BSB Bayerische StaatsBibliothek
Münchener DigitalisierungsZentrum
Digitale Bibliothek

Sorel, Charles

La Maison des Jeux Academiques

Paris 1668

Gymn. 56
urn:nbn:de:bvb:12-bsb10431694-3

10431894



10431694

6 m BII 30055
gest. Frontisp.
(etwas gebräunt u. Wasserra
cat 2V

Gymn. 56

1523

10431694

<366116285500 10

<366116285500 10

Bayer. Staatsbibliothek


MAISON
ACADEMI
QVE
HF

LA MAISON DES IEVX ACADEMIQVES,

CONTENANT

VN RECVEIL GENERAL

de tous les Ieux diuertiſſans pour ſe réjoüir & paſſer le temps agreablement.

Et augmentée de la Lotterie Plaiſante.

A PARIS,

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

M. DC. LXVIII.

AVEC PRIVILEGE DV ROY.

Wb 1661634

10431894

Bayerische
Staatsbibliothek
München

A
MONSIEVR,
FRERE VNIQVE DV ROY.

MONSEIGNEVR,

Qui n'adresseroit aux Grands que des Presens proportionnez à leurs merites, les Hommes seroient privez de la communication, qui est le plus beau lien de la societé ciuile; & ie n'aurois pas aujourd'huy la temerité de vous offrir ces petits fruits de mon trauail, si ie ne sçauois que

Voſtre Grandeur toute Royale eſt aſſez genereuſe pour regarder auec vn œil d'agrément & bonne volonté, auſſi bien les effets d'vne foible reconnoiſſance (qui partent d'vne baſſe main) que le puiſſant effet de quelque ſeruice d'vne Perſonne plus conſiderable. La viuacité de voſtre iugement, dont les brillans ſe font reconnoiſtre à diſcerner ſi prudemment, dans l'inégalité des conditions, ce que voſtre generoſité veut rendre à vn chacun, m'a fait croire que ſi i'entreprens trop de vous preſenter des Ieux moins dignes de vos occupations ſerieuſes, vous les prendrez comme vn prélude & vn auantgouſt à la lecture des Liures plus neceſſaires pour acheuer & mettre

la derniere main aux riches talens que la Nature a iettez auec profusion, par les adresses que luy a suggeré son Autheur dans vostre belle Ame. C'est pour lors qu'apres vous estre égayé de passer les yeux legerement sur ce Liure cy, vous vous attacherez plus à loisir sur ceux-là qui vous apprendront comme quoy les Personnes de vostre Illustre Sang se sont renduës recommandables à la Posterité par leur Iustice, Pieté, & Religion, qui nous donneront cet auantage de voir sur nos vieux iours vn ieune Prince, l'illustre Rejetton des Charles, des Louis, des Philippes, faire refleurir la Croix iusques dans les sablons de l'Arabie, & étouffer dans le sang impie des Barbares Sectateurs de Mahomet,

vn feu que les larmes des Ames les plus saintes n'a pû éteindre iusques à present. C'est le vœu de tous les Chrestiens, c'est le desir passionné de tous les François, c'est le bonheur que souhaite,

MONSEIGNEVR,

De Vostre Grandeur Royale,

Le tres-humble, tres-fidelle,
& tres-obeïssant Seruiteur,
E. L.

TABLE DE LA MAISON
des Ieux Academiques.

LE Ieu du Piquet, page 1
Le Ieu du Hoc, 25
Ieu de Cartes de la Guerre, 30
Ieu de Cartes des Taros, 34
Autre Ieu de Cartes de Taros, 39
Autre Ieu dés Suiſſes, 41
Ieu de la Triomphe, 43
Autre Ieu de Triomphe, 46
Ieu Meſlé, ou l'Ambigu, 47
Ieu du Romeſtecq, 60
Ieu de l'Imperiale, 66
Ieu de l'Homme d'Auuergne, 70
Ieu de l'Homme, ou de la Beſte, 72
Ieu du Reuerſis, 74
Ieux du Culbas, la Ferme, Belle, Flux, & Trente-vn ; & les quatre Ieux, Gé, Poinct, Flux, & Sequence, 78
La Triomphe de Toloſe, 85
Autres Ieux de ſoupleſſes de Cartes, 87
Ieu du Tricque-Trac, 101
Ieu du Billard, 167
Ieu de la Paulme, 174

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

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

EXTRAIT DV PRIVILEGE DV ROY.

LE Roy par ſes Lettres Patentes données à Paris le dix-huitiéme jour d'Avril, l'an de grace mil ſix cens cinquante-neuf, Signées GVITONNEAV, A permis à ESTIENNE LOYSON, Marchand Libraire à Paris, d'imprimer, vendre & diſtribuer, durant le temps & eſpace de ſix ans entiers & accomplis, le Liure intitulé, LA MAISON DES IEVX ACADEMIQVES, contenant vn Recueil general de tous les Ieux les plus diuertiſſans : Et cependant defenſes ſont faites à tous Marchands Libraires, Imprimeurs, & autres perſonnes de quelque qualité & condition qu'elles ſoient, d'imprimer ou faire imprimer, vendre & debiter ledit Liure, ny meſme d'en extraire quelques Ieux particuliers, ſans le conſentement dudit Loyſon, ou de ceux qui auront droict de luy, à peine aux contreuenans de quinze cens liures d'amende, & de

confiſcation des Exemplaires contrefaits, & de tous deſpens, dommages & intereſts, ainſi qu'il eſt plus expreſſement ſpecifié par leſdites Lettres de Priuilege.

Regiſtré ſur le Liure de la Communauté, ſuiuant l'Arreſt de la Cour de Parlement. Signé, BECHET, Syndic.

Acheué d'imprimer le dernier jour d'Aouſt 1668.

Bayerische Staatsbibliothek München

LA MAISON DES IEVX ACADEMIQVES.

LE IEV DV PIQVET, comme il se jouë à present.

PREMIEREMENT, il faut oster d'vn Ieu de Cartes tous les deux, trois, quatre, cinq, & joüer du reste, qui se monte à trente-six. Apres l'on conuient de ce que l'on veut joüer, en combien, ou en quel nombre, qui est ordinairement cent: mais cela est au choix des joüeurs, de dire tant & si peu qu'il leur plaira; & celuy qui premier arriue audit nombre, gagne ce qui a esté conuenu & accordé.

Voulant joüer, l'on regarde à qui donnera les cartes: car c'est vn grand desa-

uantage pour celuy qui les donne; & pour ce faire, chacun prend les cartes tant & ſi peu qu'il luy plaiſt, pourueu qu'il y en ait plus d'vne; car elle ne ſe peut couper, puis qu'elle ſe peut reconnoiſtre en les renuerſant. Celuy qui montre la carte de moindre valeur, c'eſt à luy à donner les cartes: & ſi par hazard (comme il arriue ſouuent par la haſte que l'on a en retournant) il en échapoit quelqu'vne qui tombât ſur le tapis, l'on n'y doit auoir égard, ains à celle qui demeure dans la main auec les autres cartes que l'on a coupé.

Les cartes valent les poincts qu'elles portent, reſerué l'As qui vaut vnze; tellement qu'il emporte le Roy, le Roy la Dame, la Dame le Valet, & le Valet le dix, & ainſi en deſcendant juſques au ſix, qui eſt la moindre.

Lors celuy qui a coupé la moindre carte, meſle les trente-ſix, & les preſente à l'autre qui en fait deux parts, pourueu que ce ſoit nettement; car qui couperoit en éparpillant les cartes, cela ne vaut rien, & faut remeſler & donner à couper pour en faire deux parts, leſquelles eſtant raſſemblées par celuy qui les a

preſentées, il les diſtribuë par tel nombre qu'il luy plaiſt, pourueu qu'il ne ſoit plus haut que quatre, & moins que deux, & continuë par le nombre qu'il a commencé, juſques à ce que chacun en ait douze ; & les douze qui reſtent, il les poſe ſur le tapis, vis à vis de celuy contre qui il jouë, & de luy : Lors chacun ayant regardé ſes cartes, ſi le premier ſe trouue n'auoir aucune figure parmy icelles, il dit à l'autre, i'ay blanche ; c'eſt pourquoy ie veux eſcarter vn tel nombre de mes cartes : & afin que ie vous montre ma blanche, eſcartez premierement des voſtres tel nombre qu'il vous plaira ; ce qu'eſtant fait, le premier luy montre toutes ſes douze cartes blanches, que l'autre peut voir à ſon loiſir, c'eſt à ſçauoir qu'il n'y en ait de renuerſées, ou cachées par malice : lors celuy qui a la blanche, compte dix poincts pour icelle, & les raſſemblant, il eſcarte celle qu'il juge à propos ; mais il eſt obligé au nombre qu'il a dit premierement. Cela fait, il prend des douze cartes reſtées pareil nombre qu'il a eſcarté ; & s'il ſe trouue que l'autre ait carte blanche comme le premier, bien qu'elle ſoit

de plus haut poinct, elle demeure pour coupance, & empesche le Picq & Repicq du premier. Et notez que celuy qui est le premier, a vn grand auantage, d'autant qu'il peut prendre des douze cartes restées, jusqu'à huit, & non dauantage, en ayant escarté autant des siennes premierement; & est à son choix, selon la disposition de son jeu, d'en prendre moins, sçauoir 1. 2. 3. 4. 5. 6. & 7. en ayant (comme dit est) premierement escarté pareil nombre des siennes: & s'il en prend moins que huit, il peut voir le reste des huit, les remettant apres les auoir veuës sur le reste en mesme ordre comme il les a trouuées; & l'autre peut par apres prendre le reste, ou si peu qu'il voudra, escartant aussi pareillement pareil nombre des siennes; & s'il ne prend tout le premier, il les pourra voir apres que l'autre les a veuës, disant auparauant que de les voir, de quelle peinture il desire joüer; ce qui l'oblige à faire ce qu'il dit.

Et si dauanture par inaduertence ou par malice, il disoit, ie jetteray d'vne telle peinture, & il se trouuera que l'ayant escartée ou autrement, il n'en

euſt point du tout, alors il eſt obligé de jetter de celle qu'il plaira à l'autre luy donner : & remarquez que tant le premier que le dernier, il eſt toûjours contraint à tout le moins d'eſcarter vne carte, quelque beau jeu qu'il ait pour en prendre.

Apres que les cartes ſont données, que l'on a eſcarté & pris chacun ce qu'il luy faut, le premier compte tout haut, ou dit à l'autre le nombre des poincts qu'il a d'vne peinture en plus grande quantité, & autant de dixaines qu'il en a : ſi l'autre n'en a autant ou plus, il compte autant de poincts, comme trente valent trois, & quarante valent quatre, & ainſi en montant ; & notez que trente-cinq valent autant que quarante ainſi enſuiuant : mais trente-ſix, trente-ſept, trente-huit, & trente-neuf, ne valent pas plus que trente-cinq ; comme auſſi trente-vn, trente-deux, trente-trois, & trente-quatre, ne valent pas plus que trente, & ainſi de tous autres nombres qui ſe peuuent rencontrer en montant.

Apres que l'on eſt d'accord de ce poinct (qui s'appelle la ronſle) le premier

compte, & dit à l'autre les ſequences. s'il y en a, qui ſont appellées tierces, quartes, quintes, ſixiémes, ſeptiémes, huitiémes, & neufiémes, ſelon la quantité de cartes qui ſe ſuiuent d'vne meſme peinture ou façon, qui ſont pour les tierces, commençant par les plus baſſes, & allant toûjours en montant, 6. 7. 8. 9. 10. Valet, Dame, Roy, & As, qui eſt la plus haute.

Les quartes ſont quand il y en a quatre de ſuite ; les quintes, quand il y en a cinq; les ſixiémes, ſix ; les ſeptiémes, ſept ; les huitiémes, huit ; les neufiémes, neuf, & ainſi des autres qui ſont deuant, qui fait qu'on les appelle de tierces, quartes, quintes, ſixiémes, ſeptiémes, huitiémes, & neufiémes, major de Roy, de Dame, Valet, de dix, de neuf, & de huit, qui eſt la moindre, & ſelon le nom de la carte la plus haute par où elle finit ; comme Dame, Roy, As, c'eſt vne tierce major, & de Roy, ſi l'As n'y fait, & ainſi en deſcendant.

Chacune tierce vaut trois poincts ; les quartes, quatre ; les quintes, quinze; les ſixiémes, ſeize; les ſeptiémes, dix-ſept; les huitiémes, dix-huit ; & les neufiémes,

dix-neuf; leſquels poincts s'aſſemblent auec la blanche, s'il y en a vne, & la ronfle.

Or il eſt à noter, que celuy qui a la plus haute tierce, quarte, quinte, ou autres qui ſuiuent de plus haute valeur, encore qu'il n'en euſt qu'vne, emporte toutes les autres moindres deuant ſon compagnon, en telle quantité qu'elles puiſſent eſtre, qui pour cet effet demeureront nulles à celuy qui les aura; & l'autre pourra en faueur d'vne tierce major, en compter pluſieurs moindres que celles qu'aura ſon compagnon; & tout de meſme d'vne autre ſéquence plus haute: comme par exemple. L'vn a vne tierce major, vne tierce de Dame, de Valet, ou moindre, & l'autre a vne tierce de Roy: Or d'autant que par les tierces major de l'vn, la tierce de Roy de l'autre demeurera nulle, celuy qui a la tierce major peut compter les autres tierces plus baſſes.

Plus, la quarte annullit la tierce, & la quinte la quarte, & ainſi ſuiuant: tellement que quiconque a vne ſixiéme, peut compter tierce, quarte, & quinte, s'il les a, encore que l'autre ait tierce,

quarte & quinte de plus haute valeur que cellẽs de celuy qui a la ſixiéme; & ainſi faut faire de toutes choſes ſemblables.

Apres les ſequences, l'on compte trois As, trois Roys, trois Dames, trois Valets, & trois dix, ſi on les a; leſquels trois de quoy que ce ſoit, valent chacun trois de poinct, & vont de meſme que les ſequences: ſçauoir, les As ſont les plus hauts, puis les Roys, puis les Dames, apres les Valets, & finalement les dix; car pour les neuf, huit, ſept, ſix, l'on ne les compte en ſequence: & peut-on en auoir des trois As, & compter trois Dames, trois Valets, & trois dix, ſi l'on les a, encore que l'autre eut trois Roys, bref s'y gouuerner comme pour les tierces, quartes & quintes, & autres ſemblables: ſi l'on a quatre As, quatre Roys, quatre Dames, quatre Valets, ou quatre dix, ils valent alors quatorze poincts, qui ſont preferables les vns aux autres, comme dit eſt.

Or tout cela eſtant fait, & chacun ayant cõpté & aſſemblé tous les poincts qu'il a, tant de la blanche, ronfle, ſequence, que As, Roys, Dames, Valets,

& dix ; le premier commence à jetter les cartes vne à vne comme à la triomphe, & compte pour chacune carte vne, jusqu'au dix, & du dix en bas ne peut rien compter ; lesquelles cartes se leuent par celuy qui jette les plus hautes sur les moindres de la mesme peinture & façon toutefois : car qui jetteroit vn six, ou autre carte d'vne peinture, & que l'autre n'ayant point de ladite peinture, jettast vn As, vn Roy, vne Dame, ou autre carte, il ne pourroit emporter ledit six, ny compter aucun poinct pour iceluy: car ce n'est que celuy qui leue, ou qui commence à jetter, qui peut compter ; & la carte joüée, on se peut releuer, n'en ayant point : mais s'il se trouue qu'il y en ait, il la peut releuer, & en fournir, sans qu'on puisse pour cela imputer faute à celuy qui a fourny.

Comme l'vn a jetté vn As, Roy, Dame, Valet, ou dix, en jettant il compte vn ; & l'autre jettant vne carte sur icelle de plus haute valeur, & de la mesme peinture, l'emportera, & comptera aussi vn poinct comme l'autre quand il a jetté ; & puis sera à luy à commencer à jetter de quelle peinture il luy plaira, & continuer tant

que l'autre puiſſe leuer : & ainſi ils pourſuiuront l'vn & l'autre tant qu'ils auront des cartes en main, leſquelles à la derniere celuy qui la leue compte deux poincts pour icelle, ſi elle vaut dix en nombre ; & ſi c'eſt vn neuf, huit, ſept, ou ſix, il ne compte qu'vn poinct ; & cela eſtant fait, celuy qui a emporté le plus grand nombre, compte pour cela dix poincts ; & ſi en vn chacun s'en trouue également, tous deux ne comptent aucunes choſes d'icelles.

Apres chacun marque auec des jettons, ou autres choſes, tous les poincts qu'ils auront pû amaſſer : & ſi la partie n'eſt finie de ce coup, ils recommencent à donner les cartes, ayant meſlé icelles & fait couper : ſçauoir celuy qui a eſté le premier, c'eſt à luy à donner à l'autre, continuant ainſi juſques à ce que l'vn des deux ait atteint le nombre qui a eſté accordé au commencement : lequel accomply, ſi celuy qui a perdu veut joüer encore, l'on coupe, pour ſçauoir qui fera le premier ; ſi toutefois l'on a accordé au commencement que ce ſeroit comme la main finiroit ou iroit, car il ne faudroit en ce cas regarder qui feroit le premier,

mais continuer alternatiuement à donner, comme si l'on auoit acheué la partie, demeurant la liberté à l'vn & à l'autre de ne plus joüer la partie estant acheuée, sans aucune chose le puisse en rien obliger, bien qu'il fust le premier, & qu'il perdit. Et remarquez que la partie s'acheue par l'ordre qui est cy-deuant dit.

EXEMPLE.

Si tous les deux sont tant auancez, qu'il n'en faille à chacun que quatre ou cinq poincts pour acheuer, si l'vn a blanche, il a gagné; la ronfle va apres pour gagner, d'autant que la blanche se compte la premiere; mais s'il n'a blanche, la ronfle (comme dit est) se compte apres, & puis les sequences, puis les As, Roys, Dames, Valets, & dix, puis les poincts que l'on compte en joüant ou leuant, & finalement les dix poincts de cartes, qui ne se peuuent compter que les derniers, & apres qu'elles sont acheuées de jetter.

Les coups remarquables.

Quiconque peut compter, tant en blanche, ronfle, sequence, As, Roys, Dames, Valets, & dix, par trois ou par quatre; qui peut (dis-je) ayant assemblé tous

les poincts, compter jusques à trente, & sans auoir jetté aucune de ses cartes, ny que son compagnon ait rien compté au lieu de trente, il compte nonante, & autant de poincts qu'il a au dessus de trente, il compte autant de poincts auec les nonante, comme trente-vn, trente-deux, trente-trois, ou plus, il compte nonante-vn, nonante-deux, nonante-trois, & suiuans; & cela s'appelle Repicq. Plus, qui compte auec les mesmes choses que dessus, & jettant de ses cartes, & sans que son compagnon compte ou jette aucune carte; qui compte (dis-je) jusques à trente, au lieu de trente il compte soixante; & cela s'appelle Picq.

Or il est à noter, que si au lieu de dire soixante, il disoit trente, & continuoit à dire trente-vn, trente-deux, se reprenant, il disoit, & trente du Picq, c'est soixante, ou nonante-deux, il ne perdroit pour cela son jeu, mesme quand ce seroit à la fin des cartes, pourueu qu'il n'eust (apres auoir marqué les poincts) meslé & fait couper, & qui pis est commencé à donner, car alors l'on n'est receuable à aucune chose, pour compter les trente du Picq que l'on perd.

Qui leue toutes les cartes, au lieu de compter dix que l'on a accouſtumé de compter, il compte quarante, cela s'appelle Capot.

Se ſouuenant que ſi tous deux ſe trouuent auoir également de la ronfle, des ſequences, & des cartes, nul des deux ne compte leſdites choſes qui ſont égales, n'y ayant en cela aucune primauté, ains ſeulement les poincts que chacun aura pû amaſſer, en jettant ou leuant les cartes.

Des hazards qui arriuent en joüant, & des fautes que l'on peut commettre.

Premierement, qui donne ou prend plus de cartes qu'il ne faut, ſoit par mégarde ou malice, il eſt au choix de celuy qui eſt le premier de refaire, ou de joüer: comme ſi celuy qui eſt le premier, en a treize au lieu de douze, & qu'il veüille joüer & ne point refaire, il faut qu'il en eſcarte vne plus qu'il ne prend, afin que le dernier ait pareil nombre que le premier: mais ſi c'eſt celuy qui donne qui en ait pris treize, n'eſtant qu'au choix du premier de refaire, ou de joüer, d'autant que la faute ne vient que de celuy qui donne le premier voulant joüer, en

ayant pris tel nombre des cartes reſtées qu'il voudra, & qu'il peut, le dernier pourra parfaire le nombre de douze, eſcartant vne plus qu'il n'en prendra, & tout cela ſe doit faire s'auertiſſant l'vn l'autre, & ce auparauant qu'auoir veu les cartes que l'on prend, ny meſlé les ſiennes premieres ; car apres cela on n'eſt receu à aucune choſe, & faut que le jeu ſe jouë comme il ſe trouue, aux peines cy-apres portées pour ceux qui auront trop de cartes.

Or notez que ſi l'on donnoit quinze ou ſeize cartes, cela ſe pouuant faire, donnant ou prenant vne main dauantage qu'il ne faut, il faut neceſſairement refaire, ſans eſtre au choix de nul des deux, & ce pour éuiter le broüillement qui arriueroit.

Qui a commencé à joüer, & oublié à compter la blanche, la ronfle, quelques ſequences, As, Roys, & choſes ſemblables, il ne les peut plus compter apres, & partant demeurent nulles à celuy qui les a oubliées.

Quiconque auparauant que jetter la premiere carte, ne montre la quantité de ronfle qu'il a plus que l'autre, ou pa-

reille, ou les ſequences, il n'y peut plus reuenir, & le perd ; & l'autre compte ce qu'il pourra montrer deſdites choſes, encores qu'elles fuſſent moindres, & qu'il eut joüé, en les montrant toutefois, & ce auſſi-toſt que l'autre aura fait la faute ; car s'il jette ſeulement vne carte apres ladite faute faite, il n'eſt non plus receuable que l'autre.

Quiconque accuſe faux, comme de pire, i'ay trois ou quatre As, Roys, Dames, Valets, & dix, leſquelles choſes la couſtume n'eſt de montrer, comme la blanche, ronfle, & ſequence : s'il jette ſeulement vne carte, ayant compté leſdites choſes que ſon compagnon s'apperçoiue au commencement, au milieu ou à la fin du coup, qu'il n'a les choſes qu'il a dit auoir, cela ſe pouuant faire ou par mégarde, ou en ayant eſcarté quelques-vnes, pour punition il ne compte aucune choſe de ce qu'il peut auoir de vray ; & l'autre peut compter tout ce qu'il aura, ce qui n'empeſche le jeu de ſon compagnon, & ce pour ce coup ſeulement, reſerué toutefois ſi ce que l'on a compté empeſchoit le Picq ou Repicq ; car en ce cas celuy qui a fait

la faute, ne peut empeſcher que l'autre ne compte ſon jeu, encore qu'il euſt commencé à joüer, & fut au milieu ou à la fin du coup.

Quiconque prend plus de cartes qu'il n'euſt eſcarté, il ſubit la meſme peine, & ne compte rien du tout, ou s'en trouue en joüant auoir plus qu'il ne faut; mais qui en prend moins, ou s'en trouue moins, il ne laiſſe de compter ce qu'il a, d'autant que l'on peut joüer auec moins, & non auec plus, & faut que celuy qui en a moins fourniſſe aux cartes de l'autre, tant qu'il en aura: Comme par exemple.

Si celuy qui a douze cartes, en leue dix tout de ſuite, & que les deux dernieres ſoient de diferentes peintures ou façons, il faut que celuy qui n'en a qu'vne jette ſa carte ſur celle que l'autre jettera, encore qu'elle ne ſoit de ſa couleur, & peut eſtre Capot, & auſſi 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 celuy qui en a le moins, puis qu'il en pouuoit prendre autant que l'autre.

Plus, 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 meſme couleur, par mégarde n'en penſant auoir, l'on jettaſt d'vne autre peinture, en ce cas il faudroit reprendre & jetter l'autre; car l'on ne peut renoncer, & n'y a aucune peine: mais ſi en penſant jetter vn As, Roy, Dame, ou autre, l'on jettoit vne moindre que celle ſur laquelle l'on jettoit, eſtant abandonnée de la main, il faut qu'elle demeure, & ne ſe peut aucunement reprendre.

Plus, qui au lieu de trois ou quatre As, Roys, Dames, Valets & dix, compte autres deſdites choſes qu'il n'a point, il perdra tout ſon jeu, comme il eſt dit cy-deuant.

EXEMPLE.

S'il y en a vn qui ait des As, & compte des Roys, ou ſemblablement, bien qu'il ait veritablement les As; ſi eſt-ce que pour s'eſtre mépris, ou auoir dit l'vn pour l'autre, il encourt la peine portée par ce jeu, ce coup ſeulement, & ayant commencé à joüer; car n'ayant jetté aucune carte, il eſt permis de ſe reprendre,

ſans que pour cela il y ait aucune peine.

Celuy qui a abandonné ſes cartes, penſant auoir perdu, & les broüille auec les autres qui ſont ſur la table, encore qu'il s'apperçoiue qu'il s'eſt abuſé, il ne les peut reprendre, ny eſperer d'acheuer ſon jeu, & a perdu: mais pourueu qu'il n'y ait rien de meſlé, il eſt toûjours receu à voir s'il a perdu, ou non.

Plus, comme il arriue ſouuent, ſi ne reſtant plus en la main que deux ou trois cartes, & croyant que celuy contre qui on joüe ait les plus hautes de celles qui reſtent, & par conſequent il les puiſſe leuer, on les abandonne toutes enſemble, celles qui ſe trouuent toucher le tapis les premieres, ſont celles qui ſe doiuent tenir les premieres jettées, tellement que l'autre auroit eſcarté vne ou deux de celles que l'on penſe qu'il ait, il pourra leuer 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'eſcarter en deux fois: comme par exemple.

Le premier eſcarte ſix cartes, & par conſequent il en prend ſix; ſi arriuant à la ſeptiéme, il la connoiſſoit par l'en-

uers, & jugeaſt luy eſtre vtile, il ne luy eſt permis d'en eſcarter encore vne pour prendre celle-là.

Tout de meſme le dernier, s'il eſcarte vne ou deux moins qu'il ne reſte, & les venant à prendre, il en reconnoiſt quelqu'vne qu'il doiue laiſſer, il ne peut non plus que l'autre eſcarter pour la reprendre : & n'eſt permis auſſi à aucun des deux, auparauant que d'eſcarter, de regarder les cartes que l'on doit prendre, c'eſt à dire les éparpiller, d'autant qu'elles ſe peuuent reconnoiſtre : c'eſt pourquoy le premier doit dire à l'autre la quantité qu'il prend, & qu'il laiſſe au vray, afin que le dernier ne puiſſe auoir ſujet de dire, ie ne ſçay combien vous en auez pris, & partant il faut que ie les compte ; ce qu'il ne peut faire, ſi ce premier ne luy refuſe de luy dire la quantité qu'il prend & qu'il laiſſe.

Plus, ſi ayant eſcarté moins de cartes que l'on n'en prend, l'on s'apperçoit que l'on en prend trop, pourueu qu'on n'en ait retourné aucunes, ou icelles miſes deſſus les ſiennes ; ſeulement l'on peut remettre celles qu'il a de trop : mais ſi l'on en retourne vne, ou qu'elles ſoient

miſes ſur celles que l'on a, c'eſt vne faute qui porte la peine de perdre ſon jeu, ce coup là ſeulement.

Plus, ſi ayant donné par mégarde, l'on redonne vne ſeconde fois de ſuite, ſi celuy qui ſe méprend ſe rauiſe que ce n'eſt à luy à donner; il faut que l'autre donne, pourueu qu'il n'ait veu aucune de ſes cartes, bien que l'autre euſt veu les ſiennes.

Plus, ſi le premier accuſant la ronfle, les ſequences, As, Roys, ou choſes ſemblables, le dernier répondoit, cela eſt bon, apres regardant ſon jeu, pourueu qu'il n'euſt jetté aucune carte, car apres l'on n'eſt receuable à rien; & s'il ſe trouue qu'il ſe ſeroit abuſé, & qu'il auroit plus és mains de ronfle, ou de plus baſſes ſequences, ou plus hautes, ou As, des Roys, ou choſes pareilles, de plus haute valeur que celles que l'autre auroit comptez, il y peut reuenir, & compter ce qu'il a deſdites choſes.

Tout de meſme le dernier ayant laiſſé compter au premier la ronfle, les ſequences, As, Roys, ou choſes ſemblables, auparauant que joüer, il ſe rauiſoit, & trouuoit auoir autant ou plus deſdites

choſes, il y peut auſſi reuenir, encore que le premier euſt commencé à joüer, lequel ſeroit contraint de déduire ſur ce qu'il compteroit, ce qu il auroit déja compté au prejudice de l'autre, la parole n'obligeant aucunement, meſme quand l'on accuſe la ronfle, pour ſçauoir la quantité que l'autre peut auoir, & qu'il juge par les cartes qu'il a, s'il n'en eſcarte, il eſt permis de dire plus ou moins que l'on en a : & l'autre ayant répondu ſelon qu'il dit, l'on peut alors dire juſtement ce que l'on a, ſans que pour cela y ait aucune peine.

Car ainſi veut la liberté de ce jeu, & principalement à Paris, & és enuirons, y ayant toutefois d'autres Païs, comme Prouence & Languedoc, où la premiere parole que l'on dit, eſt celle qui ſubſiſte, & n'eſt permis de ſe dédire.

La blanche ſe compte premier que toute autre choſe, & ſe doit montrer, tant par le premier que dernier, auparauant que d'eſcarter, comme il eſt dit cy-deuant, car apres l'on n'eſt receuable, encore qu'il y euſt des témoins que l'on l'auoit auparauant, & empeſche le Picq & Repicq, & qui n'a que cela ; comme

auſſi elle ſert à le faire joüer auec les autres choſes qui ſuiuent.

Plus, ſi pouuant auoir quatre As, quatre Roys, Dames, Valets, & dix, l'on en auroit eſcarté vn, & en coupant ſeulement trois deſdites choſes; & luy eſtant répondu qu'ils ſont bons, & les ayant comptez, il eſt obligé, ſi l'autre luy demande, de dire laquelle deſdites choſes luy manque, ou bien montrer les trois autres, ſi l'autre le veut voir, & n'eſt permis de refuſer.

Plus, comme il peut arriuer, ſi les cartes ſe trouuoient fauſſes, comme y ayant deux d'vne meſme façon, il n'y a que le coup où l'on s'apperçoit de la fauſſeté qui demeure nul, tant à l'vn qu'à l'autre, tous les autres auparauant eſtans valables.

Mais ſi apres auoir regardé à qui donneroit les cartes, & en les donnant il en trouueroit trop ou trop peu, il ne faudroit pour ce manquement regarder derechef à qui ſeroit le premier : mais ayant oſté ce qui ſeroit de ſuperflu, ou ajouſté ce qui manqueroit, il faudroit remeſler ſeulement, & que celuy à qui ſeroit à donner, qu'il donnaſt.

Il n'eſt permis de changer de nombre par lequel on donne les cartes, en le diſant auparauant qu'il coupe.

EXEMPLE.

L'on a donné par trois cartes, & perdant, l'on penſe changer la fortune, en donnant par deux ou par quatre, meſme vne à vne, il eſt permis de reprendre le meſme nombre, ſi le malheur continuoit, le diſant auparauant que l'on coupe, & ſe ſouuenir qu'il n'eſt iamais permis de donner vn plus haut nombre de quatre.

Plus, ſi ayant coupé nettement, c'eſt à dire ſans éparpiller les cartes, l'vn des deux reconnoiſſant que la premiere carte eſt bonne ou mauuaiſe : comme ſi le premier en voyant que c'eſt vn ſix ou vn ſept, n'en voulant point, il diſoit à l'autre qu'il remeſlât pour couper derechef, cela ne luy eſt permis, & faut qu'il la prene, puis qu'il l'a coupé nettement ; & tout de meſme celuy qui les preſente, s'il voyoit que l'autre euſt coupé vn As, ou vne autre bonne carte, vouloit auſſi refaire, il ne luy ſeroit non plus permis, & y doit auoir peine pour ceux qui font, que l'on doit conuenir auparauant que de joüer, d'autant que c'eſt vne eſpece

de tromperie ou mauuaiſe foy, qui merite punition.

Plus, ſi en donnant il ſe trouuoit vne carte retournée autrement qu'elle ne doit eſtre, il ne faudroit remeſler, ains faut que celuy à qui elle arriue la prenne, ſoit bonne ou mauuaiſe; mais s'il s'en trouue deux, il faut remeſler & donner derechef, car cela pourroit apporter trop d'auantage à l'vn & à l'autre.

Quiconque eſt trouué changeant, ou bien reprenant des cartes, eſt tenu pour vn trompeur & infame, il pert tout ſon jeu, & ne doit rien compter, & le doit-on quitter, & ne plus joüer auec luy.

LE IEV DV HOC.

PRemierement, l'on donne douze Cartes à chacun, trois à trois ; l'on le jouë en trois ou en deux, & en faut donner chacun quinze.

Il faut mettre au jeu chacun trois jettons ; l'vn mettra au poinct, à la ſeccance, & l'autre au tricon : Le premier commence à accuſer le poinct, ou à dire paſſe, ou à l'enuier ; & s'il paſſe le premier, & que les autres enuiënt, il y peut reuenir.

L'on ne peut renuier ſur celuy qui l'enuie, que juſques à vingt jettons à la fois ; c'eſt à dire ie le renuie de vingt, & moy quarante, & moy de ſoixante, & toûjours de plus en plus.

Pour le Poinct.

Celuy qui gagne le poinct, tire l'enjeu du poinct, & les enuie ſimplement, ſans que les deux autres ſoient obligez à luy payer aucun droict.

Pour la Seccance flutée.

Apres le poinct, l'on accuſe la ſec-

cance, ou l'on dit paſſe ſi l'on veut, pour y pouuoir reuenir, en cas que les autres enuiënt de leur ſeccance.

Les meſmes enuis ſe font pour la ſeccance, que pour le poinct.

Celuy 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 luy en donne vn chacun.

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

Lors que tous les trois ont paſſé du poinct, 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, quoy que celuy qui la gagne ne l'ait que ſimple dans ſon jeu, chacun luy en paye deux.

Lors qu'on a la ſeccance de Roy, qui eſt Valet, Dame & Roy, quoy que l'enjeu ne ſoit que ſimple, l'on en paye deux.

Lors que vous auez la ſeccance de quatre Cartes, qui eſt vn, deux, trois, quatre, ou trois, quatre, cinq, ſix, ou ſept, huit, neuf, dix, Valet, quoy que le

jeu de la ſeccance ne ſoit que ſimple, l'on en paye deux à celuy qui la gagne.

Si le jeu eſt double, l'on en paye quatre chacun : ſi vous auez ſeccance de dix, Valet, Dame & Roy, l'on vous paye, quoy que le jeu ne ſoit que ſimple, chacun trois jettons ; & s'il eſt double, chacun ſix.

Si vous auez vne quinte de ſeccance, & que l'enjeu ne ſoit que ſimple, l'on en paye trois jettons à celuy qui la gagne.

Si vous auez vne quinte de ſeccance de Roy, quoy que 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 Roy : pour les autres quintes de ſeccance, 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 toûjours en augmentant de quatre à ſix, & de ſix à huit.

Pour le Fredon.

Lors que le jeu n'eſt que ſimple, &

que vous auez fredon de trois Cartes ſeulement, l'on en paye deux chacun.

S'il eſt de trois Roys, l'on en paye quatre : ſi vous l'auez de quatre Cartes, l'on en paye quatre.

Si vous l'auez de quatre Roys, l'on en paye huit.

Si l'enjeu du fredon eſt double, & que vous l'ayez de trois Cartes, l'on en paye quatre chacun, l'on enuie à tous les trois, & l'on donne caſſade, ſi l'on peut.

Pour les Hocs.

Tous les Roys ſont Hoc, la Dame de pique, & le Valet de careau.

L'on jouë tant de Cartes que l'on a de ſuite, de quelque couleur que ce ſoit; & ſi vous joüez vne Carte, & que vos compagnons n'en ayent point au deſſus, elle vous eſt Hoc, & l'on en paye chacun vn jetton.

Lors qu'il vous reſte dix Cartes en main, vous payez vingt jettons ; à vnze, vingt-deux ; à douze, vingt-quatre ; & au deſſus de dix, vn jetton pour chacune.

S'il ne vous en reſte qu'vne, vous en payez ſix.

S'il en reſte deux, quatre.

Lors que vous auez blanche, chacun paye dix jettons.

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

Lors que vous jettez, par exemple, vn ſix, que vous auez dix ſans ſept, ſi vous l'auez dans voſtre jeu, & qu'on le découure, vous donnez cinq jettons à chacun.

Si vous accuſez trente-ſix de poinct, quoy que vous en ayez quarante, vous n'y pouuez reuenir, parce qu'il faut accuſer juſte.

Lors qu'vn Homme jette ſes Cartes par colere, ou qu'il n'ait pas bon jeu, il payera à chacun des autres vingt jettons.

LE NOVVEAV IEV de Cartes, appellé le Ieu Royal de la Guerre.

CE jeu eſt compoſé de quarante Cartes ; ſçauoir, neuf de Canonniers, neuf d'Epées, neuf de Picquiers, & neuf d'Eſcadrons, qui ſont repreſentez par le Picq, Treffle, Carreau & Cœur ; & les quatre autres Cartes qui acheuent les quarante, ſont nommées la Force, la Mort, le General d'Armée, & le Priſonnier de guerre ; & cela préſuppoſé, voicy de la ſorte que le jeu ſe jouë.

Premierement, l'on peut joüer depuis deux perſonnes juſques à douze, donnant à chacun autant de Cartes qu'il ſera accordé par la compagnie, apres auoir conuenu le prix du jeu.

2. Les Roys ne ſont pas plus les vns que les autres ; les Reynes ſe joüent apres les Roys ; le General d'Armée, qui

eſt la Carte repreſentée par vn General d'Armée, ſuit apres la Reyne ; apres la Reyne, le Priſonnier de guerre, qui eſt la Carte repreſentée par vn Chef du party ennemy ; apres le Priſonnier de guerre, les Valets ; & apres les Valets, les As, qui ſont quatre figures repreſentées en quatre diferentes poſtures ; ſçauoir, le premier, vn Canonnier ; le ſecond, vn Soldat, tenant vne épée nuë à la main ; le troiſiéme, repreſentant vn Bataillon ; & le quatriéme, vn Eſcadron de Caualiers ; apres les As, les dix, les neuf, les huit, les ſept, les ſix, tous l'vn apres l'autre ; & quand on aura donné à chacun ſes Cartes, l'on ne retournera point la Carte qui ſuiura ; & l'on conuiendra auparauant que de donner les Cartes, ce que veut joüer & mettre chacun au jeu : l'on mettra ce qui ſera conuenu par la compagnie ; par exemple, vn Louis d'vn eſcu, ou demy Louis de trente ſols, cinq ſols, & vn ſol, eſtant à la diſcretion des joüeurs.

3. Ayant vos Cartes en voſtre main, s'il ſe rencontre que vous ayez la Carte de la Mort, voſtre coup eſt perdu, & ne tirerez rien du jeu pour cette

partie, & mettrez vos Cartes deſſous les Cartes qui reſtent du jeu.

4. S'il vous arriue la Carte appellée la Force, vous tirerez deux marques; & s'il ſe trouue que la Force ſoit auec la Mort, vous la mettrez auſſi deſſous; mais quand la Force ne ſe trouuera pas dans la main auec la Mort, vous ne laiſſerez pas de la mettre deſſous, & celuy qui aura donné les Cartes vous donnera la Carte de deſſus, & combattrez auec les autres, & vous tirerez les deux marques, comme dit eſt cy-deſſus.

5. S'il vous arriue que vous ayez le General d'Armée, & que vous vous laiſſiez prendre, vous payerez voſtre rançon à celuy qui vous prendra, qui eſt le jeu: mais s'il arriue que vous faſſiez voſtre leuée de la meſme Carte auec voſtre General, vous gagnerez tout ce qui ſera au jeu de reſte.

6. S'il vous arriue dans la main le Priſonnier de guerre, vous doublerez voſtre jeu, ſi mieux n'aimez mettre vos Cartes ſous le jeu, & ne pretendrez rien pour ce coup là; & les autres qui reſteront, ils combattront les vns

contre les autres, pour auoir ce qui demeurera de reſte du jeu.

7. Ce jeu ſe joue toûjours, il n'y a pas de paſſe, le premier en carte joue, & le ſecond apres, le troiſiéme en ſuite, & ainſi du reſte tous les vns apres les autres ; la plus haute Carte emporte la plus baſſe, comme dit eſt cy-deſſus ; la primauté l'emporte ; & celuy qui a plus de leuées priſes, gagne tout ce qu'il y a de reſte ſur le jeu.

8. Vous obſeruerez qu'oſtant les quatre Cartes cy-deſſus nommées, qui ſont la Mort, la Force, le General, & le Priſonnier de guerre, il vous en reſtera encore trente-ſix, auec leſquels vous pourrez joüer au Picquet, à la Triomphe, au Berlan, & autres Ieux de Cartes.

LE PLAISANT IEV de Cartes des Tarots, recreatif, subtil, & diuertissant, qui se iouë à plusieurs sortes de Ieux, tant & si peu de personnes que l'on voudra.

SI ce jeu de Cartes de Tarots n'a pas esté mis plutoſt en lumiere dans noſtre France, c'eſt (comme ie croy) que les François ne demandent que l'abregé de toutes choſes; & ce qui fait qu'il n'a pas eu grand cours, c'eſt que tres-peu de perſonnes ont la connoiſſance des regles qu'il y faut obſeruer pour y joüer; lequel jeu eſt le plus diuertiſſant qui ſe puiſſe trouuer dans toutes ſortes de jeux, & duquel ie puis dire auec verité qu'il n'y a aucune fourberie, ny filouterie. Les Suiſſes & les Allemans ne joüent point ordinairement à d'autres jeux, & meſme en

France, comme à Lyon, Marſeille, & autres lieux, où ils ont connoiſſance de la gentilleſſe de ce jeu, dans l'obſeruation des regles qui ſuiuent, pour vous en donner la connoiſſance.

Regles du diuertiſſant Ieu des Tarots.

Premierement, vous obſeruerez que les jeux de Cartes ordinaires qui ſe joüent en France, ſont compoſez de cinquante-deux Cartes, & ceux de Tarots ſont compoſez de ſoixante & dix-huit, & neantmoins il y en a qui vont juſques à quatre-vingts & dauantage; le plus ou le moins eſt indiferent, d'autant que chaques Triomphes portent chacunes leur nombre; celles de France en portent treize chacune, & celles des Tarots quatorze; celles de France ſont diſtinguées par quatre, qui ſont Picque, Treffle, Cœur, & Careau; & celles des Tarots ſont auſſi diuiſez en quatre diferentes, ſçauoir, le Roy, la Reyne, le Cheualier, le Valet, le dix, le neuf, le huit, le ſept, & le ſix, auec l'As d'épée, autant de baſtons, autant de couppes, & autant de deniers; le tout fait cinquante-ſix Cartes; & le ſurplus des Cartes, on les nomme

Triomphe, qui ſont au nombre de vingt-vne Cartes, depuis le Baſteleur 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 vne perſonne vous joüant vne haute Carte de Triomphe, ſoit Roys, Reynes, ou quelqu'autre Carte que vous ne puiſſiez pas prendre, vous montrerez voſtre Fou, & vous baillerez vne Carte de vos leuées, & vous mettrez la Carte du Fou en la place de vos leuées; & apres que vous aurez joüé toutes vos Cartes, celuy qui a le plus de leuées, gagne la partie.

2. Le premier jeu ſe jouë à tant & ſi peu de Cartes que l'on voudra, apres auoir conuenu ce que vous voudrez joüer peu ou beaucoup, à la diſcretion de la Compagnie.

3. Ce jeu ſe jouë comme à la Triomphe forcée; le Fou vaut cinq, & ſert d'excuſe, comme il a eſté dit cy-deuant; le Monde vaut quatre, le Baſteleur auſſi quatre, les Roys quatre, les Reynes trois, les Cheualiers deux, le Valet vn, & l'on met au jeu chacun ce

qui eſt conuenu par la Compagnie, comme vn demy-teſton, cinq ſols, & en ſuite vous donnerez les Cartes, vous joüerez comme à la Triomphe; c'eſt à dire que celuy qui a le plus pris de Roys, Reynes, Cheualiers, Valets, le Monde, le Baſteleur, & le Fou, gagne, &c. Il faut compter vos poincts, comme il eſt dit cy-deſſus, de la valeur des Cartes; & celuy qui comptera le plus, gagnera ce qui eſt mis au jeu.

4. Il ſe jouë en peu ou beaucoup de perſonnes, en cinquante poincts, plus ou moins, & on donne à chacun douze Cartes; le Fou vaut cinq, & ſert d'excuſe; les Roys valent quatre, & l'on compte autant de Cartes que l'on gagne, plus que ces douze, contre autant de poincts comme il pert de Cartes; & s'ils n'en ont pas pris, il les donne; & quand ils en ont pris, on les démarque, & celuy qui a le premier cinquante, gagne.

5. Ce jeu ſe jouë encore d'vne autre maniere, c'eſt à ſçauoir que les quatorze Cartes, Roy, Reyne, Cheualier, Valet, & le reſte d'épée, on les appelle la Rigueur, & emporte les autres

Triomphes de baſtons, couppes, & deniers, & 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, ou coupes, vous jetterez de la Rigueur, & emporterez; mais ſi on vous jette d'vne autre Triomphe, & que vous en ayez, vous eſtes obligé d'en jetter, & alors la plus haute l'emporte; le Fou marque cinq, & ſert d'excuſe.

6. Il vous ſera loiſible de joüer à tant & ſi peu de poincts que vous voudrez; & à tous ces trois jeux, qui renonce, pert la partie.

7. Oſtant les Triomphes & le Fou, on peut joüer auec les Cartes à toutes ſortes d'autres jeux qui ſe joüent en France, comme au Picquet, à la Triomphe, au Berlan, &c.

AVTRE IEV DE CARTES des Tarots.

CE jeu ſe nomme la Triomphe forcée, & ſe jouë comme il a eſté cy-deuant dit, en tant & ſi peu de perſonnes que l'on veut ; apres auoir conuenu de ce que l'on veut joüer, vous obſeruerez les regles qui ſuiuent.

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

2. Celuy à qui il arriue dans cinq Cartes le Fou, il retire ce qu'il a mis au jeu ; & auſſi celuy retirera ſon enjeu, à qui luy arriuera dans ſes Cartes le Baſteleur ; celuy à qui il arriuera la Force, retirera deux enjeux ; & celuy à qui il arriuera la Carte appellée la Mort, emportera tout ce qui eſt au jeu, ſans que perſonne en puiſſe rien pretendre.

3. S'il arriue que vous ayez en voſtre main les deux ou trois Cartes cy-deſſus nommées, vous retirerez, comme

dit eſt, ſans que vous diſcontinuyez à joüer, ce qui reſtera ſur le tapis.

4. S'il reſte quelque choſe ſur le tapis, chacun pourſuiura ſon jeu; & celuy qui aura plus de leuées, gagnera ce qui reſtera au jeu.

5. La primauté l'emporte, c'eſt à dire que celuy qui aura les premieres leuées, gagnera.

6. Qui renonce, perd la partie.

AVTRE IEV QVE LES Suiſſes ioüent ordinairement.

AVec ces meſmes Cartes de Tarots, les Suiſſes joüent à trois perſonnes, & donnent toutes les Cartes, à la reſerue de trois Cartes, que celuy qui donne les Cartes prend, & rencarte trois autres Cartes telles qu'il luy plaiſt, & joüent ce jeu en trois parties : celuy qui gagne le plutoſt ces trois parties, emporte ce qui eſt conuenu de joüer : Ils font valoir le Monde cinq, le Baſteleur cinq, les Roys cinq, & de toutes les quatre façons, les Reynes quatre, autant l'vne que l'autre ; les Cheualiers autant les vns comme les autres, & l'on y joüe comme à la Triomphe. Ces Triomphes ſont vingt-vne Cartes.

SCAVOIR,

1. Le Baſteleur.
2. La Papeſſe.
3. L'Empereur.
4. L'Imperatrice.

5. Le Pape.
6. L'Amoureux.
7. Le Chariot.
8. La Iuſtice.
9. L'Hermite.
10. La Roue de Fortune.
11. La Force.
12. Le Pendu.
13. La Mort.
14. La Temperance
15. Le Diable.
16. La Maiſon de Dieu.
17. L'Etoille.
18. La Lune.
19. Le Soleil.
20. Le Iugement.
21. Le Monde.

Le Fou vaut trois, & ſert d'excuſe, comme nous auons dit cy-deſſus.

LE IEV DE CARTES de la Triomphe.

CE jeu eſt aſſez connu & pratiqué dans preſque toutes les Compagnies, ſans qu'il fut beſoin de le mettre dans ce Liure ; neantmoins comme le jeu cy-deuant des Tarots, renuoye à celuy-cy, i'ay crû eſtre obligé de l'y joindre ; & pour y joüer auec ſatisfaction & recreation, vous obſeruerez les Regles qui ſuiuent.

1. Apres auoir battu vos Cartes, vous couperez à qui fera ; celuy qui a la Carte la plus haute, doit donner aux autres les Cartes, ſuiuant le nombre qui ſera conuenu, & on y peut joüer tant & ſi peu de perſonnes que l'on voudra.

2. Celuy qui donnera les Cartes, apres auoir donné à tous, & retournant, qu'il y retourne vn As, pille ; & s'il y en auoit dauantage de la meſme Triomphe, il les peut prendre, en remettans

en la place autant de Cartes qu'il en aura pillées.

3. Si vn de la compagnie a l'As de la Triomphe, il pille auſſi, comme eſt dit cy-deſſus.

4. Qui pille, & ne rencarte, pert la partie.

5. L'As emporte le Roy; le Roy, la Reyne; la Reyne, le Valet; le Valet, le dix; le dix, les autres Cartes au deſſous ſuiuantes.

6. Quand celuy qui jouë, jette de la Triomphe, vous eſtes obligé d'en jetter, ſi vous en auez; & qui renonce à Triomphe, & en jette par apres, pert la partie.

7. Celuy qui a le deuant, a l'auantage, d'autant que n'ayant plus de Triomphe, ny les autres ſemblablement, les Cartes qui luy 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'auoir de la meſme couleur vne Carte plus haute que la ſienne.

8. Celuy qui fait les premieres leuées de Cartes, gagne la partie.

9. Qui renonce à la partie, la pert.

10. Il ſe jouë encore d'vne autre maniere, qui eſt que l'As ne pille point, & neantmoins on ne renonce point à la Triomphe.

Autre Ieu de Triomphe.

CE jeu de Triomphe eſt diferent des autres, d'autant que l'on n'y peut joüer que deux, ſuiuant cette regle qui eſt fort facile: par exemple, vous direz à vn Homme, au jeu de la Triomphe, ie vous en donne dix-huit de vingt: mais vous donnant cet auantage, vous ſerez auſſi obligé d'obſeruer ce que ie vous diray; ſçauoir eſt, que nous ferons & donnerons chacun à noſtre tour chacun cinq Cartes, ſans piller l'vn ny l'autre: & vous, à qui ie donne cet auantage 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; & moy ie vous donneray la moindre de mes cinq, & par cette voye i'eſpere neantmoins vous gagner.

INSTRVCTION DV IEV Meſlé, ou de l'Ambigu.

CE Ieu s'appelle l'Ambigu, ou le Meſlé, tant parce qu'il tient en effet quelque choſe de tous les autres, & qu'en le voyant ioüer, 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 finy, parce qu'on ne ſe peut retirer du ieu, ny reprendre rien de l'argent que l'on a deuant ſoy, que le temps conuenu ne ſoit expiré; ce qu'il a de commun auec la Prime, comme auſſi beaucoup d'autres regles & maximes, qui ſont les meilleures qu'on puiſſe faire; mais pour les grandes difficultez qui ſe rencontrent à Prime, comme les diferens partis, pour bien entendre, il faut autant d'étude que pour l'Hebreu, ou la façon de parler & compter, qui n'eſt qu'vne obſcuritê affectêe pour cacher le ſecret, & faire croire aux regardans qu'il y a bien du myſtere de trouuer cinquante-cinq en trois Cartes,

qui ſont As, ſix, & ſept. Ce preſent Ieu les euite toutes, & ne retient de ce grand Ieu de Prime que ce qu'il y a de plus beau, facile & raiſonnable, & ſur tout ce qui pique & anime les ioüeurs, qui ſont les enuis, & l'enuie ou curioſité de voir les Cartes que l'on tire, tantoſt d'vn autre, ſans les oſer preſque regarder, de crainte d'y trouuer ce qu'on ne cherche pas. Quant au Hoc, il y a tant de defauts & ſi peu de raiſon en la pluſpart de ſes regles, que ie croirois faire grand tort à celuy-cy de dire qu'il en tient quelques-vnes. Y a-t'il rien de plus ridicule, que de ioüer comme on fait en beaucoup d'endroits, & de faire payer blanche à deux qui l'auront, par deux autres qui ne l'auront pas, & ne point payer à ceux-cy leurs poincts ou ſequences, parce qu'ils ſont êgaux, comme ſi les autres auoient moins perdu pour cela, & qu'il falluſt que le coup d'apres fut double, afin de faire perdre doublement vne choſe qu'ils auoient doublement gagnée? O quelle impertinence! peut-on ſuiure encore ces Lois que l'ignorance des premiers qui les ont publiées a établies ſans y penſer, & faire reflection que tous les ieux, s'ils ſont bien inuentez, doiuent eſtre

fondez

fondez en raiſon. La chance du Tric-trac, & force autres, ſans parler de Prime, n'ont pas vne regle & condition, quelque indiferente & faite à plaiſir qu'elle puiſſe paroiſtre, qui ne ſoit iuſte & raiſonnable, & dont ceux qui penetrent iuſques au fonds des choſes, ne trouuent la demonſtration & la neceſſité: Il n'y a que le ſeul Ieu du Hoc qui eſt tout remply de fautes en l'eſtat que beaucoup le ioüent, & ie ne ſçaurois croire qu'en ſon inſtitution il aye eſté ſi defectueux, ou bien il faudroit que ſon inuenteur, au lieu d'vn Ieu parfait, n'eüſt voulu faire qu'vn ramas de Ieux de Village, ſans les ranger par ordre, & ſans digerer ou reſoudre par êgalitê de raiſons les difficultez qui s'y preſentoient. Celuy-cy ne va pas de meſme, ie puis dire certainement qu'apres l'auoir examiné, concertê, recherché, balancê & comparê pluſieurs fois les raiſons de ſes regles & maximes les vnes auec les autres, ie n'y ay rien trouuê de contraire au ſens commun, mais tout fort equitable. Vous le pouuez donc introduire en voſtre Prouince, ne pas faire comme moy, qui ne l'ay iamais enſeignê qu'aux deſpens de ma bourſe, & de quelques nuits que i'ay perdues à le pratiquer & reduire au poinct que ie vais êcrire, de peur qu'il ne ſoit alterê.

LE IEV MESLE', ou l'Ambigu.

CE jeu conſiſte en quatre Cartes pour chaque joüeur, deſquelles on peut faire poinct, prime, ſequence, tricon, flux & fredon, & ſouuent deux enſemble, c'eſt à dire prime & tricon, flux & ſequence, &c.

On peut joüer deux, juſques à ſix joüeurs enſemble.

On oſte toutes les figures; les autres Cartes ne ſont comptées que pour ce qu'elles ont de poinct, l'As pour vn, le deux pour deux, & ainſi des autres.

On regle premierement ce que l'on veut jouër & cauer d'abord, & chacun prend des jettons pour cela deuant ſoy, autant les vns que les autres, qui valent plus ou moins, ſelon que l'on veut joüer, ou gros, ou petit ieu.

On regle auſſi le temps que l'on veut ſouër, comme d'vne heure ou deux, ou

bien juſques à ce qu'vne chandelle ſoit brulée d'vne certaine longueur que l'on marque auec vne épingle, comme l'on fait à prime, auant lequel temps 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 caué, ſans que les autres puiſſent rompre le jeu que d'vn commun accord.

Quand ces conditions ſont reglées, pour ſçauoir 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, celuy qui doit donner apres auoir battu & fait couper, donnera vne Carte à chaque joueur à la ronde, & puis encore vne autre de ſuite, afin qu'ils en ayent chacun deux; ſurquoy le premier en Carte dira paſſe, ſi bon luy ſemble, & les autres de meſme, & chacun eſcartera ce qu'il voudra, c'eſt à dire vne Carte, ou toutes deux, tant de fois qu'ils diront paſſe; ſurquoy celuy qui tient les Cartes, ſans meſler ny couper, en dõnera tout à la fois à vn chacun autant qu'il en aura eſcarté, comme l'on fait à prime.

Or le deſſein que l'on doit auoir en ce

jeu, c'eſt de faire quelque grand poinct, ou prime, ou ſequence, ou tricon, ou flux; & pour cet effet on taſchera d'ajuſter & de mettre enſemble deux premieres Cartes, qui ayent de la diſpoſition à l'vn ou à l'autre de tous ces jeux, & dire paſſe tant qu'on pourra, juſqu'à ce qu'elles viennent.

Et partant qui aura rencontré deux Cartes de belle eſperance, quand il viendra à ſon tour de parler, au lieu de dire paſſe, dira battez; & pour cet effet à cauſe qu'il a beau jeu, il mettra vne ou deux marques à l'aſſiette, ſelon que l'on en ſera conuenu.

Auſſi-toſt celuy qui a les Cartes, apres auoir battu & fait couper ce qu'il a dans la main ſeulement, ſans reprendre les eſcars, en donnera à chaque joüeur encore deux l'vn apres l'autre comme au commencement, pour en auoir chacun quatre.

Cela fait, celuy qui n'aura point beau jeu en ſes quatre Cartes de fait ny d'eſperance, pourra dire paſſe: ſi tous en font de meſme, le dernier (qui eſt celuy qui a les Cartes) mettra deux marques, & qu'il oblige tous les autres à garder leur mau-

uais jeu & la batterie qui a eſté faite, c'eſt à dire ce que l'on a mis pour faire battre.

Mais ſi quelqu'vn a beau jeu déja fait ou en eſperance, ou que le dernier ſe veuille exempter de mettre leſdites deux marques, il dira vade deux ou trois, ou quatre; & ſi perſonne ne tient, & que tous quittent, celuy qui aura fait cette vade, prendra la batterie, & deux que luy donnera le dernier, ſi ce n'eſt luy-meſme qui l'aye faite.

Et ſi quelqu'autre, ou pluſieurs, veulent tenir ladite vade, chacun d'eux eſcartera ce qu'il voudra de Cartes en ſon rang, ou rien s'il ne veut, ſans pouuoir faire aucun renuy pour cette fois à chaque joüeur tenant vade, qu'il en aura eſcarté, pour en auoir en tout chacun quatre pour la derniere fois; apres quoy il n'y a plus d'eſcart.

Cela fait, le premier parlera, & s'il n'a rien rencontré de ce qu'il eſperoit, dira paſſe: ſi les autres en font de meſme, tout ce qui eſtoit en vade demeurera pour le coup d'apres, à quoy tous participeront, parce qu'ils auront tous couru riſque de payer le jeu courant à celuy

qui auroit gagné, ſi quelqu'vn auoit fait l'enuy.

Mais ſi quelqu'vn fait ledit enuy, 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 encor à chacun des joüeurs ce qu'il auoit de poinct, prime, tricon, &c. comme il ſera dit cy-apres.

S'ils tiennent, il eſt encore loiſible aux tenans de renuier; & apres les renuis faits, chacun des tenans montrera ſon jeu pour voir celuy qui aura gagné, auquel tous payeront en outre ce qu'il aura de jeu, comme dit eſt.

1. Le poinct, c'eſt à dire deux ou trois Cartes de meſme figure, comme de carreau, cœur, picque, ou treffle, eſt le moindre jeu: le plus grand emporte le plus petit, & chaque joüeur donne vne marque, outre l'aſſiette, la vade, & les enuis. Vne Carte ſeule n'eſt pas comptée pour poinct, c'eſt à dire qu'vn dix tout ſeul d'vne peinture n'emporte point vn cinq & vn quatre de meſme figure qu'vn autre aura en ſes Cartes.

2. La prime, qui eſt quatre Cartes de

diferentes couleurs ou figures, emporte le poinct, comme eſtant plus rare à venir, & vaut deux marques, outre la vade, l'aſſiette, & les enuis : ſi elle paſſe trente, elle vaut trois marques, & s'appelle grande, ou paſſante.

3. La ſequence de trois Cartes de ſuite, comme cinq, ſix, ſept, de meſme figure, emporte le poinct & les primes, & vaut trois marques, outre l'aſſiette, la vade, & les enuis ; la plus forte en nombre de poincts, emporte la plus foible.

4. Le tricon de trois Cartes égales, emporte la ſequence, les primes, & le poinct, par meſmes raiſons, & vaut quatre marques, outre l'aſſiette, la vade, & les enuis.

5. Le flux qui eſt de quatre Cartes de meſme figure, emporte le tricon, ſequence, prime & poinct, & vaut cinq marques ; le plus fort l'emporte.

Les cinq jeux cy-deſſus ſont ſimples; ceux qui ſuiuent ſont doubles, c'eſt à dire en contiennent deux enſemble, & partant ils emportent les ſimples en cette ſorte.

6. Le tricon auec prime, comme trois As & vn 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, auec la ſequence, emporte tricon auec prime, & tous les jeux ſimples de deuant; celuy de quatre Cartes de ſequence, emporte celuy de trois, quand il ſeroit plus grand en poincts, & vaut huit marques, trois pour la ſequence, & cinq pour le flux.

8. Le fredon, qui ſont quatre dix, ou quatre ſix, &c. 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; celuy d'As eſt le moindre.

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

Celuy qui a fait la ſeconde vade ou enuy, quand les Cartes ſont dõnées pour la derniere fois, n'eſt pas receu à renuier par deſſus les autres qui l'ont tenu; mais

quelqu'vn d'eux le peut bien faire quand tous auront parlé, & qu'ils s'y ſeront engagez ; auquel renuy ledit premier eſt auſſi receu, & meſmes à renuier encore par deſſus, ſi bon luy ſemble.

On peut regler leſdits enuis de commun accord, ſi l'on veut.

Quelque grand enuy que l'on faſſe, chacun ne peut perdre ny gagner, que ce qui a de reſte deuant ſoy, ou qu'il luy eſt deub ſur le jeu par les autres, & n'eſt pas obligé de tenir pour dauantage.

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

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

Il n'eſt pas permis de tirer de l'argent, ny d'en emprunter, apres auoir veu ſa troiſiéme Carte ; c'eſt pourquoy ſi on a belle eſperance ſur les deux premieres, quand quelqu'vn fait battre, il le faut faire, & cauer ce que l'on voudra, en diſant cela me va, ou bien i'en ſuis de tant de marques.

Encore que l'on n'ait point de reſte deuant ſoy, ou que tout ſoit engagé au renuy, on ne laiſſe pas de payer le courant du jeu à celuy qui le gagne, c'eſt à dire la valeur des primes, flux, ou tricon, comme il a eſté dit, & meſmes encore qu'on ne ſoit pas vades, ny des renuis.

Toutes les fois qu'on paſſe, il faut donner les Cartes ſans battre, & l'on ne bat & coupe que quand on fait la premiere & la ſeconde vade ; & quand il n'y a point aſſez de Cartes pour en donner à chacun ce qu'il luy en faut, apres qu'on a diſtribué toutes celles que l'on a, on prend celles qui ont eſté eſcartées, que l'on bat & coupe, & on acheue de donner ce qu'il en faut à vn chacun.

Et partant ſi quelqu'vn preuoit que les Cartes ne ſuffiront pas pour tout le monde, & qu'il faut reprendre les eſcarts, il pourra ſeparer le ſien, & ne le méler point pour ce coup auec les autres, de crainte que les meſmes Cartes ne luy reuiennent, dont il n'a que faire, ou qu'étant bonnes, elles ne ſeruent aux autres.

Si quelqu'vn accuſe ſon jeu à faux, comme ſequence, flux, ou prime, & qu'il ne les ait point, il ne perd rien pour

cela ; c'eſt pourquoy les autres ne doiuent pas broüiller leurs Cartes, qu'ils ne l'ayent veu ; & s'ils les auoient jettées ou meſlées auec les eſcarts, celuy 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 premieres, ſoit apres l'eſcart, perd le coup & l'argent qu'il auoit tenu ; c'eſt pourquoy il faut bien prendre garde à n'en demander pas, & receuoir que ce qu'il vous en faut ; & celuy qui donne les Cartes, n'en porte point la peine, ſi ce n'eſt de celles qu'il ſe donne à luy-meſme.

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

Si celuy qui donne les Cartes, manque à les battre & faire couper, & ſe ſeruir des eſcarts de la façon qu'il a eſté dit cy-deſſus, il mettra quatre marques au jeu, & perdra ſon coup, ſans que cela prejudicie aux autres, qui ne laiſſeront pas d'acheuer leurs enuis & le coup, dont ils ſeront payez ſelon la valeur de leurs Cartes.

LE IEV SVBTIL ET diuertiſſant du Romeſtecq.

L'Origine de ce jeu vient de Holande, & c'eſt pour ce ſujet qu'il eſt appellé Romeſtecq : Il ſe jouë à Roüen de la meſme maniere qu'il ſe jouë en Holande ; mais à Paris il ſe jouë auec des regles plus rigoureuſes, & auec beaucoup plus d'obſeruations : & pour vous en donner vne parfaite intelligence, i'ay reglé les Loix & obſeruations de ce jeu aux regles ſuiuantes.

Premierement, vous prendrez vn jeu de Cartes ordinaires, & oſterez toutes les petites, vous reſeruant les trente-ſix qui reſtent, comme au jeu du Picquet, & conuenir de ce qu'il ſera accordé par la compagnie de joüer.

2. L'on peut joüer depuis deux perſonnes juſques à ſix, à cinq Cartes chacun.

3. Ioüant ſix perſonnes, il eſt à obſeruer, que pour voir comme la partie ſera

aſſortie, on donne à chaque perſonne vne Carte, & les trois plus hautes ſont enſemble, & les plus baſſes pareillement : ainſi lors que l'on n'eſt que quatre, ou deux perſonnes à joüer, on obſeruera cette regle.

4. Ioüant à ſix perſonnes, celuy qui ſera au milieu, donnera à couper à celuy qui ſera au milieu de l'autre coſté de la table, & qui jouera contre luy.

5. Celuy qui aura la plus haute Carte, choiſira de faire, ou non, attendu qu'eſtant ſix perſonnes, il y en a qui trouuent de l'auantage de faire, & d'autres non, cela eſtant à la diſcretion de celuy qui aura coupé la plus haute : cela eſtant reſolu, celuy qui ne donne pas, eſt celuy qui doit marquer le jeu.

Celuy qui ne fait pas, prendra 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-vn; neantmoins le tout dépend de la volonté des joüeurs.

7. Celuy du milieu qui fait, eſtans ſix, donnera cinq Cartes à ſa volonté, ſçauoir

par vne, par deux, trois, ou par cinq, cela dépend abſolument de luy ; eſtant à remarquer, qu'il faut qu'il donne toûjours durant la partie, de la meſme maniere qu'il a commencé ; & ainſi chacun des autres donnera à ſon rang, ainſi qu'il eſt dit cy-deſſus.

8. Ioüant quatre perſonnes, celuy qui a les plus baſſes Cartes, eſt obligé de faire, & l'on coupe de trauers, afin qu'il n'y ait vne primauté d'vn coſté ou d'autre, laquelle primauté eſt fort auantageuſe.

9. Si celuy qui donne les Cartes par inaduertance, en retourne vne du coſté de ſon aduerſe partie, il luy ſera marqué trois marques par ſa partie ; mais ſi d'auanture la Carte venoit à ſe retourner de ſon coſté, il n'y a point de marque ; & s'il ſe trouue des Cartes retournées dans le jeu, reconnuës par la compagnie, il luy ſera encore marqué trois marques.

10. Qui manque à donner de la meſme façon qu'il a déja donné, il luy ſera marqué trois marques par ſa partie ; & s'il arriuoit par hazard qu'il en donnaſt ſix pour cinq, il luy ſera encore marqué trois marques, & en oſtera juſqu'au nom-

bre de dix Cartes, qu'il mettra dans l'eſcart, & continuëra à donner, ainſi qu'il auoit donné par cy-deuant.

11. Qui jouë deuant ſon rang, releuera ſa Carte, & luy ſera marqué trois marques.

12. Qui renonce à la couleur que l'on luy jette, perd la partie.

13. Qui compte rome, village, double ningre, &c. qu'il ne l'ait pas, quand il eſt reconnu, perd la partie.

14. Qui jouë auec ſix Cartes, perd la partie.

15. Qui efface vne marque de plus qu'il ne luy appartient, perd la partie.

16. Qui accuſe de trois marques à faux, perd la partie.

17. Pour parfaitement vous donner à entendre ce jeu, il eſt neceſſaire 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, ſçauoir, l'As vaut onze & emporte le Roy, & ainſi le Roy emporte les autres plus baſſes.

Virlicque eſt quatre Cartes arriuées en vne meſme main de meſme façon,

comme qui diroit, i'ay quatre As, ou 4. Roys, & ainſi du reſte, a gagné la partie.

Triche, ſont trois Cartes de meſme ſorte arriuées dans vne meſme main, comme trois As, trois Roys, ou autres Cartes au deſſous.

Double ningre, ſont deux As, deux Roys arriuez en vne meſme main, ou bien deux As, deux dix, ou deux Roys en la place des As.

Village, ſont deux Dames & deux Valets, de meſme valeur, ou deux dix, & deux neuf, à commencer depuis la Dame juſques à la plus baſſe ſuiuante; & double rome, ſont deux As ou deux Roys arriuez en vne meſme main.

Rome, eſt deux Cartes ſemblables, au deſſous des Roys & des As, arriuées dans vne meſme main.

18. La valeur du jeu eſt, que qui a virlicque, a gagné la partie, & on efface toutes les marques.

19. Triche, vaut trois dans la main, s'il eſt d'As ou de Roys; quand tout paſſe, qu'il ne ſoit point grugé, il vaut ſix, d'autant que les As & les Roys valent chacun vne marque.

20. Double ningre, vaut trois dans la

main, quand tout paſſe, & qu'ils ne ſoient point grugez, ſçauoir le Roy & l'As : il eſt à remarquer, que quand vous joüerez vne des quatre Cartes qui compoſent le ningre, qu'il faut dire en la jettant, piece de ningre ; & en joüant vne autre Carte, dire, autre piece ; car s'il arriuoit que vous euſſiez effacé voſtre marque ſans auoir dit, piece & autre piece, on vous accuſeroit de la partie, & auriez perdu.

21. Village, vaut deux, en diſant piece & autre piece en les jettant, ainſi que cy-deſſus.

22. Double rome, valent deux dans la main ; & quand tout paſſe, qu'ils ne ſoient point grugez, valent quatre, en diſant en le jettant, piece de rome.

23. Rome, vaut vn dans la main, en diſant en le jettant, piece de rome.

24. Le ſtecque eſt vne marque à effacer pour celuy qui fait la derniere leuée.

25. Le mot de gruger eſt quand l'on jette vne Carte d'vne ſorte de laquelle on n'a pas, & que l'on ſoit contraint de jetter quelques As ou Roys, cela s'appelle gruger, d'autant que celuy qui les gruge en efface autant qu'il en aura marquez : les As & Roys valent chacun vn, ainſi qu'il a eſté dit cy-deſſus.

LE DIVERTISSANT IEV de l'Imperiale, ou autrement dit les Vingt-quatre.

CE jeu eſt vn des plus agreables & diuertiſſans que nous ayons inſeré dans ce Liure; mais pour y joüer auec plaiſir & ſatisfaction, vous obſeruerez les regles qui ſuiuent.

1. L'on n'y peut jouër que trois perſonnes, en donnant à chacun douze Cartes; & celuy qui donne, eſt obligé de montrer la derniere aux joüeurs; le jeu eſtant compoſé de trente-ſix Cartes, comme le Picquet.

2. Apres auoir battu les Cartes, l'on coupe à qui doit faire; celuy qui coupe la plus haute, fait: c'eſt vn auantage d'auoir l'As à la main, d'autant que l'on peut tourner vn Honneur; ce qui s'appelle Honneur, c'eſt l'As, le Roy, la Reyne, & le Valet.

L'on commence à compter par la quan-

tité de Cartes que chacun a de chaque ſorte : mais s'il arriuoit que chacun des joüeurs euſſent pareille quantité de Cartes d'vne meſme ſorte, alors il vous conuiendra de compter combien les Cartes que vous auëz font de poincts; l'As vaut onze ; le Roy, Reyne & Valet, valent dix chacun ; & s'il arriuoit que les joüeurs fuſſent égaux en poincts, celuy qui doit joüer le premier, gagne de primauté ; & s'il arriue que chacun ait vne Imperiale en la main, chacun la compte, & en ſuite l'on jouë les Cartes comme à la Triomphe ; celuy qui a plus de leuées, gagne les Cartes & la partie.

3. Pour marquer ſon jeu, l'on prend des jettons, ou de la craye, auec leſquels on marque ſur la table ce qui eſt accordé par les joüeurs ; mais l'ordinaire eſt en cinq marques, leſquelles valent vingt-quatre poincts chacune : l'on coupe à qui doit faire ; la plus haute fait ; & s'il arriue à celuy qui fait vn honneur, elle luy vaut quatre poincts, qu'il marque à coſté de luy : ſi par hazard il arriuoit que dans les douze Cartes vn des joüeurs eut vne ou deux Imperiales, comme il ſe peut rencontrer, il les doit montrer ſur la

table, auant que compter combien il y a de Cartes de poincts ; car s'il comptoit les poincts deuant les Imperiales, ſes Imperiales ſeroient de nulle valeur.

4. Celuy qui faít, ne doit marquer les quatre poincts de ſa tourne, qu'il n'ait veu ſi celuy qui jouë contre luy n'ait pas l'Imperiale ; car s'il les auoit marquez, ils ſeroient effacez par celuy qui auroit l'Imperiale ; d'autant que celuy qui a l'Imperiale, qui eſt vne marque qui vaut vingt-quatre ; ce que n'ayant pas marqué pour le jeu, ou les ſuiuans.

5. Qui a plus de Cartes d'vne meſme couleur, vaut quatre, que l'on marquera comme il a eſté dit cy-deſſus.

6. Chaque Honneur que l'on jette ſur le tapis, vaut quatre ; mais s'il arriuoit qu'vn des joüeurs, le premier en Carte, jettaſt la Dame, qui eſt vn honneur, & que l'autre ſuiuant jettaſt le Roy, il emportera la Dame, & celuy qui l'aura jettée perdra quatre poincts, que celuy qui aura jetté le Roy gagnera auec quatre autres pour ſon Roy, qui ſont huit.

7. L'Imperiale eſt vn As, vn Roy, vne Reyne, & vn Valet, ou bien quatre ſix ; les Honneurs ſont As, Roys, Rey-

nes, Valets, & ſix, leſquels tous valent quatre poincts chacun pour celuy qui les a en main.

8. La couleur de la Carte retournée emporte toutes les autres Cartes, comme à la Triomphe.

9. Qui renonce, perd la partie.

10. L'on eſt obligé à leuer les plus hautes Cartes emportées : par exemple, s'il arriue que l'on vous joüe vn Valet, & que vous n'ayez pas la Dame de la meſme couleur, vous ne compterez rien en tout voſtre jeu.

11. S'il arriue que celuy contre qui vous joüez aye plutoſt acheué les vingt-quatre poincts que vous, il effacera les voſtres ; quand meſme vous en auriez vingt, il efface vne marque qui vaut vingt-quatre.

32. Quand on joüe toutes les Cartes, l'on regarde ceux qui ont plus de leuées de Cartes de chaque coſté ; ceux qui en ont le plus, marquent quatre poincts.

19. Si l'on vous joüe vne Carte, & que vous n'ayez point de la meſme couleur, vous eſtes obligé de leuer de la couleur de celle qui retourne, afin d'auoir la main.

LE IEV DE L'HOMME d'Auuergne.

CE jeu eſt tres-diuertiſſant ; il ſe joüe à peu pres comme la Triomphe ordinaire : l'on donne à chacun des joüeurs cinq Cartes , & il eſt à la volonté des joüeurs de retourner la Carte quand on aura donné à chacun ſes Cartes pour voir de quelle couleur il retourne. L'on joüe en tant & ſi peu de marques que l'on veut : l'ordinaire eſt en cinq marques; chaque marque vaut vn jeu.

2. Qui retourne le Roy , vaut vn; celuy qui l'a en la main, vaut la meſme choſe, d'autant que s'il en auoït trois ou quatre de la couleur, il comptera autant qu'il en aura.

3. Qui renonce, perd la partie.

4. Qui fait joüer & perd le jeu, on luy marque, & en eſt démarqué vne au profit de ſa partie.

5. Quand les joüeurs ſont d'accord de paſſer, c'eſt à dire de ne pas joüer, ils ſe

réjoüiſſent, c'eſt à dire qu'ils tirent la Carte de deſſous, pour voir de quelle couleur il retourne; & alors celuy qui croit auoir beau jeu, il fait joüer: s'il arriue que quelqu'vn retourne, ou aye le Roy en main de la couleur de ce qui retourne, il vaut autant que le premier.

6. Il eſt permis de ſe réjoüir juſques à trois; & s'il arriue que quelques-vns des joueurs apres s'eſtre réjoüy, perde le Roy qu'il aura en ſes mains de la couleur precedente, il luy ſera démarqué vne marque au profit de celuy qui l'aura pris.

7. Qui joüe deuant ſon rang, perd vn jeu.

LE IEV DE L'HOMME, autrement dit la Beſte.

CE jeu, qui eſt aſſez commun dans les compagnies ordinaires & priuées, ſe joüe ordinairement à quatre ou cinq perſonnes au plus, & les Cartes ſe donnent à chacun des joüeurs au nombre de cinq, ainſi qu'au jeu de la Triomphe, apres auoir oſté toutes les petites Cartes depuis l'As juſques 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, celuy qui fait la main retourne la Carte qui ſuit celle que l'on a donné au dernier des joüeurs, & c'eſt celle-là qui marque la Triomphe du jeu ; & ceux qui en ont beaucoup, diſent aux autres qu'ils joüent, & lors le premier en Carte eſt obligé de jetter telle Carte qu'il luy plaira ; à quoy il n'eſt pas permis de renoncer, à peine de perdre autant comme il y a au jeu.

Et

Et n'eſt permis de leur en renoncer que par vne Carte de la couleur de la Triomphe ; & ſi celuy qui a commencé de joüer, ne leue trois mains, ou ne fait les deux premieres, il ne peut gagner ce qui a eſté mis au jeu, parce qu'vn autre faiſant les trois mains, il fait perdre celuy qui a fait joüer ; 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 arriuoit que tous les quatre ou cinq qui joüent enſemble, fiſſent chacun vne main, celuy qui a leué la premiere gagne ce qui eſt au jeu, ſoit celuy qui fait joüer, ou l'vn des autres joüeurs ; & en cas qu'il auienne que celuy qui fait joüer ne leue aucune main, il fait la deuole, & paye autant d'argent qu'il y en a au jeu, & donne à chacun des joüeurs la ſomme qui ſera conuenuë entr'eux auparauant que de joüer.

Et lors que les joüeurs n'ont pas de Triomphe, ny de Cartes hautes pour entreprendre de joüer, ils diſent tous ce mot, ie paſſe, à commencer au premier juſqu'au dernier, & à chaque fois les Cartes changent de main, & celuy qui fait met ordinairement vne marque ou vn

jetton au jeu : auſſi ce jeu eſt de facile inſtruction pour diuertir l'eſprit de ceux qui aiment les Compagnies.

LE IEV DV REVERSIS

qui eſt maintenant en vſage dans les celebres Compagnies.

POur joüer ce jeu dans ſa perfection, il conuient entendre qu'il ſe joüe auec toutes les Cartes ; & le Valet de cœur eſt appellé le Quinola, qui eſt la principale Carte du jeu : Il y a trois choſes à obſeruer, outre les regles ordinaires, dont il ſera parlé cy-apres.

1. La premiere eſt, que l'argent dont l'on conuient pour mettre au jeu, s'appelle la Poule, qui ne peut eſtre priſe & gagnée que par le Quinola jetté en renonce ſur le careau, treffle, ou pique.

2. La ſeconde, que celuy qui fait & leue le moins de Cartes, où il n'y ait As, Valets, Dames, ou Roys, eſt payé par celuy qui en a le plus leué, d'autant d'ar-

gent qu'il y en auoit à la Poule ; & c'eſt ce qu'on appelle payer le talon à celuy qui eſt le dernier en Cartes, ou autre qui n'a rien leué.

3. La troiſiéme & derniere obſeruation eſt, que les As valent cinq, les Roys quatre, les Reynes trois, & les Valets deux ; ce qui ſert ſeulement pour faire payer le talon à celuy qui les leuent.

Et pour entendre les regles du jeu, il faut de neceſſité que le premier en Carte commence à joüer par cœur, s'il en a, apres qu'à quatre ou cinq que l'on peut joüer à ce jeu du Reuerſis, l'on a diſtribué tout le jeu de Cartes entieres, tant hautes que baſſes, & que chacun des joüeurs en a ſeulement eſcarté vne qui demeure ſous le tapis.

Il n'eſt pàs permis d'eſcarter du cœur, par la raiſon qu'il faut tâcher à ſauuer la Poule, & forcer celuy qui a le Quinola entre les mains de le jetter ſur la Carte de cœur que l'on jette ſur la table, pource que quand on fait ſortir ce Quinola, celuy qui le fera jetter ſur la Carte de cœur qu'il joüe, oblige celuy qui donne le Quinola, de luy payer quatre marques ou jettons, & quelquefois vn à chacun

des joüeurs, quand il eſt conuenu.

Celuy qui a toutes Cartes hautes en ſon jeu, peut ſans en témoigner rien, entreprendre de faire le Reuerſis, qui eſt à dire de leuer luy ſeul toutes les Cartes du jeu, ſans que pas-vn des joüeurs en leue ſeulement aucune main; & faiſant ce Reuerſis, il gagne non ſeulement la Poule, mais meſme on luy rend, ſi quelqu'vn l'auoit priſe; & outre ce, chacun des joüeurs luy donne deux marques, ſelon qu'il eſt arreſté au commencement du jeu.

Il eſt auſſi de la regle du jeu, que celuy qui leue en renonce le Quinola, donne deux marques à celuy qui l'a donné ſur le picque, carreau, & treffle; & à l'égard des As, lors qu'auſſi on les jette ſur vne autre couleur que celle que l'on joüe ſans renonce, celuy qui les leue donne vne marque à celuy qui les jette pour chacun As.

La ſubtilité de ce jeu, pour le bien joüer, eſt, que ſi par exemple on auoit dans ſes Cartes vne haute Carte auec vne petite, & que la main vous doiue venir, afin de vous débarraſſer & leuer le moins de Cartes que vous pourrez, il faut prendre de voſtre haute Carte, puis jetter de voſtre

petite, afin de mettre voſtre compagnon en jeu, & qu'il puiſſe leuer les autres mains qui reſtent à faire, car par ce moyen vous vous déchargez du talon qui vaut autant que la Poule, lequel talon ſe paye, à cauſe de la quantité des Roys, Reynes, Valets, & As, qui ſe trouuent dans les Cartes que vous auez leuées, & que le moins que vous en pouuez auoir eſt le meilleur : auſſi les fins joüeurs ſont ceux qui peuuent toûjours fournir de Cartes au deſſous de celles qui ſont joüées par les precedens joüeurs, l'auantage eſtant, comme dit eſt, de ne rien leuer du tout, pour gagner le talon.

Encore qu'il ne ſoit pas permis d'eſcarter du cœur, neantmoins ſi l'vn des joüeurs n'en auoit que le Roy ou la Reyne, ſans vne plus baſſe pour remettre les autres dans le jeu de cœur, pour pourſuiure le Quinola, il eſt permis en ce cas de l'eſcarter, mais on ne peut abſolument eſcarter le Quinola, ny les As.

Il n'eſt pas auſſi permis de renoncer; car ſi cela eſtoit découuert, l'on feroit payer à chacun des joüeurs deux ou trois marques, plus ou moins, ſuiuant ce qui ſeroit conuenu.

Il n'eſt pas permis auſſi de joüer deuant ſon rang, ainſi qu'aux autres jeux, dont les regles ſont cy-deuant.

LES IEVX FAMILIERS

& diuertiſſans des Cartes, appellez les petits Ieux, qui ſont le Culbas, la Ferme, les trois Ieux, Belle, Flux, & trente-vn, & les quatre Ieux, Gè, Point, Flux & Sequence; Enſemble les regles qu'il faut obſeruer pour y ioüer parfaitement.

Le Culbas.

LE jeu du Culbas ſe peut joüer à cinq ou ſix perſonnes plus ou moins. Celuy à qui il échet de donner les Cartes, en donne cinq à chaque perſonne qui eſt du jeu, & apres auoir pris ces cinq, il en met vn nombre découuert ſur le tapis, qui eſt au plus huit; le ſurplus ne ſe voit

point : Lors le premier qui doit joüer, regarde ſi dans ces Cartes il y en a quelque pareille en valeur de celles qui ſont découuertes ; comme par exemple, s'il y a vn As découuert, il le leuera auec celuy qu'on a dans ſon jeu ; celuy qui le ſuit leuera vn deux, s'il y en a de découuerts, & ainſi de toutes les Cartes qu'on a dans la main ; & s'il arriue que vous n'ayez point de Cartes de la valeur de celle retournées ſur la table, on met ſon culbas, c'eſt à dire que vous étendrez vos Cartes comme les premieres retournées, & ne gagnerez rien de l'argent mis au jeu : Les Cartes de ceux qui mettent culbas, ſeruent aux autres à les leuer juſqu'à la fin ; car celuy qui a plutoſt tiré ces cinq Cartes diferentes, gagne & oblige les autres à luy donner autant de jettons ou de marques qu'il leur reſte de Cartes entre les mains ; & s'il arriue que vous ayez trois Cartes d'vne meſme façon comme trois quatre, trois cinq, ou trois autres, & que ſur le tapis le quatriéme ſoit retourné, vous pouuez auec vos trois leuer celle retournée, qui eſt vne grande décharge & preparation à gagner le jeu, parce qu'il ne vous reſte que deux Cartes

dont il eſt aiſé de ſe défaire, & l'on ne leue les Cartes retournées que l'vne apres l'autre, & chaque joüeur à ſon tour : il n'eſt pas permis de leuer deux Cartes à la fois, ſinon qu'il y en euſt trois de retournées, & que vous euſſiez la quatriéme ; & ſi dans les cinq Cartes il vous arriuoit quatre As, ou quatre autres ſemblables, il vous eſt permis de les eſcarter, & l'on vous en donne d'autres.

Le Ieu de la Ferme.

POur joüer à ce jeu, lors que la Compagnie eſt aſſemblée & aſſiſe, l'on doit demander à l'vn d'eux, qui veut eſtre le Fermier, & à quel prix il veut prendre la Ferme : lors l'vn la met par exemple à dix ſols, l'autre à vingt ; & celuy 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 oſte les quatre huit, parce que le prix de la Ferme eſt ſeize, & que ce nombre arriueroit trop ſouuent ; & l'on dépoſſederoit trop toſt le Fermier, ſi ces huit eſtoient dans le jeu ; car la maniere de joüer eſt que le Fermier

donne aux joüeurs chacun vne Carte du deſſus du jeu, & vous en donne vne apres du deſſous pour fournir juſques au nombre de ſeize poincts ; & ſi le nombre paſſe ſeize, on luy donne autant de marques ou jettons que l'on paſſe ledit nombre de ſeize ; comme par exemple, ſi vous auiez vn dix, & il vous en donne vne autre, vous luy payerez quatre jettons.

L'As de ce jeu ne vaut qu'vn ; mais toutes les autres teſtes, comme Roys, Reyne, & Valet, valent dix.

Lors que l'on a douze, treize, quatorze, ou quinze poincts, on s'y peut tenir pour éuiter de paſſer & payer au Fermier ; & s'il arriue ſeize à quelqu'vn de ceux qui joüent, 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, juſques à ce que le nombre de ſeize poincts ſe rencontre aux Cartes qu'il vous donne ; auquel cas vous gagnez la Ferme, & dépoſſedez le Fermier, pour vous mettre en ſa place, & ainſi ce jeu eſt aſſez joly & recreatif.

Le Ieu de la Belle, le Flux, & le Trente-vn.

PLusieurs perſonnes peuuent auſſi joüer à ces trois jeux : chacun joüeur met trois jettons en trois petites écuelles ou aſſiettes, qui eſt à chacune vn : l'on donne apres trois Cartes à chaque perſonne, ſçauoir deux couuertes, & vne retournée, qu'on appelle la Belle, & celuy 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 apres les dix, mais le Valet ne laiſſe d'aller au deſſus pour la Belle ; & dans le poinct, le Valet, la Dame, & le Roy, ne valent que dix chacun : ceux qui ont trois Cartes d'vne meſme couleur, ſçauoir trois picques, trois treffles, & trois careaux, ou trois cœurs, gagnent le flux, & le plus de poinct l'emporte.

Lors que la Belle & le Flux ſont tirez, l'on donne des Cartes de deſſus aux joueurs, s'ils en veulent pour aller juſqu'au nombre de trente-vn ; & s'ils le paſſent, ils ne gagnent rien, & l'on met

leurs Cartes dessous ; mais s'il leur arriue trente-vn au juste, ils prennent ce qu'il y a dans la troisiéme bourse.

Il est aussi permis de se tenir à vn nombre au dessous de trente-vn pour ne pas passer ; & celuy qui a le plus haut poinct, gagne comme s'il auoit ce veritable nombre. Ce jeu est innocent, & il ne s'y peut faire aucune tricherie.

Les Quatre Ieux, Gé, Point, Flux & Seccance.

APres auoir conuenu entre les joueurs quelle somme ils jouent, l'on met quatre assiettes, tasses, ou bourses, sur la table, en chacune desquelles, comme aux trois jeux cy-dessus, chacun met vn jetton; la premiere est pour le Gé, la seconde pour le Poinct, la troisiéme pour le Flux, & la quatriéme pour la seccance.

L'on donne à chaque personne trois Cartes couuertes, dans lesquelles se rencontrant deux Roys, deux As, ou deux dix, ou d'autres, ces deux semblables s'appellent le Gé; & si dans la compagnie, comme il est ordinaire, il s'en rencontre plusieurs qui ayent le Gé, ils peuuent enuier l'vn sur l'autre la somme

qui eſt dans la premiere bourſe, & le plus haut l'emporte; les deux As emportent les dix, & valent vingt & demy pour le poinct.

Le Poinct, qui eſt à dire deux Cartes d'vne meſme couleur, ſe peut auſſi enuier par les joüeurs, & le plus haut l'emporte.

Et ſemblablement le Flux, qui eſt quand les trois Cartes ſont de treffle, picque, carreau, ou cœur, s'enuie l'vn ſur l'autre, & le plus haut le gagne.

Quant à la Sequence, c'eſt lors que les trois Cartes ſe ſuiuent, comme vn, deux, & trois, Valet, Reyne & Roy, & ainſi des autres; la plus haute Sequence emporte la plus foible, & les joüeurs peuuent encherir les vns ſur les autres, comme au Gé, Poinct, & Flux; mais s'il arriue que dans ce jeu il n'y ait poinct de Gé, Poinct, Flux & Sequence, ce qui arriue rarement, l'argent des bourſes double autant de fois qu'on bat les Cartes ſans rien gagner; & i'ay veu quelquefois ce Flux & Sequence monter à de tres-groſſes ſommes, faute de ſe rencontrer dans ce jeu: la Sequence flutée, qui eſt celle de trois Cartes d'vne meſme couleur, emporte toutes les autres.

LA TRIOMPHE de Toloſe.

LA Triomphe de Toloſe ſe jouë deux contre deux, & quelquefois trois contre trois, apres auoir tiré à qui battra les Cartes, celuy qui donne le premier en donne à chacun cinq, & retourne la derniere, pour marquer la couleur de la Triomphe : on ne pille point à ce jeu; mais les Cartes de ceux qui ſont d'vn meſme coſté ſont communes pour les voir ſeulement, mais non pour les changer ny en pouuoir meſler auec les ſiennes; car ſi cela eſtoit découuert, l'on perdroit la partie, & l'on peut faire joüer ſon camarade les Cartes que l'on veut, mais il n'eſt pas permis de jetter la Carte auant ſon ordre ; celuy qui manquera à donner, perd vne partie; quiconque entreprend la volte, & ne la fait, perd deux parties.

Si celuy qui leue de ſa plus haute Carte, & ne jette apres, mais fait joüer ſon com-

pagnon, perd vne partie, il eſt permis à ceux qui n'ont pas bon jeu, de demander aux autres s'ils entreprennent la volte, ou qu'ils quittent vne partie ; auquel cas ceux qui ont les meilleures Cartes, peuuent dire, quand ils jugent que leur jeu n'eſt pas ſeur, qu'ils prennent la partie ſimple ; car s'ils entreprenoient de faire la volte, & ne la faiſant, ils perdroient, comme dit eſt, deux parties.

Ce jeu ſe jouë d'ordinaire en ſix ou huit parties, c'eſt à dire chaque partie, quand on bat les Cartes.

IEVX DE SOVPLESSES de Cartes pour ſe diuertir en Compagnie.

PRemierement, celuy du nombre eſt fort joly & diuertiſſant; il ſe joue en cette maniere: c'eſt à dire vous prendrez les ſequences des Cartes, c'eſt à ſçauoir tous les treffles, tous les piques, tous les cœurs, & tous les careaux, vous les donnerez dans les mains de quatre perſonnes, & à la premiere perſonne vous luy donnerez la ſeccance de treffle, & à la ſeconde celle de picque, à la troiſiéme celle de cœur, & à la quatriéme celle de careau; & pour bien reuſſir à ce jeu, faut remarquer que toutes les figures ont leur nombre particulier, à ſçauoir, le Valet vaut dix, la Dame onze, le Roy douze, & l'As vn poinct.

Pour commencer ce jeu, il faut demander l'As de treffle que vous auez donné à la premiere perſonne, & la mettrez ſur voſtre main découuerte, & multi-

plierez quatre poincts dauantage, & vous ferez donner le cinq de pique, que vous demanderez à la ſeconde perſonne, puis multiplierez encore quatre poincts, & vous ferez bailler neuf de cœur, & vous ſouuenir de quatre choſes, qu'apres le neuf faut mettre le deux, apres le Valet le trois, apres la Dame le quatre, apres le Roy l'As; & afin que vous ne manquiez à cette regle, ie vous la mets par chiffre cy-deſſous.

SCAVOIR.

L'As de treffle.	L'As de careau.
Le cinq de picq.	Le ſix de treffle.
Le ſix de cœur.	Le Valet de pique.
Le deux de careau.	Le trois de cœur.
Le quatre de pique	Le ſept de careau.
Le cinq de cœur.	La Dame de treffle.
Le Roy de careau.	L'As de careau.
L'As de cœur.	Le cinq de pique.
Le cinq de careau.	Le deux de cœur.
Le neuf de treffle.	Le ſix de careau.
Le deux de pique.	Le Valet de treffle.
Le ſix de cœur.	Le Roy de cœur.
Le Valet de careau.	L'As de pique.
Le trois de treffle.	Le trois de cœur.
Le ſept de pique.	Le neuf de careau.
La Dame de cœur.	Le deux de treffle.

Le quatre de careau	Le ſix de pique.
Le huit de treffle.	Le Valet de cœur.
Le Roy de pique.	Le trois de careau.
Le trois de pique.	Le ſept de pique.
Le ſept de cœur.	La Dame de pique.
La Dame de careau.	Le quatre de cœur.
Le quatre de treffle	Le huit de treffle.
Le huit de pique.	Le Roy de treffle.

Enfin quand vous aurez fait appeller toutes les Cartes par quelqu'vn de la compagnie, faites les couper, & puis les meſlez les vnes ſur les autres, ſans les mettre de trauers, & il vous faut ſouuenir de les meſler par deſſus, puis ferez prendre du milieu vne Carte par qui vous voudrez; toutes les Cartes qui ſeront deſſous celle du milieu que vous auez fait prendre, vous les remettrez par deſſus les autres, puis vous regarderez ſecrettement par deſſus, & ainſi vous ſçaurez la Carte qu'on aura priſe; conſiderant toûjours la regle du chiffre ainſi comme vous auez demandé les Cartes, & multiplians les quatre poincts dauantage; puis quand vous l'aurez tirée, vous vous ferez bailler la Carte, & la mettrez par deſſus ou par deſſous les Cartes, & les meſlerez de la meſme façon comme a eſté dit cy-deſſus.

Autre Ieu pour faire tenir au Plancher vne Carte qu'vn de la Compagnie aura songée.

IL vous faut tenir le jeu de Cartes de la main droite, & montrer les Cartes à la compagnie, & en découurir vne plus que les autres ; puis vous demanderez à quelqu'vn de la compagnie quelle Carte il aura songée, sans doute il ne manquera de songer celle qu'il aura veuë la plus découuerte ; cela fait, vous aurez vn peu de poix de Bourgogne chaude, & la mettrez 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 Ieu de Cartes pour deuiner combien de poincts il y a en trois Cartes que quelqu'un aura choiſies.

PRenez vn jeu de Cartes, où il y en aura cinquante-deux, & que quelqu'vn en choiſiſſe trois telles qu'il voudra, pour deuiner combien de poinct elles contiennent : dites luy qu'il compte les poincts de chaque Carte choiſie, & qu'il y adjoute à chacune tant des autres Cartes qu'il en faut pour accomplir le nombre de quinze, en comptant les ſuſdits poincts ; cela fait, qu'il vous donne le reſte des Cartes, en oſtant quatre du nombre d'icelles, le reſte ſera infailliblement la ſomme des poincts qui ſont aux trois Cartes choiſies.

Par exemple, que les poincts des trois Cartes ſoient quatre, ſept, neuf, il certain que pour accomplir quinze, en comptant les poincts de chaque Carte, il faudra adjouter à quatre vnze Cartes, à ſept il en faut adjouter huit, & à neuf il en faut

adjoutez ſix, parquoy le reſte des Cartes ſera vingt-quatre, leſquels oſtant quatre, reſterons pour la ſomme des poincts qui ſont aux trois Cartes choiſies.

Qui voudroit pratiquer ce jeu en quatre, cinq, ſix, ou pluſieurs Cartes, & ſoit qu'il y en ait cinquante-deux au jeu, ſoit qu'il y en ait moins ou plus, meſmes qu'elles faſſent le nombre de quinze, quatorze, ou douze, &c. faut ſe ſeruir de cette regle generale : multipliez le nombre que vous faites accomplir par le nombre des Cartes choiſies, & au produit adjoutez le nombre des Cartes choiſies, puis ſubſtrayez cette ſomme 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 apres la ſubſtraction, le nombre des Cartes reſtantes doit exprimer juſtement les poincts des trois Cartes choiſies : ſi la ſubſtraction ne ſe peut faire à cauſe que le nombre des parts eſt trop petit, il faut oſter le nombre des Cartes de l'autre nombre, & y adjouter le demeurant au nombre des Cartes reſtantes.

AVTRE IEV,

Pluſieurs Cartes diſpoſées en diuers rangs, deuiner laquelle on aura penſé.

L'On prend ordinairement quinze Cartes diſpoſées en trois rangs, ſi bien qu'il s'en trouue cinq en chaque rang. Poſons donc le cas que quelqu'vn penſe vne de ces Cartes laquelle il voudra, pourueu qu'il vous declare en quel rang elle eſt, vous deuinerez celle qu'il aura penſé en cette ſorte.

1. 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.

2. Diſpoſez derechef toutes les Cartes en trois rangs, en poſant vne au premier, puis vne au ſecond, puis vne au troiſiéme, & ainſi juſques à ce qu'elles ſoient toutes rangées.

Cela fait, demandez en quel rang eſt la Carte penſée, & ramaſſez comme auparauant chaque rang à part, mettant au milieu des autres celuy où eſt la Carte penſée.

4. Finalement, diſpoſez encore ces trois Cartes en trois rangs de la meſme ſorte qu'auparauant, & demandez auquel eſt-ce que ſe trouue la Carte penſée; alors ſoyez aſſurez qu'elle ſe trouuera la troiſiéme du rang où elle ſera, parquoy vous la dénoncerez aiſément: que ſi vous voulez encore mieux couurir l'artifice, vous pouuez amaſſer derechef toutes les Cartes, mettant au milieu des deux autres le rang où eſt la Carte penſée, & pour lors la Carte penſée ſe trouuera au milieu de toutes les quinze Cartes; ſi bien que de quel coſté que l'on commence à compter, elle ſera toûjours la ſeptiéme.

AVTRE IEV.

Plusieurs Cartes estans proposées à plusieurs personnes, deuiner quelle Carte chaque personne aura pensé.

PAr exemple, s'il y a quatre personnes, prenez quatre quartes, & les montrant à la premiere personne, dites luy qu'elle pense celle qu'elle voudra, & mettez à part ces quatre Cartes, puis prenez-en quatre autres, & les presentez de mesme à la seconde personne, afin qu'elle pense celle qu'elle voudra, & faites encore tout de mesme auec la troisiéme & quatriéme personne ; alors prenez les quatre Cartes de la premiere personne, & les disposez en quatre rangs, & sur elles rangez les quatre de la seconde personne, puis les quatre de la troisiéme, puis celles de la quatriéme ; & presentant chacun de ces quatre rangs à chaque personne, demandez à chacun en quel rang est la Carte par elle pensée ; car infaillible-

ment celle que la premiere perſonne aura penſée, ſera la premiere du rang où elle ſe trouuera ; la Carte de la ſeconde perſonne, ſera la ſeconde de ſon rang ; la Carte de la troiſiéme ſera la troiſiéme á ſon rang ; & la Carte de la quatriéme ſera la quatriéme du rang où elle ſe trouuera, & ainſi des autres, s'il y a plus de perſonnes, & par conſequent plus de Cartes ; ce qui ſe peut auſſi pratiquer en toutes autres choſes par nombre certain.



AVTRE IEV DE CARTES

tres-subtil & diuertissant, pour dire quels sont les Cartes, que quelqu'vn ou plusieurs de la Cõpagnie auront tirées.

PRemierement, pour bien joüer ce jeu, il faut oster tout le carreau, à la reserue du Roy, de la Dame, & du Valet.

2. En suite vous mettrez toutes les testes en haut, & les autres Cartes mettrez les poincts en bas ; & il faut remarquer que vous tiendrez le jeu de Cartes en cet estat, jusques à ce qu'vn ou plusieurs ayent tiré les Cartes qu'ils voudront du jeu, & vous prendrez garde de quelle maniere on remettra les Cartes de vostre jeu, d'autant que si celuy qui vous a tiré vos Cartes, vous les remet de la mesme façon qu'il les a tirées, alors vous deuez retourner vostre jeu de Cartes les pointes en haut, & les testes en bas ; cela se fait en vn instant, & par cette regle direz fort facilement les Cartes qu'ils auront tirées, d'autant qu'ils seront à rebours les vnes des autres, obseruant la regle cy-dessus.

Bayerische Staatsbibliothek München

AVTRE IEV DE CARTES, tres-subtil & diuertissant, pour deuiner toutes les Cartes d'vn ou de plusieurs Ieux l'vn apres l'autre.

POur le faire bien adroitement & subtilement, il faut premierement qu'il n'y aye personne à la gauche de celuy qui joüera ; & lors prenant vn jeu de Cartes, ou plusieurs, tant que l'on voudra, il en verra seulement celle du dessous, & la fera voir s'il veut à toute la compagnie; puis apres, il cachera lesdites Cartes derriere son dos, de sorte qu'elles ne puissent estre veues de personne, & y mettant les deux mains, il mettra adroitement la Carte de dessus dans la paume 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 paume de sa main, & en suite pourra recommencer à reprendre vne autre Carte comme la premiere fois, & ainsi continuer tant qu'il voudra à tirer & deuiner toutes les Cartes.

Tour ſubtil de Cartes.

POur faire ce jeu, l'on peut ſe ſeruir d'vn ou pluſieurs jeux de Cartes ; en ſuite vous demandez à vne perſonne de la compagnie quelle Carte elle deſire que l'on faſſe venir à ſoy : cela fait, il faut deuant que commencer, que vous ayez ſoin d'auoir vn petit morceau de cire que vous attacherez à vn de vos boutons, auec le plus grand cheueu que vous pourrez trouuer : en ſuite vous approchant de la table, leuant la Carte que la perſonne aura choiſie, vous luy demanderez ſi ce n'eſt pas cette Carte qu'il ſouhaite que vous faſſiez venir vers vous : alors adroitement, prenant cette Carte, vous attacherez voſtre cire deſſous, où ſera auſſi attaché voſtre cheueu ; puis faiſant retirer tant ſoit peu le monde qui ſe trouuera autour de la Salle, vous ferez ſemblant de prononcer quelques paroles, & vous vous retirerez tout d'vn coup, & par le moyen

de voſtre cheueu, vous tirerez ladite Carte deuers vous juſques ſur le petit bout de la table, & faire en ſorte qu'elle ne tombe par terre, de crainte que l'on ne découure voſtre ſubtilité.



L'EXCELLENT IEV du Tricque-Trac, tres-doux ébatement és nobles Compagnies.

CHAPITRE I.

Du nom du Ieu de Tricque-Trac, ou Ticque-Tac.

PVis que toutes les Sciences font vne maxime generale, pour paruenir à l'exacte & parfaite connoiſſance de leurs myſteres & ſecrets, qui eſt, que la définition des noms ouure le premier ſuëil de noſtre intelligence, & par les apprehenſions premieres & ſecondes, jugeons, diſtinguons, & diuiſons le tout en ſes parties, & raſſemblons les parties en leur tout, & les membres en vn corps. Il faut en ce jeu qui n'eſt pas populaire, & que les eſprits les plus forts trauaillent à en-

tendre les commencemens, qui n'ont que des tenebres & des ombres de nombres, qui ſemblent ſe détruire dans leurs accouplemens, à ceux qui ne les entendent pas; & non ſeulement en ce jeu, mais en toute autre ſcience, l'ignorance y trouue autant de confuſion & de tenebres, que la ſeccance d'ordre, de conduite & de facilité.

Doncques le jeu du Tricque-trac, comme i'eſtime pour vray-ſemblable, vient du bruit qui ſe fait ſans remede en l'exercice du jeu, au déplacement & placement des Dames, qui en leurs mouuemens rendent vn ſon continuel, qui ſemble dire à l'oreille Tricque-Trac, ou bien comme aucuns l'appellent, Tic & Tac, qui ſont paroles vrayement nées dans le ſon meſme; ce qui fait que cette onomatopée peut paſſer pour vraye & naïue définition; car ie croy que ce ſeroit eſtre trop melancolique, d'en aller rechercher d'autres chez les Rabins, Grecs, Allemans, Eſpagnols, Flamans, ou Anglois, qui nous l'appellent ainſi, Tricque & Trac, ou Tic & Tac, qui ſont des noms que l'oreille a formez, ſelon ce que le bruit du mouuement le prononce à ſon oüye.

Eſtant donc queſtion du nom d'vn jeu ſeulement, & non d'vne ſcience, le curieux ſe contentera, s'il luy plaiſt, de cette définition, qui ſemble eſtre ingenuë, puis que les choſes inſenſibles nous l'apprennent dans leurs tranſports & mouuemens de lieu en autre, leſquels ſont en ce jeu du tout inéuitables, quelque temperament & maniment modeſte dont on puiſſe joüer; car c'eſt vne maxime entre les Philoſophes, que tout mouuement de corps fait du bruit, ou plus, ou moins, ſelon ſa violence. Qu'il me ſoit permis d'auertir les joüeurs de mener tout doucement les Dames; ſi l'on vſe de modeſtie & douceur enuers des Dames de bois, qui ſont tres-inſenſibles, l'on pourra par nature ou par habitude, parler, traitter, & ſe comporter modeſtement auec les perſonnes & les Dames viuantes, qui ne demandent qu'amour & douceur dans leurs frequentations: cela ſoit dit en paſſant, & pour faire argument des choſes plus petites, pres des plus excellentes; car ie ne veux pas philoſopher icy, encore qu'il y ait vne tres-ample matiere de montrer la conſtance dans les rencontres de ce jeu, qui ſont

preſque infinies, tant au bonheur qu'au malencontre de ceux qui deſennuyent: Ie dis ſeulement deſennuyer, d'autant qu'à mon auis il n'y a point de jeu qui ſoit plus diuertiſſant, ny qui requiert plus ſon homme entier que celuy-cy, qui veut vn eſprit prompt, preſent, & actif en toutes occurrences; & faut premierement remarquer que la perte d'vn poinct peut cauſer l'infortune, comme vn petit écueil peut donner bris, & cauſer le naufrage: Ie dis auſſi deſennuyer, parce que ie ne conſeilleray iamais à deux bons amis, freres ou parens, d'y joüer trop gros jeu, non plus qu'à tout autre, d'autant que les François, auſſi bien que les autres Nations, ne ſont pas joyeux en leur perte, où l'on a plutoſt deſ-joüé que joüé: mais ces conſeils bien que de conſequence & veritables, ne ſeront pas blâmez de perſonne, puis qu'il ne les fait qui ne veut, & que le prix du jeu dépend de la fantaiſie, diſcretion, humeurs, qualitez, ou richeſſes des perſonnes, qui ſelon le plus ou le moins, ſe réueillent & s'aiguiſent en la chaleur du jeu, qui a le prix pour ſauce, ou aiguillon remply d'appas, pour attraper le gain, & te gar-

der de perte. Quoy qu'il en ſoit, tout gain au jeu recrée le joüeur dedans ſes auantages.

Chap. 2. *De l'antiquité du Ieu de Tricque-Trac.*

IL y a des Eſprits, qui pour paroiſtre ſçauans, ſe plaiſent à rechercher l'antiquité des choſes, mille ans auparauant qu'elles fuſſent trouuées; mais ce n'eſt qu'vne vanité tres-inutile, ie ne dis pas inepte. Ie m'étonne quaſi que du jeu on eſt venu aux coups entre ceux qui ont écrit & ſoûtenu diuerſement de l'antiquité des Eſchecs, choſe qui eſt de fort friuole conſequence; car quand on la ſçauroit, & le nom des Autheurs, on n'en ſeroit pas ny plus ſçauant, ny plus expert en la pratique de ce jeu vrayment Royal, où l'on apprend à donner des Batailles, à ſecourir ſon Roy, & à ſe garder des ſurpriſes & embuſches de nos ennemis. Ce jeu a tant eſté celebre & renommé, qu'on en donne l'inuention aux Roys des vieux Grecs, & les autres aux Eſpagnols; mais pour moy ie ſoûtiendrois bien que nos François, dont tous

les dessеins sont belliqueux, & que nos Ancestres qui ont par tant de fois mis à deux doigts de la ruine l'Empire des Romains, effroyable & formidable au reste de la terre, ont pû inuenter ce jeu qui ne procede que d'vn esprit guerrier, actif & laborieux, mesme dans le repos, tel que les François l'ont de leur nature tres-inclinè à la guerre & aux passe-temps, ingenieux & mixtes en leurs exercices, c'est à dire où il y a du sort auec de la conduite, bien qu'aux Eschecs il n'y a point de malheur qui ne vienne de nostre propre faute, imprudence, ou mégarde. Quant à l'antiquité du jeu de Tricque-Trac, ie ne la sçaurois dire; i'auouë mon ignorance, & n'ay pas peur d'estre blâmé; bien sçay-je qu'on s'amusera plus aujourd'huy à rechercher les titres & mouuemens de la vraye Noblesse, que non pas ceux de l'antiquité de ce jeu, qui vieil ou nouueau, François ou étranger, doit estre tenu pour le plus excellent de tous les jeux des bonnes compagnies: Il n'y en a point qui ayent tant de rencontres, & où la conduite & prudence de l'Homme combattent si ouuertement le malheur du dez, le tout par le

place ment des Dames, que le ſeul exercice entre les amis peut plus apprendre en vn jour, que tous les Liures & diſcours que l on en ſçauroit faire.

Chap. 3. *L'excellence du Ieu.*

S'Il peut y auoir de l'excellence dans le jeu, qui n'eſt que pour abaiſſer nos eſprits, & les re'âcher de l'étude des choſes excellentes, où nous ſommes appellez & contraints en nos profeſſions, comme ſont les Theologiens, qui doiuent moins joüer que tous autres, & ſe promener plutoſt, que d'vne étude actiue & contemplatiue ſi haute que la leur, ſe venir r'attacher à vne autre ſorte d'étude & actiuité aſſiduelle & ſedentaire, telle que celle de ce grand jeu, où les hazards & les infortunes nous peuuent cauſer des échapées indécentes en leurs fougues & violences; mais ie pardonne aux premiers mouuemens qui nous tranſportent, pourueu qu'on s'en abſtienne par le raiſonnable empire que nous deuons établir deſſus nous & entre nous en toutes ſortes de malheurs, ſoit du jeu, qui ne ſont que volontaires, ſoit du Ciel, qui

nous doiuent humilier & rendre ſages.

Ie ne ſuis donc pas d'auis que les ſages Theologiens s'appliquent à ce jeu, qui leur pourroit plus donner d'épines que de roſes. Quant à toutes autres profeſſions, où la modeſtie eſt requiſe, ce jeu leur eſt permis juſques à la bienſeance, qui eſt naturelle aux gens d'honneur, qui ne joüent pas pour ſe fâcher, & ne s'ébattent pas pour forger des querelles.

Donc l'excellence de ce jeu n'eſt pas petite, puis que par la pratique, & dans le cours du jeu, l'on y peut voir, ainſi qu'en vn miroir, les paſſions de l'ame, & difficilement les peut-on diſſimuler en beaucoup de rencontres.

L'infinité des nombres qui ſont jettez, réueillent tellement l'eſprit, qu'il y faut toûjours trouuer des places & des formes nouuelles.

I'y trouue beaucoup d'excellence, en ce que le plus grand Philoſophe y peut montrer ſa force & ſa vertu, en ſuportant les infortunes, qui ne ſe peuuent exprimer.

Vn ſeul mot connu par tout, peut pleinement prouuer l'excellence du jeu par le Prouerbe qui court, tant entre les ſça-

nans, que parmy les indoctes, quand l'on dit à tout propos, le Tricque-Trac de la Cour, & le Tricque-Trac des affaires du Monde, pour montrer la viciſſitude & les changemens des affaires de la Cour, & des trauerſes du Monde.

Autre raiſon d'excellence ſe peut tirer, de ce que de cent mille perſonnes qui peuuent ſçauoir ce jeu, on n'en trouuera pas dix de telle condition qui le ſçache & le pratique, où preſque tous les autres ſont auſſi communs entre les Pages, Seruiteurs, & Laquais, qu'entre les Princes, Seigneurs, & Gentilshommes; car les Dez, les Eſchecs, les Dames, le Picquet, la Paulme, le Mail, la Boule, le Trois, le Lanſquenet, le Reuerſis, l'Homme, & le Berlan, ce ſont tous jeux communs & populaires, où il y peut auoir beaucoup de fraude & peu d'eſprit: mais au grand Tricque-Trac, il n'y a que les gens d'honneur qui le pratiquent, & encore les plus ſpirituels, actifs & vigilans qui le peuuent comprendre; & ſi les innombrables rencontres de ſes nombres ſont ſi diuerſes & recreatiues en leurs proportions & changemens arithmetiques, que meſme vn bon Eſprit

ne peut eſtre blâmé de ne l'entendre pas; au lieu qu'on tiendroit preſque pour vn ſtupide, qui ne pourroit ſçauoir la pratique des autres communs & populaires que i'ay nommez en partie cy-deſſus : ce n'eſt pas vne petite excellence de ce jeu, puis que par vne ſage conduite l'on y peut moderer les traits de l'infortune, & l'opiniaſtreté du dez, qui ſemble quelquefois triompher contre nous, & ſe mocquer de nos deſſeins, par le malheureux poinct des nombres qu'il amene; à quoy l'on ne ſçauroit remedier qu'en prenant patience.

Pour ne s'arreſter pas à faire vn panegyrique de cet agreable jeu, ie diray ſeulement que tout ſeul entre les jeux, il eſt exempt de fraude & de fourbe à qui peut y prendre garde, & que ſon excellence eſt le plus ou moindre dans les eſprits qui recréent.

Chap. 4. *Le Choix du Tricque-Trac.*

LEs plus grands d'yuoire & d'ébeine, ſont auſſi bien les plus beaux que les plus chers, & ne ſe trouuent pas beauté d'y auoir des ouurages Iudaïques ou

Mosaïques, qui sont les pieces rapportées & subtilement collées, pour estre agreables, tant au compartiment de leurs figures, qu'en la varieté de leurs couleurs; mais cela se décolant, vient à estre diforme, & nuit fort souuent au cube & siegè du dé, ce qui souuent se rencontre; c'est pourquoy les blancs & noirs seulement sont les plus estimez, tant à cause de leur matiere reluisante & solide, qu'à cause qu'ils ne sont sujets au débris des autres.

Et si l'on peut dire que nulle commodité n'est sans incommodité, car bien souuent la grande blancheur de l'yuoire aueugle, & fait que l'on ne peut aisément trouuer le dé dessus vne autre blancheur; ce qui est incommode, encore que l'on ait plusieurs dez. Les vieillards aiment mieux les bandes bleuës & noires; mais tout cecy n'est du jeu, ny de son essence, & chacun choisit son Tricque-Trac, qu'on appelle aussi Eschiquier ou Damier, à sa fantaisie, & selon sa bourse.

Ch. 5. *Combien on peut joüer enſemble.*

POur éuiter la confuſion & pratique de l'ordre du jeu, l'on n'y ſçauroit joüer que deux enſemble, c'eſt à dire homme à homme.

Mais il eſt plein de delices, quand on y joüe tour à tour l'vn apres l'autre, & auſſi que le vainqueur fait teſte à tous ſes amis, juſques à ce qu'il ſoit vaincu & renuerſé par le malheur du dez, ou par ſa faute; car bien ſouuent on y fait des fautes, d'où vient la ruine inéuitable; c'eſt pourquoy ce jeu veut vne grande prudence & tres-exacte conduite, ſoit en heur ou malheur.

Les Loix de tous les jeux, & de toutes les Academies, ſont tres-religieuſement requiſes en ce jeu; car il eſt blâmable à tous les aſſiſtans, de parler, enſeigner, conſeiller, touſſer, ou pouſſer celuy qui joüe, ſoit à perte ou à gain, car en ce jeu les moindres fautes nous renuoyent à l'école.

Et là-deſſus on connoiſt vn honneſte homme, qui ſe peut contenir & abſtenir de parler, en voyant les fautes que les au-

tres font, qui ne ſont iamais de petite conſequence.

Sur tout, il ne faut pas qu'vn aueugle, bigle, ou borgne, s'ingere de joüer auec vn clair-voyant, s'il n'obtient patience à bien lire, & voir ſon dez dans ſes auantures, qui ſont ſouuent querellées ſur la ſemblance de leurs nombres. Pour bien & honneſtement joüer auec plaiſir & repos, ſans diſpute, il faut incontinent laiſſer les dez, juſques à ce que l'on ait joüé & placé ſes Dames.

Chap. 6. *L'ouuerture du Ieu.*

POur ne rien obmettre, tant aux apprentifs, qu'aux ſçauans, aux jeunes & vieillards, ie ne veux pas oublier les moindres particularitez qui s'obſeruent dedans la bienſeance.

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

Les auantages de la primauté, qui peuuent eſtre grands ou petits, permettent que l'on jette à qui aura le dé; le plus âgé le jette, & le plus jeune apres, & le plus haut en poinct gagne la primauté: l'on peut jetter vn ou deux dez tout enſemble, cela eſt à la diſcretion, s'il n'y a point d'auantages donnez de part d'autre.

Chap. 7. *Combien il y faut de dez, & quels ſont les meilleurs.*

L'On jouë auec deux dez ſeulement, leſquels doiuent eſtre les plus quarrez qu'on peut choiſir; les plus gros ſont importuns, & ſemblent groloter dans le cornet, outre qu'ils ne ſont pas ſi variables en leur cheute, que ſont les moyens & petits; mais les vieillards trouuent plus leur commodité dans les gros, où les poincts ſont plus gros & faciles à lire. Ceux qui hantent & frequentent les Academies, ſçauent de quelles tromperies 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 toûjours neceſſaires : c'eſt pourquoy l'on y doit prendre garde ; & telles tricheries & fourbes qui cauſent de grandes querelles, rendent vn homme indigne que l'on joüe honneſtement auec luy. Entre toutes ſortes de Compagnies, la fidelité eſt toûjours eſtimable, pour éuiter diſputes, & joüer plaiſamment.

Il faut noter que l'on joüe auec des cornets, & qu'il faut ſans vetiller joüer & jetter rondement le dé ; autrement il peut eſtre rompu, auant que d'eſtre aſſis : le dé jetté dehors, ou ſur les bords, n'eſt pas loüable ; mais il n'importe qu'il ſoit dedans les deux Tables ou Damier, que l'on appelle Caſe ſeparément, ou ſur les Dames, pourueu qu'il ſoit ſi bien aſſis deſſus ſon cube, qu'il puiſſe porter l'autre.

L'on pratique ordinairement, que librement on peut arreſter du fonds d'vn cornet, ou d'vne chiquenaude, le dez qui piroüette trop longtemps, car cela eſt ennuyeux, & la cheute en eſt du tout incertaine ; à quoy il n'y a point aucune ſcience, ny eſpoir de profit, pour celuy qui le fait.

Quant à ce qui eſt des Dames, il y en

faut chacun quinze, ny plus ny moins, pour y joüer ſelon les regles ; & la couronnée n'y ſert aucunement, & n'y vaut pas plus qu'vne autre.

Les valeurs & les nombres des dez jettez, ont leurs noms propres en ce jeu, où toutes choſes ont leur grace auſſi bien que leur place.

Deux As ſont appellez ambes As, deux double deux, deux trois termes, deux quatre quaternes, ou quadernes, deux cinq quines, deux ſix ſennes.

Et tous ces nombres ont de petits quolibets, qu'il faut ſçauoir pour n'eſtre pas nouice, ny pris pour dupe ; l'on dit ambes as, ambas, bezers, & la tripe de Latin fait le Prouerbe, *ambes as in primis eſt ſignum perditionis* ; doubles deux, l'on dit double deuiſe ; c'eſt mort de pere, ou de mere.

Ternes, l'on dit lanternes ; quarnes, l'on dit carmes ; quines, l'on dit qui ne me le font les garçons ; & à ſennes, ſonnez 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 le ſçauoir, pour ne trouuer rien étrange aux actions de ceux auec

leſquels nous auons à joüer & combattre.

La cadence des nombres veut qu'on nomme toûjours le plus gros le premier, ſix & cinq, cinq & quatre, quatre & trois, trois & deux, deux & As, & non autrement, car cela eſt de mauuaiſe grace; mais ce peché n'eſt pas mortel, de dire autrement par inaduertance.

Chap. 8. *De quel coſté l'on doit commencer à joüer.*

PAr bienſeance & commodité, l'on doit toûjours aller ſelon le jour, & non pas contre, en telle ſorte qu'il n'y a point de regle certaine de quel coſté l'on arrange ſes Dames, ou ſon bois.

Il eſt auſſi indifferent comme elles ſoient miſes enſemble, en vn, deux, trois, ou quatre monceaux, pourueu qu'elles ſoient bien enjoignées; & auſſi eſt à remarquer que l'on en peut tenir vne, deux, trois, ou quatre, dans ſa main, ſans en pouuoir eſtre repris, pourueu que l'on ne broüille & triche point: le meilleur eſt de n'en auoir point, & laiſſer tout ſur la pile, pour éuiter querelle.

Chap. 9. *Le nom des fleches, bandes ou lames.*

L'On peut les appeller depuis vn juſques à vne, qui eſt dedans le coin ; & pour les nombrer, il ne faut iamais compter celle d'où la Dame part, mais bien ſa prochaine & voiſine, & ainſi aller en auant, ſuiuant les nombres.

Et ſelon les changemens, chaque lame eſt vn, ou deux, ou trois, &c. ce qui eſt infiny.

Chap. 10. *L'ordre & ſuite du Ieu.*

IL faut, ſi i'ay jetté ambes as, que i'abate deux Dames, & que ie les accouple ſur l'As, qui eſt la premiere bande, ou vne Dame, & là jetter & placer la ſeconde ; car d'vne ſeule Dame on peut coupler ſes nombres, ce qui eſt à diſcretion aux commencemens, où il n'y a pas grand danger de tenir ſes Dames découuertes.

Si i'amene double deux, ie peux mettre deux Dames ſur le deux, ou vne 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 couuertes ou découuertes, diſjointes ou jointes, le tout ſelon l'humeur du joüeur, qui ſe paſſe en auançant, ou qui dés le commencement veut abatre du bois ; ce qui eſt le meilleur pour le faire des bandes & caſes couuertes & hors de danger.

Chap. II. *Des Ians.*

EN ce jeu du grand Tricque-Trac, il y a pluſieurs Ians, qui ſont premier, Ian de rencontre; deux, Ian de trois coups; trois, Ian de deux tables; quatre, petit Ian, ou Ianet, ou vetille; cinq, grand Ian ; ſix, & vne infinité de Ian qui ne peut, ſelon les occurrences & varietez du nombre du dez ; ſept, le Ian de récompenſe y eſt fort fauorable. Or cette bande de Ians a beſoin de lumiere, pour n'aller pas confuſément en beſongne.

2. *Ian de rencontre.*

Ian de rencontre eſt le premier de tous les Ians ; c'eſt quand le premier coup de

tout le jeu eſt ſuiuy d'vn ſemblable par le ſecond : comme ſi tu amenes ſennes, & que ton compagnon les amene auſſi, c'eſt là Ian de rencontre ; & ſi on le joüe, il vaut par ſimple quatre poincts, & par doubles ſix ; le ſimple, c'eſt deux nombres diuers ; & le doublet, c'eſt deux égaux, ce qui eſt tres-intelligible ; & c'eſt maxime tres-generale, que toûjours le doublet apporte plus de gain ou de perte que le ſimple dans les rencontres de ſon nombre.

Aujourd'huy pluſieurs ne joüent pas le Ian de rencontre, d'autant, diſent-ils, qu'il n'y auroit point d'auantage en la primauté ; & ceux qui le joüent, diſent de leur part que la nature du Tricque-Trac eſt telle, qu'elle tient le bonheur & malheur de l'vn & de l'autre des joüeurs en vne perpetuelle balance & égalité, & qu'ainſi tout eſt reciproque l'vn à l'autre, & chacun à ſon tour. Ie laiſſe en la diſpoſition des joüeurs de les mettre en jeu, ou non ; cela dépend plutoſt de la volonté mutuelle, que de la regle certaine ou diuerſe en pluſieurs contrées ou païs, où chacun joüe à ſa guiſe. Ce premier Ian eſt le moindre de tous les autres, & ne peut pas faire beaucoup de bien ou

de

de mal, car c'eſt tout le premier rencontre qui eſt bien éloigné du dernier, d'où dépend la fortune.

2. *Ian de trois coups.*

Ce ſecond Ian eſt auſſi la ſeconde rencontre qui arriue à profit à celuy qui l'amene; & ce Ian eſt quand l'on abat & couche juſqu'à ſix Dames toutes plates & découuertes en trois coups de ſuite, qui ſont tous les premiers du tout.

Il faut noter qu'il ne ſe peut iamais faire par doublet, & que pour le profit d'iceluy Ian de trois coups on marque & poſe ſon jetton ſur la quatriéme bande ou flecche de ſon coſté, à commencer du coſté des Dames.

De plus, l'on doit ſçauoir qu'on n'eſt pas tenu de l'entretenir ſi l'on ne veut; & qui ne le marque, doit eſtre enuoyé à l'école de quatre, qui eſt ce qui deuoit eſtre & marqué par celuy qui l'a amené & joüé.

Pour bien joüer & auancer bientoſt, il ne faut iamais rompre ce Ian de trois coups, ains continuer à abatre du bois, & à couurir les Dames abatuës, leſquelles eſtant toutes couuertes & miſes en bande ou en caſe, & deux à deux, peu-

uent faire le plein ou petit Ian.

3. *Ian de deux tables, ou de deux coins.*

Ce Ian arriue fort rarement au prix de tous les autres, & il fait bon y prendre garde, afin de n'eſtre pas enuoyez à l'école. Il arriue quand tu amene vn nombre duquel par diuiſion tu peux jetter vne de tes Dames dans ton coin, & l'autre en celle de ta partie; ce qui arriue par doublet, quand tes deux Dames découuertes ſont ſur deux diuerſes bandes: poſez le cas que i'amene deux cinq, qui ſont quintes, i'en jette vne dans ton coin, & l'autre dans le mien, mais ils n'y peuuent demeurer, & ce Ian ne doit iamais eſtre forcé ny recherché, d'autant qu'il n'y a pas beaucoup d'auantage, & il vaut mieux abatre du bois pour ſa prouiſion. Ce Ian par ſimple vaut quatre, & par doublet ſix; & qui ne le marque, eſt enuoyé à l'école de ce qu'il deuoit auoir pris.

4. *Petit Ian, Ianet, petit plein, ou vetille.*

Ce quatre Ian a pluſieurs noms, qui ſont petit Ian, & par ainſi Ianet, petit plein, à la diference du grand & vetille, à cauſe que les bons joüeurs ne s'y amuſent gueres; car c'eſt vrayement vetiller tandis que ton homme s'auance.

Pourtant ſi en amenant petit jeu, & au deſſous de ſix, ie te conſeille de le faire & pratiquer en paſſant ; & tu l'auras fait, ſi tu abat douze Dames, depuis l'As juſques au cinq, toutes couuertes deux à deux ; & pendant que tu l'auras, il faut toûjours marquer quatre ou ſix, quatre par ſimple, & ſix par le doublet.

En ce petit Ian il peut arriuer vn grand rencontre, auſſi bien comme au grand Ian, ou plein, qui eſt, que de trois Dames tu en pourras couurir vne, comme ayant amené deux & As ; & de ces deux poincts tu peux par trois moyens couurir ta Dame découuerte ; ce qui ſe peut faire par tous les nombres, & en tous les endroits des Dames, tant du grand que du petit Ian. Il faut que pour chaque endroit qui couure ta Dame découuerte, tu marque quatre poincts ſur les pointes ou bandes ; & ſi tu amene vn doublet, duquel tu puiſſe de deux Dames couurir ta découuerte, il faut marquer pour chacune ſix poincts, qui te vaudroit douze poincts, qui ſont vn jeu ſimple ou bredoüille, c'eſt à dire double ; de laquelle bredoüille & marque, tu ſeras pleinement inſtruit au Chapitre quatorziéme.

Sur tout auiſe à bien marquer ce que te vaut ton plein, qui eſt à chaque fois que tu joüe, quatre par ſimple, & ſix par doublet : que ſi tu manque à les marquer, on les prendra pour toy, en t'enuoyant à l'école à ton grand prejudice.

Ie te conſeille de ne t'opiniaſtrer pas ſur ce petit Ian ; & ſi tu es ſage, ſi-toſt que tu auras gagné vne partie ſimple, ou double, qui eſt la bredoüille, leue-toy, & recommence à joüer vn autre jeu.

Car c'eſt vne maxime infaillible, que celuy qui gagne vn jeu de ſon dez, peut leuer & s'en aller, s'il n'a remarqué ſur l'autre jeu ce qui luy reſtoit, & laiſſé ſon jetton ; mais tant qu'on tient ſon jetton, l'on peut diſpoſer de joüer, ou de ne joüer pas à ſa liberté. Sois donc bien prudent & auiſé à leuer, & t'en aller de bonne heure en cet endroit, où tu fais vn grand coup de leuer, & t'en aller apres auoir gagné vne ou deux parties, & d'auoir encore la primauté du dez contre ton homme, qui s'eſt bien auancé dans la ſeconde table, & peut-eſtre prés de ſon plein ou grand Ian, ou à ſon coin, & toy tu ne l'a pas : mais ſi tu auois ſon coin auſſi bien que luy, tu ne dois pas t'en

aller, car c'eſt vn grand auantage que d'auoir ſon coin, & de défaire ſon petit Ian; car ainſi faiſant, à chaque coup de dez tu feras vne caſe ou bande, qui entrant à ſon grand plein, où tu dois tendre le plus promptement que tu pourras.

5. *Grand Ian.*

Celuy qui ne s'eſt pas amuſé à ſon petit Ian, qui eſt vne pure vetille, ſi on s'y amuſe trop, il doit en abatant ſon bois, eſſayer d'auoir toûjours deux Dames couuertes dans ſon coin, de cinq & de ſix, que quelques-vns appellent le coin Bourgeois; car ayant ces deux coins garnis, c'eſt vne fort bonne prouiſion 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 auoir 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 Allemans, Anglois & Flamans) c'eſt qu'on ne peut entrer dans ces coins auec vne Dame ſeule; il faut y entrer auec les deux enſemble, & faut auſſi en ſortir par com-

pagnie : doncques pour ton repos essaye à remplir ton coin de cette sorte, & le plutost vaut le mieux.

Si en faisant ton plein ou grand Ian, tu as ton coin, & que ton homme ne l'ait pas, & que tu amene des nombres qui jettent deux de tes Dames dans son coin, que tu prens par puissance, & non par effet, car tu ne t'en sçaurois saisir en façon quelconque ; il faut que tu marque six, si c'est par vn doublet, & quatre par vn simple : tu dois déja sçauoir ce que c'est que doublet & simple.

Or pource que chacun faisant son plein, il est impossible que l'on n'ait des Dames découuertes, il faut sçauoir ce qu'elles valent à celuy qui par le nombre de son dez tombe dessus vne Dame découuerte, ou plusieurs.

Toutesfois & quantes que ton dé te porte sur vne Dame découuerte, comme tu as amené six & quatre, & tu as des Dames qui vont sur celles de ton compagnon, pour chacune de tes Dames, il faut que tu marque deux poincts pour chaque Dame frapée d'vn nombre simple, & quatre pour vn nombre double ; & si le doublet est geminé, & que tu trou-

ues de l'vn & l'autre ton compagnon découuert, il faut marquer huit, qui ſont quatre pour vn chacun doublet.

Bref, tout autant de Dames que tu as qui frapent celle de ton homme découuerte, autant de fois dois-tu marquer deux, quatre, ou ſix ; deux, quand c'eſt en la meſme caſe; quatre, ſi c'eſt par doublet: Si c'eſt en l'autre caſe, quatre pour vn ſimple, & ſix pour vn doublet. Vn petit d'exercice t'apportera cent fois plus de lumiere que ce diſcours, qui ne te donnera pas ſi aiſément la pratique, comme la theorie, qui eſt neceſſaire en deſirant ſçauoir ce noble jeu, qui n'eſt pas propre aux eſprits endormis.

Tout ainſi qu'au petit Ian, c'eſt vne regle de profit aſſuré, que tant que tu marque ton Ian ou grand plein, il faut marquer quatre par ſimple, & ſix par doublet; & ſi tu manque à marquer tes poincts, ton compagnon les marquera pour toy, en quoy tu feras vne double perte.

Tandis que tu as ton grand Ian, il faut que tu eſſaye à voir en ta premiere caſe ou table les trois Dames qui te reſtent & toutes découuertes, afin que le dé de

ton homme y apporte ſes nombres ; ce qu'il fera à ton profit, s'il paſſe ſept, huit, ou neuf : pour ce faire, eſſaye à luy mettre ſous le ſix & vn, qui eſt la place de ton premier cinq en ta premiere table.

Or pource que quelque jeu que l'on ait, & quelque belle apparence de gain que l'on puiſſe auoir, il ne faut qu'vn coup de dé de reuers pour renuerſer & détruire toutes nos eſperances : Il faut eſtre extrémement prudent & auiſé à n'abuſer pas de ſa bonne fortune, & de n'eſperer pas aueuglement ſur des choſes incertaines, auſquelles il faut preuenir plutoſt que de s'y aſſurer ; car la crainte eſt la mere du gain en cet endroit, qui eſt vn coup de maiſtre.

C'eſt donc qu'apres que tu verras que ton grand Ian ne durera plus gueres, il faut que tu t'en aille ; romps ton jeu & recommence ; ayant la primauté, ſi tant eſt que tu aye acheué ton jeu de ton dé : ce que tu ne pourrois aucunement faire, ſi c'eſtoit du dé & de la perte de ton homme.

Sois donc prudent en cet endroit, & n'ayes point trop d'ardeur, & ne ſois trop confiant à ton beau jeu, ny en ta

bonne fortune, qui ſe caſſe plus aiſément qu'vn verre, & te tournera le dos ſur le premier As de bonne rencontre à ton compagnon, car en ce poinct l'on y voit des effets du dé qui ſont du tout imaginables, & que l'on ne pourroit craindre ny ſouhaiter de part ny d'autre.

La ſeule experience en la viuacité de ce jeu, te montrera de quelle importance eſt vn prudent leuement ; vne honneſte retraite vaut mieux qu'vn perilleux combat quand les parties ſont inégales. Auiſez à ſuiure ce conſeil, où les plus grands maiſtres s'abuſent, & ſont trompez deſſus leurs vaines eſperances. En matiere de ce jeu, plus qu'en toute autre choſe, il ſe faut fier à ce qu'on tient, & non aux apparences.

6. Tan qui ne peut.

Comme c'eſt vn coin de tomber par le nombre de noſtre dé ſur vne Dame découuerte, de laquelle nous tirons profit; de meſme eſt vne pure perte pour nous, quand noſtre dé nous ameine vn nombre qui nous jette ſur vne Dame découuerte, mais par des paſſages bouchez ; comme ſi i'amene cinq & deux, & que la Dame de ton cinq, & le paſſage de ton deux,

ſoient couuerts & fermez, ton deux qui reſte découuert eſt à ſeureté pour moy, & tu comptes pour toy ce que i'euſſe pris pour moy, s'il n'y euſt point eu d'obſtacle, & que i'euſſe eu paſſage; cela eſt d'vne tres-facile intelligence par la démonſtration & pratique. I'excuſeray le Lecteur, qui ne pourra du premier coup entendre ces preceptes, qu'Archimede & Euclide trouueroient difficiles en la ſimple proportion, ſans démonſtration & exercice qui y eſt requis & neceſſaire, pour apprendre à bien caſer & placer ſes Dames, & à nombrer exactement ſon gain ou ſes pertes, pour reprendre ceux qui nous enuoyent à l'école. Voila donc en vn mot ce que c'eſt que Ian qui ne peut, c'eſt vn nombre obſtacle par ſa diuiſion, & qui ne trouue pas paſſage ouuert pour battre directement la Dame qu'il trouue découuerte; ce qui arriue fort ſouuent en ce jeu de rencontres reciproques.

7. *Ian de récompenſe.*

Pour montrer le juſte contre-poids des hazards qui ſe trouuent pour les nombres jettez, le Ian de récompenſe en eſt vn argument intelligible. Par exemple, tu

as amené en de six & deux qui te sont propres & ouuerts, & ton mesme nombre te porte sur des Dames que i'ay qui sont découuertes ; ce que tu ne peux fraper, à cause des chemins & passages bouchez, c'est là vn Ian de récompense pour moy, ou pour toy s'il arriue ; ce qui se fait fort souuent, quand on a plusieurs cases ou bandes joignantes.

Chap. 12. *Margot la fenduë.*

BEaucoup ont entendu parler de ce mot, qui n'en sçauent ny la signification, l'application, ny l'vsage : mais comme en toutes choses on peut apprendre, il ne faut pas que les filles & honnestes Damoiselles prennent ces paroles & termes pour obscures & sales, ils sont tres-anciens, & peuuent innocemment estre prononcez, mesme par vne fille deuant 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 auoir trop de rencontres.

Pour donc sçauoir ce que c'est de Margot la fenduë, il faut que tu sçaches que c'est quand ton dé tombe par son

nombre entre deux Dames découuertes, & non ſur aucunes d'icelles : pour moy ie trouue qu'il ne faut pas abreger ny oſter cette rencontre ; car comme l'on gagne ou perd en rencontrant les Dames découuertes, ou au contraire n'y pouuant venir au moyen des obſtacles & chemins remplis, ie trouue qu'il eſt tres-conuenable de propoſer auſſi dans le hazard de rencontre de tomber en vne fleche ou bande vuide entre deux Dames nuës & découuertes ; ce qui eſt tres-rare entre toutes les rencontres : mais au jeu, & en ces loix, il n'y a que ce que l'on conuient entre ceux-là qui joüent, & ne croy pas qu'il faille rien oſter en vn jeu, qui ne conſiſte qu'en promptitude & viuacité d'eſprit, comme cettuy-cy qui n'a point de ſemblable ; qui la jouë, perd deux par ſimple, & quatre par doublet, s'il tombe ſur vne fleche entre deux Dames découuertes.

Chap. 13. *Priſes & marques de valeur.*

I'Ay déja touché de ce ſujet ailleurs ; mais pour le bien & plus exactement ſçauoir, il faut faire vn calcul, qui ſauf

le contredit & le debat, doit passer par toute la France en ligne de compte, & sauf ainsi tout regler, tant en gain & pertes, qu'écoles.

Le Ian de rencontre, s'il se jouë, le simple vaut deux poincts, 2. p.
Le doublet en vaut quatre, 4. p.
Le Ian de trois coups vaut 4. p.
Le Ian de deux tables simple vaut 4. p.
Le doublet vaut six, 6. p.
Le petit Ian pour simple vaut 4. p.
Par doublet, 6. p.
Par deux moyens vaut 8. p.
Par trois moyens vaut 12. p.
Par deux doublets vaut 12. p.
Toute Dame découuerte par vn simple moyen vaut 2. p.
Par vn double en vaut 4. p.
Par vn double doublet en mesme case, il vaut 8. p.
En la case du retour, chaque Dame simple découuerte vaut 4. p.
Par doublet elle en vaut six, 6. p.
Et par double doublet douze, 12. p.
Le grand Ian vaut à tous coups & nombres simples, 4. p.
A tous doublets six, 6. p.

S'il se fait des trois moyens & Dames

ſimples, il vaut pour chacun moyen quatre, qui pour les trois font douze.

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

Les Ian qui ne peut vallent autant à celuy qui les gagne, qu'ils euſſent vallu à celuy qui les a jettez, s'ils luy euſſent eſté heureux, c'eſt à dire les ſimples Dames découuertes deux, les doublets ſix, en meſme caſe & hors la caſe; & dans celle du retour, ſix pour les doublets, & quatre pour les ſimples.

Chap. 14. *Bredoüille.*

IL eſt vray que pluſieurs diſent, que des hommes eſtans en bredoüille, ne ſçauent pas ce qu'ils veulent dire. Or afin qu'ils l'apprennent, c'eſt vn mot quand vn homme ne ſçait où il en eſt, ſoit en diſcours ou en affaires qui ſont mauuaiſes & mal menées.

Mais pour en venir à ce mot, qui eſt vn terme ſpecial de noſtre jeu, c'eſt eſtre en bredoüille, quand ſans interruption nous gagnons vne partie ſoit deuant ou apres noſtre compagnon. Pour la mar-

quer & distinguer d'auec les simples, il faut mettre deux marques ou jettons ensemble; & tandis qu'ils y sont, c'est vne regle qu'on y est; & celuy qui l'interrompt par quelque gain ou marque nouuelle, il la doit leuer luy-mesme, ou dire à son compagnon, que ie débredoüille; autrement celuy qui acheue son jeu auec la bredoüille & double marque, il peut marquer deux parties, qu'on appelle vne partie bredoüille, qui en vaut deux simples. Ceux qui joüent à la rigueur, obseruent toutes les fins de non receuoir contre ceux qui ont obmis & manqué à marquer leur bredoüille; car ayant jetté le dé sans le marquer, on n'y peut plus estre admis ny receu, si ce n'est de grace speciale. Ces jeux, ou parties simples, ou bredoüilles, se marquent sur le bord du Tricque-Trac, chacun de son costé, & ce auec vne fiche, bouton, ou cheuille, en des trous qui sont au nombre de douze, vis-à-vis des fleches ou bandes du Tricque-Trac. Qui veut joüer auec plaisir, faut estre fidelle en tout, ne marquer point à faux, car on vous enuoyeroit à l'école: l'on n'enuoye point à l'école des parties

entieres, & l'on n'eſt pas receu à dire deux ou trois coups de dé jettez, que l'on s'eſt mépris, & qu'on a mal marqué.

En ce jeu c'eſt vne maxime tres-inuiolable, & qui deuoit eſtre auſſi des premieres, que Dame touchée, Dame joüée, ſi l'on ne dit ce mot, *i'addoube*, horſmis deſſous le bois ; car ſi l'on en peut tenir dans ſes mains, à plus forte raiſon y peut-on toucher innocemment, & ſans en eſtre repris, & encourir ny perte ny contrainte de joüer : C'eſt mon auis que ie ſoûmets à tout autre meilleur en ſes raiſons, ou en ſes regles & pratiques.

Chap. 15. *Grande Bredoüille.*

C'Eſt quand on a ſtipulé entre les joüeurs, que celuy qui par bonheur aura fait vne enfilade, & gagné douze jeux tout d'vne 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 auec vne cheuille & vn jetton percé, ou autrement, pour éuiter diſpute.

Chap. 16. *Conſeil pour le retour.*

QVand il faut rompre ton plein ou grand Ian, il faut que tu commence toûjours par les plus éloignées, afin de ne donner que le moins que tu pourras paſſage à ton compagnon; & ſi tu laiſſe quelque Dame nue & découuerte, il en viendra quelquefois du profit pour le Ian qui ne peut, qui en pourra venir.

Mais ne t'obſtine iamais à forcer ton jeu en y demeurant trop longtemps; & quand ton compagnon t'aura donné paſſage, vſes-en ſelon l'occaſion; car le gain que tu peux faire en cet endroit eſt fort peu conſiderable.

Paſſant donc à ton dernier plein du retour, jette tes Dames dans la derniere caſe; & pour bien faire ce dernier Ian, il faut coucher toutes tes Dames plates & découuertes, & ne le faut couurir que lentement & ſans force; car tu ne dois plus rien craindre d'eſtre pris, attendu que ton homme & toy vous entretournez le dos, & ne penſez plus qu'à finir la partie, & à releuer toutes vos Dames apres ce dernier Ian ou plein.

Les profits & gain de ce Ian & 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 double, & qui peut faire ton Ian par deux diuers endroits, il vaut douze poincts.

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

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

Pour quoy montrer, ie dis qu'en d'au-

tres rencontres on marque seulement pour la puissance, & non pour l'effet: Comme quand ie prens ton coin, ayant le mien, ie marque six ou quatre, encore que ie ne le puisse & doiue prendre, ainsi faut-il plutost voir & considerer la puissance du nombre, que non pas celles de l'effet, n'estant pas question de déplacer sans necessité, puis que mon plein est fait: Tu me diras que pour toute raison ie ne puis démarer cette Dame du coin sans compagnie, & que ne pouuant d'elle-mesme affectiuement remplir, elle ne doit pas gagner ny profiter doublement.

Pour moy, ie croy plutost l'affirmatiue, qui est pour la puissance, que pour l'effet qui n'est pas requis, puis que mon gain vient d'ailleurs, mon plein estant déja fait pour mon quatre, ou telle autre Dame; car le coin ne pouuant sortir seul, agit plus par pouuoir que par effet, comme il arriue au fait de Ian de deux tables, où il gagne quand le dé jette vn As dans vn coin, que pour cela ie ne sçaurois prendre.

Dans le retour, il arriue fort souuent que chacun s'entrebouchant & fermant le passage, l'on ne sçauroit joüer ses Da-

mes ; en tel rencontre, il faut marquer deux poincts pour chaque Dame que l'on ne peut joüer, & là les doublets n'y perdent pas plus que les ſimples; quelquefois l'on eſt ſi fort preſſé, que l'on emplit & entaſſe toutes ſes Dames dans le dernier coin de ſon grand Ian, & en ce cas l'extréme malheur de celuy qui charge ainſi le Baudet par cet amas qui luy eſt prejudiciable, a recompenſe de quatre ou de ſix, ſi c'eſt par vn doublet.

Toutesfois quelques-vns ne veulent pas qu'on marque rien pour cet effet; mais ie tiens que pour le contre-poids de la fortune entre les joüeurs, & à cauſe de la grande rareté de ce rencontre, qu'il faut marquer quatre par ſimples, ou ſix par doublets.

Chap. 17. *Les cas & rencontres rares.*

IL y a cinq ou ſix rencontres rares. La premiere, c'eſt Ian de rencontre, qui n'aime qu'vn coup. La deuxiéme, c'eſt Ian de trois coups, qui n'arriue qu'vn coup. La quatriéme, c'eſt le Ian de deux coins, qui n'arriue qu'vn coup. La cinquiéme, c'eſt la pile de malheur, faute de

pouuoir paſſer. La ſixiéme, c'eſt ce qui arriue dés le commencement, & qui arriue tres-rarement; comme toy & moy n'auons que chacun deux Dames abbatuës, leſquelles ſont en noſtre coin de repos, & ie viens à jetter vn As, ce m'eſt vn Ian qui ne peut, ce m'eſt vne perte, & il faut que tu marques quatre pour vn, ou ſix pour doublet; ce qui eſt commun entre les joüeurs, comme toute autre regle.

Quand il arriue 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 leuer & rompre ton dernier Ian, que tu pourras refaire quand tes deux Dames ſeront hors de leur coin, & ſeparées.

Chap. 18. *Priuileges.*

IE n'en ſçache que trois qui ſont conſiderables; c'eſt que paracheuant le jeu de ton dé, tu peux leuer, qui eſt là où ſe voit la prudence & conduite du bon joüeur.

Le ſecond, c'eſt que quiconque leue & a gagné le dernier, ſe conſerue toû-

jours la primauté du dé : I'en pourrois compter vn troiſiéme, 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 celuy de ſon homme; mais pour le mieux, il faut prendre le ſien auec les ſiennes.

I'ay veu joüer de bons Maiſtres il y a vingt ans, qui pratiquoient vne choſe qui ne ſe fait plus à preſent ; c'eſt que i'amene quines, ternes, quaternes, ſennes, ou quelqu'autre nombre que ce ſoit, double ou ſimple, auec leſquels ie puiſſe prendre ton coin & le mien tout enſemble, ie marquerois quatre par le ſimple, ou ſix par doublet ; mais aujourd'huy l'on pratique qu'il faut auoir premierement ſon homme : toutesfois de bannir cette ancienne façon, c'eſt encore dépoüiller le jeu d'vne rencontre qui peut eſtre commune, & auancer d'autant le gain ou la perte.

Ch. 19. *Auantages que l'on peut donner.*

IL y a des auantages que l'on peut donner à ceux qui ne ſont pas aſſez grands maiſtres & ruſez pour joüer contre toutes perſonnes.

Ces auantages ſont le dé, qui eſt le nombre.

Quines, ou ſennes.

Le coin du repos.

Sennes, & le coin.

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

Le plus aſſuré de tous ces auantages, c'eſt de donner 1. 2. 3. 4. 5. ou 6. parties, tant du plus que du moins.

Or tout cela ne ſe peut bien regler qu'à la diſcretion des joüeurs, qui doiuent ſçauoir & connoiſtre leurs forces & conduites.

Chap. 20. *Caſes plus difficiles, qu'on appelle maledites,* del diabolo.

CE ſont les ſept & dix que l'experience monstre eſtre plus difficiles que les autres ; mais aux bons joüeurs qui ont de la conduite, rien n'eſt plus difficile que de merueilles. Pour les bien faire, c'eſt qu'il faut obſeruer & pratiquer bien ſoigneuſement d'agencer & caſer les Dames par conjonction & aſſemblage les vnes auec les autres, parce qu'il eſt mieux

de les placer ainſi, *quia jugunt*, la pratique montre cela plus aiſément que le diſcours, ny les preceptes.

Chap. 21. *Prouerbes du Ieu.*

OVtre les quolibets dont nous auons parlé cy-deſſus, il y a de petits mots dont il faut auoir connoiſſance, qui ſont: Vn bon Charpentier ſeroit bien tout d'vne piece quand on n'abat pas du bois, & qu'on fait de deux pierres ce qu'on pouuoit faire d'vne: On dit, s'il éclate, il rompra; quand on amene ſix & quatre; & ainſi chacun en forge à propos, & ſelon la grace des rencontres; mais cela n'eſt ny neceſſaire de ſçauoir, ny vtile au jeu.

Ch. 22. *Cõduite generale pour bien joüer*

IE conſeille de ne point iamais forcer ſon jeu.

D'abattre dés le commencement du bois à ſuffiſance.

De n'affecter ny negliger ſon petit Ian.

Si on l'a fait, de ſe contenter à vne partie ſimple ou bredoüille, de rompre & s'en aller.

Si

Si on continuë ſon jeu ſans auoir fait le plein, de ne le precipiter pas trop, & ne brider pas, comme on dit, ton cheual par la queuë.

D'eſſayer à prendre viſtement le cours de ſon repos.

D'aſſembler conjointement ſes bandes ou ſes caſes, de n'en tenir iamais de trop prés découuertes, qu'on appelle demy bandes, ou caſes.

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

D'auiſer au jeu de ſon homme, plutoſt qu'au ſien: De voir ce qu'il y a à prendre & à gagner, s'il eſt découuert à voſtre profit, ou au ſien.

De l'enuoyer 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 Ian auant que de le jouer; autrement on le marque pour vous, & c'eſt vne école.

Quand on vient au retour, il faut paſſer le plus promptement que l'on peut. Le jugement ſe doit aſſoir ſur la nature de ſon homme: car s'il eſt timide par trop, il faut eſtre vn peu hazardeux; s'il entaſſe, faut auancer, & ainſi s'oppoſer ſelon l'exi-

gence des cas à ſes defauts, & joüer promtement & fidellement, hazarder quelque choſe plutoſt que de trop charger le Baudet, qu'on appelle, c'eſt à dire, mettre trop de Dames en vn endroit; car il faut faire des caſes, & bander les Dames, pour bientoſt faire ſon Ian.

Sur tout, il ne faut iamais ſe trop hazarder, quand voſtre compagnon eſt pres de la fin du jeu, qu'il a huit ou dix poincts; car s'il gagne la partie ou le jeu, il peut leuer & rompre toutes vos eſperances.

Leuer bien à propos, eſt vn grand coup de bon Maiſtre, & ne faut iamais eſperer ſur l'éuenement des dez, qui font affoler les plus ſages.

Celuy qui ſe méconte auec vn bon compteur, c'eſt à ſon propre dommage, car il ſera renuoyé à l'école; c'eſt pourquoy il y faut auiſer, & n'eſtre pas ſi étourdy en ſes marques; ou ſi toſt qu'on a marqué à faux, on eſt reprehenſible.

Ch. 23. *Le dernier leuemẽt & fin du jeu.*

ANciennement on joüoit tout ce qui ſe pouuoit joüer de Dames: mais aujourd'huy que l'on voit que ce dernier

jeu n'a plus gueres de force, on l'expedie le plutoſt que l'on peut, par vn moyen qui eſt plus court que l'autre.

C'eſt que l'on prend toutes les Dames, non ſur le nombre, mais ſur le voiſin où elles défaillent, & ainſi on leue le dé, en le prenant ſur le quatre ſur trois, le trois ſur le deux, le deux ſur l'As, & l'As ſur le tas.

Et quand on ne peut leuer, il faut jouër à la rigueur, & ſelon l'ordre: quand le dernier coup eſt vn doublet, on marque ſix; & quand c'eſt vn ſimple, on marque tant ſeulement quatre à l'ordinaire.

Apres que tout eſt leué, ſi la partie des jeux n'eſt pas finie, on recommence par les premiers commencemens.

La façon moderne eſt meilleure & plus expeditiue, de leuer par les défaillans, que de joüer toutes les Dames.

Ch. 24. *Le Ieu du petit Tricque-Trac.*

AYant parlé du grand Ieu, il faut dire ce que c'eſt du petit, que les étrangers trouuent ſuffiſant de ſatisfaire à leur recreation, & pourtant n'a pas de comparaiſon en beauté auec le noſtre.

Ses regles ſont toutes diferentes; il faut toûjours ſe tenir couuert, & iamais ne rien hazarder.

L'on peut mettre vne ſeule Dame dans ſon coin, ou celuy de ſon homme.

L'on joüe en vne, 2. 3. 4. 5. ou 6. parties, ou coups, ce que l'on veut chaque fois que l'on trouue ſon homme découuert: c'eſt vn coup apres lequel on ſe leue & s'en va, ſi on n'accorde enſemble la continuation; ce qui n'a ny ſel ny ſauce, ny actiuité, ny adreſſe.

On n'y a point de Ian 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 joüer le grand, mépriſe le petit, & ne s'auiſe iamais de le joüer, ſi ce n'eſt par complaiſance, auec ceux qui ne ſçauent pas toutes les intrigues & rencontres du grand, qui eſt remply de gentilleſſes, &c.

Chap. 25. *Concluſion du Ieu.*

TOus jeux ſont beaux, licites & permis, pourueu qu'ils ne perdent point leur nom & qualité du jeu: car ſi on

s'échauffe trop, ce n'eſt plus jeu, c'eſt vn trauail, vn malheur, vn tourment qui vleere & bleſſe plutoſt l'eſprit, qu'il ne contente & recrée: c'eſt pourquoy ie conſeille encore de ne ſe point picquer à ce jeu, de ne s'y opiniaſtrer point; & diray aux jeunes hommes, que s'ils ſont en bonne compagnie, on les connoiſtra autant en leurs humeurs par ce jeu, s'ils y joüent, que ſi on les auoit frequentez vn an durant, & dauantage: ne jurer point & ne tempeſter, ſont vertus de Chreſtien & de bon Philoſophe. En toutes nos actions il faut éuiter ces échapées, qui ne peuuent eſtre que tres-blâmables. Ie ne conſeille pas d'y joüer plus de ſix tours; car c'eſt vne trop grande aſſiduité pour le jeu, où l'eſprit & les yeux trauaillent tout autant qu'en vne bonne étude.

Chap. 26. *Maximes diuerſes.*

MAxime tres-generale, qu'il faut joüer tout ce qu'apporte le dé.

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

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

L'on contraint de paſſer au retour : celuy qui a gros jeu, y porte par ſon dé, ayant encore ſon petit Ian ; ce qui eſt quelquesfois, & le plus ſouuent, vn coup de miſerable, & qu'il faut éuiter par prudence.

Pour moy, afin d'embellir ce jeu d'occaſions de prendre & de marquer, de gagner & de perdre par vn contrepoids continuel dans le combat de la fortune ; ie ſerois d'auis de marquer Ian de deux tables, quand on le fait de deux Dames ſeules dans la ſeconde table, bien qu'il y en ait d'abatuës dans la premiere table.

I'en ay veu joüer auec cette Loy, de ne point leuer, qui eſt vn moyen de dépeſcher affaire.

Quelques-vns ne leuent point du tout leur jetton, & le marquent où il demeure pour auancer plutoſt.

Mais le commun, c'eſt de leuer le jetton en quelque lieu qu'il ſoit, perdant ce qui eſt 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 joüeurs.

Chap. 27. *Corollaire.*

LEs rencontres des nombres eſtant infinis, il eſt preſque impoſſible de donner des définitions & regles certaines à tout; mais voila les principaux poincts de ce jeu, ſuiuant ſon ordre, ſa conduite & ſa regle, auſquels ie n'empeſche pas pour le bien public des Academies qu'on n'y adjoûte toutes les Loix pour en faire vn petit Code ou Digeſte, afin d'éuiter les debats & querelles.

LE IEV DV TRICQVE-TRAC reduit en ſes Maximes.

I.

QVi du grand Tricque-Trac veut auoir la ſcience,
Et pratiquer ce jeu de Roys & Gens d'honneur,
Il doit auoir l'eſprit muny de patience,
Pour ſouffrir les excés de l'heur & du malheur.

II.

Quiconque eſt en malheur, qui tẽpeſte & qui jure,
Il altere & connoiſt les plaiſirs de ce jeu:
Sur tout, parles-y peu, endure ſans injure,
Et n'abuſe iamais du ſacré Nom de Dieu.

III.

Ce qui rend à l'eſprit l'exercice agreable,
C'eſt que nous geſnons ceux qui nous geſnent auſſy;
Les formes de ce jeu ſont toutes variables,
Et l'homme auec ſa femme y chaſſe ſon ſoucy.

IV.

Pour pratiquer ce jeu à la façon commune,
L'on preſente le dẽ au joüeur plus âgé;
Ian de rencontre peut arriuer par fortune,
Qui rendra le ſecond premier auantagé.

V.

L'on ſe moque auiourd'huy de ce Ian de rẽcontre,
Tous les Ians à Paris ſont reglez & certains;
Ie vous les feray voir & paſſer à la montre,
Et direz qu'eſtre Ian eſt vn fait des Deſtins.

V I.

Le dé deſſus la Dame eſt bon & ſans rencontre;
Si par quelque hazard ils cheuauchent tous deux,
On les doit rejetter pour mieux compter le nombre;
Afin d'entreplacer les Damès en leurs lieux.

V I I.

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

V I I I.

On vſe de cornets pour oſter toute fourbe,
Auiſe que les dez n'ayent point de vif argent;
Pren les iuſtes, carez, & qu'ils n'ayẽt riẽ de courbe,
Faut eſtre ſur les dez exact & diligent.

I X.

C'eſt vn petit Serrail que ce jeu delectable,
Quinze Dames y ſont de l'vne & l'autre part,
Elles vont & reuont aux lieux de chaque table,
Et la couleur leur ſert d'enſeigne & d'étendart.

X.

Si l'extréme rigueur regle celuy qui iouë,
Le bois touché, leué, doit eſtre mis ailleurs;
Qui ne s'y trompe point, merite qu'on le louë,
Et qui ne leue à faux, eſt iugé des meilleurs.

XI.

Si en pouſſant le dé, il paſſe les limites,
Ou qu'il ſoit ſur les bords, ou ſur l'angle arreſté,
Il les faut mieux jetter, afin que tu éuites,
Le perdre, en le jettant d'vn & d'autre coſté.

XII.

Tous les nõbres des dez dõnent aux Dames place,
Chaque pointe reçoit les nombres auenus;
Qui s'auance & ſe couure, a tant de bonne grace,
Que l'on le jugera pour des plus entendus.

XIII.

Si commençant le jeu, tes Dames tu auance,
Que ton dé les ſepare en l'vn & l'autre coin,
Par doublet il vaut ſix; mais c'eſt vne ſcience,
Qui pour arriuer peu, demande bien du ſoin.

XIV.

Si d'vn iuſques à ſix, tes Dames tu arrange,
Selon les bons ioüeurs, c'eſt le lan de trois coups;
Qui le fait & le marque, eſt digne de loüange,
Cette ſubtilité n'eſt pas commune à tous.

XV.

La liberté du jeu donne ce priuilege,
De mettre tout à bas, ou paſſer du deuant;
Beaucoup de bois en train vn bon ioüeur allege;
Qui ſçait coucher ſa Dame, eſt eſtimé ſçauant.

XVI.

En tout eſtat de jeu tu dois pouſſer tes Dames,
Iuſqu'au nombre des dez qu'elles peuuent auoir,
Tu dois bien les caſer dans les bandes & lames;
Pour paſſer, l'on te peut contraindre à ton deuoir.

XVII.

Il eſt vray que tu peux par fineſſe & ſurpriſe
Faillir par iugement, en ne les paſſant pas;
Car vn petit de perte en ta faute repriſe,
En te donnant beau jeu, l'exempte du trépas.

XVIII.

I'appelle le trépas, la perte manifeſte
De celuy que le dè pouſſe par trop auant
Dans les lames d'autruy; lors c'eſt vne tempeſte
Qui ruine tes deſſeins, & t'afflige ſouuent.

XIX.

Continuant du jeu l'ordinaire exercice,
Petit Ian poet venir amenant petit jeu:
Si trop étudier eſt tenu pour vn vice,
Eſtant mieux d'auancer iuſqu'en l'autre lieu.

XX.

Vn bon ioüeur ne tient ſa Dame dècouuerte,
Mais il la doit couurir auecque bien du ſoin;
Et s'il veut éuiter le malheur & la perte,
Il faut eſtre ſoigneux de trop prendre ſon coin.

XXI.

Arreſtant ſon jetton deſſus la carte pointe,
Celuy qui tient ſon plein, y manque quatre ieux:
Quiconque a tout rẽply de ſes Dames bien iointes,
S'il marque bien ſon gain, ſe pourra dire heureux.

XXII.

Qui ne fait ſon grãd Ian, malheureux ſe peut dire,
Car l'autre ayant le ſien, emporte bien des ieux;
Il marquera tes coins, d'où viendra ton martyre,
Si vous donnez le gain à qui les prend tous deux.

XXIII.

En ſuite du bonheur que le nombre t'apporte,
Si ton homme ne peut parfaire tout ſon plein,
En paſſant tu rendras ta partie bien forte,
Et tu pourras ainſi le conduire bien loin.

XXIV.

Pour marquer aiſément le gain qui te fait riche,
Fais percer ton Damier de douze petits trous,
A chaque jeu mets-y ta cheville ou ta fiche,
Pouſſe-la pour gagner iuſques à douze coups.

XXV.

Qui laiſſe ſon ietton, oubliant ſa fortune,
En reiettant les dez, ne doit plus rien marquer;
Faut marquer tout d'vn coup, gain, ou perte com-
L'on châtie celuy qui peche d'y manquer. (*mune,*

XXVI.

La pratique du ieu a beaucoup de prouerbes,
Que vous deuez ſçauez pour auertiſſement;
Si l'on ne trouue point de gain dedans ces gerbes,
On peut les receuoir pour diuertiſſement.

XXVII.

Quand le nombre du dé tombe deſſous la Dame,
Que l'on ne peut couurir par le malheur du ſort,
Celuy qui l'a ietté, l'indiquant ſur la lame,
Marque deux pour chacune, autrement il a tort.

XXVIII.

Qui oublie à marquer le beau ieu qu'il amene,
On l'enuoye à l'école, afin d'eſtre ſçauant;
Noſtre gain oublié nous retourne à grand peine,
Car bien ſouuent qui perd, en gagne le deuant.

XXIX.

Quiconque amene gros, & pouſſe dans la caſe,
Ce ſimple vaudra quatre, & chaque doublet ſix;
Qui marque bien ſes grains, a du bonheur la baſe.
Douze poincts ſont vn ieu, quand on les aura pris.

XXX.

Si l'on prend de ton ieu la Dame découuerte,
Le double vaudra ſix; s'il redouble, il vaut huit:
Qui l'obmet à marquer, fait vne grande perte;
Car plus le gain eſt grand, plus l'oubliance nuit.

XXXI.

Quicõque a ſongrãd lan, fait tres-mal de le rõpre:
Toutefois déferant au dernier lan paſſer,
Commençant du plus loin, il le doit interrompre,
Et contraindre ton homme à ſon bois entaſſer.

XXXII.

Si quelqu'vn veut ioüer à Margot la fenduë,
Elle arriue en la caſe, en l'ayant on la perd,
On la prend en tombant ſur vne pointe nuë,
Seulette entre deux bois qui ſont à découuert.

XXXIII.

Quand tu ne veux ioüer faute d'auoir paſſage,
On marque deux pour toy qui pourſuis à ioüer;
Celuy qui paſſe à l'heure auec de l'auantage,
Qui fait ſon dernier plein, eſt beaucoup à loüer.

XXXIV.

D'autant que le malheur peut eſtre tant extréme,
Que les plus patiens ne le peuuent porter,
Si du gain de ton dé tu as le poinct ſupréme,
Tu peux rompre ton ieu, & tes Dames oſter.

XXXV.

Pendãt le plein parfait, on marque ſix & quatre;
Ian qui ne peut auient, quand ie ſuis découuert,
Et que deßus ma danſe à ton dam tu vien battre.
Et paſſes ſur vn poinct qui ſoit plein & couuert.

XXXVI.

Si le malheur eſt tel, que n'ayant le paßage,
Toutes les Dames ſoient dans le coin en vn tas;
Tu pourras marquer ſix, mais ton grand auantage
Eſt à ſuiure le ieu, ou ne le ſuiure pas.

XXXVII.

Tu peux faire ton plein par double ou triple ſorte;
Quand trois Dames le font, tu marque par trois fois;
Lors qu'vn doublet le fait par vne double porte,
Tu marques deux fois ſix, ioüant ſelon les Loix.

XXXVIII.

Tu ſçais qu'õ marque deux pour chacune des Dames
Que l'on ne peut ioüer; n'eſt-ce pas la raiſon,
Que celle qui ne peut entrer dedans les lames,
Paye quelque profit pour garder la maiſon.

XXXIX.

Quand le dé tourne trop, piroüettant en pointe,
Auecque le cornet, on le peut arreſter;
Pour ne point perdre tẽps, il n'y a point de crainte
De voir au dé le ieu qu'il te veut appreſter.

XL.

Ie l'enſeigne, & le croy pour tres-iuſte maxime,
Que faiſant au retour ton plein de deux endroits,
Qu'vne Dame du coin doit paſſer en eſtime,
Pour doublement gagner par l'effet de ſes droits.

XLI.

Apres le dernier plein, quicõque æpporte Sennes,
Il leue quatre bois comme à Quines auſsi;
Les gros doublets ſont bõspour acourcir tes peines;
Le doublet finiſsant vaut ſix, l'on iouë ainſi.

XLII.

L'Ordonnance du ieu, quinze Dames demande,
Qui ſe rangent au coin que l'on iuge le mieux;
Il n'y faut que deux dez; afin que l'on l'entende,
Interroge en ioüant les plus ingenieux.

XLIII.

Paſsant, ou demeurant, rien ne peut te diſtraire,
Quelque ieu qu'il arriue, ou proſpere, ou mauuais;
Il le faut tout ioüer, meſme ton plein défaire,
Qu'en paſsãt tu maintiens, marquãt ce que tu fais.

XLIV.

De tout autãt d'endroits que tongrãdlan ſe faſse,
Chaque ſimple & doublet y doublent leur prix;
Si ton gain tu obmets, ce t'eſt mauuaiſe grace,
Car de ton compagnon tu peux eſtre repris.

XLV.

On ne prẽd point ſon coin sãs deux Dames enſẽble
Qui ſe tiennent eſcorte, afin d'y demeurer;
Alors que pour paſser, ton plein tu deſaſsemble,
Il les faut toutes deux enſemble démarer.

XLVI.

Contente-toy d'auoir gagné cet auantag^e,
De deux, ou quatre, ou ſix ſur le bois découuert:
Le ieu n'y permet pas qu'on y prenne paſsage;
L'obſtaclant le chemin, il te nuit & te ſert.

XLVII.

Afin d'eſtre bien prompt à déplacer tes Dames,
Et compter viuement le ieu qui t'eſt venu,
Le pair tombe toûiours ſur de pareilles lames,
L'impair de blanc en noir, cela ſoit retenu.

XLVIII.

Quiconque touche au bois, ſans qu'il ne replace,
Il doit dire i'adoube, autrement faut leuer
Le bois qu'il a touché ſans eſperer de grace;
Auant donc de toucher, il y faut auiſer.

XLIX.

Lors que du meſme dé tu gage, & que ton homme
Y peut gagner auſſi, ou plus moins que toy,
C'eſt lan de recompenſe, en cela tu vois comme
Sa fortune y domine auec quelque loy.

L.

Les coins Bourgeois sõt ceux de Quines & de Sẽnes,
Triple bande écartée a le nom de Raſteau;
Mais les caſes du Diable ont toûiours mille peines;
Ce ſont les ſept & dix, n'y fais pas ton tombeau.

LI.

Ne faut pour bien ieüer faire de la nauette,
Plaçant premier le gros, & venir au petit;
Il faut ſuiure le nombre, & que ta main le mette
Dans l'ordre qui ſera ſelon ton appetit.

LII.

Tous les nõbres doublets ont leur nom d'effeace,
Ambes as sõt deux as, doubles deux sõt deux deux,
Ternes sõt les deux trois, quarnes sõt quatre en place
Quines cinq, ſennes ſont les deux ſix glorieux.

LIII.

Iouë fidellement, n'endure qu'on te broüille;
Ceux qui veulent ioüer & bien viſte & beaucoup,
Ils marquent doublement en ioüant la bredoüille,
Si ton homme ne gagne, & n'interrompt ton coup.

LIV.

Qui iouë exactement, doit eſtre meur & ſage,
Car qui touche ſon bois, il le doit déplacer;
Qui ne marque bredoüille, il en perd l'auantage,
Il ne peut apres ieu s'en plus recompenſer.

LV.

Plus tu ſeras ſçauant en ce ieu de caprice,
Tant plus y verras-tu de regles & de loix;
I'honore bien ce ieu, i'en louë l'exercice,
Mais il fait dépiter les Princes & les Roys.

LVI.

Si tu n'as abatu encore que deux Dames,
Placées en ton coin, vray centre du repos,
Et que ton compagnon y ait planté ſes armes,
Si tu iettes vn as, c'eſt fort mal à propos.

LVII.

Pour marquer la bredoüille on vſe de deux voyes;
Le premier marquant ſeul, n'a rien que ſon ietton;
Le ſecond en met deux, qu'il aſſemble & déploye;
La bredoüille frequente hauſſe bien le menton.

LVIII.

Si tu gagnes bredoüilles, & tu n'en marques qu'-
Apres vn coup de dé, tu n'y dois reuenir; (vne,
Car ſi tu ne ſçais pas gouuerner ta fortune,
Faut-il pas que ton homme ait droict de te punir?

LIX.

Pour dextrement ioüer, si ton ame s'auance,
Auise à te courir, & ioüe lentement;
Ce n'est tout de courir, car celuy qui deuance
N'arriue pas toûjours à son contentement.

LX.

Ne te fonde iamais sur la vaine esperance
Du jeu qui peut venir, les dez sont ennemis:
Marque, lene & t'en va pour plus grãde assurance;
Si tu veux voir le sort il doit estre permis.

LXI.

De tant de coups diuers, & d'étranges figures,
Cinq ou six seulement peuuent iuger du tout;
Mais pourtant il ne faut se fier aux augures,
Que l'on n'aye gagné iusques au dernier bout.

LXII.

Prendre tout, marquer tout, n'aller point à l'école,
C'est le moyen certain de gagner à ce jeu;
La longueur y déplaist, la promptitude est fole,
Place pour bien ioüer chaque Dame en son lieu.

LXIII.

On ne peut exprimer tout ce beau jeu de Princes,
Les nombres infinis ont trop de changemens;
Mille Prouerbes sont en diuerses Prouinces,
Qui ne font pas le jeu, ny les enseignemens.

LXIV.

Belle la Bredoüille est alers que l'on t'enfile,
Sans que tu gagne vn coup, tant tu es en malheur;
Si tu perds doublement, cede tout sans castille,
Ne ioüe pour plaisir chose de grand valeur.

LXV.

Maxime indubitable en toute la conduite,
Qu'il faut ioüer, passer quand les huis sont ouuerts;
Mais prudent est celuy qui ce passage éuite,
Car c'est là le moyen de gagner a l'enners.

LXVI.

Abatre bien du bois, & bien placer ses Dames,
C'est vn commencement qui te promettra gain;
Mais faire son grãd Ian en rempliſſant les lames,
On peut dire à bon droit que c'est le coup du pain.

LXVII.

Ne mâtines iamais celuy qui te surmonte,
Il y en a qui sont fort insolens vainqueurs;
Mais chacun tour à tour deuant auoir son compte,
Apprens que le Sort a sa grace & ses rigueurs.

LXVIII.

Ecoute ce precepte, il est de consequence:
Si tu touche ton bois pour le mettre en ton coin,
Sans l'y pouuoir placer, il faut que tu l'auance,
Et passe à mon costé, bien qu'il y ait bien loin.

LXIX.

Quand on veut retourner dans la derniere table,
Quelquefois l'on compose afin de leuer tout;
Ce passage n'estant plaisant, ny profitable,
Il vaut mieux que chacun prenne son premier bout.

LXX.

Si tu n'es clairvoyant, regarde en patience
Les nombres de ton dé, lis les auec plaisir;
Lire hautement son dé, n'est pas peu de science,
Qui le rompt tost a tort, & iouë sans plaisir.

LXXI.

Combien que le cornet ſemble oſter la faſlace,
Si eſt ce que l'on peut y tromper quelquefois;
Laiſſant couler les dez d'vne façon molace,
Tu peux rompre le coup de geſte & de la voix.

LXXII.

Chacun a ſes humeurs & ſes façons de faire,
Pour ioüer à ce ieu qui ſemble eſtre infiny;
L'vn laiſſe ſon ietton, l'autre l'oſte au contraire;
L'oſter eſt le meilleur, quand ton coup eſt finy.

LXXIII.

Les eſprits patiens ioüent tout d'vne ſuite,
Sans rompre ny leuer, quel que ſoit le malheur;
Cette façon demande vne grande conduite,
Le pouuoir de leuer ſemble eſtre le meilleur.

LXXIV.

Ce bruit de Tricque Trac vient du bruit de tes Dames,
Tel eſt leur naturel de n'eſtre point ſans bruit;
Tu ne peux les placer, & mettre ſur leurs lames,
Sans ce bruit qui ne peut apporter aucun fruit.

LXXV.

Pouſſe tout doucement la Dame que tu touche,
Ne frappes pas ſi-toſt que tu rompes le bois;
La Dame ſe plaiſt bien quand tout plat on la couche,
Autrement tu pourras te faire mal aux doigts.

LXXVI.

Il faut en toute choſe éuiter l'indécence,
Bien aranger ſon bois, lire tout haut ſon dé,
Caſer fidellement, marquer ce qu'on auance,
Et ne point diſputer, c'eſt eſtre bien fondé.

LXXVII.

Toutes les loix du jeu ne valent l'exercice,
Les nombres en discours ont vn trop grand tabut;
Ioüe auec ton amy, quiconque y est nouice,
Fait beaucoup, si d'vn moüi il peut venir au but.

LXXVIII.

Si ton plein de retour est basty de la sorte,
Que ton coin du repos ait encore son bois,
Si tu iettes vn as, vn deux, ou six, n'importe;
Ioüant ce que tu peux, tu ne perds que deux fois.

LXXIX.

On ne leue iamais qu'on n'ait passé ses Dames,
Le plein dure toûiours tant qu'on le peut ioüer;
Les Dames dãs le coin ne laissẽt point le urs lames,
C'est vne iuste loy que l'on doit auoüer.

LXXX.

Quand bien Nostradamus feroit des Centuries,
Astrologue qu'il soit, il ne diroit pas tout;
Ce jeu seul entre tous a peu de tromperies,
Le sçauoir cede à l'heur qui se tient au haut bout.

LE NOVVEAV IEV du Billard, & comme il ſe ioüe à preſent.

CE jeu eſt le diuertiſſement des perſonnes de condition, & autres qui ſouhaitent paſſer leur temps agreablement: Et d'autant qu'il y ſuruient quelquefois & ordinairement, des conteſtations entre les joüeurs, vous trouuerez cy-deſſous les veritables regles qui s'obſeruent à preſent.

Regles pour le Ieu du Billard.

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

2. Celuy qui met le plus pres de ladite corde, a le deuant, & le dernier a l'hyuet.

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

4. Si celuy qui a l'hyuet, paſſe & butte le premier, il gagne le coup.

5. Qui touche les deux billes, perd le coup.

6. Qui noye les deux billes, perd deux coups.

7. Qui touche la bille deux fois, perd le coup.

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

9. Qui ſouffle la bile, ou n'a vn pied à terre, perd le coup.

10. La bille touchée, eſt joüée: bille qui poſe, ne peut eſtre perduë.

11. Qui jouë le premier, & ſe belouze, perd le deuant.

12. Si celuy qui a l'hyuet, ſe belouze, il perd deux coups.

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

14. Defenſes de toucher à la paſſe ny à la corde, pour les forcer en joüant.

15. Si celuy qui a le deuant butte, & au reuenir chaſſe ou touche la bille de celuy qui a l'hyuet, il la faut remettre en ſa place.

16. Si la bille de celuy qui a le deuant fait butter l'autre bille, perd le coup.

17. Qui paſſe du premier coup dans la paſſe d'vn coſté ou d'autre, eſt fournier.

18. Eſtant fournier cinq ou ſix fois, vne fois le défourne, ſuffit.

19. Defenſes de rompre la bille de celuy qui a l'hyuet, paſſé ou non, encore qu'ayez paſſé & butté, à peine de perdre le deuant.

20. Eſtant fournier du coſté de l'ais où on acquitte, on le peut défourner, & paſſer butter tout d'vn coup.

21. Qui butte à vne ou deux bricolles, eſt bon.

22. Le but au reuenir ne vaut rien.

23. Qui tire la queuë du billard, perd le coup.

24. Defenſes d'arreſter vne bille pendant qu'elle roule, à peine de perdre le coup.

25. Si vn qui n'eſt du jeu arreſte vne boule, elle doit demeurer où elle a eſté arreſtée.

26. Bille qui ſort hors le tapis, ne peut reuenir.

27. Defenſes de ne frapper du billard ſur le tapis, & de ne joüer qu'à ſon rang, à peine de perdre le coup.

28. De ne dreſſer ſon compagnon à la

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

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

30. Qui tire à quatre doigts, & ſe met dans vne belouze, ou toutes les deux billes, perd deux coups.

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

32. Le premier qui parle pour le jeu, oblige pour le reſte.

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

34. Si vne bille vous fait paſſer, eſt bon.

35. Si joüant du coſté de la paſſe, vous faites paſſer vne bille, elle eſt bien paſſée.

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

37. Eſtant pres de la corde, & eſtant paſſée, joüant vne bille pour la gagner, & ne la gagnant pas, vous touchez l'ais, & reuenez butter, eſt bon.

38. Il faut joüer du bout du jeu, à peine de perdre.

39. On ne peut joüer que les billes ne

ſoient arreſtées, à peine de perdre.

40. Qui leue la bille ſans permiſſion, perd le coup.

41. Qui quitte la partie, ou la remet, la perd.

42. On peut changer de billard en joüant.



Autre Ieu du Billard, intitulé le Ieu de la Guerre.

PRemierement, ſi on eſt huit ou neuf, faut auoir chacun vne bille de marque diferente, & les meſler ; ſçauoir, qui ſera le premier, & ce qui s'enſuit.

2. On ne ſe peut mettre deuant la paſſe, ſi tous les joüeurs n'en ſont d'accord.

3. Qui joüe vne autre bille que la ſienne, perd la bille & le coup.

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

5. Qui parle ſur les billes, perd la bille & le coup, & la bille doit eſtre miſe dans vne belouze.

6. Qui gagne vne bille, & peut butter apres, gagne toute la partie.

7. Qui butte de deſſous la paſſe, eſtans ſix ou ſept, ou plus, gagne tout.

8. Il faut tirer les billes à quatre doigts, les hauteurs ne valentrien.

9. Defenſes de faire à ſauue dans jeu, ſi on n'eſt repaſſé.

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

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

12. N'eſtant que cinq, faut gagner vne bille deuant que paſſer.

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

14. Tirant à quatre doigts, il faut paſſer vne bille, elle eſt bien paſſée.

15. Ioüant bille, la touchant, & il ſe noye, eſt bien perdu : faut que la bille touchée demeure où elle eſt roulée; & noyant toutes les deux billes, faut remettre la bille touchée où elle eſtoit.

16. Qui du coſté de la paſſe fait paſſer vne bille, eſperant la gagner, s'il ne la gagne, & qu'il y aye encore quelqu'vn à joüer, il ne la faut remettre; & s'il n'y a perſonne, la faut remettre en ſa place premiere.

17. Nul ne peut rentrer au jeu durant la partie, ayant eſté gagnée.

18. Les billes noyées ſont pour celuy qui butte.

19. Les deux derniers peuuent faire d'enjeu ; & n'eſtant paſſé, ſi celuy qui eſt paſſé ne le veut faire, & le faiſant, doit eſtre preferé.

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

21. Qui jouë ſur vne bille, & la gagne, & en tirant le billard touche vne autre bille gagnée, doit eſtre gagnée ; mais la bille de celuy qui a joüé le coup, doit eſtre miſe dans vne belouze.

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

23. Le Maiſtre prend toutes les parties, ſelon la valeur deſdites parties.

24. Qui rompt vn billard, le paye ſelon ſa valeur.

25. Les billards du Maiſtre ſont communs.

LE IEV ROYAL DE la Paume. Declaration de deux doutes qui se trouuent en comptant le Ieu de la Paume, lesquelles meritent d'estre entenduës par les personnes d'esprit.

CIceron, Orateur non moins sage qu'éloquent, nous a laissé par écrit vne Sentence digne d'estre entenduë & obseruée par toute personne qui veut viure selon la raison, laquelle dit qu'il conuient vser du jeu qui se fait par l'exercice du corps & du jeu qui consiste en paroles joyeuses, tout ainsi que l'on a coustume d'vser du dormir. Or est-il ainsi que nous vsons du dormir, pour restaurer & renforcer les vertus de l'esprit & du corps, quand elles sont trauaillées & affoiblies par la veille, ou quelque labeur precedent: Par semblable raison, le jeu qui se fait opportunement & prudemment par l'exercice du corps, est tres-

conuenable pour conſeruer la ſanté du corps, & la vigueur de l'eſprit: car l'exercice du jeu deuëment fait (comme dit eſt) échauffe le corps & les membres, purge les humeurs ſuperfluës & étrangeres, en les faiſant éuaporer, fortifie les facultez naturelles, éclaircit & réjouit l'eſprit; en telle maniere que l'homme qui ſçait choiſir certain jeu d'exercice honneſte, & en vſer ſagement, en vaut beaucoup mieux, tant pour ſa ſanté corporelle, que pour la viuacité de ſon eſprit. On peut alleguer à ce propos Galien, excellent Medecin, lequel a grandement recommandé par ſes écrits le jeu de la petite pille, comme eſtant entre les jeux d'exercice le plus conuenable qui ſoit, pour entretenir & garder la ſanté de l'homme.

Surquoy aucuns veulent dire, que Galien entendoit parler du jeu de la pelote. Les autres tiennent, que c'eſtoit vn tel jeu qu'eſt le jeu de la Paume, dont nous vſons encore aujourd'huy, auec l'éteuf ou la balle: mais nous ne ſçauons ſi l'on comptoit ledit jeu de Galien, ainſi comme nous comptons le noſtre de toute memoire d'homme. Certainement (quelque choſe

qu'il en ſoit) c'eſt vn exercice fort recreatif pour l'eſprit, & vtile pour la ſanté du corps: Ie m'en rapporte au jugement de ceux qui y ſçauent trop mieux joüer que moy. Mais ie trouue en noſtre jeu de la Paume deux doutes, où peu d'hommes de noſtre temps ont pris garde; meſmement quelques-vns des plus excellens joüeurs ont paſſé par deſſus, ſans s'en enquerir plus auant, & ſi n'ay pû trouuer perſonne qui m'en ait donné ſuffiſante reſolution: toutefois i'eſpere, par la grace de Dieu, en donner preſentement de ſi bonnes raiſons, qu'icelles doutes ſeront totalement éclaircies & entenduës.

La premiere doute que l'on peut faire ſur le jeu de la Paume eſt, ſçauoir pourquoy on compte le jeu de la Paume en augmentant le nombre par quinzaines, comme quinze, trente, quarante-cinq, & puis vn jeu, qui vaudroit ſoixante, plutoſt que de compter par quelqu'autre nombre plus petit, ou plus grand. La ſeconde doute eſt, d'entendre & connoiſtre quelle eſpece de meſure ſignifiënt iceux nombres, quinze, trente, & les autres. Veritablement puis que les chaſſes & coups de Paume de deux Parties, qui

jouënt l'vne contre l'autre, ſe conſiderent en longueur l'vne au prix de l'autre, afin de voir & ſçauoir laquelle deſdites chaſſes excede l'autre ; & que telle diference ou excés eſt toûjours eſtimé valoir quinze, ſelon la couſtume ordinaire du jeu. Il eſt vray-ſemblable que leſdits nombres, quinze, trente, quarante-cinq, & vn jeu, ſignifiënt quelque certaine meſure connuë par les hommes qui ont premierement pratiqué le jeu de la Paume en la maniere que nous le joüons aujourd'huy. Pour reſoudre ces deux doutes par vn meſme moyen, il faut premierement eſtimer, que ceux qui ont mis en vſage cette maniere de compter 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 quelqu'autre nombre plus petit, lequel eſtant ainſi pris quatre fois, euſt eſté plus aiſé à compter que ne ſont quinze, & euſt auſſi bien valu vn jeu comme quinze pris quatre fois. Or les hommes doctes en Aſtronomie connoiſſans bien qu'vn Signe Phyſic (qui eſt la ſixiéme partie d'vn cercle) eſt diuiſé par ima-

gination en ſoixante degrez, chaque degré en ſoixante minutes, chaque minute en ſoixante ſecondes : Suiuant cette raiſon ſexagenaire, ils peuuent dire que la maniere de compter le jeu de la Paume a eſté inſtituée ſuiuant icelle raiſon ſexagenaire, & à l'imitation d'vn ſigne Phyſic: car quinze degrez pris quatre fois, valent vn ſigne Phyſic, tout ainſi que quatre fois quinze valent vn jeu de la Paume,& quatre jeux valent vne partie entiere, ſelon la couſtume de France. Mais il ſe trouue vn defaut de cette comparaiſon, d'autant que quatre ſignes Phyſics ne valent pas vn cercle entier, tout ainſi que quatre jeux de la Paume valent vne partie complette; joint auſſi que ceux qui joüent à la Paume ne s'amuſent pas tant à contempler le Ciel, comme ils trauaillent à fraper l'éteuf, ou le renuoyer. Partant que cette raiſon n'eſt pas entierement ſuffiſante, il nous en faut chercher vne meilleure parmy les meſures Geometriques qui ont eu cours tant enuers les anciens que les modernes, afin de ſçauoir s'il ne ſe trouue point entre icelles quelque nombre & meſure, auſquels ſe rapporte proprement icelle raiſon de cõpter le jeu de la Paume.

Surquoy il conuient entendre que les anciens auoient diuerſes meſures Geometriques, comme il appert par les écrits de Varro, Pline, & autres Autheurs ; deſquelles meſures i'ay icy mis ce recueil le plus fidelle qui m'a eſté poſſible.

Vn doigt, vaut quatre grains.
Quatre doigts, valent vne Paume.
Quatre Paumes, ou douze doigts, valent vn pied.
Pied & demy, valent vne coudée.
Deux pieds & demy, valent demy pas.
Cinq pieds, valent vn pas.
Cent vingt-cinq pas, valent vne Stade.
Huit Stades, valent vn Milliaire.
Deux Milliaires, valent vne Lieuë.
Vne Toiſe, dite en Latin *Hexapeda*, a ſix pieds de longueur.
Vne Perche, dite en Latin *Decapeda*, a dix pieds de longueur.
Vne Perche vulgaire en France, a dix-huit pieds, ou vingt, ou vingt-deux, ou vingt-quatre.
Vn Arpent, a dix perches de longueur, & autant de largeur.
† Vn Climat, a ſoixante pieds de longueur, & autant de largeur.
Vne Attelée, dite en Latin *Actus*, a deux

Climats de longueur, & autant de largeur.

† Vne Iournée, ou Iugere, dite en Latin *Iugerum*, a deux Attelées de longueur, & vne de largeur.

I'ay trouué en examinant diligemment toutes les meſures ſuſdites, que la raiſon de compter le jeu de la Paume, conuient fort proprement auec la raiſon du nombre, & de la meſure du Climat & du Iugere ; & ie m'aſſure que le nombre du jeu de la Paume vient de là : car Climat ſignifie Region, Plage, Trait, Segment, Coſteau, Eſchelle, Diference de demie heure du plus long jour d'Eſté entre deux Regions. Il ſignifie auſſi (comme dit eſt) vne figure Geometrique, ayant ſoixante pieds de longueur, & autant de largeur. La longueur d'vn Climat pris en cette ſignification, eſt naïuement repreſentée à quatre fois par les nombres d'vn jeu de la Paume : car quand nous gagnons vne chaſſe, ou vn coup d'éteuf, nous comptons quinze ; en quoy il faut entendre que ce ſont quinze pieds, qui ſont la quarte partie d'iceluy Climat.

Pareillement, en gagnant deux coups, nous comptons trente, où il conuient

entendre que ce ſont trente pieds.

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

Et finalement, en gagnant quatre coups d'éteuf, nous gagnons vn jeu, ou bien vn Climat, lequel a ſoixante pieds de longueur. Quant à la biſcaye, demy-quinze, & ſemblables diminutions, i'eſtime qu'ils ont eſté inuentez & adjoûtez, apres que le jeu de la Paume a eſté en vſage parmy les hommes. Il conuient auſſi noter, que ſi nous voulions compter deux jeux pour chacune partie, comme comptent quelques Nations étrangeres, ce ſeroit deux Climats pour partie, qui valent vne Attellée, ou demy Iugere. Mais nous paſſons plus outre, & comptons par quatre jeux pour chaque partie, leſquels font la longueur d'vn Iugere de terre, ayant deux cens quarante pieds de longueur, & ſix-vingts de largeur. C'eſt vne journée de deux Bœufs, c'eſt à dire autant de terre qu'ils peuuent labourer en vn jour. Il eſt donc bien manifeſte par les raiſons cy-deſſus declarées, que les nombres du jeu de la Paume repreſentent les quatrequarts d'vn Climat, & comptant quinze pour

chaque quart, & qu'iceux nombres du jeu de la Paume ſignifient pieds. Semblablement qu'vn jeu de la Paume dénote vn Climat : Pareillement, qu'vne partie gagnée à la Paume, ſignifie vn Iugere, en meſurant chacun d'iceux ſelon la longueur ſeulement ; car les chaſſes & coups d'éteuf ſe meſurent ſelon leur longueur, & non pas ſelon leur largeur. Parquoy ie conclus, que les deux doutes du jeu de la Paume, cy-deuant propoſées, ſont ſuffiſamment declarées & éclaircies. Ce que nous auons propoſé de faire.

Ordonnances du Royal & honorable Ieu de la Paume, contenant vingt-quatre articles, par leſquels ſont donnez à entendre les differents & difficultez qui peuuent auenir en joüant en partie.

1. MEſſieurs, qui deſirez vous ébatre & joüer à la Paume, faut joüer afin de recréer le corps, & délecter les eſprits, ſans jurer ny blaſphemer le nom de Dieu. Auant que de joüer, conuient tourner la raquette, pour ſçauoir qui ſera

dans le jeu. Le premier coup de ſeruice eſt le coup Dieu, que l'on dit de preſent, les Dames, ou Damoiſelles.

2. En ſuiuant l'ancien jeu de la Paume, faut jotier 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 joüent en quatre jeux (& eſtant trois jeux à trois jeux, l'on doit faire à deux de jeu) ou ſix jeux, auſquels n'y a point d'à deux de jeu, ſi ce n'eſt du conſentement des parties.

3. Auſſi auant que joüer, conuient 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 auient par hazard qu'en joüant, l'éteuf ou balle demeure entre le filet & ladite corde, meſme dans le poteau où elle paſſe, le coup ne vaut rien (car il faut qu'il affranchiſſe) & ne faut en pourſuiuant vn coup éleuer icelle corde.

4. Leſdits joüeurs doiuent auoir vn ou deux Marqueux, leſquels marqueront au ſecond bond ; & comme dit eſt, là où il touche, doiuent ſeulement iceux Mar-

queux auertir les joüeurs tout haut quand il y aura deux chaſſes, ou vne, eſtant dit par les joüeurs chaſſe-morte, & dire où elles ſont, & où l'on les peut gagner : mais ayant eſté dit chaſſe-morte, & n'eſtant répondu par les Marqueux aux joüeurs il y en a vne, elle demeure morte.

5. Leſdits Marqueux doiuent marquer & rapporter fidelement ce qu'il leur ſera dit à plus de voix par les ſpectateurs, tant pour l'vn que pour l'autre, ſans fauoriſer ny 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 quoy la conſcience giſt, eſtant jeu qui ſe paye par la voye de Iuſtice.

6. Iceux joüeurs ſe doiuent auſſi raporter, lors qu'il ſe preſente en leur jeu quelque difficulté auſdits ſpectateurs ſans en contredire, & meſmes auſdits Marqueux, au cas toutesfois qu'il n'y aye autres perſonnes qu'eux pour en juger, s'il ne leur eſt commandé deſdits joüeurs, & ſans auſſi leur en médire aucunement.

7. Si en joüant l'on venoit à toucher l'vn deſdits Marqueux, ou autres regardans jouër, meſme à quelque corbillon ou frotoir, eſtant ſur la gallerie tenu de

quelqu'vn, ou choſe ſemblable, il faut marquer là; & n'eſtant tenu de perſonne, c'eſt où va l'éteuf: mais ſi l'vn des joüeurs venoit à toucher ledit éteuf ou balle de quelque partie de ſon corps, il perd le coup.

8. S'il auient que l'vn deſdits Marqueux, par oubliance, diſoit vne chaſſe eſtre pour l'autre, cela ne peut prejudicier auſdits joüeurs; d'autant qu'il faut que la premiere, nonobſtant l'oubliance dudit Marqueux, ſe joüe comme eſtant la premiere, ainſi qu'elle a eſté faite: meſmes d'vne chaſſe, s'il diſoit eſtre au dernier pour le ſecond, faut qu'elle ſe joüe au lieu où elle a eſté faite.

9. Pour l'ordinaire du jeu, l'on doit joüer vn, les deux, & le tout, laquelle partie du tout ne ſe peut laiſſer, ſi ce n'eſt pour legitime cauſe, comme la pluye, ou la nuit; en ce cas doit celuy 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 peuuent laiſſer que du conſentement des parties: ce faiſant, doiuent laiſſer chacun pour le tout, & donner heure pour acheuer.

10. Si en ſeruant ſur le bois, l'on ne

ſeruoit que ſur le bois, contre le bord de ladite bois, ou ſur le rabat ſeulement, c'eſt à refaire, ſi l'on ne jouë qui faut, il boit: qui mettra ſur l'ais de volée, meſmes aux cloux qui le 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.

11. Si celuy qui eſt dans le jeu eſtant ſeruy de l'autre, venoit à dire pour-neant, ou ſon compagnon, au cas qu'il y en euſt, & qu'il le diſt trop tard, comme ayant démarché, il l'a perdu, auſſi à tout coup de hazard n'y a point de pour-neant. Il n'eſt temps de dire pour-neant quand il eſt dans le trou, ou au pied du mur, il le faut dire au partir de la tuile. Il n'eſt permis auſſi à celuy qui ſert, de dire pour-neant.

12. Si par cas fortuit l'on venoit à faire trois chaſſes, la derniere faite ne doit rien valoir, & tout le coup de nulle valeur dés le ſeruice, fuſt-il entré dans le trou: auenant auſſi qu'vn coup eſtant ſorty par deſſus les murailles, & apres auoir ſeruy ſur vn autre coup, il reuient dans le jeu, le coup ne vaut plus rien, ayant, comme dit eſt, ſeruy ou joüé deſſus.

13. S'il auient auſſi qu'ayant quarante-

cinq, l'on faſſe deux chaſſes, celuy qui a quarante-cinq ne peut perdre ſon auantage; mais faut pour auoir le jeu, qu'il gagne les deux chaſſes, mais au moins la derniere : mais ſi l'aduerſe partie auoit lors trente, & qu'il gagnaſt la premiere chaſſe, ils ſeroient à deux ; & encores que l'autre gagnaſt la derniere, il n'auroit que l'auantage : c'eſt pourquoy faut dire ayant quarante-cinq, chaſſe-morte.

14. Si l'on s'eſtoit mécompté d'vn quinze ou trente, & apres auoir joüé deſſus, l'on venoit à s'en reſſouuenir auparauant que le jeu ſoit finy, meſmes d'vn jeu en la partie, c'eſt vne regle generale que l'on ne peut perdre ſon auantage, s'en reſſouuenant auant pour le jeu, que la partie ſoit finie, & pour vn quinze le jeu : mais qui auroit la partie ou le jeu, ne comptant que l'auantage des jeux, ou du jeu, faut qu'il boiue ſa faute, ayant ſeruy ou joüé deſſus.

15. S'il y auoit vne ou deux chaſſes marquées, & ſi le coup par hazard donnoit ſur l'vne deſdites chaſſes du ſecond bond, ſi c'eſt chaſſe à faire, faut marquer là : mais s'il y donne de volée, doit eſtre compté pour vn bond, & faut marquer ou

va l'éteuf : auſſi tout hazarder où le coup ſe perd extraordinaire au deſſus de la tuile, eſt perdu pour celuy qui y met, & au deſſous gagne.

16. Auenant qu'vn coup entraſt dans la gallerie, & qu'en touchant quelqu'vn il retournaſt dans le jeu, faut marquer par où il entre : Mais ſi n'ayant fait qu'vn bond dans ladite gallerie, ſans toucher perſonne, qui le pourroit jouër, ſeroit tres-bon : auſſi ayant fait vne chaſſe dans icelle gallerie, l'autre y remettant, c'eſt à refaire : ſi c'eſt dans vn jeu de dedans, comme à la grille, il eſt gagné, s'il ne reuient ſans toucher perſonne.

17. S'il ſe preſentoit des diferends d'vn coup qui aye doublé, ou s'il eſt deſſus ou deſſous, & ayant demandé aux ſpectateurs, l'on ne trouue rien, c'eſt où va l'éteuf, d'autant que c'eſt à celuy qui demande à prouuer ſon dire ; & ſi c'eſt chaſſe à gagner, c'eſt à refaire : ſi le coup finy du coſté du jeu, & que l'on demande s'il y a jeu ou non, n'en trouuant rien, il n'y doit rien auoir non plus que s'il n'eſt affranchy. En general, trouuant autant de voix d'vn que d'autre, c'eſt à refaire.

18. Si en joüant ſur vne chaſſe, le coup

retombe en meſme endroit, c'eſt à refaire: ſi en demandant qui l'a gagnée, l'on n'en trouue rien, ou autant de voix d'vn que d'autre, c'eſt auſſi à refaire: comme demandant d'vn coup de ſeruice s'il a porté, & n'en trouuant rien, c'eſt encore à refaire; & bien qu'il y aye pour neant, celuy qui ſert ayant demandé à l'autre, apres pluſieurs pour neants, y eſtes-vous, & ayant répondu oüy, ſi en apres il venoit à dire pour neant, il l'a perdu.

19. Si l'vn deſdits joüeurs comptoit quinze, ou choſe ſemblable, & l'on ne luy voulut accorder, il faut demander au monde; & n'en trouuant rien, c'eſt, comme dit eſt, à celuy qui demande à prouuer ſon dire: Auſſi donnant auantage l'vn à l'autre, celuy à qui l'auantage eſt donné, peut prendre au premier jeu tel auantage qu'il luy plaira, meſmes quitter la partie, l'autre ayant trois jeux & quarante-cinq, & non vn jeu, s'il ne plaiſt à l'aduerſe partie.

20. Touchant la biſquaye, elle ſe peut prendre quand il plaiſt à celuy à qui elle eſt donnée; comme ſur les chaſſes, moyennant qu'il la prenne ſur la premiere faite, ou ſur la ſeconde, la premiere eſtant joüée:

mais ayant passé la corde, il n'est permis retourner pour prendre ladite bisquaye; & quant à vne faute, elle ne se peut prendre que la faute ne soit faite; si c'est sur vne chasse, lad. faute ne s'y peut perdre.

21. Si deux ensemble joüant, l'vn venoit à s'en aller pour quelque cause que ce soit, & quitter la partie auparauant qu'elle soit paracheuée, l'autre peut, si bon luy semble, acheuer ladite partie, en payant: Aussi s'il se presentoit des parieurs, ainsi qu'ira le jeu, faut que le pary aille, & en mesme composition, sans que celuy qui parie puisse auertir, juger, ny enseigner le jeu de celuy pour lequel il parie.

22. Lesdits joüeurs ayant fait pendant leur jeu des petits frais, horsmis les éteufs ou balles; à sçauoir, pain, vin, bois, chaussons, & Marqueux, doiuent estre payez par celuy qui embourse argent: mais auenant que lesdits frais excedassent le gain, faut que le surplus soit payé en commun; & si ce qu'ils joüent est à boire, les petits frais se doiuent payer en déduction de la perte qui aura esté faite, s'ils n'auoient expressément dit tous frais payez.

23. Ledit Royal jeu de la Paume eſt libre, l'on n'y doit eſtre contraint, ſi ce n'eſt par obligation de parole, par celuy qui jouë, en ce cas ſe doit acquiter de ſa promeſſe : mais ſi l'obligé ne pouuoit lors s'acquiter de ſadite promeſſe, & comme dit eſt, pour des raiſons legitimes laiſſer la partie. Ce faiſant, encore qu'il fut en gain, doit laiſſer autant que l'autre, enſemble l'argent du jeu en main tierce, afin d'acheuer à heure limitée.

24. Outre toutes les raiſons & difficultez cy-deſſus écrites, il y en peut ſurueniir quelques autres en joüant, leſquelles à l'inſtant ſe doiuent & peuuent aiſément (ſelon le jugement des Maiſtres & ſpectateurs, ou Marqueux) déçider & juger ainſi que le jeu ſe paſſe, alors comme alors, qui ne ſe peuuent déduire ny écrire.

Les formes tenuës & obſeruées par les anciens Maiſtres du Royal & honorable Ieu de la Paume, lors qu'il ſe jouë vn Prix.

1. TOutes perſonnes qui deſirent joüer audit prix, y ſeront honneſtement receus, à la charge de ne jurer ny blaſphe-

mer le nom de Dieu, ſur peine pour chacune fois de cinq ſols d'amẽde, qui ſeront mis dans la tirelire du Maiſtre du jeu.

2. Ledit Maiſtre donne aux Champions qui voudront s'exercer audit prix, (les premiers deſquels il dénommera à ſa volonté, pour y bien & dextrement joüer) le bouquet & chapeau de fleurs, les gans, & les éguillettes de ſoye, auec la raquette ou l'éteuf d'argent, le tout à l'honneſteté & diſcretion des gagnans enuers ledit Maiſtre.

3. Le prix ſe doit joüer par trois diuers jours, auſquels ceux qui le defendent ſe doiuent trouuer pour receuoir toutes perſonnes qui y voudront joüer, & ce depuis huit heures du matin juſques à ſept heures du ſoir; mais pourront leſdits defendans, durant leur jeu, aller changer de chemiſe, & boire & manger à l'heure du diſner, pendant le temps d'vne heure ſeulement.

4. Pour joüer audit prix, faut eſtre deux contre deux; les deux qui ouurent le prix doiuent eſtre dans le jeu; le premier coup de ſeruice eſt tout de bon, faute bonne & ſans pour neant; le plaſtre touché porte volée; le trou de ſeruice en ſeruant,

ne vaut rien, l'ais ne ſert que de muraille, & qui touche la corde, perd quinze.

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

6. Leſdits defendans ayans eſté mis hors du jeu par plus fort qu'eux, ypeuuent rentrer comme tout autre, en ſecond ſeulement; & ayant regagné & mis pour les autres, peuuent reprendre leur place comme deuant; & meſmes les deux qui ont ouuert le prix, peuuent, ſi bon leur ſemble, enſemble le fermer, n'ayant joüé que chacun vn coup.

9. Le prix ſe joue, ainſi que dit eſt, par trois diuers jours: Au premier ſe joue le bouquet & le chapeau de fleurs, les gans & les éguillettes de ſoye, leſquelles le Maiſtre doit preſenter à ceux à qui le champ eſt demeuré, & les prier de reuenir

au premier jour que l'on auiſera pour paracheuer ledit prix, qui ſera la raquette, & au dernier l'éteuf d'argent.

8. Il conuient auſſi auant que d'entrer en jeu, mettre chacun vn quart d'eſcu à la tirelire, pour ſuruenir aux frais qu'il conuient faire par le Maiſtre pendant ledit jeu, comme pain, vin, bois, draps, & chauſſons, deſquels ledit Maiſtre ne prend aucune choſe, ſinon que des éteufs ou balles que l'on peut perdre, dont il ne baille que vingt pour douzaines, pour ſuruenir aux frais des raquettes.

LE IEV ROYAL DE Palle-Mail, & comme il se iouë à presẽt.

CE n'eſt pas ſans ſujet que nous intitulons ce Ieu du Palle-Mail du titre de Royal, puis que c'eſt le premier exercice dont Sa Majeſté a daigné s'occuper & exercer auec beaucoup d'adreſſe; & auſſi ç'a toûjours eſté le diuertiſſement des Princes & Seigneurs, & autres Perſonnes illuſtres; & pour vous en donner vne parfaite connoiſſance, vous obſerue-rez les regles qui ſuiuent.

Regles du Royal Ieu de Palle-Mail.

1. AVant que débutter, il faut demeurer d'accord de la valeur de la paſſe.

2. Il ne faut débutter qu'à trois ou quatre pas de l'archet au plus loin.

3. Le Roüet y eſtant commencé, il

faut auertir les ſuruenans de la valeur de la paſſe.

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

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

6. Hors le début, la defenſe n'eſt que de vingt-cinq pas, & s'il faut parler.

7. Qui touche les ais auant la choſe defenduë, meſme au début, ne doit recommencer.

8. L'on ſe peut mettre au beau pour joüer, mais vis à vis d'où l'on eſtoit.

9. L'on ne peut defendre ny détourner les boules d'vne meſme partie.

10. Toute boule roulante court le hazard, ſans ſe pouuoir defendre, ſinon au début.

11. Toute boule arreſtée eſtant pouſſée, ſe doit remettre, ſi ce n'eſt par celles de la partie.

12. Qui ſort au début, peut rentrer pour deux, & non pour dauantage.

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

14. Toutes boules d'vne meſme partie qui ſe pouſſent, demeurent où elles vont.

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

16. Quand la boule ſe trouue dérobée, celuy à qui elle eſt, n'eſt de la paſſe.

17. Celuy qui perd ſa boule, eſtant rentré pour deux, ou joüant deux de plus, en doit remettre vne autre où il plaira aux autres.

18. Qui trouue la boule changée, peut joüer celle qu'il trouue à la place; & ſi l'on permet de l'aller chercher, il n'eſt de la paſſe, s'il tarde trop de reuenir.

19. Quand vn de la partie, ou le porteleue, arreſte la boule, l'on peut recommencer.

20. Toute boule arreſtée fortuitement & repouſſée, ſe doit remettre où elle a eſté arreſtée.

21. Il faut joüer de la leue au tournant, ſans s'accommoder.

22. L'on ne peut reuenir de derniere, ſi tous ne ſont en paſſe.

23. Toute boule qui tient de la pierre, eſt en paſſe.

24. Qui tient du fer, eſt derniere, &

peut reuenir par dedans l'archet.

25. Il faut affranchir le fer par dedans, pour auoir passe.

26. Si ayant passé par hazard, la boule retourne par dedans, l'on ne laisse d'auoir gagné.

27. Les differends se doiuent demander par le porte-leue aux regardans.

28. Quand l'on ne trouue rien de quelque chose, c'est au demandeur à prouuer.

29. Il faut passer de la leue en droite ligne, & non crochetant; & qui passe en crochetant, perd le coup, sans pouuoir recommencer.

30. L'on ne peut s'accommoder pour passer, soit du Mail, ou de la leue.

31. Pour passer, l'on ne peut applanir le lieu où est la boule, ny oster ce qui est deuant.

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

33. Qui passe apres vn qui a passé à deux de plus, gagne, sinon il perd.

34. L'on ne peut joüer à trois de plus, quand quelqu'vn est en passe.

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

36. Si en passant, l'on est empesché

par quelque eſtranger, on peut recommencer.

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

38. Quiconque laiſſe paſſer à trois de plus eſtant en paſſe, croyant que l'on ne joüe que le plus, ou deux de plus, le coup eſtant acheué ne peut reuenir, ains a perdu.

39. Quiconque entre au Roüet, le premier coup eſtant débutté, placera ſa boule entre la moins & la plus éloignée boule de la partie.

40. Quiconque eſtant ſorty au début, & ne le ſçachant, veut mettre ſa boule auec 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.

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

42. Quand tous ſont derniere, & peuuent reuenir, l'on peut prendre le hazard au dela de la pierre.

43. Ioüant deux de plus, ne peut prejudicier à aucun, eſtans tous deux en paſſe.

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

45. Qui passe d'vne main, ne peut auancer les pieds plus auant que la boule.

46. Qui oublie à compter les passes doubles, ne les gagne que simples, s'il a débuté auant.

47. L'on ne peut auertir qui que ce soit de ce qu'vn autre jouë, ny de ce qu'il doit joüer.

48. Quand personne n'a passé, & nul ne peut reuenir, celuy qui est le dernier gagne.

49. Le dernier doit demander auant que leuer la boule, si quelqu'vn peut reuenir.

50. Qui leue sa boule sans passer & sans demander, perd la passe, si aucun peut reuenir.

51. Celuy qui a demandé, puis leue sa boule, la peut remettre, si quelqu'vn peut reuenir.

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

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

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

55. L'on est obligé d'aller voir soy-mesme si les boules sont derriere, ou peuuent passer.

56. Et si l'on n'y va, si l'on fait quelque faute, elle ne se peut reparer.

57. Qui passe, n'estant à luy de passer, perd la passe.

58. C'est à celuy qui est éloigné du milieu de l'archet, à reuenir le premier.

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

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

61. Qui a débuté, ne s'en peut aller que du consentement des autres.

62. Qui joüe au grand coup, sans rencontre, quand elle saute, le coup est nul, pourueu que l'on n'aye touché les ais.

63. Ioüant au grand coup, si le second est arresté par la premiere boule, il ne laisse de gagner.

64. Tout auantage ne se peut prendre qu'au début, si les autres veulent.

65. Ioüant à rapporter, si l'on est pousſé par vn de la partie, l'on n'est tenu de rapporter.

66. Si plusieurs sont à rapporter, c'est au plus auancé de joüer le premier.

67. Le rapport est aux cinquante pas.

68. L'on ne peut rentrer pour deux, joüant en partie liée.

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

70. Les Porte-leues & les Laquais qui ſuiuent la boule de leurs Maiſtres, doiuent eſtre hors du Mail, afin qu'ils n'auancent ou reculent les boules.

71. Quand il y a vne partie deuant, ceux qui ſuiuent apres ne débutteront point que les autres ne ſoient à cent pas pour le moins, & crians, gare.

LE IEV ROYAL ET *Historique de France.*

CE jeu n'eſt autre choſe qu'vn agreable moyen, pour apprendre en peu de temps, & auec facilité, l'Hiſtoire de France, laquelle fait aujourd'huy l'entretien ſolide des plus celebres Compagnies.

Il eſt diuiſé en ſoixante-quatre parties, qui forment ſoixante-quatre niches, & contiennent l'Abregé de la Vie de nos Roys, depuis le commencement de la Monarchie, juſques à preſent.

Ces ſoixante-quatre parties peuuent eſtre reduites à trois, par rapport aux trois Races differentes, dont nos Roys ſont ſortis.

La premiere Partie contient la Race des Merouingiens (commençant à Pharamond, & finiſſant à Childeric III.) & comprend vingt-vn Roys.

La ſeconde contient la Race des Carlouingiens (commençant à Pepin le Bref, Pere de Charles-Magne, & finiſſant à Louis V.) & comprend treize Roys.

La troiſiéme contient la Race des Capeuingiens, laquelle commence à Hugues Capet, continuë heureuſement aujourd'huy en la perſonne de noſtre inuincible Monarque Louis XIV. Dieu-donné; & comprend trente Roys.

Dans chaque Niche on remarque huit choſes.

1. Le Nom d'vn Roy de France.
2. Le quantiéme il a regné.
3. Son auenement à la Couronne.
4. Ses Actions les plus memorables.
5. Le temps de ſa Mort.
6. La durée de ſon Regne.
7. Le nombre des Enfans qu'il a laiſſez ſuruiuans.
8. Le lieu de ſa Sepulture.

Au bas de chaque Niche ſont marquez quatre poincts, qui peuuent eſtre amenez en deux coups, auec deux dez.

Toutes les Niches ſont ſeparées de vnze en vnze, par vn Baſton Royal.

Ces vnze Niches contiennent tous les poincts que l'on peut amener auec deux dez.

Et d'autant que les vnze Niches qui ſuiuent les vnze premieres, contiennent les mémes poincts que ces vnze premieres, &

ainſi des autres juſques à la fin du jeu. Toutes les Niches ſont diſtinguées de vnze en vnze par vne lettre de l'Alphabet en cette ſorte: Les vnze premieres Niches ont pour marque la lettre A ; celles qui ſuiuent la lettre B, &c.

Toutefois l'on peut remarquer, que la lettre F, (qui eſt la derniere du jeu) ne contient pas vnze Niches, mais ſeulement neuf, d'autant qu'il n'en falloit pas dauantage pour remplir le nombre de ſoixante-quatre, dont le jeu eſt compoſé.

Ordre du Ieu.

POur ſçauoir parfaitement l'ordre de ce jeu, il faut remarquer dix choſes.

1. L'on conuiendra de ce que l'on doit mettre au jeu, d'vn denier, d'vn ſol, d'vn eſcu, &c. que chacun mettra dans le milieu du jeu.

2. L'on joüera auec deux dez communs, deux, trois, quatre, cinq, & ſix Perſonnes, chacun vne fois à ſon rang.

3. Le jeu d'vn chacun ſera marqué d'vne piece diferente, laquelle on auancera toûjours ſur les poincts qu'on aura amenez, ſans pouuoir le reculer, ſi ce n'eſt

lors que l'on ſera rencontré, ou que l'on approchera du dernier nombre du jeu, ainſi que ſera dit cy-apres.

4. L'on ne prend pas enſemblement les poincts que l'on amenera, mais on les comptera ſeparément. Exemple. Si l'vn des dez marque ſix, & l'autre dé marque deux, l'on ne comptera pas huit, mais l'on dira ſix & deux, qu'on trouuera marquez ſur le jeu en cette ſorte, ſix, deux, & ainſi du reſte.

5. Lors que l'on comptera les poincts que l'on aura amenez, on nommera toûjours le plus haut poinct le premier. Exemple; l'on dira ſix & trois, & non trois & ſix; cinq & quatre, & non quatre & cinq, &c.

6. Vn poinct tout ſeul marqué par vn dé, eſt appellé as; de ſorte que ſi l'on amene ſix par vn dé, & vn par l'autre dé, l'on dira ſix & as, & non ſix & vn.

Deux as, ſont appellez Ambes-as.
Deux deux, ſont appellez Doubles-deux, ou tous les deux.
Deux trois, ſont appellez Ternes.
Deux quatre, ſont appellez Quarnes.
Deux cinq, ſont appellez Quines.
Deux ſix, ſont appellez Sennes.

7. Par deux differents jets des dez, l'on peut entrer dans vne meſme Niche. Exemple. L'on peut par cinq & as, & par cinq & deux, ſe placer dans la Niche de Childebert I. ſixiéme Roy de France : Ce qui a eſté diſpoſé de la ſorte par deux raiſons. La premiere, pour rendre le jeu vne fois plus long qu'il n'auroit eſté, ſi l'on n'auoit mis qu'vn jet des dez pour chaque Niche : La ſeconde, pour augmenter le nombre des Rencontres, & rendre par ce moyen le jeu plus recreatif & diuertiſſant.

8. Tout de meſme que l'on peut par deux differents jets des dez entrer dans vne meſme Niche, on eſt ſujet au rencontre par deux differents jets des dez. Exemple. Si l'vn des Ioüeurs ayant ſa marque à ſix & deux, qui eſt la Niche de Chilperic I. Roy de France neufiéme. Celuy qui jouë amene le meſme poinct, ou bien ſix, trois, qui ſe rencontre dans la meſme Niche : Le premier joüeur ſera ſujet à la Loy du Rencontre, de laquelle il ſera parlé cy-apres.

9. L'on doit ſeigneuſement prendre garde à la diſtinction des Niches, de peur qu'en prenant l'vne pour l'autre, l'on ne

cauſe du 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 poincts que l'on aura amenez du premier coup. Exemple. Si du premier coup l'on amene cinq & deux, l'on mettra ſa marque ſur cinq, deux, A, qui eſt la Niche de Childebert I. Roy de France VI. Que ſi au ſecond coup le meſme joüeur ayant ſa marque ſur cinq, deux, A, amene encore cinq & deux, ou cinq & as, qui ſe rencontrent dans la meſme Niche, il ne bougera de ſa place : Mais s'il amene quelqu'autre poinct, par exemple, cinq & quatre, il auancera ſa marque, & la placera dans la Niche de Clotaire I. Roy de France VII. où eſt marqué V. IV. Que s'il amene Quarne, ou quatre, quatre, en ce cas ne pouuant reculer (ſuiuant l'ordre du jeu) il paſſera à la lettre B, & placera ſa marque dans la Niche de Clouis III. Roy de France XVI. où eſt marqué quatre, quatre, & ainſi du reſte, en continuant toûjours dans le meſme ordre juſques à la fin du jeu.

10. Tous les payemens ſeront de la valeur conuenuë, & ſeront portez dans le milieu du jeu, au profit de celuy qui gagnera la partie ; hormis ceux des Rencon-

tres, dont le conuenu ſera payé à celuy qui fera la rencontre par celuy qui ſera rencontré.

Loix du Ieu.

QVi ſera rencontré d'vn autre, luy payera le prix conuenu, & s'en ira prendre ſa place, en luy cedant la ſienne.

Qui amenera l'vn des poincts ſur lequel ſa marque ſe trouuera poſée, payera le prix conuenu, & ne bougera de ſa place.

Qui ira à I. I. II. I.

Payera vne marque à Pharamond, Payen, Roy de France I. (Chef de la premiere Race appellée des Merouingiens) pour luy rendre hommage à ſon auenement à la Couronne de France.

à II. II. III. I.

Y ſera receu ſans rien payer, par Clodion, dit le Cheuelu, Payen, Roy de France II. lequel s'efforça inutilement de s'établir en Gaule.

Qui ira à III. II. III. III.

Payera vne marque à Meroüée, Payen, Roy de France III. (qui a donné le nom à cette premiere Race) pour luy aider à passer le Rhin, & à s'établir en Gaule.

à IV. I. IV. II.

Y sera receu sans rien payer par Childeric I. Payen, Roy de France IV. qui fut chassé par ses Sujets à cause de ses débauches, & rappellé par l'adresse de Guyemans son Fauory.

à IV. III. IV. IV.

Y sera receu sans rien payer par Clouis I. dit le Grand, Chrestien, Roy de France V. & y arrestera pour assister aux Ceremonies du Bapteſme de ce premier Roy Chrestien. Cependant les autres joüeront chacun deux coups.

à V. I. V. II.

Y sera receu sans rien payer par Chil-

debert I. Roy de France VI. lequel fit alliance auec Vitiges Roy des Ostrogots, qui luy remit la Prouence.

Qui ira à V. III. V. IV.

Y sera receu sans rien payer par Clotaire I. Roy de France VII. qui institua les Chanceliers de France.

à V. V. VI. I.

Payera vne marque à Cherebert, Roy de France VIII. N'y arrestera point, à cause que ce Roy fut excommunié par le Pape, pour auoir repudié sa Femme, & épousé ses deux Seruantes; & auancera à VI. II. A.

à VI. II. VI. III.

Y sera receu sans rien payer par Chilperic I. Roy de France IX. qui chassa sa premiere Femme, étrangla sa deuxiéme, & épousa sa Concubine.

à VI. IV. VI. V.

Payera vne marque à Clotaire II. Roy

A

de France x. en reconnoiſſance de l'vnion que ce Roy fit de tous les Eſtats de la France ſous vne Monarchie.

à VI. VI. VI. VI.

Payera vne marque à Dagobert I. Roy de France xi. pour luy aider à faire baſtir l'Egliſe S. Denys.

B

Qui ira à I. I. II. II.

Payera vne marque à Clouis II. Roy de France xii. (le Premier des Faineans) pour contribuer à l'Aumoſne generale que ce Roy fit lors d'vne grande famine.

à II. II. III. I.

Y ſera receu ſans rien payer par Clotaire II. Roy de France xiii. (le deuxiéme des Faineans) qui mourut eſtant encore enfant.

à II. II. III. III.

Payera vne marque à Childeric II. Roy

de France XIV. (le troiſiéme des Faineans ;) & y arreſtera, pour perſuader à ce Roy de rendre ſon Regne memorable: Cependant les autres joüeront chacun deux coups.

Quj ira à IV. I. IV. I.

Y ſera receu ſans rien payer par Thierry I. Roy de France XV. (le quatriéme des Faineans) qui fut tiré de l'Abbaye Saint Denys, où il auoit eſté enfermé apres la mort de Clouis II. ſon Pere, pour eſtre éleué à la Royauté.

à IV. III. IV. V.

Y ſera receu ſans rien payer par Clouis III Roy de France XVI. (le cinquiéme des Faineans) Prince auſſi indigne de regner que ſon Pere, à cauſe de ſa moleſſe, & de la foibleſſe de ſon eſprit.

à V. I. V. II.

Y ſera receu ſans, rien payer par Childebert II. Roy de France XVII. (le ſixiéme des Faineans ;) & y arreſtera, pour y ad-

mier vn Prince d'vn bon naturel, craignant Dieu, aimant la juſtice & le ſoulagement de ſon peuple; mais ſans aucune vigueur pour le Gouuernement de l'Eſtat. Cependant les autres joüeront chacun deux coups.

Qui ira à V. III. V. IV.

Y ſera receu ſans rien payer par Dagobert II. Roy de France XVIII. (le ſeptiéme des Faineans,) ſous le Regne duquel Charles Martel Pere de Pepin, dit le Bref, ſe ſauua de priſon, où il eſtoit détenu par Plectrude ſa Maraſtre.

à V. V. VI. I.

Y ſera receu ſans rien payer par Chilperic II. dit Daniel, Roy de France XIX. (le huitiéme des Faineans) qui fut défait quatre fois par Charles Martel.

à VI. II. VI. III.

Payera vne marque à Thierry II. Roy de France XX. (le neufiéme des Faineans) pour fournir aux frais de la Guerre contre

les Sarrazins, qui furent défaits ſous ce Regne par Charles Martel, Maire du Palais, à la Iournée de Tours.

Qui ira à VI. IV. V. V.

Y ſera receu ſans rien payer par Childeric III. Roy de France XXI. (le dixiéme des Faineans, & le dernier de la Race des Merouingiens,) & y arreſtera pour voir enfermer ce Roy dans vn Cloiſtre, à cauſe de ſon extréme faineantiſe. Cependant les autres joüeront chacun deux coups,

à VI. VI. VI. VI.

Payera vne marque à Pepin dit le Bref, Roy de France XXII. (le Chef de la deuxiéme Race, appellée des Charlouingiens,) pour luy rendre hommage à ſon auenement à la Couronne de France.

C

à I. I. II. II.

Payera vne marque à Charlemagne Roy de France XXIII. (premier Empereur,

qui a donné le nom à cette deuxiéme Race) pour fournir aux frais des voyages que ce Roy fit en Italie, pour donner ſecours au Pape contre les Lombards, leſquels il défit entierement, s'eſtant emparé de leur Royaume.

Qui ira à II. II. III. I.

Y ſera receu ſans rien payer par Louis I. dit le Debonnaire, Roy de France XXIV. (deuxiéme Empereur) qui confirma les Donations faites au Saint Siege par nos Roys ſes Predeceſſeurs.

à III. II. III. III.

Y ſera receu ſans rien payer par Charles I. dit le Chauue, Roy de France XXV. (troiſiéme Empereur) qui établit la Foire du Landy à S. Denys.

à IV. I. IV. II.

Y ſera receu ſans rien payer par Louis II. dit le Begue, Roy de France XXVI. (quatriéme Empereur) qui appaiſa par ſa preſence les troubles de ſon Royaume.

Qui

Qui ira à IV. III. IV. IV.

Y ſera receu ſans rien payer par Louis III. & Carloman (Baſtards de Louis le Begue) Roy de France XXVII. leſquels défirent les Normans, & partagerent le Royaume.

à V. I. V. II.

Payera vne marque à Charles II. dit le Gros, ou le Gras, Roy de France XXVIII. (cinquiéme Empereur) pour fournir aux frais de la Guerre contre les Normans; & y arreſtera pour defendre la Ville de Paris aſſiegée par ce Peuple, pendant que les autres joüeront chacun deux coups.

à V. III. V. IV.

Y ſera receu ſans rien payer par Eudes Roy de France XXIX. lequel repouſſa vaillamment les Normans, qui vindrent trois fois deuant Paris, & en tua dix-neuf mille pres Montfaucon.

Qui ira à V. V. VI. I.

Y arreſtera pour tenir compagnie à Charles III. dit le Simple, Roy de France xxx. dans ſa priſon à Peronne, pendant que les autres joüeront chacun deux coups; & y payera le prix conuenu pour la rançon de ce Roy.

à VI. II. VI. III.

Y ſera receu ſans rien payer par Raoul Roy de France xxxi. qui vſurpa le Royaume pendant la priſon de Charles III. dit le Simple.

à VI. IV. VI. V.

Y arreſtera pour tenir compagnie à Louis IV. dit d'Outremer, Roy de France xxxii. dans ſa priſon à Roüen. Cependant les autres jouëront chacun deux coups; & y payera le prix conuenu pour la rançon de ce Roy, & pour fournir aux frais de la Guerre contre les Normans.

Qui ira à VI. VI. VI. VI.

Y ſera receu ſans rien payer par Lotaire Roy de France xxxiii. qui s'empara de la Flandre.

D

à I. I. I. II.

Payera vne marque à Louis V. Roy de France xxxiv. (le dernier de la Race des Carlouingiens ;) & y arreſtera pour perſuader à ce Roy de rendre ſon Regne memorable, pendant que les autres joüeront chacun deux coups.

à II. II. III. I.

Payera vne marque à Hugues, dit Capet, Roy de France xxxv. (Chef de la troiſiéme Race appellée des Capeuingiens, à laquelle il a donné le nom) pour luy rendre hommage à ſon auenement à la Couronne de France.

à III. II. III. III.

Y ſera receu ſans rien payer par Robert

Roy de France XXXVII. qui s'empara de la Bourgogne.

Qui ira à IV. I. IV. II.

Y ſera receu ſans rien payer par Henry I. Roy de France XXXVII. ſous le Regne duquel la Bourgogne Iurane, ou le Royaume d'Arles (qui comprenoit la Sauoye, le Dauphiné & la Prouence) fut révnie à l'Empire.

à IV. III. IV. IV.

Payera vne marque à Philippes II. Roy de France XXXVIII. N'y arreſtera point, à cauſe que ce Roy fut deux fois excommunié par le Pape, pour auoir repudié ſa Femme, & épouſé ſa Concubine; & y arreſtera à VI. D.

à V. I. V. II.

Y ſera receu ſans rien payer par Louis VI. dit le Gros, Roy de France XXXIX. qui défit l'Empereur & le Roy d'Angleterre.

Qui ira à V. III. V. IV.

Payera vne marque à Louis VII. dit le jeune, Roy de France XL. pour fournir aux frais du voyage que ce Roy fit en la Terre-Sainte, pour ſecourir les Chreſtiens mal-traittez par les Infidelles.

à V. V. VI. I.

Payera vne marque à Philippes II. dit Auguſte, Roy de France XLI. pour fournir aux frais du voyage que ce Roy fit en la Terre-Sainte pour ſecourir les Chreſtiens mal-traittez par les Infidelles ; & pour luy aider à baſtir le Louure, clore de murailles, & pauer les Ruës de la Ville de Paris.

à VI. II. VI. III.

Payera vne marque à Louis VIII. dit Lyon, Pere de Saint Louis Roy de France XLII. pour fournir aux frais de la Croiſade que ce Roy fit contre les Albigeois.

Qui ira à VI. IV. VI. V.

Y arreſtera pour tenir compagnie à Louis IX. dit S. Louis, Roy de France XLIII. dans ſa priſon chez les Sarrazins ; pendant que les autres jouëront chacun deux coups. Payera le prix conuenu pour la rançon de ce Roy, & pour fournir aux frais des voyages qu'il fit en la Terre Sainte contre les Infidelles.

à VI. VI. VI. VI.

Y ſera receu ſans rien payer par Philippes III. dit le Hardy, Roy de France XLIV. qui révnit à la Couronne le Poitou & le Comté de Toulouſe.

E

Qui ira à I. I. II. I.

Payera vne marque à Philippes IV. dit le Bel, Roy de France XLV. N'y arreſtera point, à cauſe que ce Roy fut excommunié par le Pape Boniface VIII. auec lequel il eut de grands démeſlez; & annoncera à II. II. E.

Qui ira à II. II. III. I.

Y ſera receu ſans rien payer par Louis X. dit Hutin, Roy de France XLVI. dont la mauuaiſe humeur cauſa quantité de ſedi-tions populaires dans le Royaume.

à III. II. III. III.

Y ſera receu ſans rien payer par Philippes V. dit le Long, Roy de France XLVII. qui déchargea le Peuple de toutes ſubſides.

à IV. I. IV. II.

Y ſera receu ſans rien payer par Charles IV. dit le Bel, Roy de France XLVIII. le premier de nos Roys, qui permit au Saint Siege de leuer les Decimes, qu'on leue encores aujourd'huy par tout le Royaume de France.

à IV. III. IV. IV.

Y ſera receu ſans rien payer par Philippes VI. dit de Valois, Roy de France

XLIX. qui vnit à la Couronne les Comtez de Champagne & Brie, & le Dauphiné, & acquit du Roy de Majorque la Ville de Montpellier.

Qui ira à V. I. V. II.

Y arreſtera pour tenir compagnie à Iean Roy de France L. dans ſa priſon en Angleterre, pendant que les autres joüeront chacun deux coups, payera le prix conuenu pour la rançon de ce Roy, & pour fournir aux frais de la guerre contre l'Anglois.

à V. III. V. IV.

Y ſera receu ſans rien payer par Charles V. dit le Sage, Roy de France LI. qui fit declarer par Arreſt de Parlement, que nos Roys ſeroient Majeurs à l'âge de quatorze ans.

à V. V. VI. I.

Y ſera receu ſans rien payer par Charles VII. dit le Bien-aimé, Roy de France LII. qui reduiſit les Fleurs de Lys de

France, à trois, comme elles ſont aujourd'huy.

Qui ira à VI. II. VI. III.

Payera vne marque à Charles VII. dit le Victorieux, Roy de France LIII. pour luy aider à chaſſer l'Anglois de la France.

à VI. IV. VI. V.

Y ſera receu ſans rien payer par Louis XI. Roy de France LIV. qui vnit à la Couronne la Bourgogne & la Prouence, & établit les Poſtes en France.

à VI. VI. VI. VI.

Y ſera receu ſans rien payer par Charles VIII. Roy de France LV. qui vnit à la Couronne le Duché de Bretagne.

Qui ira à I. I. II. I.

Y ſera receu ſans rien payer par Louis XII. dit le Pere du Peuple, Roy de France

LVI. qui déchargea le Royaume d'vn tiers des ſubſides établis.

Qui ira à II. II. III. I.

Y arreſtera pour tenir compagnie à François I. dit le Grand, Roy de France LVII. dans ſa priſon en Eſpagne ; Payera le prix conuenu pour la rançon de ce Roy; & ne bougera de là juſques à ce qu'vn autre amenant le meſme poinct, le tire de ſa place.

à III. II. III. III.

Y ſera receu ſans rien payer par Henry II. Roy de France LVIII. qui fit ſa Paix auec l'Eſpagne l'an mil cinq cens cinquante-huit.

à IV. I. IV. II.

Y ſera receu ſans rien payer par François II. dit ſans Vice, Roy de France LIX. ſous le regne duquel les troubles de la Religion commencerent, par l'entrepriſe d'Amboiſe.

Qui ira à IV. III. IV. IV.

Payera vne marque à Charles IX. Roy de France LX. pour fournir aux frais des Guerres Ciuiles que ce Roy a ſoûtenuës pour le fait de la Religion.

à V. I. V. II.

Y ſera receu ſans rien payer par Henry III. Roy de France & de Pologne LXI. qui inſtitua l'Ordre du Saint Eſprit l'an mil cinq cens ſeptante-huit, & aſſiegea la Ville de Paris auec quarante mille hommes l'an mil cinq cens quatre-vingts huit.

à V. III. V. IV.

Y ſera receu ſans rien payer par Henry IV. dit le Grand, Roy de France & de Nauarre LXII. qui abjura l'Hereſie, & ſe rendit Catholique l'an mil cinq cens nonante-quatre; & fit la Paix à Vervins auec l'Eſpagne & la Sauoye l'an mil cinq cens nonante-huit.

Qui ira à V. V. VI. I.

Payera le prix conuenu à Louis XIII. dit le Iuſte, Roy de France & de Nauarre LXIII. pour fournir aux frais des Guerres Ciuiles que ce Monarque (d'heureuſe memoire) a ſoûtenuës pour le fait de la Religion, & pour luy aider à prendre la Rochelle.

à VI. II.

Rendra ſes reſpects & ſes veneratioñs à Louis XIV. Dieu-Donné, Roy de France & de Nauarre LXIV. heureuſement regnant, Prince tout couuert de Palmes & de Lauriers, par les Victoires merueilleuſes qu'il a remportées en Allemagne, en Flandres, en Lorraine, en Italie, en Catalogne, & dans tous les autres Etats de l'Europe, où les Armes triomphantes de cet inuincible Monarque ont paru contre les ennemis de la France.

Gagnera la partie, & tout ce qui ſe trouuera dans le milieu du jeu.

SI vn des joüeurs ayant ſa marque placée entre VI. II. E. & VI. II. F. qui eſt le dernier poinct du jeu, n'amene pas

VI. II. II. auancera ſa marque ſur le poinct qu'il a amené : Mais ſi le poinct amené ne ſe rencontre pas depuis l'endroit de ſa marque juſques à la fin dudit jeu, il reculera ſa marque, & la poſera ſur le poinct amené plus proche d'icelle. Exemple. Vn joüeur ayant ſa marque ſur III. I. F. amene II. I. d'autant que le poinct amené ne ſe rencontre point depuis trois & as, F. juſques à la fin du jeu; le joüeur reculera ſa marque, & la poſera ſur II. I. F. & ainſi du reſte.

Si vn des joüeurs ayant ſa marque ſur VI. II. E. amene VI. II. il ne bougera de ſa place, ſuiuant l'ordre du jeu cy-deuant expliqué.

Et enfin ſi vn joüeur ayant ſa marque ſur vn poinct où il ſera obligé d'arreſter, les autres joüeurs viennent à arreſter ſur quelque autre poinct, l'on recommencera le jeu tout de nouueau.

LE IEV DES PROVERBES
par Personnages.

LE jeu des Prouerbes figurez, a quelque chose de plus excellent que tous les autres cy-dessus ; car si le Prouerbe est graue & serieux, vous en pouuez representer vne histoire par personnages, que l'on choisit dans sa compagnie, chacun selon son esprit & capacité ; & si le Prouerbe est gaillard, on en peut sur le champ composer vne Farce ou Comedie, qui doit par les paroles & actions des Personnages ou Acteurs, exprimer le Prouerbe qui le represente, mais qui doit estre deuiné par ceux de la compagnie qui ne sont choisis pour le Prouerbe ; & ceux qui le deuinent, entrent à la place des autres, & en font vn que les premiers doiuent aussi deuiner. Par exemple, le Prouerbe sera, *Qui terre a, guerre a* ; & pour le joüer quatre ou cinq de la compagnie, sans declarer leur Prouerbe à personne, éliront vn Roy ou vne Reyne, qui assemblera son Conseil, montera sur le Trône,

& ſe plaindra à ſes Sujets, que la Courõne & le Sceptre des Roys, quoy qu'extrémement peſans, ont toûjours des enuieux, qu'vn Roy ſon voiſin pour luy enuahir ſon Royaume, a déja fait des leuées, qu'il eſt important d'y donner ordre pour mettre ſes Villes en ſeureté ; & ainſi ſes Conſeillers & Capitaines luy donnent des moyens pour empeſcher ſon voiſin d'empieter ſur luy : L'autre Roy témoignera par ſes paroles & par ſes actions, qu'vn Roy n'eſt pas eſtimé grand Prince, s'il n'agrandit ſes limites, & fait preparer ſes gens à la guerre : tellement que des Prouerbes on en peut inuenter & dire pluſieurs gentilleſſes d'eſprit, & ainſi de tous les autres, tant ſerieux que plaiſans, pour recréer vne compagnie pluſieurs fois ; & c'eſt en ces rencontres où le feu & ſubtilité d'vn eſprit doit paroiſtre : Mais pour vous donner plus de facilité à trouuer les Prouerbes que vous ſouhaiterez choiſir, en voicy quelques-vns tirez d'vn Ballet danſé par le Roy il y a quelques années.

Prouerbes diuertiſſans.

Bonne renommée vaut mieux que ceinture dorée.

A petit Merciers, petits paniers.

Iamais Amoureux honteux n'eut belle Amie.

Vn Fou en amuſe bien d'autres.

Tout ce qui reluit n'eſt pas or.

Tel menace qui a grand peur.

Entre deux vertes vne meure.

A Gens de Village trompette de bois.

Femme couchée, & bois debout,
Homme n'en vit iamais le bout.

L'occaſion fait le Larron.

Il vaut mieux eſtre ſeul, qu'en mauuaiſe compagnie.

On ſe traitte de Turc à More.

Ce qui vient de la flute, s'en retourne au tambour.

A bon Vin, bon Cheual.

A vaillant Homme courte épée.

A beau parler qui n'a cœur de bienfaire.

Il ne ſe faut pas moquer des Chiens, qu'on ne ſoit hors du Village.

Quand les Enfans dorment, les Nourrices ont bon temps.

Le jeu ne vaut pas la chandelle.

Il n'eſt pas ſi diable qu'il eſt noir.

Chacun eſcorte ſon ſemblable.

Il n'eſt point de pires ſourds que ceux qui ne veulent point entendre.

Apres la panſe vient la danſe.

Quand les Gueux danſent, les guenilles vont au vent.

Pour vn poinct Martin perdit ſon Aſne.

Il faut plumer la Poule ſans la faire crier.

Les Cheuaux courent les Benefices, & les Aſnes 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'vn Valet qui ſe regarde,
D'vne Femme qui ſe farde.
Temps pommelé, Femme fardée,
Ne ſont point de longue durée.

Vous auez aſſez preſché pour boire vn coup.

Si les Femmes eſtoient d'argent, elles ne vaudroient rien à faire monnoye.

C'eſt vn bon baſton pour défaire vn lit.

Il fait comme les Anguilles de Melun, il crie deuant qu'on l'écorche.

Andoüilles de Troye, Sauciſſons de Boulogne, Marons de Lyon, Vin Muſcat de Frontignac, Figues de Marſeille, Cabats d'Auignon, 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 du Couteau, mourra de gueſne.

Il crie comme vn Aueugle qui a perdu ſon baſton.

Fille qui écoute, & Ville qui parlemente, eſt à demy renduë.

Qui garde ſa Femme & ſa Maiſon, a aſſez d'affaires.

Qui croit ſa Femme & ſon Curé, eſt en danger d'eſtre damné.

A bien ſeruir, & loyal eſtre, de Seruiteur on deuient Maiſtre.

Qui bien fera, bien trouuera,
Ou l'Ecriture mentira.

Vn bien-fait n'eſt iamais perdu.

Tout vient à poinct, qui peut attendre.

Il rit aſſez, qui rit le dernier.

Plus éfronté qu'vn Page de Cour, plus fantaſque qu'vne Mule, meſchant comme vn Aſne rouge, plus poltron qu'vne Poule, & menteur cõme vn Arracheur de dents.

A tous Seigneurs, tous honneurs.

Seruez Godard, ſa Femme eſt en couche.

Il n'eſt feſtin que de Gueux, quand toutes leurs bribes ſont ramaſſées.

Qui trop embraſſe, mal étreint.

Il eſt fils de bon Pere & de bonne Mere, mais l'enfant ne vaut guere.

Il ne ment iamais, s'il ne parle.

Il a la conſcience auſſi étroite comme la manche d'vn Cordelier.

Il eſt fort liberal, il ne mange point le Diable, qu'il n'en donne les cornes.

Il eſt Capitaine d'vne grande reputation, on luy donnera le hauſſe-col en Greve.

Il eſt auſſi prudent que valeureux; quand il a eſté battu, il n'en dit mot à perſonne.

Il fait des merueilles en ſes combats, ceux qu'il a tuez ſe portent bien.

Il ſera plus battu pour rien, qu'vn autre pour de l'argent.

LE VRAY ET FIDELLE
Ieu du Hoca de Catalogne.

1. COmme ce jeu n'eſt qu'vn diuertiſſement honneſte, il ſe jouë à preſent en beaucoup de Maiſons conſiderables dans Paris, à condition qu'il ne ſera juré ny blaſphemé contre le ſaint Nom de Dieu, à peine contre les contreuenans d'eſtre interdits de jouër.

2. Ce jeu ſera ouuert tous les jours ſur les deux heures de releuée, excepté les Feſtes & Dimanches, depuis trois heures juſques à ſix, afin de ne point troubler le Seruice Diuin.

3. Ce jeu a pris ſon origine en Catalogne; il eſt de ſort & de pure fortune, & tout le monde y peut joüer ſans aucune crainte ny ſoupçon de tromperie.

4. Et pour rendre chacun capable des ordres dudit jeu, & de la maniere d'y joüer, en voicy les regles ſuiuantes.

5. Ce jeu eſt compoſé de trente poincts marquez ſur vne table tous de ſuite, depuis 1. juſques à 30.

6. Il y a trente boules toutes ſemblables, dans chacune deſquelles eſt enfermé vn billet auſſi marqué depuis 1. juſques à 30. ſur du parchemin, par chiffres ſeparez dans chacune des boules.

7. Le Banquier de ce jeu doit eſtre au bout de la table, ayant deuant ſoy & à la veuë des joüeurs, diuerſes pieces de monnoye d'or & d'argent pour payer ſur le champ les gagnans.

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

9. On peut joüer peu ou b eaucoup, & le joüeur eſt libre de ſe retirer quand il luy plaiſt.

10. Comme auſſi le Banquier de fournir ſa Banque, & de refuſer la miſe ou ſomme couchée ſur le jeu, ſi elle luy ſemble exceſſiue, & n'eſt point tenu ledit Banquier de faire bon au joüeur que de ce qu'il a deuant ſoy dans ſa Banque, ſi ce n'eſt qu'il interuienne particuliere contention & accord entre luy & ceux qui joüent en preſence de gens.

11. La façon de joüer eſt diuerſe; l'vne

s'appelle Enplein, c'eſt à dire quand on couche l'argent ſur l'vn des trẽte poincts, qui eſt le nombre le plus auantageux : car ſi ce poinct viẽt par la boule que le joüeur à ſon rang tire du ſac, le Banquier paye vingt-ſept fois autant que ce qui a eſté couché ſur ledit jeu : L'autre s'appelle Endeux, c'eſt à dire quand on couure ſon argent en vn lieu qui embraſſe 2. poincts; car alors lequel des deux qui vient en paye la moitié de 27. qui ſont 13. & demy, autant que ce qui eſt couché. On peut mettre en tiers, à ſçauoir quand on couche en trois-poincts qui ſont au bas du jeu, & alors on gagne 9. On peut auſſi mettre en quart, participant de quatre poincts, & alors on gagne 7. en ſixiéme 4. & demy ; & en dixiéme participant de 10. poincts, on gagne deux & demy.

12. Il y doit auoir vn Homme proche du Banquier, qui tient en main vn ſac où doiuent eſtre toutes les boules ſuſdites, auec des billets dedans.

13. Et apres que l'on a acheué de coucher tout ce que l'on veut ſur la table, on remuë le ſac, afin de meſler les boules qui ſont dedans, puis l'on preſente le ſac à l'vn deſdits joüeurs pour en tirer vne

boule, laquelle ſert pour tous.

14. Le Banquier doit prendre la boule des mains du joüeur qui l'a tirée, & pouſſer dehors les billets qui ſont dedans, & ledit Banquier prend ledit billet, & l'ouure, le montrant à tous, en faiſant voir le nombre y ſpecifié : alors on paye tout ce qui vient ſur ledit nombre, comme dit eſt, en deux tiers, en quart, en ſixiéme, & en deuxiéme.

15. L'ordre de ceux qui doiuent tirer le ſac, eſt à main droite, chacun à ſon tour des joüans ; & ſi par mégarde ledit tireur venoit à eſtre interrompu, on ne doit point tourner en arriere. Il eſt pourtant loiſible à qui que ce ſoit de renoncer à ſon droict & rang de tirer, & de faire tirer à celuy qui eſt apres luy.

16. Il ne faut boint tirer la boule du ſac, qu'auparauant le jeu ne ſoit acheué; c'eſt à dire, apres que chacun a couché ſur le jeu ce qu'il veut, & la boule eſtant vne fois tirée, on ne peut ny ne doit alterer ledit jeu, y plus mettre ny oſter, ny meſme mettre les mains ſur les miſes, mais publier le nombre du billet tiré, & payer ce qu'il y aura deſſus, comme dit eſt.

27. Si quelqu'vn met de l'or ſur le jeu,

il doit dire tout haut, combien, & quelle partie dudit or il entend joüer ; autrement le Banquier n'eſt pas tenu de le payer, non plus que quand on cache quelque piece d'or ſous de l'argent, ou autre monnoye.

18. Le joüeur ne peut tirer qu'vne ſeule boule à la fois ; & s'il en tiroit dauantage, le jeu ne vaut rien ; & s'il en eſtoit tiré quelqu'vne en cachette, ou auec fraude, celuy qui l'aura tirée ſera banny du jeu, & contraint à la reſtitution de tout ce qu'il aura receu.

19. Auant que le joüeur mette la main dans le ſac, il la doit ouurir, & montrer publiquement, pour éuiter tout ſoupçon & tromperie.

20. Chacun doit prendre garde où il met & couche ſon argent, à ce qu'il ſoit bien & juſtement poſé dans le jeu où il veut.

21. Pour obuier à toute diſpute, & en cas de diſpute, de ſçauoir à qui eſt l'argent couché, on s'en doit rapporter à la pluralité des voix que prendra celuy qui tient le ſac ; & ne ſe trouuant perſonne qui le diſe, le Banquier diuiſera le payement qu'il deura faire aux deux diſputans.

LE IEV DV MONDE.

Explication de la Figure.

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

Le Monde Polaire eſt repreſenté dans le premier cercle; les quatorze enſuiuans font voir le païs d'Amerique, tous colorez de bleu; les quinze autres, ceux d'Afrique, marquez de rouge; les quinze enſuite depuis 30. juſques a 45. ſont ceux d'Aſie, de couleur jaune; & les dix-huit reſtans, depuis 45. juſques à 63. ceux d'Europe, marquez de verd. Dans chaque païs eſt remarqué la place la plus conſiderable. La jonction des païs, ſuiuant 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 Ieu.

On peut joüer à ce jeu auec deux dez communs, 2. 3. 4. 5. & 6. personnes, chacun vne fois, & à son rang, selon qu'il se trouuera placé ; & le jeu d'vn chacun sera marqué de pieces diferentes, & auancé d'autant de poincts qu'il en sera découuert par les dez.

On conuiendra de ce qu'on doit mettre au jeu, d'vn denier, d'vn sol, d'vn teston, ou d'vne pistole si l'on veut, que chacun mettra dedans le petit Monde au milieu du jeu.

Tous les payemens, rançons, sorties, impostes, & autres contributions, seront de la valeur du jeu, & seront portez dans le petit Monde, au profit de celuy qui gagnera la partie ; & de là se prendront aussi les receptes de la mesme valeur, hormis aux rencontres.

Loix du Ieu.

Qui fera rencontre d'vn autre, luy

payera le conuenu, & s'en ira prendre sa place, en luy cedant la sienne.

Pour Amerique.

Qui ira en Virginie, coté 3. s'auancera en la Grand' Bretagne, coté 60. où les Dames sont beaucoup considerées.

Qui ira au Nouueau Mexique, coté 5. payera & y demeurera parmy les Sauuages, jusqu'à ce que quelqu'vn le deliure charitablement en prenant sa place.

Qui ira en Castille d'or, coté 8. payera pour en sortir, & pour éuiter la brutale coustume du Païs, le jour de ses Nopces.

Qui ira au Perou, coté 10. prendra dans le jeu conuenu, au moyen des riches minieres d'argent de Potosi.

Pour Afrique.

Qui ira en Barbarie, coté 16. payera rançon auant que d'en sortir.

Qui ira en Egypte, coté 17. y demeurera si bon luy semble, pour y prendre ses plaisirs en toute liberté, ou bien commencera son jeu, ne desirant pas mener vne vie si licencieuse que les habitans.

Qui ira en Zaâra, coté 19. y demeurera égaré dans les deserts, jusques à ce que quelqu'vn venant à passer, il apprenne son chemin pour jouër à son rang : cependant il payera le tribut, ainsi que les Carauanes ont accoustumé de payer aux Souuerains des païs où ils passent.

Qui ira en Guinée, coté 22. receura non de l'or en poudre, mais le conuenu du jeu.

Qui ira à Malte, coté 30. receura contribution du jeu pour faire guerre au Turc.

Pour Asie.

Qui ira en Arabie, payera non aux Arabes, mais au jeu.

Qui ira en Perse, coté 34. ira au cours auec les belles Dames du païs, dans les beaux promenoirs de la Ville de Siras ; & cependant les autres jouëront chacun deux coups.

Qui ira en la Chine, coté 36. comptera deux fois son jeu découuert par les dez, les Chinois ne luy permettant pas l'entrée de leur Royaume.

Qui ira aux Moluques, coté 45. en raportera non des épiceries, mais la valeur de son jeu.

Pour Europe.

Qui ira en Eſpagne, coté 46. fera le voyage des Indes Occidentales, s'embarquera pour la Hauana, en l'Iſle Cuba, coté 7. & payera ſa ſortie du Royaume.

Qui ira en Allemagne, coté 50. s'y arreſtera pour boire auec les Allemans, pendant que tous les autres jouëront chacun deux coups, & payera ſon écot.

Qui ira en Dannemarc, coté 51. y demeurera pour faire payer l'impoſt à tous ceux qui paſſeront par le détroit du Sund.

Qui ira en Suede, coté 52. fera naufrage aux écueils de la coſte, & puis ſera porté par les vents dans le Monde Polaire, & pour cet effet mettra de nouueau au jeu.

Qui ira en Moſcouie, coté 55. retournera en Pologne, coté 53. plutoſt que de demeurer en vn païs où les hommes témoignent aux femmes leur amour en les frapant.

Qui ira en Tranſyluanie, &c. coté 59. payera tribut au jeu, plutoſt que d'eſtre mené au Grand Turc en ſon Serrail de Conſtantinople.

Qui ira en France, coté 63. gagnera la

partie, & tout ce qui ſe trouuera dans le Petit Monde.

Que s'il auoit plus de poincts découuerts qu'il ne faut pour y arriuer juſtement, il retournera en arriere, d'autant de poincts qu'il aura de ſurplus.

LE IEV DE LA *Chronologie.*

CE jeu eſt tres-diuertiſſant & vtile pour apprendre la ſuite des ſiecles, & ce qui eſt arriué de plus remarquable en chacun. Tous les ſiecles y ſont diuiſez en trois parties.

Sçauoir,

Le premier ſe termine au vingtiéme ſiecle conſiderable, par la naiſſance d'Abraham.

La ſeconde finit au quarantiéme, conſiderable par la naiſſance de N. Seigneur Ieſus-Chriſt.

La troiſiéme & derniere ſe termine au ſiecle preſent, qui eſt fort conſidérable par la naiſſance des deux Roys de France, de Louis de Bourbon, eſt le 17. à compter depuis la naiſſance de N. S. Ieſus-Chriſt, laquelle on fait vn nouueau compte de ſiecles & d'années.

Chacun mettra également en ces trois ſiecles, comme les plus auantageux, & ce dont on aura conuenu ; on y joüe auec vn decahedre, ou auec deux dez. Chacun aura vne marque particuliere pour marquer ſon jeu.

Les nombres des années des premiere & ſeconde parties, ne ſont pas ſans conteſtation ; nous auons ſuiuy le ſentiment qui eſt le plus conforme à l'Ecriture : car pour la premiere partie, ſi l'on comptoit l'âge qu'auoit le 19. des premiers Patriarches, & la naiſſance de ſon fils, on trouuera qu'elle eſt de 1948. Geneſe, ch. 5. Et en la ſeconde partie que nous faiſons de 2000. ans, ſe peut diuiſer en quatre parties, dont la premiere finiſſant à l'iſſuë d'Egypte, eſt de 505. ans, ſçauoir 75. ans qu'auoit Abraham, lors que la peregrination ou ſeruitude d'Egypte commença ; & 430. ans qu'elle dura, ſuiuant le 12.

Chap. de l'Exode. Le deuxiéme eſpace finiſſant en la quatriéme année de Salomon, en laquelle le Temple fut commencé, eſt de 480. ans, Chap. 6. du premier des Roys. Le troiſiéme eſpace finiſſant auec la captiuité de Babylone, qui dura 70. ans, eſt ſelon Scaliger, d'enuiron 487. ans. Le dernier finiſſant par la naiſſance de N. Seigneur Ieſus-Chriſt, eſt d'enuiron 528. ans, ſuiuant le meſme Scaliger, & le tres-ſçauant Autheur du *Rat. Temp.*

Les Regles du Ieu ſont.

QVi ira au ſixiéme & quatorziéme cercle, recommencera, pour n'y auoir rien trouué de memorable.

Qui ira au 10. prendra deux marques, qu'il mettra au ſiecle 40. en memoire des deux pertes arriuées en ce ſiecle, à ſçauoir d'Adam & d'Henoc.

Qui ira au 11. auquel naſquit Noé, s'auantagera de ſix ſiecles au dela, en memoire des ſix ſiecles qu'auoit veu Noé au temps du Deluge.

Qui ira au 17. retirera de chacun vne marque pour luy aider à refaire l'Arche, afin de ſe ſauuer du Deluge.

Qui ira au 18. pour éuiter la confuſion de Babel, & la domination tant de Nembrod, que des Aſſyriens ſes ſucceſſeurs, qui regnerent treize ſiecles, reculera d'autant de ſiecles.

Qui ira au 20. gagnera ce qui aura eſté mis, & retirera vne marque de chacun.

Qui ira au 21. 22. 23. & 24. y demeurera en ſeruitude, juſques à ce que chacun des autres ayent joüé deux fois.

Qui ira au 25. retirera vne marque de ceux qui ſeront és quatre ſiecles precedens, pour les tirer de ſeruitude, ſans attendre que les autres ayent joüé deux fois, en memoire de la déliurance d'Egypte.

Qui ira au 30. retirera vne marque de chacun pour le baſtiment du Temple de Salomon, qu'il mettra au 40. ſiecle, ou au derriere, ſi le 40. auoit eſté gagné.

Qui ira au 31. reculera de trois ſiecles, en memoire d'autant de temps que dura la Monarchie des Medes, depuis Arbaces qui fut leur premier Roy 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 Roy ſe rendit Monarque de l'Aſie par la priſe de Babylone.

Qui ira au 37. fera reculer de 5. ſiecles celuy qui l'aura deuancé le dernier, en memoire d'autant de ſiecles que demeurerent les Perſes à remettre leur Royauté depuis qu'Alexandre les vainquit en ce ſiecle.

Qui ira au 40. gagnera ce qui aura eſté mis, & retirera de chacun vne marque, & outre gagnera ce qui pourra eſtre au 20. en cas que perſonne ne l'auroit gagné auparauant.

Qui ira au 5. ſiecle, à compter depuis N. S. Ieſus-Chriſt, fera mettre à chacun deux marques au ſiecle preſent, en memoire des deux illuſtres Roys de France qui furent en ce ſiecle, à ſçauoir, Pharamond, qui en fut le premier Roy; & Clouis, qui en fut le premier Roy Chreſtien.

Qui ira au 7. contribuëra vne marque pour aller faire la guerre à Mahomet, qui s'éleua en ce ſiecle, & reculera au ſiecle d'Adam.

Qui ira au 10. ſe fera faire hommage d'vne marque par chacun an, en memoire de l'hommage que ſe fit faire par tous les Grands du Royaume, Hugues Capet, premier Roy de la Race Royale qui regne à preſent.

Qui ira au 13. aura cet auantage, que s'il passe de trois poincts le siecle des Louis de Bourbon, il ne laissera pas de gagner le jeu, sans estre obligé de reculer de trois siecles, & ce en memoire d'autant de siecles passez, & depuis la mort de S. Louis, qui regna en ce siecle, jusques à la naissance de Henry IV. premier Roy de France de la branche de Bourbon, qui est sortie de S. Louis.

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 pouuoir des Chrestiens, depuis Constantin le Grand qui l'établit à Constantinople, jusques à sa prise, qui arriua en ce siecle.

Qui ira au dernier siecle, qui est celuy de Louis de Bourbon, gagnera tout ce qui se trouuera à gagner dans tout le jeu, & outre ce retirera d'vn chacun autant de marques qu'il aura gagné de siecles auantageux, qui sont les 20. & 40. & dernier.

Qui aura plus de poincts qu'il ne faut pour paruenir au siecle dernier, en reculera d'autant de siecles, qu'il aura plus de poincts, si ce n'est qu'en reculant il ren-

contraſt vn ſiecle occupé par vn autre, auquel cas il ne bougera de ſon lieu, & payera vne marque à celuy qui l'aura rencontré, ſuiuant la regle generale qui ſuit.

Il y a deux regles generales, dont la premiere eſt, que celuy qui rencontre en joüant vn ſiecle occupé par vn autre, payera vne marque à celuy qu'il rencontrera, & ne bougera de ſon lieu.

La ſeconde eſt, que perſonne ne pourra tirer aucun auantage du ſiecle qu'il pourá rencontrer en reculant, mais ſeulement en auançant.

LE IEV DES VILLES de France.

LE nouueau jeu de France ſe jouë auec vne grande figure grauée en ovale, laquelle figure repreſente les Prouinces de France, auec leurs Villes Capitales, Archeueſchez, Eueſchez, & autres remarques curieuſes.

Les Prouinces qui ſont deuers le Septentrion y ſont déduites, les premieres en ſuite, celles qui ſont vers le milieu, & enfin ceux qui ſont vers le midy.

L'ordre du jeu eſt, que l'on y peut joüer auec deux dez communs, deux, trois, quatre, cinq, ou ſix perſonnes, chacun en ſon rang, ſelon qu'il ſe trouuera placé.

Le jeu d'vn chacun ſera marqué de pieces diferentes, & auancé d'autant de poincts qu'il en ſera découuert par les dez. On conuiendra ce que l'on doit mettre au jeu, d'vn ſol, d'vn teſton, ou plus, ſi l'on veut, que chacun mettra dans le milieu du jeu.

Tous les achapts, payemens, rançons,

ſorties, impoſts, & autres contributions, ſeront de la valeur du jeu, & ſeront portées dans le milieu du jeu, au profit de celuy qui gagnera la partïe : de là ſe prendront auſſi les receptes de la meſme valeur, ſi ce n'eſt aux rencontres ; car pour lors celuy qui ſera rencontré d'vn autre, il luy payera le conuenu, & s'en ira prendre ſa place en luy cedant la ſienne.

Pour gagner la partie, faut arriuer juſtement au nombre de 63. ou la Carte de la France : que s'il y auoit plus de poincts découuerts qu'il ne faut pour y arriuer juſtement, il retournera en arriere d'autant de poincts qu'il aura de ſurplus.

Loix particulieres du Ieu.

Qui ira en Ponthieu, coté 3. prendra la poſte, & viendra en l'Iſle de France, coté 8. pour y porter dans Paris les nouuelles touchant les progrés des Armées du Roy.

Qui ira en Normandie, coté 6. criera *Harou*, appellant à ſon ſecours Raoul le premier Duc du Païs, & par ſon moyen il receura de chacun le conuenu pour ſon profit particulier.

Qui ira en Champagne, coté 9. payera

pour l'entretien des Places Frontieres.

Qui ira en Bretagne, coté 13. apres auoir fait la débauche dans Nantes auec les Bretons, il s'y embarquera pour Bordeaux en Guyenne, coté 44. & payera.

Qui ira en Touraine, coté 23. il ſe promenera dans les belles auenuës de la Ville de Tours; pendant qu'il y fera collation, les autres jouëront chacun deux coups.

Qui ira en Poitou, coté 35. il prendra le diuertiſſement de la Chaſſe, pẽdant que les autres joüeront chacun deux coups.

Qui ira à Lyon, coté 31. payera non au Bureau de la Doüanne, mais au jeu.

Qui ira en Foreſt, apres auoir fait prouiſion de couteaux & de ciſeaux, il s'embarquera à Roüanne ſur la Riuiere de Loire pour Orleans, coté 19. & payera.

Qui ira dans les Baſques, coté 39. il s'embarquera à Bayonne, & abordera en l'Iſle de Ré, coté 47.

Qui ira en Aulnis, coté 46. s'embarquera à la Rochelle pour Toulon, coté 61. & payera non au Maiſtre du Vaiſſeau, mais au jeu.

Qui ira en Limoſin, coté 49. achetera des Cheuaux à la Foire de Chalus, &

payera le prix d'iceux non au Marchand, mais au jeu.

Qui ira en Languedoc, coté 52. demeurera pour paſſer ſon temps dans Toulouſe & dans Montpellier, juſques à ce que quelqu'vn vienne prendre ſa place.

Qui ira en Prouence, coté 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 pouuoir continuer ſon jeu.

Qui ira en Auignon, coté 59. payera non au Pape, mais au jeu.



LE IEV ROYAL DE Cupidon, autrement appellé le Passe-temps d'Amour.

Instruction pour l'intelligence & pratique de ce Ieu.

CE jeu est composé du nombre de sept, multiplié neuf fois, dont le produit donne 63. d'autant qu'Amour se plaist à ce nombre, comme tres-parfait: & celuy qui le premier paruient justement audit nombre de 63. où est dépeint le Iardin d'Amour, il gagne le prix du jeu, dont on aura conuenu dés le commencement, & tout ce qui aura esté payé pour les rencontres: mais auparauant que d'y paruenir, il y a beaucoup d'empeschemens pour les rencontres qui les font reculer, sejourner, ou arrester du tout celuy qui y tombera, ainsi qu'il sera dit cy-apres.

Plus il y a de personnes qui y joüent, tant plus ce jeu est plaisant & recreatif, & aussi plus profitable, & ne se joüe à moins

de deux ; & s'il arriue que tous deux soient détenus, comme l'vn à la Fontaine, & l'autre à la Foreſt, ny l'vn ny l'autre ne gagne, ains faut recommencer le jeu, ſans augmenter le prix.

Pour joüer ce jeu, il faut prendre deux dez communs, & que chacun des joüeurs ait ſa marque diferente, afin de la reconnoiſtre, & celuy commencera le jeu auquel premier ſera auenu le nombre de 7. &, d'oreſnauant celuy qui aura gagné le jeu, aura ce priuilege de recommencer le premier, & chacun puis apres tirera ſon coup l'vn apres l'autre, ſelon ſon rang & ordre.

Ayant jetté les dez, il faut compter ce qu'il y aura, & poſer ſa marque ſur le cercle, où eſt figuré le nombre auenu, commençant à compter par le premier cercle, où eſt dépeinte vne porte ou entrée, & de là continuer l'vn apres l'autre, juſques à ce qu'on ſoit paruenu au Iardin d'Amour, où eſt marqué le nombre 63. Et ſi on n'arriue juſtement audit nombre, mais qu'on en ait dauantage, il faut retourner en arriere d'autant de poincts qu'il y a de ſurplus, apres eſtre paruenu audit nombre de 63.

Que si on vient à tomber sur vn des cercles où Amour soit dépeint, il ne s'y faut arrester, mais doubler le nombre auenu, jusques à ce qu'on paruienne à vn autre cercle où il n'y a point d'Amour ; ce qui a lieu aussi en retrogadant. Et d'autant que les Cupidons sont disposez de 7. en 7. & que faisant le nombre de 7. du premier coup de dez, on gagneroit le jeu sans difficulté, ce qui est raisonnable, il faut prendre garde de quels nombres sera composé ledit nombre de 7. car s'il est de 6. & 1. il se faut poser au cercle marqué 16. s'il est de 4. & 3. au cercle de 23. & puis continuer de 5. & 2. au cercle de 43. & puis continuer joüer en son rang.

Est à noter que ce jeu est representé en forme de Serpent, d'autant qu'Amour en guise d'vn Serpent se glisse dans le cœur de ceux qu'il possede, & les empoisonne de son venin, & pour plusieurs autres belles considerations, que le peu d'espace de ce papier ne permet d'expliquer en ce lieu.

Regles pour les rencontres de ce Ieu.

Il faut premierement auiser au com-

mencement du jeu ce qu'on payera pour chacune rencontre.

Qui s'arreſtera ſur le cercle où eſt le Pont d'Amour, il payera le tribut deu à Cupidon, & ira ſe repoſer en la Chaiſe qui eſt figurée au cercle 12. & puis de là joüera en ſon rang.

Qui viendra au 18. cercle où eſt le Trône d'Amour, il payera le deuoir feodal, & rendra la foy & hommage à Cupidon ; & pour apprendre des myſteres, il y ſejournera ſans joüer, juſqu'à ce que ſes compagnons ayent joüé chacun deux fois.

Qui ſe mettra ſur le 30. cercle où eſt la Fontaine, il payera & y demeurera juſques à ce qu'vn de ſes compagnons y paruienne, ou que le jeu ſoit gagné, & lors il ſera deliuré.

Qui ſe poſera ſur le 58. cercle, où eſt le Banquier, il payera ſon écot, & y ſejournera à banqueter, juſqu'à ce que ſes compagnons ayent joüé vne fois.

Qui entrera au cercle 46. où eſt le Labyrinthe, il payera le prix de la rencontre, & retournera en arriere ſe placer au cercle 23. & de là joüera en ſon rang.

Qui prendra pied ſur le cercle 54. où eſt la Foreſt, il payera le prix, & y ſejour-

nera, jusqu'à ce qu'vn de ses compagnons y soit pris, & que le jeu soit gagné, & lors il en sortira.

Qui se placera sur le cercle 59. où est le Tombeau, il payera le prix, & retournera au commencement du jeu.

Si vn des joüeurs vient à se placer où vn autre estoit posé, le rencontré payera le prix conuenu, & retournera en arriere, au lieu où estoit celuy qui l'a osté de sa place.

Le nombre de 7. est fauorable & priuilegié en ce jeu: que si celuy qui l'aura arriue au Trône, à la Fontaine, au Banquet, au Labyrinthe, à la Foreſt, ou au Tombeau, il ne payera aucune chose, ny ne sejournera & ne reculera, mais redoublera seulement son nombre jusques à ce qu'il soit en lieu seur, & ne laissera de tirer son compagnon qui se trouuera engagé ou arresté, lequel sortira sans rien payer, & ira au lieu où estoit celuy qui l'aura deliuré.

Et s'il auient qu'on soit rencontré par vn qui aura sept, le rencontré changera seulement de place, & ira au lieu de celuy qui l'aura déplacé, sans rien payer pour la rencontre.

LE IEV NOVVEAV
de la Choüette, auquel on iouë ſuiuant les Regles qui ſuiuent.

ON aura bon nombre de jettons (leſquels à faute de monnoye) vn d'entre les joüeurs diſtribuë aux autres, à ſçauoir, vn certain nombre pour le prix que les joüeurs s'accorderont enſemble: auquel prix (quand tous enſemble, ou quelqu'vn, quitte le jeu) il receura leſdits jettons en nombre ſuſdit, & rendra le prix contenu au prorata des jettons qu'il receura. Au commencement chacun mettra au jeu autánt de jettons qu'aux joüeurs bon leur ſemblera. Semblablement feront-ils quand le jeu ſera vuide. Doncques pour joüer on aura trois dez, & on verra par le plus haut jet qui ſera le premier. Ce fait, on pourſuiura toûjours auec le Soleil, chacun tenant ſon tour, & on trouuera le jet des dez de chacun ſur le papier: l'ayant trouué, on verra la lettre

là-dessus mise : si c'est vn T, c'est à dire, tire autant de jettons du jeu que le nombre mis au costé de la lettre montre : si la lettre est vn P. c'est à dire, paye autant que le nombre montre, lesquels jettons on mettra au jeu auec les autres. Quand quelqu'vn fait trois six, il aura jetté la grande Choüette, là où se trouue écrit *Tout*, & tirera tous les jettons qui seront au jeu, & alors chacun derechef mettra des jettons au jeu, comme l'on fait au commencement : Mais quand quelqu'vn jette trois autres pareilles, il aura jetté vne autre Choüette, dessous lesquels il a écrit la moitié, & tirera la moitié des jettons du jeu. Mais en cas que les jettons fussent impairs, le restant sera pour le jeu. Qui jettera ce où il est écrit *Rien*, pour cette fois ne tirera, ny ne payera rien.

LE IEV DV RENARD & de la Poule, & la methode d'y ioüer.

Fortune icy bas tourne-boule,
Tourne choſes par le hazard:
Par fois le Renard prend la Poule,
La Poule par fois le Renard.

LEs Lydiens, Peuple d'Aſie, entre pluſieurs jeux qu'ils inuenterent, ils donnerent l'origine & l'vſage à celuy du Renard, non tant pour le deſir qu'ils euſſent de le loüer, que pour ſe façonner aux ruſes, & ſe garder des ſurpriſes que Cyrus leur ennemy capital leur dreſſoit tous les jours, lequel les appelloit Poules, à cauſe qu'ils aimoient les delices & le repos; & iceux Lydiens le nommoient Renard, à cauſe qu'il eſtoit ſans ceſſe aux aguets, & qu'il cherchoit inceſſamment des fineſſes pour les ſurprendre. Ce jeu eſt ingénieux & recreatif, facile à pratiquer: on le jouë ſur vne figure ſemblable à celle qui eſt portraite; il s'en fait de diuerſes étoffes,

mais

mais celle-cy n'eſt de grands frais, & peut ſeruir autant qu'vne autre. On y joüe auec des Dames ou jettons, à faute d'auoir des Poules de bois & d'yuoire, comme celle que vous voyez en nombre de treize, poſées 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 placez en l'vne d'icelle le Renard à diſcretion, qui peut monter & deſcendre, aller & venir au haut & bas, à droit & à trauers : les Poules ne peuuent monter que de bas en haut, & ne doiuent redeſcendre : le joüeur ne doit laiſſer les Poules découuertes, ou ſeules, non plus qu'au jeu des Dames. La fineſſe de ce jeu eſt de bien pourſuiure le Renard, & l'enfermer en telle ſorte, qu'il ne puiſſe aller deça ny dela ; Et eſt à noter que le Renard prend toutes les Poules qui ſont ſeules & découuertes : Enfin il ſe faut donner garde de laiſſer venir le Renard dans la partie d'embas parmy les Poules, pour autant qu'il les pourroit plus facilement prendre : l'exercice peut beaucoup en ce jeu, & à force de joüer on s'y rend bon Maiſtre. Les bons joüeurs démarent

les Poules premier que le Renard ; celuy qui a les Poules, ne doit permettre, s'il peut, qu'on démare le Renard le premier, car cela ne luy eſt auantageux.

LE IEV DE LA GVERRE.

CE jeu repreſente vne Fortereſſe aſſiegée & bloquée de tous coſtez. La Fortereſſe a quatre baſtions marquez A, auec vn Fort au milieu marqué B. Les tranchées de l'aſſaillant ſont doubles.

La premiere tranchée a huit petits Forts marquez C. & huit redoutes entre les Forts, marquez D.

La ſeconde tranchée eſt de ſeize redoutes marquées E. De la premiere tranchée on deſcend dans le ſecond par huit autres redoutes, qui ſont entre les deux tranchées marquées F.

De la ſeconde tranchée on entre ſur les quatre baſtions marquez A, & des quatre baſtions dans le Fort qui eſt au milieu marqué B. joüant & prenant comme on fait au jeu des Dames.

Celuy qui defend le Fort, a cinq Dames, & les place ſur quatre Baſtions marquez A, & vne au Fort qui eſt au milieu, marqué B.

Celuy qui attaque, a ſes Pions & vne Dame, & les place dans les huit petits Forts marquez C, qui ſont ſur la premiere tranchée.

Les Dames peuuent joüer de tous coſtez, & ne peuuent eſtre ſoufflées, encore qu'elles ne prenent pas, pouuant prendre.

Les Pions peuuent auoir trois mouuemens, ſçauoir à droit, à gauche, & d'auancer vers le Fort, mais non de reculer; & quand ils ont à prendre, s'ils ne prennent, on les ſouffle.

Vn Pion peut prendre la Dame qui ſera dans le Fort: mais apres l'auoir priſe, il ne luy ſera pas permis de s'éloigner dauantage du Fort.

Le Pion qui ſera arriué dans le Fort, ne doit pas ſortir, s'il n'a à prendre, c'eſt à l'aſſaillant de joüer le premier.

Celuy qui demeure maiſtre du Fort, a gagné la partie.

LE IEV DV IARDIN Militaire, ordinaire exercice des anciens Çaualiers & Soldats Romains, ſpecialement eſtant au Camp de Iules Ceſar.

IL ſe jouë auec deux dez ; & eſtant jettez, ſelon la quantité des poincts qui ſe découurira, faut mettre ſur le nombre du jeu ce qui ſera accordé : Et le ſecond venant à joüer, & faiſant le pareil nombre, leuera ce que l'autre aura mis, & eſt à luy; puis il rejouëra & couurira le nombre du jeu, tel que les dez luy démontreront. Quoy fait, il doit quitter les dez, & ainſi pluſieurs y peuuent joüer.

Quiconque fait deux as d'entrée du jeu, parce qu'il n'y a rien encore ſur le jeu, doit poſer ſur les quatre portes des vents à chacune la moitié de ce qui aura eſté accordé, qui les quatre enſemble font le double du prix conuenu : Mais eſtans joüez le jeu couuert, il doit prendre tout, & a gagné, & ne doit rien aux vents. Or rejettant les

dez apres auoir tiré, & faisant encore deux as, il garnira les sept ronds chacun d'vne quatriéme partie de ce que l'on met au jeu, & se reposera quittant les dez, jusques à tant qu'il se fasse deux & as, qui font trois : Lors il rentre en jeu, si tout ne se gagnoit deuant.

Pareillement qui fait les deux six, leue tout (comme les deux as) de ce qui est sur le jeu, (excepté ce qui sera sur les portes des triangles;) & retournant à joüer, & faisant encore deux six, il garnira les quatre portes des triangles chacune autant comme il se couche au jeu. Cela demeure, & ne se gagne que par vn pareil coup, qui est le deuxiéme, apres auoir gagné le jeu, & est nommé le Portier. Ou auenant qu'il ne se fit que cette fois en tout le jeu, l'argent demeure à la fin d'icelluy pour les pauures, auec ce qui sera sur le carré. Cela fait, ayant garny les quatre portes, se reposera, jusques à ce qu'il se fasse six & cinq qui font vnze: alors il rentre au jeu.

Et auenant que le premier qui joüe fasse deux six, pour n'auoir rien sur le jeu, mettra sur les sept ronds, comme il a esté dit cy-dessus, & rejoüera : Et s'il les re-

fait, leuera ce qu'il aura couché, excepté l'vn qu'il mettra ſur le carré, qui eſt en la place d'vn rond (cela eſt pour les pauures, & ne doit eſtre au profit de ceux qui joüent) lors quittera les dez, & ne doit joüer juſques à tant qu'vn autre faſſe ſix.

S'il n'y a rien à leuer ſur le nombre 7. & celuy qui joüe fait 7. il mettra ſur iceluy, & rejouëra (d'autant qu'il ne perd les dez, ayant couuert comme aux autres nombres.) S'il fait encore 7. il mettra pour la ſeconde fois, & rejoüera. Si à la troiſiéme fois, & de ſuite, il fait derechef 7. il poſera ſur les ronds, & ſe repoſera juſques à tant qu'vn autre faſſe 7. qui luy donne entrée au jeu ; & ainſi ſont nommez les repoſoirs : Et s'il y auoit quelque choſe ſur iceux ronds, celuy qui à la troiſiéme fois & de ſuite, a fait 7. le prendra, en laiſſant vn pour le carré, comme deſſus ; & à ce coup perd les dez, mais doit rejoüer pour garnir quelque nombre.

Ceux qui veulent parier, & mettre l'vn 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 accoudoirs eſtant autour du Iardin, & qui ſont vis à vis des ronds : Et

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

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

L'ordre qui ſe doit obſeruer audit Ieu.

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

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

Regles que l'on doit obſeruer en ce Ieu.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

LE IEV DES QVATRE
Fins dernieres de l'Homme.

IL faut remarquer que ledit jeu eſt compoſé du nombre de ſoixante; & celuy qui le premier paruient à ce nombre, gagne le Paradis: mais il eſt difficile d'arriuer au Paradis, c'eſt à dire au nombre ſoixante, d'autant qu'il y a pluſieurs empeſchemens premier que d'y arriuer. Pour joüer à ce jeu, il faut auoir deux dez, que chacun jette vne fois pour ſoy, & doit poſer ſa marque au nombre qu'il amenera, en jettant leſdits dez, & pour ce il eſt beſoin que chacun des joüeurs ayent diuerſes marques, afin que chacun reconnoiſſe la ſienne. Il faut ſçauoir qu'on ne doit iamais ſejourner ny s'arreſter ſur les anchres; & ſi on vient à tomber ſur vn anchre, il faut redoubler le poinct, & paſſer outre, & recõptant autant de poincts que portent leſdits dez; & ſi derechef on rencontre vn anchre, l'on doit redoubler le poinct juſqu'à ce qu'on n'en rencontre plus. Si celuy qui ſera arriué pres le Pa-

radis, fait des poincts plus qu'il ne faut, qu'il tourne autant en arriere qu'il aura de poincts de ſurplus ; & s'il rencontre vn anchre en retournant, qu'il redouble ſon poinct & retourne en arriere; & celuy qui juſtement arriue au Paradis, c'eſt à dire au nombre 60. gagne la partie : mais ſi au commencement du jeu quelqu'vn faiſoit 6. ou 12. il faut qu'il aille au nombre 26. où ſont deux dez portraits.

Les Regles du Ieu.

Qui ira au nombre 8. où eſt la Mort, il payera & laiſſera joüer ſes compagnons deux fois.

Qui ira au nombre 25. qu'il paye le prix conuenu, & recule au 14.

Qui paruiendra au nombre 22. il payera & ira au 16. où il ſejournera pendant que ſes cõpagnons joüeront chacun deux fois.

Qui ira au 32. où eſt la Barque de Carron, payera, & ira au lieu ſeur au 13.

Celuy qui ira au 43. il payera, & y demeurera juſques à ce que quelqu'vn de ſes compagnons ſoit paruenu à l'Ange Gardien, & ſera deliuré ſans rien payer, & ira à 32.

Si quelqu'vn vient au 49. où eſt l'Ange Gardien, il tirera ſon enjeu.

Qui ira au 59. où eſt l'Enfer, il payera & recommencera au commencement du jeu.

Celuy qui paruient au 60. où eſt dépeint le Paradis, gagne la partie.

Et qui ſera rencontré par quelqu'vn de ſes compagnons, paye le prix conuenu, & retourne au nombre où eſtoit celuy qui l'a rencontré.

LE ROYAL IEV DES Eſchecs, nouuellement reduit aux Regles ordinaires & neceſſaires pour le ioüer facilement.

1. ENcore que le jeu des Eſchets demande vne ſage conduite, grande attention, & beaucoup de raiſonnement, on ne laiſſe pas toutefois d'y prendre vn agreable diuertiſſement, ſans y hazarder autre choſe, que le déplaiſir d'eſtre vaincu, ou l'honneur de remporter la victoire ſur ſon aduerſaire.

2. Le Theatre de ce jeu en forme de deux petites Armées opoſées l'vne à l'autre, eſt vn Eſchiquier plié en deux, dont

vne moitié eſt compoſée de 32. caſes ou carreaux tant blancs que noirs, & l'autre moitié pareillement.

3. Les Eſchets ſont en nombre de huit principales pieces, de diferentes grandeurs, qui ont leurs noms & marches diſtinctes & particulieres, & de huit pions, qui ſont mis au deuant de chacune de ces huit pieces.

4. Le Roy eſt la premiere & capitale piece, la perte duquel met fin à la partie.

5. La Reyne eſt la meilleure & la plus conſiderable piece pour defendre ſon Roy & attaquer ſon ennemy.

6. Les deux Tours ou Rocs, paſſent en bonté apres la Reyne.

7. Les deux Cheualiers ſont en grande eſtime, pour attaquer au commencement & dans la ſuite du jeu; mais peu conſiderables ſur la fin.

8. Les deux Fols ſont quaſi en meſme eſtime que les Cheualiers, & de meilleur ſeruice à la fin qu'au commencement, ſelon les occurrences.

9. Les Pions ſont les moindres pieces; & eſtans quelquesfois bien conduites, ne laiſſent de produire de grandes actions.

10. Pour mettre ces deux petites ar-

mées en bataille, il faut placer les huit pieces principales ſur la premiere ligne de l'Echiquier du coſté du joüeur, ſçauoir le Roy au milieu de la ligne, ſur la quatriéme caſe blanche, la Reyne aupres du Roy à la gauche; les deux Fols à coſté du Roy & de la Reyne; les deux Cheualiers à coſté des Fols; les deux Tours proche des Cheualiers aux deux extremitez de la ligne; & les huit Pions ſeruans de rampart & murailles aux huit pieces, ſeront mis en la ſeconde ligne au deuant de chacune d'icelles pieces.

11. L'autre Armée ſera compoſée de ſemblables pieces poſées du coſté de l'autre joüeur; ces deux premieres lignes de l'Echiquier comme celle cy-deſſus.

12. La marche du Roy eſt fort graue de caſe en caſe, en droite ligne & en pointe oblique, & chemine en auant & en arriere de cette ſorte, pourueu que dans ſa marche il ne rencontre point de pieces de l'vn ou de l'autre party.

13. Et s'il rencontre quelque piece ennemie en ſon pas, il la peut prendre, & ſe mettre en la place de la piece qu'il emporte, & ainſi cheminer deuant, derriere, à droit, à gauche, en droite ligne, & de

pointe oblique, ne trouuant point d'obſtacle dans ſa route.

14. Aucuns obſeruent que quand le Roy ſe meut de ſa place ſans violence d'eſchec, il peut ſauter trois caſes en droite ligne oblique, & meſme ſelon le pas du Cheualier, dont ſera parlé cy-apres, ne trouuant toutefois rien en ſon chemin, & que le premier coup qu'il ſe meut auſſi ſans eſchec, il peut faire vn ſaut de trois caſes, & ainſi ſe joindre à la Tour; mais ces deux manieres de ſauter trois caſes à la premiere démarche du Roy, ne ſont pas toûjours obſeruées ny jugées neceſſaires, ſuffit qu'il marche de caſe en caſe, en ligne droite & à gauche, auance & recule à droit & à gauche, prenant ſi bon luy ſemble les pieces qu'il trouue en ſon chemin.

15. La Reyne marche en ligne droite & oblique de tous coſtez, de caſe en caſe, ou ſi loin que l'on veut, pourueu qu'elle ait libre paſſage, & prend auſſi les pieces qui ſe trouuent en ſon paſſage, ſi bon luy ſemble, ſe mettant en leur place: ce qui fait aſſez connoiſtre que la Reyne eſt la meilleure & plus forte piece pour defendre ſon Roy, & attaquer l'ennemy.

16. Le Fol 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 pieces, leſquelles il prend dans ſa voye s'il y trouue auantage.

17. Le Fol placé ſur la caſe blanche, fait & marche ſur le Blanc à l'inſtar du Fol Noir, à la reſerue que l'vn eſt toûjours ſur le Noir, & l'autre ſur le Blanc.

18. Les Cheualiers marchent & ſautent de trois en trois caſes, à compter la premiere & derniere, ſçauoir de la caſe Noire à la Blanche, & de la Blanche à la Noire, non pas en droite ligne ny oblique, comme les Fols, mais en forme d'vn demy cercle; de ſorte que ſa marche eſt telle, qu'il paſſe & ſaute ainſi par deſſus toutes les pieces.

19. Et c'eſt auſſi auec raiſon qu'il fait de bons coups au commencement du combat, & qu'il eſt beaucoup eſtimé de percer ainſi vn petit corps d'Armée, pour aller juſques au Roy ennemy luy donner attaque, & quelquefois Eſchec & Mat; c'eſt pourquoy 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: eſtant conſtant que deux

Cheualiers ſeuls nepeuuent mater leRoy.

20. Les deux Tours marchent de tous coſtez en droite ligne ſeulement, & de caſe en caſe, ou ſi loin, qu'elles trouuent le paſſage vuide & ouuert, & prennent, ſi bon leur ſemble, ce qu'elles rencontrent en leur chemin, comme les autres pieces peuuent faire: Elles ſont flanquées aux deux bouts de la premiere ligne, & demeurent ordinairement en ce poſte pour la defenſe de la ligne ou quartier du Roy & de ſes Officiers; ſi bien qu'on ne les fait agir qu'apres pluſieurs attaques & défaites, & ſont eſtimées les meilleures pieces apres la Reyne.

21. Les huit Pions placez à la deuxiéme ligne au deuant de chacune desprincipales pieces, marchent pour le premier coup de deux caſes ſi on veut, & le premier coup fait, ne vont que de caſe en caſe en droite ligne, & prennent neantmoins ce qu'ils trouuent en ligne oblique de caſe en caſe; & arriuant qu'au hazard de leur vie ils gagnent la derniere ligne, qui eſt la premiere de l'ennemy, alors ils acquierent la dignité deCapitaine, en ſorteque leur Roy s'en peut ſeruir en ſon Armée, comme de la meilleure piece qu'il aura perduë à la

bataille; comme s'il auoit perdu la Reyne, elle luy ſeroit renduë & miſe en la caſe de ce Pion, & ainſi des autres pieces perduës.

22. La maniere de joüer aux Eſchecs, ne ſe peut quaſi exprimer, à cauſe dequoy elle dépend de la fantaiſie des joüeurs qui s'y conduiſent, tantoſt d'vne façon, tantoſt d'vne autre, ſelon leurs deſſeins & les occurrences ; la pratique en eſt la meilleure & plus prompte inſtruction.

23. Les bons joüeurs ſont ceux qui ordinairement paſſent ſur leur ennemy, & vont attaquer le Roy pour luy donner au plutoſt l'Eſchec & Mat, luy prendre toutes ſes pieces, ou l'affoiblir, de ſorte qu'il ſoit Mat, afin de remporter la victoire & gagner la partie.

24. Le mot d'Eſchec veut dire & ſignifie vn auertiſſement, que (par reſpect) on eſt obligé de donner au Roy ſeul, qu'il eſt en peril & en priſe de la piece dont il eſt attaqué par Eſchec, afin de s'en defendre en changeant de caſe, ou prenant la piece, ou ſe couurant de l'vne de ſes pieces, à faute dequoy il eſt Mat, & ſon Armée, ou la partie, perduë.

25. Et ainſi eſt bon d'obſeruer qu'il y a trois ſortes d'Eſchec, l'vn appellé le ſim-

ple Eſchec, dont le Roy ſe defend en ſe couurant de ſes pieces, ou ſe retirant de la caſe en laquelle il eſt attaqué, ou en prenant la piece qui luy donne cet Eſchec.

26. L'autre eſt l'Eſchec ſuffoqué, lors que ſans violence le Roy ſe trouue reduit & enfermé, de ſorte qu'il ne ſe peut mouuoir ſans eſtre pris, ny ſe couurir d'aucune piece, & eſt contraint de demander compoſition, laquelle eſt ordinairement reglée à la moitié de ce que l'on jouë.

27. Et l'autre eſt l'Eſchec & Mat; quand le Roy eſt attaqué, & qu'il ne peut remuer, ſe defendre, ny ſe couurir d'aucune piece, en ce cas il eſt Mat, & la partie perduë.

28. Ce jeu eſt de conduite, de raiſonnement & d'èxperience, & meſme pratiqué par les gens d'honneur: l'attention qu'on y donne eſt ſuiuie d'vn agreable diuertiſſement, ſans méme y engager que fort peu de choſe pour la forme ſeulement; car on eſt ſouuent aſſez content de remporter par honneur la victoire ſans aucun butin.

29. Par ce diſcours abregé on ſe peut facilement perſuader que le jeu d'Eſchecs conuient à toutes perſonnes, & meſmes aux gens de bien & d'honneur, pour le diuertiſſement & rafraîchiſſement de leur

eſprit, ſans y engager aucun argent, cõme aux autres jeux, dont ſouuent l'appétit du gain eſt le principal motif, & auſſi pour gouſter le plaiſird'vne agreable aplication d'eſprit telle que ce jeu le requiert; & ainſi bien contraire à beaucoup d'autres jeux qui ſemblẽt plus ennuyeux que recreatifs, ſi on n'y eſt attiré par quelque intereſt qui produit trop ſouuent de mauuais effets contre l'intention des jeux inuentez & permis pour le ſeul diuertiſſement, & non pour vn cõmerce, dont les éuenemens ſont ordinairement fâcheux, & leſquels on éuite au jeu d'Eſchecs, de tout tẽps exercé par perſonnes de condition, à l'imitation deſquels on en peut faire vn bon vſage.

LE NOVVEAV IEV DE Cartes des Armoiries de l'Europe.

ON ſe plaint ordinairement que le jeu de Cartes cauſe des pertes conſiderables, dont la moindre eſt celle du temps: Ie me figure que celuy-cy ne ſera pas pernicieux de cette ſorte, qu'au contraire l'on s'y enrichira des plus jolies connoiſſances qui puiſſent flater la curioſité des honneſ-

tes gens, & qu'on y pourra passer agreablement le temps sans le perdre.

Il est composé de cinquante-deux Cartes, comme les autres jeux, sans autre difference, si ce n'est qu'au lieu du Valet & de l'As on a mis le nom de Prince & de Cheualier, pour oster aux esprits trop pointilleux toute occasion de mal interpreter. Ainsi l'on en pourra joüer de la mesme façon que des ordinaires : Toutesfois, comme celles-cy demandent vne particuliere application, les jeux les plus aisez y seront aussi les plus propres ; & pour cela ie m'y suis particulierement proposé celuy qu'on nõme le Coucou, le Here, ou le Mécontent. Voicy la façon d'y joüer.

L'on étend vne Carte Geographique d'Europe, comme pour seruir de Tapis sur vne table, autour de laquelle les joüeurs sont rangez. On donne les Cartes, on les change pour se contenter, & enfin la moindre paye à l'ordinaire. Apres le premier commence à déchifrer le Blason de la Carte qui luy est écheuë ; il donne autant de marques qu'il fait de fautes, & chacun en fait de mesme à son tour. Quãd on a acheué, on recommence vn second tour sur les mesmes Cartes, & chacun doit

montrer dans la Table Geographique d'Europe qui sert de Tapis, les Estats dont il a les armes ; l'on donne encore des marques quand on manque. Enfin le tour de la Geographie estant fait, on recommencera par des remarques Historiques, que chacun rapporte sur sa Carte, telles qu'on les trouuera dans vn Liure, ou que les Curieux auront pû apprendre d'ailleurs. Quand tous ont expliqué le Blason, la Geographie de l'histoire de leurs Cartes, on les remesle, & l'on continuë à joüer.

Pour ne se point embarrasser sur tout au commencement, il seroit bon de ne joüer qu'au Blason seulement, puis on adjoûtera la Geographie, & apres l'Histoire ; car on les peut joüer indifferemment tous trois ensemble, ou separément, ainsi que l'on veut : mais pour y joüer parfaitement, il est bon que les joueurs ayent la connoissance de la noble science du Blason, & dont ie vous en donne les principes.

Principes du Blason.

La connoissance du Blason consiste en celle des Emaux & des figures de l'Ecu.

On appelle Emaux les metaux, les couleurs & les fourrures dont on peint les Armoiries.

Les deux metaux ſont l'or & l'argent, ou le jaune & le blanc. Les couleurs ſont azur, bleu, gueulle, rouge, ſinople, verd, ſable, noir, pourpre, violet.

Les fourrures ou pannes ſont hermine & vair ; la diuerſité des hachures du burin aux tailles douces diſtingue ces Emaux Or, Argent, Azur, Gueulle, Sinople, Sable, Pourpre, Hermine, Vair.

Iamais on ne met couleur ſur couleur, ny metal ſur metal, qu'aux Armes & en guerre.

Il faut toûjours commencer à blaſonner par le champ & par les pieces qui le touchent. Par exemple, Il porte d'or au pal d'azur, & non au pal d'azur en chãp d'or.

L'Ecu diuiſé en deux parties égales eſt, Party, coupé, tranché, taillé, écartelé, flanché, Ecu ſur le tout, gironné, tiercé en pal.

Il eſt encore contre-écartelé, party de pluſieurs pieces, & coupé d'autant, &c.

Les pieces qu'on nomme honorables, 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, facé, bandé d'or & de ſable, &c. Si le nombre eſt impair, celuy qui

l'emporte est le champ, & l'on dit, d'or à trois pals de gueulle, d'azur à quatre bandes d'or, &c.

Les animaux regardent toûjours le flanc dextre de l'Ecu; autrement on les dit contournez.

L'Aigle éployé est celuy qui a deux testes. Les Oyseaux sont membrez par les serres & jambes, becquez, crestez, &c. Les Allerions & les Merlettes n'ont ny bec ny jambes; deux aisles se nomment vol; vne, demy vol.

Le Lyon ne se dit iamais rampant, car c'est sa posture naturelle, laquelle aux animaux ne s'exprime pas. Il a toûjours la teste de profil; si elle est de front, & qu'il marche, on le nomme Leopard. Le Lyon passant est vn Lyon Leopardé; le Leopard rampant, se dit Leopard Lyonné.

L'Ecu, & les pieces qui le composent, sont souuent chargez d'autres figures, cõme de Besans, Tourteaux, Billettes, &c. Ces pieces peuuent estre engreslées, ondées, viurées, componées, &c. L'vsage vous apprendra le reste, sur tout les ornemens, dont vous trouuerez des exemples de toutes les façons dans vostre jeu.

LA LOTTERIE Plaisante.

VN Instrument de Mathematique, inuenté par le grand Vitruve, auec lequel d'vne seule operation & station on prend les trois dimensions, & fait-on l'addition, la partition, & la multiplication.

L'Vnguent de Maistre Elizabeth, propre à guerir les Cheualiers, des playes receuës durant la guerre, sans auoir bougé de leur logis.

Vne Bague d'aiman, autour de laquelle le nom de tous ceux qui meritent de passer sous l'arc de loyaux Amans en ce siecle, sont grauez par la propre main du sçauant Apollon.

Vn Fresoir de Mantouë nouuellement inuenté, qui sauonne, empese, lisse, dresse, & goderonne tout à la fois.

Les Escarpins d'Erodias, pour apprendre à danser ceux qui ont manque de disposition.

Les Besicles de Scipion Nasique, dont

l'vsage allonge le nez à ceux qui l'ont trop court.

Vne Medaille de Ianus, Roy d'Italie, à deux visages ; auec vn discours de la commodité que c'est d'auoir vne face derriere pour les Amoureux de ce Païs-là.

Le Baume de Fierabras, renouuellé par Dom Guichote, pour guerir les cervelles blessées des desseins & voyages extrauagans.

Vne Bouteille de l'eau du fleuue Anandie, qui rend inuulnerables ceux qui montrent les talons en combatant.

Le Busc de Sophonisbe, pour cacher la grosseſſe des Filles.

Vne Herbe de Paphlagonie, nommée Vngula Cabalina, qui tuë les Vers des mauuais Poëtes de ce temps.

Deux Vases de l'eau des Fontaines des Ardanies, pour faire aimer & haïr.

Vn Pistolet de poche à grand ressort, qui se bande auec la main, & qui tire sans faire bruit.

Vne Poudre à faire éternuer, nommée Anchinde, qui oste les humeurs grossieres du cerveau.

L'Herbe dont Hercule se seruit pour dépuceler les cinquante Filles en vne

nuit pour les nouueaux mariez.

La Lardoire d'Apicius, pour larder les Veaux & les Pigeons de ce ſiecle.

Le Trepier de Delphes, pour deuiner les Feſtes.

Trois Tomes où ſont décrites les proprietez de l'vnguent miton-mitaine, de la maniere de le faire & l'employer à toutes ſortes d'affaires, auec proportion geometrique & harmonique.

Les Pantoufles de Pline, pour guerir les curieux qui s'alambiquent par trop à la recherche des cauſes inconnuës.

Vne Coignée au manche gros & poly, du plus grand abateur de bois qui fut dans la Foreſt de Pamphos, pour fendre les Arbres les plus verds & les plus durs.

Vn Alembic fait des cranes d'Ariſtote & Varon, pour tirer vne eſſence des Liures, & en faire vn feu liquide auec deux ou trois goutes duquel on peut infuſer plus de ſcience en heure dans la teſte d'vn ignorant, qu'vn bon eſprit n'en ſçauroit apprendre en l'étude de deux ans, par la methode ordinaire.

Le Coffret d'émeraude d'Alexandre, à mettre les œuures du ſieur de Malherbe.

Vn Oyseau de poing, qu'on a apporté des Isles fortunées, nay auec chaperon & sonnettes, dressé pour le poil seulement.

Vn Leurre de Potosi, pour faire venir tous les Faucons pelerins, & les apprioiser en peu d'heure.

Vn Vomitoire d'essence de chanvre, pour faire rendre aux Fourmis du Peru l'or qu'elles ont aualé.

Vn Art fait en forme de game, composé par vn Druide, pour apprendre à dire de bons mots, sans sortir des antiteses & des équiuoques.

Vne Dague forgée à Vitemberg, de la mesme trempe que la Hache d'Achille, laquelle faisant vne playe, y laisse dedans le baume pour la guerir.

La Cabale de Pic de la Mirandole, pour deuenir sçauant sans étudier, en joüant à la Mourre.

Le Flegmagogue & Panchimagogue qui guerit de toutes sortes de sottises.

Vne Lunette de Holande, pour l'vsage des Femmes seulement, si exquise, que par son moyen elles voyent jusques au Paradis Terrestre.

La Corde qu'on touche si souuent, sans

que pour cela elle soit vsée.

La Pierre d'achopement, pour arrester l'insolence de ceux qui se fient trop à la Fortune.

Le gros Orteil de Pyrrus, qui guerit la ratte.

Le Coturne de Theramenes, pour deuenir complaisant.

La Bague de Policrates, pour gagner toûjours au jeu.

L'Herbe de Glaucus, dont les feüilles rondes & jaunes comme l'or peuuent changer vn Faquin en vne esqece de demy-Dieu.

Vne Grenade de Potalonie, qui a l'écorce blanche & polie, sans mousse, & qui s'ouure difficilement; sa saueur est aigre & douce, & desaltere les febricitans amoureux.

La Guitarre de Neron, pour endormir les Mulots.

La Quenoüille d'Heliogabale, pour seruir d'entretien aux Faineans.

Certains Fruits des Isles Maldiues, apportez par le sieur Picart, qui font voir aux Femmes midy à quatorze heures.

Le Miroir d'Vbalde, pour guerir les Enforcelez de l'amour propre.

Lieux communs, composez par Madame Picarde, pour apprendre les Dames à estre de bonne compagnie.

Vne Musette de Mirobolais, qui s'enfle par la force de l'imagination, de qui l'harmonie soulage les passions de l'amour.

Les Cure-dents de Demorgorgon, qui purifiënt les dents creuses & vereuses.

Le mesme Aspic de Cleopatre, dont la morsure guerit les Femmes enragées d'amour.

Vne Racine de Mante, tirée du jardin de l'excellent Medecin Vitalis, qui guerit des pâles couleurs.

Alphabet en gros caracteres, pour apprendre la langue de Perse aux jeunes Filles en peu de temps.

Les Portraits de Gabrine & de Tersites, où sont exprimées toutes les diformitez de la Nature en deux visages.

L'Herbe Troa, auec quoy les Femmes Indiennes enyurent leurs Marys, pour embrasser en leur presence ceux qu'elles aiment, sans que leurs Marys s'en puissent souuenir le lendemain.

Le Casque de Pluton, pour n'estre pas veu des Espions aux assignations amoureuses.

Vn Pygmée d'vn pan & quatre doigts de haut, chauue, les pieds velus, & vn œil au front, qui sert de truchement aux Amans muets par trop de passion.

Les Chausses de Caligula, pour empescher de montrer le cul ou la corde, en quel discours ou affaire que ce soit.

La Iarretiere de Pompée, pour guerir de la migraine, la mettant autour du col.

Vn Plume d'vn Faisan de la Ville de Lampsaque, fenduë par le bout, qui porte son encre auec soy.

Vn Chardonneret de la Chine, sans plume & sans bec, qui ne mange rien, & qui pleure au lieu de chanter, lors qu'il entre en sa cage.

L'Ecu d'Atlante, qui au lieu de renuerser les Cheualiers, ne renuerse que les Dames.

Vn grand Limasson, venu de Goa, produisant les Perles Orientales, qui lors qu'on le touche, sort vn pied hors la coque, & fait les cornes à beaucoup de gens.

Le Chat en poche, qui est celuy-là mesme que les Egyptiens adoroient.

Vne Becasse venuë de l'Arabie heureuse, qui a vn pied de bec, & qui vole les

Faucons & les veritables.

Le Brasier de l'Epreuier d'Heliodore, pour essayer la pudicité des nouuelles mariées.

Le Rat ridicule, dont la Montagne accoucha, pensant enfanter vn Geant.

La Flute de la cinquiéme jambe d'vn Animal d'Arcapie, où il n'y a qu'vn trou, au son de laquelle les plus melancoliques Femmes, & les plus âgées sont contraintes de danser.

Le Poignard que Tarquin tenoit en main, lors qu'il força Lucrece, fait d'vne forme étrange & plaisante.

Vn Horloge d'yuoire, fait au Royaume de Maniconque, lequel auec ses deux contre-poids seulement, marquent toutes les heures du jour & de la nuit.

Vn Flaccon à vis, qui n'a qu'vn trou, & s'il ne peut estre iamais remply, quoy qu'on y verse dedans.

Vne Coste du Cheual de Troye, laquelle appliquée sur les reins, guerit l'inflâmation des langues médisantes.

Vn Enfant monstrueux de Mesopotamie, âgé de douze ans, ayant déja de la barbe, & sans dents, qui tete encores tous les jours, & qui n'est que gueulle & que ventre.

La Pantarbe de Cariclea, pour ſe defendre du feu de l'amour.

Trois Poupées du Païs de Tribalie, de verre, de ſatin, & de velours, pour faire joüer les jeunes Damoiſelles, au lieu de jonchets & d'échets.

Vn des Serpens de Tireſias, dont l'attouchement peut changer vn Homme en vne Femme.

Le Manteau fée, mal taillé des Dames antiques de Bretagne, pour connoiſtre celles qui ont laſché le Chat au Fromage.

Vne Quaiſſe remplie de terre de Crete, où tient vne plante de Dictame, dont les branches font tomber les fleches des Cœurs amoureux.

Vne Corne d'vn Animal nommé Caſpilly; la raclure aualée oſte le venin qui ſe prend par les yeux.

La Teſte du Poiſſon Zedrozus, fort tranchante, qui ſeruoit anciennement à couper le flot d'Iſemer, autrement l'onde Decumane, propre à calmer les ſeditions, & empeſcher les cabales: c'eſtoit ce auec quoy Tarquin coupoit les pauots à Rome, ſelon Macrobe.

L'Oyſeau du ſage Muſſabelin, qui dé-

couure en chantant les tromperies qu'vne Femme fait à son Mary.

Trois Plantes de vraye Panacée, d'vne si exquise proprieté, que celuy qui en tient vne branche à la main, croit posseder toutes les plus delicieuses felicitez de son imagination.

Vne Tige d'vn Arbre de Narsingue, nommé Vergoignicus, l'objet duquel met le vermillon aux visages sans couleur.

Vn Noix d'Inde, remplie de la sueur d'Alexandre, d'vne odeur merueilleuse pour oster du corps toute mauuaise senteur, & qui fait reuenir le cœur à ceux qui n'en ont point.

La Pierre Scolapis, qui croist & décroist auec la Lune; & qui portée au cordon du chapeau, fortifie les cerveaux alterez, & empesche les enleueures du front.

La Graine de l'Herbe de Promethée, pour rompre les amitiez que le temps n'a pû separer.

L'Herbe Archemenide, qui jettée parmy les ennemis, les remplit de frayeur.

Des Bacques de ce Laurier qui croist sur le tombeau d'Amicus en Bebricie, pour semer la discorde dans les familles.

Vne Corde à trois nœuds, que les Sorciers Finlandois vendent aux Marchands de la Mer Baltique, qui peut ſeruir dans la Cour, ou pour enfler les voiles de l'eſperance, ou pour ſe pendre s'il eſt beſoin.

Vne Machine carrée, d'vne matiere vitrée & tranſparente, où ſont marquées les quatre Parties du Monde, & dans laquelle on voit par la vertu des charmes & conſtellations ſous leſquelles elle a eſté compoſée, ce qui ſe fait de plus ſecret par toutes les Cours des Roys & des Potentats : le Philoſophe Leon en donna vne ſemblable à l'Empereur Theophile.

Vn Nid d'Alcion, qui guerit de la Colique.

L'Opale de Nonieus, taillée en miroir, laquelle communique ſes couleurs diuerſes aux Dames qui ſe mirent dedans, ſi elles ſont tachées d'inconſtance.

Le Miroir de Dom Doüart, dans lequel ceux qui ſont aimez, voyent ce qu'ils aiment, gay & riant ; & ceux qui ne le font pas, vn Magot qui leur fait la mouë.

La Guirlande de Canalote, dont les fleurs faniſſent ſur la teſte de celles qui ont manqué de foy à leurs Amans.

La Coupe de ce Cheualier de l'Aristote, où Renaut n'osa iamais boire, pour desabuser les Marys jaloux.

Le petit Chien de la Féemante, pour attaquer & emporter les chastetez les plus imprénables.

Des Marguerites, qui semées deuant les Pourceaux, ne perdent ny leur beauté, ny leur odeur; & deuant les beaux Esprits, augmente en lustre & en éclat.

FIN.

Bayerische Staatsbibliothek München

0431694

105 81694

10431894