car cela est ennuyeux, & la chute en est du tout incertaine, en quoi il n'y a point aucune science, ni espoir de profit pour celui qui le fait.

Quant à ce qui est des Dames, il en faut chacun quinze, ni plus ni moins pour y jouer selon les règles, & la couronnée n'y sert aucunement, & n'y vaut pas plus qu'une autre.

Les valeurs & le nombre des dez jetés ont leurs noms propres en ce jeu, où toutes choses ont leur grace aussi bien que leur place.

Deux as sont appellés ambo-as, deux deux, double deux, deux trois, ternes, deux quatre, quaternes ou quadernes, deux-cinq, quines, deux-six, senes.

Et tous ces membres ont de petits quolibets, qu'il faut sçavoir pour n'être pas novice, ni pris pour dupe: l'on dit ambes-as, ambas, bezets, & la trippe de Latin fait le Proverbe, (*Ambes as in primis est signum perditionis*), double deux, l'on dit, double devise, c'est mort de pere & de mere.

Ternes, l'on dit lanternes, quarnes, l'on dit, carmes, quines, l'on dit, qui me le font les garçons, & à sennes, sonnés la trompette, le diable est mort.

Bien que toutes ces façons de parler ne soient pas de l'essence du Jeu: si est-il necessaire de les sçavoir, pour ne trouver rien d'étrange aux actions de ceux avec lesquels nous avons à jouer & combattre.

La cadance des nombres veut qu'on nomme toujours le plus gros le premier, six & cinq, cinq & quatre, quatre & trois, trois & deux, deux & as, & non autrement; car cela est de mauvaise grace; mais ce peché n'est pas mortel de dire autrement par inadvertance.

De quel côté l'on doit commencer

à jouer.

Par bien-seance & commodité, l'on doit toujours aller selon le jour & non

pas contre, en telle sorte qu'il n'y a point de regle certaine de quel côté l'on arrange les Dames ou son bois.

Il est aussi indifferent comme elles soient mises ensemble, en un, deux, trois ou quatre monceaux, pourvû qu'elles soient bien encoignées, une, deux, trois ou quatre dans sa main, sans en pouvoir être repris, pourvû que l'on ne brouille & triche point. Le meilleur est de n'en point avoir, & laisser tout sur la pile, pour éviter querelle.

*Le nom des Fleches, Bandes,
ou Lames.*

L'on peut les apeller depuis un jusqu'à une, qui est dedans le coin, & pour les nombres, il ne faut jamais compter celle d'où la Dame part, mais bien sa prochaine & voisine; & ainsi aller en avant, suivant les nombres.

Et selon les changemens, chaque lame est un ou deux, ou trois, ce qui est infini.

L'ordre & suite du Jeu.

Il faut si j'ai jeté ambes-as, que j'abatte deux Dames, & que je les accouple sur l'as, qui est la premiere bande.

ou une Dame seule, & la jeter & placer la seconde ; car d'une seule Dame , on peut coupler les nombres : ce qui est à discretion aux commencemens, où il n'y a pas grand danger de tenir les Dames découvertes.

Si j'amene double deux , je peux mettre deux Dames sur le deux , ou une sur le quatre.

Si le dez a deux as , il faut les placer en leur ordre.

Si quatre & trois, cinq & quatre, six & cinq, l'on peut de suite en suite les placer, ou couvertes ou découvertes, disjointes, ou jointes ; le tout selon l'humeur du Joueur , qui se passe en avançant, ou qui dès le commencement veut abattre du bois ; ce qui est le meilleur pour faire des bandes & cases couvertes, & hors de danger.

Des Jans.

En ce Jeu du grand Triquet-trac , il y a plusieurs Jans , qui sont premier, Jan de rencontre , deux Jan de trois coups , trois Jan de deux tables, quatre petit Jan , ou Janet ou verille ; cinq grand Jan , six & une infinité de Jans qui ne peut , selon les occurrences &c.

varietez du nombre du dez , sept de Jan de recompense y est fort favorable ; or cette bande de Jans a besoin de lumiere pour n'aller pas confusement.

1. *Jan de rencontre.*

Jan de rencontre est le premier de tous les Jans , c'est quand le premier coup de tout le Jeu est suivi d'un semblable par le second ; comme si tu amene fennes , & que ton compagnon les amene aussi, c'est-là Jan de rencontre, & si on le joue , il vaut par simple quatre points, & par double six , le simple c'est deux nombres divers, & le doublet c'est deux égaux ; ce qui est tres-intelligible : & c'est maxime generale , que toujours le doublet apporte plus de gain ou de perte que le simple, dans les rencontres de son nombre.

Aujourd'hui plusieurs ne jouent pas le Jan de rencontre : d'autant disent ils, qu'il n'y auroit point d'avantage en la primauté : & ceux qui le joient disent de leur part , que la nature du Tricque-trac est telle , qu'elle tient le bon-heur & mal-heur de l'un & de l'autre des Joueurs on une perpetuelle balance & égaré : & qu'ainsi tout est reciproque

l'un à l'autre , & chacun à son tour : Je laisse en la disposition des Joueurs de les mettre en Jeu , ou non ; cela dépend plutôt de la volonté mutuelle, que de la regle certaine ou diverse , en plusieurs contrées ou païs chacun joué à sa guise : Ce premier Jan est le moindre de tous les autres , & ne peut pas faire beaucoup de bien ou de mal, car c'est tout le premier rencontre qui est bien éloigné du dernier , d'où dépend la fortune.

2. Jan de trois coups.

Ce second Jan est aussi la seconde rencontre qui arrive à profit à celui qui l'amene, & ce Jan est quand l'on bat & couche jusqu'à six Dames toutes plates & découvertes en trois coups de suite qui sont tous les premiers de tout.

Il faut noter qu'il ne se peut jamais par doublet , & que pour le profit d'un celui Jan de trois coups, on marque & pose son jeton sur la troisième bande ou fleche de son côté, à commencer du côté des Dames.

De plus, l'on doit sçavoir qu'on n'est pas tenu de l'entretenir si l'on ne veut, & qui ne le marque doit être renvoyé

à l'école de quatre , qui est-ce qui devoit être marqué par celui qui l'a amené & joué.

Pour bien jouer & avancer bien-tôt, il ne faut ja mais rompre ce Jan de trois coups , ains continuer à abbatre du bois , & couvrir les Dames abbattuës, lesquelles étant couvertes, mises en bande ou en case , & deux peuvent faire le plein de petit Jan.

3. *Jan de deux tables , on de deux coins.*

Ce Jan arrive fort rarement au prix de tous les autres, & il fait bon y prendre garde ; afin de n'être pas envoyé à l'école : il arrive quand tu amenes un nombre duquel par division tu peux jeter une de tes Dames dans ton coin, l'autre en celle de ta partie , ce qui arrive par doublet quand tes deux Dames découvertes sont sur deux diverses bandes. Posés le cas que j'amene deux cinq, qui sont quines ; j'en jette une dans un coin, & l'autre dans le mien, mais ils n'y peuvent demeurer , & ce Jan ne doit jamais être forcé ni recherché , d'autant qu'il n'y a pas beaucoup d'avantage , & il vaut mieux abbatre du bois

pour la provision : Ce Jan par simple vaut quatre , & par doublet six , & qui ne le marque est envoyé à l'école , de ce qu'il devoit avoir pris.

4. *Petit Jan , Janet, petit plein, ou verille.*

Ce quatre Jan a plusieurs noms, qui sont petit Jan , & par ainsi Janet, petit plein , à la difference du grand verille , à cause que les bons Joueurs ne s'y amusent gueres, car c'est vraiment veriller, tandis que ton homme s'avance.

Pourtant si en amenant petit Jan , & au dessous de six , je te conseille de le faire & pratiquer en passant, & tu l'auras fait si tu abbats douze Dames , depuis l'as jusqu'au cinq, toutes couvertes deux à deux , & pendant que tu l'auras , il faut toujours marquer quatre ou six , quatre par simple, & six par doubles.

En ce petit Jan il peut arriver un grand rencontre , aussi bien comme au grand Jan ou plein , qui est que de trois Dames tu en pourras couvrir une comme ayant amené deux & as , & de ces deux points , tu peux par trois moyens couvrir ta Dame découverte ; ce qui se peut faire par tous les nombres , & en tous les endroits des Dames , tant du

grand que du petit Jan , il faut que pour chaque endroit qui couvre ta Dame découverte, tu marques quatre points sur les pointes ou bandes ; & si tu amenes un doublet duquel tu puisses de deux Dames couvrir ta découverte , il faut marquer pour chacune six points , qui te vaudront douze points , qui font un Jeu simple ou bredouille & marque , tu seras pleinement instruit au Chapitre quatorzième.

Sur tout avise à bien marquer ce que te vaut ton plein , qui est à chaquefois que tu jouë , quatre par simple & six par doublet , que si tu manque à les marquer , on les prendra pour toi , en s'envoyant à l'école , à ton grand préjudice.

Je te conseille de ne t'opiniâtrer pas sur ce petit Jan , & si tu es sage, fâitôt que tu auras gagné une partie simple ou double , qui est la bredouille, leve toi , & recommence à jouer un autre Jeu.

Car c'est une maxime infailible , que celui qui gagne un Jeu de son dés , peut lever & s'en aller , s'il n'a remarqué sur l'autre ce qui lui restoit , & laissé son jetton ; mais tant qu'on tient son

jetton , l'on peut disposer de jouer ou de ne pas jouer , à sa liberté. Sois donc bien prudent & avisé à lever , & t'en aller de bonne heure en cet endroit , où tu fais un grand coup de lever & t'en aller après avoir gagné une ou deux Parties , & d'avoir encore la primauté du dés contre ton homme , qui s'est bien avancé dans la seconde table , & peut-être prêt de son plein ou grand Jan , ou à son coin , & toi ne l'as pas ; mais si tu avois ton coin aussi bien que lui , tu ne dois pas t'en aller : car c'est un grand avantage que d'avoir son coin & de défaire son petit Jan ; car ainsi faisant à chaque coup de dés , tu feras une case ou bande , qui entrant à son grand plein où tu dois rendre le plus promptement que tu pourras.

5. Grand Jan.

Celui qui ne s'est pas amusé à son petit Jan , qui est une pure verille , si on s'y amuse trop , il doit en abbattant son bois essayer d'avoir toujours deux Dames couvertes dans son coin de cinq & de six , que quelques-uns appellent le coin bourgeois : car ayant ces deux coins garnis , c'est une fort bonne Provision

pour entrer par doublet ou par simples , & autres couplemens dans les coins du repos,

Ces coins sont vrais coins de repos & d'assurance , & pour lesquels avoir , il y a bien de la peine , à cause des loix qui y apportent de la difficulté : Ces loix en ce grand Tricque-trac (car elles sont contraires au petit des Allemands , Anglois , Flamands (c'est qu'on ne peut entrer dans ces coins avec une Dame seule, il y faut entrer avec les deux ensemble , & faut aussi en sortir par compagnie : doncques pour ton repos essaye à remplir ton coin de cette sorte , & le plutôt vaut le mieux.

Si en faisant ton plein ou grand Jan, tu as ton coin , & que ton homme ne l'ait pas, & que tu amenes des nombres qui jettent deux de tes Dames dans son coin que tu prends par puissance , & non par effet ; car tu ne t'en sçau-rois saisir en façon quelconque , il faut que tu marques six si c'est par doublet, & quatre par un simple : Tu dois déjà sçavoir ce que c'est que doublet & simple.

Or pour ce que chacun faisant son plein, il est impossible que l'on n'ait des Dames découvertes , il faut sçavoir ce

qu'elles valent à celui qui par le nombre de son dés, tombe dessus une Dame découverte, ou plusieurs. Toutefois & quantes que ton dés te porte sur une Dame découverte, comme tu as amené six & quatre, & tu as des Dames qui vont sur celles de ton compagnon, pour chacun de tes Dames, il faut que tu marque deux points pour chaque Dame frappée d'un nombre simple, & quatre pour un nombre double, & si le doublet est geminé, que tu trouve de l'un & l'autre. ton compagnon découvert, il faut marquer huit, qui sont quatre pour un chacun doublet.

Bref, tout autant de Dames que tu as qui frappent celles de ton homme découvertes, autant de fois dois-tu marquer deux, quatre ou six; deux quand c'est en la même case, quatre si c'est par doublet. Si c'est en l'autre case quatre pour un simple; & six pour un doublet. Un petit d'exercice t'aportera cent fois plus de lumiere que ce discours, qui ne te donnera pas si aisément la pratique comme la theorie, qui est necessaire, desirant sçavoir ce noble Jeu qui n'est pas propre aux esprits endormis.

Tout ainsi qu'au petit Jan, c'est une

regle de profit assureé , que tant que tu marque ton Jan ou grand plein , il faut marquer quatre pour simple , & six par doublet ; & si tu manque à marquer tes points , ton compagnon les marquera pour toi ; en quoi tu feras une double perte.

Tandis que tu as ton grand Jan , il faut que tu essaye à voir en ta premiere case ou table les trois Dames qui te restent , & toutes découvertes , afin que le dés de ton homme y apporte ces nombres, ce qu'il sera à ton profit , s'il passe 7. 8. ou 9. pour ce faire , essaye à lui mettre sous le 6. & 1. qui est la place de ton premier ; en ta premiere table.

Or pour ce que quelque jeu que l'on ait , & quelque belle aparence de gain que l'on puisse avoir , il ne faut qu'un coup de dés de revers pour renverser & détruire toutes nos esperances. Il faut être extrêmement prudent & avisé à n'abuser pas de sa bonne fortune , & de n'esperer pas aveuglement sur des choses incertaines , auxquelles il faut prévenir plutôt que de s'y assurer ; car la crainte est la mere de gain en cet endroit qui est un coup de maître.

C'est donc qu'après que tu verras

que ton grand Jan ne durera plus guerres, il faut que tu t'en aille, romps ton jeu & recommence ayant la primauté, si tant est que tu aye achevé ton jeu de son dés : ce que tu ne pourrois aucunement faire, si c'étoit du dés & de la perte de ton homme.

Sois donc prudent en cet endroit ; & n'aye point trop d'ardeur, & ne sois trop confiant à ton beau jeu, ni en ta bonne fortune, qui se casse plus aisément qu'un verre, & te tournera le dos sur le premier as de bonne rencontre à ton compagnon ; car en ce point l'on y voit des effets du dés, qui sont du tout imaginables, & que l'on ne pourroit craindre ni souhaiter de part ni d'autre.

La seule experience en la vivacité de ce Jeu, te montrera de quelle importance est un prudent levement : une honnête retraite vaut mieux qu'un périlleux combat, quand les parties sont inégales. Avise à suivre ce conseil, où les plus grands maîtres s'y abusent, & sont trompés dessus leurs vaines esperances : En matiere de jeu, plus qu'en toute autre chose, il se faut fier à ce qu'on tient, & non pas aux apparences.

6. Jean

6. *Jan qui ne peut.*

Comme c'est un coin de tomber par le nombre de nôtre dés sur une Dame découverte, de laquelle nous tirons profit, de même est une pure perte pour nous quand nôtre dés nous amène un nombre qui nous jette sur une Dame découverte, mais par des passages bouchés : Comme si j'amène cinq & deux, & que la Dame de ton cinq & le passage de ton deux soient couverts & fermés, ton deux qui reste découvert est à seureté pour moi, & tu compte pour toi ce que j'eusse pris pour moi, s'il n'y eût point eu d'obstacle, & que j'eusse eu passage. Cela est d'une tres-facile intelligence, par la démonstration & pratique : J'excuserai le Lecteur qui ne pourra du premier coup entendre ces préceptes, qu'Achimedé & Euclides trouvoient difficiles en la simple proportion, sans démonstration & exercice qui est requis & nécessaire, pour apprendre à bien caser & placer les Dames, & à nombrer exactement son gain ou les pertes, pour reprendre ceux qui nous envoient à l'école. Voilà donc en un mot ce que c'est que Jan qui ne peut, c'est un nombre

C

obstacle par sa division ; & qui ne trouve pas passage ouvert pour battre directement la Dame qu'il trouve découverte : Ce qui arrive fort souvent en ce jeu de rencontre réciproque.

7. *Jan de récompense.*

Pour montrer le juste contrepoids des hazards qui se trouvent pour les nombres jettés , le Jan de récompense en est un argument intelligible : Par exemple , tu as amené en dés six & deux qui te sont propres & ouverts, & ton même nombre te porte sur des Dames que j'ai qui sont découvertes : ce que tu ne peux fraper à cause des chemins & passages bouchés ; c'est - là un Jan de récompense pour moi ou pour toi s'il arrive , ce qui se fait fort souvent quand on a plusieurs cases ou bandes joignantes.

Margot la fendue.

Beaucoup ont entendu parler de ce mot , qui n'en savent , ni la signification ni l'aplication , ni l'usage : mais comme en toutes choses on peut apprendre, il ne faut pas que les filles & honnêtes Damoiselles prennent ces paroles & termes pour obscures & sales , ils sont

tres-anciens & peuvent innocemment être prononcés, même par une fille devant son Pere, si tant est qu'on la jouë; ce qui ne se fait plus gueres, bien qu'en ce beau jeu l'on n'y puisse avoir trop de rencontres.

Pour donc sçavoir ce que c'est de Margot la fenduë, il faut que tu sçaches que c'est quand ton dés tombe par son nombre entre deux Dames découvertes, & non sur aucune d'icelles: pour moi je trouve qu'il ne faut pas abreger ni ôter cette rencontre, car comme l'on gagne, on perd en comptant les Dames découvertes, ou au contraire n'y pouvant venir au moien des obstacles & chemins remplis, je trouve qu'il est tres-convenable de proposer aussi dans le hazard de rencontre de tomber en une fleche ou bande vuide, entre deux Dames nuës & découvertes: ce qui est tres-rare entre toutes les rencontres: Mais au jeu & en ses loix, il n'y a que ce que l'on convient entre ceux-là qui jouent, & ne crois pas qu'il faille rien ôter en un jeu qui ne consiste qu'en promptitude & vivacité d'esprit, comme certui-ci qui n'a point de semblable. Qui la jouë perd deux par simple, &

quatre par doublet , s'il tombe sur une
flèche entre deux Dames découvertes.

Prix des marques & valeurs.

J'ai déjà touché de ce sujet ailleurs ;
mais pour le bien & plus exactement
sçavoir , il faut en faire un calcul , qui
sauf le contredit & le debat , doit pas-
ser par toute la France en ligne de com-
pte , & faut ainsi tout régler , tant en
gain & pertes qu'écoles.

Le Jan de rencontre , s'il se joue , le
simple vaut deux points. 2. p.

Le doublet en vaut quatre 4. p.

Le Jan de trois coups vaut 4. p.

Le Jan de 2. tables, simple vaut 4. p.

Le doublet vaut six 6. p.

Le petit Jan pour simple vaut 4. p.

Par doublet 6. p.

Par deux moïens vaut 8. p.

Par trois moïens vaut 12. p.

Par deux doublets vaut 12. p.

Toute Dame découverte par un simple
moïen vaut 2. p.

Par un doublet en vaut 4. p.

Par un double doublet en même case ,
il vaut 8. p.

En la case du retour , chaque Dame
simple découverte vaut 4. p.

du Tricque-trac.

55

Par doublet elle en vaut six 6. p.

Et par double doublet douze. 12. p.

Le grand Jan vaut à tous coups & nombres simples. 4. p.

A tous doublets six 6. p.

S'il se fait des trois moïens & Dames simples, il vaut pour chacun moïen quatre, qui pour les trois font douze.

S'il se fait par un double doublet, il vaut pour chacun doublet, & partant il vaut douze. 12. p.

Les Jans qui ne peuvent, valent autant à celui qui les gagne qu'ils eussent valu à celui qui les a jettés, s'ils lui eussent été heureux, c'est-à-dire, les simples Dames découvertes deux, les doublets six, en même case & hors la case, & dans celle du retour six pour les doublets, & quatre pour les simples.

Bredoüille.

Il est vrai que plusieurs disent que les hommes étant en bredoüille, ne sçavent pas ce qu'ils veulent dire : Or afin qu'ils l'apprennent ; c'est en un mot, quand un homme ne sçait où il en est, soit en discours ou en affaires qui sont mauvaises & mal menées.

Mais pour en venir à ce mot, qui est

C iii

un terme special de nôtre jeu , c'est être en bredouille , quand sans interruption nous gagnons une partie , soit devant ou après nôtre compagnon. Pour la marquer & distinguer d'avec les simples, il faut mettre des marques ou jettons ensemble , & tandis qu'ils y sont, c'est une regle qu'on y est , & celui qui l'interrompt par quelque gain ou marque nouvelle , il la doit lever lui-même, ou dire à son compagnon je me débredouille, autrement celui qui acheve son jeu avec la bredouille , & double marque , il peut marquer deux parties, qu'on appelle une partie bredouille , qui en vaut deux simples. Ceux qui jouent à la rigueur observent toutes les fins de non recevoir contre ceux qui ont obmis & manqué à marquer leur bredouille ; car aiant jetté le dés sans le marquer , on n'y peut plus être admis ni reçu , si ce n'est de grace speciale : Les jeux ou parties simples ou bredouille se marquent sur le bord du Tricque-trac , chacun de son côté , & ce avec une fiche , bouton ou cheville en deux trous qui sont au nombre de douze , vis - à - vis des fleches ou bandes du Tricque-trac. Qui veut jouer avec plaisir , faut être fidele

du Tricque-trac. 55

en tout , ne marquer point à faux , car on vous envoyeroit à l'école , l'on n'envoie point à l'école des parties entieres , & l'on n'est plus reçu à dire deux ou trois coups de dés jettés , que l'on s'est mépris & qu'on a mal marqué.

En ce jeu c'est une maxime tres-inviolable , & qui devoit être aussi des premiers , que Dame touchée , Dame jouée , si l'on ne dit ce mot, *Ian double*, hormis dessous le bois : car si l'on ne peut tenir dedans ses mains , à plus forte raison y peut-on toucher innocemment , & sans en être repris , & encourir ni perte ni contrainte de jouer : C'est mon avis , que je soumets à toute autre meilleur en ses raisons , ou en ses regles , usages , & pratiques.

grande Bredouille.

C'est quand on a stipulé entre les joueurs , que celui qui par bonheur aura fait une enfilade , & gagné douze jeux tout d'une suite , & sans aucune interruption de son compagnon : il emporte le double de ce que l'on a parlé & mis au jeu ; ce qui est tres facile à entendre : On la marque sur le bord avec une chèche.

C iij

ville & un jetton percé ou autrement ,
pour éviter dispute.

Conseil pour le retour.

Quand il faut rompre ton plein ou grand Jan , il faut que tu commences toujours par les plus éloignées , afin de ne donner que le moins que tu pourras passage à ton compagnon , & si tu laisse quelque Dame nue & découverte , il en viendra quelquefois du profit pour Jan qui ne peut , qui en pourra venir.

Mais ne m'obstine jamais à forcer ton jeu en y demeurant trop long-tems , & quand ton Compagnon t'aura donné passage , use-en selon l'occasion , car le gain que tu peux faire en cet endroit est fort peu considerable.

Passant donc à ton dernier plein de retour , jette tes Dames dans la dernière case , & pour faire ce dernier Jan , il faut coucher toutes tes Dames plates & découvertes , & ne les faut couvrir que lentement & sans force , car tu ne dois plus rien craindre d'être pris , attendu que ton homme & toi , vous entre-tournés le dos & ne pensez plus qu'à finir la Partie , & à relever toutes vos Dames après ce dernier Jan ou plein.

Les profits & gain de ce Jan & dernier plein sont tous pareils & semblables aux autres: c'est-à-dire, que par simple il vaut quatre par le simple double, ou par deux moyens il vaut huit, par trois moyens il vaut douze, & par le doublet il vaut six, par le dernier doublet, & qui peut faire ton Jan par deux divers endroits, il vaut douze points.

Il y a une question en cet endroit, qui est grandement problematique, & soutenable de part & d'autre, & sur laquelle il vaut mieux convenir à l'amiable, que d'en donner des regles certaines.

C'est que si je fais mon dernier plein par six & quatre; que je remplisse de mon quatre & encore de mon six qui est dedans mon coin, qui ne sçauroit sortir qu'en compagnie: sçavoir est si je dois marquer huit ou douze, si c'est quelque doublet: je dis contre toi pour marquer doublement, que je fais mon plein de mon quatre qui entre, & encore de mon six qui est dans mon coin, & qui n'a que faire de sortir, puisque mon plein est fait sans lui, & qu'il suffit de la seule puissance & non de l'effet.

Pourquoi montrer, je dis qu'en d'autres rencontres on marque seulement

pour la puissance, & non pour l'effet : comme quand je prends ton coin ayant le mien, je marque six ou quatre, encore que je ne le puisse & doive prendre : ainsi faut-il plutôt voir & considérer la puissance du nombre, que non pas celle de l'effet, n'étant pas question de déplacer sans nécessité, puisque mon plein est fait. Tu me diras que pour toute raison, je ne puis quitter cette Dame du coin sans compagnie, & que ne pouvant d'elle-même effectivement remplir, elle ne doit pas gagner ni profiter doublement.

Pour moi je crois plutôt l'affirmative, qui est pour la puissance, non pour l'effet, qui n'est pas requis, puisque mon gain vient d'ailleurs, mon plein étant déjà fait pour mon quatre, ou telle autre Dame ; car le coin ne pouvant sortir seul, agit plus par pouvoir que par effet, comme il arrive au fait de Jan de deux tables, où il gagne quand le dés jette un as dans ton coin, que pour cela je ne sçaurois prendre.

Dans le retour il arrive fort souvent que chacun s'entre bouchant & fermant le passage, l'on ne sçauroit jouer ses Dames, en telle rencontre, faut marquer

deux points pour chaque Dame que l'on ne peut jouer, & là les doublés n'y perdent pas plus que les simples, quelque fois l'on est si fort pressé, que l'on empile & entasse toutes les Dames dans le dernier coin de son grand Jan; & en ce cas, l'extrême malheur de celui qui charge ainsi le Baudet par cet amas qui lui est préjudiciable, a récompense de quatre ou de six, si c'est par un doublet.

Toutefois quelques-uns ne veulent pas qu'on marque rien pour cet effet, mais je tiens que pour le contre-poids de la fortune entre les Joueurs, & à cause de la grande rareté de ce rencontre, qu'il faut marquer quatre par simple, ou six par doublet.

Les cas & rencontres rares.

Il y a cinq ou six rencontres rares: la première, c'est Jan de rencontre qui n'arrive qu'un coup: La deuxième, c'est Jan de trois coups qui n'arrive qu'un coup. La troisième, c'est le Jan de deux coins, qui n'arrive qu'un coup: La quatrième, c'est la pile de malheur, faute de pouvoir passer: La cinquième, c'est ce qui arrive très rarement: comme toi &

moi n'avons que chacun deux Dames abbatuës, lesquelles sont en nôtre coin de repos, & je viens à jeter un as, ce m'est un Jan qui ne peut, ce m'est une perte, & il faut que tu marque trois pour un, ou six pour un doublet, ce qui est commun entre les Joueurs, comme toute autre regle.

Quand il arrive qu'au retour tu as ton plein, & tu as encore deux Dames dans ton coin, que tu ne peux separer, il ne faut pas barguigner; car il faut lever & rompre ton dernier Jan que tu pourras refaire, quand tes deux Dames seront hors de leur coin, & separées..

Privileges.

Je n'en sçache que trois qui sont considerables, c'est que parachevant le jeu de ton dés, tu peux lever, qui est là où se voit la prudence & conduite du bon joueur..

Le second, c'est que quiconque leve a gagné le dernier, se conserve toujours la primauté du dés. J'en pourrois conter un troisieme, qui est qu'en tout le cours du Jeu, il est permis de prendre son coin de ses Dames qui y vont, ou de

celles qui vont à celui de son homme ; mais pour le mieux , il faut prendre le sien avec les siennes..

J'ai vû jouer de bons maîtres il y a vingt-ans , qui pratiquoient une chose qui ne se fait plus à present ; c'est que j'amene quines, ternes, quaternes, sennes, ou quelque autre nombre que ce soit, double ou simple, avec lesquels je puisse prendre ton coin & le mien tout ensemble, je remarquois quatre par simple, ou six par doubler : Mais, aujourd'hui l'on pratique qu'il faut avoir premierement son homme : Toutefois de bannir cette ancienne façon, c'est encore dépouiller le jeu d'une rencontre qui pour être commune, avance autant le gain que la perte..

Avantages que l'on peut donner.

Il y a des avantages que l'on peut donner à ceux qui ne sont pas assez grands maîtres & rusés pour jouer contre toutes personnes.

Ces avantages sont les dez, qui est le moindre.

Quines, ou sennes..

Le coin du repos..

Sennes & le coin..

Les coins de quines & sennes , qu'on appelle Bourgeois & Marchand, qui sont de bonnes places de provision.

Le plus assuré de tous ces avantages, c'est de donner 1. 2. 3. 4. 5. ou six parties, tant du plus que du moins.

Or tout cela ne se peut bien regler qu'à discretion des joueurs , qui doivent sçavoir & connoître leurs forces & conduites.

Cases plus difficiles , qu'on appelle maledites , del diabolo.

Ce sont les sept & dix que l'expérience montre être plus difficiles que les autres : mais aux bons joueurs qui ont de la conduite , rien n'est plus difficile que merveilles. Pour les bien faire, c'est qu'il faut observer & pratiquer bien soigneusement , d'agencer & 'caser les Dames par conjunction & assemblage, les unes avec les autres , parce qu'il est mieux de les placer ainsi, *Quia jungunt* : la pratique montre plus aisément que le discours ni les preceptes.

Proverbes de ce Jeu.

Outre les quolibets dont nous avons parlé ci - dessus , il y a de petits mots

dont il faut avoir connoissance : qui sont ; Un bon charpentier feroit bien tout d'une piece , quand on n'abat pas du bois & qu'on fait de deux pierres, ce qu'on pouvoit faire d'une. : On dit s'il éclatte il rompra , quand on amene six & quatre ; & ainsi chacun forge à propos , & selon la grace des rencontres ; mais cela n'est ni necessaire de sçavoir, ni utile au jeu.

Conduite generale pour bien jouer.

Je conseille de ne point jamais forcer son jeu.

D'abatre dès le commencement du bois à suffisance.

De n'affecter ni negliger son petit Jan.

Si on l'a fait , de se contenter à une partie simple ou bredouille , de rompre ou s'en aller.

Si on continuë son jeu sans avoir fait le plein , de ne le precipiter pas trop, & ne brider pas, comme on dit, ton cheval par la queue.

D'essayer à prendre vîtement le coin de son repos.

D'assembler conjointement ses bandes ou ses cases , de n'en tenir jamais de trop près découvertes qu'on

apelle demi bandes ou cafes.

De se tenir le plus serré, clos & couvert qu'il est possible.

D'aviser au jeu de son homme plutôt qu'au sien ; de voir ce qu'il y a à reprendre & à gagner, s'il est découvert à vôtre profit ou au sien.

De l'envoyer à l'école , s'il ne vous marque pas vos pertes ou son gain.

Sur tout , il faut marquer tres-soigneusement son plein ou grand Jan avânt de jouer autrement on le marque pour vous, c'est une école.

Quand on vient au retour , il faut passer le plus promptement que l'on peut. Le jugement se doit asseoir sur la nature de son homme ; car s'il est timide par trop , il faut être un peu hasardeux : s'il entasse , faut avancer ; & ainsi s'oposer selon l'exigence des cas à ses défauts, & jouer promptement & fidellement , hazarder quelque chose plutôt que de trop charger le baudet, qu'on apelle, c'est-à-dire , mettre trop de Dames en un endroit , car il faut faire des cafes, & bander les Dames , pour bien-tôt faire son Jan.

Sur tout il ne se faut jamais trop hazarder, quand ton compagnon est près

de la fin du jeu , qu'il a huit ou dix points ; car s'il gagne la partie ou le jeu il peut lever , & rompre toutes esperances.

Lever bien à propos est un grand coup de bon maître , & ne faut jamais esperer sur l'évenement des dez qui font affoler les plus sages.

Celui qui se méconte avec un bon compteur , c'est à son propre dommage ; car il sera renvoïé à l'école : c'est pourquoi il faut y aviser & n'être pas étourdi en ses marques , ou si-tôt qu'on a marqué ou joué à faux , on est reprehensible.

Le dernier levement & fin du jeu.

Anciennement on jouoit tout ce qui pouvoit jouer de Dames : mais aujourd'hui que l'on voit que ce dernier Jeu n'a plus gueres de force , on l'expédie le plutôt que l'on peut , par un moyen qui est plus court que l'autre.

C'est que l'on prend toutes les Dames , non sur leur nombre ; mais sur le voisin ; où elles défailent & ainsi on leve le dez , en le prenant le quatre sur le trois , le trois sur le deux , & le deux sur l'as , & l'as sur le ras.

Et quand on ne peut lever il faut

jouer à la rigueur , & selon l'ordre ; quand le dernier coup est un doublet , on marque six , & quand c'est un simple , on marque seulement quatre à l'ordinaire.

Après que tout est levé , si la partie des Jeux n'est pas finie , on recommence par les premiers commencemens.

La façon moderne est meilleure & plus expeditive de lever par les défail-lans , que de jouer toutes les Dames.

Le Jeu du petit Tricque-trac.

Ayant parlé du grand Jeu ; il faut dire ce que c'est du petit , que les Etrangers trouvent suffisant de satisfaire leur recreation , & pour tant n'a pas de comparaison en beauté avec le nôtre.

Ses regles sont toutes différentes , il faut toujours se tenir couvert , & ne jamais rien hazarder.

L'on peut mettre une seule Dame dans son coin ou celui de son homme.

L'on joue en 1. 2. 3. 4. 5. ou 6. parties ou coups , ce que l'on veut chaque fois que l'on trouve son homme découvert ; c'est un coup après lequel on se leve & s'en va , si on n'accorde ensemble la continuation ; ce qui n'a ni sel

ni sauce , ni activité ni adresse.

On n'y a point de Jan qui ne peut.

Et toutes les simples marques & profits du grand Tricque-Trac , sont autant de parties au petit , ce qui est fort importun , & ne merite pas ce dernier chapitre ; car qui sçait bien jouer le grand , méprise le petit , & ne s'avise jamais de le jouer ; si ce n'est par complaisance avec ceux qui ne sçavent pas toutes les intrigues & rencontres du grand, qui est rempli de gentilleses, &c.

Conclusions du Jeu.

Tous jeux sont beaux , licites & permis , pourvu qu'ils ne perdent point leur nom & qualité du Jeu ; car si on s'échauffe trop , ce n'est plus Jeu ; c'est un travail , un mal-heur , un tourment qui blesse plutôt l'esprit , qu'il ne contente & recrée ; c'est pourquoi je conseille encore de ne se point piquer à ce Jeu , de ne s'y opiniâtrer point ; & dirai aux jeunes hommes que s'ils sont en bonne compagnie , on les connoitra autant en leurs humeurs par ce Jeu , s'ils y jouent , que si on les avoit fréquentés un an durant ; & d'a-

vantage, ne jurer & ne tempêter point, font vertus de Chrétien & de bon Philosophe : En toutes nos actions il faut éviter ces échappées, qui ne peuvent être que tres-blâmables. Je ne conseille pas d'y jouer plus de six tours ; car c'est une trop grande assiduité pour le jeu, où l'esprit & les yeux travaillent tout autant qu'en une bonne étude.

Maxime diverses.

Maxime tres-generale, qu'il faut jouer tout ce qu'apporte le dez.

Si l'on l'on l'oublie, on est envoyé justement à l'école.

Si l'on ne le peut jouer, on est marqué deux pour chaque Dame.

L'on contraint de passer au retour, celui qui a gros jeu apporté par son dez, ayant encore son petit Jan, ce qui est quelquefois & le plus souvent un coup de miserable, & qu'il faut éviter par prudence.

Pour moi, afin d'embellir ce jeu d'occasions de prendre & de marquer, de gagner & de perdre par un contre-poids continuel dans le combat de la fortune, je serois d'avis de marquer Jan de deux tables, quand on le fait de deux Dames.

seules dans la seconde table , bien qu'il y en ait d'abbatuës dans la premiere.

J'en ai vû jouer avec cette loi de ne point lever , qui est un moïen de dépêcher affaire.

Quelques-uns ne levent point du tout leur jetton, & le marque où il demeure, pour avancer plutôt.

Mais le commun , c'est de lever le jetton en quelque lieu qu'il soit , perdant ce qui étoit marqué quand l'autre a gagné son Jeu.

Il n'y a point de loix certaines en ce qui dépend de la pure volonté & disposition des joueurs.

Fin du Jeu du Tricque-Trac.



L E J E U
DU
TRICQUE-TRAC,
REDUIT
EN SES MAXIMES.

I.

QUI du grand Tricque-Trac
veut avoir la science,
Et pratiquer ce Jeu des Rois &
gens d'honneur,
Il doit avoir l'esprit muni de patience,
Pour souffrir les excès de l'heur & du
mal-heur.

I I.

Quiconque est en mal-heur, qui tempê-
te & qui jure.
Il altere & connoît les plaisirs de ce
Jeu,
Sur tout, parles-y peu, endure sans
injure,
Et n'abuse jamais du sacré nom de Dieu,

I I I.

Ce qui rend à l'esprit l'exercice agreable,

Le jeu du Tricque-Trac. 71

C'est que nous gênons ceux qui nous gênent aussi.

Les formes de ce jeu sont toutes variables ,

Et l'homme avec sa femme y chasse son fouci.

I V.

Pour pratiquer ce jeu à la façon commune ,

L'on présente le jeu au joueur plus âgé,
Jan de rencontre peut arriver par fortune ,

Qui rendra le second premier en avantage.

V.

L'on se moque aujourd'hui de ce Jan de rencontre ,

Tous les Jans à Paris sont réglés & certains ,

Je vous les ferai voir & passer à la montre.

Et dirés qu'être Jan est un fait de destins.

V I.

Le dé dessus la Dame est bon & sans rencontre ,

Si par quelque hazard ils chevauchent tous deux ,

On les doit réjetter pour mieux conter le nombre ,

Afin d'entre-placer les Dames en leurs lieux.

V I I.

Sçache que chaque Dame est un, deux,
trois & quatre ,
Selon les changemens que t'apporte
le dé ,
Ce nombre entre par tout, où tu le peux
abatre ,
Mais il n'est pas toujours de fortune
guidé.

V I I I.

On use de cornets pour ôter toute four-
be ,
Avise que les dez n'ayent point de vis-
argent ,
Prends les justes, quarrés , & qu'ils n'a-
yent rien de courbe.
Faut être sur les dez exact & diligent.

I X.

C'est un petit serail que ce jeu delecta-
ble ,
Quinze Dames y sont de l'une & l'au-
tre part :
Elles vont & revont aux lieux de chaque
table ,
Et la couleur leur sert d'enseigne & d'é-
tendart. X.
Si l'extreme rigueur regle celui qui joue,
Le

Le bois touché, levé, doit être mis ail-
leurs ,
Qui ne trompe point merite qu'on le
louë ,
Et qui ne leve à faux est jugé des meil-
leurs ,

X I.

Si en poussant le dé il passe les limites,
Ou qu'il soit sur les bords, ou sur l'an-
gle arrêté ,
Il les faut mieux jeter afin que tu évites,
Le perdre en le jettant d'un ou d'autre
côté ,

X I I.

Tous les nombres des dez donnent aux
Dames place
Chaque pointe reçoit les nombres ave-
nus ,
Qui s'avance & se couvre a tant de bon-
ne grace ,
Que l'on le jugera pour des plus en-
tendus.

X I I I.

Si commençant le Jeu tes Dames tu
avance ,
Que ton dé les separe en l'un & l'autre
coin ,
Par doublet il vaut six , mais c'est une
science,

Qui pour arriver peu demande bien du
soin.

X I V.

Si d'un jusques à six de tes Dames tu
arrange ,
Selon les bons joueurs , c'est le Jan de
trois coups.

Qui le fait & le marque est digne de
louange ,

Cette subtilité n'est pas commune à
tous.

X V.

La liberté du Jeu donne ce privilege ,
De mettre tout à bas, ou passer du devât
Beaucoup de bois en trait un bon
joueur allège ,

Qui sçait coucher sa Dame est estimé
sçavant.

X V I.

En tout état de Jeu tu dois pousser tes
Dames ,

Jusqu'au nombre des déz qu'elles peu-
vent avoir ,

Tu dois bien les caser dans les bandes &
lames ,

Pour passer l'on te peut contraindre à
ton devoir.

X V I I.

Il est vrai que tu peux par finesse & sur-
prise ,

Faillir par jugemēt en ne les passant pas ,

Car un petit de perte en ta faute reprise,
En te donnant beau Jeu l'exempte du
trespas.

X V I I I.

J'apelle le trespas la perte manifeste,
De celui que le dé pousse par trop avant,
Dans les lames d'autrui, lors c'est une
tempête,

Qui ruine tes desseins & t'afflige sou-
vent.

X I X.

Continuant du Jeu l'ordinaire exercice,
Petit Jan pour venir amenant petit Jeu:
S'y trop étudier est tenu pour un vice,
Etant mieux d'avancer jusques en l'au-
tre lieu.

X X.

Un bon joueur ne tient sa Dame décou-
verte,

Mais il la doit couvrir avecque bien du
soin.

Et s'il veut éviter le mal-heur & la
perte,

Il faut être soigneux de tôt prendre son
coin.

X X I.

Arrêtât son jetton dessus la carte pointe,
Celui qui tient son plein y marque qua-
tre jeux;

Quiconque a tout rempli de ses Dames
bien jointes,

S'il marque bien son gain, se pourra dire
heureux.

XXI I.

Qui ne fait son grand Jan mal-heureux
se peut dire ,

Car l'autre ayant le sien emporte bien
dès jeux.

Il marquera tes coings d'où viendra ton
martyre ,

Si vous donniés le gain à qui les prend
tous deux.

XXII I.

En suite du bon-heur que le nombre
t'apporte ,

Si ton homme ne peut parfaire tout son
plein ,

En passant tu rēdras ta partie bien forte,
Et tu pourras ainsi le conduire biē loin.

XXIV.

Pour marquer aisément le gain qui te
fait riche ,

Fait percer ton Damier de douze petits
trous ,

A chaque jeu mets y ta cheville ne ta fi-
che ,

Pousse-là pour gagner jusques à douze
coups.

XXV.

Qui laisse son jetton oubliant sa for-
tune ,

En rejetant les dez, ne doit plus rien
marquer ,

Faut marquer tout d'un coup gain ou
perte commune ,

L'on châtie celui qui peche d'y man-
quer. XXVI.

La pratique du Jeu a beaucoup de pro-
verbes ,

Que vous devés sçavoir pour avertisse-
ment ,

Si l'on ne trouve point de gain dedans
ces gerbes ,

On peut les recevoir pour divertissemēt.
XXVII.

Quand le nombre du dé tombe dessous
la Dame ,

Que l'on ne peut couvrir par le mal-heur
du fort ,

Celui qui l'a jetté l'indiquât sur la lame,
Marque deux pour chacune autrement
il a tort.

XXVIII.

Qui s'oublie à marquer le beau Jeu qu'il
amène ,

On l'envoie à l'école afin d'être sçavant,
Nôtre gain oublié nous retourne à
grand peine ,

Car bien souvent qui pert en gagne le
devant.

XXIX.

Quiconque amene gros & pousse dans
la case,

Ce simple vaudra quatre, & chaque dou-
blet six,

Qui marque bien ses grains a du bon-
heur la baze,

Douze points font un jeu quand on les
aura pris.

XXX.

Si l'on prend de ton Jeu la Dame dé-
couverte,

Le double vaudra six, s'il redouble il
faut huit,

Qui l'obmet à marquer fait une grande
perte;

Car plus le gain est grand, plus l'ou-
bliance nuit.

XXXI.

Quiconque a son grand Jan fait tres-
mal de le rompre,

Toutefois deferant au dernier Jan passer,
Commençant du plus loin, il le doit
interrompre,

Et contraindre ton homme à son bois
entasser.

XXXII.

Si quelqu'un veut jouer à Margot la
fendue,

Elle arrive en la case, en l'aïant on la
pert ,

On la prend en tombant sur une pointe
nuë ,

Seulette entre deux bois qui sont à dé-
couvert. XXXIII.

Q and tu ne veux jouer faute d'avoir
passage ,

On marque deux pour toi qui pousuit à
jouer.

Celui qui passe à l'heur avec de l'avan-
rage.

Qui fait son dernier plein est beaucoup à
louer. XXXIV.

D'autant que le malheur peut être tant
extrême ,

Que les plus patiens ne le peuvêr porter
Si du gain de ton dé tu as le point su-
prême ,

Tu peux rompre ton Jeu & tes Dames
ôter. XXXV.

Pendant le plein parfait, on marque six
& quatre ,

Jan qui ne peut avient quand je suis dé-
couvert ,

Et que dessus ma dance à ton dam tu
vien battre ,

Et passes sur un point qui soit plein &
couvert.

D iij

XXXVI.

Si le mal-heur est tel que n'ayant le
passage ,

Toutes tes Dames soient dans le coing
en un tas ,

Tu pourras marquer six, mais ton grand
avantage ,

Est à suivre le jeu, ou ne le suivre pas.

XXXVII.

Tu peux faire ton plein par double ou
triple sorte ,

Quand trois Dames le font, tu marques
par trois fois ,

Lors qu'un doublet le fait par une dou-
ble porte ,

Tu marques deux fois six jouant selon
les loix.

XXXVIII.

Tu sçais qu'on marque deux pour cha-
cune des Dames ,

Que l'on ne peut jouer , n'est-ce pas la
raison ,

Que celle qui ne peut entrer dedans les
lames ,

Paye quelque profit pour garder la mai-
son.

XXXIX.

Quand le dé tourne trop piroüettant en
pointe ,

Avec le cornet on le peut arrêter,
Pour ne point perdre tems, il n'y a point
de crainte ,

De voir au dé le jeu qu'il te veut aprê-
ter. XL.

Je l'enseigne & le crois pour tres-juste
maxime ,

Que faisant au retour ton plein de deux
endroits.

Qu'une Dame du coin doit passer en
estime,

Pour doublement gagner par l'effet de
ses droits.

XL I.

Après le dernier plein, quiconque apporte
Sennes ,

Il leve quatre bois, côme à quines aussi,

Les gros doublets sont bons pour ac-
courcir tes peines ,

Le doublet finissant vaut six , l'on jouë
ainsi.

X L I I.

L'Ordonnance du jeu quinze Dames de-
mande ,

Qui se rangent au coin que l'on juge le
mieux ,

Il n'y faut que deux dez afin que l'on
l'entende ,

Interroge en jouant les plus ingenieux.

D v.

XLIII.

Passant, ou demeurant rien ne peut distraire,

Quelque Jeu qu'il arrive, ou prospère,
mauvais,

Il le faut tout jouer, même ton plein de faire,

Qu'en passant tu maintiens marquant ce que tu fais.

XLIV.

De tout autant d'endroits que ton grand lan se fasse,

Chaque simple & doublet y doublent leur prix,

Si ton gain tu obmers, ce t'est mauvaise grace,

Car de ton compagnon tu peux être surpris.

XLV.

On ne prend point son coin sans deux lames ensemble,

Qui se tiennent escorté afin d'y demeurer,

Alors que pour passer ton plein tu de-fasse ensemble,

Il les faut toutes deux ensemble demar-rer.

XLVI.

Contente-toi d'avoir gagné cet avan-tage,

De deux, ou quatre, ou six, sur le bois découvert,

Le Jeu ne permet pas qu'on y prenne
passage,
T'obstaçant le chemin, il te nuit & te
fert.

XLVII.

Afin d'être bien prompt à déplacer tes
Dames,
Et conter vivement le Jeu qui t'est venu
Le pair tombe toujours sur de pareilles
lames,
L'impair de blac en noir, cela soit retenu.

XLVIII.

Quiconque touche au bois sans qu'il ne
le replace,
Il doit dire, j'adoube, autrement faut lever
Le bois qu'il a touché sans esperer de
grace,
Avant donc de toucher il y faut aviser.

XLIX.

Lors que d'un même dé tu gagnes, & que
ton homme,
Y peut gagner aussi, ou plus, ou moins
que toi,
C'est Jan de recompense, en cela tu vois
comme,
En fortune y domine avec quelque loi.

L.

Les coings Bourgeois sont ceux de Quin-
nes & de Sennes,

Triple bande écartée a le nom de Ra-
steau ,

Mais les cases du Diable ont toujourn
mille peines.

Ce sont les sept & dix, n'y fait pas ton
tombeau. L I.

Ne faut pour bien jouer faire de la na-
vette ,

Plaçant premier le gros , & venir au
petit ,

Il faut suivre le nombre, & que ta main
la mette ,

Dans l'ordre qui sera selon ton appetit.

L I I.

Tous les nombres doublet ont leur nom
d'efficace ,

Ambes as sont deux as , double deux,
sont deux deux ,

Ternes sont les deux trois, quarnes sont
quatre en place ,

Quines cinq , sennes sont les deux six
glorieux.

L I I I.

Jouë fidèlement , n'endure qu'on te
broüille ,

Ceux qui veulent jouer, & bien vite &
beaucoup ,

Is marquent doublement en jouant la
bredouille ,

Si ton homme ne gagne & n'interrompt
ton coup. L I V.

Qui jouë exactement, doit être meur &
sage ,

Car qui touche son bois il le doit depla-
cer ,

Qui ne marque bredouille il en perd
l'avantage ,

Il ne peut après jeu s'en plus recompen-
ser. L V.

Plus tu seras sçavât en ce Jeu de caprice,
Tant plus y verras-tu de regle , & de
loix , [cice ,

J'honore bien ce Jeu , j'en louë l'exer-
Mais il fait dépiter les Princes & les
Rois. L V I.

Si tu n'as abbatu encore que deux Dae-
mes ,

Placées en ton coin, vrai centre du repos,
Et que ton compagnon y ait planté ses
armes ,

Si tu jette un as, c'est fort mal à propos.
L V I I.

Pour marquer la bredouille , on use de
deux voyes ,

Le premier marquant seul n'a rien que
son jetton ,

Le second en met deux , qu'il assemble
& déploye ,

La bredouille fréquente hausse bien le
meton ,

L V I I I.

Si tu gagne Bredouille , & tu n'en mar-
que qu'une ,

Après un coup de dé, tu n'y dois revenir ;

Car si tu ne sçais pas gouverner ta for-
tune ,

Faut-il pas que ton homme ait droit de
te punir.

L I X.

Pour dextrement jouer , si ton homme
s'avance ,

Avise à te couvrir, & jouer lentement ,

Ce n'est tout de courir, car celui qui de-
vance ,

N'arrive pas toujours à son contente-
ment.

L X.

Ne te fonde jamais sur la vaine espérance
Du jeu qui peut venir, les dez sont enne-
mis ,

Marque, leve & t'en va pour plus gran-
de assurance.

Si tu veus voir le sort, il doit être per-
mis.

L X I.

De tant de coups divers & d'étranges
figures ,

Cinq ou six seulement peuvent juger
du tout ,

Mais pourtant il ne faut pas se fier aux
augures, *qui ne valent rien.*
Que l'on n'ait gagné jusques au dernier
bout. L X I I.

Prendre tout, marquer tout, n'aller point
à l'école,

C'est le moïen certain de gagner à ce jeu,
La longueur y déplaît, la promptitude est
folle,

Place pour bien jouer chaque Dame en
son lieu. L X I I I.

On ne peut exprimer tout ce beau Jeu
de Princes,

Les nombres infini ont trop de change-
mens,

Mille Proverbes sont en diverses Pro-
vinces,

Qui ne sont pas le jeu, ni les enseigne-
mens. L X I V.

Belle la Bredouille est, alors que l'on
s'enfile,

Sans que tu gagnes un coup, tant tu es
en malheur,

Si tu perds doublement, cede tout sans
castille.

Ne joue pour plaisir chose de grande
valeur.

Maxime indubitable en toute la con-
Qu'il faut jouer , passer quand les huis
sont ouverts.

Mais prudent est celui qui ce passage
évite ;

Car c'est là le moyen de gagner à l'en-
vers. L X V I.

Abatre bien du bois , & bien placer ses
Dames.

C'est un commencement qui te promet-
tra gain ,

Mais faire son grand Jan en remplissant
les lames ,

On peut dire à bon droit que c'est le
coup du pain.

Ne mâlines jamais celui qui te surmôte,
Il y en a qui sont fort insolent vain-
queurs ,

Mais chacun tour à tour devant avoir
son conte ,

Aprens que le fort a sa grace & ses ri-
guezurs.

Ecoute ce précepte , il est de conse-
quence.

Si tu touche ton bois pour le mettre
en ton coin ,

Sans l'y pouvoir placer , il faut que tu
l'avance ,
Et passe à mon côté, bien qu'il y ait
bien loin.

L X I X.

Quand on veut retourner dans la der-
niere table ,
Quelquefois l'on compose afin de lever
tout ,
Ce passage n'étant plaisant ni profitable,
Il vaut mieux que chacun prenne son
premier bout.

L X X.

Si tu n'es clair-voyant , regarde en pa-
tience ,
Les nombres de ton dé , lis - les avec
plaisir ,
Lire hautement son dé, n'est pas peu de
science ,
Qui le rompt tôt a tort , & joue sans
plaisir.

L X X I.

Combien que le cornet semble être la
fallace ,
Si est-ce que l'on peut y tromper quel-
quesfois ,
Laisant couler les dez d'une façon ma-
lace,
Tu peux rompre le coup de geste ou de
la voix.

Chacun a ses humeurs & ses façons de
faire.

Pour jouer à ce jeu qui semble être
infini ,

L'un laisse son jetton , l'autre l'ôte au
contraire ,

L'ôter est le meilleur quand ton coup est
fini. LXXIII.

Les esprits patiens jouent tout d'une
suite ,

Sans rompre ni lever , quelque soit le
malheur ,

Cette façon demande une grande con-
duite ,

Le pouvoir de lever semble être le mei-
leur. LXXVI.

Ce mot de Tricque-Trac , vient du
bruit de tes Dames ,

Tel est leur naturel de n'être point sans
bruit ,

Tu ne peux les placer & mettre sur leurs
lames ,

Sans ce bruit qui ne peut apporter aucun
fruit. LXXV.

Poussés tout doucement la Dame que
tu touche ,

Ne frappe pas si fort que tu rompes le
bois.

La Dame se plaît bien quand tout plat
on la couche ,

Autrement tu pourras te faire mal aux
doigts. L X X V I.

Il faut en toute chose éviter l'indécence,
Bien arranger son bois , lire tout haut
son dé.

Caser fidèlement , marquer ce qu'on
avance ,

Et ne point disputer, c'est être bien fon-
dé. L X X V I I.

Toutes les loix du Jeu ne valent l'exer-
cice ,

Les nombres en discours on un trop
grand tabut ,

Jouè avec ton ami, quiconque y est no-
vice ,

Fait beaucoup si du moins il peut venir
au bat. L X X V I I I.

Si ton plein de retour est bâti de la
forte ,

Que ton coin du repos ait encore son
bois ,

Si tu jette tu es au dix, un six n'im-
porte ,

Jouant ce que tu peux , tu ne perds que
deux fois. L X X I X.

On ne leve jamais qu'on n'aye passé ses
Dames.

Le plein dure toujours , tant qu'on le
peut jouer ,
Les Dames dans le coin ne laissent point
leurs lames ,
C'est une juste loi que l'on doit a-
voüer.

L X X X.

Quand bien Nostradamus feroit des Cen-
turies.

Astrologue qu'il soit il ne diroit pas
tout.

Ce jeu seul entre tous a peu de trompe-
ries.

Le savoir cède à l'heur , qui se tient au
haut bout.



LE VRAI ET FIDÈLE

JEU

DU HOC A

DE CATALOGNE.

E.



OMME ce Jeu n'est qu'un diver-
tissemment honnête , il se joue à
présent en beaucoup de maisons. consi-

l'idéal dans Paris , à condition qu'il ne sera juré ni blasphémé contre le Saint nom de Dieu , à peine contre les contrevenans d'être interdits de jouer.

I I.

Ce Jeu sera ouvert tous les jours sur les deux heures de relevées , excepté les Fêtes & Dimanches , depuis trois heures jusqu'à six, afin de ne point troubler le service Divin.

I I I.

Ce Jeu a pris son origine en Catalogne , il est de fort & de pure fortune , & tout le monde y peut jouer sans aucune crainte ni soupçon de tromperie.

I V.

Et pour rendre chacun capable des ordres dudit jeu , & de la manière d'y jouer, en voici les règles suivantes.

V.

Ce Jeu est composé de trente points , marqués sur une table tous de suite, depuis 1. jusqu'à 30.

V I.

Il y a trente boules toutes semblables dans chacune desquelles est enfermé un billet , aussi marqué depuis 1. jusqu'à 30. sur du parchemin ; par

chiffres séparés dans chacune des boules.

VII.

Le Banquier de ce jeu doit être au bout de la table, ayant devant soi & à la vûe des joueurs, diverses pieces de monnoie d'or ou d'argent pour paier sur le champ les gagnans.

VIII.

Quand on veut commencer à jouer, il faut en premier lieu conter publiquement les boules, & verifier les susdits billets, pour faire voir à tous qu'il n'y en a ni plus ni moins que trente.

IX.

On peut jouer peu ou beaucoup, & le loüant est libre de se retirer quand il lui plaît.

X.

Comme aussi le banquier de fournir sa banque, & de refuser la mise ou somme couchée sur le jeu, si elle lui semble excessive, & n'est point tenu ledit Banquier de faire bon au joueur que de ce qu'il a devant soi dans sa banque, si n'est qu'il intervienne particulière contention & accorde entre lui & ceux qui jouent en présence des gens.

XI.

La façon de jouer est diverse, l'une s'appelle *Enplein*, c'est à dire quand on couche l'argent sur l'un des trente points ; qui est le nombre le plus avantageux : car si ce point vient par la boule que le joueur à son rang tire du sac, le Banquier paye vingt-sept fois autant que ce qui a été couché sur ledit Jeu : L'autre s'appelle *Endeux*, c'est-à-dire, quand on couche son argent en un lieu qui embrasse deux points : car alors lequel des deux qui vient en paye la moitié de 27. qui sont 13. & demi, autant que ce qui est couché. On peut mettre en tiers, à sçavoir quand on couche en trois points qui sont au bas du Jeu, & alors on gagne 9. on peut aussi mettre en *quart* participant de quatre points, & alors on gagne 7. en sixième 4. & demi, & en *dixième* participant de 10. points, on gagne deux demi.

XII.

Il y doit avoir un homme proche du Banquier, qui tient en main un sac où doivent être toutes les boules susdites, avec des billets dedans.

XIII.

Et après que l'on a achevé de coucher

tout ce que l'on veut sur la table, on remuë le sac, afin de mêler les boules qui sont dedans ; puis l'on présente le sac à l'un desdits joueurs pour en tirer une boule, laquelle sert pour tous.

XIV.

- Le Banquier doit prendre la boule des mains du joueur qui l'a tirée, & pousser dehors les billets qui sont dedans, & ledit Banquier prend ledit billet, & l'ouvre, le montrant à tous, en faisant voir le nombre y spécifié, alors on paye tout ce qui vient sur ledit nombre, comme dit est, en deux tiers, en quart, en sixième, & en deuxième.

XV.

L'ordre de ceux qui doivent tirer le sac est à main droite, chacun à son tour des Jouans, & si par mégarde ledit tireur venoit à être interrompu, on ne doit point tourner en arriere. Il est pourtant loisible à qui que soit de renoncer à son droit & rang de tirer, & de faire tirer à celui qui est après lui.

XVI.

Il ne faut point tirer la boule du sac qu'auparavant le jeu ne soit achevé, c'est à dire, après que chacun a touché sur le jeu ce qu'il veut, & la boule étant
une

une fois tirée, on ne peut ni ne doit altérer ledit jeu, y plus mettre ni ôter, ni même mettre les mains sur les mises ; mais publier le nombre du billet tiré, & paier ce qu'il aura dessus, comme dit est.

XVII.

Si quelqu'un met de l'or sur le jeu, il doit dire tout haut, combien, & quelle partie dudit or il entend jouer, autrement le Banquier n'est pas tenu de le payer, non plus que quand on cache quelque pièce d'or sous de l'argent, ou autre monnoye.

XVIII.

Le joueur ne peut tirer qu'une seule boule à la fois, & s'il en tiroit davantage, le jeu ne vaut rien ; & s'il en étoit tiré quelque une en cachette, ou avec fraude, celui qui l'aura tirée sera banni du jeu, & contraint à la restitution de tout ce qu'il aura reçu.

XIX.

Avant que le joueur mette la main dans le sac, il la doit ouvrir & montrer publiquement, pour éviter tout soupçon & tromperie.

XX.

Chacun doit prendre garde où il met & couche son argent, à ce qu'il soit bien

E

& justement posé dans le jeu où il veut.

X X I.

Pour obvier à toute dispute, & en cas de dispute, de sçavoir à qui est l'argent couché, on s'en doit rapporter à la pluralité des voix, que prendra celui qui tient le sac, & ne se trouvant personne qui le dise, le Banquier divisera le paiement qu'il devra faire aux deux disputans.



LE NOUVEAU

JEU DE CARTES

ROYAL

DE LA GUERRE.

MESSIEURS, encore qu'il y ait déjà beaucoup de Jeux de Cartes inventés pour la recreation des compagnies; neanmoins comme l'humeur François se plait à la nouveauté, & que de recommencer si souvent à jouer de mêmes jeux, l'esprit s'ennuye, & diverses fois en nombre d'Assemblées, j'ai vû que

faute d'un jeu nouveau l'on étoit contraint de demeurer oisif : & pensant sérieusement ces jours passez aux victoires & prises de Villes & Forts que nôtre Monarque a emportés sur les ennemis de son Estat la Campagne derniere ; Sçavoir , Dunkerque, Bergue, Furne, Graveline, les Forts MardiK , Philippe , de l'Ecluse, & Fort Louïs : Ces pensées ont fourni à mon imagination le dessein de dresser un nouveau Jeu de la Guerre par plusieurs figures expliquées par les cartes ordinaires dont l'on joue le Picquet , la Triomphe & autres jeux : Jeu que vous trouverez d'une invention aussi jolie qu'il en aye été ci-devant, lorsque vous l'aurez pratiqué , & dont l'invention est facile à comprendre : ce qui me fait croire que dans peu de tems il n'aura pas moins de vogue que les jeux ci-dessus, & je serai satisfait lorsque je scannerai par le debit que j'en ferai, le contentement que vous y aurez pris & dans cette esperance je prendrai la liberté de me dire ,

Messieurs,

*Votre tres-humble &
obeïssant serviteur.*

E ij

L'INSTRUCTION DU NOUVEAU JEU DE CARTES.

Apellé le Jeu Royal de la Guerre.

CE jeu est composé de quarante cartes ; Sçavoir neuf de Canoniers , neuf d'épée , neuf de Picquiers , & neuf d'Escadrons qui sont représentés par le Picq , Treffle , Carreau & Cœur , & les quatre autres quarts qui achevent les quarante, sont nommées , la Force , la Mort , le general d'Armée , & le prisonnier de guerre : & cela presuppôsé, voici de la sorte que le jeu se joue.

I.

Premierement, l'on peut jouer depuis deux personnes jusques à douze, donnant à chacun autant de cartes qu'il sera accordé par la Compagnie, après avoir convenu le prix du jeu.

II.

Les Rois ne sont pas plus les uns que les autres, les Reines se jouent après les Rois , le general de l'Armée , qui est la carte représentée par un general d'Armée, suit après la Reine , le Prisonnier

de guerre , qui est la carte représentée par un Chef du parti ennemi, après le Prisonnier de guerre, les Valets, & après les Valets, les As font quatre figures représentées en quatre différentes postures, sçavoir, le premier un Canonnier, le second un Soldat , tenant une épée nue à la main , le troisième représentant un bataillon, & le quatrième un Escadron de Cavaliers après les as , les dix , les neufs, les huit, les sept, les six, tout l'un après l'autre ; & quand on aura donné à chacun ses cartes , l'on ne retournera point la carte qui suivra , & l'on conviendra auparavant que de donner les cartes , ce que veut jouer & mettre chacun au jeu, l'on mettra ce qui sera convenu par la compagnie; par exemple, un Louis d'un écu, ou demi Louis de trente sols , cinq sols , & un sol , étant à la discrétion des joueurs.

III.

Ayant vos cartes en votre main, s'il se rencontre que vous aïés la carte de la mort, votre coup est perdu , & ne retirés rien du jeu pour cette partie , & mettrés vos cartes dessous les cartes qui restent du jeu.

I V.

S'il vous arrive la carte apellée la Force, vous tirerez deux marques, & s'il se trouve que la Force soit avec la Mort, vous la mettrez aussi dessous; mais quand la Force ne se trouvera pas dans la main avec la Mort, vous ne laisserez pas de la mettre dessous, & celui qui aura donné les cartes, vous donnera la carte de dessus, & combattrés avec les autres, & vous tirerez les deux marques comme dit, est ci-dessus.

V.

S'il vous arrive que vous aïés le General de l'Armée, & que vous vous laissiez prendre, vous paierez votre rançon à celui qui vous prendra, qui est le jeu, mais s'il arrive que vous fassiez votre levée de la même carte, avec votre General vous gagnerez tout ce qui sera au jeu du reste.

V I.

S'il vous arrive dans la main le Prisonnier de la Guerre, vous doublerés votre jeu, si mieux n'aimés mettre vos cartes sous le jeu, & ne prétendrés rien pour ce coup là; & les autres qui resteront, ils combattront les uns contre les autres

pour avoir ce qui demeurera de reste
du jeu.

VII.

Ce jeu se jouë toujours , il n'y a pas
de passe; le premier en carte jouë, & le se-
cond après, le troisiéme ensuite , & ainsi
du reste tous les uns après les autres; la
plus haute carte emporte la plus basse ,
comme dit est ci - dessus ; la primauté
l'emporte & celui qui a plus de levée
prise , gagne tout ce qu'il y a de reste
sur le jeu.

VIII.

Vous observerés qu'étant les quatre
cartes ci-dessus nommées ; qui sont la
Mort, la Force, le General, & le Prison-
nier de Guerre , il vous en reste encore
trente-six , avec lesquels vous pourrés
jouer au Picquet , à la Triomphe , au
Berlan , & autres jeux de cartes.

F. I. N.



L E

JEU ROYAL DE LA PAUME.

Declaration de deux doutes qui se trouvent en contant le Jeu de la Paume, lesquelles meritent d'être entendues par les personnes d'esprit.

ICERON. Orateur moins sage qu'éloquent, nous a laissé par écrit une Sentence digne d'être entendue & observée par toute personne qui veut vivre selon la raison : Laquelle dit, qu'il convient user du jeu qui se fait par l'exercice du corps, & du jeu qui consiste en paroles joyeuses, tout ainsi que l'on a coutume d'user du dormir. Or est-il que nous usons du dormir, pour restaurer & renforcer les vertus de l'esprit & du corps, quand elles sont travaillées & affoiblies par la veille, ou quelque labeur precedent. Par semblable raison, le jeu qui se fait opportunément & prudemment par l'exercice du corps, est tres-convenable

pour conserver la santé du corps , & la vigueur de l'esprit. Car l'exercice du jeu deüement fait (comme dit est) échauffe le corps & les membres , purge les humeurs superflues & étrangères , en les faisant évaporer , fortifie les facultés naturelles , éclaire & réjouit l'esprit : En telle maniere que l'homme qui sçait choisir certain jeu d'exercice honnête , & en use sagement , en vaut beaucoup mieux , tant pour sa santé corporelle , que pour la vivacité de son esprit. On peut alleguer à ce propos Galien , excellent Medecin , lequel a grandement recommandé par ses écrits , le jeu de la petite pile , comme étant entre les jeux d'exercice le plus convenable qui soit , pour entretenir & garder la santé de l'homme.

Surquoi aucuns veulent dire , que Galien entendoit parler du jeu de la Pelote. Les autres tiennent que c'étoit un tel jeu , qu'est le jeu de la Paume , dont nous usons encore aujourd'hui , avec l'esteuf ou la bale : mais nous ne sçavons si l'on contoit ledit jeu de Galien , ainsi comme nous contons le nôtre de toute memoire d'homme. Certainement (quelque chose qu'il en soit) c'est un exercice fort

E v

recreatif pour l'esprit, & utile pour la santé du corps : Je m'en raporte au jugement de ceux qui y sçavent trop mieux jouer que moi. Mais je trouve en nôtre jeu de la Paume deux doutes, où peu d'hommes de nôtre tems ont pris garde, mêmeement quelques-uns des plus excellens joüeurs ont passé par dessus sans s'en enquerir plus avant. Et si je n'ai pû trouver personne qui m'en ait donné suffisante resolution: Toutes-fois j'espère, par la grace de Dieu, en donner présentement de si bonnes raisons qu'icelles doutes seront totalement éclaircies & entendûes.

Le premier doute, que l'on peut faire sur le jeu de la Paume, est, sçavoir pourquoy on conte le jeu de la Paume en augmentant le nombre par quinzaines, comme quinze, trente, quarante-cinq, & puis un jeu, qui vaudroit soixante, plutôt que de conter par quelque autre nombre plus petit, ou plus grand. La seconde doute est, d'entendre & connoître quelle espece de mesure signifient iceux nombres, quinze, trente, & les autres. Veritablement puisque les chasses & coups de paume de deux parties, qui jouënt l'une contre l'autre, se con-

fidèrent en longueur, l'une au prix de l'autre, afin de voir & savoir laquelle desdites chasses excède l'autre : & que telle difference ou excès est toujours estimé valoir quinze, selon la coutume ordinaire du jeu. Il est vrai-semblable que lesdits nombres, quinze, trente, quarante-cinq, & un jeu, signifient quelque certaine mesure connue par les hommes qui ont premierement pratiqué le jeu de la Paume en la maniere que nous le jouons aujourd'hui. Pour résoudre ces deux doutes par un même moien, il faut premierement estimer que ceux qui ont mis en usage cette maniere de conter le jeu de la Paume par quinze pris quatre fois, comme dit est, n'ont point choisi ce nombre de quinze entre plusieurs autres, sans quelque bonne raison. Certainement ils eussent pû aussi bien prendre quelque autre nombre plus petit, lequel étant ainsi pris quatre fois, eût été plus aisé à conter que ne sont quinze, & eût aussi bien valu un jeu comme quinze pris quatre fois. Or les hommes doctes en Astronomie connoissant bien qu'un Signe Physic (qui est la sixième partie d'un cercle) est divisé par imagination en soixante degrés, chaque

degré en soixante minutes, chaque minute en soixante secondes : suivant cette raison sexaginaire peuvent dire, que la maniere de conter le jeu de la Paume a été instituée suivant icelle raison sexaginaire, & à l'imitation d'un signe Physic: Car quinze degrés pris quatre fois valent un signe Physic: tout ainsi quatre fois quinze valent un jeu de la Paume, quatre jeux valent une partie entière, selon la coutume de France. Mais il se trouve un défaut de cette comparaison, d'autant que quatre signes Physics ne valent pas un cercle entier, tout ainsi que quatre jeux de la Paume valent une partie complete. Joint aussi que ceux qui jouent à la Paume ne s'amusent pas tant à contempler le Ciel, comme ils travaillent à frapper & chasser l'esteuf, ou à le renvoyer. Partant que cette raison n'est pas entièrement suffisante: Il nous en faut chercher une meilleure parmi les mesures geometriques qui ont eu cours, tant envers les anciens que les modernes, afin de savoir s'il se trouve point entre icelles quelque nombre & mesure, auquel se rapporte proprement icelle raison de conter le jeu de la paume. Surquoi il convient entendre que les anciens

avoient diverses mesures geometriques: comme il appert par les écrits de Varro, Pline, & autres Auteurs, desquelles mesures j'ai ici mis ce recueil le plus fidele qu'il m'a été possible.

Un doigt, vaut quatre grains.

Quatre doigts valent une paume.

Quatre Paumes, ou douze doigts valent un pied.

Pied & demi, valent une coudée.

Deux pieds & demi, valent demi pas.

Cinq pieds, valent un pas.

Cent vingt-cinq pas, valent une Stade.

Huit Stades, valent un miliaire.

Deux Miliaires, valent une lieuë.

Une Toise, dite en latin *Hexapeda*, a six pieds de longueur.

Une Perche, dite en latin *Decapeda*, a dix pieds de longueur.

Une Perche vulgaire en France, a dix huit pieds, ou 20. ou 22. ou 24.

Un arpent a dix perches de longueur, & autant de largeur.

† Un climat, a soixante pieds de longueur, & autant de largeur.

Une Attelée, dite en Latin *Actus*, a deux Climats de longueur, & autant de largeur.

† Une journée, ou Jigere, dite en

Latin *Ingerum*, a deux Attelées de longueur, & une de largeur.

J'ai trouvé en examinant diligemment toutes les mesures susdites, que la raison de conter le jeu de la paume, convient fort proprement avec la raison du nombre, & de la mesure du Climat & du Jugere. Et je m'assure que l'origine du nombre du jeu de la Paume vient de là. Car *Clima*, signifie Region, Plage, Traict, Segment, Costeau, Eschelle, Difference de demie heure du plus long jour d'Esté entre deux regions. Il signifie aussi comme dit est, une figure geometrique aiant soixante pieds de longueur d'un Climat pris en cette signification & naïvement représentée à quatrefoix par les nombres d'un jeu de la Paume; car quand nous gagnons une chasse, ou un coup d'escreuf, nous contons quinze: en quoi il faut entendre, que ce sont quinze pieds, qui sont la quatre partie d'icelui climat.

Pareillement, en gagnant deux coups, nous contons trente, où il convient entendre que ce sont trente pieds.

Semblablement, quand nous gagnons trois coups nous contons quarante-cinq: c'est-à-dire, quarante-cinq pieds.

Et finalement, en gagnant quatre

coups d'esteuf, nous gagnons un jeu, ou bien un Climat, lequel a soixante pieds de longueur. Quant à Bisquaye, demi quinze, & semblables diminutions, j'estime qu'ils ont été inventés & ajoutés, après que le jeu de la Paume a été en usage parmi les hommes. Il convient aussi noter, que si nous voulions conter deux jeu pour chacune partie, comme contant quelques Nations étrangères, ce seroit deux Climats pour partie, qui valent une Attelée, ou demi Jugere. Mais nous passons plus outre, & contons par quatre jeux pour chaque partie lesquels font la longueur d'un Jugere de terre, aiant deux cens quarante pieds de longueur, & six vingts de largeur. C'est une journée de deux bœufs: c'est, à dire, autant de terre qu'ils peuvent labourer en un jour. Il est donc bien manifeste par les raisons ci dessus déclarées, que les nombres du Jeu de la Paume représentent les quatre quarts d'un climat, contant quinze pour chaque quart, & qu'ils ceux nombres du Jeu de la Paume signifient pieds. Semblablement qu'un jeu de la paume denote un climat: pareillement qu'une partie gagnée à la Paume signifie un Jugere, en mesurant chacun

d'iceux selon la longueur seulement : car les chasses & coups d'esteuf se mesurent selon leur longueur, & non pas selon leur largeur. Pourquoi je conclus, que les deux doutes du jeu de la Paume, cidevant proposées, sont suffisamment déclarées & éclaircies. Ce que nous avons proposé de faire.

Ordonnance du Royal & honorable jeu de la Paume, parangon entre tous autres jeux & exercices, contenant vingt-quatre articles, par lesquels sont donnés à entendre les differens & difficultés, qui peuvent avenir en jouant à icelui, principalement en parties. Faite à Paris en l'an 1629.

I.

MESSIEURS, qui desirés-vous ébatre & jouer à la Paume, faut jouer, afin de recréer le corps & delecter les esprits, sans jurer ni blasphemer le nom de Dieu. Avant que jouer convient tourner la raquette pour sçavoir qui sera dans le Jeu. Le premier coup de service est le coup de Dieu, que l'on dit :

de present les Dames ou Demoiselles.

I I.

En suivant l'ancien jeu de la paume faut jouër faute nulle, sans pour neant, & là où il touche : mais n'ayant limité le jeu , y aura pour neant , Au premier jeu dire ce que l'on jouë , qui gagne la premiere partie garde les gages: les parties se jouent en quatre jeux (& étant trois jeux à trois jeux , l'on doit faire à deux de jeu) ou en six jeux, auxquels il n'y a point d'à deux de jeu , si ce n'est du consentement des parties.

I I I.

Aussi avant que jouër convient faire mettre la corde du jeu en telle hauteur que l'on puisse voir le pied du mur de bout en autre par dessus icelle , s'il avient par hazard qu'en jouant l'escreuf ou balle demeure entre le filet & ladite corde , même dans le posteau où elle passe , le coup ne vaut rien , (car il faut qu'il affranchisse) & ne faut en poursuivant un coup élever icelle corde.

I V.

- Lesdits joueurs doivent avoir un

ou deux marqueurs, lesquels marqueront au second bond ; & comme dit est, là où il touche, doivent seulement iceux marqueurs avertir les joueurs tout haut quand il y aura deux chasses, ou une, étant dit par les joueurs chasse morte, & dire où elles sont & où l'on les peut gagner : mais aiant été dit chasse morte, & n'estant respondu par les marqueurs aux joueurs s'il y en a une, elle demeure morte.

V.

Lesdits marqueurs doivent marquer & rapporter fidèlement ce qui leur sera dit à plus de voix par les spectateurs, tant pour l'un que pour l'autre, sans favoriser ni porter affection à qui que ce soit à peine de perdre leurs salaires, & d'en mettre d'autres en leurs places, d'autant que c'est chose à quoi la conscience git, étant jeu qui se paye par la voye de Justice.

VI.

Iceux joueurs se doivent aussi rapporter, lors qu'il se presente en leur jeu quelque difficulté, ausdits spectateurs, sans en contredire, & mêmes ausdits Marqueurs: en cas toutesfois qu'il n'y aie

autres personnes qu'eux pour en juger , s'il ne leur est commandé desdits jouëurs, & sans aussi leur en médire aucunement.

VII.

Si en joüant l'on venoit à toucher l'un desdits marqueurs, ou autres regardans jouer , même à quelque corbillon ou frotoir , étant sur la galerie tenu de quelqu'un , ou chose semblable , il faut marquer là ; n'étant tenu de personne , c'est où va l'esteuf : mais si l'un des jouëurs venoit à toucher ledit esteuf ou balle , de quelque partie de son corps , il perd le coup.

VIII.

S'il avient que l'un desdits Marqueurs, par oubliance , disoit une chasse être pour l'autre , cela ne peut préjudicier ausdits joüeurs ; d'autant qu'il faut que la premiere nonobstant l'oubliance dudit marqueur se joüe comme étant la premiere , ainsi qu'elle a été faite : même d'une chasse , s'il disoit être au dernier pour le second faut qu'elle se joüe au lieu où elle a été faite.

IX.

Pour l'ordinaire du Jeu, l'on doit jouer

un, les deux, & le tout , laquelle partie du tout ne se peut laisser , si ce n'est pour legitime cause, comme la pluie, ou la nuit, en ce cas doit celui qui est en perte, laisser pour le tout des frais & du Jeu, & l'autre pour moitié, ou en deux parties liées, lesquelles aussi ne se peuvent laisser que du consentement des parties ; ce faisant doivent laisser chacun pour le tout, & donner heure pour achever.

X.

Si en servant sur bois l'on ne servoit que sur le bois ; contre le bord dudit bois , ou sur le rabat seulement , c'est à refaire , si l'on ne joue qui faut il boit : qui mettra à l'ais de volée, mêmes aux cloux qui la tiennent l'on gagne quinze, & au trou qui est au haut de la muraille, que l'on appelle la Lune, l'on gagnera aussi quinze.

XI.

Si celui qui est dans le Jeu , étant servi de l'autre , venoit à dire pourneant , ou son compagnon , au cas qu'il en eût , & qu'il le dit trop tard ; comme ayant démarché, il a perdu, aussi

à tout coup de hazard n'y a point de pourneant. Il n'est tems de dire pourneant quand il est dans le trou , ou au pied du mur , il le faut dire au partir de la tuille. Il n'est pas permis aussi à celui qui sert de dire pourneant.

XII.

Si par cas fortuit l'on venoit à faire trois chasses , la dernière faite ne doit rien valoir , & tout le coup de nulle valeur dès le service , fut-il entré dans le trou : avenant aussi qu'un coup étant sorti par dessus les murailles , & après avoir servi sur un autre coup , il revint dans le jeu , le coup ne vaut plus rien , ayant , comme dit est , servi ou joué dessus.

XIII.

S'il avient aussi qu'ayant quarante-cinq l'on fasse deux chasses , celui qui a quarante-cinq ne peut perdre son avantage ; mais faut pour avoir le jeu qu'il gagne les deux chasses , ou au moins la dernière : mais si l'averse partie avoit lors trente , & qu'il gagnât la première chasse , ils seroient à deux , & encore que l'autre gagnât la dernière , il n'auroit que l'avantage. C'est

pourquoi faut dire aiant quarante-cinq, chasse morte.

X I V.

Si l'on s'étoit méconté d'un quinze ou trente, & après avoir joué dessus, l'on venoit à s'en ressouvenir auparavant que le jeu soit fini, même d'un jeu en la partie; c'est une regle generale, que l'on ne peut perdre son avantage s'en ressouvenant avant pour le jeu, que la partie soit finie, & pour un quinze le jeu. Mais qui auroit la partie ou le jeu, ne contant que l'avantage des jeux, ou du jeu, faut qu'il boive sa faute, aiant servi ou joué dessus.

X V.

S'il y avoit une ou deux chasses marquées, & si le coup par hazard donnoit sur l'une desdites chasses du second bond, si c'est chasse à faire, faut marquer là: mais s'il y donne de volée, doit être conté pour un bond, & faut marquer où va l'estœuf. Aussi tout hazarder ou le coup se perd extraordinaire au dessus de la tuille, est perdu pour celui qui y met, & au dessous gagne.

XVI.

Avenant qu'un coup entrât dans la gallerie, & qu'en touchant quelqu'un il retourât dans le jeu, faut marquer par où il entre : mais si n'ayant fait qu'un bond dans ladite gallerie sans toucher personne, qui le pourroit jouer seroit tres-bon ; aussi aiant fait une chasse dans icelle gallerie l'autre y remettant, c'est-à refaire : si c'est dans un jeu de dedans, comme à la grille, il est gagné, s'il ne revient sans toucher personne.

XVII.

S'il se présentoit des differens d'un coup qui ait doublé, ou s'il est dessus ou dessous & aiant demandé aux spectateurs, l'on ne trouve rien, c'est où va l'esteuf, d'autant que c'est à celui qui demande à prouver son dire, & si c'est chasse à gagner, c'est à refaire : si le coup fine du côté du jeu, & que l'on demande s'il y a jeu ou non, n'en trouvant rien, il n'y doit rien avoir non plus que s'il n'est affranchi. En general trouvant autant de voix d'un côté que d'autre, c'est à refaire.

Si en jouant sur une chasse le coup retombe en même endroit, c'est à refaire : si en demandant qui l'a gagnée, l'on n'en trouve rien, ou autant de voix d'un que d'autre, c'est aussi à refaire, comme demandant d'un coup de service s'il a porté, & n'en trouvant rien, c'est encore à refaire & bien qu'il y aye pourneant, celui qui sert aiant demandé à l'autre, après plusieurs pourneant, y êtes-vous : & ayant répondu oui, si en après il venoit à dire pourneant, il l'a perdu.

XIX.

Si l'un desdits joueurs contoit quinze, ou chose semblable, & l'on ne lui vouloit accorder, il faut demander au monde, & n'en trouvant rien, c'est comme dit est, à celui qui demande à prouver son dire. Aussi donnant avantage l'un à l'autre, celui à qui l'avantage est donné peut prendre au premier jeu tel avantage qu'il lui plaira même quitter la partie, l'autre ayant trois jeux & quarante-cinq ; & non un jeu, s'il ne plait à l'averse partie.

XX.

Touchant la bisquaye, elle se peut prendre quand il plait à celui à qui elle est

est donnée, comme sur les chasses, moyennant qu'il la prenne sur la première faite, ou sur la seconde, la première étant jouée : mais ayant passé la corde, il n'est permis retourner pour prendre ladite bisquaye ; & quand à une faute, elle ne se peut prendre que la faute ne soit faite, si c'est sur une chasse, ladite faute ne s'y peut prendre.

XXI.

Si deux ensemble jouant, l'un venoit à s'en aller pour quelque cause que ce soit, & quitter la partie auparavant qu'elle soit parachevée, l'autre peut, si bon lui semble, achever ladite partie, (en païant,) Aussi s'il se présentoit des parieurs, ainsi qu'ira le jeu faut que le pari aille, & en même composition sans que celui qui parie puisse avertir, juger, ni enseigner le jeu de celui pour lequel il parie.

XXII.

Lesdits joueurs ayant fait pendant leur jeu des petits frais, hormis les esteufs ou balle : à sçavoir, pain, vin, bois, chauffons, & Marqueurs, doivent être payés par celui qui en bourse argent : mais avant que lesdits frais excédant le gain,

F

faut que le surplus soit payé en commun; & si ce qu'ils jouent est à boire, les petits frais se doivent payer en deduction de la perte qui aura été faite, s'ils n'avoient expressement dit tous frais payés.

XXIII.

Ledit Royal Jeu de la Paume est libre, l'on n'y doit être contraint, si ce n'est par obligation de parole, par celui qui joue, en ce cas se doit acquitter de sa promesse: mais si l'obligé ne pouvoit lors s'acquitter de saditte promesse, & comme dit est pour des raisons legitimes laisser la partie. Ce faisant, encore qu'il fût en gain, doit laisser autant que l'autre, ensemble l'argent du jeu en main tierce, afin d'achever à l'heure limitée.

XXIV.

Outre toutes les raisons & difficultés ci-dessus écrites, il y en peut survenir quelques autres en jouant, lesquelles à l'instant se doivent & peuvent aisément (selon le jugement des Maîtres & Spectateurs, ou Marqueurs) decider & juger ainsi que le jeu se passe, alors comme alors, qui ne se peuvent déduire ni écrire.

Les formes tenues & observées par les anciens Maîtres du Royal & honorable Jeu de la Paume, lors qu'il se joue un prix.

PREMIEREMENT.

Toutes personnes qui desirent jouer audit prix y seront honnestement reçus, à la charge de ne jurer ni blasphemer le nom de Dieu sur peine pour chacune fois de cinq sols d'amande, qui seront mis dans la tirelire du Maître du Jeu.

II.

Ledit maître donne aux Champions qui voudront s'exercer audit prix (les premiers desquels il dénommera à sa volonté, pour y bien & dextrement jouer) le bouquet & chapeau de fleurs, les gans, & les éguillettes de soye, avec la raquette ou l'esteuf d'argent, le tout à l'honnêteté & discretion des gagnans envers ledit Maître.

III.

Le prix se doit jouer par trois divers jours, auxquels ceux qui le défendent se doivent trouver pour recevoir toutes

personnes qui y voudront joüer , & ce depuis huit heures du matin , jusques à sept heures du soir ; mais pourront lesdits défendans , durant leur jeu , aller changer de chemise , & boire & manger à l'heure du disner , pendant le tems d'une heure seulement.

IV.

Pour joüer audit prix faut être deux contre deux , les deux qui ouvrent le prix doivent être dans le Jeu , le premier coup de service est tout de bon , faute bonne & sans pournement , le plâtre touché porte volée , le trou de service en servant ne vaut rien , l'ais ne sert que de muraille , & qui touche la corde perd quinze.

V.

L'on ne jouë qu'en deux parties liées , & chacune partie trois jeux , auxquelles il n'y a point d'à deux de jeu , & ayant perdu la premiere partie ; faut changer de place. Si un coup entre dans la grille , dans les galleries , ou en quelque lieu que ce soit , encore qu'il aye touché quelqu'un , c'est où va l'esteuf : mais qui auroit fait une chasse dans l'une des galleries , l'autre y remettant il perd le coup ; au jeu de prix n'y a point d'à refaire.

VI.

Lesdits défendans ayans été mis hors du jeu par plus forts qu'eux, y peuvent rentrer comme tout autre, en second seulement, & ayant regagné & mis pour les autres, peuvent reprendre leur place comme devant, & même les deux qui ont ouvert le prix, peuvent, si bon leur semble ensemble le fermer, n'ayant joué que chacun un coup.

VII.

Le prix se joue, ainsi que dit est, par trois divers jours : Au premier se joue le bouquet & chapeau de fleurs, les gans & les éguillettes de soye, lesquelles le Maître doit présenter à ceux à qui le champ est demeuré, & les prier de revenir au premier jour que l'on avisera pour parachever ledit prix, qui sera la raquette, & au dernier l'esteuf d'argent.

VIII.

Ils convient aussi avant que d'entrer en jeu, mettre chacun un quart d'escu à ladite tirelire, pour subvenir aux frais qu'il convient faire par le Maître pendant ledit jeu, comme pain, vin, bois, draps & chaussions, desquels ledit Maître ne prend aucune chose, sinon que des esteufs ou balles que l'on peut perdre,

dont il ne baille que vingt pour deux douzaines , pour subvenir aux frais des raquettes.

*L'utilité qui provient du jeu de la Paume
au corps & à l'esprit.*

Traduit du Grec de Galien en François,

LEs excellens Philosophes & Medecins du passé, ami Epigene, ont déclaré suffisamment combien l'exercice profite naturellement à la santé, & comme il faut executer ce petit travail avant le repas & peu après. Neanmoins nul des anciens jusqu'au-jourd'hui , selon sa dignité & merite a expliqué le plus commode ébat de tous les autres , qui est le jeu de la Paume. Pourquoi il m'est avis être chose juste & raisonnable de mettre en jeu ce qui nous en semble ; duquel avis & dispute je te fais Juge , comme à celui qui est le plus usager & expert en cét Art de tous contemporains. Traité qui profitera beaucoup à ceux auxquels tu communiqueras ce mien bien petit commentaire : car pour le seur cét exercice est le paragon entre tous , autres lequel non seulement peut

travailler le corps, mais peut aussi delecter & recréer l'esprit. Je crois donc que ceux qui premierement ont montré le moié de faire la guerre aux lievres, cerfs, & sangliers, & qui ont inventé toute autre espece de chasse, avoient été grands Philosophes, & fort connoissans le naturel de l'homme, en moderant & compensant le travail pris d'une delectable volupté, récreation & ardent desir d'honneur, tant a d'efficace la disposition l'esprit en tel cas, que plusieurs par joye & réjouissance seule ont été gueris de leur maladie. Au contraire moins sont devenus malades par une seule angoisse & male melancholie. Or n'y a si vehemente passion du corps qui puisse surmonter & esteindre les affections & pensées de l'esprit: & pourtant ne faut mépriser la disposition d'icelui, telle qu'elle soit, mais plutôt y prendre garde plus soigneusement qu'à celle du corps, tant pour cause de la dignité & préeminence de l'esprit, que pour autre cause & raison de tous autres exercices, tu pourras dire le semblable là où il y a quelque recreation: mais outre cette communauté & accointance qu'elles ont par ensemble; en l'exercice de la

Paume y git quelque propriété particulière, qu'ici présentement nous déclarons. Premièrement, l'occasion & la facilité de la Paume est grande pour le peu d'appareil : car si tu consideres les grands appareils, le loisir & tout l'équipage qui est nécessaire à ceux qui veulent prendre leur passe-tems à chasser les lièvres, cerfs, sangliers, & autres bestes semblables par poursuites de chiens, incontinent tu confesseras que l'homme negociateur, & gens de métier ne peuvent pas vacquer à cette chasse, parce qu'à ce faire plusieurs choses sont requises, & principalement que l'homme soit libre, & hors de toute servitude. Au contraire ce qui nous faut en cét ébat est tant commun, qu'il n'y a si malotrou qui n'en aye besoin, veu qu'il n'est question ni de rets, ni d'armes, ni de chevaux, ni de chiens de chasse, mais d'une seule pelote, encore bien petite : si que tu dirois cét exercice avoir soin de nos autres negoces & affaires ; car à cause de soi ne nous contraint à en délaisser aucune. Voudrions-nous en ce monde plus belle commodité que d'avoir passe-tems, là où tant le pauvre que le riche, y est reçu sans intermission de

nos études & affaires quotidiennes : Au contraire , il n'y a pas peu d'affaires à chasser, parce que là sont requis grands assus, richesses, instrumens, & libre loisir, attendant l'opportunité de chasser : mais l'appareil des instrumens de nôtre estueuf (comme ja a été redit) est recouvrable , & voire facile aux plus infirmes & mal garnis : joint que ceux qui sont fort occupés & pressés d'affaires, en peuvent encore user à la dérobée & à leur phantaisie. Le profit de nôtre exercice est tel que j'ai exposé quant à sa facilité. En après , quand tu auras soigneusement examiné sa force & nature d'un chacun genre d'exercice, tu conclurras cettui-ci être le plus parfait d'entre tous : car si tu y avises par le menu , tu en trouveras l'un trop vehement, l'autre par trop effeminé , doux & remis, d'autre moindre & plus petit, ou plus grand , que d'être convenable & profitable au corps , ou entr'autre chose plus exercer une partie que l'autre; sçavoir est, les flancs, la tête, les mains , ou la poitrine : tellement qu'il ne s'en trouvera aucun qui également travaille & exerce tous les membres du corps , & qui puisse s'accroître & augmenter, ou décroître & diminuer

jusqu'au bout, excepté cet exercice de la Paume, lequel par tournées est fort impetueux & tardif: de sorte que l'on en fait à son appetit à l'aise du corps & au profit des reins. Parfois donc il peut être beaucoup vehement & remis. Ainsi quand on veut l'on exerce toutes les parties du corps, ou bien les unes plus que les autres, selon le besoin & necessité. Or quant front à front on s'opose avec bonne resistance d'un costé & d'autre: personne n'étant substitué au milieu pour recevoir l'esteuf, & servir de nacqucs, & que là on travaille quelque tems s'en ensuit un exercice digne d'être reputé du nombre des plus grands & des plus vehemens, là où se font maintes tournées du col, & rencontres de luittes: tellement que teste & nuch, par divers mouvemens & remuemens dudit col, les costes, semblablement la poitrine & le ventre, par l'elevation & rabat de face, & par secousse & resistance ou bon soutien, & par autres efforts de luitte, se trouvent beaucoup travaillés. Par ce même ébat les flancs & les jambes, que l'on tient pour fondement & apui du pas sont étendus: car en s'avancant & sautant à côté, l'exercice quant

aux jambes n'est pas petit : mais à la vérité cet exercice est fort louable, par lequel un chacun membre, selon qu'il est requis est promené & esmeu, parce que quand nous nous avançons ou reculons, ou tirons de costé & d'autre, aucuns nerfs sont plus travaillés que les autres. Quiconque pareillement promene & meut ses jambes d'un projet même, comme font ceux qui sautent sans raison, ou qui le jettent & guident de côté, celui-là exerce ses membres inégalement. Vrai est, qu'en ce jeu de Paume un même labour fort également est distribué, tant aux bras qu'aux jambes parce qu'à toute main on reçoit & repousse la Paume. Il est donc nécessaire que les Muscles, maintenant les uns, maintenant les autres soient étendus selon la diverse action & mouvement des membres si que tout à tout par une égalité ils travaillent & cessent, qui est cause qu'ainsi mutuellement iceux se soulageans ne s'engourdissent par oisiveté & repos, & ne sont las & recreus de labour. Or que les yeux ayent leur part de ceci, il est évident de ce qui s'ensuit, qui est, que si celui qui joue ne regarde attentivement le vol de la Paume, il sera trompé

à la touche : parce qu'en cette petite escarmouche , le conseil ne doit être moindre que la diligence & sollicitude , de peur que ton adversaire ne mette sous la corde à son avantage , ou qui ne t'empêche de prendre l'esteuf voltigeant au milieu du jeu , ou sans bricole il ne te rende le renvoi. Voire, mais le souci seul extenuë & emmaigrit le corps : je respous qu'en tout exercice où ce souci tend à honneur , & finit en joye, qu'il celui sert beaucoup à la santé du corps , & acquies de prudence : car celui exercice n'est pas de petit prix , qui peut aider le corps & l'esprit selon l'exigence & necessité. Les Rois & Gouverneurs des Cités , ne nous montrent - ils pas assez evidemment ce qui peut disposer le corps & l'esprit par grand travail & labeur en enchargeant les Capitaines & Chefs de la Gendarmerie , en premier lieu executer le commandement de leurs loix ? N'est ce pas l'office d'un bon Capitaine , en tems oportun , & à son avantage , assaillir l'ennemi, en l'assailant se muffer, bien entreprendre , faire sienne la fortune & biens des ennemis , par force ou par assaut impourveu , non esperé, & mieux le butin acquis & au-

tre chose retenir & garder ; Bref le Coronnel d'une armée doit être bon gardien & subtil larron, veu qu'en ces deux points git le sommaire de son art & office. Sçauroit-on excogiter exercice plus propre & convenable à enseigner l'homme à défendre ce qu'il a acquis , à réparer un soudain hazard, ou à prévoir le dessein & conseil de son ennemi, que la Paume ? Je me trouverois bien ébahi si on m'en mettoit un autre devant les yeux, à raison qu'il s'en trouve assez qui font tout le contraire, & rendent l'homme couïard , dormeur & stupide. Par exemple dequoi, prenons tous ceux qui s'adonnent à la luitte , lesquels s'estudient plutôt à s'engrossir & engraisser , qu'à s'evertuer en chose honneste , lesquels plusieurs sont devenus tant gras , qu'ils n'en pouvoient souffler ni respirer : Et en verité tels lourdeaux sont inutiles, tant aux armes , qu'aux choses civiles , lesquels si tu voulois mettre en besongne , il vaudroit mieux à pourceaux qu'à iceux commettre ton affaire. Cependant tu pense par aventure que j'approuve la course, & autre exercice attendant le corps, tu me pardonneras , il n'est pas ainsi , & ne le crû doncques :

moi qui n'ai jamais joué ce qui excède mediocrité , & suis de cette opinion qu'un art doit être traité par mesure, de laquelle toute chose déstituée n'a aucune grace. Pourquoi je ne sçaurois avouer les courses qui chagrinent le corps, sans exercer aucunement les forces pour l'avenir : un chacun sçait bien que ce n'est pas le plus fort de bien courir, mais de partir à heure , jamais la victoire n'avient aux bons & legers coureurs, mais à ceux qui sçavent bien assaillir, soutenir & repousser les coups. Ni les Lacedemoniens pour leurs legeres courses ont été tant vaillans victorieux, mais parce qu'à grande poursuite & perseverance, ils ont massacré leurs ennemis : Et si tu m'objectes que la course est profitable à la santé , sçache qu'en tant qu'elle aime les membres par une inégalité, qu'elle n'est salubre ni convenable, pour autant qu'en cette course necessairement d'aucuns membres sont trop travaillés, les autres totalement gourds, endormis , desquelles dispositions , ni l'une ni l'autre profite , mais au contraire sont toutes racine & commencement de maladie , & coûtumierement nous affligent à merveille. Pourtant c'est

exercice est digne de prix sur tout autres, qui nous rend bien sains, & deuëment r'allie les parties par ensemble, vigorant l'esprit, de laquelle condition est celui qui provient du Jeu de la paume; car en tout & par tout il est propice & favorable à l'esprit, émouvant tout le corps par même éfet, ce qui sert beaucoup à la santé & à entretenir le corps en mediocrité: sçavoir est, qui ne l'engraisse ni l'emmaigrit, étant idoine & suffisant à produire & avancer les actions, s'il en a quelqu'une qui ait besoin de vitesse & legereté: tellement qu'à rendre l'homme robuste & fort, il n'a point son second. D'orenavant nous pourrons parler de molesse & douceur, parce que d'icelle aucunes fois nous avons affaire, pour cause de nôtre âge, laquelle sur nos jeunes & vieux jours ne peut soutenir grand travail ni grand faix, ou pour cause que desirons-nous travailler, ou bien que de maladie nous revenons en convalescence. Et en cet endroit pareillement (si je ne me trompe) cet exercice surmonte tout autre genre d'ébat; à raison qu'il n'est rien plus doux qu'icelui, pourveu que le mouvement

ne soit point violent ; ce qu'accomplirons en occupant le milieu du jeu sans nullement outrepasser mesure & médiocrité, parfois en nous avançant petit à petit, parfois en nous arrêtant en notre place, & finalement en ne point trop détordant nos membres ; quoi fait, tu te froteras mollement d'huile, & useras de bains chauds. Ainsi cet ébat est fort doux & remis sur tout autre, tellement qu'il est bien propre à ceux qui ont faute de repos, avantage il n'est de moindre effet à remettre sur nature, étant plus que profitable aux jeunes & vieilles gens. Quiconque se voudra toujours bien porter en cet ébat, il ne faut qu'il ignore quand c'est qu'on s'exerce à jeu ou à bon escient : parce que si nous avons travaillé le haut ou le bas du corps, ou tant seulement les mains, ou les pieds excessivement, au moyen d'avoir vacqué à nos affaires, auxquelles nous sommes presque toujours pendus & attachez, alors il faut avoir égard auxdites parties travaillées, en exerçant les autres, qui paravant s'étoient reposées : au cas pareil, si quelqu'un ne faisant rien ou bien peu à long trait de tems de ses jambes, & bande à tout-

nebras, il repose le pas au regard du travail qui soutient le haut du corps : mais s'il voltige incessamment avec legereté grande, peu souvent rencontrant & frappant la paume il fait l'opposite, c'est à-dire, il laisse plus le bas que le haut. Davantage, si sans grand effort on court çà & là, l'haleine est seule exercée, le jet au contraire, le renvoi & soutien, si l'on ne se diligente, confirment & roboreront le corps : mais si l'on peine fort avec bonne diligence & legere course, l'on travaille à merveille, tant le corps que l'haleine, & alors se fait le plus grand exercice que l'on sçauroit faire. De declarer toutes les causes & raisons, pourquoi il se faut maintenant fort, maintenant bellement exercer, c'est chose impossible : car nous ne sçaurions prescrire combien de tems un chacun se doit ébattre & travailler, jacoit que sur le champ, & mettant la main à l'œuvre, l'on le pourroit bien établir. Et à la verité tout le profit & l'acquest de ce débat consiste en cette quantité, c'est-à-dire en combien de tems un chacun se doit exercer. Parce que tu t'auras beau exercer de quelque sorte que ce soit avant que l'ébat te profite si tu excèdes

mesure. Et pour cette cause le Maître de l'exercice doit avoir en singuliere recommandation l'exercice d'un chacun & combien de tems un chacun se doit exerce. Il ne reste sinon à parler (pour mettre fin à cette recherche, ce qu'il ne faut oublier) de la seurété de nôtre exercice, qui est sans aucun peril & danger , ce qu'ailleurs tu ne peux éviter ni fuir. Premièrement, le jeu de la barre & course venu jusqu'à la grosse haleine , cause que nous rompons quelques conduits & vaisseaux d'entre les principaux du corps , ce qui a été cause que plusieurs hommes dès long-tems ont été perdus. Pareillement les forces & grandes criées faites tout à coup , ont porté de grands dommages à plusieurs. Piquer aussi , galoper ou chevaucher brusquement , est souvent cause de rompre & mutiler les conduits spermatiques , & particules du corps, qui sont à l'environ des reins & poitrine , je laisse à dire qu'assez souvent le cheval desarçonne son Champion , dont plusieurs en ont passé le pas : semblablement qu'est-il besoin de faire un long sermon de l'exercice qui se fait par sauts, rut de barre, pierre, parmail, balon & autres ébats,

requerans plus contrainsts & forcees du corps, vû que nous voyons ceux qui retournent de l'escrime & de la luitte, n'être differens des princes d'Homere. Car tout ainsi que le Poëte les décrit ridés, boiteux, bigles & borgnes, aussi à vûe d'œil nous voyons iceux avoir reçu telles affections totalement avoir quelque membre rompu, meurtri & mutilé. Pourquoi, si outre ce grand bien que j'ai commemoré le Jeu de la Paume & cette commodité d'être sans peril, il nous profitera plus qu'autre exercice quelqui soir.



LE NOUVEAU JEU

D U

BILLARD.

Et comme il se joue à present.

 E Jeu est le divertissement des personnes de condition & autres, qui souhaitent passer leur tems agreablement ; & d'autant qu'il y sur-

vient quelquefois & ordinairement des contestations entre les Joueurs , vous trouverez ci dessous les veritables regles qui s'observent a présent.

Regles pour le Jeu du Billard.

I.

Pour jouer le premier, faut mettre les billes sous la passe , & tirer au plus près de la corde où sont passées les sonnettes.

II.

Celui qui met le plus près de ladite corde, a le devant, & le dernier a l'hyver.

III.

Si le premier passe & butte , & le dernier aussi, ce n'est rien de fait, sinon que le dernier gagne à jouer le devant.

IV.

Si celui qui a l'hyver, passe & butte le premier , il gagne le coup.

V.

Qui touche les deux billes perd le coup.

VI.

Qui noye les deux billes perd deux coups.

VII.

Qui touche bille deux fois perd le coup.

VIII.

Qui fait sortir les deux billes , ou la sienne seule hors le tapis , perd deux coups.

I X.

Qui souffle la bille, ou n'a un pied à terre perd le coup.

X.

La bille touchée est jouée : bille qui pose ne peut estre perdue.

X I.

Qui joue le premier & se belouze perd le devant.

X I I.

Si celui qui a l'hyvet se belouze, il perd deux coups.

X I I I.

Qui fait sauter la bille de sa partie hors le tapis, gagne deux coups.

X I V.

Défenses de toucher à la passe ni à la corde pour les forcer en jouant.

X V.

Si celui qui a le devant butte, & au revenir, chasse ou touche la bille de celui qui a l'hyvet, il la faut remettre en sa place.

X V I.

Si la bille de celui qui a le devant, fait butter l'autre bille perd le coup.

X V I I.

Qui passe du premier coup dans la passe d'un côté ou d'autre est fournisseur.

XVII.

Celui qui étant fournier cinq ou six fois, une fois se defourne, suffit.

XIX.

Défenses de rompre la bille de celui qui a l'hyver, passé ou non, encore que vous ayez passé & butté, à peine de perdre le devant.

XX.

Etant fournier du côté de l'aix où on acquitte, on le peut defourner, passer & butter tout d'un coup.

XXI.

Qui butte à une ou deux bricoles est bon.

XXII.

Le but au revenir ne vaut rien.

XXIII.

Qui tire la queue du billard perd le coup.

XXIV.

Défenses d'arrester une bille pendant qu'elle roule, à peine de perdre le coup.

XXV.

Si un qui n'est du jeu arrête une bille, elle doit demeurer où elle a été arrêtée.

XXVI.

Bille qui sort hors le tapis ne peut revenir.

X X V I I.

Défenses de frapper du billard sur le tapis , & de jouer qu'à son rang, à peine de perdre le coup.

X X V I I I.

De dresser son compagnon à la bille , & ne le doit aussi dresser au but, à peine de perdre le coup.

X X I X.

Qui tire à quatre doigts de la corde & gagne la bille , gagne deux coups.

X X X.

Qui tire à quatre doigts , & se met dans une blouze , ou toutes les deux billes , perd deux coups.

X X X I.

Qui passe à quatre doigts & ne le défend , est bien passé, tant à la bricole , que tout droit.

X X X I I.

Le premier qui parle pour le Jeu , oblige pour le reste.

X X X I I I.

Si voulant couper passe , vous faites passer une bille , elle est bien passée.

X X X I V.

Si une bille vous fait passer , cela est bon.

X X X V.

Si jouant du côté de la passe vous fai-

144. Le jeu du Billard.

tes passer une bille, elle est bien passée.

X X X V I.

Qui vient cinq à cinq, ou sept à sept de la partie, cela dépend de celui qui a le devant, de faire en deux venant.

X X X V I I.

Etant près de la corde, & étant passée, jouant une bille pour la gagner, & ne la gagnant pas, vous touchés l'aix, & revenés butter, est bon.

X X X V I I I.

Il faut jouër du bout du Jeu, à peine de perdre.

X X X I X.

On ne peut jouër que les billes ne soient arrêtées, à peine de perdre.

X L.

Qui leve la bille sans permission perd le coup.

X L I.

Qui quitte la partie ou la remet, la perd.

X L I I.

On peut changer de Billard en jouant.

Autre.

*Autre Jeu du Billard, intitulé le
Jeu de la Guerre.*

I.

Si on est huit ou neuf, faut avoir chacun une bille de marque différente, & les mêler : Sçavoir qui sera le premier, & ce qui s'en suit.

II.

On ne se peut mettre devant la passe si tous les joueurs n'en sont d'accord.

III.

Qui joue une autre bille que la sienne, perd la bille & le coup.

IV.

Qui touche les deux billes, perd la bille & le coup, & faut remettre l'autre bille où elle étoit.

V.

Qui parle sur les billes, perd la bille & le coup, & la bille doit être mise dans une belouze.

VI.

Qui gagne une bille, & peut butter après, gagne toute la partie.

VII.

Qui butte de dessous la passe, étant

G

fix ou sept, ou plus, gagne tout.

VIII.

Il faut tirer les billes à quatre doigts, les hauteurs ne valent rien.

IX.

Défenses de faire à sauve d'en jeu, si on est repassé.

X.

Qui perd son rang, ne peut rentrer qu'à la seconde partie.

XI.

Nul survenant ne peut tirer sur les billes le premier coup, mais trop bien tirer la passe à quatre doigts.

XII.

N'étant que cinq, faut gagner une bille avant passer.

XIII.

N'étant que trois ou quatre, on ne peut jusques aux deux derniers.

XIV.

Tirant à quatre doigts s'il fait passer une bille, elle est bien passée.

XV.

Jouant bille, la touchant & il se noye, est bien perdu : faut que la bille touchée demeure où elle est roullée, & noyant toutes les deux billes ; faut remettre la bille touchée où elle étoit,

XVI.

Qui du côté de la passe fait passer une bille, esperant la gagner, s'il ne la gagne, & qu'il y ait encore quelqu'un à jouer, il ne la faut remettre, & s'il n'y a personne, la faut remettre en sa place premiere.

XVII.

Nul ne peut rentrer au Jeu durant la partie, ayant été gagnée.

XVIII.

Les billes noyées sont pour celui qui butte.

XIX.

Les deux derniers peuvent faire d'enjeu, & n'étant passé, si celui qui est passé ne le veut faire, & le faisant, doit être preferé.

XX.

Qui jouë de sa bille devant son tour, ne perd que le coup, & non pas la bille.

XXI.

Qui jouë sur une bille, & la gagne, & en tirant le billard touche une autre bille gagnée, doit être gagnée; mais la bille de celui qui a jouë le coup, doit être mise dans une belouze.

XXII.

Défenses de faire des venditions en façon quelconque, à peine de perdre.

G ij

X X I I I.

Le Maître prend toutes les parties selon la valeur desdites parties.

X X I V.

Qui rompt un billard le paye selon sa valeur.

X X V.

Les billards du Maître sont communs

L'on paie pour chacun deux sols six deniers pour la partie de huit, & les autres à proportion; Avec defenses de jurer le Nom de Dieu, à peine de payer cinq sols pour les pauvres.



LE · JEU ROYAL

DE

PALLE-MAIL,

ET COMME IL SE JOUE

à présent.

CE n'est pas sans sujet que nous intitulos ce Jeu du Palle-Mail du titre du Royal, puisque c'est le premier

exercice d'ôt la Majesté a daigné s'occuper & exercer avec beaucoup d'adresse ; & aussi ç'a toujours été le divertissement des Princes & Seigneurs , & autres personnes Illustres , & pour vous en donner une parfaite connoissance, vous observerés les regles qui suivent.

Regles du Royal Ieu de Palle-Mail.

I.

Avant que debuter, il faut demeurer d'accord de la valeur de la passe.

I I.

Il ne faut debuter qu'à trois ou quatre pas de l'archet au plus loïn.

I I I.

Le Rouët y étant commencé , il faut avertir les survenans de la valeur de la passe.

I V.

Il ne faut rien mettre sous la boule qu'au debut seulement.

V.

Toute rencontre au debut dans les cinquante pas se remet encore que l'on ne parle.

V I.

Hors le debut la défense n'est que

de vingt-cinq pas , & s'il faut parler.

VII.

Qui touche les aix avant la chose défendue , même au debut ne doit recommencer.

VIII.

L'on se peut mettre au beau pour jouer, mais vis à vis d'où l'on étoit.

IX.

L'on ne peut défendre ni détourner les boules d'une même partie.

X.

Toute boule roulante court le hazard, sans se pouvoir défendre sinon au debut.

XI.

Toute boule arrêtée étant poussée se doit remettre , si ce n'est par celles de la partie.

XII.

Qui sort au debut peut rentrer pour deux & non pour davantage.

XIII.

En quelque lieu que soit tombée la boule qui sort au second coup, peut rentrer pour une autre , du consentement des joueurs.

XIV.

Toutes boules d'une même partie qui se poussent, demeurent où elles vont.

X V.

Quand la boule se fend, c'est à la plus loin que l'on en met une autre, ou à son choix.

X V I.

Quand la boule se trouve dérobée, celui à qui elle est n'est de la passe.

X V I I.

Celui qui perd sa boule, étant rentré pour deux, ou jouant deux de plus, en doit remettre une autre où il plaira aux autres.

X V I I I.

Qui trouve la boule changée, peut jouer celle qu'il trouve à la place, & si l'on permet de l'aller chercher, il n'est de la passe, s'il tarde trop de revenir.

X I X.

Quand un de la partie, ou le porteleve arrête la boule, l'on peut recommencer.

X X.

Toute boule arrêtée fortuitement & repoussée, se doit remettre où elle a été arrêtée.

X X I.

Il faut jouer de la leve au tournant sans s'accommoder.

X X I I.

L'on ne peut revenir de derriere, si tous ne sont en passe.

X X I I I.

Toute boule qui tient de la pierre est en passe.

G iij

Qui tient du fer est derriere , & peut
revenir par dedans l'archer.

X X V.

Il faut affranchir le fer par dedans
pour avoir passe.

X X V I.

Si ayant passé par hazard la boule
retourne par dedans , l'on ne laisse d'a-
voir gagné.

X X V I I.

Les differens se doivent demander par
le porte-leve aux regardans.

X X V I I I.

Quand l'on ne trouve rien de quelque
chose , c'est au demandeur à prouver.

X X I X.

Il faut passer de la leve en droite ligne
& non crochetant , & qui passe en cro-
che, tant perd le coup sans pouvoir re-
commencer.

X X X.

L'on ne peut s'accommoder pour
passer ; soit du Mail ou de la leve.

X X X I.

Pour passer l'on ne peut aplanir le
lieu où est la boule , ni ôter ce qui est
devant.

XXXII.

Qui passe le premier au pair ou au plus a gagné.

XXXIII.

Qui passe après un qui a passé à deux de plus gagne, sinon il perd.

XXXIV.

L'on ne peut jouer à trois de plus, quand quelqu'un est en passe.

XXXV.

L'on ne peut revenir à deux de plus, si l'on n'est le dernier.

XXXVI.

Si en passant l'on est empêché par quelque étranger, on peut recommencer.

XXXVII.

Toute boule passant par quelque hazard que ce soit, gagne.

XXXVIII.

Quiconque laisse passer à trois de plus étant en passe, croyant que l'on ne joue que le plus, ou deux de plus, le coup étant achevé ne peut revenir, ainsi a perdu.

XXXIX.

Quiconque entre au rouët le premier coup étant debuté, placera sa boule entre la moins & la plus éloignée boule de la partie.

G. v.

X L.

Quiconque étant sorti au debut , & ne le sçachant , veut mettre sa boule avec les autres , rentrant pour deux le peut faire, si la compagnie le veut, mettant sa boule entre la plus & la moins éloignée boule de la partie.

X L I.

Il est permis de s'ajuster de la leve , en quelque lieu que ce soit.

X L I I.

Quand tous sont derriere, & peuvent revenir, l'on peut prendre le hazard au de là de la pierre.

X L I I I.

Jouant deux de plus, ne peut préjudicier à aucun étans tous deux en passe.

X L I V.

Il est permis ne jouant que le pair, ou le plus , de faire ce que l'on voudra.

X L V.

Qui passe d'une main ne peut avancer les pieds plus avant que la boule.

X L V I.

Qui oublie à conter les passes doubles, ne les gagne que simples , s'il a debaté avant.

X L V I I.

L'on ne peut avertir qui que ce soit

de ce qu'un autre jouë , ni de ce qu'il doit jouër.

XLVIII.

Quand personne n'a passé, & nul ne peut revenir , celui qui est le dernier gagne.

XLIX.

Le dernier doit demander avant que lever la boule, si quelqu'un peut revenir.

L.

Qui leve sa boule sans passer & sans demander, perd la passe si aucun peut revenir.

LI.

Celui qui a demandé, puis leve sa boule, la peut remettre si quelqu'un peut revenir.

LII.

Qui jouë la boule d'une autre partie pour la sienne , doit recommencer.

LIII.

Qui jouë la boule de son compagnon pour la sienne , perd le coup.

LIV.

Qui passe la boule de son compagnon pour la sienne, perd la passe.

LV.

L'on est obligé d'aller voir soi même si les boules sont derriere , ou peuvent passer.

LVI.

Et si l'on n'y va , si l'on fait quel-

que faute , elle ne se peut reparer.

L V I I.

Qui passe n'étant à lui de passer, perd la passe.

L V I I I.

C'est-à-celui qui est le plus éloigné du milieu de l'archet à revenir le premier.

L I X.

Estant proche de l'archet & devant icelui , l'on ne s'en peut éloigner plus loin que l'on est en se dressant & s'ajustant.

L X.

L'on peut passer du Mail en quelque lieu que l'on se trouve.

L X I.

Qui a debuté ne s'en peut aller que du consentement des autres.

L X I I.

Qui jouë au grand coup , sans rencontre, quand elle se faute, le coup est nul , pourveu que l'on n'aye touché les aix.

L X I I I.

Jouant au grand coup , si le second est arrêté par la premiere boule , il ne laisse de gagner.

L X I V.

Tout avantage ne se peut prendre qu'au debut, si les autres veulent.

L X V.

Jouant à rapporter, si l'on est poussé par

un de la partie, l'on est tenu de raporter.

L X V I.

Si plusieurs sont à raporter, c'est au plus avancé de jouer le premier.

L X V I I.

Le raport est au cinquante pas.

L X V I I I.

L'on ne peut rentrer pour deux jouant en partie liée.

L X I X.

Il n'est permis à qui que soit de pousser plus d'une boule en se promenant, même y ayant des parties au jeu.

L X X.

Les Porte-leves & les Laquais qui suivent la boule de leurs Maîtres, doivent être hors du Mail, afin qu'ils n'avancent ou reculent les boules.

L X X I.

Quand il y a une partie devant ceux qui suivent après ne debuteront point que les autres ne soient à cent pas pour le moins & crians, gare.

Fin du Jeu de Palle-Mail.



JEUX DE SOUPLESSES DES
Cartes, pour se divertir en
Compagnie.

PRemierement , celui du nombre est fort joli & divertissant, il se joue en cette maniere ; c'est à dire, vous prendrés les sequences des cartes, c'est à sçavoir , tous les Treffles, tous les Picques , tous les Cœurs, & tous les Carreaux , vous les donnerés dans les mains de quatre personnes , & à la premiere personne vous lui donnerés la sequence de Trefle, & à la seconde celle de Picque, à la troisiéme celle de Cœur , & à la quatrième celle de Carreau : & pour bien reüssir à ce jeu, faut remarquer que toutes les figures ont leur nombre particulier, à sçavoir, le Valet vaut dix, la Dame onze, le Roi douze, & l'as un point.

Pour commencer ce Jeu, il faut demander l'as de Trefle que vous avés donnée à la premiere personne, & la mettrés sur vôtre main découverte , & multiplierés quatre points davantage, & vous ferés donner le cinq de Picque, que vous demanderés à la seconde personne , puis

Le subtil Ieu de Cartes. 159

multiplierés encore quatre points, vous ferés bailler le neuf de Cœur, & vous souvenir de quatre choses, qu'après le neuf faut mettre le 2. après le Valet le 3. après la Dame le 4. après le Roi l'ass; & afin que vous ne manquies à cette règle, je vous la mets par chiffre ci-dessous :

SCA VO IR,

L'as de Treffle.	L'as de carreau.
Le cinq de Picque.	Le 6. de treffle.
Le 6. de cœur.	Le valet de picque.
Le 2. de carreau,	Le 3. de cœur.
Le 4. de picque.	Le 7. de carreau.
Le 5. de cœur.	La Dame de treffle.
Le Roi de carreau.	L'as de carreau.
L'as de cœur.	Le 5. de picque.
Le 5. de carreau.	Le 2. de cœur.
Le 9. de treffle.	Le 6. de carreau.
Le 2. de Picque.	Le valet de treffle.
Le 6. de cœur.	Le Roi de cœur.
Le valet de carreau.	L'as de picque.
Le 3. de treffle.	Le 3. de cœur.
Le 7. de picque.	Le 9. de carreau.
La Dame de cœur.	Le 2. de treffle.
Le 4. de carreau.	Le 6. de picque.
Le 8. de treffle.	Le valet de cœur.
Le Roi de picque.	Le 5. de carreau.

Le 3. de Picque.	Le 7. de Picque.
Le 7 de Cœur.	La Dame de Picque.
La Dame de carreau.	Le 4. de Cœur.
Le 4. de Treffle.	Le 8. de Treffle.
Le 8. de Picque.	Le Roi de Treffle.

Enfin quand vous aurés fait apeller toutes les cartes par quelqu'un de la compagnie, faites les couper, & puis les mêlés les unes sur les autres, sans les mettre de travers, & il vous faut souvenir de les mêler par dessus, puis ferés prendre du milieu une carte par qui vous voudrés, toutes les cartes qui seront dessous celle du milieu que vous avés fait prendre, vous les remettres par dessus les autres, puis vous regardés secretement par dessus, & ainsi vous sçaurés la carte qu'on aura prise. Considerant toujous la regle du chiffre, ainsi comme vous avés demandé les cartes, & multiplians les quatre points davantage, puis quand vous l'aurez tirée, vous vous ferés bailler la carte, & la mettres par dessus ou par dessous les cartes, & les mêlerés de la même façon comme a été dit ci-dessus.

Autre



*Autre jeu pour faire tenir au plancher
la carte qu'un de la compagnie
aura songée.*

IL vous faut tenir le jeu de cartes de la main droite , & montrer les cartes à la Compagnie , & en découvrir une plus que les autres , puis vous demanderez à quelqu'un de la compagnie , quelle carte il aura songée ; sans doute il ne manquera de songer celle qu'il aura vûë la plus decouverte : cela fait vous aurez un peu de poix de Bourgogne chaude , & la mettez dessous la carte , & la jetterez au plancher , auquel elle ne manquera de s'attacher , ainsi vous ferez voir la carte qu'on aura pensée.



*Autre jeu de Cartes pour deviner combien de points il y a en trois Cartes
que quelqu'un aura choisie.*

Prenez un jeu de Cartes où il 'y en aura cinquante-deux , & quelqu'un choisisse trois telles qu'il voudra pour

deviner combien de points elles contiennent, dites-lui qu'il conte les points de chaque carte choisie, & qu'il y ajoute à chacune tant des autres cartes, qu'il en faut pour accomplir le nombre de quinze, en comptant les susdits points, cela fait qu'il vous donne le reste des cartes en ôtant quatre du nombre d'icelles, le reste sera infailliblement la somme des points qui sont aux trois cartes choisies.

Par exemple, que les points des trois cartes soient 4. 7. 9. il est certain que pour accomplir 15. en comptant les points de chaque carte, il faudra ajouter à 4. 11. cartes, à 7. il faut ajouter 8. & à 9. il en faut ajouter 6. pourquoi le reste des cartes sera 24. lesquels ôtant 4. resteront pour la somme des points qui sont aux trois cartes choisies.

Qui voudroit pratiquer ce jeu en 4. 5. 6. ou plusieurs cartes, & soit qu'il y en ait 52. au jeu, soit qu'il y en ait moins ou plus, mêmes qu'elles fassent le nombre de 15. 14. ou 12. &c. faut se servir de cette regle generale: Multipliez le nombre que vous faites accomplir par le nombre des cartes choisies, & au produit ajoutez le nombre des cartes choisies, puis soustrayez cette som-

me de tout le nombre des cartes, le reste sera le nombre qu'il vous faudra soustraire des cartes restantes pour faire le jeu.

S'il ne reste rien après la subtraction, le nombre des cartes restantes doit exprimer justement les points des trois cartes choisies : si la subtraction ne se peut faire à cause que le nombre des parts est trop petit, il faut ôter le nombre des cartes de l'autre nombre, & y ajouter le demeurant au nombre des cartes restantes.



Autre Jeu. Plusieurs Cartes disposées en divers rangs, deviner laquelle on aura pensé.

L'On prend ordinairement 15. cartes disposées en trois rangs, si bien qu'il s'en trouve cinq en chaque rang. Posons donc le cas que quelqu'un pense une de ces cartes, laquelle il voudra, pourveu qu'il vous declare en quel rang elle est, vous devinerez celle qu'il aura pensé en cette sorte.

I.

Ramassez à part les cartes de chaque

rang , puis joignez tous ensemble, mettant toutesfois le rang où est la carte pensée au milieu des deux autres.

I I.

Disposez derechef toutes les cartes en trois rangs, en posant une au premier, puis une au second , puis une au troisième , & ainsi jusques à ce qu'elles soient toutes rangées.

I I I.

Cela fait demandés en quel rang est la carte pensée , & ramassés comme auparavant chaque rang à part , mettant au milieu des autres celui où est la carte pensée.

I V.

Finallyment disposez encore ses trois cartes en trois rangs de la même sorte qu'auparavant , & demandez auquel est ce que se trouve la carte pensée. Alors soyez assurés qu'elle se trouvera la troisième du rang où elle sera; pourquoi vous la denoncerez aisément; que si vous voulés encore mieux couvrir l'artifice , vous pouvés amasser derechef toutes les cartes , mettant au milieu des deux autres le rang où est la carte pensée , & pour lors la carte pensée se trouvera au milieu de toutes les 15. cartes , si bien que de quel côté que l'on

commence à conter , elle sera toujours la septième.



Autre Jeu. Plusieurs cartes étant proposées à plusieurs personnes , deviner quelle carte chaque personne aura pensé.

PAr exemple , s'il y a quatre personnes , prenés quatre Cartes , & les montrant à la premiere personne, dites-lui qu'elle pense celle qu'elle voudra, & mettés à part ces quatre cartes , puis prenés . en quatre autres , & les présentés de même à la seconde personne, afin qu'elle pense celle qu'elle voudra, & faites encore tout de même avec la troisième & quatrième personne ; alors prenés les quatre cartes de la premiere personne , & les disposés en quatre rangs & sur elles rangés les quatre de la seconde personne , puis les quatre de la troisième , puis celles de la quatrième, & presentant chacun de ces quatre rangs à chacune en quel rang est la carte par elle pensée ; car infailliblement celle que la premiere personne aura pensée, sera la premiere du rang où elle se trouvera : la carte de la seconde

personne sera la seconde de son rang ; la carte de la troisième sera la troisième à son rang & la carte de la quatrième , sera la quatrième du rang où elle se trouvera , & ainsi des autres s'il ya plus de personnes , & par consequent plus de cartes ce qui se peut aussi pratiquer en toutes autres choses par nombre certain.

Fin de ce Jeu.



*Le plaisant Jeu de Cartes de Taros , re-
creatif , & subtil , divertissant , qui
se joue à plusieurs sortes de jeux , tant
& si peu de personnes que l'on voudra.*

SI ce Jeu de Cartes de Taros n'a pas été mis plutôt en lumière dans notre France , c'est comme je crois que les François ne demandent que l'abregé de toutes choses : & ce qui fait qu'il n'y a pas eu grand cours , c'est que très-peu de personnes ont connoissance des regles qu'il y faut observer pour y jouer lequel jeu est le plus divertissant qui se puisse trouver dans toute sorte de jeux , & duquel je puis dire avec verité qu'il

n'y a aucune fourberie , ni filouterie. Les Suisses & les Alemans ne jouent point ordinairement à d'autres jeux , & même en France , comme à Lyon , Marseille & autres lieux où ils ont connoissance de la gentillesse de ce Jeu dans l'observation des regles qui suivent pour vous en donner la connoissance.

Regles du tres-divertissant Jeu de Taros.

I.

Premierement , vous observerés , que les Jeux de cartes ordinaires qui se jouent en France , sont composés de cinquante deux cartes , & celui de Taros est composé de soixante & dix-huit : & néanmoins il y en a qui vont jusques à quatre-vingts & davantage , le plus ou le moins est indifferent , d'autant que chaque triomphe porte chacune leur nombre , celles de France en portent treize chacune , & celle de Taros quatorze ; celle de France sont distinguées par quatre qui sont Picque, Trefle , Cœur & Carreau , & celles de Taros sont aussi divisez en quatre différentes , sçavoir le Roi , la Reine, le Chevalier , le Valet , le 10. le 9. le 8. le 7. & le 6. avec l'as d'épée , autant

des bâtons , autant de coupes , & autant de deniers ; le tout fait cinquante-six cartes , & le surplus des cartes on les nomme Triomphe, qui sont au nombre de 22. cartes, depuis le bâteleur jusques à la carte que l'on appelle le Monde , & vous remarquerez en passant que le fou sert d'excuse , & pour donner à entendre ce mot d'excuse , c'est quand une personne vous joüant une haute carte de Triomphe , soit Rois, Reine , ou quelque autre carte que vous ne puissiez pas prendre , vous montrerez votre fou , & vous baillerez une carte de vos levées , & vous mettrés la carte du fou , en la place de vos levées , & après que vous aurés joüé toutes vos cartes , celui qui a le plus de levées, gagne la partie.

I I.

Le premier Jeu se joüe à tant & si peu de cartes que l'on voudra , après avoir convenu ce que vous voudrés joüer , peu ou beaucoup , à la discretion de la compagnie.

I I I.

Si ce jeu se jouë comme 'à la Triomphe forcée le fou vaut cinq , & sert d'excuse , comme il a été dit ci-devant ,

vant, le Monde vaut quatre, le Basteleur aussi 4. les Rois quatre, les Reines trois, les Chevaliers deux, le Valet un, & l'on met au jeu chacun ce qui est convenu par la compagnie : comme un demi teston, cinq sols ; & ensuite vous donnerés les cartes, vous jouierés comme à la Triomphe, c'est-à-dire que celui qui a le plus pris de Rois, Reines, Chevaliers, Valets, le monde, le Basteleur, & le Fou, gagne, &c. Il faut conter vos points, comme il est dit ci-dessus de la valeur des cartes, & celui qui contera le plus, gagnera ce qui est mis au jeu.

I V.

Il se jouë en peu ou beaucoup de personnes, en 50. points, plus ou moins, & on donne à chacun douze cartes, le Fou vaut cinq, & sert d'excuse, les Rois valent quatre, & l'on conte autant de cartes que l'on gagne, plus que ces douze contre autant de points comme il perd de cartes, & s'ils n'en ont pas pris, il les donne ; & quand ils en ont pris, on les demarque, & celui qui a le premier cinquante gagne.

V.

Ce Jeu se jouë encore d'une autre manière, c'est à sçavoir, que les quatorze

H

170 *Le Jeu de Taros.*

cartes, Roi, Reine, Chevalier, Valet, & reste d'espée, on les appelle la rigueur, & emporte les autres Triomphes de bastons, coupes, & derniers, & se jouë comme à la Triomphe forcée: c'est à dire n'ayant point de la carte que l'on vous jouë de deniers, bastons, coupes, vous jetterés la rigueur, & emporterés; mais si on vous jette d'une autre Triomphe, & que vous en ayés, vous êtes obligé d'en jeter, & alors la plus haute l'emporte, le Fou marque cinq & sert d'excuse.

V I.

Il vous sera loisible de jouër à tant & si peu de points que vous voudrés, & à tous ces trois jeux qui renonce perd la partie.

V I I.

Ostant les triomphes & le Fou, on peut jouër avec les cartes à toutes sortes d'autres jeux qui se jouënt en France, comme au Picquet, à la Triomphe, au Berlan, &c.

Autre Jeu de Cartes de Taros.

CE Jeu se nomme la Triomphe forcée, & se jouë comme il a été ci-

devant dir, en tant & si peu de personnes que l'on veut, après avoir convenu de ce que l'on veut jouer, vous observerés les regles qui suivent.

I.

Premierement, on donne à chacun de la compagnie cinq cartes, & l'on ne retourne point les cartes.

II.

Celui à qui il arrive dans ces cinq cartes le *Fou*, il retire ce qu'il a mis au jeu : & aussi celui retirera son enjeu à qui lui arrivera dans ses cartes le *Basteleur*, celui à qui il arrivera la *Force*, retirera deux enjeux : & celui à qui il arrivera la carte apellée la *Mort* emportera tout ce qui est au jeu, sans que personne ne puisse rien pretendre.

III.

S'il arrive que vous ayez en vôtres deux ou trois cartes ci dessus, nommées ; vous retirerez, comme dit est, sans que vous discontinuiés à jouer ce qui restera sur le tapis.

IV.

S'il reste quelque chose sur le tapis chacun poursuivra son jeu, & celui qui aura plus de levée, gagnera ce qui restera au jeu.

La primauté l'emporte , c'est-à-dire que celui qui aura les premières levées, gagnera.

Qui renonce perd la partie.

Fin des Taros.



*Autre Jeu que les Suisses jouent
ordinairement.*

Avec ces mêmes cartes de Taros; les Suisses jouent à trois personnes, & donnent toutes les cartes, à la réserve de trois cartes, que celui qui donne les cartes prend ; & rencarte trois autres cartes telles qu'il lui plaît, & jouent ce jeu en trois parties : celui qui gagne le plutôt ces trois parties, emporte ce qui est convenu de jouer : Ils font valoir le Monde, 5. le Basteleur, 5. les Rois, 5. & de toutes les quatre façons, les Reines, 4. autant l'une que l'autre : les Chevaliers autant les uns comme les autres, & l'on y joue comme à la Triomphe ; ces Triomphe font vingt-une cartes.

S C A V O I R.

- | | |
|-------------------------|------------------------|
| 1. Basteleur. | 12. Le Pendu. |
| 2. La Papesse. | 13. La Mort. |
| 3. L'Empereur. | 14. La Temperance. |
| 4. L'Imperatrice. | 15. Le Diable. |
| 5. Le Pape. | 16. La Maison de Dieu. |
| 6. L'Amoureux. | 17. L'Estoile. |
| 7. Le Chariot. | 18. La Lune. |
| 8. La Justice. | 19. Le Soleil. |
| 9. L'Hermite. | 20. Le Jugement. |
| 10. La rouë de fortune. | 21. Le Monde. |
| 11. La Force. | |

Le Fou vaut trois, & sert d'excuse, comme nous avons dit ci-devant.

Fin du divertissant jeu de Taros.



Le Jeu de Cartes de la Triomphe.

CE Jeu est assez connu & pratiqué dans presque toutes les compagnies, sans qu'il fût besoin de le mettre dans ce livre ; néanmoins comme le jeu ci-devant des Taros, renvoïé à celui-ci, j'ay crû être obligé de l'y joindre, &

H iij

pour y jouer avec satisfaction & recreation, vous observerés les regles qui suivent.

I.

Après avoir battu vos cartes, vous couperés à qui fera, celui qui a la carte la plus haute, doit donner aux autres les cartes, suivant le nombre qui sera convenu, & on y peut jouer tant & si peu de personnes que l'on voudra.

I I.

Celui qui donnera les cartes, après avoir donné à tous, & retournant, qu'il y retourne un as, pille, & s'il y avoit davantage de la même Triomphe, il les peut prendre, en remettant en la place autant de cartes qu'il en aura pillée.

I I I.

Si un de la compagnie a l'as de Triomphe, il pille aussi comme est dit ci-dessus.

I V.

Qui pille, & ne rend carte perd la partie.

V.

L'as emporte le Roi, le Roi la Reine; la Reine le Valet, le Valet le dix, le dix les autres cartes au dessous suivantes.

V I.

Quand celui qui joue jette de la Triomphe, vous êtes obligé d'en jeter

si vous en avés, & qui renonce à Triomphe, & en jette par après, perd la partie.

V I I.

Celui qui a le devant, a l'avantage, d'autant que n'ayant plus de triomphe, ni les autres semblablement, les cartes qui lui restent; il les fera valoir pour Triomphe, d'autant qu'il faut répondre à ce qu'il vous jette, & il emporte, à moins que d'avoir de la même couleur une carte plus haute que la sienne.

V I I I.

Celui qui fait les premières levées des cartes, gagne la partie.

I X.

Qui renonce à la partie, la perd.

X.

Il se jouë encore d'une autre maniere, qui est que l'as ne pille point, & néanmoins on ne renonce point à la Triomphe.



Autre jeu de Triomphe.

C E jeu de Triomphe est différent des autres, d'autant que l'on n'y peut jouer que deux, suivant cette regle, qui est fort facile; par exemple vous dirés à

H iij

un homme , au jeu de la Triomphe , je vous en donne dix huit de vingt ; mais vous donnant cet avantage , vous serez aussi obligé d'observer ce que je vous dirai : Sçavoir est , que nous ferons & donnerons chacun à nôtre tour chacun cinq cartes, sans piller l'un ni l'autre , & vous à qui je donne cet avantage de dix huit , vous estes obligé durant toute la partie qui se fera de vingt, de me donner à chaque fois la meilleure de vos cartes, soit triomphe , ou la plus haute de vos cinq , & moi je vous donnerai la moindre de mes cinq , & par cette voïe j'espère néanmoins vous gagner.

Autre Jeu de cartes tres-subtil & divertissant , pour dire quels sont les cartes, que quelqu'un ou plusieurs de la compagnie auront tirées.

I.

PRemierement , pour bien jouer ce Jeu, il faut ôter tout le carreau, à la réserve du Roi , de la Dame & du valet.

II.

Ensuite vous mettez toutes les testes ,

en haut & les autres cartes , mettés les points en bas, & il faut remarquer que vous tiendrés le jeu de carte en cét état jusques à ce qu'un ou plusieurs aiant tiré les cartes qu'ils voudront du jeu ; & vous prendrez garde de quelle maniere on remettra les cartes de vôtre jeu, d'autant que si celui qui vous a tiré vos cartes, vous les remet de la même façon qu'il les a tirées alors vous devés retourner vôtre jeu de cartes les pointer en haut , & les restes en bas , cela se fait en un instant & par cette regle dirés fort facilement les cartes qu'ils auront tirées d'autant qu'ils seront à rebours les unes des autres , observant la regle cy-dessus.

Autre leu de Cartes tres-subtil & divertissant pour deviner toutes les Cartes d'un , ou de plusieurs jeux l'un après l'autre.

POUR le faire bien adroitement & subtilement , il faut premierement qu'il n'y aie personne à la gauche de celui qui jouëra, & lors prenant un jeu de cartes ou plusieurs tant que l'on voudra , il en verra seulement celle des-

H v

fous , & la fera voir s'il veut à toute la compagnie , puis après il cachera lesdites cartes derriere son dos , de sorte qu'elles ne puissent être veuës de personnes & y mettant les deux mains il mettra adroitement la carte de dessus dans la paulme de sa main & puis prenant la carte de dessous qu'il aura fait voir à la compagnie , il la jettera sur le tapis & en la jettant il pourra subtilement voir celle qu'il aura dans la Paulme de sa main & ensuite pourra recommencer à reprendre une autre carte: comme la premiere fois, & ainsi continuer tant qu'il voudra à tirer & deviner toutes les cartes.



L'IMPRIMEUR AU LECTEUR

 E Jeu de Cartes nouvellement inventé est aussi parfait en toutes ses Rgles & conditions qu'aucun autre m'étant tombé entre les mains, je n'en ay pas voulu priver le public, puisque j'ai reconnu que les Jeux du pic-

quet, du Hoc, du Tricque-trac, & les autres que j'ai fait imprimer ont été bien receus. Je vous le donne donc avec la même lettre qu'il fut envoié à une personne de condition qui lui servira de preface, & ses regles d'instruction. Si c'est une verité ou une feinte qu'il vienne de l'Esclavonie, je ne le sçaurois dire; peut-être que son inventeur a voulu par là contenter l'humeur, quoique peu raisonnable, de ceux qui n'estiment les choses qu'entant qu'elles viennent de loin. Quoi qu'il en soit étant tres-beau au raport de plusieurs Provinces, qui le jouent avec grand plaisir: Je vous en fais participans, comme j'ai fait des autres: Joués y donc fidelement. A DIEU.



A M A D A M E

LA COMTESSE

de V.

M A D A M E, puisque par une vertu contraire au deffaut de la plupart des Dames, vous chérissiez la nouveauté quand elle est raisonnable, & non parce qu'elle est l'image de l'incon-

stance & legereté que les hommes interessés au parti de leur seze imputent d'ordinaire au vôtre. J'ai crû ne pouvoir mieux satisfaire au commandement que vous m'avez fait d'inventer quelque jeu nouveau s'il étoit possible qui surpassât les ordinaires & ne cedât point aux plus rares , qu'en vous communiquant celui ci , dont la bonne fortune m'a fait participant. Le tems qu'un Seigneur Esclavon fut à renouveler ses forces au sortir d'une maladie en un lieu où je me trouvai de loisir, me donna le moien de le visiter plusieurs fois, & passer quelques heures avec lui , soit dans la conversation qu'il avoit excellente pour être universel , soit dans toutes sortes de jeux , pour y être infiniment adroit & les posséder avec avantage. Quand mes esprits s'étoient lassez à faire marcher en bataille des Rois & des Reines & former contre leurs personnes mille beaux desseins à cet exercice , qui pour sa gravité merite mieux le nom de science que de jeu d'Echecs. Nous nous divertissions aux Dames , au jeu de la Guerre, au Picquet, & à plusieurs autres de cartes & de dés , où l'on n'a point d'occupation qui gesticule & qui travaille.

Tantôt quand la compagnie étoit grande nous faisions quelque Jeu de Prime & tantôt quand nous étions seuls il n'y avoit sorte de Tricque - trac dont nous ne fissions bruit. Et comme il reconnut par là, que si je n'avois l'esprit au jeu pour en faire ma profession & principal exercice, j'avois au moins l'esprit du Jeu pour les avoir tous voulu apprendre & pénétrer dans leurs raisons, principes & subtilités. Il me communiqua celui-ci, qu'il disoit être fort commun en son pays, qui avoit un nom si bigearre en si l'ange Esclavonne, l'appellent *Prispistriebec*, pour l'affinité qu'il avoit avec forces autres jeux que nous trouvâmes à propos de lui en donner un plus doux, & le nommer l'Ambigu, ou le meslé, tant parce qu'il tient en effet quelque chose de tous les autres, & qu'en le voyant jouer on ne sçauroit discerner si c'est Prime ou autre semblable, qu'à cause qu'il est incertain qui perd ou qui gagne que tout ne soit fini, parce qu'on ne se peut retirer du Jeu, ni reprendre rien de l'argent que l'on a devant soi, que le tems convenu ne soit expiré, ce qu'il a de commun avec la prime, comme aussi beaucoup d'autres re-

gles & maximes , qui sont les meilleures qu'on puisse faire. Mais pour les grandes difficultés qui se rencontrent à Prime , comme les différents partis, pour bien entendre il faut autant d'étude que pour l'Hebreu , ou la façon de parler & conter , qui n'est qu'une obscurité affectée pour cacher le secret , & faire croire aux regardans qu'il y a bien du mystere de trouver cinquante cinq en trois cartes, qui sont as , six , & sept. Ce present jeu les évite toutes , & ne retient de ce grand jeu de Prime que ce qu'il y a de plus beau, facile & raisonnable , & sur tout ce qui pique & anime les joueurs , qui sont les envis , & l'envie ou curiosité de voir les cartes que l'on tire , tantôt d'un autre , sans les oser presque regarder, de crainte d'y trouver ce qu'on ne cherche pas. Quand au Hoc , il y a tant de défauts & si peu de raison en la plupart de ses regles , que je croirois faire grand tort à celui-ci de dire qu'il en tient quelques-unes. Y a-t'il rien de plus ridicule que de jouer comme on fait en beaucoup d'endroits , & de faire païer blanche à deux qui l'auront par deux autres qui ne l'auront pas : & ne

point payer à ceux-ci leurs points ou sequences , parce qu'ils sont égaux, comme si les autres avoient moins perdu pour cela, & qu'il allât que le coup d'après fût double , afin de faire perdre doublement une chose qu'ils avoient doublement gagnée. O quelle impertinence ! peut-on suivre encore ces loix que l'ignorance des premiers qui les ont publiées a établi sans y penser , & faire reflexion que tous les jeux, s'ils sont bien inventés , doivent être fondés en raison. La chance du Tricque-trac , le Picquet , & force autres , sans parler de Prime , n'ont pas une regle & condition quelque indifferente & faite à plaisir qu'elle puisse paroître , qui ne soit juste & raisonnable , & dont ceux qui penetrent jusques au fonds des choses ne penetrent la demonstration & la necessité. Il n'y a que le seul Jeu du Hoc qui est tout rempli de fautes en l'état que beaucoup le jouënt , & je ne sçaurois croire qu'en son institution il ait été si defectueux , ou bien il faudroit que son inventeur , au lieu d'un Jeu parfait , n'eût voulu faire qu'un ramas de jeux de village , sans les ranger par ordre , & sans digerer ou resoudre par

égalité de raisons & proportions bien ordonnées les difficultés qui se presentoient. Celui-ci ne va pas de même, je puis dire certainement qu'après l'avoir examiné , concerté , recherché, balancé & comparé plusieurs fois les raisons de ses regles & maximes , les unes avec les autres , je n'y ai rien trouvé de contraire , ni de choquant le sens commun , mais tout fort équitable. Vous le pouvez donc introduire en votre Province , & ne pas faire comme moi qui ne l'ai jamais enseigné qu'aux dépens de ma bourse, & de quelques nuits que j'ai perduës à le pratiquer & reduire au point que je le vais écrire , de peur qu'il ne soit altéré. Je suis ,

MADAME,

Votre tres-humble & tres-affectionné serviteur, P. P. B.



LE JEU MESLE' OU DE L'AMBIGU.

E Jeu consiste en quatre Cartes pour chaque Joüeur , desquelles on peut faire point , prime , sequence, tricon , flux & fredon, & souvent deux ensemble , c'est-à-dire prime & tricon, flux & sequence, &c.

On peut jouër deux , jusques à six joüeurs ensemble.

On ôte toutes les figures , les autres cartes ne sont contées que pour ce qu'elles ont de point , l'as pour un , le deux pour deux , & ainsi des autres.

On regle premierement ce que l'on veut jouër & caver d'abord , & chacun prend des jettons pour cela devant soi autant les uns que les autres, qui valent plus ou moins selon que l'on veut jouër , ou gros ou petit jeu.

On regle aussi le tems que l'on veut jouër , comme d'une heure ou deux, ou

bien jusques à ce qu'une chandelle soit brûlée d'une certaine longueur quel'on marque avec une épingle, comme l'on fait à prime; avant lequel tems il n'est pas permis de s'en aller à ceux qui gagnent, que du consentement de tous, mais bien à ceux qui ont perdu ce qu'ils ont cavé, sans que les autres puissent rompre le jeu que d'un commun accord.

Quand ces conditions sont réglées, pour sçavoir qui donnera les cartes, on regarde comme à tous les autres jeux, qui aura la plus belle de telle, ou de telle couleur.

Cela fait, celui qui doit donner, après avoir battu & fait couper, donnera une carte à chaque joueur à la ronde, & puis encore une autre de suite, afin qu'ils en aient chacun deux: surquoi le premier en cartes dira passe, si bon lui semble, & les autres de même, & chacun écartera ce qu'il voudra, c'est-à-dire une carte ou toutes deux, tant de fois qu'ils diront passe, surquoi celui qui tient les cartes (sans mêler ni couper) en donnera tout à la fois à chacun autant qu'il en aura écarté, comme l'on fait à prime.

Or le dessein que l'on doit avoir en ce jeu , c'est de faire quelque grand point , ou prime , ou sequence , ou tri-con , ou flux , & pour cét éfet on tâchera d'ajuster & de mettre ensemble deux premieres cartes , qui ayent de la disposition à l'un ou l'autre de tous ces jeux ; & dire passe tant qu'on pourra jusqu'à ce qu'elles viennent.

Et pourtant qui aura rencontré deux cartes de belle esperance, quand il viendra à son tour de parler au lieu de dire passe , dira battés , & pour cét éfet à cause qu'il a beau jeu , il mettra une ou deux marques à l'assiette, selon que l'on en sera convenu.

Aussi-tôt celui qui a les cartes après avoir battu & fait couper ce qu'il a dans la main seulement ; sans reprendre les écarts , on donnera à chaque joüeur encore deux , l'un après l'autre comme au commencement , pour en avoir chacun quatre.

Cela fait , celui qui n'aura point beau jeu en ses quatre cartes de fait ni d'esperance , pourra dire passe , si tous enfont de même , le dernier (qui est celui qui a les cartes , mettra deux marques & qu'il oblige tous les autres à

garder leur mauvais jeu & la batterie qui a été faite , c'est-à-dire ce que l'on a mis pour battre.

Mais si quelqu'un a beau Jeu déjà fait ou en esperance , ou que le dernier se veuille exempter de mettre lescdites deux marques , il dira Va de deux , ou trois , ou quatre , & si personne ne tient & que tous quittent : celui qui aura fait cette Vade prendra la batterie , & deux que lui donnera le dernier , si ce n'est lui-même qui l'aye faite.

Et si quelque autre ou plusieurs , veulent tenir l'adite Vade chacun d'eux écartera ce qu'il voudra de cartes en son rang , ou rien s'il ne veut sans pouvoir faire aucun renvi pour cette fois à chaque joueur tenant Vade, qu'il en aura écarté , pour en avoir en tout chacun quatre pour la dernière fois , après quoi il n'y a plus d'écart.

Cela fait , le premier parlera & s'il n'a rien rencontré de ce qu'il esperoit , dira passe ; si les autres en font de même , tout ce qui étoit en Vade demeurera pour le coup d'après à quoi tous participeront , parce qu'ils auront tous couru risque de payer le jeu courant à celui qui auroit gagné si quelqu'un avoit l'envi.

Mais si quelqu'un fait ledit envi, c'est à dire y va de quelque chose de plus que ce qui est sur le jeu, les autres quitteront ou tiendront. S'ils quittent, il prendra tout, & se fera payer encore à chacun des joueurs ce qu'il avoit de point, prime, tricon, &c. comme il sera dit ci-après.

S'ils tiennent, il est encore loisible aux tenans de renvier, & après les ruines faits, chacun des tenans montrera son jeu pour voir celui qui aura gagné, auquel tous payeront en outre ce qu'il aura de jeu, comme dit est.

1. Le point, c'est-à-dire deux ou trois cartes de même figure, comme de carreau, cœur, picque, ou trefle, est le moindre jeu, le plus grand emporte le plus petit, & chaque joueur donne une marque outre l'affiette, la Vade & les envis. Une carte seule n'est pas contée pour point, c'est-à-dire qu'un dix tout seul d'une peinture n'emporte point un cinq & un quatre de même figure qu'un autre aura en ses cartes.

2. La prime qui est quatre cartes de différentes couleurs ou figures emporte le point comme étant plus rare à venir, & vaut deux marques, outre la Vade,

L'affiette & les envis, si elle passe trente elle vaut trois marques, & s'appelle grande, ou passante.

3. La sequence de trois cartes de suite, comme 5.6.7. de même figure, emporte le point & les primes, & vaut trois marques, outre l'affiette, la Vade & les envis, la plus forte en nombre de points emporte la plus foible.

4. Le tricon de trois cartes égales emporte la sequence, les primes, & le point par mêmes raisons & vaut quatre marques, outre l'affiette, la Vade & les envis.

5. Le flux qui est de quatre cartes de même figure emporte le tricon, sequence, prime & point, & vaut cinq marques, le plus fort l'emporte.

Les cinq Jeux ci dessus sont simples, ceux qui suivent sont doubles, c'est à dire en contiennent deux ensemble, & pourtant ils emportent les simples en cette sorte.

6. Le tricon avec prime, comme trois as & un deux d'autre figure, emporte le simple flux, & tous les autres jeux simples, & vaut quatre pour le tricon, & deux ou trois pour la prime, selon qu'elle est grande ou petite.

7. Le flux avec la sequence , emporte tricon avec prime , & tous les jeux simples de devant ; celui de quatre cartes de sequence emporte celui de trois , quand il seroit plus grand en points , & vaut huit marques , trois pour la sequence , & cinq pour le flux.

8. Le fredon qui sont quatre dix , ou quatre six , emporte tout , & vaut huit marques , à cause du fredon , & deux ou trois à cause de la prime , selon qu'elle est commune , ou passante ; entre les fredons , le plus fort l'emporte , celui d'as est le moindre.

Entre jeux égaux , le premier en cartes l'emporte , si ce n'est au point ou deux cartes de sequence , comme quatre & cinq emportent deux & sept , ou bien six & trois , quoi que tous ne valent que neuf.

Celui qui a fait la seconde vade ou envi , quand les cartes sont données pour la dernière fois , n'est pas reçu à renvier par dessus les autres qui l'ont tenu ; mais quelqu'un d'eux le peut bien faire quand tous auront parlé , & qu'ils s'y seront engagés , auquel renvi ledit premier est aussi reçu , & mêmes à renvier encore pardessus si bon lui semble.

On peut régler lesdits envis de commun accord si l'on veut.

Quelque grand envi que l'on fasse chacun ne peut perdre ni gagner que ce qu'il a de reste devant soi, ou qu'il lui est deu sur le jeu par les autres, & n'est pas obligé de tenir pour davantage.

Pour le mieux, il ne faut point faire de credit à ce jeu, mais païer comptant, & ne point marquer s'il y a moyen, afin qu'on voye plus aisément le reste d'un chacun devant soi.

On peut demander ce que l'on a gagné jusques à ce que l'on ait coupé pour le jeu suivant.

Il n'est pas permis de tirer de l'argent ni d'en emprunter, après avoir vû la troisième carte, c'est pourquoi si on a belle esperance, sur les deux premières quand quelqu'un fait battre, il le faut faire, & caver ce que l'on voudra : en disant cela me va ou bien j'en suis de tant de marques.

Encore que l'on n'ait point de reste devant soi, ou que tout soit engagé au renvi, on ne laisse pas de payer le courant du jeu à celui qui le gagne, c'est dire, la valeur des primes, flux, ou de tricó, comme il a été dit, & même encores qu'on

qu'on ne soit pas Vades ni des renvis.

Toutes les fois qu'on passe : il faut donner les cartes sans battre, & l'on ne bat & coupe que quand on fait la première & la seconde Vade, & quand il n'y a point assez de carte pour en donner à chacun ce qu'il lui en faut, après qu'on a distribué toutes celles que l'on a, on prend celles qui ont été écartées que l'on bat & coupe, & on acheve de donner ce qu'il en faut à un chacun.

Et pourtant si quelqu'un prevoit que les cartes ne suffiront pas pour tout le mode, & qu'il faudra reprêdre les écarts, il pourra reparer le sien & ne le mêler point pour ce coup avec les autres, de crainte que les mêmes cartes ne lui reviennent, dont il n'a que faire ou qu'étant bonnes elles ne servent aux autres.

Si quelqu'un accuse son jeu à faux, comme sequence, flux, ou prime, & qu'il ne les ait point, il ne perd rien pour cela, c'est pourquoi les autres ne doivent pas broüiller leurs cartes qu'ils ne l'aient vû, s'ils les avoient jettées & mêlées avec les écarts, celui qui auroit accusé faux, ne laisse pas de gagner en montrant son jeu pour la peine de leur impatience.

Quiconque a plus ou moins de cartes qu'il ne faut, soit sur les premières, soit après l'écart, perd le coup & l'argent qu'il avoit tenu : c'est pourquoi il faut bien prendre garde à n'en demander pas davantage & recevoir que ce qu'il vous en faut : car celui qui donne les cartes n'en porte point la peine, si ce n'est de celles qu'il se donne à lui-même.

S'il s'en trouve quelqu'une de tournée en donnant, on la met dessous ; mais si elle se tourne par hazard, celui à qui elle va la doit prendre.

Si celui qui donne les cartes manque à les battre & faire couper, & se servir des écarts de la façon qu'il a été dit ci-dessus, il mettra quatre marques au jeu, & perdra son coup, sans que cela préjudicie aux autres, qui ne laisseront pas d'achever leurs envis, & le coup dont ils seront païés selon la valeur de leurs cartes comme il a été dit ci-devant.

Tour subtil des Cartes.

POUR faire ce Jeu, l'on peut se servir d'un ou plusieurs jeux de cartes, ensuite vous demandés à une personne de la Compagnie, quelle carte elle desire

que l'on fasse venir à soi : cela fait , il faut devant que de commencer que vous aïés soin d'avoir un petit morceau de cire, que vous attacherés à un de vos boutons, avec le plus grand cheveu que vous pourrés trouver, ensuite vous approchant de la table , levant la carte que la personne aura choisie, vous lui demanderés si ce n'est pas cette carte qu'il souhaite que vous fassiez venir vers vous , alors adroitement prenant cette carte , vous attacherés vôtre cire dessous , ou sera aussi attaché vôtre cheveu , puis faisant retirer tant soit peu le monde qui se trouvera autour de la salle , vous ferez semblant de prononcer quelques paroles & vous vous retirés tout d'un coup, & par le moïen de vôtre cheveu, vous tirerés ladite carte devés-vous jusques sur le petit bout de la table, & faire en sorte qu'elle ne tombe par terre, de crainte que l'on ne découvre vôtre subtilité.

AVIS AU LECTEUR.

LECTEUR vout serés avertis que les onze jeux qui suivent ne se peuvent joüer qu'avec des figures gravées

196 *Tour subtil des Cartes*
en taille douce , & en taille de bois ,
qui sont en grandes cartes & que si en
avés de besoin , le Marchand Libraire
vous en fournira, comme aussi des jeux
nouveaux de cartes de la Guerre, & ce-
lui des Taros, comme étans jeu qui ne
se trouvent pas facilement, le tout pour
votre contentement & satisfaction.



LE JEU DU MONDE.

Explication de la Figure.

EST à remarquer que le *Monde Terrestre* est de trois sortes; *Polaire, Nouveau & Ancien*. Le *Polaire* est aux environs des Poles & peu connu: Le nouveau est l'*Amerique*, & l'*Ancien* comprend l'*Afrique*, l'*Asie* & l'*Europe*.

Le Monde *Polaire* est représenté dans le premier cercle; les 14. ensuivans font voir le païs d'*Amerique*, tous colorés de bleu; les quinze autres ceux d'*Afrique*, marqués de rouge, les 15. ensuite, depuis 30. jusques à 45. sont ceux d'*Asie*,

de couleur jaune , & les dix-huit restans , depuis 45. jusques à 63. ceux d'*Europe* , marqués de verd. Dans chaque païs est remarqué la place la plus considerable. La jonction des païs suivant leur ordre & couleur se peut voir aux quatre parties du Monde décrites aux quatre coins du jeu : & l'assemblage des parties dans le petit Monde du milieu.

ORDRE DU JEU.

On peut jouer à ce jeu avec deux dés communs ; deux , trois , quatre , cinq , & six personnes , chacun une fois , & à son rang , selon qu'il se trouvera place , & le jeu d'un chacun sera marqué de pieces différentes : & avancé d'autant de points , qu'il en sera decouvert par les dés.

On conviendra de ce qu'on doit mettre au jeu d'un dernier , d'un sol , d'un teston ou d'une pistole si on veut , que chacun mettra dedans le petit Monde au milieu du jeu.

Tous les payemens , rançons , forties , imposts , & autres contributions , seront de la valeur du jeu , & seront portés dans le petit Monde , au profit de celui qui gagnera la partie ; & de là se

prendront aussi les receptes de la même valeur , hormis aux rencontres.

LOIX DV IEU.

Qui sera rencontré d'un autre lui paiera le convenu & s'en ira prendre sa place, en lui cedant la sienne.

POVR AMERIQUE.

Qui ira en *Virginie* , cotté 3. s'avancera en la Grande Bretagne, cotté 20. où les Dames sont beaucoup considerables.

Qui ira au *Nouveau Mexique*, cotté 5. payera & y demeurera parmi les Sauvages jusqu'à ce que quelqu'un le délivre charitablement en prenant sa place.

Qui ira en *Castille d'or*, cotté 8. payera pour en fortir, & pour éviter la brutale coûtume du pays le jour de ses Nôces.

Qui ira au *Perou*, cotté 10. perdra dans le jeu le convenu , au moyen des riches minieres d'argent de *Potosi*.

POUR AFRIQUE.

Qui ira en *Barbarie*, cotté 16. payera rançon avant que d'en sortir.

Qui ira en *Egypte*, cotté 17. y demeurera si bon lui semble , pour y prendre

ses plaisirs en toute liberté ou bien commencera son jeu ne desirant pas mener une vie si licentieuse que les habitans.

Qui ira en *Zadra*, cotté 19. y demeurera égaré dans les deserts, jusques à ce que quelqu'un venant à passer, il apprenne son chemin pour joüer à son rang: cependant il paiera le tribut, ainsi que les Caravanres ont accoustumé de payer aux Souverains des pais où ils passent.

Qui ira en *Guinée*, cotté 22. recevra non de l'or en poudre, mais le convenu du jeu.

Qui ira à *Malthe*, cotté 30. recevra contribution du jeu pour faire guerre au Turc.

POVR ASIE.

Qui ira en *Arabie*, payera non aux Arabes, mais au jeu.

Qui ira en *Perse*, cotté 34. ira au cours avec les belles Dames du pays, dans les beaux promenoirs de la ville de Siras & cependant les autres joüeront chacun deux-coups.

Qui ira en la *Chine*, cotté 36. contera deux fois son jeu découvert par les dés, les Chinois ne lui promettant pas l'entrée de leur Royaume.

Qui ira aux *Molouques* , cotté 45. en rapportera non des espiceries: mais la valeur de son jeu.

POUR EUROPE.

Qui ira en *Espagne* , cotté 16. fera le voyage des Indes Occidentales, s'embarquera pour la *Havana* , en l'*Iste Cuba* , cotté 7. & payera la sortie du Roïaume.

Qui ira en *Allemagne* , cotté 50. s'y arrêtera pour boire avec les Allemands pendant que tous les autres jouïront chacun deux coups , & payera son écot.

Qui ira in *Danemarck* , cotté 51. y demeurera pour faire payer l'impôt à tous ceux qui passeront par le détroit du *Sud*.

Qui ira en *Sueve* , cotté 62. fera naufrage aux escueils de la côte, & puis sera porté par les vents dans le monde Polaire , & pour cet éfet mettra de nouveau au jeu.

Qui ira en *Moscovie* , cotté 55. retournera en Pologne , cotté 53. Plûtôt que de demeurer en un país où les hommes témoignent aux femmes leur amour en les frappant.

Qui ira en *Transilvanie* , &c. cotté

59. payera tribut au jeu plutôt que d'être mené au Grand Turc en son Serail de Constantinople.

Qui ira en *France*, cotté 63. gagnera la partie, & tout ce qui se trouvera dans le Petit monde.

Que s'il avoit plus de points découverts qu'il ne faut pour y arriver justement, il retournera en arriere, d'autant de points qu'il aura de surplus.

Fin du Jeu du Monde.



LE JEU DE LA CHRONOLOGIE.

 E Jeu est tres-divertissant & utile pour apprendre la suite des siecles, & ce qui est arrivé de plus remarquable en chacun ; tous les siecles y sont divisez en trois parties.

S Ç A V O I R.

La premiere se termine au vingtième siecle, considerable par la naissance d'Abraham.

La seconde finit au quarantième, con-

I v

fiderable par la naissance de N. Seigneur Jesus-Christ.

La troisieme & derniere se termine au siecle present, qui est fort considerable par la naissance des deux Rois de France LOUIS DE BOURBON est le 17. à conter depuis la naissance de N. S. Jesus-Christ, laquelle fait un nouveau conte de siecles & d'années.

Chacun mettra également en ces trois siecles comme les plus avantageux, & ce dont on aura convenu on y jouë avec un decahedre, ou avec deux dez. Chacun aura une marque particuliere pour marquer son jeu.

Les nombres des années des premiere & seconde partie, ne sont pas sans contestation, nous avons suivi le sentiment qui est le plus conforme à l'Ecriture : Car pour la premiere partie, si l'on contoit l'âge qu'avoit un des dix-neuf premiers Patriarches & la naissance de son fils, on trouvera qu'elle est de 1948. Genese chapitre 5. & en la seconde partie, que nous faisons de 2000. ans, se peut diviser en quatre parties, dont la premiere finissant à l'issue d'Egypte, est de 505. ans, sçavoir 76. qu'avoit Abraham, lorsque la pe-

regrination ou servitude d'Egypte commença, & 430. qu'elle dura, suivant le 12. Chap. de l'Exode le deuxième espace finissant en la quatrième année de Salomon en laquelle le Temple fut commencé est de 480. ans, Chap. 6. du premier des Rois le troisième espace finissant avec la captivité de Babilone qui dura 70. ans, est selon Scaliger d'environ 487. ans : Le dernier finissant par la naissance de N. Seigneur Jesus-Christ est d'environ 528. ans, suivant le même Scaliger, & le tres-sçavant Auteur du *Rat. Temporum*.

Les Regles du Jeu sont.

Qui ira au sixième & quatorzième cercle recommencera, pour n'y avoir rien trouvé de memorable.

Qui ira au 10. perdra deux marques qu'il mettra au siecle 40. en memoire des deux pertes arrivées en ce siecle, à sçavoir d'ADAM, & d'HENOC.

Qui ira au 11. auquel naquit Noé, s'avantagera de six siecles au delà, en memoire des six siecles qu'avoit vû Noé au tems du deluge.

Qui ira au 17. retirera de chacun une marque pour lui aider à refaire

l'Arche, afin de se sauver du deluge.

Qui ira au 18. pour éviter la confusion de Babel & la domination, tant de Nembrod que des Assyriens ses successeurs qui regnerent 13. Siecles, reculera d'autant de siecles.

Qui ira au 20. gagnera ce qui aura été mis, & retirera une marque de chacun.

Qui ira au 21. 22. 23. & 24. y demeurera en servitude, jusques à ce que chacun des autres aient joué deux fois.

Qui ira au 25. retirera une marque de ceux qui seront és 4. siecles precedens, pour les tirer de servitude, sans attēdre que les autres aient joué deux fois, en memoire de la délivrance d'Egypte.

Qui ira au 30. retirera une marque de chacun, pour le bâtiment du Temple de Salomon, qu'il mettra au 40. siecle, ou au derriere, si le 40. avoit été gagné.

Qui ira au 31. reculera de 3. siecles, en memoire d'autant de tems que dura la Monarchie des Medes, depuis Arbaces qui fut le premier Roi en ce siecle.

Qui ira au 35. gagnera deux fois, en memoire des deux siecles que dura l'Empire des Perses, depuis que Cyrus leur premier Roi se rendit Monarque.

de l'Asie par la prise de Babylone.

Qui ira au 37. fera reculer de 5. siècles celui qui l'aura devancé le dernier, en memoire d'autant de siècles que demeurerent les Perses à remettre leur Royauté, depuis qu'Alexandre les vainquit en ce siècle.

Qui ira au 40. gagnera ce qui aura été mis, & retirera de chacun une marque, & outre gagnera ce qui pourra être au 20. en cas que personne ne l'aurait gagné auparavant.

Qui ira au 5. siècle, à conter depuis Nôtre Seigneur Jesus-Christ, fera mettre à chacun deux marques au siècle present, en memoire des deux illustres Rois de France qui furent en ce siècle à sçavoir, Pharamond, qui en fut le premier Roi, & Clovis qui en fut le premier Roi Chrétien.

Qui ira au 7. contribuera une marque pour aller faire la guerre à Mahomet qui s'éleva en ce siècle, & reculera au siècle d'Adam.

Qui ira au 10. se fera faire hommage d'une marque par chacun en memoire de l'hommage que se fit faire par tous les grands du Royaume, Hugues Capet premier Roi de la race

Royale qui regne à present.

Qui ira aura 13. aura cét. avantage, que s'il passe de trois points le siecle des Louïs de Bourbon , il ne laissera pas de gagner le jeu , sans être obligé de reculer de trois siecles , & ce en memoire d'autant de siecles passez , & depuis la mort de Saint Louïs, qui regna en ce siecle , jusques à la naissance de Henry quatrième , premier Roi de France de la branche de Bourbon , qui est sortie de Saint Louïs.

Qui ira au 15. retournera au siecle de Constantin le Grand , en reculant de 11. siecles en memoire d'autant de siecles que dura l'Empire d'Orient au pouvoir des Chrétiens , depuis Constantin le Grand qui l'établit à Constantinople , jusqu'à la prise qui arriva en ce siecle.

Qui ira au dernier siecle , qui est celui des Louïs de Bourbon , gagnera tout ce qui se trouvera à gagner dans tout le jeu , outre ce retirera d'un chacun autant de marques qu'il aura gagné de siecles avantageux, qui sont les 20. 40. & dernier.

Qui aura plus de points qu'il ne

faut pour parvenir au siècle dernier ,
reculera d'autant de siècles qu'il aura
plus de points , si ce n'est qu'en recu-
lant il rencontrât un siècle occupé par
un autre , auquel cas il ne bougera de
son lieu ; & payera une marque à celui
qui l'aura rencontré, suivant la règle
générale qui suit.

Il y a deux règles générales , dont
la première est , que celui qui ren-
contre en jouant un siècle occupé par
un autre payera une marque à celui
qu'il rencontrera , & ne bougera de
son lieu.

La seconde est ; que personne ne
pourra tirer aucun avantage de siècle
qu'il pourra rencontrer , en reculant :
mais seulement en avançant.

Fin du Jeu de la Chronologie.





L E J E U D E S V I L L E S D E F R A N C E.

LE nouveau Jeu de France. Ce jeu se joue avec une grande figure gravée en ovale, laquelle figure représente les Provinces de France, avec leurs Villes Capitales, Archevêchés, & Evêchés & autres remarques curieuses.

Les Provinces qui sont devers le Septentrion y sont desduites les premières, ensuite celles qui sont vers le milieu, & enfin celles qui sont vers le midi.

L'ordre du Jeu est, que l'on y peut jouer avec deux dés communs, deux, trois, quatre, cinq, ou six personnes, chacun en son rang, selon qu'il se trouvera placé.

Le Jeu d'un chacun sera marqué de pieces différentes, & avancé d'autant de points qu'il en sera découvert par les dés. On conviendra ce que l'on doit

mettre au jeu d'un sol , d'un teston ou plus si l'on veut que chacun mettra dans le milieu du jeu.

Tous les achats , payemens, rançons, forties, impôts & autres contributions, seront de la valeur du Jeu, & seront portées dans le milieu du Jeu au profit de celui qui gagnera la partie de là se prendront aussi les receptes de la même valeur , si ce n'est aux rencontres : car pour lors celui qui sera rencontré d'un autre il lui payera le convenu, & s'en ira prendre sa place en lui cedant la sienne.

Pour gagner la partie faut arriver justement le nombre de 63 . ou la Carre de la France, que s'il y avoit plus de point descouverts qu'il ne faut pour y arriver justement, il retournera en arriere, d'autant de points qu'il aura de surplus.

Loix particulieres du Jeu.

Qui ira en Ponthieu, cotté 3. prendra la poste & viendra en l'Isle de France cotté 8. pour y porter dans Paris les nouvelles touchant les progrès des armées du Roi.

Qui ira en Normandie cotté 6. crierà, *Ha-rou*, apellant à son secours Raoul le premier Duc du Pays & par son moyen.

il recevra de chacun le convenu pour son profit particulier.

Qui ira en Champagne cotté 8. payera pour l'entretien des places frontieres.

Qui ira en Bretagne cotté 13. après avoir fait la débauche, dans Nantes avec les Bretons il s'embarquera pour Bourdeaux en Guyenne, cotté 44. & payera.

Qui ira en Touraine cotté 23. il se promenera dans les belles avenues de la Ville de Tours, pendant qu'il y fera collation les autres joueront chacun deux coups.

Qui ira en Poitou, cotté 35. il prendra le divertissement de la chasse pendant que les autres joueront chacun deux coups.

Qui ira à Lyon, cotté 31. Payera non au Bureau de la Doüane, mais au Jeu.

Qui ira en Forêt après avoir fait provision de cousteaux & de ciseaux, il s'embarquera à Roüane sur la Riviere de Loire & pour Orleans, cotté 19. & payera.

Qui ira dans les Basques, cotté 39. il s'embarquera à Bayonne, & abordera en l'Isle de Ré, cotté 47.

Qui ira en Aunis cotté 46. s'embarquera à la Rochelle pour Thoulon, cot-

té 61. & payera non au maître du Vaisseau : mais au Jeu.

Qui ira en Limousin cotté 49. achètera des chevaux à la foire de Chalus, & payera le prix d'iceux non au Marchand : mais au Jeu.

Qui ira en Languedoc cotté 52. y demeurera pour passer son tems dans Thoulouze, & dans Montpellier, jusques à ce que quelqu'un vienne prendre sa place.

Qui ira en Provence cotté 58. Il s'embarquera à Marseille dans le dessein de faire le voyage d'Italie, mais il sera pris par les Corsaires d'Alger, & il payera sa rançon pour pouvoir continuer son jeu.

Qui ira en Avignon cotté 59. payera non au Pape : mais au jeu.

Fin du nouveau jeu des Villes de France.



L E J E U

R O Y A L D E C U P I D O N,

Autrement apellé le passe-
tems d'Amour.

*Instruction pour l'intelligence & pratique
de ce Jeu.*

CE Jeu est composé du nombre de sept multiplié neuf fois, dont le produit donne 63. d'autant qu'Amour se plaît à ce nombre, comme tres. parfait: & celui qui le premier parvient justement audit nombre de 63. où est dépeint le Jardin d'Amour, il gagne le prix du Jeu, dont on aura convenu dès le commencement: & tout ce qui aura été payé pour les rencontres: mais auparavant que d'y prevenir, il a beaucoup d'empêchemens pour les rencontres qui le font reculer, sejourner, ou arrester du tout celui qui y tombera, ainsi qu'il sera dit ci-après.

Plus y a de personnes qui jouent, tant plus ce jeu est plaisant & recreatif, & aussi plus profitable, & ne se joue à moins de deux, & s'il arrive que tous

ou le Passe-tems d'Amour. 213

deux soient detenus, comme l'un à la Fontaine, & l'autre à la Forêt, ni l'un ni l'autre ne gagne, mais faut recommencer le jeu, sans augmenter le prix.

Pour jouer ce jeu, il faut prendre deux dés communs & que chacun des joueurs ait sa marque differente, afin de la reconnoître, & celui commencera le jeu, auquel premier sera venu le nombre de 7. & d'oresnavant celui qui aura gagné le jeu aura ce privilege de recommencer le premier, & chacun puis après tirera son coup l'un après l'autre selon son rang & ordre.

Ayant jetté les dés, il faut compter ce qu'il y aura, & poser sa marque sur le cercle, où est figuré le nombre venu, commençant à compter par le premier cercle, où est dépeinte une porte ou entrée, & de là continuer l'un après l'autre jusques à ce qu'on soit parvenu au Jardin d'amour, où est marqué le nombre 63. Et si injustement on n'arrive audit nombre, mais qu'on en ait davantage, il faut retourner en arriere, d'autant de points qu'il y a de surplus, après être parvenu audit nombre de 63.

Que si on vient à tomber sur un des cercles, où amour soit dépeint, il ne s'y

214 *Le Jeu de Cupidon*

faut arrêter, mais doubler le nombre
venu jusques à ce qu'on parviene à un
autre cercle où il n'y ait point d'Amour
ce qui a lieu aussi en retrogradant. Et
d'autant que les Cupidons sont dispo-
sez de 7. en 7. & que faisant le nombre
de 7. du premier coup de dés on gagne-
roit le jeu sans difficulté, ce qui n'est
raisonnable: il faut prendre garde de
quels nombres sera composé ledit nom-
bre de 7. Car s'il est de 6. & s'il se faut
poser au cercle marqué 16. s'il est de 5.
& 2. au cercle de 25. & s'il est de 4. & 3.
au cercle de 43. & puis continuer de
jour en son rang.

Et à noter que ce jeu est représenté, en
forme de Serpent, d'autant qu'Amour
en guise d'un Serpent se laisse dans le
cœur de ceux qu'il possède, & les em-
poisonne de son venin, & pour plusieurs
autres belles considérations, que le peu
d'espace de ce papier ne permet d'expli-
quer en ce lieu.

Regles pour le rencontre de ce jeu.

Il faut premierement aviser au com-
mencement de ce jeu ce qu'on payera
pour chacune rencontre.

Qui s'arrestera sur le cercle, ou est le

ou le passe-tems d'Amour. 215
point d'Amour , il payera tribut dû à Cupidon & ira se reposer en la Chaire, qui est figurée au cercle 12. & puis de là jouera en son rang.

Qui viendra au 18. cercle , où est le Trône d'Amour , il payera le devoir féodal , & rendra la foi & hommage à Cupidon : & pour apprendre des mystères , il y séjournera sans jouer jusques à ce que ses compagnons aient joué chacun deux fois.

Qui se mettra le 30. cercle , ou est Fontaine, il payera & y demeurera jusques à ce qu'un de ses compagnons y parvienne , ou que le jeu soit gagné, & lors il sera délivré.

Qui passera sur le 38. cercle où est le Banquier , il payera son écot , & y séjournera à banqueter, jusques à ce que ses compagnons aient joué une fois.

Qui entrera au cercle 46. où est le Labyrinthe, il payera le prix de la rencontre, & retournera en arrière se placer au cercle 23. & de là jouera en son rang.

Qui prendra pied sur le cercle 54. où est la Forêt , il payera le prix , & y séjournera jusqu'à ce qu'un de ses compagnons y soit pris, ou que le jeu soit gagné, & lors il en sortira.

216 *du Jeu de Cupidon*

Qui se placera sur le cercle 39, où est le Tombeau, il payera le prix, & retournera au commencement du jeu.

Si un des joueurs vient à se placer où un autre étoit posé, le rencontré payera le prix convenu, & retournera en arriere au lieu où étoit celui qui l'a ôté de sa place.

Le nombre de 7. est favorable & privilégié en ce jeu, que si celui qui l'aura arrivé au Thrône, à la Fontaine, au Banquet, au Labyrinthe, à la Forêt, ou au Tombeau, il ne payera aucune chose ni ne sejournera & ne reculera; mais redoublera seulement son nombre jusques à ce qu'il soit au lieu seur, & ne laissera de tirer son compagnon qui se trouvera engagé ou arrêté, lequel sortira sans rien payer, & ira au lieu où étoit celui qu'il aura delivré.

Et s'il avient qu'on soit rencontré par un qui aura sept, le rencontré changera seulement de place, & ira au lieu de celui qui l'aura placé, sans rien paier pour la rencontre.

Fin du divertissant Jeu de Cupidon.

LE



LE NOUVEAU JEU DE LA CHOUETTE.

*Auquel on joue suivant les Regles
qui suivent.*

ON aura bon nombre de jettons, lesquels à faute de monnoye, un d'entre les joueurs distribuë aux autres : A sçavoir un certain nombre par le prix que les joueurs s'accorderont ensemble. Auquel prix (quand tous ensemble ou quelqu'un quitte le jeu) il recevra lesdits jettons en nombre susdit, & rendra le prix contenu au prorata des jettons qu'il recevra. Au commencement chacun mettra au jeu, autant de jettons qu'aux joueurs bon leur semblera. Semblablement feront-ils quand le jeu sera vuide, doncques pour jouer on aura trois dés, & on verra par le plus haut jet qui sera le premier. Ce fait on pour suivra toujours avec le Soleil chacun tenant son tour, & on trouvera le jet des dés chacun sur le papier. L'ayant trouvé on verra la lettre là dessus mise ; si c'est un T. c'est à dire tire autant de jettons da

K

218 *Le nouv. Jeu de la Choüette.*

jeu que le nombre mis au costé de la lettre montre , si la Lettre est un P. c'est à dire paye autant que le nombre montre, lesquels jettons on mettra au jeu avec les autres. Quand quelqu'un fait trois six , il aura la grande *Choüette*, là où se trouve escrit *Tout*, & tirera tous les jettons qui seront au jeu. Et lors chacun derechef mettra des jettons au jeu comme l'on fait au commencement, Mais quand quelqu'un jette trois autres paires, il aura jetté une autre *Choüette*, dessous desquels il a écrit la moitié, & tirera la moitié des jettons du jeu. Mais en cas que les jettons fussent impairs, le restant fera pour le Jeu; Qui rejettera où il en est écrit *Rien*, pour cette fois ne tirera , ni ne payera rien.

Fin du Jeu de la Choüette.



LE JEU DU RENARD

ET DE LA POULE,
& la methode d'y jouer ,

Fortune ici bas tourne-boule , sd
Tourne choses par le hazard : sl
Par fois le Renard prend la Poule ,
La Poule par fois le Renard.

L E S Lydiens peuples d'Asie , entre plusieurs jeux qu'ils inventerent, ils donnerent l'origine & l'usage à celui du Renard , non tant pour le desir qu'ils eussent de le jouer que pour se façonner aux ruses , & se garder des surprises que Cyrus leur ennemi capital leur dressoit tous les jours, lequel les apelloit Poules , à cause qu'ils aimoient les delices & le repos , & iceux Lydiens le nommoient Renard , à cause qu'il étoit sans cesse aux aguets , & qu'il cherchoit incessamment des finesses pour les surprendre. Ce jeu est ingenieux & recreatif, facile à pratiquer: on le joue sur une

K ij

figure semblable à celle qui est portraite , il s'en fait de diverses étofes , mais cette-ci n'est de grans frais, & peut servir autant qu'une autre. On y joue avec des Dames ou jettons à faute d'avoir de Poules de bois, d'yvoire , comme celle que vous voyés en nombre de treize , posée sur treize rosettes ou espaces dont cette table est composée, les poules sont en la partie d'embas, & le Renard est en la partie d'enhaut, qui consiste en vingt rosettes , ou espaces , & vous placés en l'une d'icelle le Renard à discretion, qui peut monter & descendre, aller & venir au haut & bas à droit & à travers : les Poules ne peuvent monter que de bas en haut , & ne doivent redescendre : le joueur ne doit laisser les Poules découvertes, ou seules , non plus qu'au jeu des Dames. La finesse de ce jeu est de bien poursuivre le Renard , & l'enfermer , en telle sorte qu'il ne puisse aller deçà ni delà, & est à noter que le Renard prend toutes les Poules qui sont seules & découvertes : Enfin il se faut donner garde de laisser venir le Renard dans la partie d'embas parmi les Poules, pour autant qu'il les pourroit plus facilement prendre : l'exercice peut beau-

coup en ce jeu, & à force de jouer on s'y rend bon maître. Les bons joueurs demarent les Poules premier que le Renard, celui qui a les Poules ne doit permettre, s'il peut qu'on démarre le Renard le premier: car cela ne lui est avantageux.

LE JEU DE LA GUERRE.

CÉ Jeu represente une Forteresse assiegée & bloquée de tous côtés. La Forteresse a quatre bastions, marquée *A.* avec un fort au milieu, marque *B.* Les tranchées de l'assaillant sont doubles.

La premiere tranchée a huit petits forts, marque *C.* huit redoutes entre les forts, marque *D.*

La seconde tranchée est de seize redoutes, marque *E.* De la premiere tranchée on descend dans le second par huit autres redoutes, qui sont entre les deux tranchées marque *F.*

De la seconde tranchée on entre sur les quatre bastions, marque *A.* & des quatre bastions dans le fort qui est au

milieu , marque *B.* jouant & prenant comme on fait au jeu des Dames.

Celui qui défend le fort a cinq Dames , & les place sur quatre bastions marque *A.* & une au fort qui est au milieu, marque *B.*

Celui qui attaque a ses pions & une Dame, & les place dans les huit petits forts , marque *C.* qui sont sur la première tranchée.

Les Dames peuvent jouer de tous côtés, & ne peuvent être soufflées , encore qu'elles ne prennent pas , pouvant prendre.

Les pions peuvent avoir trois mouvemens , sçavoir à droit, à gauche, & d'avancer vers le fort, mais non de reculer & quand ils ont à prendre , s'ils ne prennent on les souffle.

Un Pion peut prendre la Dame qui sera dans le fort : mais après l'avoir prise, il ne lui sera pas permis de s'esloigner davantage du fort.

Le Pion qui sera arrivé dans le fort, ne doit pas sortir s'il n'a à prendre : c'est à l'assaillant de jouer le premier.

Celui qui demeure maître du fort a gagné la partie.



LE JEU

DU JARDIN MILITAIRE,
Ordinaire exercice des Anciens Cavaliers & Soldats Romains , spécialement étant au Camp de Jules Cesar.

IL se jouë avec deux dés : & étant , jettés , selon la quantité des points , qui se découvrira , faut mettre sur le nombre du jeu ce qui sera accordé. Et le second venant à jouer , & faisant le pareil nombre , levera ce que l'autre aura mis , & est à lui. Puis il rejouera & couvrira le nombre du jeu , tel que les dés lui démontreront. Quoi fait , il doit quitter les dés , & ainsi plusieurs y peuvent jouër.

Quiconque fait deux as d'entrée du jeu , par ce qu'il n'y a rien encore sur le jeu , doit poser sur les quatre portées des vents à chacune la moitié de ce qui aura été accordé , qui les quatre ensemble font le double du prix convenu. Mais étans jouës le jeu couvert , il doit prendre tout , & a gagné , & ne doit rien aux vents. Or rejettant les dés après avoir

K iiij

tout tiré , & faisant encore deux As , il garnira les sept ronds chacun d'une quatrième partie de ce que l'on met au jeu , & se reposera quittant les dés , jusques à tant qu'il se fasse deux & As , qui font trois. Lors il r'entre en jeu , si tout ne se gaignoit devant.

Pareillement qui fait les deux six leve tout (comme les deux As) de ce qui est sur le jeu (excepté ce qui sera sur les portes des triangles) & retournant à jouer , & faisant encore deux six , il garnira les quatre portes des triangles chacune autant comme il se couche au jeu. Cela demeure , & ne se gaigne que par un pareil coup , qui est le deuxième , après avoir gaigné le jeu : & est nommé le portier. Or avenant qu'il ne fit que cette fois en tout le jeu , l'argent demeure à la fin d'icelui pour les pauvres , avec ce qui sera sur le carré. Cela fait ayant garni les quatre portes se reposera , jusques à ce qu'il se fasse six & cinq qui font onze : alors il r'entre au jeu.

Et avenant que le premier qui jouë fasse deux six , pour n'avoir rien sur le jeu , mettra sur les sept ronds , comme il a été dit ci-dessus , & rejouera. Et s'il les refait , levera ce qu'il aura couché ,

excepté l'un qu'il mettra sur le carré, qui est en la place d'un rond) cela est pour les pauvres , & ne doit être au profit de ceux qui jouent) lors quittera les dés , & ne doit jouer jusques à tant qu'un autre fasse six.

S'il n'y a rien à lever sur le nombre sept, & celui qui joue fait sept, il mettra sur icelui, & rejouera (d'autant qu'il ne perd les dés, ayant couvert comme aux autres nombres.) S'il fait encore sept, il mettra pour la seconde fois, & rejouera. Si à la troisième fois, & de suite, il fait derechef sept, il posera sur les ronds, & se reposera jusques à tant qu'un autre fasse sept, qui lui donne entrée au jeu. Et ainsi sont nommés les reposoirs. Et s'il y avoit quelque chose sur iceux ronds, celui qui a la troisième fois & de suite a fait sept le prendra en laissant pour le carré, comme dessus ; & à ce coup perd les dés, mais doit rejouer pour garnir quelque nombre.

Ceux qui veulent parier & mettre l'un contre l'autre à qui fera le meilleur, le lieu est ordonné à mettre ce qu'ils veulent sur les pommeaux ou boules qui sont sur les angles des accondoirs, étant autour du jardin, & qui sont vis-à-

vis des ronds. Et avenant 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 & onze , cela est
 aux pauvres.



LE JEU
 DE L'OYE
 COMME IL SE JOUE
 à present.

*L'ordre qui se doit tenir & observer
 audit Jeu.*

PRemierement, faut convenir de ce
 que l'on veut jouer , & de ce qu'on
 doit payer aux rencontres & accidents.
 Est à noter que ledit jeu est fait de nom-
 bres , depuis un jusques à 63. & celui
 qui premier atteint à ce nombre final
 gagne le jeu : Mais on n'arrive pas aisé-
 ment au Jardin de l'Oye. c'est à dire, au
 nombre 63. car plusieurs empêchemens
 se presentent avant qu'on y puisse abor-
 de , jouant à ce jeu on prend deux dèz
 que chacun pour soi jette une fois , &

autant de points qu'il s'en découvre par lesdits dés, il doit mettre son seing, les marquant tous avec differente monnoye., afin qu'un chacun reconnoisse le sien. Mais il faut entendre que jamais on ne peut prendre pied sur les Oyes, & si on rencontre un nombre, où il y ait une Oye : faut redoubler le point, & passer outre, en recomptant autant de points que portent lesdits dés, & si derechef on rencontre une autre Oye, on doit encore redoubler le point jusqu'à tant qu'on ne rencontre point d'Oyes : mais si celui qui sera arrivé près la porte du Jardin fait des points davantage qu'il ne faut, qu'il tourne autant en arriere qu'il y aura de points de surplus : & s'il rencontre une Oye en retournant, qu'il redouble son point, & tourne en arriere & celui qui justement arrive à la porte du Jardin de l'Oye, c'est au nombre 63. gagnera le jeu de tous. Mais si au commencement du jeu de quelqu'un on faisoit 9. qui se peut faire en deux manieres, à sçavoir 3. & 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 celui qui fera

6. & 3. aille au nombre 26. où son portraits deux dés , & celui qui fera 5. & 4. aille au nombre 53. où sont deux autres dés portraits.

Regles que l'on doit observer en ce Ieu.

Qui fera 6. où il y a un pont, paye le prix convenu , & aille au nombre 12. pour se noyer sous le pont.

Qui ira au nombre 19. où il y a une hostellerie , paie le prix convenu , & se repose tandis que chacun de ses compagnons aura tiré deux fois.

Qui ira au nombre 31. où il y a un puits, paye le prix accordé & demeure-là jusques à ce qu'un autre faisant le même point l'en aura tiré.

Qui ira au nombre 42. où est un labyrinthe , paye le prix convenu , & retourne au nombre 50.

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

Qui du premier jet en fera 5. & aille au nombre 53. où sont marqués deux dés.

Qui ira au nombre 58. où il y a une mort, paye le prix accordé , & recommence de nouveau.

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

LE JEU DE LA
CHANCE

DES AMOUREUX.

LA loi fondamentale du Jeu est que les filles s'adresseront toujours aux garçons & les garçons aux filles pour jouer au present jeu. Il faut avoir trois dés qui soient seulement marqués de deux côtés oposés , sçavoir l'un marqué au six & as , & l'autre au cinq & deux, & le troisième au quatre & trois : Des quatre autres côtés qui ne seront marqués de points, il en faut laisser deux blancs, & noircir les deux autres côtés, puis jettant les trois dés , voir autour du cercle ce que le sort donnera. Lors qu'un des trois dés vient sur un des côtés marqués de points , il ne faut point considerer si les deux autres côtés sont blancs ou noirs , & on regardera aux quarrés qui ne sont marqués que d'un dés. Et ainsi on regarde aux quarrés qui sont marqués de deux dés , lors

que des trois dés il s'en rencontre marqués de points.

LE JEU DES QUATRE
fin des dernières de l'Homme.

IL faut remarquer que ledit jeu est composé du nombre de 60. & celui qui le premier parvient à ce nombre gagne le Paradis: mais il est difficile d'arriver au Paradis, c'est à dire au nombre soixante d'autant qu'il y a plusieurs empêchemens premier que d'y arriver. Pour jouer à ce jeu, il faut avoir deux dés, que chacun jette une fois pour soi, & doit poser la marque au nombre qu'il amenera, en jettant lesdits dés, & pour ce il est besoin que chacun des joueurs aient diverses marques, afin que chacun reconnoisse la sienne. Il faut sçavoir qu'on ne doit jamais séjourner ni s'arrêter sur les Anchres, & si on vient à tomber sur un Ancre, il faut redoubler le point & passer outre, & recomptant autant de points que portent lesdits dés, & si derechef on rencontre un Ancre, l'on doit redoubler le point, jusqu'à ce qu'on n'en rencontre plus. Si celui qui sera arrivé près le

Paradis fait des points davantage qu'il ne faut, qu'il tourne autant en arriere qu'il aura fait de points de surplus, & s'il rencontre un Anchre en retournant, qu'il redouble son point & retourne en arriere, & celui qui justement arrivé au Paradis, c'est-à-dire au nombre. 60. gagne la partie : mais si au commencement du jeu quelqu'un faisoit six ou douze, il faut qu'il aille au nombre 26. où sont deux des portraits.

Les Regles du Jeu.

Qui ira au nombre 8. où est la Mort, il payera & laissera jouer ses compagnons chacun deux fois.

Qui ira au nombre 25. qu'il paye le prix convenu, & recule au 14.

Qui parviendra au nombre 22. il paiera & ira au 36. où il sejournera pendant que ses compagnons joueront chacun deux fois.

Qui ira au 32. où est la Barque de Caron, payera & ira au lieu seur au 13.

Celui qui ira au 43. il payera, & y demeurera jusques à ce que quelqu'un de ses compagnons soit parvenu à l'Ange Gardien, & il sera delivré sans rien payer, & ira au 32.

232 *Le Jeu des quatre fins, &c.*

Si quelqu'un vient au 49. où est l'Ange Gardien, il tirera son enjeu.

Qui ira au 59. où est l'Enfer, il paiera & recommencera au commencement du jeu.

Celui qui parvient au 60. où est peint le Paradis, gagne la partie.

Et qui sera rencontré par quelqu'un de ses compagnons, paye le prix convenu, & retourne au nombre où étoit celui qui l'a rencontré.

*Fin du Jeu des quatre fins dernières.
de l'Homme.*



LE ROYAL JEU DES ESCHETS,

*Nouvellement réduit aux regles ordinaires
& necessaires , pour le jouer
facilement.*

I.

EN. E. O. R. E que le jeu des Eschets demande une sage conduite, grande attention, & beaucoup de raisonnement,

Le Jeu des Echets. 233

on ne laisse pas toutefois d'y prendre un agreable divertissement, sans y hazarder autre chose, que le déplaisir d'être vaincu, ou l'honneur de remporter la victoire sur son adversaire.

I I.

Le Theatre de ce Jeu en forme de deux petites armées, oposées, l'une à l'autre, est un Eschiquier plié en deux, dont une moitié est composée de trente-deux cases ou carreaux tant blancs, que noirs, & l'autre moitié pareillement.

I I I.

Les Echets sont en nombre de huit principales piéces de différentes grandeurs, qui ont leurs noms & marches distinctes & particulieres, & de huit pions, qui sont mis au devant de chacune de ces huit piéces.

I V.

Le Roi est la premiere & capitale Piéce, la perte duquel met fin à la partie.

V.

La Reine est la meilleure & la plus considerable piéce pour deffendre son Roi, & attaquer son ennemi.

V I.

Les deux Tours ou Rocs, passent en bonté après.

V. I I.

Les deux Chevaliers sont en grand estime , pour attaquer au commencement & dans la suite du jeu ; mais peu considerables sur la fin.

V I I I.

Les deux Fols sont quasi en même estime que les Chevaliers , & de meilleur service à la fin qu'au commencement, selon les occurrences.

I X.

Les Pions sont les moindres pieces, & étant quelquefois bien conduites , ne laissent de produire de grandes actions.

X.

Pour mettre ces deux petites armées en bataille , il faut placer les huit pieces principales sur la premiere ligne de l'Eschiquier du côté du joueur , sçavoir le Roi au milieu de la ligne , sur la quatrième case blanche ; la Reine auprès du Roi à la gauche : Les deux Fols à côté du Roi & de la Reine : Les deux Chevaliers à côté des Fols : Les deux Tours proche des Chevaliers aux deux extremités de la ligne ; & les huit Pions servans de rampart & murailles aux huit pieces, seront mis en la seconde ligne au devant de chacune d'icelles pieces.

X I.

L'autre Armée sera composée de semblables pieces posées du côté de l'autre joueur, ces deux premieres lignes de l'Eschiquier comme celle ci-dessus.

X I I.

La marche du Roi est fort grave de case en case en droite ligne & en pointe oblique , & chemine en avant en arriere de cette sorte , pourvû que dans sa marche il ne rencontre point de pieces de l'un ou de l'autre parti.

X I I I.

Et s'il rencontre quelque piece ennemie dans son pas , il la peut prendre , & se mettre en la place de la piece qu'il emporte, & ainsi cheminer devant , derriere , à droit , & à gauche , en droite ligne & de pointe oblique, ne trouvant point d'obstacle dans sa route.

X I V.

Aucuns observent que quand le Roi se meut de sa place sans violence d'eschet , il peut sauter trois cases en droite ligne ou oblique , & même selon le pas du Chevalier , dont sera parlé ci-après , ne trouvant toutefois rien en son chemin , & que le premier coup qu'il se meut aussi sans eschet , il peut

236 *Le Jeu des Echecs.*

faire un saut de trois , & ainsi se joindre à la Tour ; mais ces deux manières de sauter trois cases à la première marche du Roi , ne sont pas toujours observées ni jugées nécessaires ; suffit qu'il marche de case en case , en ligne droite & oblique , avance & recule , à droit & à gauche ; prenant si bon lui semble , les pièces qu'il trouve en son chemin.

X V I.

La Reine marche en ligne droite & oblique de tous côtez , de case en case , ou si loin que l'on veut , pourvu qu'elle ait libre passage , prend aussi les pièces qui se trouvent en son passage , si bon lui semble , se mettant en leur place : ce qui fait assez connoître que la Reine est la meilleure & plus forte pièce pour défendre son Roi , & attaquer l'ennemi.

X V I I.

Le Fou , placé sur la case noire ne chemine que de pointe & oblique sur le Noir , seulement de case en case , ou si loin qu'il peut aller sans rencontrer des Pièces , lesquelles il prend dans sa voye s'il y trouve avantage..

XVIII.

Le Fôl , placé sur la case blanche fait & marche sur le Blanc à l'instar du Fol Noir, à la reserve que l'un est toujours sur le Noir, & l'autre sur le Blanc.

XIX.

Les Chevaliers marchent & sautent de trois en trois cases à compter la premiere & derniere , sçavoir de la case Noire à la Blanche , & de la Blanche à la Noire , non pas en droite ligne ni oblique , comme les Fols, mais en forme d'un demi cercle ; de sorte que sa marche est telle qu'il passe, & saute ainsi par dessus les pieces.

XX.

Et c'est aussi avec raison qu'il fait de bons coups au commencement du combat, & qu'il est beaucoup estimé de perfer ainsi un petit Corps d'Armée , pour aller jusqu'au Roi ennemi , lui donner attaque & quelquefois Eschet & Mat , c'est pourquoi il est à propos de l'employer des premiers , d'autant que sur la fin du Jeu , sa valeur ne se peut manifester , ainsi qu'au commencement , étant constant , que deux Chevaliers seuls , ne peuvent mater le Roi.

Les deux Tours marchent de tous côtés en droite ligne seulement , & de case en case , ou si loin qu'elles trouvent le passage vuide & ouvert , & prennent si bon leur semble , ce qu'elles rencontrent en leur chemin , comme les autres pieces peuvent faire . Elles sont flanquées aux deux bouts de la premiere ligne , & demeurent ordinairement en ce poste pour la défense de la ligne ou quartier du Roi & de ses Officiers : Si bien qu'on ne les fait agir qu'après plusieurs attaques & défaites , & sont estimées les meilleures pieces après la Reine.

X X I I.

Les huit Pions placés à la deuxième ligne , au devant de chacune des principales pieces , marchent pour le premier coup de deux cases si on veut , & le premier coup fait , ne vont que de case en case droite ligne , & prennent néanmoins ce qu'ils trouvent en ligne oblique de case en case , & arrivant qu'au hazard de leur vie ils gagnent la dernière ligne , qui est la premiere de l'ennemi ; alors ils acquierent la dignité de Capitaine , en sorte que leur Roi s'en

peut servir en son Armée , comme de la meilleure piece qu'il aura perduë à la bataille , comme s'il avoit perdu la Reine , elle lui seroit renduë & mise en la case de ce Pion , & ainsi de ses autres pieces perduës.

XXIII.

La maniere de joüer aux Echets ne se peut quasi exprimer, à cause dequoi elle dépend de la fantaisie des Joüeurs qui s'y conduisent , tantôt d'une façon, tantôt d'une autre , selon leurs desseins & les occurrences, la pratique en est la meilleure & plus prompte distinction.

XXIV.

Les bons Joüeurs sont ceux qui ordinairement passent sur leur ennemi , & vont attaquer le Roi pour lui donner au plutôt l'Echet & Mat, lui prendre toutes ses pieces, ou l'affoiblir : de sorte qu'il soit Mat, afin de remporter la victoire, & gagner la partie.

XXV.

Le mot d'Echet veut dire & signifie avertissement , que (par respect) on est obligé de donner au Roi seul , qu'il est en peril & en prise de la piece dont il est attaqué par Echet , afin de s'en défendre en changeant de case, ou pre-

nant la piece , ou se couvrant de l'une de ces pieces à faire de quoi il est Mat, & son Armée ou la partie est perdue.

XXV I.

Et ainsi il est bon d'observer qu'il y a trois sortes d'Eschets , l'un appellé le simple Eschet , dont le Roi se défend en se couvrant de ses pieces , ou se retirant de la case en laquelle il est attaqué, ou en prenant la piece qui lui donne cet Eschet.

XXV II.

L'autre est l'Eschet suffoqué , lorsque sans violence le Roi se trouve réduit & enfermé, de sorte qu'il ne se peut mouvoir sans être pris , ni se couvrir d'aucune piece , & est contraint de demander composition , laquelle est ordinairement réglée à la moitié de ce que l'on joue.

XXV III.

Et l'autre est l'Eschet & Mat ; quand le Roi est attaqué , & qu'il ne peut remédier, se défendre , ni se couvrir d'aucune piece , en ce cas il est Mat , & la partie est perdue.

XXI X.

Ce Jeu est de conduite , de raisonnement & d'expérience , & même pratiqué

qué par les gens d'honneur, l'attention qu'on y donne est suivie d'un agreable divertissement, sans même y engager que fort peu de chose pour la forme, seulement, car on est souvent assés satisfait & content de remporter par honneur la victoire, sans aucun butin.

X X X.

Par ce discours abrégé on se peut facilement persuader que le Jeu d'Echets convient à toutes Personnes, & même aux gens de bien & d'honneur pour le divertissement & rafraîchissement de leur esprit, sans y engager aucun argent, comme aux autres Jeux, dont souvent l'apetit du gain est le principal motif, & aussi pour goûter le plaisir d'une agreable application d'esprit telle que ce jeu le requiert, & ainsi est bien contraire à beaucoup d'autres jeux qui semblent plus ennuyeux que recreatifs; on n'y est attiré par quelque interest qui produit souvent des mauvais effets contre l'intention des Jeux inventés & permis pour le seul divertissement, & non pour un commerce, dont les événemens sont ordinairement fâcheux, & lesquels on évite au jeu d'Echets, de tout tems exercé par

L

242 *Le Jeu des Eschets.*

Personnes de condition , à l'imitation
desquelles on en peut faire un bon usage.

Fin du Jeu des Eschets.



*Regles & instructions pour le nouveau
Jeu de Cartes , des Armoiries
de l'Europe.*

ON se plaint ordinairement que le
Jeu de Cartes cause des pertes con-
siderables : dont la moindre est celle du
Tems : Je me figure que celui-ci ne sera
pas pernicieux de cette sorte, qu'au con-
traire l'on s'y enrichira, des plus jolies
connoissances, qui puissent flatter la cu-
riosité des honnêtes gens , & qu'on y
pourra passer agreablement le Tems
sans le perdre.

Il est composé de cinquante-deux Car-
tes, comme les autres Jeux , sans autre
difference si ce n'est qu'au lieu du Va-
let, & de l'As, on a mis le nom de Prin-
ce & de Chevalier, pour ôter aux esprits
trop pointilleux toute occasion de mal
interpreter. Ainsi l'on en pourra jouer
de la même façon que des ordinaires.

Toutefois , comme celle - ci demande une particulière application, les jeux les plus aisés y seront aussi les plus propres : & pour cela je m'y suis particulièrement proposé celui qu'on nomme le Concou, le Here, ou le Mécontent. Voici la façon d'y jouer.

L'on étend une Carte Geographique d'Europe , comme pour servir de Tapis sur une Table , autour de laquelle les joueurs sont rangés. On donne les Cartes, on les change pour se contenter , & enfin la moindre paie à l'ordinaire. Après le premier commence à déchiffrer le Blason de la Carte qui lui est écheue : Il donne autant de marques qu'il fait de fautes, & chacun en fait de même à son tour. Quand on a achevé, ou recommencé un second tour sur les mêmes Cartes, & chacun doit montrer dans sa Table Geographique d'Europe qui sert de Tapis, les états dont il a les armes ? L'on donne encore des marques quand on manqué. Enfin le tour de la Geographie étant fait , on recommence par des remarques Historiques , que chacun rapporte sur sa Carte, telles qu'on les trouvera dans le Livre, ou que les Curieux auront pu apprendre d'ailleurs. Quand tous ont ex-

244 *Le nouv. Jeu des Blasons*
pliqué le Blason, la Geographie, de
l'Histoire de leur Carte, on les remêle,
Et l'on continuë à jouer.

Pour ne se point embarrasser sur tout
au commencement, il seroit bon de ne
jouer qu'au Blason seulement, puis on
ajoutera la Geographie, & après l'Hi-
stoire; car on peut jouer indifferem-
ment tous trois ensemble ou séparé-
ment ainsi que l'on veut.

Mais pour y jouer parfaitement, il est
bon que les joueurs aient la connois-
sance de la noble science du Blason, &
dont je vous en donne les principes.

Principes du Blason.

La connoissance du Blason consiste
en celle des Emaux & des figures de
l'écu.

On appelle Emaux les métaux, les cou-
leurs & les fourrures dont on peint les
Armoiries.

Les deux métaux sont l'or & l'argent
ou le jaune & le blanc. Les couleurs
sont azur, bleu, gueules, rouge, sinople,
verd, sable, noir, pourpre, violet.

Les fourrures ou panes sont hermi-
ne, & vair; La diversité des hacheures
du burin aux tailles douces distingue
ces Emaux, *Or, Argent, Azur, Gueu-*

le , Sinople , Sable , Pourpre , Hermine, Vair.

Jamais on ne met couleur sur couleur, ni metal sur metal qu'aux Armes & en guerre.

Il faut toujours commencer à blasonner par le champ, & par les pieces qui le touchent. Par exemple, il porte d'or au pal d'azur, & non pas au pal d'azur en champ d'or.

L'écu divisé en 2. parties égales est, *Parti, coupé, tranché, taillé, écartelé, flanché, Ecu sur le tout Gironné, Tiercé, en pal.*

Il est encore contre écartelé, parti de plusieurs pieces, & coupé d'autant, &c.

Les pieces qu'on nomme honnourables sont, *Chef, Pal, Face, Bande, Barre, Croix, Sautoir, Chevron, Bordure.*

Quand ces figures se multiplient si c'est en pareil nombre de couleur & de metal on dit palé, fassé, bandé, d'or & de sable, &c. Si le nombre est impair, celui qui l'emporte est le champ, & l'on dir, d'or à trois pal de gueule d'azur à quatre bande d'or, &c.

Les animaux regardent toujours le flanc dextre de l'Ecu, autrement on les dit couronnés.

246 *Le nouv. Jeu de Blasons, &c.*

L'Aigle employé est celui qui a deux têtes. Les Oiseaux sont membrés par les serres & jambes, becqués, crêtez, &c. Les allerions & les merlettes n'ont ni bec ni jambes, deux ailles se nomment vol, un demi vol.

Le Lion ne se dit jamais rampant, car c'est sa posture naturelle, laquelle aux animaux ne s'exprime pas. Il a toujours la tête de profil si elle est de front, & qu'il marche on le nomme Leopard. Le Lion passant est un Lion Leopardé, le Leopard rampant se dit Leopard Lionné.

L'Ecu & les pieces qui les composent, sont souvent chargez d'autres figures, comme de besans, tourteaux, billettes, &c. Ces pieces peuvent être engrelées, ondées, vivrées, composées, &c. L'usage vous apprendra le reste, sur tout les ornemens dont vous trouverez des exemples de toutes les façons dans votre jeu.

Fin du Jeu des Blasons de l'Europe.



LE JEU
ROYAL
ET HISTORIQUE
DE LA FRANCE
NOUVELLEMENT INVENTE.

*Pour apprendre facilement & en peu
de tems , la Suite merveilleuse
de nos Rois , leurs actions les plus
memorables , la Durée de leur
Regne , le tems de leur Mort,
& le lieu de leur Sepulture :
Depuis PHARA MON D
jusques à nôtre invincible Mo-
narque LOUIS DIEU DONNE
heureusement regnant.*



LE JEU ROYAL ET HISTORIQUE DE LA FRANCE.



Le Jeu n'est autre chose qu'un agreable moyen , pour apprendre en peu de tems & avec facilité l'Histoire de la France , laquelle fait aujourd'hui l'entretien solide des plus celebres Compagnies.

Il est divisé en soixante quatre parties, qui forment soixante-quatre Niches , & contiennent l'abregé de la vie de nos Rois depuis le commencement de la monarchie jusques à present.

Ces soixante-quatre parties peuvent être reduites à trois par raport aux trois races differentes , dont nos Rois sont sortis.

La premiere partie , contient la race des MEROVINGIENS (commençant à PHARAMOND, & finissant à CHILDERIC III.) Et comprend vingt-un Rois.

La seconde , contient la race des CARLOVINGIENS ; (commençant à PEPIN le Bref , Pere de CHARLE-

Le Jeu Royal & Histor. &c. 249
MAGNE, & finissant à LOUIS V.) Et
comprend treize Rois.

La troisième contient la race des
CAPEVINGIENS, laquelle commen-
ce à HUGUES CAPET, continuë heu-
reusement aujourd'hui en la personne
de nôtre invincible Monarque LOUIS
XIV. Dieu Donné ; & comprend tren-
te Rois.

Dans chaque Niche l'on remarque
huit choses.

1. Le nom d'un Roi de France.
2. Le quantième il a régné.
3. Avenement à la Couronne,
4. Ses actions les plus memorables.
5. Le tems de sa mort.
6. La durée de son regne.
7. Le nombre des Enfans, qu'il a lais-
sés survivans.
8. Le lieu de sa sepulture.

Au bas de chaque Niche sont mar-
qués quatre points, qui peuvent être
amenés, en deux coups, avec dez.

Toutes les Niches sont séparées de
en onze, par un Bâton Royal.

Ces onze Niches contiennent tous
les points que l'on peut amener avec
deux dez.

Et d'autant que les onze Niches qui

suivent les onze premières contiennent les mêmes points que ces onze premières, & ainsi des autres jusqu'à la fin du jeu, toutes les Niches sont distinguées de onze en onze par une lettre de l'Alphabet en cette sorte : Les onze premières Niches ont pour mettre la lettre A., celles qui suivent la lettre B., &c.

Toutesfois l'on peut remarquer, que la lettre F,) qui est la dernière du jeu, ne contient pas onze Niches, mais seulement neuf, d'autant qu'il n'en falloit pas davantage, pour remplir le nombre de soixante-quatre, dont le jeu est composé.

ORDRE DU JEU.

POur sçavoir parfaitement l'ordre de ce jeu, il faut remarquer dix choses.

I.

L'on conviendra de ce que l'on doit mettre au jeu, d'un denier, d'un sol, d'un escu, &c. que chacun mettra dans le milieu du jeu.

II.

L'on jouera avec deux dés communs,

deux, trois, quatre, cinq, & six personnes, chacune une fois à son rang.

III.

Le Jeu d'un chacun sera marqué d'une Piece différente, laquelle on avancera toujours sur les points qu'on aura amenés, sans pouvoir le reculer, si ce n'est lors que l'on sera rencontré; ou que l'on aprochera du dernier nombre du jeu, ainsi que sera dit ci-aprés.

IV.

L'on ne prend pas ensemblement les points que l'on amenera, mais on les contera separément: *Exemple*, si l'un des dés marque *six*, & l'autre dé marque *deux*, l'on ne contera pas, huit, mais l'on dira *six & deux*, qu'on trouvera marqués sur le jeu en cette sorte, *six, deux, & ainsi du reste.*

V.

Lors que l'on contera les points que l'on aura amenés, on nommera toujours le plus haut point le premier: *Exemple*, l'on dira *six & trois*, & non, *trois & six*: *cinq & quatre*, & non *quatre & cinq*, &c.

VI.

Un point tout seul marqué par un dé, est apellé *As*, de sorte que si l'on amene *six* par un dé, & *un* par l'autre dé,

l'on dira six & As, & non, six & un.

Deux As sont apelléz Ambes-As.

Deux deux sont apellés Double-deux. ou *tous les deux.*

Deux trois sont apellés Ternes.

Deux quatre sont apellés Quarnes.

Deux cinq sont apellés. Quines.

Deux six sont apellés Sennes.

V I I.

Par deux differents jets des dés, l'on peut entrer dans une même Niche. *Exemple*, l'on peut par *cinq & as*, & par *cinq & deux*, se placer dans la Niche de CHILDEBERT I. sixième Roi de France : Ce qui a été disposé de la sorte par deux raisons. La premiere, pour rendre le jeu une fois plus long qu'il n'auroit été, si l'on n'avoit mis qu'un jet des dés pour chaque Niche : La seconde, pour augmenter le nombre des Rencontres, & rendre par ce moyen le jeu plus re-creatif & divertissant.

V I I I.

Tout de même que l'on peut par deux differents jets de dés entrer dans une même Niche, on est sujet au rencontre par deux differents jets des Dés. *Exemple*, si l'un des joueurs ayant la marque à vi. 11. qui est la Niche de CHILPERIC,

& Historique de la France. 253

I. Roi de France I X. Celui qui jouë amene le même point , ou bien v i. i i i. qui se rencontre dans la même Niche : Le premier jouëur sera sujet à la Loi du ~~Re~~ contre , de laquelle il sera parlé ci après.

I X.

L'on doit soigneusement prendre garde à la distinction des Niches , de peur qu'en prenant l'une pour l'autre , l'on ne cause de desordre dans le jeu. Et pour cet effet , lors qu'on commencera le jeu, l'on mettra sa marque dans la Lettre A , sur les points que l'on aura amenés du premier coup. *Exemple* , si du premier coup l'on amene *cinq & deux* , l'on mettra sa marque sur v. i i. A, qui est la Niche de CHILDEBERT I. Roi de France v i. Que si au second coup le même jouëur ayant sa marque sur v. i i. A, amene encore *cinq & deux* , ou *cinq & as* , qui se rencontrent dans la même Niche , il ne bougera de sa place : Mais s'il amene quelqu'autre point , par exemple , *cinq & quatre* , il avancera sa marque , & la placera dans la Niche de CLOTAIRE I. Roi de France v i i. où est marqué v. i v. Que s'il amene *Quarne* ou i v. i v.

En ce cas ne pouvant reculer (suivant l'ordre du jeu), il passera à la lettre B. & placera sa marque dans la Niche de CLOVIS, III. Roi de France X. V. I. où est marqué iv. iv. Et si du reste, en continuant toujours dans le même Ordre jusques à la fin du jeu.

V.

Tous les payemens seront de la valeur convenüe, & seront portés dans le milieu du jeu, au profit de celui qui gagnera la partie horsmis ceux des Rencontres, dont le convenu sera payé à celui qui fera la rencontre par celui qui sera rencontré.

Loix du Jeu.

Qui sera rencontré d'un autre, lui payera le prix convenu, & s'en ira prendre sa place, en lui cedant la sienne.

Qui amenera l'un des points, sur lequel sa marque se trouvera posée, payera le prix convenu & ne bougera de sa place.

Qui ira à :

I. I.

II. I.

A

Payera une marque, à Pharamon, Payen, Roi de France I. (Chef de la première Race appelée des Merovingiens,) pour lui rendre hommage à son avènement à la Couronne de France.

II. II.

III. I.

A

Y sera reçu sans rien payer, par Clodion, dit le Chevelu, Payen, Roi de France II. Lequel s'efforça inutilement de s'établir en Gaule.

III. II.

IV. III.

A

Payera une marque, à Mérovée, Payen, Roi de France III. (qui a donné le nom à cette première Race) pour lui aider à passer le Rhin, & à s'établir en Gaule.

IV. I.

IV. II.

Y sera reçu sans rien payer ; par Childeric I. Payen, Roi de France IV. Qui fut chassé par ses sujets à cause de ses débauches, & rappelé par

l'adresse de Guyemans son
Favori.

A

Qui ira à

 IV. III.

IV. IV.

Y sera reçu sans rien payer,
Par Clovis I. dit le Grand,
Chrétien, Roi de France V.
Et y arrêtera pour assister aux
ceremonies du Baptême de ce
premier Roi Chrétien ; Ce-
pendant les autres joueront
chacun deux coups.

A

 V. I.

V. II.

Y sera reçu sans rien payer,
par Childebert I. Roi de Fran-
ce VI. Lequel fit alliance avec
Vitiges Roi des Astrogots, qui
lui remit la Provence.

A

 V. III.

V. IV.

Y sera reçu sans rien payer,
par Clotaire I. Roi de France
VII. qui institua les Chancel-
liers de France.

A

 V. V.

V. II.

Payera une marque, à Che-
rebert, Roi de France VIII.
N'y arrêtera point, à cause que
ce Roi fut excommunié par
le Pape, pour avoir repudié

sa femme & épousé ses deux
servantes ; *Et avancera à IV.*
I I. A.

A

Qui ira à

VI.II.
IV.III.

Y sera reçu sans rien payer ,
par Chilperic I. Roi de France IX. qui chassa sa première femme , étrangla sa deuxième , & épousa sa Concubine.

A

VI.IV.
VI.V.

Payera une marque , à Clo-
taire II. Roi de France X. en reconnoissance de l'union que ce Roi fit de tous les Estats de la France sous une Monarchie.

A

VI.VI.
VI.VI.

Payera une marque, à Da-
gobert I. Roi de France XI. pour lui aider à faire bâtir l'Eglise Saint Denis.

B

Qui ira à

I. I.

II. I.

B

Payera une marque, à Clovis, II. Roi de France X. II. (le premier des Feneans,) pour contribuer à l'Aumône generale que ce Roi fit lors d'une grande famine.

II. II.

II. I.

B

Y sera reçu sans rien payer, par Clotaire III. Roi de France XIII. (le deuxième des Feneans.) Qui mourut étant encore enfant..

III. II.

III. III.

B

Payera une marque, à Childeric, II. Roi de France XIV. (le troisième des Feneans.) Et y arrêtera, pour persuader à ce Roi de rendre son Regne memorable : Cependant, les autres jouïront chacun deux coups..

IV. I.

IV. II.

Y sera reçu sans rien payer, par Thierry I. Roi de France X V. (le quatrième des Feneans,) Qui fut tiré de

l'Abaye S. Denis (où il avoit
été enfermé après la mort de
Clovis II. son Pere ,) pour
être élevé à la Roïauté.

B

IV. III.

IV. IV.

Il sera reçu sans rien payer ,
par Clovis III. Roi de France
XVI. (le cinquième des Fe-
neans ,) Prince aussi indigne
de regner que son Pere, à cau-
se de sa mollesse, & de la foi-
blesse de son esprit.

B

V. I.

V. II.

Il sera reçu sans rien payer ,
par Childcbert II. Roi de
France XVII. (le sixième des
Feneans,) *Et y arrêtera,* pour
y admirer un Prince d'un bon
naturel , craignant Dieu,
aimant la justice & le soula-
gement de son peuple ; Mais
sans aucune vigueur pour le
Gouvernement de l'Etat : Ce-
pendant , les autres jouiront
chacun deux coups.

B

V. III.

V. IV.

Il sera reçu sans rien payer ,
par Dagobert II. Roi de
France XVIII. (le septième

des Feneans,) sous le Regne duquel Charles Martel Pere de Pepin dit le Bref, se sauva de prison, où il étoit detenu par Plestrude de la Marastre.

B

Qui ira à

V. V.

VI. I.

Y sera reçu sans rien payer, par Chilperic II. dît Daniel, Roi de France XIX. (le huitième des Feneans,) qui fut défait par quatre fois par Charles Martel.

B

VI. II.

VI. III.

Payera une marque, à Thierri II. Roi de France XX. (le huitième des Feneans,) pour fournir aux frais de la Guerre contre les Sarazins, qui furent défaits sous ce Regne par Charles Martel, Marie du Palais, à la journée de Tours.

B

VI. IV.

V. VI.

Y sera reçu sans rien payer, par Childeric I. I. Roi de France XXI. (le dixième des Feneans, & le dernier de

la race des Merovingiens,) Et y arrêtera, pour voir enfermer ce Roi dans un Cloître à cause de son extrême feneantise : Cependant les autres joueront chacun deux coups.

B

Qui ira à

VI. VI.
VI. VI.

Payera une marque, à Pepin dit le Bref, Roi de France XXII. (le Chef de la deuxième Race, appelée des Charlovingiens,) pour lui rendre hommage à son avènement à la Couronne de France.

B

I. I.
II. I.

Payera une marque, à Charlemagne, Roi de France XXIII. (premier Empereur, qui a donné le nom à cette deuxième Race pour fournir aux frais des voyageurs que ce Roi fit en Italie, pour donner secours au Pape contre les Lombards, lesquels il défit entièrement s'étant emparé de leur Roïaume.

C

Qui ira à

II. II.

III. I.

Y sera reçu sans rien payer,
par Louis I. dit le Debonnai-
Roi de France XXIV. (deuxi-
ème Empereur,) qui con-
firma les Donations faites au
S. Siege par nos Rois les Pre-
decesseurs.

C

III. II.

III. III.

Y sera reçu sans rien payer,
par Charles I. dit le Chauve,
Roi de France XXV. (troisi-
me Empereur,) qui établit la
foire du Landit à S. Denis.

C

IV. I.

IV. II.

Y sera reçu sans rien payer,
par Louis II. dit le Begue,
Roi de France XXVI. (qua-
trième Empereur) qui apaisa,
par sa presence, les troubles
de son Roïaume.

C

IV. III.

IV. IV.

Y sera reçu sans rien payer,
par Louis III. & Caroloman
(Bâtards de Louis le Begue)
Rois de France XXVII. Les-
quels deffirent les Normans,
& partagerent le Royaume.

V. I.

V. II.

Payera une marque, à Charles II. dit le Gros ou le Gras, Roi de France XXVIII. (cinquième Empereur,) pour fournir aux frais de la guerre, contre les Normans: Et y arrêtera, pour défendre la ville de Paris, assiégée par ce peuple, pendant que les autres joueront chacun deux coups.

C

V. III.

V. IV.

Y sera reçu sans rien payer, par Eudes, Roi de France XXIX, Lequel repoussa vaillamment les Normans, qui vinrent trois fois devant Paris, & en tua dix-neuf mille près Montfaucon.

C

V. V.

V. II.

Y arrêtera, pour tenir compagnie à Charles III. dit le Simple, Roi de France XXX. Dans la Prison à Petonne, pendant que les autres joueront chacun deux coups; Et y payera le prix convenu, pour la rançon de ce Roi.

VI. II.

VI. III.

C

Y sera reçu sans rien payer,
par Raoul, Roi de France
XXXI. qui usurpa le Roïau-
me pendant la prison de Char-
les III. dit le Simple.

VI. IV.

IV. V.

Y arrêtera, pour tenir com-
pagnie à Louis IV. dit d'Ou-
tremer, Roi de France XXXII.
Dans la prison à Roüen : Ce-
pendant les autres joueront
chacun deux coups ; *Et y pa-*
yera le prix convenu, pour la
rançon de ce Roi, & pour
fournir aux frais de la Guerre
contre les Normans.

C

VI. VI.

VI. VI.

Y sera reçu sans rien payer,
par Lotaire, Roi de France
XXXIII. qui s'empara de la
Flandre.

C

I. I.

II. I.

Payera une marque, à Louis
V. Roi de France XXXIV. (le
dernier de la Race des Char-
lovingiës :) *Et y arrêtera,* pour
persuader à ce Roi, de rendre
son

son Regne memorable , pendant que les autres joueront chacun deux coups.

Qui ira à

D

 II. II.

III. I.

Payera une marque, à Hugues dit Capet , Roi de France XXXV. (Chef de la troisième Race appelée des Capevingiens, à laquelle il a donné le Nom,) pour lui rendre hommage à son avènement à la Couronne de France.

D

 III. II.

III. III.

Y sera reçu sans rien payer , par Robert , Roi de France XXXVI. qui s'empara de la Bourgogne.

D

 IV. I.

IV. II.

Y sera reçu sans rien payer , par Henry I. Roi de France XXXVII. sous le règne duquel la Bourgogne Jurance, ou le Roïaume d'Arles (qui comprenoit la Savoye, le Dauphiné & la Provence) fut réunie à l'Empire.

D

 IV. III.

IV. IV.

Payera une marque, à Philip-pes I. Roi de France XXXVIII.

M

IV. III.

IV. IV.

N'y arrêtera point, à cause que ce Roi fut excommunié par le Pape, pour avoir repudié sa Femme & épousé sa Concubine : Et y arrêtera, à VI. D.

D

Qui ira à

V. I.

V. II.

Y sera reçu sans rien payer, Par Louis VI. dit le Gros, Roi de France XXXIX. Qui défist l'Empereur & le Roi d'Angleterre.

D

V. III.

V. IV.

Payera une marque, à Louis VII. dit le Jeune Roi de France XL. Pour fournir aux frais du voyage, que ce Roi fit en la Terre Sainte pour secourir les Chrétiens, mal-traités par les Infidelles.

D

V. V.

VI. I.

Payera une marque, à Philippe II. dit Auguste, Roi de France XLI. pour fournir aux frais du voyage, que ce Roi fit en la Terre Sainte, pour secourir les Chrétiens mal-traités par les Infidelles ? Et pour lui aider à faire bâtir le Lou-

D

267

vre, clore de murailles & paver les ruës, de la ville de Paris.

D

Qui ira à

VI. II.
VI. III.

Payera une marque à Louis VIII. dit Lyon, Pere de S. Louis Roi de France XLII. pour fournir aux frais de la Croisade, que ce Roi fit contre les Albigeois.

D

VI. IV.
VI. V.

T'arrêtera, pour tenir Compagnie à Louis IX. dit saint Louis Roi de France XLIII. dans sa prison chez les Sarrazins; pendant que les autres joueront chacun deux coups, *Payera le prix convenu*, pour la rançon de ce Roi, & pour fournir aux frais des voyages qu'il fit en la Terre Sainte contre les Infidelles.

D

VI. VI.
VI. VI.

T'sera reçu sans rien payer, par Philippes III. dit le Hardi, Roi de France XLIV. qui reünit à la Couronne, le Poitou, & le Comté de Toulouse.

D

M ij

Qui ira à

I. I.
II. I.

*Payera une marque , à Phi-
lippines dit le Bel, Roi de France
XLV. N'y arrêtera point , à
cause que ce Roi fut excom-
munié par le Pape Boniface
VIII. avec lequel il eut de
grands demêlés : Et avancera,
à II. II. E.*

E

I I. II.
III. I.

*Y sera reçu sans rien payer ,
par Louis X. dit Hutin , Roi
de France XLVI. dont la
mauvaise humeur causa quan-
tité de seditions populaires
dans le Roïaume.*

E

III. II.
III. III.

*Y sera reçu sans rien payer ,
par Philippes V. dit le Long ,
Roi de France XLVII. qui dé-
chargea le peuple des subsides.*

E

IV. I.
IV. II.

*Y sera reçu sans rien payer ,
par Charles IV. dit le Bel, Roi
de France XLVIII. le premier
de nos Rois qui permit au S.
Siege de lever les Decimes
qu'on leve encore aujourd'hui
par tout le Roïaume de France.*

Qui ira à

IV. III.
IV. IV

Y sera reçu sans rien payer ,
par Philippes VI. dit de Valois, Roi de France XLIX. qui unit à la Couronne les Comtés de Champagne & Brie, & le Dauphiné , & acquit du Roi de Majorque , la ville de Montpellier.

E

V. I.
V. II.

Y arrêtera , pour tenir compagnie à Jean Roi de France I. dans sa prison en Angleterre, pendant que les autres jouiront chacun deux coups, *Payera le prix convenu ,* pour la rançon de ce Roi , & pour fournir aux frais de la Guerre contre l'Anglois.

E

V. III.
V. IV.

Y sera reçu sans rien payer , par Charles V. dit le Sage, Roi de France LI. qui fit declarer par Arrest du Parlement , que nos Rois seroient Majeurs à l'âge de 14. ans.

E

V. V.
VI. I.

Y sera reçu sans rien payer , par Charles VI. dit le Bien-ai-

M iij

mé, Roi de France LII. qui re-
duisit les Fleurs de Lys de
France à trois , comme elles
sont aujourd'hui.

E

Qui ira à

VI. II.
VI. III.

*Payera une marque, à Char-
les VII. dit le Victorieux, Roi
de France LIII. pour lui aider
à chasser l'Anglois de la
France.*

E

VI. IV.
VI. V.

*Y sera reçu sans rien payer,
par Louis XI. Roi de France
LIV. qui unit à la Couronne,
la Bourgogne & la Pro-
vence & établit les Postes en
France.*

E

VI. VI.
VI. VI.

*Y sera reçu sans rien payer,
par Charles VIII. Roi de Fran-
ce LV. qui unit à la Couron-
ne le Duché de Bretagne.*

E

Qui ira à

I. I.

II. I.

F

Y sera reçu sans rien payer,
par Louis XII. dit le Pere du
peuple Roi de France LVI. qui
déchargea le Roïaume d'un
tiers des subsides établis.

II. II.

III. I.

F

Y arrêtera, pour tenir com-
pagnie à François I. dit le
Grand, Roi de France LVII.
dans sa prison en Espagne; pa-
yera le prix convenu, pour la
rançon de ce Roi: *Et ne bou-*
gera de là, jusques à ce qu'un
autre amenant le même point
le tire de sa place.

III. II.

III. III.

F

Y sera reçu sans rien payer,
par Henry II. Roi de France
LVIII. qui fit sa Paix avec
l'Espagne, l'an mil cinq cens
cinquante huit.

IV. I.

IV. II.

Y sera reçu sans rien payer,
Par François II. dit sans Vice,
Roi de France LIX. sous le
regne duquel les troubles de

M iij

Religion commencerent , par
l'entreprise d'Amboise.

Qui ira à

F

IV.III.

IV.IV.

Payera une marque, à Char-
les I X. Roi de France L X.
pour fournir aux frais des
Guerres Civiles que ce Roi a
soutenuës , pour le fait de la
Religion.

F

V. I.

V. II.

Y sera reçu sans rien payer ,
par Henri III. Roi de France
& de Pologne LXI. qui insti-
tua l'Ordre du Saint-Esprit ,
l'an mil cinq cens seprante-
huit , & assiegea Paris avec
quarante mille hommes , l'an
mil cinq cens quatre-vingt &
huit.

F

V.I II.

V.IV.

Y sera reçu sans rien payer ,
par Henry IV. dit le Grand
Roi de France & de Navarre
LXII. qui abjura l'Herésie, &
se rendit Catholique, l'an mil
cinq cens nonante-quatre ; &
fit la Paix à Vervins avec l'Es-
pagne & la Savoye , l'an mil
cinq cens nonante-huit.

F

F

Qui ira à

V. V.
VI. I.

Payera le prix convenu, à Louis XIII. dit le Juste, Roi de France & de Navarre, LXIII. pour fournir aux frais des guerres Civiles que ce Monarque (d'heureuse memoire) a soutenues pour le fait de la Religion ; & pour lui aider à prendre la Rochelle.

F

VI. II.

Rendra ses respects & ses venerationes, à Louis XIV. Dieu-Donné, Roi de France & de Navarre, LXIV. heureusement regnant : Prince tout couvert de Palmes & de Lauriers, par les victoires merveilleuses qu'il a remportées, en Allemagne, en Flandre, en Lorraine, en Italie, en Catalogne & dans tous les autres Estats de l'Europe, où les Armes triomphantes de cet Invincible Monarque ont paru contre les Ennemis de la France, gagnera la partie, & tout ce qui se trouvera dans le milieu du Ien.

M v

SI un des joueurs aiant sa marque placée entre VI.II.E, & VI.II.F, qui est le dernier point du jeu n'amene pas VI.II.II. avancera sa marque sur le point qu'il aura amené : Mais si le point amené ne se rencontre pas depuis l'endroit de sa marque jusques à la fin du jeu, il reculera sa marque, & la posera sur le point amené plus proche d'icelle. *Exemple:* Un joueur aiant sa marque sur III.I.F, amene II.I. d'autant que le point amené ne se rencontre point depuis trois & As, F, jusques à la fin du jeu, le joueur reculera sa marque, & la posera sur II.I. & ainsi du reste.

Si un des joueurs, aiant sa marque sur VI.II. E, amene VI.II.II. ne bougera de sa place, suivant l'Ordre du jeu ci devant expliqué.

Et enfin si un joueur, aiant sa marque sur un point, (où il sera obligé d'arrêter les autres joueurs viennent à arrêter sur quelque autre point, l'on commencera le jeu tout de nouveau.



LE JEU NOUVEAU

DIVERTISSANT

DES PROVERBES,

PAR PERSONNAGES.

LE jeu des Proverbes figurés, a quelque chose de plus excellent que tous les autres ci-dessus; car si le Proverbe est grave & sérieux, vous en pouvez représenter une histoire par personnages, que l'on choisit dans la compagnie chacun selon son esprit & capacité, si le Proverbe est gaillard, on en peut sur le champ composer une Farce ou Comédie, qui doit par les paroles & actions des Personnages ou Acteurs, exprimer le Proverbe que l'on représente; mais qui doit être deviné par ceux de la Compagnie qui ne sont choisis pour le Proverbe, & ceux qui le devinent entrent à la place des autres, & en font un que les premiers doivent aussi deviner: Par exemple, le Proverbe sera, *Qui terre a guerre a*, & pour le jouer quatre ou cinq de la compagnie, sans déclarer leur Proverbe à

personne, éliront un Roi ou une Reine, qui assemblera son Conseil, montera sur le Trône, & se plaindra à ses sujets, que la Couronne & le Sceptre des Rois, quoi qu'extremement pèsans ont toujours des envieux, qu'un Roi son voisin pour lui envahir son Royaume a déjà fait des levées, qu'il est important d'y donner ordre en diligence pour mettre ses Villes en seureté, & ainsi ses Conseillers & Capitaines lui donnent des moyens pour empêcher son voisin d'empierter sur lui : L'autre Roi témoignera par ses paroles & par les actions, qu'un Roi n'est pas estimé grand Prince, s'il n'agrandit ses limites, & fait preparer ses gens à la guerre. Tellement que de ce Proverbe on en peut inventer & dire plusieurs gentilleses d'esprit, & ainsi de tous les autres tant sérieux que plaisans, pour recréer une compagnie plusieurs fois : Et c'est en ces rencontres où le feu & subtilité d'un esprit doit paroître : Mais pour vous donner plus de facilité à trouver les Proverbes que vous souhaiterez choisir, en voici quelques-uns tirez d'un ballet dansé par le Roi, il y a quelques années.

P R O V E R B E S

[divertissans.

Bonne renommée vaut mieux que
ceinture dorée.

A petits Merciers, petits paniers.

Jamais Amoureux honteux n'eût belle
Amie.

Un fou en amuse bien d'autres.

Tout ce qui reluit n'est pas or.

Tel menace qui a grand peur.

Entre deux vertes une meure.

A gens de Village Trompette de bois.

Femme couchée & bois debout.

Homme n'en vit jamais le bour.

L'occasion fait le Larron.

Il vaut mieux être seul qu'en mau-
vaise compagnie.

On se traite de Turc à More.

Ce qui vient de la Flute s'en retour-
ne au Tambour.

A bon vin bon cheval.

A vaillant homme courte épée.

A beau parler qui n'a cœur de bien
faire.

Il ne se faut pas moquer des chiens
qu'on ne soit hors du Village.

Quand les enfans dorment les nour-
ces ont bon temps.

278 *Jeu des Proverbes.*

Le jeu ne vaut pas la chandelle.

Il n'est si diable qu'il est noir.

Chacun écoute son semblable.

Il n'est point de pires sourds que ceux
qui ne veulent point entendre.

Après la pensée vient à la danse.

Quand les gueux dansent les guenilles
vont au vent.

Pour un point Martin perdit son âne.

Il faut plumer la poule sans la faire
crier.

Les Chevaux courent les benefices, &
les Anes les attrapent.

Qui ne sçait dissimuler ne sçait regner.

Qui parle du Loup en voit la queue.

De trois choses Dieu nous garde.

De bœuf salé sans moutarde.

D'un valet qui se regarde.

Et d'une femme qui se farde.

Tems pommellé, femme fardée, ne sont
point de longue durée.

Vous avés assés prêché pour boire un
coup.

Si les femmes étoient d'argent elles
ne voudroient rien à faire monnoye.

C'est un bon bâton pour défaire un
lit.

Il fait comme les anguilles de Melun,
il crie devant qu'on l'écorche.

Andoüilles de Troye , Saucissons de Boulogne, Marrons de Lyon , Vin muscat de Frontignac, Fignes de Marseilles, Cabats d'Avignon, sont des mets pour les bons compagnons.

Tant va la cruche à l'eau qu'enfin elle se brise.

Il faut mourir petit Cochon , il n'y a plus d'orge.

Qui frapera d'un couteau, mourra de la guêne.

Il crie comme un aveugle qui a perdu son bâton.

Fille qui écoute, & Ville qui parle-
mente est à demi renduë.

Qui garde sa femme & sa maison à
assés d'affaires.

Qui croit sa femme & son Curé est
en danger d'être damné.

A bien servir & loyal être , de servi-
teur on devient maître.

Qui bien fera, bien trouvera, ou l'E-
criture mentira.

Un bien fait n'est jamais perdu.

Tout vient à point qui peut attendre.

Il rit assés, qui rit le dernier.

Plus éfronté qu'un Page de Cour,
plus fantasque qu'une mule , méchant
comme un Asne rouge , plus poltron.

qu'une poule & menteur comme un arracheur de dents.

A tous Seigneurs, tous honneurs.

Servés godard, sa femme est en couche.

Il n'est festin que de gueux quand toutes leurs bribes sont ramassées.

Qui trop embrasse mal restraint.

Il est fils de bon pere & de bonne mere, mais l'enfant ne vaut guere.

Il ne ment jamais s'il ne parle.

Il a la conscience aussi étroite comme la manche d'un Cordelier.

Il est fort liberal, il ne mange point le Diable, qu'il n'en donne les cornes.

Il est Capitaine d'une grande reputation, on lui donnera le hausse-col en greve.

Il est aussi prudent que valereux, quand il a été battu, il n'en dit mot à personne.

Il fait des merveilles en ses combats, ceux qu'il a tuez se portent bien.

Il sera plus battu pour rien, qu'un autre pour de l'argent.

Fin du Ieu des Proverbes.



LA TRIOMPHE DE THOLOSE.

LA Triomphe de Tholose se joue deux contre deux, & quelquefois trois contre trois: après avoir tiré à qui battra les cartes, celui qui donne le premier en donne à chacun cinq, & retourne la dernière, pour marquer la couleur de la Triomphe: on ne pille point à ce Jeu, mais les cartes de ceux qui sont d'un même côté, sont communes pour les voir seulement, mais non pour les changer ni en pouvoir mêler avec les siennes; car si cela étoit découvert l'on perdrait la partie, & l'on peut faire jouer à son camarade les cartes que l'on veut: mais il n'est pas permis de jeter la Carte avant son ordre, celui qui manquera à donner perd une partie, celui qui renonce perd une partie, quiconque entreprend la vole ne la fait, perd deux parties.

Si celui qui leve de la plus haute Carte & ne jette après, mais fait jouer son compagnon perd une partie: il est permis à ceux qui n'ont pas bon jeu de demander aux autres s'ils entreprennent la vo-

282 *La Triomphe de Tolose.*

le, ou qu'ils quittent une partie, auquel cas ceux qui ont les meilleures cartes, peuvent dire (quand ils jugent que leur jeu n'est pas seur) qu'ils prennent la partie simple, car s'ils entreprennent de faire la volée, & ne la faisant, ils perdroient comme dit est, deux parties.

Ce jeu se joue d'ordinaire en fix, ou huit parties, c'est-à-dire, chaque partie quand on bat les Cartes.

Fin du Jeu de la Triomphe de Tolose.

LE JEU SUBTIL ET DIVERTISSANT DU ROMESTECQ.

L'Origine de ce Jeu vient de Hollande, & c'est pour ce sujet qu'il est appelé *Romestecq*: Il se joue à Rouen de la même manière qu'il se joue en Hollande: mais à Paris il se joue avec des règles plus rigoureuses, & avec beaucoup plus d'observation; mais pour vous en donner une parfaite intelligence, j'ai réglé les loix & observations de ce jeu aux règles suivantes.

I.

Premièrement, vous prendrés un jeu de Cartes ordinaire & ôterés toutes les pe-

tires vous reservant les 36. qui restent, comme au Jeu du Picquet, & convenir de ce qu'il sera accordé par la Compagnie de jouer.

I I.

L'on peut jouer depuis deux personnes jusques à six à cinq Cartes chacun.

I I I.

Jouant six personnes, il est à observer, que pour voir comme la partie sera assortie, on donne à chaque personne une carte, & les trois plus hautes sont ensemble, & les plus basses pareillement, ainsi lors que l'on n'est que quatre, ou deux personnes à jouer, on observera cette règle.

I V.

Jouant à six personnes celui qui sera au milieu donnera à couper, à celui qui sera au milieu de l'autre côté de la Table, qui jouera contre lui.

V.

Celui qui aura la plus haute carte choisira de faire ou non, attendu qu'étans six personnes, il y en a qui trouvent de l'avantage de faire, & d'autres non : cela étant à la discretion de celui qui aura coupé la plus haute : cela étant résolu, celui qui ne donne pas est celui qui doit marquer le Jeu.

Celui qui ne fait pas , prendra de la craye, pour marquer sur la table le nombre des marques qu'il sera accordé par la compagnie : ordinairement à six, l'on marque trente-cinq marques, & à quatre & à deux l'ordinaire est à vingt-une , néanmoins le tout dépend de la volonté des Jōeurs.

V I I.

Celui du milieu qui fait (étant six) donnera cinq cartes à sa volonté , sçavoir, par une, par deux , trois , ou par cinq , cela dépend absolument de lui, étant à remarquer qu'il faut qu'il donne toujours durant la partie , de la même maniere qu'il a commencé, & ainsi chacun des autres donnera à son rang, ainsi qu'il est dit ci-dessus.

V I I I.

Jōuant quatre personnes , celui qui a les plus basses cartes est obligé de faire, & l'on coupe de travers, afin qu'il n'y ait une primauté , d'un côté ou d'autre , laquelle primauté est fort avantageuse.

I X.

Si celui qui donne les cartes par inadvertance en retourne une du côté de son adverse partie, il lui sera marqué trois

marques par sa partie : mais si d'avanture la carte venoit à se retourner de son côté, is n'y a point de marque, & s'il se trouve des cartes retournées dans le Jeu, reconnues par la compagnie, il lui sera encore marqué trois marques.

X.

Qui manque à donner de la même façon qu'il a déjà donné, il lui sera marqué trois marques par sa partie : & s'il arrivoit par hazard qu'il en donnât six pour cinq, il lui sera encore marqué trois marques : & en ôtera jusqu'au nombre de dix cartes, qu'il mettra dans l'escart, & continuera à donner, ainsi qu'il avoit donné par ci-devant.

XI.

Qui joue devant son rang, relevera sa carte & lui sera marqué trois marques.

XII.

Qui renonce à la couleur que l'on lui jette perd la Partie.

XIII.

Qui conte Rome, village, double Nigre, &c. qu'il ne l'ait pas, quand il est reconnu perd la partie.

XIV.

Qui joue avec six cartes perd la partie.

X V.

Qui éface une marque de plus qu'il ne lui appartient, perd la Partie.

X V I.

Qui accuse de trois marques à faux perd la partie.

X V I I.

Pour parfaitement vous donner à entendre ce jeu, il est nécessaire de vous expliquer ce que c'est que Virlicque, double Ningre, Triche, Village, double Rome, & Rome, la valeur des cartes, lors qu'elles sont jointes ensemble, sçavoir l'as vaut onze, & emporte le Roi, & ainsi le Roi emporte les autres plus basses.

Virlicque est, quatre cartes arrivées en une même main de même façon, comme qui diroit, j'ai quatre as, ou 4. Rois & ainsi du reste, gagne la Partie.

Triche sont trois cartes de même sorte arrivées dans une même main, comme trois as, trois Rois, ou autres cartes au dessous.

Double Ningre sont deux as, deux Rois arrivés en une même main, ou bien deux as, deux dix, ou deux Rois en la place des as.

Village sont deux Dames & deux Va-

lets de même valeur , ou deux dix & deux neuf, à commencer depuis la Dame jusqu'à la plus basse suivante : & double Rome sont deux as ou deux Rois arrivés en une même main.

Rome est deux cartes semblables au dessous des Rois & des as, arrivés dans une même main.

XVIIII.

La valeur du Jeu est , que qui a Virlicque a gagné la Partie, & on efface toutes les marques.

XX.

Triche vaut trois dans la main , s'il est d'as ou de Rois , quand tout passe, qu'il ne soit plus grugé, il vaut six, d'autant que les as & les Rois valent chacun une marque.

XXI.

Double Ningre vaut trois dans la main , quand tout passe & qu'ils ne soient point grugés , sçavoir le Roi & l'as : Il est à remarquer , que quand vous jouerez une des quatre cartes qui composent les Ningres, qu'il faut dire en la jettant, Piece de Ningre & en jouant une autre carte dire autre piece : car s'il arrivoit que vous eussiez effacé votre marque, sans avoir dit piece & autre

288 *Le Jeu du Romesteecq.*

piece, on vous accuseroit de toute la Partie & auriés perdu.

X X I.

Village vaut deux, en disant piece & autre piece en les jettant, ainsi que ci-dessus.

X X I I.

Double Rome vaut deux dans la main, & quand tout passe, qu'ils ne soient point grugez, valent quatre : en disant en les jettant, pieces de Rome.

X X I I I.

Rome vaut un dans la main, en disant en le jettant, Piece de Rome.

X X I V.

Le Steque est une marque à effacer pour celui qui fait la dernière levée.

X X V.

Le mot de gruger, est quand l'on jette une carte d'une sorte de laquelle on n'a pas, & que l'on soit contraint de jeter quelque as ou Rois, cela s'appelle Gruger, d'autant que celui qui les gruge en efface autant qu'il en aura marqués : les as & les Rois valent chacun un, ainsi qu'il a été dit ci-dessus.

Fin du Jeu du Romesteecq.

LE



L E
DIVERTISSANT JEU
D E
L'IMPERIALE

Autrement dit les vingt quatre.

CE Jeu est un des plus agreables & divertissans que nous ayons inferé dans ce Livre : mais pour y jouër avec plaisir & satisfaction , vous observerés les regles qui suivent.

I.

L'on n'y peut jouër qu'à trois personnes, en donnant à chacun douze cartes, & celui qui donne est obligé de montrer la derniere aux joueurs: le jeu étant composé de trente-six cartes, comme le Picquet.

II.

Aprés avoir battu les cartes , l'on coupe à qui doit faire, celui qui coupe la plus haute fait ; c'est un avantage d'avoir l'as à la main , d'autant que

N

L'on peut tourner un honneur ; ce qui s'appelle honneur , c'est l'as , le Roi , la Reine , le Valet , le six.

L'on commence à conter par la quantité des cartes que chacun a de chaque sorte ; mais s'il arrivoit que chacun des joueurs eussent pareille quantité de cartes d'une même sorte , alors il vous conviendra de conter combien les cartes que vous avés font de points. L'as vaut onze, le Roi, Reine, Valet, valent dix chacun : & s'il arrivoit que les joueurs fussent esgaux en points , celui qui doit jouer le premier gagne la primauté , & s'il arrive que chacun ait une Imperiale en la main , chacun la conte , & ensuite l'on joue les cartes comme à la Triomphe , celui qui a plus de levées gagne les cartes & la partie.

III.

Pour marquer son jeu l'on prend des jettons , de la craye avec lesquels on marque sur la table ce qui est accordé par les joueurs : mais l'ordinaire est en cinq marques , lesquelles valent vingt-quatre points chacun : l'on coupe à qui doit faire , la plus haute fait , & s'il arrive à celui qui fait un honneur , elle lui vaut quatre points , qu'il mar-

que à côté de lui. Si par hazard il arrivoit que dans les douze cartes un des Joueurs eût une ou deux Imperiales) comme il se peut rencontrer ,) il les doit montrer sur la table , avant que conter combien il y a de cartes de points : car s'il contoit les points devant les Imperiales , ses Imperiales seroient de nulle valeur.

IV.

Celui qui fait , ne doit marquer les quatre points de la tourne, jusques qu'il n'ait vû si celui qui joue contre lui n'ait pas l'Imperiale , car s'il les avoit marqués ils seroient effacés par celui qui auroit l'Imperiale d'autant que celui qui a l'Imperiale qui est une marque qui vaut vingt-quatre ce que n'ayant pas marqué pour le Jeu ou les suivans.

V.

Qui a plus de cartes d'une même carte vaut quatre, que l'on marquera comme il a été dit ci-dessus.

VI.

Chaque honneur que l'on jette sur le tapis vaut quatre : mais s'il arrivoit qu'un des joueurs) le premier en cartes) jetât la Dame qui est un honneur & que l'autre suivant jetât le Roi il

N ij

292 *Jeu de l'Imperiale.*

emportera la Dame , & celui qui l'aura jettée perdra quatre points , que celui qui aura jetté le Roi , gagnera avec quatre autres , pour son Roi qui sont huit.

VII.

L'Imperiale est , un as , un Roi , une Reine, & un Valet , ou bien quatre six : Les honneurs sont as, Rois, Reines, Valets & six , lesquels tous valent quatre points chacun pour celui qui les a en main.

VIII.

La couleur de la carte retournée emporte toutes les autres , comme à la Triomphe.

IX.

Qui renonce perd la Partie.

X.

L'on est obligé à lever les plus hautes cartes emportées : par exemple , s'il arrive que l'on vous jouë un Valet , & que vous n'ayés pas la Dame de la même couleur , vous ne conterés rien en tout votre Jeu.

XI.

S'il arrive que celui contre qui vous joués , aie plutôt achevé les 24. points que vous il effacera les vôtres quand

même vous en auriés vingt, il efface une marque qui vaut 24.

XII.

Quand on a joué toutes les cartes, l'on regarde ceux qui ont plus de levées de cartes de chaque côté, ceux qui en ont le plus marquent quatre points.

XIII.

Si l'on vous joue une carte & que vous n'aïés point de la même couleur de celle qui retourne, afin d'avoir la main.

Fin du jeu de l'Imperiale.



LE JEU DE L'HOMME D'Auvergne.

E jeu est tres-divertissant ; il se joue à peu près comme la Triomphe ordinaire ; l'on donne à chacun des joueurs cinq cartes , & il est à la volonté des joueurs de retourner la carte , quand l'on aura donné à chacun ses cartes , pour voir de quel couleur il retourne. L'on joue en tant & si peu de marques que l'on veut , l'ordinaire est en cinq marques ; chaque marque vaut un jeu.

II.

Qui retourne le Roi vaut un , celui qui l'a en main vaut la même chose , d'autant que s'il en avoit trois ou quatre de la couleur , il contera autant qu'il en aura.

III.

Qui renonce perd la partie.

IV.

Qui fait jouer & perd le jeu , on lui

Jeu de l'Homme d'Auvergne. 295
marque, & en est demarqué une au profit
de sa partie.

V.

Quand les joueurs sont d'accord de
passer, c'est à dire de ne pas jouer, ils
se rejouissent, c'est à dire qu'ils tirent
la carte de dessous, pour voir de quel
couleur il retourne; & alors celui qui
croit avoir beau jeu, il fait jouer:
s'il arrive que quelqu'un retourne, ou
aye le Roi en main de la couleur de
ce qui retourne, il vaut autant que le
premier.

VI.

Il est permis de se réjouir jusques à
trois, & s'il arrive que quelques-uns
des joueurs, après s'estre réjouy perde
le Roi qu'il aura en ses mains, de la
couleur précédente, il lui sera demar-
qué une marque au profit de celui qui
l'aura pris.

III.

Qui joue devant son rang perd un
jeu.



LE JEU DE L'HOMME AUTREMENT DIT LA BESTE.

CE jeu qui est assez commun dans les Compagnies ordinaires & privées, se joue ordinairement à quatre ou cinq personnes au plus, & les cartes se donnent à chacun des joueurs au nombre de cinq, ainsi qu'au jeu de la Triomphe, après avoir ôté toutes les petites cartes, depuis l'as jusqu'au six : l'as vaut onze : mais les restes sont au dessus, d'autant que le Valet emporte l'as : & lors que chacun a ses cinq cartes, celui qui fait la main retourne la carte qui suit celle que l'on a donné au dernier des joueurs : & c'est celle-là qui marque la Triomphe du jeu, & ceux qui en ont beaucoup, disent aux autres qu'ils jouent, & lors le premier en carte est obligé de jeter telle carte qu'il lui plaira, à quoi il n'est pas

permis de renoncer , à peine de perdre autant comme il y a au jeu.

Et n'est permis de leur en renoncer que pour une carte de la couleur de la Triomphe : & si celui qui a commencé de jouer , ne leve trois mains, ou ne fait les deux premières, il ne peut gagner ce qui a été mis au jeu , parce qu'un autre faisant les trois mains, il fait perdre celui qui a fait jouer : c'est ce que l'on dit faire la *Beste* , à cause qu'il faut qu'il double le jeu, d'autant d'argent qu'il y en a, & s'il arrivoit que tous les quatre ou cinq qui jouent ensemble, fissent chacun une main , celui qui a levé la première gagne ce qui est au jeu, soit celui qui fait jouer , ou l'un des autres Joueurs : & en cas qu'il avienne que celui qui fait jouer ne leve aucune main, il fait la devole , & paye autant d'argent qu'il y en a au jeu , & donne à chacun des Joueurs la somme qui sera convenüe entre eux auparavant que de jouer.

Et lors que les Joueurs n'ont pas de Triomphe, ni de cartes hautes pour entreprendre de jouer , ils disent tous ce mot , je passe , à commencer au premier jusqu'au dernier , & à chaque fois les

N. v.

cartes changent de main & celui qui fait met ordinairement une marque ou un jeton au Jeu : aussi ce jeu est de facile instruction pour divertir l'esprit de ceux qui aiment les Compagnies.



LE BEAU JEU

D U

REVERSI.

Qui est maintenant en usage dans les celebres Compagnies.

POur jouer ce Jeu dans la perfection, il convient entendre, qu'il se joue avec toutes les cartes : & le Valet de cœur est apellé le *Quinola*, qui est la principale carte du jeu : il y a trois choses à observer, outre les Regles ordinaires dont il sera parlé ci-après.

I.

La premiere est, que l'argent dont

l'on convient pour mettre au Jeu, s'appelle la *Poule*, qui ne peut être prise & gagnée que par le *Quinola*, jetté en renonce sur le Carreau, Treffle, ou Picque.

I I.

La seconde que celui qui fait & leve le moins de cartes, où il n'y ait as, Valets, Dames, ou Rois, est payé par celui qui en a le plus levé, d'autant d'argent qu'il en avoit à la *Poule*, & c'est ce qu'on appelle paier le *Talon*, à celui qui est le dernier en cartes ou autre qui n'a rien levé.

I I I.

La troisième & dernière observation est que les as valent cinq, les Rois quatre, les Reines trois, & les Valets deux, ce qui sert seulement pour faire paier le *Talon* à celui qui les leve.

Et pour entendre les regles du jeu : il faut de nécessité que le premier en carte, commence à jouer par Cœur (s'il en a) après qu'à quatre ou cinq, que l'on peut jouer à ce jeu du *Reversis*, l'on a distri-

bué tout le jeu de cartes entieres , tant hautes que basses , & que chacun des Joueurs , en a seulement escarté une sur le Tapis.

Il n'est pas permis d'escarter du Cœur, par la raison qu'il faut tacher à sauver la Poule, & forcer celui qui a le *Quinola* entre les mains de le jetter sur la carte du Cœur que l'on jette sur la table , parce que quand on fait Tortir *Quinola*, celui qui le fera jetter sur la carte de cœur qu'il jouë oblige celui qui donne le *Quinola*, de lui payer quatre marques, ou jettons, & quelquefois un à chacun des joueurs, quand il est convenu.

Celui qui a toutes cartes hautes en son Jeu , peut sans en témoigner rien , entreprendre de faire le Reverseis, qui est à dire, de lever lui seul toutes les cartes du Jeu, sans que pas un des Joueurs en leve aucune main ; & faisant ce Reverseis , il gagne non seulement la Poule, mais même on lui rend , si quelqu'un l'avoit prise, & outre ce , chacun des Joueurs lui donne deux marques, selon qu'il est arrêté au commencement du Jeu.

Il est aussi de la regle du Jeu , que celui qui leve en renonce le *Quinola*, donne

ne deux marques à celui qui l'a donné sur le picque , carreau , & treffle, & à l'égard des as, lors qu'aussi on les jette sur une autre couleur que celle que l'on joue sans renoncer , celui qui les leva donne une marque à celui qui les jette pour chacun as.

La subtilité de ce Jeu , pour le bien jouer est , que si par exemple, on avoit dans ses cartes une haute carte avec une petite, & que la main vous doive venir, afin de vous débarrasser, & lever le moins de cartes que vous pourrés. Il faut prendre de votre haute carte, puis jeter votre petite, afin de mettre votre compagnon en jeu , & qu'il puisse lever les autres mains qui restent à faire , car par ce moïen vous vous deschargés du *Talon* qui vaut autant que la *Poule*, lequel *Talon* se paye, à cause de la quantité des Rois, Reines, Valets, & As, qui se trouvent dans les cartes que vous avés levées, & que le moins que vous en pouvés avoir est le meilleur: aussi les fins Joueurs. sont ceux qui peuvent toujours fournir de cartes au dessous de celles qui sont jouées par les precedents joueurs: l'avantage étant, comme dit est, de ne rien

lever du tout , pour gagner le Talon.

Encore qu'il ne soit pas permis d'escarter du cœur néanmoins si l'un des Joueurs n'en avoit que le Roi ou la Reine , sans une plus basse , pour remettre les autres dans le Jeu de cœur , pour poursuivre le *Quinola*, il est permis en cas de l'escarter, mais on ne peut absolument escarter le *Quinola* , ni les As.

Il n'est pas aussi permis de renoncer , car si cela étoit découvert , l'on feroit payer à chacun des Joueurs deux ou trois marques, plus ou moins , suivant ce qui seroit convenu.

Il n'est pas permis aussi de jouer devant son rang ainsi qu'aux autres Jeux , dont les regles sont ci-devant.

Fin du Jeu du Reversis.



L E S I E U X

FAMILIERS

Et divertissans de Car-
tes , apellez les petits
Jeux , qui sont ,

*Le Cul-bas , la Ferme , les trois
Jeux , Belle , Flux , & Trente-
un , & les quatre jeux , Gé,
Point, Flux, & Sequence.*

Ensemble les regles qu'il faut
observer pour y jouer par-
faitement.



LE CULBAS.

LE jeu du Culbas se peut jouer, cinq ou six personnes plus ou moins , celui à qui il échet de donner les cartes en donne cinq à chaque personne , qui est du jeu , & après avoir pris ces cinq, il en met un nombre découvert sur le tapis , qui est au plus huit , le surplus ne se voit point : lors le premier qui doit jouer , regarde si dans ses cartes il y en a quelque pareille en valeur de celles qui sont découvertes : comme par exemple , s'il y a un as découvert, il le levera un avec celui qu'on a dans son jeu ; celui qui le suit levera un deux s'il y en a de découverts, & ainsi de toutes les cartes qu'on a dans la main , & si il arrive que vous n'ayés point de cartes de la valeur de celles retournées sur la table , on met son Culbas (c'est à dire) que vous étendrés vos cartes comme les premières retournées , & ne gagnerez rien de l'argent mis au jeu , les cartes de ceux qui

mettent Culbas servent aux autres & les lever jusqu'à la fin ; car celui qui a plutôt tiré les cinq cartes différentes gagne , & oblige les autres à lui donner autant de jettons ou de marques , qu'il leur reste de cartes entre les mains, & s'il arrive que vous ayés trois cartes d'une même façon , comme trois quatre , trois cinq , ou trois autres , & que sur le tapis le quatrième soit retourné , vous pouvés avec trois lever celle retournée , qui est une grande décharge & préparation à gagner le jeu , parce qu'il ne vous reste que deux cartes dont il est aisé de se défaire & l'on ne leve les cartes retournées que l'une après l'autre , & chaque joueur à son tour, il n'est pas permis lever deux cartes à la fois , sinon qu'il y en eût trois de retournées , & que vous eussiez la quatrième ; & si dans les cinq cartes il vous arrivoit quatre as , ou quatre autres cartes semblables, il vous est permis de les écarter , on vous en donne d'autres.



L E I E U DE LA FERME.

POUR jouer à ce jeu, lorsque la compagnie est assemblée & assiste, l'on doit demander à l'un d'eux qui veut être le *Fermier*, & à quel prix il veut prendre la ferme; lors l'un la met par exemple, à dix sols, l'autre à vingt, & celui qui la met le plus haut demeure le fermier, & met l'argent sous le chandelier, ou dans la bourse des jettons, puis prend les cartes & en ôte les quatre huit, parce que le prix de la ferme est seize, & que ce nombre arriveroit trop souvent, & l'on deposterait trop tôt le fermier si ces huit étoient dans le jeu: car la maniere de jouer est, que le fermier donne aux joueurs chacun une carte du dessus du jeu, & vous en donne une après du dessous, pour fournir jusqu'au nombre de seize points, & si le nombre passe seize, on lui donne autant de marques ou de jettons que l'on passe l'edit nom-

bre de seize, comme par exemple, si vous aviez un dix, & il vous en donne une autre, vous lui payeriez quatre jettons.

L'as de ce jeu ne vaut qu'un, mais toutes les autres têtes, comme Rois, Reines, & Valets, valent dix.

Lorsque l'on a douze, treize quatorze, ou 15. point, on s'y peut tenir pour éviter de passer & payer au fermier; & s'il arrive 16. à quelqu'un de ceux qui jouent, l'on gagne les jettons que l'on met au jeu à chaque fois que l'on bat les cartes, n'y ayant que le prix de la ferme qui demeure jusqu'à ce que le nombre de seize points se rencontre aux cartes qu'il vous donne, auquel cas vous gagnez la ferme, & dépossédez le fermier pour vous mettre en sa place, & ainsi ce jeu est assez joli & recreatif.





LE JEU DE LA BELLE, LE FLUX, ET LE TRENTE-UN.

D IVERS personnes peuvent aussi jouer à ces trois jeux, chacun joueur met trois jettons, en trois petites écuelles ou assiettes, qui est à chacune un, l'on donne après trois cartes à chaque personne, sçavoir deux couvertes & une retournée, qu'on appelle la Belle, & celui des joueurs qui a la plus haute carte retournée gagne ce qui est mis en l'écuelle de la Belle.

L'as à ce jeu vaut onze, & va après les dix, mais le Valet ne laisse d'aller au dessus pour la Belle, & dans le point le Valet, la Dame, & le Roi ne valent que dix chacun, ceux qui ont trois cartes d'une même couleur, sçavoir trois picques, trois trefles, & trois

arreaux , ou trois cœurs , gagnent le
ux, & le plus de point l'emporte.

Lorsque la Belle & flux sont tirés, l'on
onne des cartes du dessus aux joueurs,
ils en veulent pour aller jusqu'au nom-
bre de trente-un , & l'on met leurs
cartes dessous , mais s'il leur arrive
trente-un au juste , ils prennent ce qu'il
a dans la troisième bourse.

Il est aussi permis de se tenir à un
nombre au dessous de trente-un pour
ne pas passer , & celui qui a le plus
haut point gagne , comme s'il avoit ce
véritable nombre : ce jeu est innocent,
& il ne s'y peut faire aucune tri-
cherie.





LES
QUATRE JEUX
GÉ,
POINT, FLUX,
ET SEQUENCE.



P R E'S avoir convenu avec les joueurs quelle somme ils jouent, l'on met quatre assiettes, Tasses, ou Bourses, sur la Table; en chacune desquelles, comme aux trois jeux ci-dessus, chacun ne met un jetton; la première est pour le Gé, la seconde pour le Point, la troisième pour le Flux, de la quatrième pour la Sequence.

L'on donne à chaque personne trois cartes couvertes, dans lesquelles se ren-

contant deux Rois , deux as , ou deux dix , ou d'autres , ces deux semblables s'appellent Gé , & si dans la compagnie , comme il est ordinaire , il s'en rencontre plusieurs ayant le Gé , ils peuvent envier l'un sur l'autre la somme qui est dans la première bourse & le plus haut l'emporte , les deux as emportent les dix & valent vingt & demi pour le point.

Le Point qui a tiré deux cartes d'une même couleur , se peut aussi envier par les joueurs , & le plus haut l'emporte.

Et semblablement le Flux , qui est quand les trois cartes sont de trefle , picque , carreau , ou cœur , s'envie l'un sur l'autre , & plus le plus haut le gagne.

Quant à la Sequence , c'est lors que les trois cartes se suivent , comme un , deux , & trois Valet , & Reine , & Roi , & ainsi des autres , la plus haute Sequence emporte la plus foible , & les joueurs peuvent encherir les uns sur les autres , comme au Gé , Point , & Flux ; mais s'il arrive que dans ce Jeu il n'y ait point de Gé , Point , Flux , & Sequence , ce qui arrive rarement ,

l'argent des bourses double autant de fois qu'on bat les cartes sans rien gagner, & j'ai vû quelquefois ce Flux, & Sequence monter à de très-grosses sommes, faute de rencontrer dans ce Jeu ; la Sequence Flutée qui est celle de trois cartes d'une même couleur, emporte toutes les autres.

Fin de la Première Partie.

NOUVEAU JEU
DE
L'HOMBRE,
COMME

On le joue presentement à la
Cour & à Paris.

Où l'on voit comment se joue

ESPADILLE FORCE',
L'Hombre à deux, à trois
& à cinq.

*Avec l'explication des Termes dont on se
sert en le joüant.*

SECONDE PARTIE.



A LA HAYE,

Chez JACOB VAN ELINCKHUYSEN,
Marchand Libraire dans le Hal-
stract, au Dauphin.

M. D C C I I.

1111



L E
LIBRAIRE
 A U
LECTEUR.

V O I C I un nouveau Jeu
 de l'Hombre que je vous
 presente , ami Lecteur,
 celui que je vous donnai
 autrefois étant à présent si différent
 de la maniere de jouer aujourd'hui,
 qu'il ne peut être d'aucune utilité
 pour ceux qui ont envie de le sçavoir:
 celui-ci est redigé par articles , afin
 que l'esprit se trouve borné par quel-
 que chose, & ne voltige pas de pre-
 ceptes en preceptes , sans en tirer
 aucun fruit. On a tâché de ne rien
 omettre pour en faciliter l'intelli-

A ij

Avis au Lecteur.

gence à ceux qui n'en ont aucune teinture , & qui le veulent apprendre : & ceux qui le sçavent, trouveront au moins de quoi regler les difficultez que la difference maniere de le joüer fait naître à tout moment : peut - être même trouveront - ils étrange que l'on ait rebatu des choses suffisamment expliquées auparavant : mais qu'ils fassent reflexion que ces repetitions se sont faites en faveur de ceux qui commencent, & à l'égard de choses qui font l'essentiel du Jeu.

Au reste , comme il y a des termes que tout le monde n'entend pas, & qui font croire à ceux qui les ignorent que c'est la magie noire , on les a mis à la fin , avec l'explication, pour effacer l'idée que bien des gens ont que le Jeu de l'Homme est un Jeu barbare , où l'on ne parle pas Chrétien.



NOUVEAU JEU

DE

L'HOMBRE.



IL est inutile de s'arrêter à l'étimologie du Jeu de l'Hombre : il suffit de dire que les Espagnols en sont les Auteurs , & qu'il se sent du flegme de la Nation dont il tire son origine. Aussi faut-il de l'application pour le bien jouer , & quelque vivacité qu'on ait, on y fait bien des fautes quand on pense à autre chose , ou qu'on est distrait par la conversation de ceux qui regardent jouer.

Ainsi pour le bien jouer , il faut du silence & de la tranquillité. Il est donc de la discretion de ceux qui sont présents quand on y joue, de ne point prendre d'autre plaisir que celui de voir

A ij

jouër , si cela ne se peut faire sans distraire les Jouëurs.

Ce que je dis ne doit pas faire croire à ceux qui le veulent apprendre , que c'est une étude quidonne plus de peine que de plaisir ; car il est sans contredit le plus beau & le plus divertissant de tous les Jeux , pour ceux qui ont ce qu'on appelle ordinairement l'esprit du Jeu.

De plus , c'est qu'il se jouë dans la plûpart des Compagnies , d'une maniere à perdre si peu d'argent, que l'on ne se fait pas une loi inviolable de cette retenue dont nous parlons.

Il y a plusieurs manieres de jouër l'Hombre : on jouë quelquefois Espadilleforcé, quelquefois on jouë à deux personnes , quelquefois à cinq ; mais il se jouë plus ordinairement à trois , & c'est de cette maniere de le jouër que nous parlons presentement ; nous parlerons des autres dans la suite.

Du nombre des Cartes.

Le nombre des Cartes est de quarante ; les Marchands les vendent ordinairement toutes préparées ; sinon on

prend un Jeuentier , qui est composé de cinquante-deux Cartes, dont on ôte les quatre Dix , les quatre Neuf , & les quatre Huit , qui sont douze Cartes à ôter de cinquante-deux ; ainsi il en reste quarante , & ces quarante font le Jeu de l'Hombre.

De l'Ordre naturel des Cartes.

J'appelle l'ordre naturel des Cartes, l'ordre qu'elles ont quand elles ne sont point Triomphe.

Il y a quatre couleurs, deux noires, & deux rouges ; les deux noires sont le Pique & le Trefle.

L'ordre du Pique & du Trefle est comme dans les autres Jeux , & est tout naturel ; le Roi, la Dame , le Valet , le Sept, le Six , le Cinq , le Quatre , le Trois & le Deux.

Il faut observer seulement que les As noirs n'ont point de place dans l'ordre naturel des Cartes ; la raison est, qu'ils sont toujours Triomphe , comme nous dirons dans la suite.

Les deux couleurs rouges sont le Carreau & le Cœur , dont l'ordre est un peu différent ; mais cette différen-

ce consiste en fort peu de choses.

Le Roi , la Dame , le Valet gardent leur ordre naturel ; mais pour les autres elles le renversent absolument , & les plus basses emportent les plus hautes ; ainsi après le Valet est l'As , le Deux , le Trois , le Quatre , le Cinq , le Six & le Sept.

Cela ne merite pas d'arrêter , mais afin qu'on le voye d'un clin d'œil , on les a mises suivant leur ordre naturel dans les Tables suivantes.



Noires.

Roi.	Dame.	Valet.	Sept.	Six.
Cinq.	Quatre.	Trois.	Deux.	

Rouges.

Roi.	Dame.	Valet.	As.	Deux.
------	-------	--------	-----	-------

A v

Trois.	Quatre,	Cinq.	Six.	Sept.
--------	---------	-------	------	-------

Observer qu'il y a dix Cartes en rouge , & qu'il n'y en a que neuf en noir, par la raison que nous avons déjà dite, que les As noirs , qui sont toujours Triomphe, n'y ont point de place.

De l'ordre naturel des Cartes quand elles sont Triomphe.

Il faut se souvenir ici de ce que nous venons de dire , que les As noirs sont toujours Triomphe , en quelque couleur que l'on joue; ainsi , soit qu'on joue en Pique , Trefle , Cœur ou Carreau , l'As de Pique est toujours la première Triomphe, & l'As de Trefle toujours la troisième.

L'As de Pique s'appelle Espadille, & l'As de Trefle se nomme Baste.

Cela supposé, il est aisé de voir que la première Triomphe & la troisième sont toujours fixes; la difficulté est de

ſçavoir quelle doit être la ſeconde Triomphe.

En quelque couleur que l'on joue, la dernière Carte dans l'ordre naturel devient la ſeconde Triomphe, ainſi le Deux de Pique, quand on joue en Pique, eſt la ſeconde Triomphe, & pour lors ſe nomme Manille. Il en eſt de même du Deux de Trefle quand on joue en Trefle.

Quand on joue en rouge, le Sept de Cœur ou le Sept de Carreau ſont la ſeconde Triomphe, c'eſt-à-dire le Sept de Cœur quand on joue en Cœur, & le Sept de Carreau quand on joue en Carreau, & pour lors s'appellent auſſi Manille.

Il y a donc comme vous voyez quatre Manilles, ſçavoir les deux Deux en noir, & les deux Sept en rouge; mais elles ne jouiſſent de ce privilège que lorsque l'on joue en la couleur dont elles ſont. Si l'on joue en couleur dont elles ſont. Si l'on joue en Pique, le Deux de Pique eſt la Manille, & les trois autres ſont les dernières Cartes de la couleur dont elles ſont: il en eſt même des autres à proportion.

Il n'y a plus qu'une ſeule obſerva-

tion ; c'est à l'égard des As rouges quand on joue en rouge ; car ils changent de place : ainsi quand on joue, par exemple, en Cœur, l'As de Cœur marche devant le Roi, & est alors la quatrième Triomphe. Il en est de même de l'As de Carreau quand on joue en Carreau, & pour lors ils s'appellent Pontes.

Mais il faut se souvenir que ce n'est que quand on joue en la couleur dont ils sont ; car hors de là ils suivent l'ordre naturel dont nous avons parlé ci-devant.

Pour plus grande facilité, voyés les Tables suivantes, où les Triomphes sont dans leur ordre.



Noires.

Espadille,
As de Pique.

Manille,
le Deux.

Baste
As de Trefle.

Roi.

Dame.

Valet.

Sept.

Six.

Cinq.

Quatre.

Trois.



Rouges.

Espadille, As de Pique.	Manille. le Sept.	Baste, As de Trefle.	Ponte. As rouge.
Roi.	Dame.	Valet.	Deux.
Trois.	Quatre.	Cinq.	Six.

Observés qu'il n'y a qu'onze Triom-
phes en noir, & douze en rouge.

Ce qui fait les Triomphes.

Les Triomphes au Jeu de l'Hombre ne se font pas comme à l'Imperiale & à la Bête, en tournant une Carte, car on ne tourne point.

Voici donc comme elles se font ; quand on a donné les Cartes, comme nous allons dire, chacun voit son Jeu & parle à son rang.

Supposons que vous êtes le premier en Carte, & que vous ayez, par exemple, l'Espadille, le Deux de Pique, le Basle, le Sept de Pique & le Trois, avec quatre autres Cartes de différentes couleurs, consultez l'ordre des Cartes quand elles sont Triomphes, vous verrez que vous avés trois Matadors, le Sept & le Trois, qui est tres-beau Jeu ; vous demandez si on le joue : Je suppose que les autres n'ont pas de Jeu, on vous répond que non ; vous dites alors : Je joue en Pique, & vous faites votre écart, comme nous dirons ci-après, & voilà comme se font les Triomphes. Ce que je dis du premier en Carte se doit entendre de deux autres, quand ceux qui précédent n'ont pas de Jeu & ont du Passe.

Les Triomphes se font donc en nommant par celui qui entreprend de jouer la couleur où il est le plus fort.

Mais il faut bien se souvenir de la nommer avant d'avoir vu sa rentrée : car si celui qui joue voit sa rentrée, ou même la tourne devant ses yeux avant d'avoir nommé la couleur en laquelle il joue, les deux autres peuvent nommer pour lui la couleur qu'il leur plaît, & pour lors il est obligé de jouer en celle que l'on a nommée la première.

Si l'on nomme deux couleurs différentes à la fois, on doit jouer en celle qui a été nommée par celui qui est à la droite de l'Hombre ; en ce cas il est permis à l'Hombre de reprendre dans son écart ce qu'il a écarté de la couleur que l'on a nommé pour lui ; mais il faut pour cela que sa rentrée ne soit pas jointe à son Jeu, car si elle y est jointe il ne lui est pas permis de refaire son écart.

Il faut nommer formellement la couleur, & il ne suffiroit pas à celui qui joueroit, par exemple en Tresse, de montrer qu'il écarte trois Cartes, qui seroient un Cœur, un Pique & un Carreau, & de dire, vous voyés bien en quoi je joue, parce que l'on peut écarter des Triomphes.

Il ne suffit pas aussi de dire, je joue en Amour, Guerre, ou indifférence, pour dire en Trefle, Pique ou Carreau, en un mot, il faut nommer formellement, & il n'y a point d'équivalent qui suffise.

Si l'Hombre après avoir vu sa rentrée se souvient qu'il n'a pas nommé sa couleur, & qu'il l'a nommé devant que l'on en ait nommé un autre, il n'encourt aucune peine, & sa couleur est bien nommée.

Si l'Hombre nomme une couleur pour l'autre, il doit jouer en celle qu'il nomme la première, ainsi si ayant Jeu à jouer en Pique, il disoit, je joue en Cœur, dis-je, Pique, il seroit obligé de jouer en Cœur.

En ce cas il lui est permis de refaire son écart, supposé que la rentrée ne soit pas jointe à son Jeu.

Des Matadors & de leurs Privileges.

Il n'y a proprement que trois Matadors, qui sont Espadille, Manille, & Baste, qui sont les trois premières Triomphes de la couleur où l'on joue.

Espadille est toujours l'As de Pique.

Manille est le Deux en noir & le Sept en rouge, & le Baste est l'As de Trefle.

Le Privilege des Matadors est de ne pouvoir être forcés par aucune Triomphe inferieure ; un exemple éclaircira ceci.

Supposons que j'aye en main le Baste seul , c'est-a-dire , sans autre Triomphe , & que celui qui est premier en Carte joue le Roi de Triomphe , je ne suis pas obligé de mettre mon Baste , & je m'en vas de telle Carte qu'il me plaît de celles que j'ai dans la main.

J'ai dit d'aucune Triomphe inferieure, parce que les superieures forcent les inferieures: ainsi dans l'exemple ci dessus, si le premier en Carte jouoit Espadille ou Manille , qui sont Triomphe superieures au Baste, je serois obligé de le mettre , parce que, comme nous avons dit , le superieur force l'inferieur.

Remarqués cependant qu'il faut que ce soit le premier qui jouë le Matador superieur pour forcer l'inferieur.

Car, par exemple, si je suis dernier en Carte & que j'aye le Baste seul , si le premier jouë à Tout du Roi , & que le second mette Espadille sur le Roi , je ne suis pas obligé de mettre le Baste , parce que Espadille n'a pas été joué par le premier.

Quand je dis par le premier , je n'entends pas le premier en Carte, mais celui qui joue après avoir fait la levée dernière.

Un autre privilege des Matadors , est d'être payés d'un Jetton quand on les joue simples, ou de deux quand on les joue doubles, comme nous l'expliquons plus amplement.

Mais pour être payés , il faut qu'ils soient tous les trois dans la main de celui qui joue, autrement ils ne se payent point.

Autrefois l'Hombre les payoit quand il faisoit la Bête, & que les trois Matadors étoient dans la main de l'un des deux autres; mais cela n'est plus en usage.

Si l'Hombre gagne avec les trois Matadors, il se les fait payer; s'il perd, il les paye aux autres. Ce privilege se communique à toutes les autres Triomphes qui sont de suite & ces Triomphes usurpent alors le nom de Matadors: Ainsi celui qui a les quatre premieres Triomphes se fait payer quatre Matadors; s'il a les cinq premieres, il en fait payer cinq; & ainsi des autres à proportion, jusqu'à neuf: mais il faut pour être païés, que les Triomphes soient de suite.

De la maniere de disposer le Jeu.

Il faut d'abord compter pour chacun des Joueurs vingt Jettons & neuf Fiches , & se souvenir que chaque Fiche vaut vingt Jettons & s'appelle Cent.

Il faut ensuite convenir de la valeur de chaque Fiche; si elle vaudra cinq, dix, vingt , trente sols , ou plus ou moins ; & c'est ce qu'on appelle jouer aux cinq, aux dix ou aux trente sols le Cent.

Après quoi il faut tirer les places ; ce qui se fait en mettant aux trois places où sont comptés les Jettons, trois Cartes de différentes couleurs, & en prenant trois des mêmes couleurs, que l'on fait tirer au sort aux trois Joueurs ; & chacun se place à la couleur qu'il a tirée.

Il y avoit autrefois des cérémonies tres-incommodes , chacun se déferant l'honneur de tirer le premier dans les trois Cartes que l'on présente ; mais on les a supprimées : & l'usage est que celui qui est entré le dernier dans la Chambre tire le premier.

On ne laisse pas encore de faire quelquefois quelques complimens; mais cela cesse dès le moment qu'on allègue la loi de tirer le premier quand on est entré le dernier.

Chacun ayant tiré & s'étant mis à sa place, on regarde à qui fera ; & pour cela on tourne une Carte au milieu de la Table, après quoi en distribuant aux trois Joueurs des Cartes tournées l'un après l'autre, celui qui a la plus haute de la couleur de celle qui est au milieu de la Table, est celui qui fait.

Il y a si peu de desavantage à faire d'abord, que les Messieurs se font ordinairement honneur de servir les Dames.

De la maniere de donner les Cartes.

Nous avons dit que chacun des Joueurs doit avoir neuf Fiches & vingt Jettons devant soi.

Chacun des Jettons qui marquent le Jeu, en vaut trois : cette maniere abrégée de marquer, est afin que l'on voye plus facilement si tous ont bien marqué.

Le Jeu étant marqué, celui qui doit faire battre les Cartes, fait couper celui qui est à sa gauche, & les donne trois à trois, jusqu'au nombre de neuf que chacun doit avoir.

Il n'est pas permis de donner les Cartes autrement que trois à trois ; & si on les donnoit d'une autre maniere, par

mégarde où autrement, le coup est nul, celui qui a fait doit refaire.

Si les trois passent, on en remet chacun un devant soi ; & cela autant de fois que l'on passe.

Enfin, s'il se trouve que le premier en Carte a beau jeu, il demande aux autres : joués-vous sans prendre ? (nous supposons ici que les autres n'ont pas de jeu) ils répondent que non.

Après quoi il fait son écart, & écarte trois, quatre, cinq ou six Cartes, selon le jeu qu'il a : il prend le Talon à la droite de celui qui a fait, met à la place les Cartes qu'il écarte, nomme la couleur en laquelle il veut jouer, prend dans le Talon autant de Cartes qu'il en écarte, & remet le reste du Talon au milieu de la Table : quand cela s'observe, on n'est jamais en peine de sçavoir à qui c'est à jouer ; car c'est toujours à celui qui a les écarts à sa gauche.

Si en donnant les Cartes il y en a une tournée, on continuë comme si de rien n'étoit, à moins que ce ne soit un As noir, auquel cas on refait : si c'est celui qui donne qui la tourne en donnant, il est au choix de celui à qui elle va de la recevoir ou de la rejeter ; mais ce n'est

que dans le cas de l'As noir , qu'on ne peut rebuter que par chagrin.

S'il y a plusieurs Cartes tournées en donnant , on refait.

Mais s'il y en a seulement une de tournée dans le Talon quelle qu'elle soit , l'Hombre jouât-il sans prendre, le coup est nul , & il faut refaire. Si celui qui fait a donné dix Cartes, ou qu'il les ait prises pour lui , il ne peut jouer.

A l'égard des deux autres ils peuvent jouer , en avertissant auparavant qu'ils ont dix Cartes ; auquel cas ils en doivent écarter une de plus qu'ils n'en prennent dans le Talon ; car si après l'écart fait ils en avoient dix , ils feroient la Bête ; ils la feroient pareillement s'ils demandoient si l'on joue, sans avoir auparavant accusé qu'ils ont dix Cartes.

A l'égard de celui qui dit Passe avec dix Cartes, on le joue différemment : en bien des endroits on ne fait pas la Bête pour cela ; en d'autres on la fait.

Pour moi je trouve trop de sévérité à faire la Bête , pour passer avec dix Cartes ; car il arrive souvent qu'un Joueur est d'un malheur affreux : il ne voit que des Trois & des Quatre dans son Jeu, il n'a pas le courage de regarder ses Car-

res , & on lui fera faire la Bête pour ne les avoir pas comptées : Je suis donc de l'avis de ceux qui ne la font faire que quand on a dix Cartes après avoir écarté.

Autrefois on étoit là-dessus d'une exactitude si grande , que si un Joueur avoit dit, je passe , j'ai dix Cartes , il auroit fait la Bête : à présent on a prescrit cette severité Espagnole , & on joue d'une maniere plus humaine.

Si celui à qui on a donné dix Cartes veut jouer sans prendre , il faut qu'il batte ses Cartes, & que l'on en tire une au hazard , que l'on met dans l'écart ; mais après qu'il a consenti que l'on lui en tire une , il est obligé de jouer sans prendre.

Ce que nous avons dit quand on a dix Cartes, se doit aussi entendre quand on en a que huit ; car la peine est égale pour plus comme pour moins.

Si celui qui n'en auroit que huit vouloit jouer sans prendre , il faudroit qu'il fit avec ses huit Cartes assez de levées pour gagner : s'il jouoit en prenant, il en prendroit du Talon une de plus qu'il n'en écarteroit.

Si celui qui fait , après avoir donné , s'avisait de retourner une Carte par mégarde

garde ou autrement , il ne peut jouër , & n'ôte point aux deux autres la liberté de jouër.

De la maniere de jouër sans prendre.

Jouër sans prendre , c'est jouër sans écarter , & pour cela il faut se sentir assez beau jeu pour faire cinq levées.

Le droit de celui qui jouë sans prendre, est de se faire païer six jettons par chacun des Jouëurs pour le sans prendre.

Presentement on jouë presque par tout le sans prendre, & les Maradors doubles.

C'est à-dire que l'on donne à celui qui jouë sans prendre , douze jettons pour le sans prendre , & de deux pour chaque Marador.

Remarqués qu'il les faut demander avant qu'on ait coupé ; car si on a coupé il y a prescription, & ils ne se payent plus.

Il n'en est pas de même de la Bête, que l'on peut demander, quoiqu'on ait joué plusieurs coups depuis.

Si c'est le premier en Carte qui jouë sans prendre , il nomme la couleur , & les autres font leurs écarts comme nous avons dit ci-dessus , & comme nous le dirons plus amplement dans la suite : &

B

s'il a jeu sûr, comme seroient cinq Maradors, il peut dire, je jouë sans prendre, & montre son jeu sans être obligé de nommer sa couleur.

Si celui qui a joué sans prendre fait cinq levées, ou une de plus que celui des deux autres qui en fait davantage, il se fait payer ce qui est marqué au jeu, & par-dessus cela le sans prendre : s'il perd il paye le sans prendre aux deux autres, c'est-à dire qu'il leur en donne chacun six, si on jouë le sans prendre en simple, & douze si on le jouë double.

Si le premier en Carte demande si l'on jouë sans prendre, & que l'un des deux autres réponde qu'oui, le premier a la preference, & peut jouer sans prendre : s'il n'a pas jeu à jouer sans prendre, l'autre y joue d'obligation, nomme sa couleur, & se fait payer du sans prendre s'il gagne, sinon il le paye, comme nous venons de dire. Si l'un des Joueurs, hors le dernier en Carte, n'ayant pas jeu à jouer sans prendre, nomme sa couleur sans demander si l'on jouë, il est obligé de jouer sans prendre.

Si cela se faisoit après avoir fait son écart & en prenant le Talon, parce qu'il le croiroit le dernier en Carte, il ne

seroit pas obligé de jouer sans prendre; mais celui qui est devant ne perdrait pas pour cela le droit de parler le premier, & de lui demander s'il jouë sans prendre.

De la maniere d'écarter.

Quand l'Hombre jouë sans prendre, il n'est pas difficile d'écarter; le premier peut prendre jusqu'à huit Cartes, & même neuf, mais ce seroit ne sçavoir pas le Jeu, car on doit laisser au moins cinq à celui qui doit écarter après, afin que le jeu ne se partage pas.

Lorsque l'Hombre ne jouë pas sans prendre, celui qui écarte après lui ne doit jamais aller au fond qu'il n'ait quelque Matador ou quelques fortes Triomphes avec des Rois.

On appelle aller au fond, laisser moins de cinq Cartes à celui qui doit écarter après; autrement on ruine le Jeu, en partageant les Triomphes; ce qui fait fort souvent gagner l'Hombre.

Il est donc de la discretion de celui, qui doit écarter le premier après l'Hombre, de voir si avec les Triomphes qu'il peut raisonnablement esperer dans les cinq ou six Cartes qu'il tire du Talon, il peut faire trois ou quatre levées, sans

quoi il doit laisser cinq Cartes à celui qui écarte après lui.

Il est vrai qu'il n'est pas nécessaire que les quatre levées soient aussi sûres que s'il étoit l'Hombre ; la raison est que le tiers l'aide en faisant *Gano* de ses Rois, & en forçant les Triomphes de l'Hombre.

Si l'Hombre ne joue pas sans prendre il écarte le premier, & celui qui est à sa droite après : s'il joue sans prendre, il ne fait point d'écart, & celui qui est à sa droite écarte le premier.

Remarqués donc que pour écarter on ne regarde pas qui est le premier ou dernier en Carte ; mais que les écarts se font toujours en défilant par la droite de celui qui joue.

L'Hombre doit être attentif à la manière d'écarter des autres, & prendre garde qui est celui qui va au fond, afin de s'en donner de garde, & tâcher de faire faire deux levées à celui qui n'y va pas, s'il n'a pas assez de jeu pour gagner sans cela.

S'il reste quelques Cartes du Talon, celui qui a écarté le dernier peut les voir, s'il veut, auquel cas les deux autres peuvent aussi les voir, mais s'il ne les voit pas, celui des deux

autres qui les regarde fait la Bête.

Si l'un des Joueurs en écartant prenoit trop de Cartes , il ne fait pas pour cela la Bête, pourvu qu'il ne les ait pas vûës , & il en est quitte pour remettre sur le Talon celles qu'il prend de trop.

Si elles sont mêlées avec son jeu , on les tire au hazard.

Si l'on prend trop peu , c'est presque la même chose : si le Talon est encore sur le Tapis , il en prend ce qui lui manque ; s'il n'y est plus , il les prend au hazard dans les écarts.

*De la maniere de joüer les
Cartes.*

Les écarts étant faits , le premier en Carte joue le premier ; & l'on continue à chaque levée comme dans tous les autres Jeux , en commençant par celui qui a fait la levée.

Ce qu'il faut observer, c'est,

1. Que quand on n'a point de la couleur dont on joue , on n'est pas obligé de mettre de Triomphe si on ne juge à propos.

2. Que soit que l'on joue à Tout ou

B iiij

d'une autre couleur , on n'est pas obligé de mettre au dessus.

3. Que quand un de ceux qui défendent la Poule demande *Gano* à son camarade , il le doit faire s'il le peut.

On appelle faire *Gano* , laisser passer à celui qui demande *Gano*, la Carte qu'il joue, quoiqu'on ait au dessus. Par exemple, un de ceux qui défendent la Poule, joue la Dame de Pique , & demande *Gano* du Roi : son camarade ne met pas le Roi , mais il faut pour cela qu'il ait un petit Pique ; car si le Roi est seul, il est obligé de le mettre, à peine de faire la Bête.

4. Quand un de ceux qui défendent la Poule , en jettant sa Carte frappe sur la table , c'est un avis qu'il donne à son camarade de couper d'une forte Triomphe pour forcer l'Hombre.

Autrefois on faisoit la Bête quand on jouoit devant son rang ; presentement cela ne se fait plus, si l'on n'en convient.

L'usage étoit encore ; que quand on avoit tiré le moins du monde une Carte hors de son Jeu , l'Hombre qui l'avoit vûe la demandoit, & on étoit obligé de la jouer , si cela se pouvoit sans renon-

cer ; presentement il faut qu'elle soit sur le tapis pour n'avoir plus la liberté de la retirer.

Comme il est important de sçavoir le nombre des Triomphes qui sont jouées & de celles qui restent , il est permis de voir les levées des autres, & de les examiner tant & si long-tems que l'on veut ; & cela est également permis , quoiqu'il n'y ait point de Triomphes jouées.

Si le Jeu se trouvoit faux, le coup est nul , si on ne s'en aperçoit en le jouant ; mais si on ne s'en aperçoit qu'après qu'il est joué , il est bon.

Or le coup est censé joué quand il n'y a plus de Cartes dans les mains des trois Joueurs.

De la Bête.

La Bête se fait toutes les fois que celui qui joue ne gagne pas.

Il faut pour gagner , que l'Hombre fasse cinq levées.

Il peut gagner en n'en faisant que quatre, si les cinq autres sont partagées, en sorte que l'un de ceux qui défendent en fassent deux , & l'autre trois.

La Bête se fait encore quand on joue

B iiii

avec plus ou moins de neuf Cartes.

Elle se fait quand on renonce : Or pour avoir renoncé , il ne suffit pas d'avoir lâché sa Carte sur la table ; il ne suffit pas même que celui qui feroit la levée ait jeté sa Carte pour la levée suivante , il faut que la levée soit pliée , sans quoi l'on peut reprendre sa Carte & obéir.

Quand on s'aperçoit de la renonce , si cela fait préjudice au jeu , chacun reprend ses Cartes , & on rejoue de nouveau , en commençant par la levée où la renonce s'est faite. Cependant si le coup étoit joué, la Bête feroit faite , & on ne reprendroit pas ses Cartes. Si l'on renonce plusieurs fois , on fait autant de Bêtes.

Toutes les Bêtes qui se font dans le même coup , vont ensemble le coup d'après. Ainsi si l'un faisoit la Bête pour avoir dix Cartes , l'autre pour avoir renoncé , & le troisieme pour n'avoir pas fait assez de levées ; ce sont trois Bêtes qui iroient ensemble le coup suivant , si l'on ne convenoit de les separer.

Quand il y a plusieurs Bêtes , après que la premiere est tirée, la plus forte se

rire; & ainsi des autres qui suivent. Celui qui fait une Bête sur une autre, les peut faire aller toutes les deux ensemble, sans que les autres l'en puissent empêcher.

Celui qui en prenant les Cartes du Talon en retourne quelques-unes soit en les laissant tomber ou autrement, fait la Bête.

Remarqués que toutes les Bêtes qui se font en quelque maniere que ce soit, sont de tout ce que l'Hombre tire quand il gagne; ainsi il est de la prudence des Joueurs d'éviter de tomber dans cet inconvénient, & de suivre la maxime des sages Joueurs, qui après avoir pris ce qu'ils veulent de Cartes au Talon, comptent le tout avant de les regarder, pour sçavoir s'ils n'en ont pas plus ou moins de neuf.

Remarqués encore, que les levées peuvent se partager en différentes manieres, suivant lesquelles on gagne ou on fait la Bête.

Il n'y a que deux manieres de gagner, dont nous avons déjà parlé, & dont il n'y a plus rien à dire: nous ne parlons que des manieres dont on fait la Bête.

Quand chacun fait trois levées,

B. v

L'Hombre fait la Bête , & c'est ce que on appelle remise par trois.

Quand l'Hombre en fait quatre , & un de ceux qui deffendent quatre , l'Hombre fait encore la Bête ; & c'est ce qu'on appelle simplement Remise , *Risposte* , ou *Repuesta*.

Quand l'Hombre fait quatre levées , & que l'un des deux autres en ait cinq ; quand l'un des deux qui défendent la Poule en fait quatre , l'Hombre trois , & le tiers deux , l'Hombre fait la Bête , & celui qui en fait plus que lui gagne ; & c'est ce qu'on appelle gagner de Codille. Nous en ferons un Article particulier.

De Codille.

Le Codille est au Jeu de l'Hombre , ce qu'est le contre au Jeu de la Bête , avec cette difference , qu'au Jeu de la Bête il faut dire contre pour gagner , & qu'au Jeu de l'Hombre on ne le dit pas , & qu'on ne laisse de gagner quand on a fait cinq levées ou que l'on en fait quatre , & que les cinq autres sont partagées , en sorte que l'un en fasse deux , & l'autre trois.

Celui qui aspire au Codille , doit être :

de bonne foi, & ne pas demander *Gano* quand il peut faire quatre levées sans cela ; mais comme il n'y a point de peine contre celui qui le demande, bien des gens ne sont pas trop scrupuleux là-dessus : ce que l'on peut faire, c'est d'être sur ses gardes contre ces gens-là pour le reste de la reprise, & ne plus jouer avec eux une autre fois.

Celui qui gagne Codille, tire ce que l'Hombre auroit tiré s'il avoit gagné.

Si l'Hombre demande *Gano* pour empêcher le Codille, il fait la Bête, & cela n'est nullement permis.

Il y a des gens, qui après avoir vu leur rentrées, qui n'est pas favorable, demandent à s'en aller ou à faire la Bête pour nuire au Codille : cela est si fort éloigné de l'esprit du Jeu de l'Hombre, qu'il n'y a point de loi sur cet article ; aussi cela n'est-il en usage que parmi des gens qui ne se piquent pas des bonnes manières.

Il n'est donc pas permis, en quelque manière que ce soit, de nuire au Codille, si ce n'est en jouant sagement, & en ne faisant pas *Gano*, si l'on croit qu'il le demande mal à propos.

Il faut encore se souvenir qu'il vaut

mieux risquer de donner Codille , que de faire gagner l'Hombre.

Lorsque celui qui aspire au Codille demande *Garo* à sa quatrième levée , & qu'il en a une sure dans la main , il ne devroit pas tirer la Poule; & j'ai vû bien des gens la laisser. Cependant , comme on a dit ci-dessus , il n'y a point de loi pour cela , & cela dépend de l'honnêteté & de la bonne foi des Joueurs.

De la maniere de marquer le Jeu.

Il faut se souvenir que chaque Jetton , qui marque le Jeu en vaut trois.

Il faut encore sçavoir que quand les Joueurs marquent diversement l'un plus & l'autre moins , on paye suivant celui qui marque le plus , & l'on fait la Bête de même.

Cela supposé, on commence à marquer le Jeu comme nous avons dit ci-dessus, en mettant chacun deux Jettons devant soi, comme vous voyés.



Si l'on passe & qu'aucun des trois n'ait Jeu à jouer , on met encore cha-

un Jetton devant soi en cette manière.



Et toutes les fois que l'on passe on en ajoute un.

Quand la Poule est tirée on recommence, en remettant chacun deux Jettons devant soi : mais quand il y a plusieurs Bêtes, après avoir tiré la première, on ne met au Jeu que chacun un Jetton, & cela tant qu'il reste de Bêtes à tirer.

Là l'on gagne Codille, quoiqu'il y ait encore des Bêtes, chacun met deux Jettons devant soi, & cela ne se pratique qu'à celles qui se gagnent de Codille ; & s'il y en avoit d'autres à tirer après, on ne les marqueroit qu'avec un Jetton.

La Bête se marque avec un Jetton au dessous ; par exemple, le Jeu est marqué comme dans la Figure ci-dessous.



Si l'Hombre perd, la Bête sera de trente-six, parce qu'il y en a quatre devant chacun, qui font douze, puis cha-

38. *Nouveau Jeu*

que Jetton en vaut trois. Or douze Jettons devant chacun des trois Jōueurs font trente-six: la Bête se marque comme on voit dans la Figure suivante.

○○○○○

○

Et autant de fois que l'on passe, on marque sur le jetton du dessous.

○○○○○

○○

Celui qui fait la seconde Bête la fait du total, c'est-d-dire de quatre-vingt-dix; il y six jettons devant chacun qui font trois fois dix-huit, qui valent cinquante-quatre, & les trente-six de la première Bête, qui font en tout quatre-vingt-dix; cette seconde Bête se marque ainsi.

○○○○○

○○

○

Celui qui en fait un troisième, ne la fait plus forte que la seconde que des

jettons qui sont au-dessous de la seconde Bête , & se marque en mettant encore au-dessous , & cela autant que l'on fait de bête : Mais pour obvier à cette difficulté de compter les Bêtes , qui embarrassent bien des gens , on se sert de marques d'ivoire, où les Bêtes sont chiffrées, que l'on met devant ceux qui les ont faites.

De la Vole.

La Vole se fait quand on fait toutes les levées.

L'avantage de celui qui fait la Vole, est de tirer toutes les Bêtes qui sont au Jeu; mais quand il n'y a point de Bêtes, ou qu'il n'y en a qu'une , il gagne le double de ce qu'il auroit gagné. Si , par exemple , il y a quatre jettons devant chacun & une Bête de dix-huit , ce sont cinquante-quatre qu'il y a à la Poule; sçavoir trente-six aux Tours, & dix-huit de la Bête : les deux autres , outre la Poule qu'il tire , lui doivent encore vingt-sept jettons. Il en est de même quand il y en a plus ou moins; mais s'il y a deux Bêtes il les tire , & on ne lui doit rien davantage. Mais si plusieurs Bêtes alloient ensemble , parce qu'elles

auroient été faites le même coup , ou parce que celui qui auroit fait le dernier les auroit mises ensemble , on paye le double comme s'il n'y-en avoit qu'une.

La Vole n'est pas aisée à faire , & il ne faut pas l'entreprendre qu'à bon Titre , parce que quand on l'a une fois entreprise il n'est plus tems de s'en dédire.

Or la Vole est entreprise, quand après avoir fait les cinq premières levées , l'Hombre joue seulement une Carte , auquel cas les deux autres peuvent se montrer leur Jeu & convenir de ce qu'ils garderont pour l'empêcher. Si celui qui entreprend la Vole ne la fait pas : les deux autres partagent entre eux tout ce qui est au Jeu , c'est-à-dire, les Tours & les Bêtes ; mais l'Hombre ne donne rien, au contraire , s'il a joué sans prendre ou s'il a des Matadors, il se les fait paier quoiqu'il ne tire rien du Jeu.

De la durée du Jeu.

Comme ce Jeu demande l'application , on y met des bornes , & on convient du nombre des Poules que

l'on veut jouer ; & cela se règle ordinairement à vingt , trente ou quarante au plus.

Quand on est convenu du nombre , à mesure que l'on gagne les Poules , on tire un jetton , que l'on met à part : & ces jettons assemblez qui marquent la durée du Jeu , servent aussi à paier les Cartes ; cependant, on ne marque point lorsqu'on gagne Codille.

Quand les coups sont achevés, on peut jouer les Tours ou jusqu'à la première Bête ; mais il n'y a nulle obligation si on ne l'a dit , & on n'a point lieu de se plaindre d'un Joueur qui ne le veut pas.

Si l'un des deux , par chagrin ou autrement , vouloit quitter le Jeu avant que la reprise fût achevée , il doit paier non seulement ce qu'il perd, mais ce que les autres perdent, & même les Cartes.

Ce que je dis s'entend quand on joue avec d'honnêtes gens, car si l'on se trouve entre deux fripons, ce seroit autre chose.

Des differens Jeux qui se peuvent joier.

Rien n'embarasse plus ceux qui

commencent à jouer à l'Hombre , que de sçavoir quand ils ont Jeu à jouer, ou quand ils doivent passer ; & c'est pour lever en quelque façon cette difficulté, que l'on a assemblé ici les plus petits Jeux qui se peuvent jouer , afin que l'on sçache à quoi s'en tenir.

La regle générale, est qu'il faut avoir en sa main trois levées fures en Triomphes , pour entreprendre de jouer , car c'est tout ce que l'on peut espérer en quatre ou cinq Cartes que l'on prend , de tirer de quoi faire deux levées. Or il n'en faut pas moins , puisque , comme nous avons dit, il faut presque toujours cinq levées pour gagner.

Cependant, comme on espere de partager les levées, & d'en faire faire deux à l'un & trois à l'autre, on joue quelquefois plus hardiment.

Voilà donc un détail des Jeux les plus petits qui se peuvent raisonnablement jouer. Nous commencerons par les couleurs noires ; c'est - à - dire , Pique ou Trefle ; mais auparavant il est bon d'avertir qu'on joue en toute couleur avec les trois Matadors , c'est pourquoi nous n'en dirons rien.

Jeux en Noir qui se jouent.

Premierement , Manille , Baste, Roi
& Six.

Manille, le Deux.	Baste, As de Trefle.	Roy.	fix,
----------------------	-------------------------	------	------

1. Espadille , Baste , Roi , &
Cinq.

Espadille, As de Pique.	Beste. As de Trefle.	Roy.	Cinq,
----------------------------	-------------------------	------	-------

44

Nouveau Jeu

3. Espadille , Manille , Roi , &
Quatre.

Espadille ,
As de Pique.

Manille ,
le Deux.

Roi.

Quatre.

4. Espadille Manille , Six & Sept.

Espadille ,
As de Pique.

Manille ,
le Deux.

Six.

Sept.

5. Espadille , Baste , la Dame , &
le Sept.

Espadille ,
As de Pique.

Baste ,
Ade Treffe.

Dame.

Sept.

6. Manille, Baste, Dame, Cinq & Six.

Manille, le Deux.	Baste As de Trefle.	Dame.	Cinq.	Six.
----------------------	------------------------	-------	-------	------

7. Espadille, Roi, Dame, Valet, & Sept.

Espadille, As de Pique.	Roi.	Dame.	Valet.	Sept.
----------------------------	------	-------	--------	-------

8. Manille, Roi, Dame, Valet, & Sept.

Manille, le Deux.	Roi.	Dame.	Valet.	Sept.
----------------------	------	-------	--------	-------

46

Nouveau Jeu

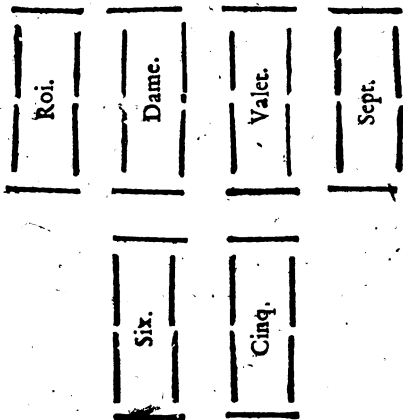
9. Baste, Roy, Dame, Valet, & Sept.

Baste. As de Trefle.	Roy.	Dame.	Valet.	Sept.
-------------------------	------	-------	--------	-------

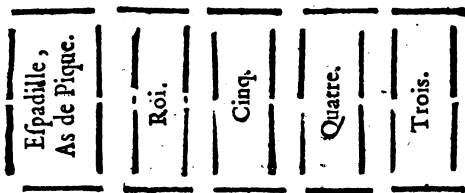
10. Manille ; Baste, Sept, Six, Cinq, & Quatre.

Manille. le Deux.	Baste, As de Trefle.	Sept.	Six.
Cinq.	Quatre.		

11. Roi , Dame , Valet , Sept , Six ,
& Cinq.



12. Espadille , Roi , Cinq , Quatre ,
Trois.



Il y en a une infinité d'autres dont

il n'est pas possible de faire le détail.

Remarqués, 1. Qu'il faut que les Cartes soient toutes de la même couleur, à la réserve des As noirs, qui sont toujours Triomphes.

Remarqués, 2. Qu'un Roi d'une autre couleur peut tenir lieu d'une petite Triomphe.

Remarqués, 3. Que dans les places où la Carte n'est pas marquée, c'est à dire, qu'il est indifférent quelle elle soit, pourvu qu'elle soit de la couleur où l'on veut jouer. Passons aux couleurs Rouges.

Jeux qui se jouent en Rouge.

1. Espadille, Manille, Ponte, & une autre.

Espadille, As de Pique.	Manille. le Sept.	Ponte. As de la couleur	
----------------------------	----------------------	----------------------------	--

2. Baste,

2. Baste, Manille, Ponte, & une autre.

Baste As de Trefle.		Manille. le Sept.		Ponte. As de la couleur			
------------------------	--	----------------------	--	----------------------------	--	--	--

3. Espadille, Baste, Ponte, & une autre.

Espadille, As de Pique.		Baste, As de Trefle.		Ponte, As de la couleur			
----------------------------	--	-------------------------	--	----------------------------	--	--	--

4. Espadille, Manille, Roi, & Dame.

Espadille, As de Pique.		Manille, le Sept.		Roi.		Dame.	
----------------------------	--	----------------------	--	------	--	-------	--

5. Espadille, Manille, Valet, le Trois,
& un Roi.

Espadille, As de Pique.	Manille, le Sept.	Valet.	Trois.	
----------------------------	----------------------	--------	--------	--

6. Espadille, baste, Roi, Dame, &
Valet.

Espadille, As de Pique.	Baste, As de Treffé.	Roi.	Dame.	Valet.
----------------------------	-------------------------	------	-------	--------

7. Baste, Ponte, Roi, Dame, &
Valet.

Baste, As de Treffé.	Ponte, As de la couleur	Roi.	Dame.	Valet.
-------------------------	----------------------------	------	-------	--------

8. Manille, Ponte, Roi, Dame, & Valet.

Manille, le Sept.	Ponte, as de la couleur.	Roi.	Dame.	Valet.
----------------------	-----------------------------	------	-------	--------

9. Manille, Baste, Roi, Dame, & une autre.

Manille, le Sept.	Baste, as de Trefle.	Roi.	Dame.	
----------------------	-------------------------	------	-------	--

10. Manille, Baste, Valet, Deux, Trois, & Quatre.

Manille, le Sept.	Baste, as de Trefle.	Valet.	Deux.	
----------------------	-------------------------	--------	-------	--

Trois.		Quatre.
--------	--	---------

11. Espadille, Baste, Roi, une autre,
& un Roi.

Espadille, As de Pique.	Baste, As de Trefle.	Roy.				
----------------------------	-------------------------	------	--	--	--	--

Remarquez 1. Que ce que nous avons dit des Jeux qui se jouent en noir, se doit entendre à proportion de ceux qui se jouent en rouge.

Remarquez en second lieu, que comme il y a plus de Triomphes en rouge qu'en noir, il faut plus beau Jeu pour y pouvoir gagner.

Remarquez en troisième lieu, que les Jeux que nous avons ci-devant

marquez , sont les plus petits qui se jouent , & qu'il y en a une infinité d'autres plus beaux dont nous n'avons pas crû devoir parler.

Remarqués encore qu'il faut un Jeu plus fort quand on est en Cheville, c'est-à-dire , quand on n'est ni premier ni dernier ; la raison est , que l'on fait des retours qui embarrassent , & qui sont cause qu'on est presque toujours surcoupé.

Après avoir donné un détail des Jeux qui se jouent en écartant , il faut parler de ceux qui se jouent sans prendre ; & c'est ce que l'on va voir dans les Tables suivantes.

Jeux en Noir , qui se jouent sans prendre.

1. Espadille , Manille , Baste , Roi, Six avec une Renonce , qui sont quatre Matadors cinquième.



Espadille, As de Pique.	Manille, le Deux.	Baſte, As de Trefle.	Roi.	fix.
----------------------------	----------------------	-------------------------	------	------

2. Espadille, Manille, Dame, Valet,
deux Rois, avec Renonce.

Espadille, As de Pique.	Manille, le Deux.	Dame.	Valet.	Deux Rois.
----------------------------	----------------------	-------	--------	------------

3. Espadille, Manille, Baſte, Roi,
deux Rois.

Espadille, As de Pique.	Manille, le Deux.	Baſte, As de Trefle.	Roi.	Deux Rois.
----------------------------	----------------------	-------------------------	------	------------



4. Espadille, Manille, Baste, trois autres, avec Renonce, trois Matadors, sixième.

Espadille, As de Pique.	Manille, le Deux.	Baste, As de Trefle.		
----------------------------	----------------------	-------------------------	--	--

5. Manille, Baste, Dame, Valet, Quatre, Trois, un Roi.

Manille,	Baste,	Dame.	Valet.
----------	--------	-------	--------

Quatre.	Trois.
---------	--------

56

Nouveau Jeu

6. Manille, Baste, Roi, trois autres, une Renonce.

Manille, le Deux.	Baste, As de Trefle.	Roy.			
----------------------	-------------------------	------	--	--	--

7. Baste, Roi, Dame, Valet, Sept, Six, un Roi.

Baste. As de Trefle.	Roi.	Dame.	Valet.
-------------------------	------	-------	--------

Sept.	Six.		
-------	------	--	--



8. Roi, Dame, Valet, Sept, Six, Cinq,
Quatre, un Roi.

Roi.

Dame.

Valet.

Sept.

Six.

Cinq.

Quatre.

9. Espadille, Roi, Dame, Sept, Six,
Quatre, un Roi.

Espadille,
As de Pique,

Roi.

Dame,

Sept.

Six,

Quatre.

10. Manille, Roi, Dame, Valet, Sept,
Quatre, un Roi, & Renonce.

Manille, le Deux,	Roy.	Dame,	Valet,
Sept.	Quatre.		

*Jeux en Rouge, qui se jouent sans
prendre.*

1. Espadille, Manille, Baste, trois
autres, un Roi.

Espadille, As de Pique,	Manille, le Sept,	Baste, As de Trefle.	
----------------------------	----------------------	-------------------------	--

2. Espadille, Manille, Baste, Roi, une autre, & un Roi.

Espadille, As de Pique,	Manille, le sept,	Baste, As de Trefle,	Roy.
----------------------------	----------------------	-------------------------	------

3. Espadille, Manille, Ponte, deux autres, un Roi, Dame gardée.

Espadille, As de Pique,	Manille, le sept,	Ponte, As rouge,	
----------------------------	----------------------	---------------------	--

4. Manille, Baste, Dame, Valet, deux autres, un Roi, Dame gardée.

Manille, le sept,	Baste, As de Trefle,	Dame,	Valet,
----------------------	-------------------------	-------	--------

8. Espadille , Ponte , Roi, Dame,
deux autres , un Roi, Valet gardé.

Espadille , As de Pique.	Ponte , As rouge ,	Roi,	Dame.
-----------------------------	-----------------------	------	-------

Les bons Joueurs le jouent encore
sans prendre à bien plus petit Jeu ,
sur tout , lorsqu'ils sont premiers ou
derniers.

Plusieurs personnes ont souhaité quel-
ques regles pour la conduite du Jeu :
c'est pour les contenter, qu'on a jugé à
propos de mettre ici quelques coups
que l'on peut perdre en les jouant mal,
& que l'on gagne quand on les joue
comme il est marqué.

On ne doit pas s'attendre d'avoir ici des maximes infaillibles pour gagner quand on joue de la manière qu'on le prescrit ici, parce que le Jeu des deux qui défendent peut - être tout autrement disposé que dans les Exemples que l'on a choisis : mais hors les coups extraordinaires, il est certain que la manière de jouer qui est ici marquée est la plus sûre.

Au reste, ce sont coups arrivés, que l'on a eu soin de rassembler.

L'Hombre joue sans prendre en Pique.

Il étoit premier en Carte.

Jeu de l'Hombre.

Manille, Roi, Dame, Valet, & Six de Triomphe; Roi de Trefle, Roi de Carreau; Dame, & Trois de Cœur.

Jeu du second en Carte.

Espadille, Sept, Cinq, Quatre de Triomphe, Dame, & Valet de Trefle; Roi & Valet de Cœur, Six de Carreau.

Jeu du troisième en Carte.

Baste, & Trois de Triomphe; Va-

let , Quatre, Deux , & Trois de Carreau, As, Cinq, Quatre de Cœur.

L'Hombre perdit ce Jeu , pour avoir commencé à jouer par le Roi de Trefle. Le dernier en Carte le coupa , & remit en Cœur.

Le second fit son Roi & son Valet de Cœur ; il joua Trefle ; & fit apuyer du Baste. Si l'Hombre avoit lâché , il eût perdu de Codille : il prit , & elle fut remise.

Au lieu que commençant par à tout, il ne se peut perdre. En voici la preuve.

Le premier en Carte jouë à tout du Roi ; le second prend de l'Espadille , le troisiéme obéit du Trois.

Le second , qui a levé , jouë Trefle ; le Troisiéme coupe de son Baste ; & l'Hombre obéit de son Roi.

Celui qui a levé jouë Cœur : l'Hombre met la Dame , & le second prend du Roi , qui lui fait une seconde levée. Il joue ensuite le Valet de Cœur , qui lui fait sa troisiéme : mais il n'en fait pas davantage , car il reste à l'Hombre, Manille, Dame, Valet , & Quatre de Triomphe ; & le Roi de Carreau, dont il fait ses cinq levées.

Si l'on jouë Carreau , il entre par son Roi , & fait trois fois à tout , & enlève le Sept , le Cinq & le Quatre, qui restoient dans la main du second. Si l'on jouë Trefle, il coupe du Six, & jouë pareillement trois fois à tout, & fait sa cinquième levée du Roi de Carreau , qui est bon , puisqu'il n'y a plus de Triomphes.

L'Hombre jouë sans prendre en Trefle.

Il étoit en Cheville , c'est-à-dire , second en Carte.

Jeu de l'Hombre.

Mânille , Bâste , Roi , Dame , Cinq & Trois de Triomphe , c'est-dire , quatre faux Matadors sixième ; la Dame de Pique gardée , & le Valet de Carreau.

Jeu du premier en Carte.

Six de Triomphe , Roi , Six de Carreau , Roi , Valet , As & Six de Coeurs. Six & Sept de Pique.

Jeu du dernier en Carte.

Espadille , Valet , Sept , Quatre de Triomphe, As, Deux & quatre de Carreau, Roi, & Valet de Pique.

L'Hombre perdit ce Jeu pour avoir coupé du Cinq le Roi de Cœur , que le premier jouë d'abord. L'Hombre fut surcoupé du Sept : on remit un Carreau ; la levée alla au premier en Carte , qui remit en Pique : Le dernier en Carte en fit deux sur l'Hombre , qui lui faisoient trois levées , & Espadille, qui lui fit la quatrième ; ainsi elle fut remise.

Cependant , il y avoit deux manieres de la gagner.

La premiere étoit en jettant le Valet de Carreau sur le Roi de Cœur, par où l'on avoit commencé à jouer ; & cela d'autant plus , qu'il s'en alloit d'une fausse,

Si après cela le premier eût fait un retour, laissant aller , ou coupant d'un de ses faux Matadors, l'Hombre ne pouvoit plus perdre.

La seconde maniere étoit , de couper le Roi de Cœur d'un faux Ma-

tador; auquel cas le dernier en Carte auroit surcoupé de son Espadille, & fait la première levée.

Ensuite il auroit joué Carreau; le premier en Carte eût pris du Roi, & l'Hombre auroit mis le Valet.

Le premier auroit remis en Pique, & auroit ainsi fait faire deux Piques au dernier, qui avec son Espadille lui faisoient trois levées: après quoi il ne pouvoit rentrer qu'en Carreau, où le premier en Carte obéit. L'Hombre eût coupé du Cinq, & joué trois fois à tout, & enlevé ses trois Triomphes qui restoient dans la main de celui qui avoit déjà fait trois levées.

*L'Hombre joue sans prendre en
Carreau.*

Il étoit dernier en Carte.

Jeu de l'Hombre.

Manille, Basse, Roi, Dame, Trois, Six, & Quatre de Triomphe, Valet de Cœur, & Valet de Trèfle.

Jeu du premier en Carte.

Ponte de Triomphe, Roi, Valet, Sept, Trois de Pique, Trois, Quatre, Cinq, & Six de Trefle.

Jeu du second en Carte.

Espadille, Valet, Deux, & Cinq de Triomphe, Roi de Trefle, Roi, Dame, Six, Cinq de Cœur.

Ce Jeu se perd ainsi.

Le premier en Carte joua Trefle ; le second prit du Roi : l'Hombre obéit du Valet.

Le second remit en Cœur par le Roi ; l'Hombre mit le Valet ; & le premier s'en alla d'un de ses bas Trefles. Le second qui fait cette levée, retourne Cœur par la Dame ; l'Hombre coupe du Roi, & le premier surcoupe du Ponte ; après quoi il joue un de ses bas Trefles ; le second coupe du Valet de Carreau ; l'Hombre découpe de la Dame, & joue à tout du Baste ; le premier s'en va d'un Trefle, & le second de son Cinq de Triomphe : si bien qu'avec Espadille, &

le Deux qui lui restent dans la main, il voit venir l'Hombre, qui n'a plus que la Manille, & le Trois.

Or constamment il gaignoit le coup, si au lieu de découper du Roi sur le second Cœur, il avoit coupé d'une basse Triomphe.

Il est vrai qu'on ne peut pas dire que l'Hombre l'ait perdu par sa faute ; car il falloit à point nommé que le Pont se trouvât dans la main du premier en Carte pour le faire perdre.

Il faut donc convenir que la conduite fait beaucoup pour gagner certains coups : mais il arrive très-souvent qu'un bon Joueur en perd après y avoir bien réfléchi ; qu'une mазette gagneroit en jouant tout autrement.

Voilà des coups sans prendre, perdus dans toutes les situations, c'est-à-dire, premier, second & dernier en Carte. Voyons en presentement quelques-uns de perdus après avoir écarté.

L'Hombre joué en Pique.

Il étoit premier en Carte.

Jeu de l'Hombre.

Espadille, Manille, Six, Cinq, Quatre, & Trois de Triomphe : il prend un Cœur, un Trefle, & un Carreau.

Jeu du second.

Baste, & le Sept de Triomphe Roi, & Six de Trefle, As, & Cinq de Carreau, Valet, Trois, & Six de Cœur.

Jeu du troisième.

Roi, Dame, Valet de Triomphe, Roi, & Sept de Cœur, Dame de Trefle, Roi, Valet, & Deux de Carreau.

Voici comment l'Hombre perdit ce Jeu : Il joua une fois à tout de son Espadille ; le second obeît du Sept, & le dernier du Valet. L'Hombre joua ensuite une de ses fausses, que le troisième leva du Roi : Il joua la Dame de Trefle, & demanda *Gano* du Roi ; voilà deux levées : Il joua son Roi de Carreau ; l'Hombre obeît : voilà trois levées : après quoi il retourne Carreau. L'Hombre coupa, & fut surcoupé par le second, qui voyoit venir avec le Baste : après quoi il resta au dernier en Cartes, qui a déjà trois levées, le Roi & la Dame de Triomphe, dont il fait nécessairement sa quatrième.

Il faut brusquer ces sortes de Jeux ; car si vous voulez vous menager, & tâcher de mettre en deux, rarement

y réussissés-vous : & comme on ne manque point de vous surcouper, & que d'ailleurs vous avés des fausses, que l'on fait aller où l'on veut par le moyen des *Gano*, vous êtes en danger de perdre de Codille.

Ainsi la maniere la plus sûre & presque unique de gagner ce Jeu ; c'est de jouer deux fois à tout. S'il y a deux Triomphes dans chaque main, vous avés infailliblement gagné ; parce qu'en noir il n'y a que onze Triomphes. Vous en avés six, & quatre que vous tirés avec votre Espadille & votre Manille, reste un que l'on fait sur vous, & vos trois fausses, qui font en tout quatre levées ; & vous faites les cinq autres.

Quand l'on dit qu'il faut joüer deux fois à tout, on entend bien que c'est, supposé que tous les deux en ayent fourni la premiere fois.

L'Hombre joue en Cœur.

L'Hombre étoit en Cheville ; c'est-à-dire second en Carte.

Jeu de l'Hombre.

Espadille, Ponte, Dame, Deux, Trois, Quatre, & Six de Triomphe, Roi de Carreau, & Valet de Trefle.

Jeu du premier en Carte.

Manille; Baste, Roi, Cinq de Triomphe, Roi & Dame de Trefle, Dame, Valet, & Trois de Pique.

Jeu du dernier en Carte.

Valet de Triomphe, Roi, Sept, Six & Cinq de Pique, Six de Trefle, Dame, Trois, & Cinq de Carreau.

Voilà comme ce Jeu se perdit.

Le premier en Carte joua le Roi de Trefle; l'Hombre obeït, & le troisiéme aussi. Le premier qui avoit fait cette levée redoubla Trefle de la Dame; l'Hombre coupa du Deux, & le Troisiéme la surcoupa du Valet; & dès-lors l'Hombre avoit perdu: car le troisiéme jouant Carreau, le premier coupa de son Cinq, qui lui fit deux levées, & avoit encore en main la Manille, le Baste, & le Roi dont il étoit sûr de faire deux levées. Au lieu que si l'Hombre avoit coupé de la Dame, la seconde levée lui restoit: après quoi jouant à tout d'un bas, le troisiéme obeïssoit du Valet, & obligeoit le premier à prendre de son Roi: ou s'il eut voulu s'en aller de son Cinq pour laisser faire la levée au dernier en Carte, le pis que ce-

Qui là pouvoit faire , c'étoit de jouer Carreau, que le premier eût coupé de son Roi de Triomphe qui eût fait la levée ; après quoi il ne lui restoit plus que la Manille & le Baste, dont il ne pouvoit faire qu'une levée; parce qu'Espadille , que l'Hombre n'auroit pas manqué de jouer si tôt qu'il fut entré en Jeu, en auroit enlevé un des deux.

Peut-être le Jeu auroit-il pû être tourné, de sorte qu'en coupant de la Dame, l'Hombre auroit perdu ; Mais ce qu'il y a de certain , c'est que quand on a beaucoup de Triomphes, il est bon de couper de haut, pour empêcher que ceux qui défendent ne fassent valoir leurs petites, & pour entrer en Jeu pour pouvoir jouer à tout ; car pour peu que le Jeu soit partagé , on ne sçauroit perdre.

L'Hombre joue en Trefle.

L'Hombre étoit dernier en Carte.

Jeu de l'Hombre.

Espadille, Baste, Dame, Cinq , & six de Triomphe, Roi, Trois, Sept de Cœur, & le Roi de Carreau.

Jeu du premier en Carte.

Manille , Roi , Valet , & Quatre de Triomphe,

Triomphe, Valet, As & Deux de Cœur,
Deux de Carreau, & le Sept de Pique.

Jeu du second en Carte.

Trois, & sept de Triomphe, Valet, As,
Trois, & Six de Carreau, Roi, Six, &
Trois de Pique.

Voilà comme ce Jeu se perdit.

Le premier en Carte joua par le Deux
de Carreau ; le second obeït ; l'Hombre
prit de son Roi ; après quoi il
joua son Roi de Cœur : le premier en
Carte obeït de son Deux, & le se-
cond coupa du Sept de Trefle, & joua
à tout du Trois, après quoi il n'étoit
plus possible à l'Hombre de gagner.

Que si au lieu de jouer son Roi de
Cœur, il eût joué à tout du Six, le pre-
mier en Carte, auroit levé du Valet, &
le second auroit jetté son Trois. Le pre-
mier ; qui faisoit la levée, jouoit Cœur :
le second coupoit du Sept, & l'Hombre
s'en alloit d'un bas Cœur ; après quoi
le second en Carte ne pouvoit plus
jouer que Pique ou Carreau : s'il jouë
Carreau, qui est un retour, l'Hombre
s'en va d'un bas Cœur : s'il jouë Pique,
qui n'a pas encore été joué, l'Hombre
coupe du Cinq, & le premier
obeït : mais quand il auroit surcou-

D

pé , l'Hombre ne pouvoit plus perdre.

Il est inutile de mettre davantage de ces Exemples ; l'usage en cela vaut beaucoup mieux, que tous les preceptes.

Voilà toutes les regles du Jeu de l'Hombre comme il se joue ordinairement. Il y a plusieurs manieres capricieuses de payer ce que l'on appelle les Hazards, dont on ne parle point ici ; car elles ne font rien aux regles du Jeu de l'Hombre, & n'ont été inventées que pour grossir le gain ou la perte.

Reste à parler des différentes manieres dont on le joue.

Observés seulement, que les loix dont nous venons de parler sont communes ; & que les Jeux de l'Hombre dont nous allons parler , ne different que dans quelques loix particulieres, qui sont propres à chacun. Commençons par l'Espadille forcé.

De l'Espadille forcé.

L'Espadille forcé est une maniere de jouer à l'Hombre assés divertissante quand on joue pour le plaisir , parce qu'il y a presque toujours des Bêtes au Jeu, & qu'on gagne souvent Codille quand on y pense le moins: Mais quand on joue par intérêt ce n'est plus la mé-

me chose , parce que le Jeu de l'Hombre qui est tout spirituel de lui-même, degenerate presque en Jeu de hazard ; & que la conduite ne sert de rien à un Joüeur qui se voit souvent Espadille fort mal accompagné.

Il se jouë en tout comme le veritable Jeu de l'Hombre dont nous venons de parler : chacun parle à son rang ; & si personne ne jouë , celui qui a Espadille est obligé de le jouër , quelque foible que soit son Jeu ; ainsi si tout le monde passe, celui qui a Espadille doit faire son écart & nommer sa couleur.

Celui qui a l'Espadille en main avec mauvais Jeu peut passer , pour voir si quelqu'un des deux autres ne lui fera pas le plaisir de le tirer de la peine où il se trouve.

Quand personne n'accuse qu'il a l'Espadille , on regarde dans le Talon s'il y est ; s'il ne s'y trouve pas , celui qui l'a dans la main fait la Bête , & on ne jouë pas le coup , parce qu'ayant vû le Talon, il seroit aisé d'en tirer avantage.

de l'Hombre à deux.

On appelle l'Hombre à deux , parce qu'on n'y jouë que deux.

C'est un tres mauvais Jeu , & qui est

D ij

peu divertissant ; mais on ne laisse pas de le jouer quelquefois, faute d'un troisième, quand on n'a rien de mieux à faire. Il peut servir à apprendre à écarter & jouer les Cartes à ceux qui commencent à apprendre l'Hombre.

Il se joue comme l'autre ; à peu de chose près.

Pour le jouer il faut ôter une couleur rouge ; de sorte que le Jeu n'est que de trente Cartes : il est indifférent que ce soit le Cœur ou le Carreau que l'on ôte.

On ne donne que huit Cartes chacun, trois trois & deux ; en sorte qu'il en reste quatorze au Talon, dont chacun prend ce qui lui convient.

Pour gagner il faut faire cinq levées ; quand chacun en fait quatre, la Bête, est remise : si celui qui défend en fait cinq, il gagne Codille.

Remarqués qu'on ne peut nommer la couleur que l'on a ôtée, car s'il étoit permis de la nommer avec Espadille seul, on feroit quelquefois la Vole : ce qui arriveroit étant premier en Carte, & ayant avec Espadille un Roi & plusieurs Cartes de la même couleur.

De l'Hombre à cinq.

L'Hombre à cinq est fort divertissant

quand on le joue comme il faut : il est différent de l'Hombre à trois en bien des choses, & donne plus de plaisir, parce qu'il faut moins d'application. Voici donc quelles en sont les regles.

Premierement, on ne donne point de Fiches ; on donne seulement vingt ou trente Jettons, que l'on fait valoir ce que l'on veut ; cinq, dix, quinze ou vingt sols la piece, plus ou moins, selon que l'on en convient.

Cela étant, & les places tirées, on regarde à qui donnera les Cartes : on met chacun un Jetton devant soi, & l'on donne à chacun huit Cartes, en sorte qu'il ne reste rien pour le Talon, aussi on n'écarte pas.

Les Cartes étant données, chacun parle à son rang, en commençant par le premier en Carte.

Pour gagner il faut faire cinq levées

Si l'un des Joueurs a assez de jeu pour jouer sans prendre, il nomme sa couleur, après que ceux qui sont devant lui ont parlé.

Pour gagner il faut qu'il fasse seul cinq levées ; car celles qui se font par les quatre autres se réunissent ensemble.

S'il gagne sans prendre, c'est-à-dire

en jouant seul & sans secours , chacun lui donne deux Jettons pour le Sans-prendre. S'il a trois Matadors , on lui en donne encore deux pour les Matadors ; & quand il en auroit quatre, cinq, six ou huit même, on ne paye pas pour cela plus de deux Jettons.

S'il fait la Vole, il tire tout ce qui est au Jeu , & chacun en donne deux pour la Vole, & cela quand il y auroit plusieurs Bêtes au Jeu.

Nous avons dit que chacun met un Jetton devant soi : ce sont cinq Jettons qui se tirent à deux fois ; la première fois on en tire deux , & la seconde trois : ainsi celui qui joueroit d'abord sans prendre ; comme nous venons de dire , outre le droit du Sans-prendre, tireroit deux Jettons seulement du Jeu , & il en resteroit trois pour le coup suivant.

Supposons donc ce premier coup joué & gagné , & les Cartes données pour le suivant , celui des Joueurs , hors le dernier en Carte qui a du Jeu , demande si l'on joue ; on lui répond que non : Il nomme la couleur qu'il lui plaît , & appelle un Roi à son secours , autre que le Roi de la couleur où il joue. Celui

qui a le Roi que l'on appelle , aide celui qui joue ; & s'ils font ensemble cinq levées ils ont gagné : Celui qui a joué tire deux Jettons ; & le Roi appellé en tire un : cela s'entend quand le nombre des Jettons à tirer est impair ; car autrement ils partagent également.

S'ils ne font que quatre levées , la Bête est remise , & celui qui a joué met deux Jettons , & le Roi appellé un.

S'ils n'en font que trois ils perdent Codille ; auquel cas les trois qui défendent tirent chacun un Jetton.

J'ai dit, hors le dernier en Carte, parce que quand les quatre premiers ont passé, le dernier en Carte est obligé de jouer quelque mauvais Jeu qu'il ait , & appelle un Roi à son secours.

Remarqués que quand le nombre des Jettons qui sont à tirer quand on a gagné Codille, est, par exemple, de quatre ou de cinq , après que chacun en a tiré un, s'il n'en reste qu'un il est pour celui qui avoit la plus forte Triomphe ; & s'il en reste deux celui qui a la Triomphe plus forte des deux autres est celui qui le tire.

Quand j'ai dit, que celui qui a joué tire deux Jettons & le Roi appellé un,

cela s'entend du second coup ; car comme nous avons dit , on n'en tire que deux le premier.

Si la Bête étoit gagnée Codille le premier coup , les trois qui défendent en tireroient chacun un , & les autres ne feroient la Bête que de deux ; enforte qu'il en resteroit deux du Jeu & deux de la Bête , qui iroient ensemble le coup suivant.

Quand celui qui joue avec le Roi apellé fait la Vole, les trois qui défendent en doivent chacun deux à celui qui a joué ; & pour lors si le nombre des Jettons à tirer est impair , c'est le Roi apellé qui en profite.

S'il y a davantage de Jettons à partager , à cause des Bêtes qui auroient été faites , ils les partagent également ; & si le nombre est impair , celui qui reste est toujours à celui qui a joué , hors le cas de la Vole.

La Vole se peut entreprendre sans craindre d'encourir aucune peine quand on ne la fait pas.

La Bête se fait d'autant de Jettons que l'on en auroit tiré si l'on avoit gagné.

Les Matadors ne se payent pas , à

moins qu'ils ne soient tous trois dans la même main : S'ils sont dans la main de celui qui joue , c'est à lui à qui on les paye , & le Roi appelé n'y a point de part.

Si au contraire ils se trouvent dans la main du Roi appelé , c'est à lui à qui on les paye : S'ils perdent , celui qui les a les paye aux autres , hors à celui qui a perdu avec lui ; - ce qui se doit aussi entendre quand ils gagnent ensemble.

Il y a plus de plaisir à ne pas déclarer le Roi , parce que l'Hombre ne sçait à quoi s'en tenir , & favoriser son Roi ; & son erreur qui ne se découvre quelquefois qu'à la fin du coup , donne beaucoup de plaisir.

Celui qui a le Roi appelé , pour favoriser son Joueur quand il n'est pas forcé , c'est-à-dire quand il n'est pas dernier en Carte , joue ordinairement à Tout ; parce que les Triomphes étant partagées en cinq , il s'en trouve peu dans chaque main ; & celui qui joue aiant aparemment les plus fortes , il les tire toutes en jouant encore une autrefois à Tout.

Celui qui renonce fait la Bête.

Si les Cartes sont mal données , on rabat, & il n'y a point de peines.

Voilà à peu près quelles sont les Loix de l'Hombre à cinq : S'il se rencontroit quelque difficulté, il faut suivre les Loix de l'Hombre à trois.

F I N.



TABLE

*Des Termes qui sont particuliers
au Jeu de l'Hombre ; & leur
explication , par ordre alpha-
betique.*

A.

ALLER au fond :

C'EST prendre beaucoup de Car-
tes du Talon , & n'en pas laisser
cinq à celui qui écarte après.

B.

B A S T E :

C'est l'As de Trefle , qui est toujours
la troisième Triomphe, en quelque cou-
leur que l'on joue.

Marque la B E S T E :

C'est marquer au-dessous de ce qui
étoit au Jeu quand la Bête a été
faite.

C.

C E N T :

Ce sont vingt Jettons , ou une Fiche.

Grand **C E N T :**

Ce sont cent Jettons , ou cinq Fiches.

Etre en **C H E V I L L E :**

C'est n'être ni premier, ni dernier en carte.

C O D I L L E :

C'est lorsque la Poule est gagnée par un de ceux qui ne jouent pas.

Nommer sa **C O U L E U R :**

C'est dire que l'on joue en Trefle, Pique Cœur ou Carreau ; auquel cas la couleur nommée est la Triomphe.

D.

Etre à **D E U X :**

C'est lorsque les Deux qui défendent la Poule ont fait deux levées chacun.

E.

E C A R T :

Ce sont les Cartes que l'on a écartées.

du Jeu de l'Homme. 85

& qui se mettent à la droite de celui qui a fait.

E S P A D I L L E :

C'est l'As de Pique , qui est toujours la-premiere Triomphe, en quelque couleur que l'on joue.

E S P A D I L L E forcé.

C'est lorsque l'on convient que celui qui aura Espadille jouera d'obligation, si les autres ne jouent pas.

F.

F O R C E R l'Homme.

C'est mettre une forte Triomphe, pour l'obliger d'en mettre une plus forte.

G.

G A N O :

C'est-à-dire, laissés passer, ou ne mettrés pas au-dessus de moi ; ou à moi.

H.

H O M B R E :

C'est le nom du Jeu ; & c'est comme qui diroit le Jeu de l'Homme.

H O M B R E :

C'est celui qui fait jouer.

M.

M A N I L L E :

C'est ou le Deux noir , ou le Sept, rouge de la couleur dont on joue , & est alors la seconde Triomphe.

M A R Q U E R *le Jeu* :

C'est mettre devant soi le nombre de Jettons qu'il en faut.

M A T A D O R S :

Ils sont trois , & sont Espadille, Manille & Baste ; ce sont les trois premières Triomphe.

M A T A D O R S *simples* :

C'est lorsqu'on ne paye qu'un Jetton pour chaque Matador.

M A T A D O R S *doubles* :

C'est quand on paie deux Jettons pour chaque Matador.

M I L :

Ce sont vingt Jettons & les neuf Fiches que l'on donne en commençant.

P.

P O N T E :

C'est l'As de Carreau quand on joue en Carreau , ou l'As de Cœur

quand on joue en Cœur.

Jouer sans P R E N D R E :

C'est jouer sans écarter.

S A N S - P R E N D R E simple :

C'est quand on ne donne que six Jettons à celui qui a joué sans écarter.

S A N S - P R E N D R E double :

C'est lorsqu'on donne douze Jettons à celui qui a joué sans écarter.

R.

R E M I S E :

C'est lorsque la Bête est faite & n'est pas gagnée Codille.

R E M I S E par trois :

C'est lorsque chacun fait trois levées.

R E N O N C E R :

C'est ne pas obéir à la couleur quand on en a.

Se faire des R E N O N C E S :

C'est écarter plusieurs cartes de même couleur, pour en couper le Roi.

R E N T R E'E :

Ce sont les cartes que l'on prend dans le Talon.

R E P U E S T A, R I P O S T E :

C'est la même chose que Remise.

T.

TALON :

Ce sont les cartes qui restent après que l'on en a donné à chacun neuf.

Se rendre **TENACE :**

C'est attendre avec deux Triomphes , que l'on fait nécessairement quand celui qui a les deux autres est obligé de jouer , comme sont les deux As noirs à l'égard de la Manille & du Ponte.

Les **TOURS :**

Ce sont les Poules que l'on convient de jouer.

TROIS & DEUX :

C'est mettre d'abord trois Jettons au Jeu , & deux chaque fois que l'on passe.

*Fin de la Table des Termes
du Jeu de l'Hombre.*



TABLE

OU SONT RASSEMBLÉES les Loix du Jeu de l'Hombre.

*Le chiffre marque la page du Livre,
où il en est traité plus au long,
pour plus grand éclaircissement
des difficultés qui pourroient sur-
venir en jouant.*

SI l'Hombre oublie à nommer sa cou-
leur, l'un des deux autres peut nom-
mer pour lui, *Page 16.*

Si les deux nomment ensemble différen-
tes couleurs, on joue en celle qui a
été nommée par celui qui est à la
droite de l'Hombre, *ibid.*

L'Hombre qui a oublié à nommer sa
couleur, ou qui s'est mépris en la
nommant, peut refaire son écart, si sa
rentrée n'est pas confondue avec son
jeu, *ibid.*

L'Hombre doit nommer formellement
la couleur en laquelle il joue, *17*

Quoique l'Hombre ait vû sa rentrée, sa couleur est bien nommée s'il previent les deux autres, *ibid.*

L'Hombre qui nomme une couleur pour l'autre, doit jouer en celle qu'il a nommée la premiere, *ibid.*

Un Matador ne sçauroit être forcé par une Triomphe inferieure, 18

Le Matador superieur force l'inferieur, *ibid.*

Il n'y a que les trois Matadors, qui sont Espadille, Manille & Baste, qui ne peuvent être forcés, *ibid.*

Le Matador superieur ne force l'inferieur, que quand il est joué par celui qui a joué le premier après la derniere levée, 18.19

Les Matadors ne se payent que quand ils sont dans la main de l'Hombre, 19

Les Matadors & le Sans-prendre ne se peuvent plus demander, quand on a coupé pour le coup suivant, 25

La Bête ne se prescrit point; & on la doit paier à celui qui l'a gagnée, quoiqu'il y ait plusieurs coups joués depuis, *ibid.*

Il n'est pas permis de donner les cartes autrement que trois à trois, 21

Si en donnant les cartes il se trouve un

As noir retourné ; on refait , 22

Si c'est une autre carte qu'un As noir,
on continuë, & le coup est bon , *ibid.*

Si celui qui donne ou celui qui reçoit
les cartes , les tourne par hazard , le
coup est bon , *ibid.*

S'il y a plusieurs cartes tournées en
donnant, on refait , 23.

Celui qui donne dix cartes ou qui les
prend pour soi, ne peut jouer, *ibid.*

Celui qui n'en donne ou prend que
huit, ne peut jouer , 24.

Celui à qui on donne huit ou dix cartes
peut jouer, en avertissant qu'il a trop
ou trop peu de cartes , 23

Celui qui passe avec dix cartes , ne fait
pas la Bête , s'il ne les a après les
écarts faits , *ibid.*

Celui qui a dix cartes & qui n'a pas
donné, peut jouer sans prendre ; mais
il faut pour cela qu'il batte ses car-
tes , & que l'on en tire une au ha-
zard , 24.

Celui qui n'a que huit cartes peut jouer
sans prendre avec ses huit cartes, *ibid.*

Celui qui tourne une Carte du Ta-
lon, pensant jouer à un Jeu où l'on
tourne , ne peut jouer , & n'en ôte
pas la liberté aux autres , - 24. 25,

Celui qui joue sans prendre à Jeu sûr, en l'étalant sur la table, n'est pas obligé de nommer sa couleur; si ce n'est qu'on l'obligeât à jouer, & que les autres voulussent écartor, 26

Celui qui n'étant pas dernier en carte & n'ayant pas Jeu à jouer sans prendre, nomme sa couleur sans avoir écarté, & sans avoir demandé si l'on joue, est obligé de jouer sans prendre, *ibid.*

S'il reste des Cartes du Talon, celui qui a écarté le dernier les peut voir; auquel cas les autres ont le même pouvoir, 28

Celui des deux autres qui les regarde, si le dernier ne les a pas vûës; fait la Bête, 29

Celui qui a pris trop de cartes du Talon, ne fait pas la Bête, s'il ne les a vûës, 29

Si elles ne sont pas confonduës avec son Jeu, il peut remettre celle qu'il a de trop, *ibid.*

Si elles sont confonduës, on en tire une au hazard, que l'on met avec les écarts, mais il ne fait point la Bête: pourvû qu'il ne les ait pas vûës, *ibid.*

S'il n'en prenoit pas assés , il peut reprendre dans le Talon ce qui lui manque , si le Talon est encore sur la Table ; sinon au hazard dans les écarts , *ibid.*

Celui qui n'a pas de la couleur dont on joue , n'est pas obligé de couper & mettre Triomphe , *ibid.*

On n'est pas obligé de mettre au-dessus de la Carte jouée , quoi qu'on le puisse , *ibid.*

On ne doit pas jouer devant son rang ; mais on ne fait pas la Bête , pour cela , 30

L'Hombre qui a vû une carte qu'un des Joueurs a tirée de son Jeu , ne peut la demander ; & elle n'est point censée jouée , qu'elle ne soit sur le tapis , 30.31

Il est libre de tourner les levées faites par les autres , pour voir ce qui s'est passé , 31

Si le Jeu est faux, le coup est nul , si on s'en aperçoit en le jouant , *ibid.*

Si le coup est joué, il est bon , quoique le Jeu soit faux , *ibid.*

Le coup est joué quand il ne reste plus de cartes dans les mains des Joueurs. *ibid.*

94 *Table des Loix*

Celui qui renonce fait la Bête , 32

Quand quelqu'un a renoncé , on peut
faire reprendre à chacun ses cartes
& jouer de nouveau , si le coup n'est
pas achevé, *ibid.*

Plusieurs Bêtes faites en un même
coup , vont ensemble le coup suivant,
ibid.

Les plus fortes Bêtes se jouent les pre-
mieres après celle qui étoit sur la ta-
ble avec les Tours, 33

Celui qui fait une Bête sur l'autre , les
peut faire aller ensemble , *ibid.*

Celui qui en prenant les cartes du Ta-
lon, en retourne quelqu'une de quel-
que maniere que ce soit , fait la Bê-
te, *ibid.*

Celui qui peut faire ses quatre levées
sans le secours d'un *Gano* , ne le doit
pas demander, 35

L'Hombre ne doit en aucune maniere
demander *Gano* , *ibid.*

L'Hombre ne doit pas demander à s'en
aller, ou à faire la Bête , parce que sa
rentrée n'est pas favorable, *ibid.*

Quand les Joueurs marquent diverse-
ment , on paie suivant celui qui
marque le plus, & on fait la Bête de
même, 36

du Jeu de l'Hombre. 95

Quand on a gagné Codille, on met
deux Jettons au Jeu, quoiqu'il y ait
encore des Bêtes à tirer. 37

Celui qui fait la Vole, gagne le double
de ce qu'il y a au Jeu, 39

S'il y a plusieurs Bêtes, il les tire, &
rien de plus, *ibid.*

S'il y a plusieurs Bêtes, qui aillent en-
semble parce qu'elles ont été faites
ensemble, ou parce que celui qui a
fait la dernière les a mises ensemble,
on paye le double à celui qui fait
la Vole, *ibid.*

Quand on a entrepris la Vole, il n'est
plus tems de s'en dédire, 46

La Vole est entreprise, quand après
avoir fait les cinq premières levées,
on a joué la sixième Carte, *ibid.*

Si celui qui entreprend la Vole ne la
fait pas, les deux autres parta-
gent entr'eux tout ce qu'il y a au
Jeu, 40

Quand la Vole est entreprise, les deux
Joueurs qui la défendent peuvent
se communiquer leur Jeu, & conve-
nir de ce qu'ils garderont pour
l'empêcher, *ibid.*

Celui qui regarde son écart après avoir
pris, ne peut faire la Vole, *la même.*

96 *Table des Loix, &c.*

Si celui qui a manqué la Vole a des Matadors , ou a joué sans prendre, on les lui doit paier. 40

Celui qui gagne Codille ne marque point aux Tours. 41

Quand la Reprise est commencée , celui qui ne veut pas l'achever doit payer ce qu'il y a de perte au Jeu , *ibid.*

*Fin de la Table des Loix du Jeu
de l'Homme.*

1405



