



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

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

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

### **Usage guidelines**

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

We also ask that you:

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

### **About Google Book Search**

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



## A propos de ce livre

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

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

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

## Consignes d'utilisation

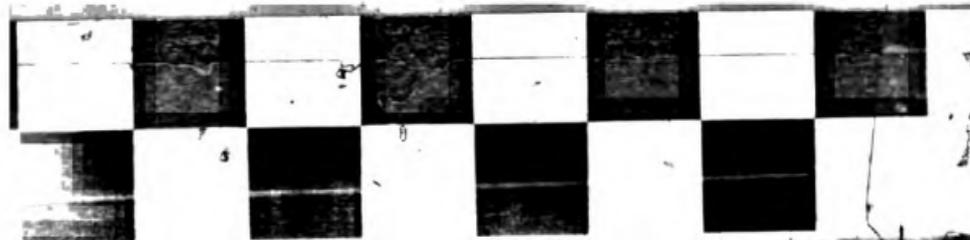
Google est fier de travailler en partenariat avec des bibliothèques à la numérisation des ouvrages appartenant au domaine public et de les rendre ainsi accessibles à tous. Ces livres sont en effet la propriété de tous et de toutes et nous sommes tout simplement les gardiens de ce patrimoine. Il s'agit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

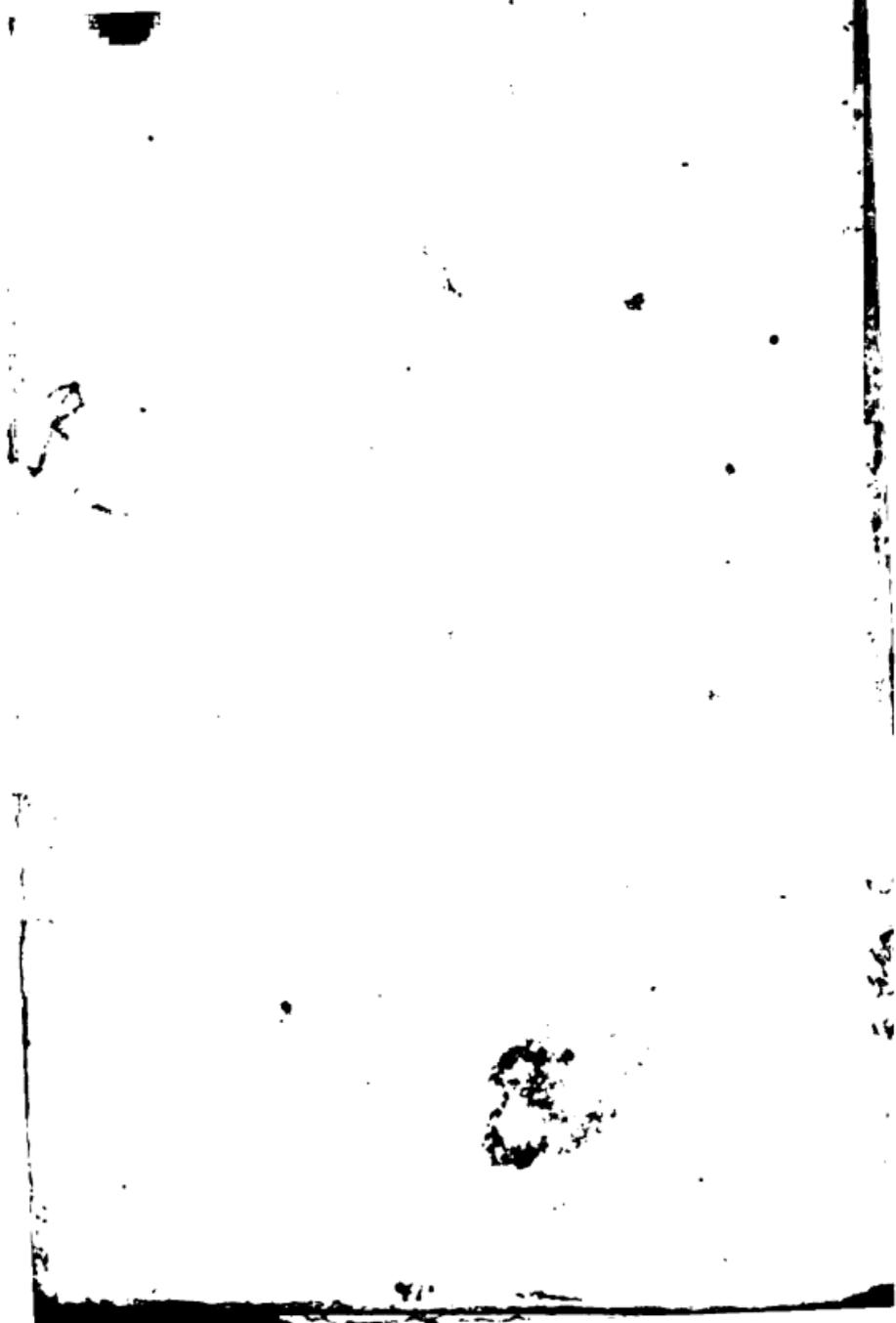
Nous vous demandons également de:

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

## À propos du service Google Recherche de Livres

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





*B. L. franc. pag. 399.*

EX LIBRIS  
FF. EREMITARVM  
ORDINIS  
S. HIERONYMI  
MONACHII.

*Gymn  
55*

*Maison*

**<36603459950015**

**<36603459950015**

**Bayer. Staatsbibliothek**





R.

LA  
MAISON  
DES IEUX  
ACADEMIQVES,

CONTENANT  
VN RECVEIL GENERAL  
de tous les lieux diuertiffans  
pour se réjouïr, & passer le  
temps agreablement.



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

---

M. D C. L X V.  
AVEC PRIVILEGE DV ROY.

BIBLIOTHECA  
REGIA  
MONACENSIS.







A  
MONSIEUR,  
FRERE VNIQUE DV ROY.

**M**ONSEIGNEUR,

*Qui n'adresseroit aux Grands,  
que des Presens proportionnez à leurs  
merites, les Hommes seroient priuez  
de la communication qui est le plus  
beau lien de la Societé civile; Et ie  
n'aurois pas aujourd'huy la temerité de  
vous offrir ces petits fruits de mon tra-  
vail, si ie ne sçauois que Vostre Gran-*

à iij

## EPISTRE.

leur toute Royale, est assez généreuse  
 pour regarder avec un œil d'agrè-  
 ment & bonne volonté, aussi bien  
 les effets d'une foible reconnoissance  
 (qui partent d'une basse main), que  
 le puissant effet de quelque service  
 d'une personne plus considérable. La  
 vivacité de vostre iugement, dont les  
 brillans se font reconnoître à discerner  
 si prudemment, dans l'inégalité des  
 conditions, ce que vostre générosité  
 veut rendre à un chacun, m'a fait  
 croire que si j'entreprends trop de vous  
 présenter des leux moins dignes de  
 vos occupations sérieuses, vous les  
 prendrez comme un prélude & un  
 avant-goust à la lecture des Livres  
 plus nécessaires pour achever & mettre  
 la dernière main aux riches talens que  
 la Nature a jetté avec profusion, par

## EPISTRE.

les adresses que luy en a suggeré son  
Auteur dans vostre belle Ame.  
C'est pour lors qu'après vous estre  
égayé de passer les yeux legerement sur  
ce Liure icy, vous vous attacherez  
plus à loisir sur ceux là qui vous ap-  
prendront comme quoy les Personnes  
de vostre illustre Sang se sont ren-  
duës recommandables à la Posterité  
par leur Justice, Pieté & Religion,  
qui nous donneront cet avantage de  
voir sur nos vieux iours un ieune  
Prince, l'illustre reietton 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, un feu que les larmes  
des Ames les plus saintes, n'a pu  
éteindre iusques à present. C'est le

EPISTRE.

*vœu de tous les Chrestiens, c'est le  
desir passionné de tous les François,  
c'est le bonheur que souhaite,*

**MONSEIGNEUR,**

*De Vostre Grandeur Royale.*

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

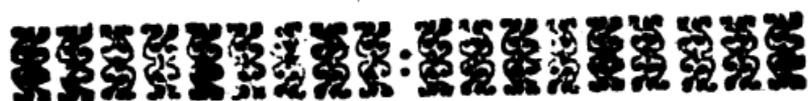
**EXTRAIT DV PRIVILEGE**  
*du Roy.*

**L**E Roy par ses Lettres Patentes, don-  
nées à Paris le 18. d'Avril 1659.  
Signées, **GVITONNEAU**, a permis  
à **ESTIENNE LOYSON**, Marchand Li-  
braire à Paris, d'imprimer, vendre &  
distribuer durant le temps & espace de  
six ans entiers & accomplis, le Liure in-  
titulé, *La Maison des Jeux Academiques,*  
*Contenant un Recueil general de tous les*  
*Jeux les plus diuertissans;* Et cependant  
defenses à tous Marchands Libraires,  
Imprimeurs, & autres, d'imprimer ou  
faire imprimer ledit Liure, ny mesme  
d'en extraire quelques Jeux particuliers,  
sans le consentement dudit Loyson, ou  
de ceux qui auront droict de luy, à peine  
de quinze cens liures d'amende, & con-  
fiscation des Exemplaires contrefaits,  
ainsi qu'il est plus expressément spécifié  
par lesdites Lettres de Priuilege.

Registré sur le Livre de la Commu-  
nauté, le 16. Juin 1659.

Signé, BECHET, Syndic.

*Approuvé d'imprimer le dernier iour  
de May 1665.*



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

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

Ieu de Palle-Mail,	198
Ieu Royal & Historique de la France,	203
Le Ieu des Prouerbes,	230
Le Ieu du Hoca,	236
Le Ieu du Monde,	241
Ieu de la Chronologie,	246
Ieu des Villes de France,	253
Le Ieu de Cupidon,	257
Le Ieu de la Choüette,	262
Le 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
Le Ieu des Eschets,	276
Le Ieu des Blasons de l'Europe,	284

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



# LA MAISON DES IEUX ACADEMIQVES.

*LE IEV DV PICQVET  
comme il se jouë à present.*

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

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

A

avantage 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'une : 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 eschapoit quelqu'une qui tombast sur le tapis , l'on n'y doit auoir esgard , ains à celle qui demeure dans la main avec 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 Vallet, & le Vallet le dix , & ainsi en descendant iusques au six, qui est la moindre.

Lors celuy qui a coupé la moindre carte melle 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 sont 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 iusques 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 parmi 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 premiere-ment 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 points pour icelle, & les reassemblant il escarte celle qu'il juge à propos: mais il est obligé au nombre qu'il a dit premiere-ment. 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 demetre 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, iusqu'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, les pourra voir apres que l'autre les a veuës, disant auparauant que les voir, de quelle peinture il desire jouer; 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

## *du Picquet.*

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

Après 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 points qu'il a d'une peinture en plus plus grande quantité & autant de dizaines qu'il en a ; si l'autre n'en a autant ou plus, il compte autant de points, comme trente vallent trois, & quarante vallent quatre, & ainsi en montant ; & notez que trente-cinq vallent autant que quarante ainsi ensuiuant : mais trente-six, trente-sept, trente-huit, & trente-neuf, ne vallent pas plus que trente-cinq ; comme aussi trente-vn, trente-deux, trente-trois, & trente-quatre, ne vallent pas plus que trente, & ainsi de tous autres nombres qui se peuuent rencontrer en montant.

Après que l'on est d'accord de ce point ( qui s'appelle la ronfle ) le premier

A iij

compte, & dit à l'autre les sequences, s'il y en a, qui sont appellées tierces, quartes, quintes, sixiesmes, septiesmes, huitiesmes, & neufiesmes, selon la quantité de cartes qui se suivent d'une mesme peinture ou façon qui sont pour les tierces, commençant par les plus basses & allant tousiours 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 sixiesmes, six, septiesmes, sept; les huitiesmes, huit, les neufiesmes, neuf, & ainsi des autres qui sont deuant, qui fait qu'on les appelle de tierces, quartes, quintes, sixiesmes, septiesmes, huitiesmes & neufiesmes, major de Roy, de Dame, Vallet, 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 sont, & ainsi en descendant.

Chacune tierce vaut trois points : les quartes quatre, les quintes quinze, les sixiesme-seize, les septiesme dix sept, les huitiesme dix-huit, & les neufiesmes

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

Or il est à noter, que celuy qui a la plus haute tierce, quartes, quintes, ou autres qui suiuent de plus haute valeur, encore qu'il n'en eust qn'vne, emporte toutes les autres moindres deuant son compagnon, en telle quantité qu'elles puissent estre, qui pour cét effet demeureront nulle 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 sequence plus haute: comme pour exemple. L'vn a vne tierce major, vne tierce de Dame, de Vallet, 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 sixiesme, peut compter tierce, quarte & quinte, s'il les a, encore que l'autre ait tierce,

quarte & quinte de plus haute valeur que celles de celuy qui a la sixiesme, & ainsi faut faire de toutes choses semblables.

Après 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, après les Valets, & finalement les dix; car pour les neuf, huit, sept, six, l'on ne les compte en sequence. Et 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, brefs y gouverner 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 points, qui sont preferables les vns aux autres, comme dit est.

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

& dix ; le premier commence à jeter les cartes vne à vne comme à la triomphe, & compte pour chacune carte vne, iusqu'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 toutesfois : car qui jetteroit vn six, ou autre carte d'une 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 jeter, qui peut compter, & la carte jouée 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 fourni.

Comme l'un a jetté vn As, Roy, Dame, Valet, ou dix, en jettant il cõpte 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 jeter de quelle peinture il luy plaira, & conti-

A v

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

Après chacun marque avec des jettons ou autres choses, tous les poinçts 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 iusques à ce que l'un des deux ait atteint le nombre qui a esté accordé au commencement : lequel accomplý, si celuy qui a perdu veut jouer encore, l'on coupe, pour sçauoir qui fera le premier ; si toutesfois l'on a accordé au commencement que ce seroit comme la main finiroit ou iroit ; car il ne faudroit en ce cas regarder qui se-

roit 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 iouër la partie estant acheuée, sans qu'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.

## E X E M P L E.

Si tous les deux sont tant auancez qu'il n'en faille à chacun que quatre ou cinq points 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 points que l'on compte en iouiant ou lenant, & finalement les dix points de cartes, qui ne se peuuent compter que les derniers, & apres qu'elles sont acheuées de ietter.

*Les coups remarquables,*

Quiconque peut compter, tant en blanche, ronfle, sequence, As, Rois, Dames, Valets & dix, par trois ou par qua-

A vj

tre, qui peut (dis-ie) ayant assemblé tous les poinçts compter iusques à trente, & sans auoir jetté aucune de ses cartes, ny que son compaignon ait rien compté au lieu de trente, il compte nonante, & autant de poinçts qu'il a au dessus de trente, il compte autant de poinçts avec les nonante, comme trente & vn, trente & deux, trente-trois, ou plus, il compte nonante vn, nonante-deux, nonante trois, & suiuan: & cela s'appelle *Repicq Plus*, qui compte avec les mesmes choses que dessus; & jettant de ses cartes, & sans que son compaignon compte ou jette aucune carte, qui compte (dis-je) iusques 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 poinçts) meslé & fait conper: & qui pis est commencé à donner, car alors l'on est receuable à aucune chose, pour compter les rente 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 trouvent auoir également de la ronfle, des sequences, & des cartes, nul des deux ne compte lefdites choses qui sont égales, n'y ayant en cela aucune primauté, ains seulement les points que chacun aura pû amasser, en jettant ou leuant les cartes.

*Des hazards qui arriuent en jouiant, & les fautes quel'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 jouier comme si celuy qui est le premier en a treize au lieu de douze, & qu'il veuille jouier & ne point refaire, il faut qu'il en écarte 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 jouier: d'autant que la faute ne vient que de celuy qui donne le premier voulant jouier, 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'un l'autre : & ce auparauant qu'auoir veu les cartes que l'on prend, ny meslé les siennes premières : car apres cela, on n'est receu à aucune chose, & faut que le ieu se joüe 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 le 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.

Quia commencé à jouër, & 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 joué en les montrant toutes-fois & ce aussi-tost que l'autre aura fait la faute: car s'il iette 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 & sequences: si il iette seulement vne carte, ayant compté lesdites choses que son compagnon s'aperçoie 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 ieu de son compagnon, & ce pour ce coup seulement, reserué toutesfois si ce que l'on a compté empeschoit le Picq ou Repic: 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 jouer, & fust au milieu ou à la fin du coup.

Quiconques prend plus de cartes qu'il n'eust escarté, il subit la mesme peine, & ne compte rien de tout, ou s'en trouue en jouant 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 jouer avec moins & non avec 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 differentes peintures ou façons, il faut que celuy qui n'en a qu'une 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 a dit, il faut fournir des cartes que l'on jette, & puis c'est la faute de celuy qui en a le moins, puisqu'il en pouoit 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 mesgarde n'en pensant auoir, l'on jettast d'vne autre peinture, en ce cas il faudroit reprendre & jeter l'autre: car l'on ne peut renoncer, & n'y a aucune peine: mais si en pensant jeter 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 en court la peine portée par ce jeu, ce coup seulement, & ayant commencé à iouier: 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 avec les autres qui sont sur la table, encore qu'il s'apperçoie qu'il s'est abusé, il ne les peut reprendre, ny esperer d'acheuer son ieu, & a perdu : mais pourueu qu'il n'y ait rien de meslé, il est tousiours 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 ioüe 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 iettées : tellement que l'autre auroit escarté vne ou deux de celles que l'on pense qu'il ait, il pourra leuer ou laisser lescrites 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 pour exemple.

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

uers, & iugeast 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 que qu'vne qu'il doive 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 aucune, 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

misés 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 respondoit 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 peutaussi reuenir, encore que le premier eust commencé à iouer, lequel seroit contraint de déduire sur ce qu'il compteroit ce qu'il auroit desfa compté au preiudice 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 iuge 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 respondu selon qu'il dit, l'on peut alors dire iustement ce que l'on a sans que pour cela y ait aucune peine.

Car ainsi veut la liberté de ce ieu, & principalement à Paris, & és enuirs, y ayant toutesfois d'autres pays, 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 dernierauparauant que d'escarter, comme il est dit ci-deuant : car apres l'on n'est receuable, encore qu'il y eust des tesmoins que l'on l'auoit auparauant, & empesche le Picq & Repicq, & qui n'a que cela,

comme aussi elle sert à le faire iouër avec les autres choses qui suivent.

Plus, si pouuant auoir quatre As, quatre Roys, Dames, Valets & dix, l'on en auroit escarté vn, & en coupant seulement trois desdites choses; & luy estans 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'une 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 aiousté 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 auparavant qu'il coupe.

**E X E M P L E.**

L'on a donné par trois cartes, & pendant 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 auparavant que l'on coupe, & se souuenir qu'il n'est iamais permis de donner vn plus haut nombre de quatre.

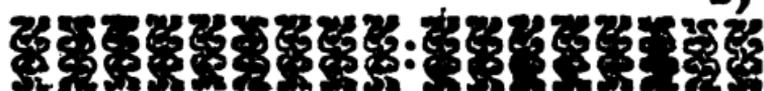
Plus si ayant coupé nettement, c'est à dire, sans éparpiller les cartes, l'vn des deux reconnoissant que la premiere carte est bonne ou mauuaise : comme si le premier en voyant que c'est vn six ou vn sept n'en voulant point, il disoit à l'autre, qu'il remeslat pour couper derechef, cela ne luy est permis, & 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 auparavant que de iouer, d'autant que

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 de rechef; 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 jouer avec luy.

*Fin du Jeu du Picquet.*



## LE I E V D V H O C.

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

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

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

*Pour le Poinct.*

Celuy qui gagne le poinct tire l'en-  
jeu du poinct, & les enuie simplement,  
sans que les deux autres soient obli-  
gez à luy payer aucun droict.

*Pour la Seccance fluttée.*

Après le poinct l'on accuse la sec-

B

cance, ou l'on dit passe si l'on veut pour y pouuoir reuenir, en cas que les autres enuient 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 iettons 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 ietton.

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 ieu, lors que l'enjeu de la seccance est double, quoy que celuy qui la gagne ne l'ait que simple dans son ieu, 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 1. 2. 3. 4. ou 3. 4. 5. 6. ou 7. 8. 9. 10. Valet, quoy que le ieu de la seccance ne soit que simple,

l'on en paye deux à celuy qui la gagne.

Si le ieu est double, l'on en paye quatre chacun, si vous avez seccance de dix, Valet, Dame & Roy, l'on vous paye, quoy que le ieu ne soit que simple, chacun trois iettons, & s'il est double, chacun six.

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

Si vous avez vne quinte de seccance de Roy, quoy que l'enjeu ne soit que simple, l'on vous paye chacun quatre iettons.

Quand le ieu est double, l'on en paye chacun quatre iettons.

Quand le ieu est double, l'on en paye chacun huit pour la quinte de Roy, pour les autres quintes de seccance, quand le ieu est double, l'on en paye six.

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

*Pour le Fredon.*

Lors que le ieu n'est que simple, &

B ij

28 *Le Jeu du Hoc.*

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

S'il est de trois Rois, l'on en paye quatre, si vous l'avez de quatre Cartes, l'on en paye quatre.

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

Si l'enjeu du fredon est double, & que vous l'avez 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 Rois sont Hoc, la Dame de pique, & le Valet de carreau.

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

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

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

S'il en reste deux, quatre.

Lors que vous auez blanche, chacun paye dix iettons.

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

Lors que vous iettez, par exemple, vn six, que vous auez dit sans sept, si vous fauez dans vostre ieu, & qu'on le découure, vous donnez cinq iettons 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 iuste.

Lors qu'vn homme iette ses Cartes par colere, ou qu'il n'ait pas bon ieu, il payera à chacun des autres vingt iettons.





**LE NOUVEAU JEU**  
*de Cartes, appelé le Jeu Royal*  
*de la Guerre.*

**C**E jeu est composé de quarante Cartes; sçavoir neuf de Cannonniers, neuf d'épée, 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 ieu se iouë.

1. Premièrement l'on peut iouier depuis deux personnes iusques à douze, donnant à chacun autant de Cartes qu'il sera accordé par la compagnie, apres auoir conuenu le prix du ieu.

2. Les Rois ne sont pas plus les vns que les autres, les Reynes se iouient apres les Rois, le General d'armée qui

est la Carte représentée par vn General d'armée suit apres la Reyne, le prisonnier de guerre qui est la Carte représentée par vn Chef du party ennemy, apres le Prisonnier de guerre, les Valets, & apres les Valets, les Ars sont quatre figures représentées en quatre differentes postures, sçauoir le premier vn Canonier, le second vn Soldat, tenant vne épée nuë à la main, le troisiéme représentant vn bataillon, & le quatriéme vn escadron de Caualliers, apres les ars, 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 conuendra auparauant que de donner les Cartes, ce que veut iouer & mettre chacun au ieu, l'on mettra ce qui sera conuenü par la Compagnie, par exemple vn Louis d'vn escu, ou demy Louis de trenté sols, cinq sols, & vn sol, estant à la discretion des ioueurs.

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

B iij

partie, & mettez vos Cartes deffous les Cartes qui restent du ieu.

4. S'il vous arriue la Carte appelée la Force, vous tirerez deux marques, & si il se trouue que la force soit avec la mort, vous la mettez aussi deffous; mais quand la force ne se trouuera pas dans la main avec la mort, vous ne laisserez pas de la mettre deffous, & celuy qui aura donné les Cartes vous donnera la Carte de dessus, & combattrez avec 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 ieu; mais s'il arriue que vous fassiez vostre leuée de la mesme Carte avec vostre General, vous gagnerez tout ce qui sera au ieu de reste.

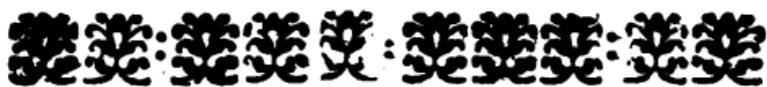
6. S'il vous arriue dans la main le Prisonnier de guerre, vous doublerez vostre ieu, si mieux n'aimez mettre vos Cartes sous le ieu, & ne pretendrez rien pour ce coup là, & les autres qui resteront, ils combattront les vns

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

7. Ce ieu se iouë touïours, il n'y a pas de passe, le premier en carte iouë, & 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 lenée prise, gagne tout ce qu'il y a de reste sur le ieu.

8. Vous obseruez 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, avec lesquels vous pourrez iouïer au Picquet, à la Triomphe, au Berlan, & autres Jeux de Cartes.





## LE PLAISANT IEU

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

**S**I ce jeu de Cartes de Taros n'a pas  
esté mis plustost en lumiere dans  
nostre France, c'est comme ie croy que  
les Françoisne 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 iouër, lequel ieu est le plus diuertif-  
sant qui se puisse trouuer dans toutes  
sortes de jeux, & duquel ie puis dire  
auec verité, qu'il n'y a aucune four-  
berie, ny filouterie. Les Suisses & les  
Alemands ne iouënt point ordinaire-  
ment à d'autres jeux & mesme en

*Le Jeu de Cartes des Tarots.* 35

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

*Regles du tres-divertissant Jeu de Tarots.*

1. Premièrement vous observerez que les jeux de Cartes ordinaires qui se jouent en France, sont composez de cinquante-deux Cartes, & ceux de Tarots sont composez de soixante & dix-huit; & néanmoins il y en a qui vont jusques à quatre-vingts & davantage, le plus ou le moins est indifférent, d'autant que chaque Triomphe portent chacunes leur nombre; celles de France en portent treize chacune, & celles de Tarots quatorze; celles de France sont distinguées par quatre, qui sont Pique, Trefle, Cœur & Carreau, & celles des Tarots sont aussi divisées en quatre différentes, sçavoir le Roy, la Reyne, le Chevalier, le Valet, le 10. le 9. le 8. le 7. & le 6. avec Pas d'épée, autant de bastons, autant de coupes, & autant de deniers; le tout fait cinquante-six Cartes, & le surplus des Cartes on les nomme

B vj

### 36 *Le Jeu de Cartes des Triomphes.*

Triomphe, qui sont au nombre de vingt-vne Cartes, depuis le Basteleur iusques 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 iouant vne haute Carte de Triomphe, soit Rois, Reynes, ou quelque autre Carte que vous ne puissiez pas prendre, vous montrerez vostre fou, & vous baillez vne Carte de vos leuées, & vous mettrez la Carte du fou en la place de vos leuées, & apres que vous aurez ioué toutes vos Cartes, celui qui a le plus de leuées, gagne la partie.

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

3. Ce ieu se ioué 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 Rois quatre, les Reynes trois, les Cheualiers deux, le Valet vn, & bon met au ieu chacun ce

qui est conuenu par la Compagnie. comme vn demy teston, cinq sols, & en suite vous donnerez les Cartes, vous iouerez comme à la Triomphe, c'est à dire que celuy qui a le plus pris de Rois, Reynes, Cheualiers, Valets, le monde, le bastelour, & le fou, gagne, &c. Il faut compter vos poincts, comme il est dit cy-dessus de la valeur des Cartes, & celuy qui contera le plus, gagnera ce qui est mis au ieu.

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 Rois valent quatre, & bon 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 ieu se iouë encore d'une 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

### 38 *Le Jou de Cartes des Tarots.*

Triumphes de bastons, coupes, & deniers, & se iouë comme à la Triomphe forcée; c'est à dire, n'ayant point de la Carte que l'on vous iouë de deniers, bastons, ou coupes, vous ietterez de la rigueur, & emporterez; mais si on vous iette d'une autre Triomphe, & que vous en ayez, vous estes obligé d'en ietter, & alors la plus haute l'emporte, le fou marque cinq & sert d'excuse.

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

7. Ostant les Triumphes & le fou, on peut iouër avec les Cartes à toutes sortes d'autres ieux qui se iouënt en France, comme au Picquet, à la Triomphe, au Berlan, &c.



**AUTRE JEU DE CARTES**  
*de Tarots.*

**C**E jeu se nomme la Triomphe forcée, & se iouë comme il a esté cydeuant dit, en tant & si peu de personnes que l'on veut, apres auoir conuenu de ce que l'on veut iouër, vous obseruez les regles qui suiuent.

1. Premièrement 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 ieu, & 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 ieu, sans que personne en puisse rien pretendre.

3. S'il arriue que vous ayez en vostre main les deux ou trois cartes cydessus nommées, vous retirerez, com-

**40 Le Jeu de Cartes des Tarots.**

me dit est, sans que vous discontinuez à iouer ce qui restera sur le tapis.

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

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

6. Qui renonce perd la partie.





**AUTRE IEU QUE LES**  
*Suiffes ioüent ordinairement.*

**A**vec ces mesmes Cartes de Tarots, les Suiffes ioüent à trois personnes, & donnent toutes les Cartes à la referue de trois Cartes, que celuy qui donne les Cartes prend, & rencarte trois autres Cartes, telles qu'il luy plaift, & ioüent ce ieu en trois parties; celuy qui gagne le plustost ces trois parties, emporte ce qui est conuenue de ioüer : Ils font valoir le Monde 5. le Basteleur 5. les Roys 5. & de toutes les quatre façons, les Reynes 4. autant l'une que l'autre, les Cheualiers autant les vns comme les autres; & l'on y iouë eomme à la Triomphe; ces Triomphe font 21. Cartes.

**SCA VOIR,**

- |                  |               |
|------------------|---------------|
| 1. Le Basteleur. | 12. Le Pendu. |
| 2. La Papesse.   | 13. La Mort.  |

## 42 *Le Jeu de Cartes des Tarots.*

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

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





## LE JEU DE CARTES *de la Triomphe.*

**C**E jeu est assez connu & pratiqué dans presque toutes les Compagnies, sans qu'il fut besoin de le mettre dans ce Liute; neantmoins comme le jeu cy-deuant des Tarots, renuoye à celui-cy, i'ay crû estre obligé de l'y ioindre, & pour y ioüer avec satisfaction & recreation, vous obseruerez les Regles qui suiuent.

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

2. Celui 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

#### 44 *Le Jeu de la Triomphe.*

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 suiuanes.

6. Quand celuy qui iouë iette de la Triomphe, vous estes obligé d'en ietter si vous en auez, & qui renonce à Triomphe, & en iette par apres, perd 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 iette, & il emporte à moins que d'auoir de la mesme couleur vne carte plus haute que la sienne.

8. Celuy qui fait les premieres lectures de cartes, gagne la partie.

9. Qui renonce à la partie, la perd.

*Le Jeu de la Triomphe.* 45

10. Il se iouë encore d'une 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 different des autres, d'autant que l'on n'y peut iouer que deux, suiuant cette regle qui est fort facile; par exemple, vous direz à vn homme, au ieu de la Triomphe, ie vous en donne dix-huit de vingt; mais vous donnant cet auantage, vous serez aussi obligé d'observer 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.



## INSTRUCTION DV IEV Mestlé, ou de l'Ambigu.

**C**es Ieu s'appelle l'*Ambigu* ou le *Mestlé*, Estant parce qu'il tient en effet quelque chose de tous les autres, & qu'en le voyant iouer on ne scauroit 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 avec 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 differens partis, pour bien entendre il faut autant d'étude que pour l'*Hebreu*, ou la façon de parler & compter, qui n'est qu'une obscurité affectée pour cacher le secret & faire croire aux regardans qu'il y a bien du mystere de trouver cinquante-cinq en trois cartes,

qui sont as, six & sept. Ce present Ieu  
 les évite toutes, & ne recient de ce grand  
 Ieu de Prime que ce qu'il y a de plus beau,  
 facile & raisonnable, & sur tout ce qui  
 pique & anime les joüeurs, qui sont les  
 enuis, & l'envie ou curiosité de voir les  
 cartes que l'on tire, tantost d'un autre,  
 sans les oser presque regarder, de crainte  
 d'y trouver ce qu'on ne cherche pas. Quant  
 au Hoc il a tant de deffauts & 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-unes. I'a-t'il rien  
 de plus ridicule que de joüer 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 se-  
 quences parce qu'ils sont égaux, comme si  
 les autres avoient moins perdu pour cela,  
 & qu'il fallust que le coup d'apres fut  
 double, afin de faire perdre doublement  
 une chose qu'ils avoient doublement ga-  
 gnée? O quelle impertinence! peut-on sui-  
 vre encore ces loix que l'ignorance des pre-  
 miers qui les ont publiées a étably sans  
 y penser, & faire réflexion que tous les  
 ieux, s'ils sont bien inventez, doivent estre  
 fondez

fondez en raison. La chance du Tric-trac, & force autres, sans parler de Prime, n'ont pas une regle & condition, quelque indifferense & faite à plaisir qu'elle puisse paroistre, qui ne soit iuste & raisonnable, & dont ceux qui penetrent iusques au fonds des choses ne trouvent la demonstration & la necessité: Il n'y a que le seul Ieu du Hoc qui est tout remply de fauses en l'estat que beaucoup le ioient, & ie n'e scaurois croire qu'en son institution il aye esté si defectueux, ou bien il faudroit que son inuenteur au lieu d'un Ieu parfait, n'eust voulu faire qu'un ramas de Ieux de Village, sans les ranger par ordre, & sans digerer ou résoudre par égalité de raisons & proportions bien ordonnées les difficultez qui s'y presentent. Celuy-cy ne va pas de mesme, ie puis dire certainement qu'apres l'auoir examiné, concerté, recherché, balancé & comparé plusieurs fois les raisons de ses regles & maximes les unes avec les autres, ie n'y ay rien trouué de contraire ny de choquant le sens commun, mais tout fort equitable. Vous le pouuez donc introduire en vostre Prouince, ne pas faire comme moy, qui ne l'ay iamais enseigné qu'aux despens de ma bourse, & de quelques nuits que i'ay perduës à le pratiquer & reduire au poinct que ie vais écrire, de peur qu'il ne soit alteré.

C

LE JEU MESLÉ, ou l' Ambigu.

**LE JEU MESLÉ,**  
*ou l' Ambigu.*

**C**E jeu consiste en quatre cartes pour chaque joueur, desquelles on peut faire point, prime, sequence, tricon, flux & fredon, & souvent deux ensemble, c'est à dire prime & tricon, flux & sequence, &c.

On peut iouer deux iusques à six ioueurs ensemble.

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

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

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

*Le Jeu Mefflé ou l' Ambigu. 52*

bien iufques à ce qu'vne chandelle foit  
brulée d'vne certaine longueur que l'on  
marque avec vne efpingle, comme l'on  
fait a prime, auant lequel temps il n'est  
pas permis de s'en aller à ceux qui ga-  
gnent, que du consentement de tous,  
mais bien à ceux qui ont perdu ce qu'ils  
ont caué, fans que les autres puiffent  
rompre le ieu que d'vn commun accord.

Quand ces conditions font réglées,  
pour fçauoir qui donnera les cartes, on  
regarde comme à tous les autres ieux qui  
aura la plus belle de telle ou de telle cou-  
leur.

Cela fait celuy, qui doit donner apres  
auoir battu & fait couper, donnera vne  
carte à chaque ioueur à la ronde, & puis  
encore vne autre de fuite, afin qu'ils en  
ayent chacun deux, furquoy le premier  
en carte dira paffe, si bon luy femble, &  
les autres de mefme, & chacun écartera  
ce qu'il voudra, c'est à dire vne carte, ou  
toutes deux, tant de fois qu'ils diront  
paffe, furquoy celuy qui tient les cartes  
(fans mêler ny couper) en donnera tout  
à la fois à vn chacun autant qu'il en aura  
écarté comme l'on fait à prime.

Or le deffein que l'on doit auoir en ce

52 *Le Jeu Meslé, ou l' Ambigu.*

ieu, c'est de faire quelque grand point, ou prime, ou sequence, ou tricon, ou flux, & pour cét 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 ieux, & dire passe tant qu'on pourra iusqu'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 cét effet à cause qu'il a beau ieu, il mettra vne ou deux marques à l'assiette, selon que l'on en fera 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 iouëur encore deux, l'vn apres l'autre comme au commencement, pour en auoir chacun quatre.

Cela fait, celuy qui n'aura point beau ieu 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-

*Le Jeu Meslé, ou l' Ambigu. 53*

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

Mais si quelqu'un a beau ieu déjà 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 écartera ce qu'il voudra de cartes en son rang, ou rien s'il ne veut, sans pouvoir faire aucun reny pour cette fois à chaque iouëur tenant Vade, qu'il en aura écarté, pour en auoir en tout chacun quatre pour la dernière fois, apres quoy il n'y a plus d'écart.

Cela fait, le premier parlera, & s'il n'a rien rencontré de ce qu'il esperoit, dira passe; si les autres en font de 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 ieu courant à celuy

C iij

#### 54 *Le Ieu Meſlé, ou l' Ambigu.*

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 ieu, les autres quitteront ou tiendront; ſ'ils quittent il prendra tout, & ſe fera payer encor à chacun des ioüeurs ce qu'il auoit de poinct, prime, tricon, &c. comme il ſera dit cy-apres.

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

1. Le poinct, c'eſt à dire deux ou trois cartes de meſme figure, comme de carreau, cœur, pique, ou trefle, eſt le moindre ieu, le plus grand emporte le plus petit, & chaque ioüeur 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

*Le Jeu Meslé, ou l' Ambigu.* 55

differentes couleurs ou figures emporte le point, 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 5. 6. 7. de mesme figure, emporte le point & les primes, & vaut trois marques, outre l'assiette, la Vade & les enuis, la plus forte en nombre de points emporte la plus foible.

4. Le tricon de trois cartes égales emporte la sequence, les primes & le point par 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 & point, & vaut cinq marques, le plus fort l'emporte.

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

6. Le tricon avec prime, comme trois as & vn deux d'autre figure, emporte le

C iij

56 *Le Jeu Meslé, ou l' Ambigu.*

simple flux, & tous les autres ieux simples, & vaut quatre pour le tricon, & deux ou trois pour la prime, selon qu'elle est grande ou petite.

7. Le flux avec la sequence, emporte tricon avec prime, & tous les ieux simples de devant; 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 ieux 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 données pour la dernière fois, n'est pas receu à renuier par dessus les autres qui l'ont tenu; mais

*Le Jeu Meslé, ou l' Ambigu. 57*

quelqu'vn d'eux le peut bien faire quand tous auront parlé, & qu'ils s'y seront engagez, auquel reny 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 ieu 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 iusques à ce que l'on ait coupé pour le ieu 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.

C v

## 18 *Le Jeu Meslé, ou l' Ambigu.*

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 ieu 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 écartées, que l'on bat & coupe, & on acheue de donner ce qu'il en faut à vn chacun.

Et partant si quelqu'un prenoit que les cartes ne suffiront pas pour tout le monde, & qu'il faut reprendre les escarts, il pourra separer le sien, & ne le mesler point pour ce coup avec les autres, de crainte que ses mesmes cartes ne luy reuiennent, dont il n'a que faire, ou qu'estant bonnes elles ne seruent aux autres.

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

cela, c'est pourquoy les autres ne doiuent pas brouiller leurs cartes qu'ils ne l'ayent veu, & s'ils les auoient icctées ou meſlées avec les écarts, celuy qui auroit accusé faux, ne laiſſe pas de gagner en montrant ſon jeu pour la peine de leur impatience.

Quiconques a plus ou moins de cartes qu'il ne faut, ſoit ſur les premieres, ſoit apres l'écart, 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 qu'elqu'vne de tourné e 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 écarts de la façon qu'il a eſté dit cy-deſſus, il mettra quatre marques au jeu, & perdra ſon coup, ſans que cela préjudicie aux autres, qui ne laiſſeront pas d'acheuer leurs enuis & le coup, dont ils ſeront payez ſelon la valeur de leurs cartes, comme il a eſté dit cy-deuant.



**LE JEU 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 iouë à Roüen de la mesme maniere qu'il se iouë en Holande; mais à Paris il se iouë avec des regles plus rigoureuses, & avec beaucoup plus d'obseruations, mais pour vous en donner vne parfaite intelligence, i'ay réglé les Loix & obseruations de ce jeu aux regles suiuanes.

1. Premièrement vous prendrez vn jeu de cartes ordinaires, & osterrez 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 iouer.

2. L'on peut iouer depuis deux personnes iusques 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 iouër, on obseruera cette regle.

4. Iouiant 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 iouëra contre luy.

5. Celuy qui aura la plus haute carte, choisira de faire ou non, attendu qu'estans 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.

6. 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 jouëurs.

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

62 *Le Jeu du Romestecq.*

par vne, par deux, trois, ou par cinq, cela dépend absolument de luy, estant à remarquer qu'il faut qu'il donne toujours 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. Iouant quatre personnes, celuy qui a les plus basses cartes est obligé de faire, & son 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 aduersé 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 déjà 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 osterá iusqu'au nom-

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

11. Qui iouë deuant son rang, releuera sa carte & luy sera marqué trois marques.

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

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

14. Qui iouë avec 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 ieu, 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 iointes ensemble, sçauoir l'as vaut onze & emporte le Roy, & ainsi le Roy emporte les autres plus basses.

Virlicque est quatre cartes arriüées en vne mesme main de mesme façon,

64 *Le Jeu du Romestecq.*

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

Triche sont trois cartes de mesme sorte arriüées dans vne mesme main, comme trois as, trois Rois, 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 Rois en la place des as.

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

Rome est deux cartes semblables, au dessous des Roys & des as arriüées 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, quant tout passe & qu'ils ne soient point grugez, sçauoir le Roy & l'as; il est à remarquer que quand vous iouërez vne des quatre cartes qui composent le ningre, qu'il faut dire en la iettant, piece de ningre; & en iouiant 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 toute la partie & auriez perdu.

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

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

23. Rome vaut vn dans la main, en disant en le iettant, 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 iette vne carte d'une sorte de laquelle on n'a pas, & que l'on soit contraint de ietter quelques as ou Rois, 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.*

**C**E jeu est vn des plus agreables & diuertiffans que nous ayons inferé dans ce Liure; mais pour y ioüer avec plaisir & satisfaction, vous obseruerez les regles qui suiuent.

1. L'on y peut ioüer que trois personnes, en donnant à chacun douze cartes, & celuy qui donne est obligé de montrer la derniere aux joüeurs; le ieu 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, le six, lesquels valent chacun.

L'on commence à compter par la quan-

tité de cartes que chacun a de chaque forte; mais s'il arriuoit que chacun des joüeurs eussent pareille quantité de cartes d'une mesme forte, alors il vous conuiendra de compter combien les cartes que vous avez font de poinçts, l'as vaut onze, le Roy, Reyne & Valet, vallent dix chacun; & s'il arriuoit que les joüeurs fussent égaux en poinçts, celuy qui doit iouer le premier gagne de primauté; & s'il arriue que chacun ait vne Imperiale en la main, chacun la compte, & en suite l'on iouë 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 iettons, ou de la craye avec lesquels on marque sur la table, ce qui est accordé par les joüeurs, mais l'ordinaire est en cinq marques, lesquelles valent vingt quatre poinçts 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 poinçts qu'il marque à costé de luy; si par hazard il arriuoit que dans les douze cartes vn des joüeurs eust vne ou deux Imperiales, comme il se peut rencontrer, il les doit montrer sur la

## 68 *Le Ieu de l' Imperiale.*

table auant que compter combien il y a de cartes de poinçts, car s'il comptoit les poinçts deuant les Imperiales, les Imperiales seroient de nulle valeur.

4. Celuy qui fait ne doit marquer les quatre poinçts de sa tourne, qu'il n'ait veu si celuy qui iouë 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 ving- quatre, ce que n'ayant pas marqué pour le ieu ou les suiuaus.

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

6. Chaque honneur que l'on iette sur le tapis, vaut quatre; mais s'il arriuoit qu'vn des ioueurs (le premier en carte) iettast la Dame, qui est vn honneur, & que l'autre suiuant iettast le Roy, il emportera la Dame, & celuy qui l'aura iettée perdra quatre poinçts, que celuy qui aura ietté le Roy gagnera avec 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 poinçts 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 iouë vn Valet, & que vous n'ayez pas la Dame de la mesme couleur, vous ne compterez rien en tout vostre ieu.

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

12. Quand on iouia 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 poinçts.

13. Si l'on vous iouë 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 JEU DE L'HOMME**  
*d'Auvergne.*

**C**E jeu est tres-diuertissant, il se ioué à peu pres comme la triomphe ordinaire, l'on donne à chacun des jöueurs cinq cartes, & il est à la volonté des jöueurs de retourner la carte quand on aura donné à chacun ses cartes pour voir de quelle couleur il retourne. L'on ioué en tant & si peu de marques que l'on veut, l'ordinaire est en cinq marques, chaque marque vaut vn ieu.

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

3. Qui renonce perd la partie.

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

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

*Le Jeu de l'Homme d'Auvergne. 71*  
réjouissent, c'est à dire qu'ils tirent la  
carte de dessous, pour voir de quelle cou-  
leur il retourne, & alors celuy qui croit  
auoir beau ieu, il fait iouër; s'il arriue  
que quelqu'un 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 réjouir iusques à  
trois, & s'il arriue que quelques-uns des  
ioueurs apres s'estre réjouy perde le Roy  
qu'il aura en ses mains de la couleur pre-  
cedente, il luy sera démarqué vne marque  
au profit de celuy qui l'aura pris.

7. Qui iouë deuant son rang perd vn  
ieu.





**LE IEU DE L'HOMME,**  
*autrement dit la Beste.*

**C**E jeu qui est assez commun dans les compagnies ordinaires & priuées, se iouë ordinairement à quatre ou cinq personnes au plus, & les cartes se donnent à chacun des ioueurs au nombre de cinq, ainsi qu'au ieu de la triomphe, apres auoir osté toutes les petites cartes depuis l'as iusques 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 ioueurs, & c'est celle là qui marque la triomphe du ieu, & ceux qui en ont beaucoup, disent aux autres qu'ils iouent, & lors le premier en carte est obligé de ietter 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 ieu.

Et

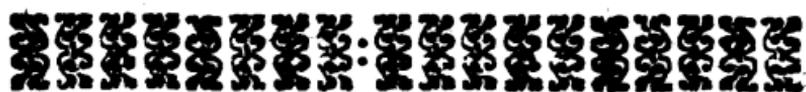
Et n'est permis de leur en renoncer que par vne carte de la couleur de la triomphe; & si celuy qui a commancé de iouer, ne leue trois mains, on ne fait les deux premieres, il ne peut gagner ce qui a esté mis au ieu, parce qu'vn autre faisant les trois mains, il fait perdre celuy qui a fait iouer; c'est ce que l'on dit faire la Beste, à cause qu'il faut qu'il double le ieu, d'autant d'argent qu'il y en a; & s'il arriuoit que tous les quatre ou cinq qui iouent ensemble, fissent chacun vne main, celuy qui a leué la premiere gagne ce qui est au ieu, soit celuy qui fait iouer, ou l'vn des autres ioueurs, & en cas qu'il aduienne que celuy qui fait iouer ne leue aucune main, il fait la deuole & paye autant d'argent qu'il y en a au ieu, & donne à chacun des ioueurs la somme qui sera conuenüe entr'eux auparauant que de iouer.

Et lors que les ioueurs n'ont pas de triomphe, ny de cartes hautes pour entreprendre de iouer: ils disent tous ce mot, ie passe; à commencer au premier iusqu'au dernier, & à chaque fois les cartes changent de main, & celuy qui fait met ordinairement vne

D

74 *Le Jeu du Reuersis.*

marque ou vn ietton au ieu : aussi ce ieu est de facile instruction pour diuertir l'esprit de ceux qui aiment les Compagnies.



*LE IEU DV REVERSI*  
*qui est maintenant en usage dans*  
*les celebres Compagnies.*

**P**OUR iouër ce jeu dans sa perfection, il conuient entendre qu'il se iouë avec toutes les cartes, & le Valet de cœur est appellé le *Quinola*, qui est la principale carte du ieu: 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 ieu, s'appelle la *Poule*, qui ne peut estre prise & gagnée que par le *Quinola* ietté en renonce sur le carreau, 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'argent 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 vallent cinq, les Rois 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 ieu, il faut de nécessité que le premier en carte commence à iouer par cœur, s'il en a, apres qu'à quatre ou cinq que l'on peut iouer à ce ieu du Reuersis, l'on a distribué tout le ieu de cartes entieres, tant hautes que basses, & que chacun des ioueurs, en a seulement écarté vne qui demeure sous le tapis.

Il n'est pas permis d'écarter du cœur, par la raison qu'il faut tâcher à sauuer la Poule, & forcer celuy qui a le *Quinola* entre les mains de le ietter sur la carte de cœur, que l'on iette sur la table, pour ce que quand on fait sortir ce *Quinola*, celuy qui le fera ietter sur la carte de cœur qu'il ioue, oblige celuy qui donne le *Quinola*, de luy payer quatre marques,

ou iettons, & quelquefois vn à chacun des jetteurs, quand il est conuenu.

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

Il est aussi de la regle du ieu, 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 iette sur vne autre couleur que celle que l'on iouë sans renonce, celuy qui les leue donne vne marque à celuy qui les iette pour chacun as.

La subtilité de ce ieu, pour le bien iouer est, que si par exemple on auoit dans ses cartes vne haute carte avec vne petite, & que la main vous do'ue venir, afin de vous débarrasser & leuer le moins de cartes que vous pourrez. Il faut prendre

de vostre haute carte, puis ietter de vostre petite, afin de mettre vostre compagnon en icü, & 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 jouëurs sont ceux qui peuuent touïjours fournir de cartes au dessous de celles qui sont iouées par les precedans jouëurs, l'auantage estant comme dit est, de ne rien leuer du tout, pour gagner le talon.

Encore qu'il ne soit pas permis d'écartier du cœur, neantmoins si l'un des jouëurs n'en auoit que le Roy ou la Reyne, sans vne plus basse pour remettre les autres dans le ieu de cœur, pour poursuiure le *Quinola*; il est permis en ce cas de l'écartier, mais on ne peut absolument écartier 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 jouëurs deux ou trois marques, plus ou moins, suiuant ce qui seroit conuenü.

D iij

78 *Le Jeu du Culbas.*

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



**LES IEUX FAMILIERS**

*& diuertissans des Cartes, appelez les petits ieux qui sont le Culbas, la Ferme, les trois Ieux, Belle, Flux, & trente-un, & les quatre Ieux Gé, Point, Flux & Sequence ; Ensemble les regles qu'il faut obseruer pour y iouer parfaitement.*

*Le Culbas.*

**L**E jeu du Culbas se peut iouer à cinq ou six personnes plus ou moins. Cely à qui il échet de donner les cartes, en donne cinq à chaque personne, qui est du ieu, & apres auoir pris ces cinq, il en met vn nombre découuert sur le tapis, qui est au plus huit, le surplus ne se void

point ; lors le premier qui doit iouer, 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 avec celuy qu'on a dans son ieu ; celuy qui le fuit 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 celles 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 ieu : Les cartes de ceux qui mettent culbas seruent aux autres à les leuer iusqu'à la fin, car celuy qui a plustost tiré ces cinq cartes diferentes, gagne & oblige les autres à luy donner autant de iettons ou de marques qu'il leur reste de cartes entre les mains, & s'il arriue que vous ayez trois cartes d'une mesme façon comme trois quatre, trois cinq, ou trois autres, & que sur le tapis le quatriéme soit retourné, vous pouuez avec vos trois, leuer celle retournée, qui est vne grande décharge & preparation à gagner le ieu, parce qu'il ne vous reste que deux cartes

80 *Le Jeu du Culbas.*

dont il est aisé de se defaire, & l'on ne leuë les cartes retournées que l'une apres l'autre, & chaque iôieur 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 quatrième, & si dans les cinq cartes il vous arriuoit quatre as, ou quatre autres semblables, il vous est permis de les écarter, & l'on vous en donne d'autres.

*Le Jeu de la Ferme.*

**P**OUR iouër à ce jeu, lors que la Compagnie est assemblée & assise, l'on doit demander à l'un d'eux, qui veut estre le Fermier, & à quel prix il veut prendre la ferme : lors l'un la met par exemple à dix sols, l'autre à vingt, & celui qui la met le plus haut demeure le fermier, & met l'argent sous le chandelier, ou dans la bource des iettons, 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 depoussederoit trop tost le Fermier, si ces huit estoient dans le ieu; car la maniere de iouër est que le Fermier

donne aux ioueurs chacun vne carte du dessus du ieu, & vous en donne vne apres du dessous pour fournir iusques au nombre de seize poincts, & si le nombre passe seize on luy donne autant de marques ou iettons 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 iettons.

L'as de ce ieu ne vaut qu'un, mais toutes les autres testes, comme Rois, 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'un de ceux qui iouent, l'on gagne les jettons que l'on met au ieu à chaque fois que l'on bat les cartes, n'y ayant que le prix de la ferme qui demeure iusques à ce que le nombre de seize poincts se rencontrent aux cartes qu'il vous donne, auquel cas vous gagnez la ferme & depossédez le Fermier pour vous mettre en sa place, & ainsi ce ieu est assezioly & recreatif.

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

**P**LUSIEURS personnes peuuent aussi iouër à ces trois ieux : chacun iouieur met trois jettons en trois petites escuelles 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 iouieurs qui a la plus haute carte retournée gagne ce qui est mis en l'écuelle de la Belle.

L'as à ce ieu vaut onze & va apres les dix, mais le Valet ne laisse d'aller au dessus pour la Belle, & dans le point le Valet, la Dame, & le Roy ne valent que dix chacun : ceux qui ont trois cartes d'une mesme couleur, sçauoir trois picques, trois tressles & trois carreaux, ou trois cœurs, gagnent le flux, & le plus de point l'emporte.

Lors que la Belle & le flux sont tirez, l'on donne des cartes du dessus aux iouieurs, s'ils en veulent pour aller iusqu'au nombre de trente-vn, & s'ils le passent, ils ne gagnent rien, & l'on met

leurs cartes deffous, mais s'il leur arriue trente-vn au iuste, ils prennent ce qu'il y a dans la troisiéme bourse.

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

*Les Quatre Jeux Gè, Point, Flux  
& Seccance.*

**A** Pres auoir contenu entre les ioüeurs quelle somme ils ioüent, l'on met quatre assiettes; tasses ou bourses sur la table, en chacune desquelles, comme aux trois jeux cy-deffus, chacun met vn ietton; la premiere est pour le Gè, la seconde pour le Poinct, la troisiéme pour le Flux, & la 4. 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 Gè; & si dans la compagnie, comme il est ordinaire, il s'en rencontre plusieurs qui ayent le Gè, ils peuuent enuier l'vn sur l'autre, la somme

## 84 *Le Ieu de la Belle.*

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'une mesme couleur se peut aussi enuier par les ioueurs, & 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'un sur l'autre, & le plus haut le gagne.

Quant à la Sequence, c'est lors que les trois cartes se suivent, comme vn deux & trois, Valet, Reyne & Roy, & ainsi des autres, la plus haute Sequence emporte la plus foible, & les ioueurs peuvent encherir les vns sur les autres comme au Gé, Poinct, & Flux; mais s'il arriue que dans ce ieu il n'y ait point 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 ieu: la Sequence flutée qui est celle de trois cartes d'une mesme couleur emporte toutes les autres.



*LA TRIOMPHE DE  
Tolose.*

**L**A Triomphe de Tolose, se ioué 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 der-  
niere pour marquer la couleur de la  
Triomphe: on ne pille point à ce ieu;  
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 avec les siennes,  
car si cela estoit découuert l'on perdroit  
la partie, & l'on peut faire iouër son ca-  
marade les cartes que l'on veut, mais il  
n'est pas permis de ietter la carte auant  
son ordre: celuy qui manquera à donner  
perd vne partie, celuy qui renonce perd  
vne partie, quiconque entreprend la  
volte & ne la fait, perd deux parties.

Si celuy qui leue de sa plus haute carte,  
& ne iette apres, mais fait iouër son com-

86 *La Triomphe de Tolose.*

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

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





*IEUX DE SOVPLESSES  
de Cartes, pour se diuertir en  
Compagnie.*

**P**R emierement, celuy du nombre est fort ioly & diuertissant, il se iouë en cette maniere; c'est à dire vous prendrez les sequences des cartes, c'est à sçauoir tous les trefles, tous les piques, tous les cœurs, tous les carreaux, vous les donnerez dans les mains de quatre personnes, & à la premiere personne vous luy donnerez la seccance de trefle, & à la seconde celle de picque, à la troisième celle de cœur, & à la quatrième celle de carreau; & pour bien reussir à ce ieu, 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 point,

Pour commencer ce ieu, il faut demander l'as de trefle que vous auez donné à la premiere personne, & la mettez sur vostre main decouuerte, & multi-

## 88 *Jeux subtils de Cartes.*

plierez quatre poinçts dauantage, & vous ferez donner le cinq de pique, que vous demanderez à la seconde personne, puis multiplieriez encore quatre poinçts, & 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 manquez à cette regle, ie vous la mets par chiffre cy-dessous.

### S C A V O I R.

L'as de trefle.  
Le cinq de picq.  
Le 6. de cœur.  
Le 2. de careau.  
Le 4. de pique.  
Le 5. de cœur.  
Le Roy de careau.  
L'as de cœur.  
Le 5. de careau.  
Le 9. de trefle.  
Le 2. de pique.  
Le 6. de cœur.  
Le Valet de careau.  
Le 3. de trefle.  
Le 7. de pique.  
La Dame de cœur.

L'as de careau.  
Le 6. de trefle.  
Le Valet de pique.  
Le 3. de cœur.  
Le 7. de careau.  
La Dame de trefle.  
L'as de careau.  
Le 5. de pique.  
Le 2. de cœur.  
Le 6. de careau.  
Le Valet de trefle.  
Le Roy de cœur.  
L'as de picque.  
Le 3. de cœur.  
Le 9. de careau.  
Le 2. de trefle.

Le 4. de careau.	Le 6. de pique.
Le 8. de trefle.	Le valet de cœur.
Le Roy de pique.	Le 3. de careau.
Le 3. de pique.	Le 7. de pique.
Le 7. de cœur.	La Dame de pique.
La Dame de careau.	Le 4. de cœur.
Le 4. de trefle.	Le 8. de trefle.
Le 8. de pique.	Le Roy de trefle.

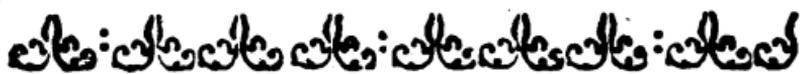
Enfin quand vous aurez fait appeller toutes les cartes par quelqu'un de la compagnie, faites les couper, & puis les meslez les vnes sur les autres, sans les mettre de travers, & il vous faut souuenir de les mesler par dessus, puis ferez prendre du milieu vne carte par qui vous voudrez, toutes les cartes 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 scaurez la carte qu'on aura prise. Considerant toujours la regle du chiffre ainsi comme vous auez demandé les cartes, & multiplians les quatre points 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 plan-  
cher vne Carte qu'vn de la Com-  
pagnie aura songée.*

**I**L vous faut tenir le ieu de cartes de la main droite, & montrer les catres à la Compagnie, & en découvrir 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 veüe la plus découuerte ; cela fait vous aurez vn peu de poix de Bourgogne chaude, & la mettrez deffous la carte, & la ietterez au plancher, auquel elle ne manquera de s'attacher, ainsi vous ferez voir la carte qu'on aura pensée.





*Autre Jeu de Cartes pour deviner  
combien de poinçts il y a en trois  
Cartes que quelqu'un aura choisies.*

**P**Renez vn ieu de cartes, où il y en aura cinquante-deux, & que quelqu'un en choisisse trois telles qu'il voudra, pour deviner combien de poinçt elles contiennent: dites luy qu'il compte les poinçts de chaque carte choisie, & qu'il y adjouste à chacune tant des autres cartes qu'il en faut pour accomplir le nombre de quinze, en comptant les susdits poinçts; cela fait qu'il vous donne le reste des cartes, en ostant quatre du nombre d'icelles, le reste sera infailliblement la somme des poinçts qui sont aux trois cartes choisies.

Par exemple que les poinçts des trois cartes soient 4. 7. 9. il est certain que pour accomplir 15. en comptant les poinçts de chaque carte, il faudra adjoûter à 4. vnze cartes, à 7. il en faut adjoûter huit, & à 9. il en faut adjoûter six,

92 *Jeux subtils de Cartes.*

parquoy le reste des cartes sera 24. lesquels ostant 4. resterons pour la somme des poinçts qui sont aux trois cartes choisies.

Qui voudroit pratiquer ce ieu en 4. 5. 6. ou plusieurs cartes, & soit qu'il y en ait 52. au ieu, soit qu'il y en ait moins ou plus, mesmes qu'elles fassent le nombre de 15. 14. ou 12. &c. faut se servir de cette regle generale : multipliez le nombre que vous faites accomplir par le nombre des cartes choisies, & au produit ajoutez le nombre des cartes choisies, puis soustrayez cette somme de tout le nombre des cartes, le reste sera le nombre qu'il vous faudra soustraire des cartes restantes pour faire le ieu.

S'il ne reste rien apres la subtraction, le nombre des cartes restantes doit exprimer iustement les poinçts des trois cartes choisies; si la subtraction 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 adjouster le demeurant au nombre des cartes restantes.



## AUTRE I E'V,

*Plusieurs Cartes disposées en divers  
rangs, deviner 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'un pense vne de ces cartes laquelle il voudra, pourueu qu'il vous declare en quel rang elle est, vous devinerez celle qu'il aura pensé en cette sorte.

1. Ramassez à part les cartes de chaque rang, puis ioignez 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 iusques à ce qu'elles soient toutes rangées.

94 *Jeux subtils de Cartes.*

Cela fait demandez en quel rang est la carte pensée, & ramassez comme auparavant 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'auparavant, & demandez auquel est-ce que se trouue la carte pensée; alors soyez asseurez qu'elle se trouuera la troisiéme du rang où elle sera, parquoy vous la dénoncerez aisément: que si vous voulez encore mieux couvrir 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 toujous la septième.





*AVTRE IEV,*

*Plusieurs Cartes estans proposées à  
plusieurs personnes, deviner quelle  
Carte chaque personne aura pensée.*

**P**AR exemple, s'il y a quatre personnes, prenez quatre cartes, & les montrant à la première personne, dites luy qu'elle pense celle qu'elle voudra, & mettez à part ces quatre cartes, puis prenez en quatre autres, & les présentez de mesme à la seconde personne, afin qu'elle pense celle qu'elle voudra, & faites encore tout de mesme avec la troisième & quatrième personne, alors prenez les quatre cartes de la première personne, & les disposez en quatre rangs, & sur elles rangez les quatre de la seconde personne, puis les quatre de la troisième, puis celles de la quatrième, & presentant chacun de ces quatre rangs à chaque personne, demandez à chacun en quel rang est la carte par elle pensée; car infail-

96 *Jeux subtils de Cartes.*

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 à 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.



~~NOUVEAU MANUEL DE JEUX DE CARTES~~

## AUTRE IEU DE CARTES

*tres subtil & diuertissant pour dire  
quels sont les Cartes, que quelqu'un ou  
plusieurs de la Cōpagnie auront tirées.*

**P**Remièrement pour bien iouër ce jeu  
il faut oster tout le carreau, à la reser-  
uë du Roy, de la Dame & du Valet.

2. En suite vous mettrez toutes les  
testes en haut, & les autres cartes mettrez  
lés poincts en bas, & il faut remarquer  
que vous tiendrez le ieu de cartes en cét  
estat, iusques à ce qu'un ou plusieurs  
ayent tiré les cartes qu'ils voudront du  
ieu, & vous prendrez garde de quelle  
maniere on remettra les cartes de vostre  
ieu, 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 ieu 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.

**E**



*Tour subtil de Cartes.*

**P**OUR faire ce ieu, l'on peut se seruir d'un ou plusieurs ieux 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 un petit morceau de cire que vous attacherez à vn de vos boutons, avec 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 au tour de la salle, vous ferez semblant de prononcer quelques paroles & vous vous retirerez tout d'un coup, & par le moyen

E ij

100 *Ieux subtils de Cartes.*

de vostre cheveu, vous tirerez ladite  
carte, deuers vous, iusques 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 JEU**  
*du Tricque-Trac, tres-doux éba-  
rement és nobles Compagnies.*

---

**CHAPITRE I.**

*Du nom du Jeu de Tricque-Trac.  
ou Ticque-Tac.*

**P**vis que toutes les sciences font vne  
maxime generale pour paruenir à  
l'exacte & parfaite connoissance de leurs  
mystères & secrets, qui est que la defini-  
tion des noms ouure le premier suet de  
nostre intelligence, & par les apprehen-  
sions premieres & secondes, iugeons, dis-  
tinguons, & diuisions le tout en ses par-  
ties, & 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 trouuillent 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 trouble 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 un 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 & naïve definition; 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'un jeu seulement, & non d'une science, le curieux se contentera, s'il luy plaist, de cette definition, qui semble estre ingenuë, puis que les choses insensibles nous l'apprennent dans leurs transports & mouvemens de lieu en autre, lesquels sont en ce jeu du tout inévitable, quelque temperament & maniment modeste dont on puisse jouer, car c'est vne maxime entre les Philosophes, que tout mouvement de corps fait du bruit, ou plus ou moins, selon sa violence, qu'il ne soit permis d'advertir les joueurs de mener tout doucement les Dames; si l'on use de modestie & douceur envers des Dames de bois, qui sont tres-insensibles, l'on pourra par nature ou par habitude, parler, traiter, & se composer modestement avec les personnes & les Dames vivantes, qui ne demandent qu'amour & douceur dans leurs frequentations, cela soit 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: Je dis seulement desennuyer, d'autant qu'à mon auis, il n'y a point de ieu qui soit plus diuertissant, ny qui requiert plus son homme entier que cetuy-cy, qui veut vn esprit prompt, present & actif en toutes occurrences, & faut premierement remarquer que la perte d'un poinct peut causer l'infortune comme vn petit écueil peut donner bris, & causer le naufrage: Je dis aussi desennuyer, parce que ie ne conseilleray iamais à deux bons amis, freres ou parens, d'y iouer trop gros ieu, non plus qu'à tout autre, d'autant que les François, aussi bien que les autres nations, ne sont pas ioyeux en leur perte, où l'on a plutost desjoué que ioué; 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 ieu dépend de la fantaisie, discretion, humeurs, qualitez ou richesses des personnes, qui selon le plus ou le moins se réueillent & s'éguisent en la chaleur du ieu, qui a le prix pour saulce ou aiguillon remply d'appas pour attrapper le gain, & te gar-

*Le Jeu du Tricque-Trac.* 105  
der de perte ; Quoy qu'il en soit, tout  
gain au jeu recrée le ioueur dedans ses  
auantages.

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

**I**L y a des esprits, qui pour paroistre  
sçauans, se plaisent à rechercher l'an-  
tiquité des choses, mille ans auparauant  
qu'elles fussent trouuées ; mais ce n'est  
qu'une vanité très inutile, ie ne dis pas  
inepte. Je m'étonne quasi que du ieu on  
est venu aux coups entre ceux qui ont  
écrit & soustenu diuersement de l'anti-  
quité des Eschecs, chose qui est de fort  
friuoile consequence ; car quand on la  
sçauroit, & le nom des Auteurs, on  
n'en feroit pas ny plus sçauant, ny plus  
expert en la pratique de ce ieu vraiment  
Royal, où l'on apprend à donner des Ba-  
tailles, à secourir son Roy. & à se garder  
des surprises & embusches de nos enne-  
mis. Ce jeu a tant esté celebre & re-  
nommé, qu'on en donne l'inuention aux  
Roys des vieux Grecs, & les autres aux  
Espagnols ; mais pour moy ie soustien-  
drois bien que nos François, dont tous

106 *Le Jeu du Tricque-Trac.*

les desseins 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'un esprit guerrier, actif & laborieux, mesme dans le repos, tel que les François l'ont de leur nature tres-incliné à la guerre & aux passe-temps ingenieux & mixtes en leurs exercices, c'est à dire où il y a du fort avec de la conduite, bien qu'aux Eschets 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 sçauois 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 ritres & mouuemens de la vraye Noblesse, que non pas ceux de l'antiquité de ce jeu qui vieil ou nouveau, François ou Estranger, doit estre tenu pour le plus excellent de tous les jeux des bonnes compagnies : Il n'y en a point qui ayant tant de rencontres, & où la conduite & prudence de l'homme combattent & ouuertement le malheur du dez, le tout par le

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

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

**S'**Il peut y auoir de l'excellence dans le Sieu, qui n'est que pour abbaïsser nos esprits, & les relascher de l'étude des choses excellentes, où nous sommes appellez, & contraints en nos professions, comme sont les Theologiens, qui doiuent moins iouer 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 assiduele, & sedentaire, telle que celle de ce grand jeu, où les hazards & les infortunes nous peuuent causer des échappées indecentes en leurs fougues & violences; mais le 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

E vj

nous doiuent humilier & rendre sages.

Je ne suis donc pas d'avis que les Sages Theologiens s'appliquent à ce ieu, qui leur pourroit plus donner d'épines que de roses. Quant à toutes autres professions, où la modestie est requise, le ieu leur est permis iusques à la bienveillance, qui est naturelle aux gens d'honneur, qui ne iouent pas pour se fascher, & ne s'ébattent pas pour forger des querelles.

Donc l'excellence de ce ieu n'est pas petite, puis que par la pratique, & dans le cours du ieu, 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 iettez, réueillent tellement l'esprit qu'il y faut toujours trouuer des places & des formes nouvelles.

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

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

uans 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 trauerfes 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, Seru-teurs, & Laquais, qu'entre les Princes, Seigneurs & Gentilshommes; car les Dez, les Eschees, les Dames, le Picquet, la Paulme, le Mail, la Boule, le Trois, le Lansquenet, le Reuerfis, 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 propotions & changemens arithmetiques, que, mesme

## 110 *Le Jeu du Tricque-Trac.*

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 ieu, 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 point 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 ieu, ie diray seulement que tout seul entre les ieux, il est exempt de fraude & de fourbes à qui peut y prendre garde, & que son excellence est le plus ou moindre dans les esprits qui récréent.

## Chap. 4. *Le Choix des Tricque-Trac.*

**L**es 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 ouvrages Iudaïques ou

Mosaïques , qui sont les piéces rapportées & subtilement collées pour estre agreables, tant au compartiment de leurs figures, qu'en la variété de leurs couleurs, mais cela se décolant vient à estre difforme, & nuit fort souuent au cube & siege 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 debris des autres.

Et si l'on peut dire que nulle commodité n'est sans incommodité, car bien souuent la grande blancheur de l'yuoire auéugle, & 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 iou, ny de son essence, & chacun choisit son *Tricque-Trac*, qu'on appelle aussi *Eschiquier* ou *Damier*, à sa fantaisie, & selon la bourse.

**Chap 5. Combien on peut iouër ensemble.**

**P**OUR éuiter la confusion & pratique de l'ordre du ieu, l'on n'y scauroit iouër que deux ensemble, c'est à dire homme à homme.

Mais il est plein de delices quand on y iouë tour à tour l'vn apres l'autre, & aussi que le vainqueur fait teste à tous ses amis, iusques 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 ieu veut vne grande prudence & tres-exacte conduite, soit en heur ou malheur.

Les Loix de tous les ieux, & de toutes les Academies, sont tres-religieusement requises en ce ieu ; car il est blâmable à tous les assistans de parler, enseigner, conseiller, touffer, ou pousser celuy qui iouë, soit à perte ou à gain, car en ce ieu 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 font iamais de petite consequence.

Sur tout, il ne faut pas qu'un aveugle, bigle ou borgne, s'ingere de iouer avec un 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 iouer avec plaisir & repos, sans dispute, il faut incontinent laisser les dez iusques à ce que l'on ait ioué & placé ses Dames.

### Chap. 6. *L'ouverture du Jeu.*

**P**OUR ne rien obmettre, tant aux apprentifs, qu'aux sçauans, aux ieunes, & vicillards, ie ne veux pas oublier les moindres particularitez qui s'observent dedans la biensceance.

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

## 114 *Le Jeu de Tricque-Trac.*

Les avantages de la primauté, qui peuvent estre grands ou petits, permettent que l'on iette à qui aura le dé, le plus âgé le iette, & le plus ieune apres, & le plus haut en poinct gagne la primauté, l'on peut ietter vn ou deux dez tout ensemble, eela est la discretion, s'il n'y a point d'avantages donnez de part & d'autre.

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

**L'**On iouë avec deux dez seulement, Lesquels doiuent estre les plus quarez qu'on peut choisir, les plus gros sont importuns, & semblent groloter dans le cornet, outre qu'ils ne sont pas si variables en leur chéate, 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 vis argent, sur le gros ou sur le menu, ce qui est de tres-dangereuse consequence en ce ieu, où le gros & le

menu sont toujours nécessaires, c'est pourquoy l'on y doit prendre garde, & telles tricheries & fourbes qui causent de grandes querelles, rendent vn homme indigne que l'on iouë honnestement avec luy. Entre toutes sortes de Compagnies, la fidelité est toujours estimable, pour éviter disputes, & iouier plaisamment.

Il faut noter que l'on iouë avec des cornets, & qu'il faut sans vetiller iouër & jeter rondement le dé, autrement il peut estre rompu, avant que d'estre assis, le dé jetté dehors, ou sur les bords n'est pas louable, mais il n'importe qu'il soit dedans les deux tables ou Damier, que l'on appelle case séparément, 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 piroüete trop long-temps, 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 iouër selon les regles, & la couronnée n'y sert aucunement, & n'y vaut pas plus qu'une autre.

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

Deux as sont appellez ambes as, deux 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 trippe de Latin fait le Prouerbe, *ambes as in primis est signum perditionis*, double 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 ieu, si est-il necessaire de le sçauoir, pour ne trouuer rien étrange aux actions de ceux avec

lesquels nous auons à iouer & combattre.

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

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

**P**AR bienséance & commodité, l'on doit toujourns aller selon le iour, & 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.

## 118. *Le Jeu du Tricque-Trac.*

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

**L'**On peut les appeller depuis vn iusques à vne, qui est dedans le coin, & pour les nombrer, il ne faut iamais compter celle d'où la Dame part, mais bien la 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 Jeu.*

**I**L faut, si i'ay ietté ambes as, que i'abate deux Dames, & que ie les accoupte sur l'as, qui est la premiere bande, ou vne Dame seule, & là ietter & placer la seconde; car d'vne seule Dame on peut compter ses nombres, ce qui est à discretion aux commencemens, où il n'y a pas grand danger de tenir ses Dames decouvertes.

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 couvertes ou découvertes, disjointes ou jointes, le tout selon l'humeur du iouëur, qui se passe en auançant, ou qui dés le commencement veut abbattre du bois, ce qui est le meilleur pour le faire des bandes & cases couvertes & hors de danger.

## Chap. II. *Des Ians.*

**E**N 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 la miere, pour n'aller pas confusement en besogne.

### *2. Ian de rencontre.*

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

110 *Le Jeu du Tricque-Trac.*

tout le jeu est suiuy d'un semblable par le second; comme si tu amene sennes. & que ton compagnon les amene aussi, c'est la Ian de rencontre, & si on le ioué, 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 toujours le doublet apporte plus de gain ou de perte que le simple dans les rencontres de son nombre.

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

demal, 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 arrive à profit à celui qui l'amène, & ce Ian est quand l'on abbat & couche iusqu'à six Dames toutes plates & découvertes en trois coups de suite, qui sont tous les premiers du tout.

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

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

Pour bien iouer & auancer bien-tost, il ne faut jamais rompre ce Ian de trois coups, ains continuer à abbatre du bois, & à couvrir les Dames abbatuës, lesquelles estant toutes couvertes & mises en bande ou en case, & deux à deux peu-

uent faire le plein ou petit lan.

3. *Lan de deux tables, ou de deux coings.*

Ce lan 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 ietter 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 iette vne dans ton coin, & l'autre dans le mien, mais ils n'y peuuent demeurer, & ce lan ne doit iamais estre forcé ny recherché, d'autant qu'il n'y a pas beaucoup d'auantage, & il vaut mieux abbattre du bois pour sa prouision. Ce lan 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 lan, lanet, petit plein, ou vetille.*

Ce quatre lan a plusieurs noms, qui sont petit lan, & par ainsi lanet, petit plein, à la difference du grand & vetille, à cause que les bons ioueurs ne s'y amusent gueres; car c'est vrayement vetiller

tandis que ton homme s'avance.

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 abbat douze Dames, depuis l'as jusques au cinq, toutes couvertes deux à deux ; & pendant que tu l'auras, il faut toujours marquer quatre ou six, quatre par simple, & six par le doublet.

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

124 *Le Jeu du Tricque-Trat.*

Sur tout auise à bien marquer, ce que te vaut ton plein, qui est à chaque fois que tu iouë, 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 préjudice.

Le te conseillè de ne t'opiniastrer pas sur ce petit lan, & si tu est sage, si-tost que tu auras gagné vne partie simple, ou double, qui est la bredouille, leue-toy, & recommence à iouër vn autre ieu.

Car c'est vne maxime infailible, que celuy qui gagne vn ieu de son dez, peut leuer & s'en aller, s'il n'a remarqué sur l'autre ieu, ce qui luy restoit, & laissé son ietton; mais tant qu'on tient son ietton, l'on peut disposer de iouër, ou de ne iouër pas à sa liberté. Sois donc bien prudent & auisé à leuer, & t'en aller de bonne heure en cét 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 prest de son plein ou grand lan, ou à son coing, & toy tu ne l'a pas; mais si tu auois son coing aussi bien que luy, tu ne dois pas t'en

aller, car c'est vn grand auantage que d'auoir son coing, & 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 pouras.

*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 abbatant son bois essayer d'auoir toujours deux Dames couuertes dans son coing, de cinq & de six, que quelques-vns appellent le coing bourgeois; car ayant ces deux coings garnis, c'est vne fort bonne prouision pour entrer par doublet, ou par simples, & autres couplemens, dans les coings du repos.

Ces coings sont vrayz coings 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 Allemands, Anglois & Flamands ) c'est qu'on ne peut entrer dans ces coings avec vne Dame seule, il faut y entrer avec les deux ensemble, & faut aussi en sortir par com-

pagnie; doncques pour ton repos essaye à remplir ton coing de cette sorte, & le plustost vaut le mieux.

Si en faisant ton plein ou grand lan, tu as ton coing, & que ton homme ne l'ait pas, & que tu amene des nombres qui iettent deux de tes Dames dans son coing que tu prends par puissance, & non par effet, car tu ne t'en sçauois saisir en façon quelconque, il faut que tu marque six si c'est par vn doublet, & quatre par vn simple; tu dois déjà 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 poinçts pour chaque Dame frappée d'vn nombre simple, & quatre pour vn nombre double; & si le doublet est geminé, & que tu trou-

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

Bref, tout autant de Dames que tu as qui frappent celle de ton homme découverte, 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 ieu, qui n'est pas propre aux esprits endormis.

Tout ainsi qu'au petit Ian, c'est vne regle de profit assureé, 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 poinets, 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 découvertes, afin que le dé de

128 *Le Jeu du Tricque-Frac.*

ton homme y apporte les nombres, ce qu'il fera à ton profit s'il passe sept, huit ou neuf, pour ce faire essaye à luy mettre sous le 6. & 1. qui est la place de ton premier 5. en ta premiere table.

Or pource que quelque ieu que l'on ait, & quelque belle apparence de gain que l'on puisse auoir, il ne faut qu'un coup de dé de reuers pour renuerler & détruire toutes nos esperances: Il faut estre extrêmement prudent & auisé à n'abuser pas de sa bonne fortune, & de n'esperer pas auuglement sur des choses incertaines, auxquelles il faut preuenir plutost que de s'y asseurer, car la crainte est la mere du gain en cét endroit, qui est vn coup de maistre.

C'est donc qu'apres que tu verras que ton grand lan ne durera plus gueres, il faut que tu t'en aille, romps ton ieu & recommence, ayant la primauté si tant est que tu aye acheué ton ieu 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 cét endroit, & n'ayes point trop d'ardeur, & ne sois trop confiant à ton beau ieu, ny en ta

Bonne fortune, qui se casse plus aisément qu'un verre, & te tournera le dos sur le premier as de bonne rencontre à ton compagnon, car en ce point l'on y voit des effets du dé qui sont du tout imaginables, & que l'on ne pouroit 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'un 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. Ian 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 iette 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

F v

130 *Le Ieu du Tricque-Trac.*

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'obstacles, & que i'eusse eu passage; cela est d'vne tres-facile intelligence par la démonstration & pratique. L'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 les 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 ieu de rencontres reciproques.

*7. Ian de récompense.*

Pour monstrier le iuste contre-poids des hazards qui se trouuent pour les nombres iettez, le Ian de récompense en est vn argument intelligible. Par exem-

ple tu as amené en de fix & deux qui te font propres & ouuerts, & ton mesme nombre te porte sur des Dames que i'ay qui sont découuertes; ce que tu ne peux frapper 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 ioignantes.

*Chap. 12. Margot la fendue.*

**B**Eaucoup ont entendu parler de ce mot, qui n'en sçauent ny la signification, l'application, ny l'usage; 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 iouë, ce qui ne se fait plus gueres, bien qu'en ce beau ieu l'on n'y puisse auoir trop de rencontres.

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

### 232. *Le Jeu du Tricque-Trac.*

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 flèche ou bande vuide entre deux Dames nuës & découuertes, ce qui est tres-rare entre toutes les rencontres, mais au ieu & en ces loix, il n'y a que ce que l'on conuient entre ceux-là qui iouent, & ne croy pas qu'il faille rien oster en vn ieu, qui ne consiste qu'en promptitude & viuacité d'esprit, comme cestuy-cy qui n'a point de semblable, qui la iouë perd deux par simple, & quatre par doublet, s'il tombe sur yne flèche entre deux Dames découuertes.

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

**I**'Ay déjà touché de ce sujet ailleurs, mais pour le bien & plus exactement sçauoir il faut en faire vn calcul, qui sau-

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 iouë, le simple vaut deux poinçts. 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.

Si il se fait des trois moyens & Dames.

## 234 *Le Jeu du Tricque-Trac.*

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 lan qui ne peut valent autant à celuy qui les gagne, qu'ils eussent vullu à celuy qui les a iettez 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. *Bredouille.*

**I**L est vray que plusieurs disent, que des hommes estans en bredouille, ne scauent pas ce qu'ils veulent dire. Or afin qu'ils l'apprennent, c'est vn mot quand vn homme ne scait 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 ieu, c'est estre en bredouille, quand sans interruption nous gagnons vne partie soit deuant ou apres nostre compaignon. Pour la mar-

quer & distinguer d'auec les simples, il faut mettre deux marques ou iettons ensemble, & tandis qu'ils y sont, c'est vne regle qu'on y est, & celuy qui l'interrompt par quelque gain ou marque nouvelle, il la doit leuer luy-mesme, ou dire à son compaignon, que ie debredouille, autrement celuy qui acheue son ieu avec la bredouille & double marque, il peut marquer deux parties, qu'on appelle vne partie bredouille, qui en vaut deux simples. Ceux qui iouent à la rigueur, obseruent toutes les fins de non receuoir contre ceux qui ont obmis & manqué à marquer leur bredouille; car ayant ietté le dé sans le marquer, on n'y peut plus estre admis ny receu, si ce n'est de grace speciale: Ces ieux ou parties simples, ou bredouilles, se marquent sur le bord du Tricque-Trac; chacun de son costé, & ce avec vne fiche, bouton ou cheuille, en des trous qui sont au nombre de douze vis à vis des flèches ou bandes du Tricque-Trac. Qui veut iouerauec 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.

236 *Le Ieu du Tricque-Trac.*

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

En ce ieu c'est vne maxime tres-inuio-  
lable, & qui deuoit estre aussi des pre-  
mieres, que Dame touchée, Dame iouée,  
si l'on ne dit ce mot, *i'addoube*, horsmis  
dessous le bois; car si l'on en peut tenir  
dans ses mains, à forte raison y peut-on  
toucher innocemment, & sans en estre  
repris, & encourir ny perte ny contrain-  
te de iouier: C'est mon aduis que ie sou-  
mets à tout autre meilleur en ses raisons,  
ou en ces regles & pratiques.

Chap. 15. *Grande Bredouille.*

**C'**Est quand on a stipulé entre les  
joueurs, que celuy qui par bonheur  
aura fait vne enfilade, & gagné douze  
jeux tout d'une suite, & sans aucune in-  
terruption de son compagnon, il emporte  
le double de ce que l'on a parlé & mis au  
ieu, ce qui est tres-facile à entendre. On  
la marque sur le bord avec vne cheuille  
& vn ietton percé, ou autrement, pour  
éuiter dispute.

**Chap. 16. Conseil pour le retour.**

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

Mais ne t'obstine jamais à forcer ton jeu en y demeurant trop long-temps, & 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, iette tes Dames dans la dernière case, & pour bien faire ce dernier lan, il faut coucher toutes tes Dames plates, & découvertes, & ne le faut couvrir 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 relever toutes vos Dames apres ce dernier lan 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 cét endroit, qui est grandement problematique & soustenable 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 coing, qui ne scauroit sortir qu'en compagnie, scauoir est si ie dois marquer huit ou douze, si c'est quelque doublet, ie dis tontre toy pour marquer doublement, que ie fais mon plein de mon quatre qui entre, & encore de mon six qui est dedans mon coing, & 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 coing ayant le mien, ie marque six ou quatre, encore que ie ne le puisse & doive prendre, ainsi faut-il plustost voir & considerer la puissance du nombre, que non pas celles de l'effet, n'estant pas question de déplacer sans nécessité, puis que mon plein est fait: Tu me diras que pour toute raison ie ne puis démarer cette Dame du coing sans compagnie, & que ne pouuant d'elle-mesme affectiuement remplir, elle ne doit pas gagner ny profiter doublement.

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

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

240 *Le Ieu du Tricque-Trac.*

mes, en tel rencontre il faut marquer deux poinçts pour chaque Dame que l'on ne peut iouer, & là les doublets n'y perdent pas plus que les simples; quelquefois l'on est si fort pressé que l'on emplit & entasse toutes les Dames dans le dernier coing de son grand lan, & en çę cas l'extrême malheur de celuy qui charge ainsi le baudet par cēt amas qui luy est préjudiciable, à récompense de quatre ou de six, si c'est par vn doublet.

Toutesfois quelques-vas ne veulent pas qu'on marque rien pour cēt 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 doublet.

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

**I**L y a cinq ou six rencontres rares. La premiere, c'est lan de rencontre, qui n'aime qu'vn coup. La deuxième c'est lan de trois coups, qui n'arriue qu'vn coup. La quatrième c'est le lan de deux coings, qui n'arriue qu'vn coup. La cinquième, c'est la pile de malheur, faute de

pouuoir passer. La sixième c'est ce qui arriue dès le commencement, & qui arriue tres rarement; comme toy & moy n'auons que chacun deux Dames abbatuës, lesquelles sont en nostre coing de repos, & ie viens à ietter vn as, ce m'est vn lan 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 ioueurs, comme toute autre regle.

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

### Chap. 18. *Prinileges.*

**I**E n'en sçache que trois qui sont considerables, c'est que paracheuant le ieu de ton dé, tu peux leuer, qui est là où se voit la prudence & conduite du bon ioueur.

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

jours la primauté du dé : l'en pourrois compter vn troisiéme, qui est qu'en tout le cours du ieu il est permis de prendre son coing 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 avec les siennes.

L'ay veu iouer 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, avec lesquels ie puisse prendre ton coing & 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 dépouïller le ieu d'vne rencontre qui peut estre commune, & auancer d'autant le gain ou la perte.

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

**I**L y a des auantages que l'on peut donner à ceux qui ne sont pas assez grands Maistres & rusez pour iouer contre toutes personnes.

Ces avantages font le dé, qui est le nombre.

Quines, ou sennes.

Le coing du repos.

Sennes, & le coing.

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

Le plus assuré de tous ces avantages, 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 ioüeurs, qui doiuent sçauoir & connoistre leurs forces & conduites.

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

**C**E sont les sept & dix que l'experience montre estre plus difficiles que les autres, mais aux bons ioüeurs qui ont de la condaite, 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 conjunction & assemblage les vnnes avec les autres, parce qu'il est mieux

## 144 *Le Jeu du Tricque-Trac.*

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

### Chap. 21. *Proverbes du Jeu.*

**O**utre les quolibets dont nous auons parlé cy-dessus, illy a de petits mots dont il faut auoir connoissance, qui sont: Vn bon Charpentier seroit bien tout d'vne picce 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 amene six & quatre, & ainsi chacun en forge à propos, & selon la grace des rencontres; mais cela n'est ny necessaire de sçauoir, ny utile au jeu,

### Ch 22. *Cōduite generale pour bien iouër.*

**L**E conseil de ne point iamais forcer son ieu.

D'abbattre dès 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 bredouille, de rompre & s'en aller,

Si

Si on continuë son ieu 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 près découuertes, qu'on appelle demy bandes ou cases.

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

D'auiser au ieu de son homme plustost 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 lan auant que de le iouier, 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 iugement se doit asseoir 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-

G

## 146 *Le Jeu du Trique-Trac.*

gence des cas à ses defauts, & iouier promptement & fidellement, hazarder quelque chose plustost 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 eases, & bander les Dames pour bien tost faire son Ian.

Sur tout, il ne faut iamais se trop hazarder, quand nostre compaignon est près de la fin du ieu, qu'il a huit ou dix points: car s'il gagne la partie ou le ieu, il peut leuer & rompre toutes vòs 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 avec vn bon compteur, c'est à son propre dommage, car il sera renuoyé à l'école; c'est pourquoy il y faut aduifer, & n'estre pas si estourdy en ses marques, ou si tost qu'on a marqué ou ioué à faux, on est reprehensible.

### *Ch. 23. Le dernier leuement & fin du Jeu.*

**A**Nciennement on iouoit tout ce qui se pouuoit iouier de Dames : mais aujourd'huy que l'on void que ce dernier

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

C'est que Pon prend toutes les Dames, non sur le nombre, mais sur le voisin où elles defaillent, & 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 iouer à la rigneur, & 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.

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

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

#### Chap. 24. *Le Ieu du petit Tricque-Trac.*

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

G ij

## 148 *Le Ieu du Trique-Trac.*

Ses regles sont toutes differentes, il faut toujours se tenir couuert, & iamais ne rien hazarder.

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

L'on ioué 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 après lequel on se leue & s'en va, si on n'accorde ensemble la continuation: ce qui n'a ny sel ny saulce, ny actiuité, ny adresse.

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

Et toutes les simples marques & profits du grand Trique-Trac sont autant de parties au petit: ce qui est fort importun, & ne merite pas ce dernier chapitre: car qui sçait bien iouer le grand, méprise le petit, & ne s'aduisé iamais de le iouer, si ce n'est par complaisance, avec ceux qui ne sçauent pas toutes les intrigues & rencontrés du grand, qui est remply de gentillesse, &c.

### Chap. 25. *Conclusion du Ieu.*

**T**Ous ieux sont beaux, licites & permis, pourueu qu'ils ne perdent point leur nom & qualité du ieu: car si on

s'échauffe trop, ce n'est plus ieu, c'est vn trauail, vn mal-heur, vn tourment qui vlcere & blesse plustost l'esprit, qu'il ne contente & recrée: c'est pourquoy ie conseille encore de ne se point picquer à ce ieu, de ne s'y opiniastrer point: & diray aux ieunes hommes, que s'ils sont en bonne compagnie, on les connoistra autant en leurs humeurs par ce ieu, s'ils y iouent, que si on les auoit frequentez vn an durant, & dauantage: ne iurer point & ne tempester, sont vertus de Chrestien, & de bon Philosophe: En toutes nos actions il faut éuiter ces échapées, qui ne peuvent estre que tres-blasmables. Je ne conseille pas d'y iouer plus de six tours: car c'est vne trop grande assiduité pour le ieu, où l'esprit & les yeux trauaillent tout autant qu'en vne bonne estude.

Chap. 26. *Maximes diuerses.*

**M**Axime tres-generale, qu'il faut iouer tout ce qu'apporte le dé.

Si l'on l'oublie on est enuoyé iustement à l'école.

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

G iij

L'on contraint de passer au retour : ce-  
luy qui a gros ieu y porte par son dé, ayant  
encore son petit Ian; ce qui est quelques-  
fois, & le plus souuent vn coup de misera-  
ble, & qu'il faut éuiter par prudence.

Pour moy, afin d'embellir ce ieu d'oc-  
casions de prendre & de marquer, de ga-  
gner & de perdre par vn contrepoids con-  
tinuel dans le combat de la fortune; ie  
ferois d'auis de marquer Ian de deux ta-  
bles, quand on le fait de deux Dames seu-  
les dans la 2. table, bien qu'il y en ait  
d'abbatuës dans la premiere table.

I'en ay veu iouër avec cette loy, de ne  
point leuer, qui est vn moyen de depef-  
cher affaire.

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

Mais le commun, c'est de leuer le iet-  
ton en quelque lieu qu'il soit, perdant ce  
qui est marqué quand l'autre a gagné son  
ieu.

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

Chap. 27. *Corollaire.*

**L**Es rencontres des nombres estant  
infinis, il est presque impossible de  
donner des definitions & regles certaines  
à tout; mais voila les principaux points de  
ce ieu, suiuant son ordre, sa conduite  
& sa regle, ausquels ie n'empesche  
pas pour le bien public des Academies  
qu'on n'y adjouste toutes les loix pour en  
faire vn petit Code ou Digeste, afin d'éui-  
ter les debats & querelles.





# LE IEU DV TRICQVE-TRAC

Reduit en ses Maximes.

## I.

**Q**ui du grand Tricque-Trac veut auoir la  
science,  
Et pratiquer ce ieu de Roys & gens d'honneur,  
Il doit auoir l'esprit munny de patience,  
Pour souffrir les excez de l'heur & du malheur.

## II.

Quicõque est en malheur, qui tẽpeste & qui iure,  
Il altere & connoist les plaisirs de ce ieu:  
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 gesnõsceux, qui nous gesnẽt aussi;  
Les formes de ce ieu sont routes variables,  
Et l'homme avec sa femme y chasse son soucy.

## IV.

Pour pratiquer ce ieu à la façon commune,  
L'on presente le dé au ioiueur plus aagé,  
Ia n de rencontre peut arriuer par fortune,  
Qui rendra le second premier auantagé.

V.

L'on se moque au iourd' huy de ce Ian de rencõtre,  
Tous les Ians à Paris sont reglez & certains.  
Je vous les feray voir & passer à la montre,  
Et direz qu' estre Ian est un fait des destins.

VI.

Le dé dessus la Dame est bon & sans rencontre,  
Si par quelque hazard ils cheuauchẽt tous deux,  
On les doit reietter pour mieux compter le nõbre,  
Afin d'entreplacer les Dames en leurs lieux.

VII.

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

VIII.

On use de cornets pour oster toute fourbe,  
Aduise que les dez n' ayent point de vis argent,  
Prẽ les iustes carrez, & qu' ils n' ayẽtriẽ de courbe,  
Baut estre sur les dez exact & diligent.

IX.

C' est un petit serail que ce ieu delectable,  
Quinze Dames y. sont de l' une & l' autre part,  
Elles vont & reuont aux lieux de chaque table:  
Et la couleur leur sert d' enseigne & d' estendart.

X.

Si l' extreme rigueur regle celui qui iouẽ,  
Le bon touchẽ, leuẽ doit estre mis ailleurs,

G. W

154 *Le Jeu du Tricque-Trac.*

*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 ietter afin que tu évites,  
Le perdre en le iettant d'un ou d'autre costé,*

XII.

*Tous les nōbres des dez dōnent aux Dames place,  
Chaque pointe reçoit les nombres aduenue,  
Qui s'avance & se couvre a tant de bōne grace  
Que l'on le iugera pour des plus entendue.*

XIII.

*Si commençant le ieu tes Dames tu avance,  
Que ton dé les separe en l'un & l'autre coin,  
Par doublet il vaut six, mais c'est une science,  
Qui pour arriuer peu demande bien du soin.*

XIV.

*Si d'un 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 ieu donne ce privilege,  
De mettre tout à bas, ou passer du deuant,  
Beaucoup de bois en train un bon ioüeur allege,  
Qui sçait coucher sa Dame est estimé sçauant.*

XVI.

*En tout estat de ieu tu dois pousser tes Dames,  
Iusqu' au nombre des dez qu' elles peuvent 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 un petit de perte en ta faute reprise,  
En te donnant beau ieu l' exempté du trespas*

XVIII.

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

XIX.

*Continuant du ieu l' ordinaire exercice,  
Petit Ieu pour venir amenant petit ieu:  
Si trop estudier est tenu pour un vice,  
Estant mieux d' auancer iusqu' en l' autre lieu.*

XX.

*Vn bon ioïeur ne tient sa Dame découuerte,  
Mais il la doit couvrir avecque bien du soin,  
Et s' il veut euitier le mal-heur & la perte,  
Il faut estre soigneux de tost prendre son coin.*

XXI.

*Arrestant son ietton dessus la carte pointe,  
Celuy qui tient son plein y manque quatre ieux:*

G. vj.

156 *Le Jeu du Tricque-Trac.*

*Quicõque a tout rēply de ses Dames biē iointes,  
S'il marque biē son gain se pourra dire heureux.*

XXII.

*Qui ne fait sō grād Iā, malheureux se peut dire,  
Car l'autre ayant le sien emporte bien des ieux;  
Il marquera ses coins d'où viendra ton martyr,  
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 ieu mets-y ta cheuille ou ta fiche,  
Pousse-la pour gagner iusques à douze coups.*

XXV.

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

XXVI.

*La pratique du ieu a beaucoup de proverbes,  
Que vous devez sçauoir pour aduertissement,  
Si l'on ne trouue point de gain dedans ces gerbes,  
On peut les recevoir pour diuertissement.*

XXVII.

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

XXVIII.

Quis' oublie à marquer le beauieu 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 perde ngagne le denant.

XXIX.

Quiconque amene gros & pousse dans la case,  
Ce simple vaudra quatre, & chaque doublet six;  
Qui marque biē ses grains a du bō heur la baze,  
Douze points font un ieu quand on les aurapris.

XXX.

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

XXXI.

Quicōque a sō grād lā, fait tres-mal de le rōpre:  
Toutefois deferant au dernier lan passer,  
Commençant du plus loin, ille doit interrōpre,  
Et contraindre ton homme à son bois entasser.

XXXII.

Si quelqu'un veut iouer à Margot la fendue,  
Elle arrine en la case, en l'ayant on la perd,

258. *Le Jeu du Ticque-Trac.*

*On la prend en tombant sur une pointe nuë,  
Seulette entre deux bois qui sont à decouvert.*

XXXIII.

*Quand tu ne veux iouër fante d' auoir passage,  
On marque deux pour toy qui poursuis à iouër,  
Celuy qui passe à l' heure avec de l' auantage,  
Qui fait son dernier plein est beaucoup à iouër.*

XXXIV.

*D' autās que le malheur peut oftre tant extrême,  
Que les plus patiens ne le peuuent porter,  
Si du gain de ton dé tu as le point suprême,  
Tu peux rompre ton ieu & tes Dames ofter.*

XXXV.

*Pendāt le plein parfait, on marque six & quatre,  
Ian qui ne peut auient quand ie suis decouvert,  
Es que dessus ma dance à ton dam tu vien battre,  
Et passes sur un point qui soit plein & couuert.*

XXXVI.

*Si le malheur est tel, que n' ayant le passage,  
Toutes les Dames soient dans le coin en un tas;  
Tu pourras marquer six, mais ton grād auantage  
Est à suivre le ieu, ou ne le suivre pas.*

XXXVII.

*Tu peux faire ton plein pardouble ou triple sorte,  
Quād trois Dames le fōt, tu marque par trois fois,  
Lors qu' un doublet le fait par une double porte,  
Tu marques deux fois six iouiant selon les loix.*

XXXVIII. [Dames,

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

XXXIX.

*Quand le dè tourne trop piroïettant en pointe,  
Auecque le cornet, on le peut arrester,  
Pournepoint perdrètèps, il n'y a point de crainte,  
De voir au dè le ieu qu'il te veut apprester.*

XL.

*Te l'enseigne le croy pour tres-instè maxime,  
Que faisant au retour tō plein de deux endroits,  
Qu'une Dame du coin doit passer en estime,  
Pour doublement gagner par l'effet de ses droits.*

XLI.

*Apes le dernier plein, quiconque apporte Sennes,  
Il leue quatre bois comme à Quines aussi,  
Les gros doublets sōt bōs pour acourcir tes peines,  
Le doublet finissant vaut fix, 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 quel'on l'entende,  
Interroge en ioïant les plus ingenieux.*

XLIII.

*Passant, ou demeurant rien ne peut te distraire,  
Quelque ieu qu'il arriue, ou prospere ou mauuais,*

160 *Le Jeu du Trique-Trac.*

*Il le faut tout iouer, mesme ton plein d'èfaire,  
Qu'en passât tu maintiès marquârce que tu fais.*

X L I V.

*De tout autût d'endroits que tō grād l'an se fasse,  
Chaque simple & doublet y doublent leur prix.  
Si ton gain tu obmets, ce t'est mauuaïse grace,  
Car de ton compagnon tu peux èstre repris.*

X L V.

*On ne prèd point sō coin sās deux Dames ensèble  
Qui se tiennent escorte, afin d'y demeurer,  
Alors que pour passer ton plein tu desassemble,  
Il les faut toutes deux ensèble demarer.*

X L V I.

*Contente-toy d'auoir gagnè cet auantage,  
De deux, ou quatre, ou six sur le bois descouuert,  
Le ieu n'y permet pas qu'on y prenne passage:  
T'obstaclant le chemin, il te nuit & te sert.*

X L V I I.

*Afin d'èstre bien prompt à dèplacer tes Dames,  
Et compter viuement le ieu qui t'est uenu,  
Le pair tombe toûjours sur de pareilles lames,  
L'impair de blanc en noir, cela soit retenu.*

X L V I I I.

*Quiconque touche au bois sans qu'il ne le 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.*

X L I X.

Lors que du mesme de tu gage, & que t'õhõme  
I peut gagner aussi, ou plus moins que toy,  
C'est I an de recompense, en cela tu vois comme  
En fortune y domine avec quelque loy.

L.

Les coins Bourgeois sõt ceux de Quines & de Sènes,  
Triple bande escarrée a le nom de Rasteau, [nes,  
Mais les cases du Diable ont toujours mille pei-  
Ce sont les sept & dix, n'y fais pas ton tombeau.

L I.

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

L I I.

Tous les nõbres doublets ont leur nom d'efficace,  
Ambs as sont deux as, doubles deux sont deux  
deux. [places  
Ternes sont les deux trois, quarnes sont quatre en  
Quines. cinq, sennes sont les deux six glorieux.

L I I I.

Iouë fidellement, n'endure qu'on te brouille,  
Ceux qui veulēt ioüer, & bien viste & beaucoup.  
Ils marquent doublemēt en ioüant la bredouille,  
Si ton hõme ne gagne & n'interrompt ton coup.

L I V.

Qui iouë exactement, doit estre meur & sage,

162 *Le Ieu du Tricque-Trac.*

*Car qui touche son bois il le doit déplacer,  
Qui ne marque bredouille il en perd l'avantage,  
Il ne peut apres ieu s'en plus recompenser.*

L V.

*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 depister les Princes & les Roys.*

L V I.

*Si tu n'as abbatu encote que deux Dames,  
Placees en ton coin, vray centre du repos,  
Et que ton compagnon y ait planté ses armes,  
Si tu iettes un as, c'est fort mal à propos.*

L V I I.

*Pour marquer la Bredouille, on use de deux voyes,  
Le premier marquant seul n'arien que son ietton,  
Le secõd en met deux, qu'il assemble & déploie,  
La Bredouille frequente, hausse bien le menton.*

L V I I I.

*[qu'une,  
Si tu gagnes Bredouille, & tu n'en marques  
Après un coup de dé, tu n'y dois reuenir;  
Car si tu ne sçais pas gouverner ta fortune,  
Faut-il pas que ton homme ait droit de te punir?*

L I X.

*Pour dextrement ioier, si ton homme s'auance,  
Ause à te courir, & ioue lentement,  
Ce n'est tout de courir, car celuy qui deuance  
N'arriue pas toujours à son consentement.*

L X.

*Ne te fonde iamais sur la vaine esperance  
Du ieu qui peut venir, les dez sont ennemis:  
Marque, leue & t'ẽ va pour plus grãde assureẽce,  
Si tu veuẽ voir le sort, il doit estre permis.*

L X I.

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

L X I I.

*Prẽdre tout, marquẽ tout, n'aller point à l'ẽcole,  
C'est le moyẽ certain de gagner à ce ieu,  
La longueur y deplaisẽt, la promptitude y est folle,  
Place pour bien iouẽr chaque Dame en son lieu.*

L X I I I.

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

L X I V.

*Belle la Bredouille est alors que l'on t'enfile,  
Sans que tu gagnes un coup, tãt tu es en malheur,  
Si tu perds doublement cede tout sans castille,  
Ne iouẽ pour plaisir chose de grand'valeur.*

L X V.

*Maxime indubitable en toute la conduite,  
Qu'il faut iouẽr, passer quãd les huis sõt ouuerts,*

164 *Le Jeu du Tricque. Trae.*

*Mais prudent est celuy qui ce passage euit;*  
*Car c'est là le moyen de gagner à l'euers.*

L X V I.

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

L X V I I.

*Ne matines iamais celuy qui te surmonte,*  
*Ily en a qui sont fort insolens vainqueurs,*  
*Mais chacun tour à tour deuant auoir son compte*  
*Apprends que le sort a sa grace & ses rigueurs.*

L X V I I I.

*Escoute 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.*

L X I X.

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

L X X.

*Si tu n'es clair-voyant, regarde en patience*  
*Les nombres de ton dé, lis les avec plaisir,*  
*Lire hautement son dé n'est pas peu de science,*  
*Lui le rompt tost a tort, & ioué sans plaisir.*

L X X I.

*Combien que le cornet semble oster la fallace,  
Si est-ce que l'on peut y tromper quelquesfois,  
Laisant couler les dez d'une façon molace,  
Tu peux rompre le coup de geste & de la voix.*

L X X I I.

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

L X X I I I.

*Les esprits patiens iouient tout d'une suite,  
Sans rompre ny leuer, quelque soit le mal-heur,  
Cette façon demande une grande conduite,  
Le pouuoir de leuer semble estre le meilleur.*

L X X I V.

[Dames,

*Ce bruit de Tricque-Trac, viêt du bruit de tes  
Tel est leur naturel de n'estre point sans bruit,  
Tu ne peux les placer & mettre sur leurs lames,  
Sans ce bruit qui ne peu rapporter aucun fruit.*

L X X V.

*Pousse tout doucement la Dame que tu touche,  
Ne frappes pas si-rost que tu rompes le bois,  
La Dame se plaist biẽ quãd tout plat on la couche,  
Autrement tu pourras te faire mal aux doigts.*

L X X V I.

*Il faut en toute chose éuiter l'indecence,  
Bien aranger son bois, lire tout haut sondè,*

166 *Le Ieu du Tricque-Trac.*

*Caser fidellement, marquer ce qu'on auance,  
Et ne point disputer, c'est estre bien fondé.*

L X X V I I.

*Toutes les loix du ieu ne valent l'exercice,  
Les nombres en discours ont un trop grand tabut,  
Ioué avec ton amy, quiconque y est nouice,  
Fait beaucoup, si d'un mois il peut venir au but.*

L X X V I I I.

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

L X X I X.

*On ne leue iamais qu'on n'ait passé ses Dames,  
Le plein dure toujourns, tant qu'on le peut iouier,  
Les Dames dās le coin nelaisset point leurs lames,  
C'est une iuste loy que l'on doit auoier.*

L X X X.

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

F I N.



*LE NOUVEAU IEU  
du Billard, & comme il se iouë  
à present.*

**C**E Ieu est le diuertissement des personnes de condition, & autres qui souhaitent passer leur temps agreablement; Et d'autant qu'il y suruient quelquesfois & ordinairement des contestations entre les ioueurs, vous touuerez cy-dessous les veritables regles qui s'observent à present.

*Regles pour le Ieu du Billard.*

1. Pour iouër le premier faut mettre les billes sous la passe, & tirer au plus près de la corde où sont passées les sonnettes.
2. Celuy qui met le plus près 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 gagner à iouër 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 bille deux fois perd le coup.

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

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

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

11. Qui ioüë 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. Defences de toucher à la passe ny à la corde pour les forcer en ioüant.

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

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

18. Estant fournisseur cinq ou six fois, vne fois le defourne, suffit.

19. Defences de rompre la bille de ce luy qui a l'hyuet, passé ou non, encore que ayez passé & butté, à peine de perdre le deuant.

20. Estant fournisseur du costé de l'aix où on acquitte, on le peut defourner, & 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. Defences d'arrester vne bille pendant qu'elle roule, à peine de perdre le coup.

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

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

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

28. De ne dresser son Compagnon à la

H

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 batié, tant à la bricole, que tout droit.

32. Le premier qui parle pour le ieu, 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 ioüant 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 près de la corde, & estant passée, ioüant vne bille pour la gagner, & ne la gagnant pas, vous touchez l'aix, & reuenez butter, est bon.

38. Il faut ioüer du bout du ieu, à peine de perdre.

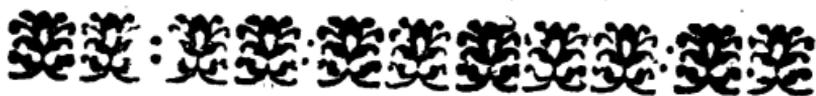
39. On ne peut ioüer que les billes ne

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 iouant.



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

1. Si on est huit ou neuf, faut auoir chacun vne bille de marque differente, & les mesler : Sçauoir qui sera le premier, & ce qui s'enfuit.

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

3. Qui iouë 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

H ij

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, s hauteurs ne vallent rien.

9. Defences de faire à sauue dans ieu, 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 iusques 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'un à ioüer, il ne la faut remettre, & s'il n'y a personne, la faut remettre en sa place premiere.

17. Nul ne peut rentrer au ieu 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 iouë de sa bille deuant son tour, ne perd que le coup, & non pas la bille.

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

22. Defences 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 IEU ROYAL DE  
la Paume. Declaration de deux  
doutes qui se trouuent en comptant  
le Ieu de la Paume, lesquelles me-  
ritent d'estre entendûes par les per-  
sonnes d'esprit.*

**C**icéron, Orateur non moins sage qu'éloquent, nous a laissé par escrit vne Sentence digne d'estre entendûe & obseruée par toute personne qui veut viure selon la raison : laquelle dit qu'il conuient vser du ieu qui se fait par l'exercice du corps, & du ieu 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 ieu 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 ieu deuëment fait (comme dit est) eschauffe le corps & les membres, purge les humeurs superfluës & estranges, en les faisant éuaporer, fortifie les facultez naturelles, esclaircit & resiouit l'esprit : En telle maniere que l'homme qui sçait choisir certain ieu d'exercice honneste, & en vser sagement, en vaut beaucoup mieux, tant pour la santé corporelle, que pour la viuacité de son esprit. On peut alleguer à ce propos Galien, excellent Medecin, lequel grandement recommande par les escrits le ieu de la petite pile : comme estant entre les ieux d'exercice le plus conuenable qui soit, pour entretenir & garder la santé de l'homme.

Surquoy aucuns veulent dire, que Galien entendoit parler du ieu de la pelote. Les autres tiennent, que c'estoit vn tel ieu, qu'est le ieu de la paume, dont nous vsons encore aujourd'huy, avec l'esteuf ou la balle : mais nous ne sçauons si l'on comptoit ledit ieu 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 : Je m'en rapporte au iugement de ceux qui y sçauent trop mieux iouër que moy. Mais ie trouue en nostre ieu de la paume deux doutes, où peu d'hommes de nostre temps ont pris garde : mesmement quelques-vns des plus excellens iouëurs ont passé par dessus, sans s'en enquerir plus auant. Et si n'ay pû trouuer personne qui m'en ait donné suffisante resolution: Toutesfois i'espere, par la grace de Dieu, en donner presentement de si bonnes raisons, qu'icelles doutes seront totalement éclaircies & entendüs.

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

ioüent l'une contre l'autre, se considerent en longueur l'une au prix de l'autre, afin de voir & sçauoir laquelle desdites chasses excède l'autre : & que telle difference ou excez est toüjours estimé valoir quinze, selon la coustume ordinaire du ieu. Il est vray-semblable que lesdits nombres, quinze, trente, quarante-cinq, & vn ieu, signifient quelque certaine mesure conuë par les hommes qui ont premierement pratiqué le ieu de la paume en la maniere que nous le ioüons aujourd'huy. Pour résoudre ces deux doutes, par vn mesme moyen, il faut premierement estimer, que ceux qui ont mis en vsage cette maniere de compter le ieu 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 pü aussi bien prendre quelque 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 ieu comme quinze pris quatre fois. Or les hommes doctes en Astronomie connoissans bien qu'un Signe Physic ( qui est la sixième partie d'un cercle ) est diuisé par im-

H W

gination en soixante degrez, chaque de-  
gré en soixante minutes, chaque minute  
en soixante secondes : Suiuant cette rai-  
son sexagenaire peuuent dire, que la ma-  
niere de compter le ieu de la paume a esté  
instituée suiuant icelle raison sexagenaire,  
& à l'imitation d'vn signe Physic : Car  
quinze degrez pris quatre fois vallent vn  
signe Physic ; tout ainsi que quatre fois  
quinze vallent vn ieu de la paume, & qua-  
tre ieux vallent vne partie entiere, selon  
la coustume de France. Mais il se trouue  
vn defect de cette comparaison, d'autant  
que quatre signes Physics ne vallent pas  
vn cercle entier, tout ainsi que quatre ieux  
de la paume vallent vne partie complete :  
Ioint aussi que ceux qui iouent à la paume  
né s'amusent pas tant à contempler le  
Ciel, cōme ils trauaillent à fraper l'esteuf,  
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, aus-  
quels se rapporte proprement icelle raison  
de compter le ieu de la paume. Surquoy

il conuient entendre que les anciens auoient diuerses mesures Geometriques: Comme il appert par les escrits de Varro, Pline, & autres Auteurs. Desquelles mesures i'ay icy mis ce recueil le plus fidele qui m'a esté possible.

Vn doigt, vaut quatre grains.

Quatre doigts, valent vne Paume.

Quatre Paumes, ( valent vn pied.  
ou douze doigts, (

Pied & demy, valent vne coudée.

Deux pieds & demy, valent demy pas.

Cinq pieds, valent vn pas.

Cent vingt-cinq pas, valent vne Stade.

Huict Stades, valent vn Millaire.

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-  
huict 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 *Attelus*, a deux

H. V. J.

Climats de longueur, & autant de largeur.

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

J'ay trouué en examinant diligemment toutes les mesures susdites, que la raison de compter le ieu de la paume, conuient fort proprement avec la raison du nombre, & de la mesure du Climat & du Iugere. Et ie m'asseure que le nombre du ieu de la paume vient de-là. Car *Clima*, signifie Region, Plage, Traict, Segment, Costeau, Eschelle, Difference de demie-heure du plus long iour 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'un Climat pris en cette signification, est naïfvement représentée à quatre fois par les nombres d'un ieu de la paume. Car quand nous gagnons vne chasse, ou vn coup d'esteuf, nous comptons quinze : en quoy il faut entendre, que ce sont quinze piés, qui font 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'esteuf, nous gagnons vn ieu, 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 & adjoustez, apres que le ieu de la Paume a esté en vsage parmy les hommes. Il conuient aussi noter, que si nous voulions compter deux ieux pour chacune partie, comme comptent quelques Nations estrangeres, ce seroit deux Climats pour partie, qui valent vne Atellée, ou demy Iugere. Mais nous passons plus outre, & comptons par quatre ieux 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 iournée de deux bœufs: c'est à dire, autant de terre qu'ils peuuent labourer en vn iour. Il est donc bien manifeste par les raisons cy-dessus declarées, que les nombres du ieu de la Paume representent les quatre quarts d'vn climat, & comptant quinze pour

chaque quart, & qu'iceux nombres du ieu de la Paume signifient pieds. Semblablement qu'un ieu de la Paume denote un Climat: Pareillement, qu'une partie gagnée à la Paume signifie un iugere, en mesurant chacun d'iceux selon la longueur seulement: Car les chasses & coups d'esteuf se mesurent selon leur longueur, & non pas selon leur largeur. Parquoy ie conclus, que les deux doutes du ieu de la Paume, cy-deuant proposées, sont suffisamment declarées & éclaircies. Ce que nous auions 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 aduenir en iouant en partie.*

i. **M**essieurs, qui desirez vous ébattre & iouer à la Paume, faut iouer afin de recréer le corps & delecter les esprits, sans iurer ny blasphemer le nom de Dieu. Auant que iouer conuient tourner la raquette pour sçauoir qui sera

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

2. En suiuant l'ancien ieu de la paume faut ioüer faute nulle, sans pour-neant, & là où il touche: mais n'ayant limité le ieu, y aura pourneant. Au premier ieu dire ce que l'on iouë, qui gagne la premiere partie garde les gages: les parties se ioüent en quatre ieux (& estant trois ieux à trois ieux, l'on doit faire à deux de ieu) ou en six ieux, auxquels n'y a point d'à deux de ieu, si ce n'est du consentement des parties.

3. Aussi auant que ioüer conuient faire mettre la corde du ieu en telle hauteur que l'on puisse voir le pied du mur de bout en autre par dessus icelle: s'il aduient par hazard qu'en ioüant l'esteuf ou balle demeure entre le filet & ladite corde, mesme dans le posteau où elle passe, le coup ne vaut rien, (car il faut qu'il affranchise) & ne faut en poursuiuant vn coup éleuer icelle corde.

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

queux aduertir les ioueurs tout haut quãd il y aura deux chasses, ou vne, estant dit par les ioueurs *chasse morte*, & dire où elles font, & où l'on les peut gagner : mais ayant esté dit *chasse morte*, & n'estant respondu par les marqueux aux ioueurs il y en a vne, elle demeure morte.

5. Lesdits marqueux doiuent marquer & rapporter fidèlement 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 ieu qui se paye par la voye de Iustice.

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

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

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

8. S'il aduient que l'un desdits Marqueux, par oubliance, disoit vne chasse estre pour l'autre, cela ne peut prejudicier ausdits ioueurs; d'autant qu'il faut que la premiere, nonobstant l'oubliance dudit Marqueux, se iouë commecstant la premiere, ainsi qu'elle a esté faite: mesmes d'une chasse, s'il disoit estre au dernier pour le second, faut qu'elle se iouë au lieu où elle a esté faite.

9. Pour l'ordinaire du ieu l'on doit iouër 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 ieu, & l'autre pour moitié: ou en deux parties liées, lesquelles aussi ne se peuvent laisser que du consentement des parties: ce faisant doivent laisser chacun pour le tout, & donner heure pour 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 ioué qui faut il boit : qui mettra sur l'ais de volée, mesmes aux cloux qu'il 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 celui qui est dans le ieu 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 celui qui sert de dire pour neant.

12. Si par cas fortuit l'on venoit à faire trois chasses, la dernière faite ne doit rien valoir, & tout le coup de nulle valeur dès le seruice, fust-il entré dans le trou : aduenant aussi qu'un coup estant sorty par dessus les murailles, & apres auoir seruy sur un autre coup, il reuiet dans le ieu, le coup ne vaut plus rien, ayant, comme dit est, seruy ou ioué dessus.

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

cing l'on fasse deux chasses, celuy qui a quarante-cinq ne peut perdre son auantage : mais faut pour auoir le ieu qu'il gagne les deux chasses, ou 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'auoit que l'aduantage. C'est pourquoy faut dire ayant quarante-cinq, chasse-morte.

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

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

va l'esteuf. Aussi tout hazarder ou le coup se perd extraordinaire au dessus de la tuile, est perdu pour celuy qui y met, & au dessous gagnè.

16. Aduenant qu'un coup entraist dans la gallerie, & qu'en touchant quelqu'un il retournast dans le ieu, faut marquer par où il entre : Mais si n'ayant fait qu'un bond dans ladite gallerie, sans toucher personne, qui le pourroit iouer seroit tresbon; aussi ayant fait vne chasse dans icelle gallerie, l'autre y remettant, c'est à refaire : si c'est dans vn ieu de dedans, comme à la grille, il est gagnè, s'il ne reuient sans toucher personne.

17. S'il se presentoit des differends d'un coup qui aye doublé, ou s'il est dessus dessous, & ayant demandé aux spectateurs, l'on ne trouue rien; c'est où va l'esteuf, 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 fine du costé du ieu, & que l'on demande s'il y a ieu 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'un que d'autre, c'est à refaire.

18. Si en iouant sur vne chasse le coup

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

19. Si l'un desdits ioueurs comptoit quinze, ou chose semblable, & l'on ne luy voulust 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 aduantage l'un à l'autre, celuy à qui l'aduantage est donné peut prendre au premier ieu tel aduantage qu'il luy plaira, mesmes quitter la partie l'autre ayant trois ieux & quarante-cinq, & non un ieu, 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 iouée:

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; ladite faute ne s'y peut perdre.

21. Si deux ensemble iouant l'un 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 ieu, faut que le party aille, & en mesme composition, sans que celuy qui parie puisse aduertir, iuger, ny enseigner le ieu de celuy pour lequel il parie.

22. Lesdits ioueurs ayant fait pendant leur ieu des petits frais, horsmis les esteufs ou balle : à sçauoir, pain, vin, bois, chauffons, & Marqueux, doiuent estre payez par celuy qui embourse argent : mais aduenant que lesdits frais excedassent le gain, faut que le surplus soit payé en commun; & si ce qu'ils iouent est à boire, les petits frais se doiuent payer en deduction de la perte qui aura esté faite, s'ils n'auoient expressement dit tous frais payez.

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

24. Outre toutes les raisons & difficultez cy-dessus escrites, il y en peut suruenir quelques autres en iouant, lesquelles à l'instant se doiuent & peuuent aisement (selon le iugement des Maistres & Spectateurs, ou Marqueux) décider & iuger ainsi que le ieu se passe, alors comme alors, qui ne se peuuent déduire ny escrire.

*Les formes tenuës & obseruées par les anciens Maistres du Royal & honorable Jeu de la Paume, lors qu'il se iouë un Prix.*

1. **T**outes personnes qui desirent iouer audit prix y seront honnestement receus, à la charge de ne iurer ny blasphem-

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

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

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

4. Pour iouer audit prix faut estre deux contre deux, les deux qui ouurent le prix doiuent estre dans le ieu, le premier coup de seruiçe est tout de bon, faite bonne, & sans pour neant, le plastre touché porte volée, le trou de seruiçe en seruanç

ne

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

5. L'on ne iouë qu'en deux parties liées, & chacune partie trois ieux, auxquelles n'y a point d'à deux de ieu, & 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'un, c'est où va l'esteuf: mais qui auroit fait vne chasse dans l'une des galleries, l'autre y remettant, il perd le coup; au ieu de prix n'y a point d'à refaire.

6. Lesdits defendans ayans esté mis hors du ieu par plus fort qu'eux, y peuuent 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 ioué que chacun vn coup.

7. Le prix se iouë, ainsi que dit est, par trois diuers iours: Au premier se iouë le bouquet & le chapeau de fleurs, les gans & les éguillettes de soye, lesquelles le Maître doit presenter à ceux à qui le champ est demeuré, & les prier de reuenir au

premier iour que l'on aduifera pour paracheuer ledit prix, qui sera la raquette, & au dernier l'esteuf d'argent.

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





**LE IEU ROYAL DE**  
*Palle-Mail, & comme il se iouë*  
*à present.*

**C**E n'est pas sans sujet que nous intitulos ce Ieu du Palle-Mail du tiltr<sup>e</sup> de Royal, puis que c'est le premier exercice dont Sa Majesté a daigné s'occup<sup>r</sup> & exercer avec beaucoup d'adresse; & aussi ç'a toujours esté le diuertissement des Princes & Seigneurs, & autres personnes Illustres: & pour vous en donner vne parfaite connoissance, vous observerez les regles qui suiuent.

*Regles du Royal Ieu de Palle-Mail.*

1. **A**vant que debutter, il faut demeurer d'accord de la valeur de la passe.
2. Il ne faut debutter qu'à trois ou quatre pas de l'archet au plus loin.
3. Le Roüet y estant commencé, il

faut aduertir les suruenans de la valeur de la passe.

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

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

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

7. Qui touche les aix auant la chose defendue, mesme au debut, ne doit recommencer.

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

9. L'on ne peut defendre ny destourner les boules d'une mesme partie.

10. Toute boule roulante court le hazard, sans se pouoir defendre sinon au debut.

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

12. Qui sort au debut 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 ioueurs.

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

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

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

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

18. Qui trouue la boule changée, peut iouër 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 porte-  
leue arreste la boule, l'on peut recom-  
mencer.

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

21. Il faut iouër 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, &

198 *Le Jeu du Palle-Mail.*

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 d'un 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 plus, a gagné.

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

34. L'on ne peut iouer à trois de plus, quand quelqu'un 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 estrangere, on peut recommencer.

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

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

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

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

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

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

43. Iouant deux de plus, ne peut pre-judicier à aucun estans tous deux en passe.

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

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

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

47. L'on ne peut aduertir qui que ce soit de ce qu'un autre iouë, ny de ce qu'il doit iouër.

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

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

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

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

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

53. Qui iouë la boule de son compaignon pour la sienne, perd le coup.

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

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

56. Et si l'on n'y va, si l'on fait quelque faute, elle ne se put 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 debutté ne s'en peut aller que du consentement des autres.

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

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

64. Toat aduantage ne se peut prendre qu'au debut, si les autres veulent.

65. Iouant 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 iouer le premier.

67. Le rapport est aux cinquante pas.

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

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

70. Les Portes-leues & les Laquais qui suivent 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 suivent apres ne debutteront point que les autres ne soient à cent pas pour le moins & crians, gare.





# LE IEU ROYAL ET Historique de la France.

**C**E Ieu n'est autre chose qu'un agreable moyen, pour apprendre en peu de temps & avec 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, iusques à present.

Ces soixante-quatre parties, peuvent 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.*) Et comprend vingt-vn Roys.

La seconde contient la Race des *Carlovingiens*, (commençant à *Pepin le Bref*, Père de *Charles-Magne*, & finissant à *Louis II.*) Et comprend treize Roys.

I. vj)

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

Dans chaque Niche on remarque huit choses.

1. Le Nom d'un Roy de France.
2. Le quantiéme il a regné.
3. Son aduenement 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 points, qui peuuent estre amenez en deux coups, avec deux dez.

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

Ces vnze Niches contiennent tous les points que l'on peut amener avec deux dez.

Et d'autant que les vnze Niches qui suivent les vnze premieres, contiennent les mesmes points que ces vnze premieres, &c

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 premières Niches ont pour marque la lettre A, celles qui suiuent la lettre B, &c.

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

### *Ordre du Jeu.*

**P**OUR sçauoir parfaitement l'ordre de ce Jeu, il faut remarquer dix choses.

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

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

3. Le jeu d'un chacun sera marqué d'une piece différente, laquelle on auancera toujours sur les points 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 points que l'on amenera, mais on les comptera separément : *Exemple*, si l'un 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 points que l'on aura amenez, on nommera toujours le plus haut point le premier : *Exemple*, l'on dira *six & trois*, & non *trois & six*; *cinq & quatre*, & non *quatre & cinq*, &c.

6. Un point tout seul marqué par un dé est appellé *as*, de sorte que si l'on amene *six* par un dé, & *un* par l'autre dé, l'on dira *six & as*, & non, *six & un*.

*Deux as* sont 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 *Senes*.

7. Par deux differents jets des dez, l'on peut entrer dans vne mesme Niche. *Exemple*, l'on peut par *vingt & six*, & par *vingt & deux*, se placer dans la Niche de *Childebert I.* sixième Roy de France : Ce qui a esté disposé de la sorte par deux raisons. La premiere, pour rendre le ieu vne fois plus long qu'il n'auroit esté, si l'on n'auoit mis qu'un jet des dez pour chaque Niche : La seconde, pour augmenter le nombre des Rencontres, & rendre par ce moyen le ieu 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'un des Ioueurs ayant sa marque à *six & deux*, qui est la Niche de *Chilperic I.* Roy de France neuvième. Celuy qui ioué amene le mesme point, ou bien *six, trois*, qui se rencontre dans la mesme Niche ; Le premier ioueur sera sujet à la Loy du Rencontre, de laquelle il sera parlé cy-apres.

9. L'on doit soigneusement prendre garde à la distinction des Niches, de peur qu'en prenant l'une pour l'autre, l'on ne

cause du desordre dans le jeu. Et pour cét effet, lors qu'on commencera le jeu, l'on mettra sa marque dans la Lettre A, sur les points que l'on aura amenez du premier coup. *Exemple*, si du premier coup l'on amene *cing & deux*, l'on mettra sa marque sur *cing, deux, A*, qui est la Niche de *Childebert I. Roy de France VI.* Que si au second coup le mesme ioüeur ayant sa marque sur *cing, deux, A*, amene encore *cing & deux*, ou *cing & as*, qui se rencontrent dans la mesme Niche, il ne bougera de sa place : Mais s'il amene quelqu'autre point, par exemple, *cing & quatre*, il auancera sa marque, & la placera dans la Niche de *Clotaire I. Roy de France sept*, 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 seize*, où est marqué *quatre, quatre*, & ainsi du reste, en continuant touüjours dans le mesme ordre iusques à la fin du jeu.

10. Tous les payemens seront de la valeur conuenüe, & seront portez dans le milieu du jeu, au profit de celuy qui gagnera la partie; horsmis ceux des Rencon-

tres, dont le conuenu sera payé à celuy qui fera la rencontre par celuy qui sera rencontré.

*Loix du Jeu.*

**Q**ui sera rencontré d'un autre, luy payera le prix conuenu, & s'en ira prendre sa place, en luy cedant la siennne.

Qui amenera l'un des points, 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 . ( Chef de la premiere Race appellée des Merouingiens , ) pour luy rendre hommage à son aduenement 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'establir en Gaule.

*Quira à III. II. III. III.*

Payera vne marque à *Merouée*, Payen, Roy de France III. (qui a donné le nom à cette premiere Race) pour luy ayder à passer le Rhin, & à s'establir en Gaule.

*à IV. I. IV. II.*

Y sera receu sans rien payer par *Childe-ric I.* Payen, Roy de France IV. qui fut chassé par ses sujets à cause de ses débauches, & r'appellé 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. Et y arrestera pour assister aux Ceremonies du Baptesme de ce premier Roy Chrestien; Cependant les autres iouïeront chacun deux coups.

*à V. I. V. II.*

Y sera receu sans rien payer par *Childe-*

*bert I.* Roy de France VI. lequel fit alliance avec *Vitiges* Roy des Ostrogots, qui luy remit la Prouence.

*Quira 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 femms & espousé ses deux seruantes; Et 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, estrangla sa deuxieme, & espousa sa Concubine.

*à VI. IV. VI. V.*

Payera vne marque à *Clotaire II.* Roy

de France X. en reconnoissance de l'union  
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 ayder à faire bas-  
tir 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 Feneans,)  
pour contribuer à l'Aumosne generale  
que ce Roy fit lors d'une grande famine.

à II. II. III. I.

Y sera receu sans rien payer par *Clotaire*  
II. Roy de France XIII. (le deuxieme  
des Faineans) qui mourut estant encore  
enfant.

à II. II. III. III.

Payera vne marque à *Childerie* II. Roy

de France XIV. ( le troisiéme des Faineans. ) Et y arrestera , pour persuader à ce Roy de rendre son Regne memorable: Cependant, les autres iouieront chacun deux coups.

*Qui 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 S. Denys, ou il auoit esté enfermé apres la mort de Clouis II. son Pere, pour estre élevé 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 mollesse, & 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, ) Et y arrestera, pour y ad-

mirer vn Prince d'vn bon naturel, craignant Dieu, ayant la iustice & le soulagement de son peuple; Mais sans aucune vigueur pour le Gouvernement de l'Etat: Cependant les autres ioueront chacun deux coups.

*Qui ira à V. III. V. IV.*

Y sera receu sans rien payer, par *Dagobert II.* Roy de France XVIII. (le septième des Faineans, ) Sous le Regne duquel Charles Martel Pere de Pepin, dit le Bref, se sauua de prison, où il estoit detenu par Plestrude sa Marastre.

*à V. V. VI. I.*

Y sera receu sans rien payer, par *Chilperic II.* dit Daniel, Roy de France XIX. (le huitième 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 neuvième 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 Journée de Tours.

Quira à V I. IV. V. V.

Y sera receu sans rien payer, par Chil-  
deric III. Roy de France XXI. (le dixième  
des Faincans, & le dernier de la Race des  
Merouingiens, ) Et y arrestera pour voir  
enfermer ce Roy dans vn Cloistre, à cause  
de son extrême faincantise: Cependant les  
autres iouïeront chacun deux coups.

à VI. VI. VI. VI.

Payera vne marque à Pepin dit le Bref,  
Roy de France XXII. (le Chef de la  
deuxième Race, appelée des Charlouin-  
giens, ) pour luy rendre hommage à son  
aduenement 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 deuxième Race) pour fournir aux frais des voyages que ce Roy fit en Italie, pour donner secours au Pape contre les Lombards, lesquels il défit entièrement, s'estant emparé de leur Royaume.

*Qui ira à II. II. III. I.*

Y sera reçu sans rien payer, par *Louis I.* dit le Debonnaire, Roy de France XXIV. (deuxième Empereur, ) qui confirma les Donations faites au Saint Siege, par nos Roys ses Predecesseurs.

*à III. II. III. III.*

Y sera reçu sans rien payer par *Charles I.* dit le Chauvé, Roy de France XXV. (troisième Empereur, ) qui établit la Foire du Landy à S. Denys.

*à IV. I. IV. II.*

Y sera reçu sans rien payer, par *Louis II.* dit le Begue, Roy de France XXV. (quatrième Empereur) qui appaisa, par sa presence, les troubles de son Royaume.

*Qui*

Qui ira à *V. III. V. 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.* ( cinquième Empereur, ) pour fournir aux frais de la Guerre, contre les Normans: Et y arrestera pour defendre la Ville de Paris, assiegée par ce Peuple, pendant que les autres iouèront 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, & eurent dix-neuf mil près Montfaucon,

K

*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 Perone, pendant que les autres iouèront chacun deux coups; Et 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 iouèront 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 *Lo-  
sire*, Roy de France XXXIII. qui s'em-  
para de la Flandre.

D

*à I. I. I. II.*

Payera vne marque à *Louis* ♣. 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 iouë-  
ront chacun deux coups.

*à II. II. III. I.*

Payera vne marque à *Hugues*, dit Capet,  
Roy de France xxxv. ( Chef de la troisié-  
me Race appellée des Capeuingiens, à  
laquelle il a donné le nom,) pour luy ren-  
dre hommage à son Aduenement à la  
Couronne de France.

*à III. II. III. III.*

Y sera receu sans rien payer par *Robere*  
K ij

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 reünie 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, & espousé sa Concubine: Et 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-traitez par les Infidelles.

*à V. V. VI. I.*

Payera vne marque à *Philippes II.* dit Auguste, Roy de France *XLII.* pour fournir aux frais du voyage que ce Roy fit en la Terre Sainte pour secourir les Chrestiens mal-traitez par les Infidelles; & pour luy ayder 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 *XLIII.* pour fournir aux frais de la Croisade, que ce Roy fit contre les Albigeois.

K iij

*Qui ira à VI. IV. VI. V.*

Y arrestera pour tenir compagnie à Louis IX. dit saint Louis, Roy de France XLIII. dans sa prison chez les Sarrazins; pendant que les autres iouïeront 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.

VI. VI. VI. VI.

Y sera receu sans rien payer par *Philippes III.* dit le Hardy, Roy de France XLIV. qui reünit à la Couronne le Poitou, & le Comté de Tholose.

## 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. avec lequel il eut de grands demeslez: & 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 seditions populaires dans le Royaume.

*à III. II. III. III.*

y sera receu sans rien payer, par *Phillipes V.* dit le Long, Roy de France XLVII. qui deschargea le Peuple des 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 Rois, qui permit au S. 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 *Phillipes VI.* dit de Valois, Rois de France

K. iiij

**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 *Jean* roy de France **L.** dans sa prison en Angleterre, pendant que les autres ioueront 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. II. 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 rois seroient Majeurs à l'aage 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 Lis 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 LIV. 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, & establit 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.

## F

*Qui ira à I. I. II. I.*

Y sera receu sans rien payer, par Louis XII. dit le Pere du Peuple, roy de France.

K v

LVI. qui deschargea le royaume d'un tiers des subsides establis.

*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 iusques à ce qu'un autre amenant le mesme point, 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 la Paix avec 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 règne 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 soustenuës 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 Paris avec quarante mil hommes l'an mil cinq cens quatre-vingt-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'Herésie, & se rendit Catholique l'an mil cinq cens nonante-quatre; & fit la Paix à Veruins avec l'Espagne & la Sauoye l'an mil cinq cens nonante-huit.

K vj.

*Qui ira à V. V. VI. F.*

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 soustennës pour le fait de la Religion; & pour luy aider à prendre la Rochelle.

*à VI. II.*

Rendra ses respects & ses Venerations. à *Louis XIV.* Dieu-Donné, Roy de France & de Nauarre *LXIV.* heureusement regnant; Prince tout couuert de Palmës & de Lauriers, par les Victoires merueilleuses qu'il a r'emportées, en Allemagne, en Flandres, en Lorraine, en Italie, en Catalogne, & dans tous les autres Estats de l'Europe, où les Armes Triomphantes de cët Inuincible Monarque ont paru contre les Ennemis de la France.

Gagnera la partie, & tout ce qui se trouuera dans le milieu du ieu.

**S**I vn des ioueurs ayant sa marque placée entre *VI. II. E.* & *VI. II. F.* qui est le dernier point du ieu, n'amene pas,

VI. II. II. auancera sa marque sur le point qu'il aura amené : Mais si le point amené ne se rencontre pas, depuis l'endroit de sa marque iusques à la fin du ieu, il reculera sa marque, & la posera sur le point amené plus proche d'icelle : *Exemple*, Vn iouëur ayant sa marque sur III. I. F. amene II. I. D'autant que le point amené ne se rencontre point depuis trois & six, F. iusques à la fin du ieu; le iouëur reculera sa marque, & la posera sur II. I. E. & ainsi du reste.

Si vn des iouëurs ayant sa marque sur VI. II. E. amene VI. II. il ne bougera de sa place, suiuant l'ordre du ieu, cy-deuant expliqué.

Et enfin si vn iouëur, ayant sa marque sur vn point, où il sera obligé d'arrester, les autres iouëurs viennent à arrester sur quelque autre point : l'on recommencera le ieu tout de nouueau.



## LE IEU DES PROVERBES

*par Personnages.*

**L**E ieu 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 représenter vne histoire par personnages, que l'on choisit dans la 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 que le représente; 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 iouer quatre ou cinq de la compagnie, sans declarer leur Prouerbe à personne, éliront vn Roy ou vne Reine, qui assemblera son Conseil, montera sur le Throsne, & se

plaindra à ses Sujets, que la Couronne & le Sceptre des Rois, quoy qu'extremement pesans, ont touïours des enuieux, qu'un Roy son voisin pour luy enuahir son Royaume a déjà fait des leuées, qu'il est important d'y donner ordre en diligence pour mettre les Villes en seureté, & ainsi les Conseillers & Capitaines luy donnent des moyens pour empescher son voisin d'empietter sur luy : L'autre Roy tesmoignera par ses paroles & par ses actions, qu'un Roy n'est pas estimé grand Prince, s'il n'agrandit ses limites, & fait preparer ses gens à la guerre. Tellement que de Prouerbe on en peut inuenter & dire plusieurs gentilleses d'esprit, & ainsi de tous les autres tant serieux que plaisans, pour recréer vne compagnie plusieurs fois : Et c'est en ces rencontres où le feu & subtilité d'un esprit doit paroistre : Mais pour vous donner plus de facilité à trouuer les Prouerbes que vous souhaiterez choisir; En voicy quelques-vns tirez d'un ballet dansé par le Roy, il y a quelques années.

*Prouerbes diuertissans.*

Bonne renommée vaut mieux que ceinture dorée.

A petits Merciers, petits paniers.

Jamais 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 vid jamais le bout.

L'occasion fait le larron.

Il vaut mieux estre seul qu'en mauuaise  
compagnie.

On se traite de Turc à More.

Ce qui vient de la flûte, s'en retourne  
au tambour.

A bon vin, bon cheual.

A vaillant homme courte espée.

A beau parler quin'a cœur de bienfaire.

Il ne se faut pas moquer des chiens  
qu'on ne soit hors du village.

Quand les enfans dorment, les nourri-  
ces ont bon temps.

Le jeu ne vaut pas la chandelle.

Il n'est pas si diable qu'il est noir.

Chacun estorte son semblable.

Il n'est point de pires sourds que ceux  
qui ne veulent point entendre.

Après la panse vient la danse.

Quand les gueux dansent, les guenilles vont au vent.

Pour vn point Martin perdit son A snc.

Il faut plumer la poule sans la faire crier.

Les Cheuaux courent les Benefices, & les A snes 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 fardé.

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 deffaire vn lic.

Il fait comme les anguilles de Melun, il crie deuant qu'on l'escorche.

Andouilles de Troye, Saucissons de Bourgogne, Marons de Lyon, Vin Muscat de Frontignac, Figues de Marseilles, 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 guefne.

Il crie comme vn aueugle qui a perdu fon bafton.

ville qui efcoute, & Ville qui parle-  
mente, est à demy renduë.

Qui garde la femme & la maison a assez d'affaires.

Qui croit fa femme & fon Curé, est en danger d'estre damné.

A bien feruir & loyal estre, de serui-  
teur on deuiet Maistre.

Qui bien fera bien trouuera,  
Ou l'Efcriture mentira.

Vn bien-fait n'est iamais perdu.

Tout vient à point qui peut attendre.

Il rit assez, qui rit le dernier.

Plus effronté qu'vn Page de Cour, plus  
fantafque qu'vne mule, meschant comme  
vn asne rouge, plus poltron qu'vne poule,  
& menteur comme vn arracheur de dents.

A tous Seigneurs tous honneurs.

Seruez Godard, fa femme est en cou-  
che.

Il n'est festin que de gueux quand tou-  
tes leurs bribes sont ramassées.

Qui trop embrasse mal estreint.

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 estroite comme  
la manche d'un Cordelier.

Il est fort liberal, il ne mange point le  
Diable, qu'il n'en donne les cornes.

Il est Capitaine d'une grande reputation  
on 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 ces Combats,  
ceux qu'il a tuez se portent bien.

Il sera plus battu pour rien, qu'un autre  
pour de l'argent.





## LE VRAY ET FIDELLE *Ieu du Hoca de Catalogne.*

1. **C**OMME ce ieu n'est qu'un diuertissement honneste, il se iouë à present en beaucoup de maisons considerables dans Paris, à condition qu'il ne sera iuré ny blasphemé contre le saint nom de Dieu, à peine contre les contreuens d'estre interdits de iouer.

2. Ce ieu sera ouuert tous les iours sur les deux heures de releuée, excepté les festes & Dimanches, depuis trois heures iusques à six, afin de ne point troubler le seruice Diuin.

3. Ce ieu a pris son origine en Catalogne, il est de sort & de pure fortune, & tout le monde y peut iouer sans aucune crainte ny soupçon de tromperie.

4. Et pour rendre chacun capable des ordres dudit ieu, & de la maniere d'y iouer, en voicy les regles suiuanes.

5. Ce ieu est composé de trente points marquez sur vne table tous de suite, depuis 1. iusques à 30.

6. Il y a trente boules toutes semblables, dans chacune desquelles est enfermé vn billet, aussi marqué depuis 1. iusques à 30. sur du parchemin, par chiffres separez dans chacune des boules.

7. Le Banquier de ce ieu doit estre au bout de la table, ayant deuant soy & à la veüe des ioueurs, diuerses piéces de monnoye d'or & d'argent pour payer sur le champ les gagnans.

8. Quand on veut commencer à iouer, 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 iouer peu ou beaucoup, & le ioueur 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 ioueur 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 iouent en presence de gens.

11. La façon de iouer est diuerse, l'vne

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

12. Il y doit auoir un homme proche du Banquier, qui tient en main un sac où doiuent estre toutes les boules susdites, avec 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 meller les boules qui sont dedans, puis l'on presente le sac à l'un desdits ioueurs pour en tirer vne

boule, laquelle sert pour tous.

14. Le Banquier doit prendre la boule des mains du ioueur 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 spécifié : alors on paye tout ce qui vient sur ledit nombre, comme dit est, en deux tiers, en quart, en sixième, & en deuxième.

15. L'ordre de ceux qui doiuent tirer le sac, est à main droite, chacun à son tour des iouians; & 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 droit & rang de tirer, & de faire tirer à celuy qui est apres luy.

16. Il ne faut point tirer la boule du sac qu'auparauant le ieu ne soit acheué; c'est à dire, apres que chacun a couché sur le ieu ce qu'il veut, & la boule estant vne fois tirée, on ne peut ny ne doit alterer ledit ieu, 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.

17. Si quelqu'un met de l'or sur le ieu,

il doit dire tout haut, combien, & quelle partie dudit or il entend iouer, 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 ioueur ne peut tirer qu'une seule boule à la fois, & s'il en tiroit davantage, le ieu ne vaut rien; & s'il en estoit tiré quelqu'une en cachette, ou avec fraude, celui qui l'aura tirée sera banny du ieu, & contraint à la restitution de tout ce qu'il aura receu.

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

20. Chacun doit prendre garde où il met & couche son argent, à ce qu'il soit bien & iustement posé dans le ieu 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 celui qui tient le sac, & ne se trouuant personne qui le dise, le Banquier diuifera le payement qu'il deura faire aux deux disputans.

*Le*



## LE IEU DV MONDE.

### *Explication de la Figure.*

**E**ST à remarquer que le *Monde Terre-*  
*stre* est de trois sortes, *Polaire, Nouveau*  
*& Ancien*. Le *Polaire* est aux environs  
des *Poles* & peu connu : le *Nouveau* est  
l'*Amerique*, & l'*Ancien* comprend l'*Afri-*  
*que*, l'*Asie*, & l'*Europe*.

Le *Monde Polaire* est représenté dans  
le premier cercle; les quatorze ensuiuans  
font voir le país d'*Amerique*, tous colo-  
rez de bleu; les quinze autres ceux d'*Afri-*  
*que*, marquez de rouge; les quinze ensuite  
depuis 30 iusques à 45. sont ceux d'*Asie*,  
de couleur iaune; & les dix-huit restans,  
depuis 45. iusques à 63. ceux d'*Europe*, mar-  
quez de verd. Dans chaque pays est remar-  
qué la place la plus considérable. La jon-  
ction des pays, suiuit leur ordre & couleur  
se peut voir aux quatre Parties du Monde  
descrites aux quatre coins du ieu : & l'af-

L

semblage des parties dans le petit Monde du milieu.

### *Ordre du Jeu.*

On peut iouer à ce ieu avec deux dez communs, 2. 3. 4. 5. & 6. personnes, chacun vne fois, & à son rang, selon qu'il se trouuera placé, & le ieu d'vn chacun sera marqué de pieces differentes; & aduancé d'autant de points, qu'il en sera découuert par les dez.

On conuiendra de ce qu'on doit mettre au ieu, 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 ieu.

Tous les payemens, rançons, sorties, imposts, & autres contributions, seront de la valeur du ieu, & 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, horsmis aux rencontres.

### *Loix du Jeu.*

**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'aduan-  
cera en la *Grand' Bretagne*, coté 60. où  
les Dames sont beaucoup considerées.

Qui ira au *Nouveau Mexique*, coté 5.  
payera & y demeurera parmy les Sauua-  
ges, iusqu'à ce que quelqu'un le déliure  
charitablement en prenant sa place.

Qui ira en *Castille d'Or*, coté 8. payera  
pour en sortir, & pour éviter la brutale  
Coustume du pays, le iour de ses Nopces.

Qui ira au *Perou*, coté 10. prendra dans  
le ieu le 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 plai-  
sirs en toute liberté; ou bien commencera  
son ieu, ne desirant pas mener vne vie si  
licencieuse que les habitans.

L ij

244 *Le Jeu du Monde.*

Qui ira en *Zaâra*, coté 19. y demeurera égaré dans les deserts, iusques à ce que quelqu'un venant à passer, il apprenne son chemin pour iouer à son rang : cependant il payera le tribut, ainsi que les Carauanes ont accoustumé de payer aux Souuerains des pays où ils passent.

Qui ira en *Guinée*, coté 22. receura non de l'or en poudre, mais le conuenu du ieu.

Qui ira à *Malthe*, coté 30. receura contribution du ieu pour faire guerre au Turc.

*Pour Asie.*

Qui ira en *Arabie*, payera non aux Arabes, mais au ieu.

Qui ira en *Perse*, coté 34. ira au cours avec les belles Dames du pays, dans les beaux promenoirs de la ville de Siras, & cependant les autres iouëront chacun deux coups.

Qui ira en la *Chine*, coté 36. comptera deux fois son ieu decouvert par les dez, les Chinois ne luy permettant pas l'entrée de leur Royaume.

Qui ira aux *Moluques*, coté 45. en rapportera non des espiceries : mais la valeur de son ieu.

## Pour Europe.

Qui ira en *Espagne*, coté 46. fera le voyage des Indes Occidentales, s'embarquera pour la *Havana*, en l'Isle *Cuba*, coté 7. & payera la sortie du Royaume.

Qui ira en *Allemagne*, coté 50. s'y arrêtera pour boire avec les *Allemands*, pendant que tous les autres iouèront chacun deux coups, & payera son escot.

Qui ira en *Dannemarq*, coté 51. y demeurera pour faire payer l'impôst à tous ceux qui passeront par le détroit du *Sund*.

Qui ira en *Suede*, coté 52. fera naufrage aux escueils de la coste, & puis sera porté par les vents dans le Monde Polaire, & pour cét effet mettra de nouveau au ieu.

Qui ira en *Moscovie*, coté 55. retournera en *Pologne*, coté 53. plustost que de demeurer en vn pays où les hommes témoignent aux femmes leur amour en les frappant.

Qui ira en *Transilvanie*, &c. coté 59. payera tribut au ieu plûstost que d'estre mené au Grand Turc en son Serail 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 points découuert qu'il ne faut pour y arriuer iustement, il retournera en arriere, d'autant de points qu'il aura de surplus.



## LE IEU

## DE LA CHRONOLOGIE.

**C**E ieu 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.

### *Sçavoir,*

Le premier se termine au vingtième siecle considerable par la naissance d'Abraham.

La seconde finit au quarantième, considerable par la naissance de Nostre Seigneur Iesus-Christ.

La troisieme & derniere se termine au siecle present, qui est fort considerable par la naissance des deux Roys de France, de *Louis de Bourbon*, est le 17. à compter depuis la naissance de nostre Seigneur Iesus-Christ, laquelle on fait vn nouueau compte de Siecles & d'Années.

Chacun mettra également en ces trois siecles comme les plus aduantageux, & ce dont on aura conuenu; on y iouë avec vn decahedre, ou avec deux dez. Chacun aura vne marque particuliere pour marquer son ieu.

Les nombres des années des premiere & seconde parties ne l'ont pas sans contestation, nous auons suiuy le sentiment qui est le plus conforme à l'Escriture; Car pour la premiere partie si l'on comptoit l'aage qu'auoit le dix-neuf des premiers Patriarches, & la naissance de son fils, on trouuera qu'elle est de 1948. *Genese chap. 5.* & 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.

L iiii

## 248 *Le Ieu de la Chronologie.*

Chap. de l'Exode, le deuxiême espace finissant en la quatriême année de Salomon, en laquelle le Temple fut commencé est de 480. ans, Chap. 6. du premier des Rois, le troisiême espace finissant avec la captiuité de Babylone, qui dura 70. ans, est selon Scaliger, d'environ 487. ans: Le dernier finissant par la naissance de Nostre Seigneur Iesus-Christ est d'environ 528. ans, suiuant le mesme Scaliger, & le tres-sçauant Auteurs du *Rat. Temp.*

### *Les Regles du Ieu sont.*

**Q**ui ira au sixiême & quatorziême cercle recommencera, pour n'y auoir rien trouué de memorable.

Qui ira au 10. prendra deux marques, qu'il mettra au siecle 49. 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 de là, en memoire des six siecles qu'auoit veu Noé au temps du Diluge.

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 quitter la confusion de Babel & la domination tant de Nemrod, que des Assiriens ses successeurs, qui regnerent treize siecles, reculera d'autant de siecles.

Qui aura au 20. gagnera ce qui aura esté mis, & retirera vne marque de chacun.

Qui ira au 21. 22. 23. & 24. y demeurera en seruitude, iusques à ce que chacun des autres ayent ioué 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 ioué 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 durera 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.

L. W

Qui ira au 37. fera reculer de 5. siècles celui qui l'aura deuançé le dernier, en memoire d'autant de siècles que demurerent les Perses à remettre leur Royauté depuis qu'Alexandre les vainquit en ce siècle.

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 auparavant.

Qui ira au 5. siècle, à compter depuis nostre Seigneur Iesus-Christ, fera mettre à chacun deux marques au siècle present, en memoire des deux Illustres Rois de France qui furent en ce siècle, assauoir, Pharamond, qui en fut le premier Roy, & Clovis, qui en fut le premier Roy Chrestien.

Qui ira au 7. contribuëra vne marque pour aller faire la guerre à Mahomet qui s'esleua en ce siècle, & reculera au siècle d'Adam.

Qui ira au 10. se fera faire hommage d'une marque par chacun en memoire de l'hommage que se fit faire par tous les Grands du Royaume, Hugues Capet, premier Roy de la Race Royale qui regne à present.

Qui ira au 13. aura cét aduantage que s'il passe de trois points, le siecle des Louis de Bourbon, il ne laissera pas de gagner le ieu, 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, iusques à la naissance de Henry quatriéme, 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'establit à Constantinople, iusques 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 ieu, & outre ce retirera d'vn chacun autant de marques qu'il aura gagné de siecles aduantageux, qui sont les 20. & 40. & dernier.

Qui aura plus de points qu'il ne faut pour paruenir au siecle dernier, en reculera d'autant de siecles, qu'il aura plus de points, 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 iouant vn siecle occupé par vn autre, payera vne marque à celuy qu'il rencontrera, & ne bougera de son lieu.

La 2. est que personne ne pourra tirer aucun aduantage du siecle qu'il pourra rencontrer, en reculant: mais seulement en aduançant.





## LE IEU DES VILLES de France.

**L**E nouveau ieu de France : Ce ieu se liouë avec vne grande figure grauée en ouale, laquelle figure represente les Prouinces de France, avec leurs Villes Capitales, Archeueschez, Eueschez, & autres remarques curieuses.

Les Prouinces qui sont deuers le Septentrion y sont desduites, les premieres en suite, celles qui sont vers le milieu, & enfin ceux qui sont vers le midy.

L'ordre du ieu est, que l'on y peut iouer avec deux dez communs, deux, trois, quatre, cinq, ou six personnes, chacun en son rang selon qu'il se trouuera placé.

Le ieu d'vn chacun sera marqué de pieces differentes, & aduancé d'autant de points qu'il en sera découuert par les dez. On conuiendra ce que l'on doit mettre au ieu, d'vn fol, d'vn teston, ou plus si l'on veut, que chacun mettra dans le milieu du ieu.

Tous les achapts, payemens, rançons,

## 254 *Le Jeu des Villes de France.*

forties, impôts & autres contributions seront de la valeur du ieu, & seront portées dans le milieu du ieu, au profit de celuy qui gagnera la partie, 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'un autre, il luy payera le conuenu, & s'en ira prendre sa place en luy cedant la sienne.

Pour gagner la partie faut arriuer iustement au nombre de 63. ou la Carte de la France; que si il y auoit plus de points découverts qu'il ne faut pour y arriuer iustement, il retournera en arriere, d'autant de points qu'il aura de surplus.

### *Loix particulieres du Jeu.*

Qui ira en Ponthieu, coté 3, prendra la poste & viendra en l'Isle de France, coté 8. pour y porter dans Paris les nouvelles touchant les progresz des armées du Roy.

Qui ira en-Normandie, coté 6. crierá *Ha-rou*, appellant à son secours Raoul le premier Duc du Pays, & par son moyen il receura de chacun le conuenu pour son profit particulier.

Qui ira en Champagne coté 9, payerá

*Le Jeu des Villes de France.* 255  
pour l'entretien des Places Frontieres.

Qui ira en Bretagne coté 13. apres auoir fait la desbauche dans Nantes avec les Bretons, il s'y embarquera pour Bourdeaux en Guyenne, coté 44. & payera.

Qui ira en Touraine coté 23. il se promenera dans les belles aduenuës de la Ville de Tours; pendant qu'il y fera collation, les autres iouëront chacun deux coups.

Qui ira en Poictou coté 35. il prendra le diuertissement de la chasse pendant que les autres iouëront chacun deux coups.

Qui ira à Lyon, coté 31. payera non au Bureau de la Douïanne, mais au ieu.

Qui ira en Forest apres auoir fait provision de cousteaux & de ciseaux, il s'embarquera à Roïanne 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 Thoulon, coté 61. & payera non au Maistre du Vaisseau, mais au ieu.

Qui ira en Limousin coté 49. achetera des cheuaux à la Foire de Chalus, &

256 *Le Jeu des Villes de France.*

payera le prix d'iceux non au Marchand, mais au ieu.

Qui ira en Languedoc coté 52. demeurera pour passer son temps dans Thoulouze, & dans Montpellier iusques à ce que quelqu'un 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 pouvoit continuer son ieu.

Qui ira en Auignon, coté 59. payera non au Pape, mais au ieu.





*LE IEU ROYAL DE  
Cupidon, autrement appellé le  
Passe-temps d'Amour.*

*Instruction pour l'intelligence & prati-  
que de ce Ieu.*

**C**E ieu est composé du nombre de sept, multiplié neuf fois, dont le produit donne 63. d'autât qu'Amour se plaist à ce nōbre, comme tres-parfait: & celuy qui le premier parvient iustement audit nombre de 63. où est dépeint le Iardin d'Amour, il gagne le prix du ieu, dont on aura conuenu dès le commencement, & tout ce qui aura esté payé pour les rencontres: mais auparavant 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 iouent, tant plus ce ieu est plaisant & recreatif, & aussi plus profitable, & ne se ioué à moins

258 *Le Jeu de Cupidon,*

de deux; & s'il arriue que tous deux soient detenus, comme l'un à la Fontaine, & l'autre à la Forest, ny l'un ny l'autre ne gagne, ains faut recommencer le ieu, sans augmenter le prix.

Pour iouer ce ieu, il faut prendre deux dez communs, & que chacun des ioueurs ait sa marque differente, afin de la reconnoistre, & celuy commencera le ieu, auquel premier sera aduenu le nombre de 7. & d'oresnauant celuy qui aura gagné le ieu, aura ce priuilege de recommencer le premier, & chacun puis apres tirera son coupl'un apres l'autre, selon son rang, & ordre.

Ayant ietté les dez, il fant compter ce qu'il y aura, & poser sa marque sur le cercle, où est figuré le nombre aduenu, commençant à compter par le premier cercle, où est dépeinte vne porte ou entrée, & delà continuer l'un apres l'autre iusques à ce qu'on soit parueniu au Jardin d'Amour, où est marqué le nombre 63. Et si on n'arriue iustement audit nombre, mais qu'on en ait dauantage, il faut retourner en arriere d'autant de points qu'il y a de surplus, apres estre parueniu audit nombre de 63.

Que si on vient à tomber sur vn des cercles, où Amour soit depeint, il ne s'y faut arrester, mais doubler le nombre aduenu iusques à ce qu'on paruienne à vn autre cercle où il n'y ait point d'Amour: ce quia lieu aussi en retrogradant. 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 ieu sans difficulté, ce qui n'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 iouer en son rang.

Est à noter que ce ieu est representé en forme de Serpent, d'autant qu'Amour en guise d'vn Serpent se glisse dans le cœur de ceux qu'il possède, & 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 aduiser au com-

mencement du ieu 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 Chaire, qui est figurée au cercle 12. & puis de là iouëra en son rang.

Qui viendra au 18. cercle, où est le Throsne d'Amour, il payera le deuoir feodal, & rendra la foy & hommage à Cupidon : & pour apprendre des mysteres, il y sejournera sans iouër iusqu'à ce que ses compagnons ayent ioué chacun deux fois.

Qui se mettra sur le 30. cercle, où est la Fontaine, il payera & y demeurera iusques à ce qu'un de ses compagnons y paruienne, ou que le ieu soit gagné, & lors il sera deliuré.

Qui se posera sur le 38. cercle, où est le Banquier, il payera son escot, & y sejournera à banqueter, iusqu'à ce que ses compagnons ayent ioué 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 iouëra en son rang.

Qui prendra pied sur le cercle 54. où est la Forest, il payera le prix, & y sejour-

nera iusqu'à ce qu'un de ses compagnons y soit pris, & que le ieu 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 ieu.

Si vn des ioueurs 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 ieu, que si celuy qui l'aura arriue au Throsne, 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 iusques 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 aduient 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 NOUVEAU**  
*de la Choïette, auquel on iouë sui-  
 uant les Regles qui suivent.*

**O**N aura bon nombre de jettons (lesquels à faute de monnoye) vn d'entre les ioueurs distribuë aux autres : A sçauoir vn certain nombre pour le prix que les ioueurs s'accorderont ensemble. Auquel prix (quand tous ensemble ou quelqu'vn quitte le ieu) il recevra lesdits jettons en nombre susdit, & rendra le prix contenu, au prolata des iettons qu'il recevra. Au commencement chacun mettra au ieu, autant de iettons qu'aux ioueurs bon leur semblera. Semblablement feront-ils quand le ieu sera vuide, doncques pour iouer on aura trois dez, & on verra par le plus haut iet qui sera le premier. Ce fait on poursuiura touiours avec le Soleil, chacun tenant son tour, & on trouuera le iet 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 iettons du ieu que le nombre mis au costé de la Lettre monstre; si la Lettre est vn P. c'est à dire, paye autant que le nombre monstre, lesquels iettons on mettra au ieu avec les autres. Quand quelqu'un fait trois six, il aura ietté la grande *Choïette*, là où se trouue escrit *Tout*, & tirera tous les iettons qui seront au ieu; & alors chacun derechef mettra des iettons au ieu comme l'on fait au commencement: Mais quand quelqu'un iette trois autres pareilles, il aura ietté vne autre *Choïette*, dessous lesquels il a escrit la moitié, & tirera la moitié des iettons du ieu. Mais en cas que les iettons fussent impairs, le restant sera pour le ieu. Qui iettera ce où il est escrit *Rien*, pour cette fois ne tirera, ny ne payera rien.



**LE IEU DV RENARD,**  
*& de la Poule, & la methode d'y  
 iouër.*

*Fortune icy bas tourne-boule,  
 Tourne choses par le hazard:  
 Par fois le Renard prend la Poule,  
 La Poule par fois le Renard.*

**L**Es Lydiens, Peuple d'Asie, entre plusieurs ieux qu'ils inuenterent, ils donnerent l'origine & l'usage à celuy du Renard, non tant pour le desir qu'ils eussent de le iouër, que pour se façonner aux ruses, & se garder des surprises que Cyrus leur ennemy capital leur dressoit tous les iours, 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 finesse pour les surprendre. Ce ieu est ingenieux & recreatif, facile à pratiquer : on le iouë sur vne figure semblable à celle qui est portraite, il s'en fait de diuerses estoffes, mais

*Le Jeu du Renard & de la Poule. 267*

mais cette-cy n'est de grands frais, & peut servir autant qu'une autre. On y joue avec des Dames ou jettons, à faute d'avoir des Poules de bois ou d'ivoire, 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'une d'icelle le Renard à discretion, qui peut monter & descendre, aller & venir au haut & bas, à droit & à travers: les Poules ne peuvent monter que de bas en haut, & ne doivent redescendre: le joueur ne doit laisser les Poules découvertes, ou seules, non plus qu'au jeu des Dames. La finesse de ce jeu est de bien poursuivre le Renard & l'enfermer en telle sorte, qu'il ne puisse aller deçà ny delà; Et est à noter que le Renard prend toutes les Poules qui sont seules & découvertes: Enfin il se faut donner garde de laisser venir le Renard dans la partie d'embas parmy les Poules, pour autant qu'il les pourroit plus facilement prendre: l'exercice peut beaucoup en ce jeu, & à force de jouer on s'y rend bon Maître. Les bons joueurs démarrent

M

## 266 *Le Jeu du Renard & de la Poule.*

les Poules premier que le Renard; celuy qui a les Poules ne doit permettre, s'il peut, qu'on démarre le Renard le premier; car cela ne luy est aduantageux.



## *LE IEU DE LA GVERRE.*

**C**E ieu represente vne forteresse assiegee & bloquée de tous costez. La forteresse a quatre bastions marquez *A.* avec 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.* iouant & prenant comme on fait au ieu 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.

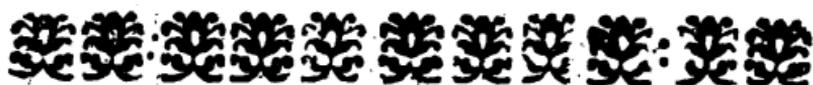
Les Dames peuvent iouer de tous costez, & ne peuvent estre soufflées, encore qu'elles ne prennent pas, pouuant prendre.

Les pions peuvent 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, il n'a à prendre: c'est à l'assailant de iouer le premier.

Celuy qui demeure maistre du fort a gagné la partie.



## LE IEU DV IARDIN

*Militaire, ordinaire exercice des  
anciens Cavaliers & Soldats Ro-  
mains, spécialement estant au  
Camp de Iules Cesar.*

**I**L se iouë avec deux dez : & estant iot-  
tez, selon la quantité des points qui se  
décourira, faut mettre sur le nombre du  
iou ce qui sera accordé. Et le second ve-  
nant à iouer, & faisant le pareil nombre,  
leuera ce que l'autre aura mis, & est à luy.  
Puis il reiouëra & couurira le nombre du  
ieu, tel que les dez luy demonstreront.  
Quoy fait, il doit quitter les dez, & ainsi  
plusieurs y peuuent iouer.

Quiconque fait deux as d'entrée du ieu,  
parce qu'il n'y a rien encore sur le ieu, doit  
poser sur les quatre portes des vents à cha-  
cune la moitié de ce qui aura esté accordé,  
qui les quatre ensemble font le double du  
prix conuenü. Mais estans iouëz le ieu  
couuert, il doit prendre tout, & a gagné,  
& ne doit rien aux vents. Or reieissant les

dezapres auoir tiré, & faisant encore deux as, il garnira les sept ronds chacun d'une quatrième partie de ce que l'on met au ieu, & se reposera quittant les dez, iusques à tant qu'il se fasse deux & as, qui font trois. Lors il r'entre en ieu, si tout ne se gaignoit deuant.

Pareillement qui fait les deux six leue tout (comme les deux as) de ce qui est sur le ieu, (excepté ce qui sera sur les portes des triangles) & retournant à iouer, & faisant encore deux six, il garnira les quatre portes des triangles chacune autant comme il se couche au ieu. Cela demeure, & ne se gagne que par vn pareil coup, qui est le deuxième, apres auoir gagné le ieu; & est nommé le portier. Or auenant qu'il ne se fit que cette fois en tout le ieu, l'argent demeure à la fin d'iceluy pour les pauures, aucc ce qui sera sur le garré. Cela fait ayant garny les quatre portes se reposera, iusques à ce qu'il se fasse six & cinq qui font vnze; Alors il r'entre au ieu.

Et aduenant que le premier qui ioué fasse deux six, pour n'auoir rien sur le ieu, mettra sur les sept ronds, comme il a esté dit cy-dessus, & rejouëra. Et s'il les re-

fait, leuera ce qu'il aura couché, excepté l'un qu'il mettra sur le carré, qui est en la place d'un rond (cela est pour les pauvres, & ne doit estre au profit de ceux qui iouent). Lors quittera les dez, & ne doit iouier iusques à tant qu'un autre fasse six.

S'il n'y a rien à leuer sur le nombre 7. & celuy qui iouë 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, & rejouëra. Si à la troisième fois, & de suite, il fait derechef 7. il posera sur les ronds, & se reposera iusques à tant qu'un autre fasse 7. qui luy donne entrée au ieu. Et ainsi sont nommez les repositoires. Et s'il y auoit quelque chose sur iceux ronds, celuy qui à la troisième fois & de suite a fait 7. le prendra, en laissant un pour le carré, comme dessus; & à ce coup perd les dez, mais doit reiouer pour garnir quelque nombre.

Ceux qui veulent parier, & mettre l'un contre l'autre à qui fera le meilleur, le lieu est ordonné à mettre ce qu'ils veulent, sur les pommeaux ou boules qui sont sur les angles des accoudoirs, estant autour du jardin, & qui sont vis à vis des ronds. Et

aduenant 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 IEU DE L'OYE,*  
*comme il se iouë à present.*

*L'ordre qui se doit obseruer audit Ieu.*

**P**Remierement, faut conuenir de ce que l'on veut iouer, & de ce qu'on doit payer aux rencontres & accidents. Est à noter que ledit ieu est fait de nombres, depuis 1. iusqu'à 63. & celuy qui premier atteint à ce nombre final, gagne le ieu: mais on n'arrine pas aisement au lardin de l'Oye, c'est à dire, au nombre 63. car plusieurs empeschemens se presentent auant qu'on y puisse aborder; Iouant à ce ieu on prend deux dez, que chacun pour soy iette vne fois, & aautant de points qu'il s'en decouure par lesdits dez: il doit mettre son seing, les marquant tous avec diffe-

M iiij

rente monnoye, afin que chacun reconnoisse le sien. Mais faut entendre que iamaï on ne peut prendre pied sur les Oyes, & si on rencontre vn nombre où il y ait vne Oye, faut redoubler le point, & passer outre, en recomptant autant de points que portent lesdits dez. Et si derechef on rencontre vne autre Oye, on doit encore redoubler le point iusqu'à tant qu'on ne rencontre point d'Oyes: mais si celuy qui sera arriué près la porte du Iardin fait des points dauantage qu'il ne faut, qu'il tourne autant en arriere qu'il y aura de points de surplus: & s'il rencontre vne Oye en retournant, qu'il redouble son point, & tourne en arriere: & celuy qui iustement arriue à la porte du Iardin de l'Oye, c'est au nombre 63. gagera le ieu de tous. Mais si au commencement du ieu de quelqu'un on faisoit neuf, qui se peut faire en deux manieres, à sçauoir 5. & 4. & 6. & 3. d'autant que les Oyes sont disposées de 6. en 6. & que redoublant le nombre on viendroit à 63. il faut que celuy qui fera 6. & 3. aille au nombre 26. où sont pourtraits deux dez, & celuy qui fera 5. & 4. aille au nombre 53. où sont deux autres dez pourtraits.

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

Qui fera 6. où 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 traict fera 6. & 3. aille au nombre 16. où sont marquez deux dez.

Qui ira au nombre 31. où il y a vn puits, paye le prix accordé & demeure là iusques à ce qu'un autre faisant le mesme point l'entire, & 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 y a vne prison, paye le prix accordé, & soit là, iusqu'à ce qu'un autre l'enleue.

Qui du premier iet 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 nouveau.

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

M V



## LE IEU DES QUATRE

*Fins dernieres de l'Homme.*

**I**L faut remarquer que ledit ieu est composé du nombre de soixante, & celuy qui le premier parvient à ce nombre gagne le Paradis: mais il est difficile d'arriver au Paradis, c'est à dire au nombre soixante, d'autant qu'il y a plusieurs empeschemens premier que d'y arriuer. Pour iouër à ce ieu, il faut auoir deux dez, que chacun iette vne fois pour soy, & doit poser sa marque au nombre qu'il amenera, en iettant lesdits dez, & pour ce il est besoin que chacun des ioueurs ayent diuerses marques, afin que chacun reconnoisse la sienne. Il faut sçauoir qu'on ne doit jamais sejourner nis'arrester sur les anchres; & si on vient à tomber sur vn Ancre, il faut redoubler le point & passer ouëre, & recomptant autant de points que portent lesdits dez; & si dereche on rencontre vn Ancre, l'on doit redoubler le point iusqu'à ce qu'on n'en rencontre plus. Si ce luy qui sera arriué près le Paradis fait des

*Le Ieu des quatre Fins de l'homme.* 273  
points dauantage qu'il ne faut, qu'il tourne  
autant en arriere qu'il aura de points de  
surplus; & s'il rencontre vn Anchre en re-  
tenuant, qu'il redouble son point & re-  
tourne en arriere; & celuy qui iustement  
arriue au Paradis, c'est à dire, au nombre  
60. gagne la partie: mais si au commence-  
ment du ieu quelqu'un faisoit 6. ou 12. il  
faut qu'il aille au nombre 26. où sont  
deux dez pourtraits.

*Les Regles du Ieu.*

Qui ira au nombre 8. où est la Mort, il  
payera & laissera iouer 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 cōpagnons ioueront 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 de-  
mourera iusques à ce que quelqu'un de ses  
cōpagnons soit paruenu à l'Ange Gardien,  
& sera déliuré sans rien payer, & ira à 32.

Si quelqu'un vient au 49. où est l'Ange  
Gardien, il tirera son enjeu.

M vj

276 *Le Ieu des quatre fins de l'homme.*

qui ira au 59. où est l'Enfer, il payera & recommencera au commencement du ieu.

Celuy qui parvient au 60. où est depeint le Paradis, gagne la partie.

Et qui sera rencontré par quelqu'un de ses compagnons, paye le prix conuenu, & retourne au nombre où estoit celuy qui l'a rencontré.



**LE ROYAL IEU DES ESCHETS**  
*nouvellement reduit aux Regles ordinaires & necessaires pour le iouër facilement.*

1. **E**Ncore que le ieu des Eschets demande vne sage conduite, grande attention, & beaucoup de raisonnement, on ne laisse pas toutesfois d'y prendre vn agreable diuertissement, sans y hazarder autre chose, que le déplaisir d'estre vaincu ou l'honneur de r'emporter la victoire sur son aduersaire.

2. Le Theatre de ce ieu en forme de deux petites armées, opposées 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 différentes 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 ieu; 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'Eschiquier du costé du iouëur, sçauoir le Roy au milieu de la ligne, sur la quatrième case blanche; la Reyne auprès 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 extremités de la ligne, & les huit pions seruans de rempart & 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 iouëur, ces deux premieres lignes de l'Eschiquier 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'un 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'eschet, 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 eschet, il peut faire vn saut de trois cases, & ainsi se ioindre à la Tour; mais ces deux manieres de sauter trois cases à la premiere démarche du Roy, ne sont pas toujours obseruées ny iugées necessaires, suffit qu'il marche de case en case, en ligne droite & à gauche, aduance & 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 trouve aduantage.

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 touûjours 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 avec 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 iusques 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 ne peuvent mater le Roy.

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 peuvent faire; Elles sont flanquées aux deux bouts de la premiere ligne, & demeurent ordinairement en ce poste pour la defence 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 deuxième ligne au deuant de chacune des principales pieces, marchent pour le premier coup de deux cases si on veut, & le premier coup fait, ne vont que de case en case 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 dernière ligne, qui est la premiere de l'ennemy, alors ils acquierent la dignité de Capitaine, en sorte que leur Roy s'en peut seruir en son Armée, comme de la meilleure piece qu'il aura perduë à la

282 *Le Jeu des Echets.*

bataille; comme s'il auoit perdu la Reyne, elle luy seroit renduë & mise en la case de ce Piö, & ainsi deses autres pieces perduës.

22. La maniere de iouer aux Echets ne se peut quasi exprimer, à cause dequoy elle depend de la fantaisie des ioüeurs qui s'y conduisent, tantost d'une façon tantost d'une autre, selon leurs desseins & les occurrences, la pratique en est la meilleure, & plus prompte instruction.

23. Les bons ioüeurs 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 aduertissement, que (par respect) on est obligé de donner au Roy seul, qu'il est en peri & 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 courrant del'une deses pieces, à faute dequoy il est Mat, & son Armée ou la partie perduë.

25. Et ainsi est bon d'observer qu'il y a trois sortes d'Eschec, l'un 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 cét 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 mouvoir sans estre pris, ny se couvrir d'aucune piece, & est contraint de demander composition, laquelle est ordinairement réglée à la moitié de ce que l'on iouë.

27. Et l'autre est l'Eschec & Mat, quand le Roy est attaqué, & qu'il ne peut remuer, se defendre, ny se couvrir d'aucune piece, en ce cas il est Mat, & la partie perduë.

28. Ce ieu est de conduite, de raisonnement & d'experience, & mesme pratiqué par les gens d'honneur, l'attention qu'on y donne est suiuië d'un agreable diuertissement, sans mesmey engager que fort peu de chose pour la forme seulement; car on est souuët assez satisfait & contët de réporter par honneur la victoire sans aucun butin.

29. Par ce discours abregé on se peut facilement persuader que le ieu d'Eschets conuient à toutes personnes, & mesmes aux gens de bien & d'honneur pour le diuertissement & rafraichissement de leur



*Le Jeu des Blasons de l'Europe.* 285

tes gens, & qu'on y pourra passer agréablement le temps sans le perdre.

Il est composé de cinquante-deux Cartes, comme les autres jeux, sans autre différence, si ce n'est qu'au lieu du Valet & de l'As, on a mis le nom de Prince & de Chevalier, pour ôster aux esprits trop pointilleux toute occasion de malinterpréter. Ainsi l'on en pourra iouer de la mesme façon que des ordinaires. Toutesfois, comme celles-cy demandent vne particuliere application, les jeux les plus aisez y feront aussi les plus propres: & pour cela ie m'y suis particulièrement proposé celuy qu'on nôme le Coucou, le Here, ou le Mécontent. Voicy la façon d'y iouer.

L'on estend vne Carte Geographique d'Europe, comme pour seruir de Tapis sur vne table, autour de laquelle les Ioueurs sont rangez. On donne les Cartes, on les change pour se contéter, & enfin la moindre paye à l'ordinaire. Apres le premier cōmence à déchiffrer le Blason de la Carte qui luy est escheuë; il donne autant de marques qu'il fait de fautes, & chacun en fait de mesme à son tour. Quand on a acheué, on recommence vn second tour sur les mesmes Cartes, & chacun doit mō-

## 288 *Le Jeu des Blasons de l'Europe.*

l'emporte est le champ, & l'on dit, d'or à trois pals de gueule, d'azur à quatre bandes d'or, &c.

Les animaux regardent toujours le flanc dextre de l'Escu, autrement on les dit contournez.

L'Aigle esployé est celuy qui a deux testes. Les Oyseaux sont membrez par les ferres & iambes, becquez, crestez, &c. Les allerions & les merlettes n'ont ny bec ny iambes, deux ailles se nomment vol, vne demy vol.

Le Lyon ne se dit jamais rampant, car c'est sa posture naturelle, laquelle aux animaux nes'exprime pas. Il a toujours 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'Escu & les pieces qui les composent sont souuent chargez d'autres figures, cōme de besans, tourteaux, billettes, &c. Ces pieces peuuent estre engressées, onnées, viurées, componées, &c. L'usage vous apprendra le reste, sur tout les ornemens dont vous trouuerez des exemples de toutes les façons dans vostre leu.

F I N.





