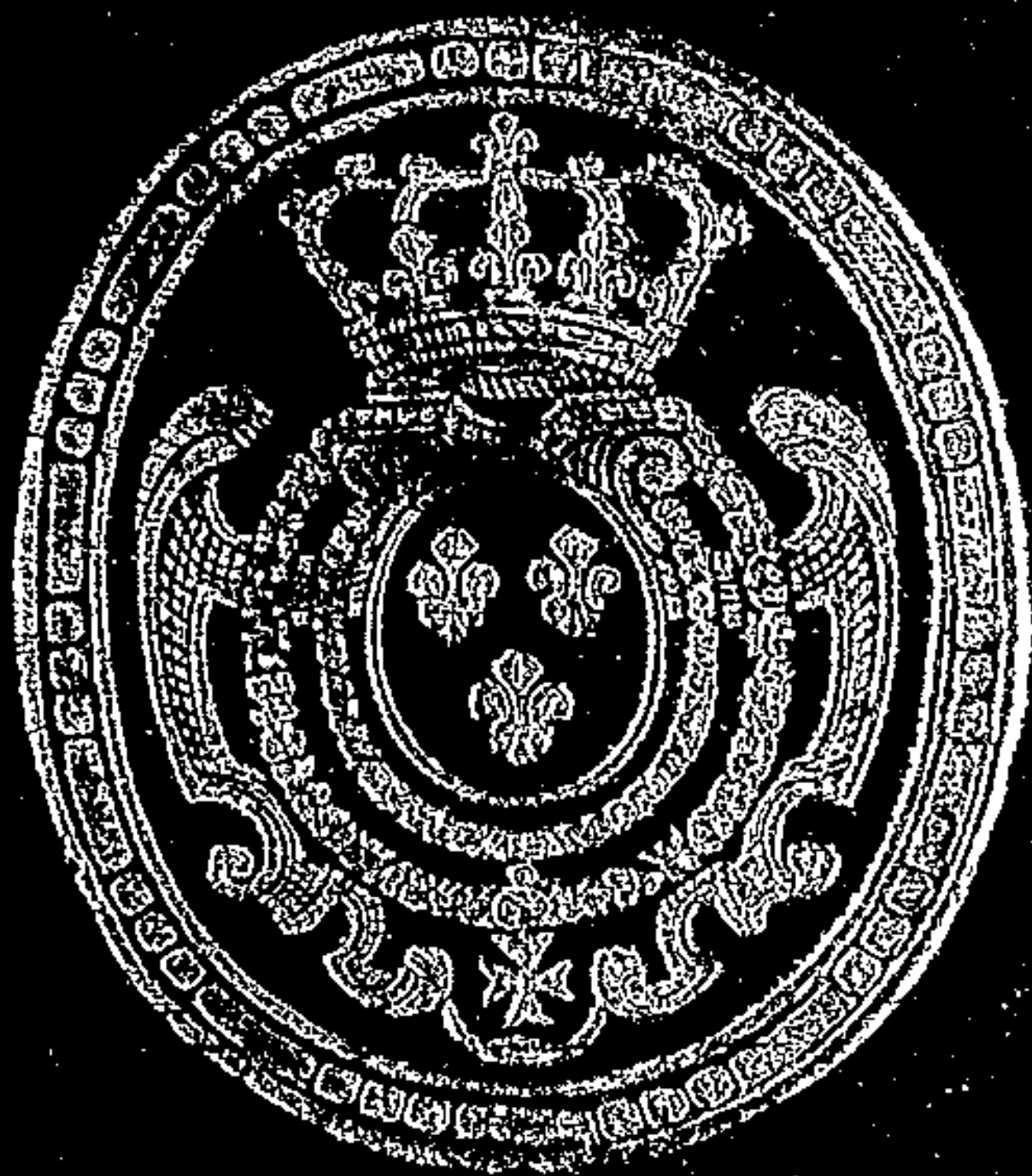


BAIRE

95

CHOISY-LE ROY



Lane

2460

1



48105

NOUVELLES REGLLES POUR LE JEU DE MAIL.

TANT SUR LA MANIERE
d'y bien jouer, que pour décider
les divers événemens qui peuvent
arriver à ce Jeu.



A PARIS

C H A R L E S H U G U E R,
Imprimeur-Libraire, rue Saint
Jacques, à la Sagesse.

Chez

ET

A N D R E ' C A I L L E A U, Quay
des Augustins, près la rue
Pavée, à Saint André.

M D C C X V I I .

A V E C P R I V I L E G E D U R O Y .

2023年11月11日 星期六 11:11:11

2023年11月11日 星期六 11:11:11

2023年11月11日 星期六 11:11:11

2023年11月11日 星期六 11:11:11

2023年11月11日 星期六 11:11:11

2023年11月11日 星期六 11:11:11

2023年11月11日 星期六 11:11:11

2023年11月11日 星期六 11:11:11

2023年11月11日 星期六 11:11:11

2023年11月11日 星期六 11:11:11

2023年11月11日 星期六 11:11:11

2023年11月11日 星期六 11:11:11

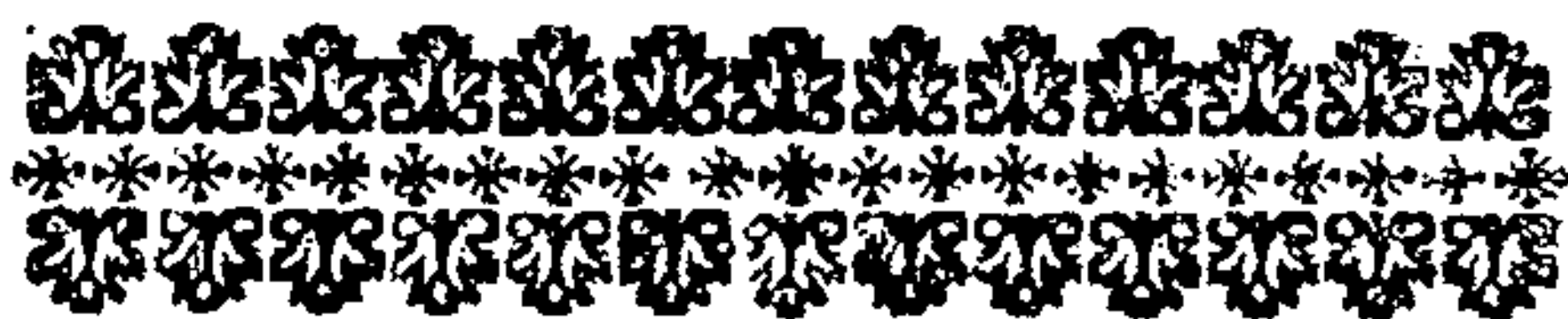
2023年11月11日 星期六 11:11:11

2023年11月11日 星期六 11:11:11

2023年11月11日 星期六 11:11:11

2023年11月11日 星期六 11:11:11

2023年11月11日 星期六 11:11:11



TABLE

DES TITRES.

P REMIERES REGLES POUR BIEN JOUER AU MAIL. PAGE 1	
ATTITUDE DU CORPS. 3	
DIFFERENTES MANIERES DE JOUEURS. 5	
MAINS, BRAS. 7	
PIEDS. 8	
MAIL. 9	
BOULES. 10	
COMPAS POUR MESURER LES BOULES. 14	
LA BERNARDE. 14	
MASSES OU TESTES DE MAIL. 18	
LONGUEUR DU MANCHE DE MAIL. 19	

TABLE DES TITRES.

NOUVEAU MAIL COMME	
UN BILLARD.	23
PASSE.	25

SECONDES REGLES

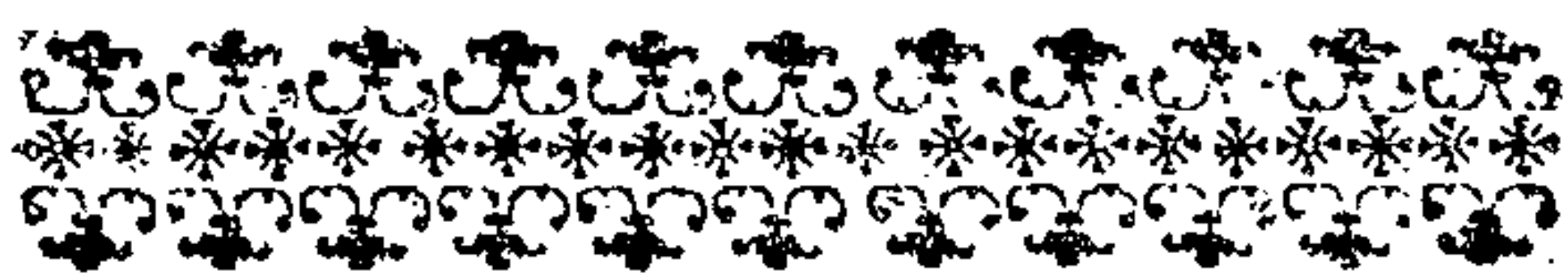
POUR LE JEU DE MAIL:

SUR LES DIVERS EVENEMENTS
QUI ARRIVENT A CE JEU.

REGLES GENERALES.	27
DU DEBUT.	33
DES GRANDS-COUPS.	36
DES BOULES SORTIES, ARRESTEES, Poussees, PERDUES, CHANGEES, CASSEES, ET DEFENDUES.	37
DU TOURNANT, DU RAPPORT, ET DE L'AJUSTEMENT.	41
DE LA PASSE.	43
DE LA PARTIE.	55

REGLES PARTICULIERES.

CONCERNANT LE MAISTRE DU MAIL, OU SON COMMIS, ET LES PORTES-LEVES.	57
--	----



NOUVELLES REGLES POUR LE JEU DE MAIL.



L y a deux sortes de Regles pour le Jeu de Mail; les unes, *sur la maniere d'y bien joüer;*

les autres, *pour décider les divers evenemens qui peuvent arriver à ce Jeu.* On commencera par les premieres qui sont les plus essentielles.

2. NOUVELLE REGLES

Il est certain que de tous les Jeux d'exercice, celui du Mail est le plus agréable, le moins gênant, & le meilleur pour la santé; il n'est point violent, on peut en même temps jouer, causer, & se promener en bonne compagnie. On y a plus de mouvement qu'à une promenade ordinaire; l'agitation qu'on se donne en poussant la Boule d'espace en espace, fait un merveilleux effet pour la transpiration des humeurs, & il n'y a point de rhumatismes ou d'autres maux semblables, que l'on ne puisse prévenir ou guérir par ce Jeu, à le prendre avec modération, quand le beau temps & la commodité le permettent.

Il est propre à tous âges, depuis l'enfance jusqu'à la vieillesse; sa beauté ne consiste pas à faire de grands coups, mais à jouer juste



Attitude du Corps pour le Debut
page 3.

à Paris Chez le S^r. de Mortain Sur le pont Nostre Dame

POUR LE JEU DE MAIL. 3
avec propreté, sans trop de fa-
çons; & quant à cela, on peut
joindre la sûreté & la force qui
font la longue étendue du coup,
on est alors un Joueur parfait.

Pour parvenir à ce degré de
perfection, il faut chercher la
meilleure manière de bien jouer,
se conformer à celle des beaux
Joueurs, se mettre aisément sur
sa Boule, ni trop près, ni trop loin,
n'avoir pas un Pied guere plus
avancé que l'autre; les Genoux
ne doivent pas estre ni trop mols,
ni trop roides, mais d'une ferme-
té bien assurée pour donner un
bon coup.

ATTITUDE DU CORPS.

Le Corps ne doit estre ni trop
droit, ni trop courbé, mais mé-
diocrement panché, afin qu'en
frapant il se soutienne par la for-

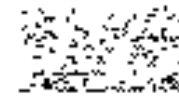
4 NOUVELLE REGLES
ce des Reins, en le tournant dou-
cement en arriere de la ceinture
en haut avec la Tête sans toute-
fois perdre la Boule de vûe.

C'est ce demi tour du Corps
qu'on appelle *joûer des Reins*, qui
faisant faire un grand cercle au
Mail, fait l'effet de la force mou-
vante qui vient de loin.

On ne doit pas lever le Mail
trop vite, mais uniment, sans se
laisser emporter, le tenir un in-
stant dans sa plus haute portée,
pour fraper sur le champ le coup
avec vigueur, en y joignant la
force du Poignet, sans changer
neanmoins la situation du Corps,
des Bras, ni des Jambes, afin
de conserver toujours la même
union sur l'ajustement que l'on
a dû prendre du premier coup
d'œil avec sa Boule.



Comme on doit tourner le Corps
 de la ceinture en haust en frapant
 le Coup, pages 4. et 5. à Paris chez le S^r de
 Mortain sur le pont Nos tre Dame



.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.



1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100

POUR LE JEU DE MAIL. 5
DIFFÉRENTES MANIÈRES
DE JOUEURS.

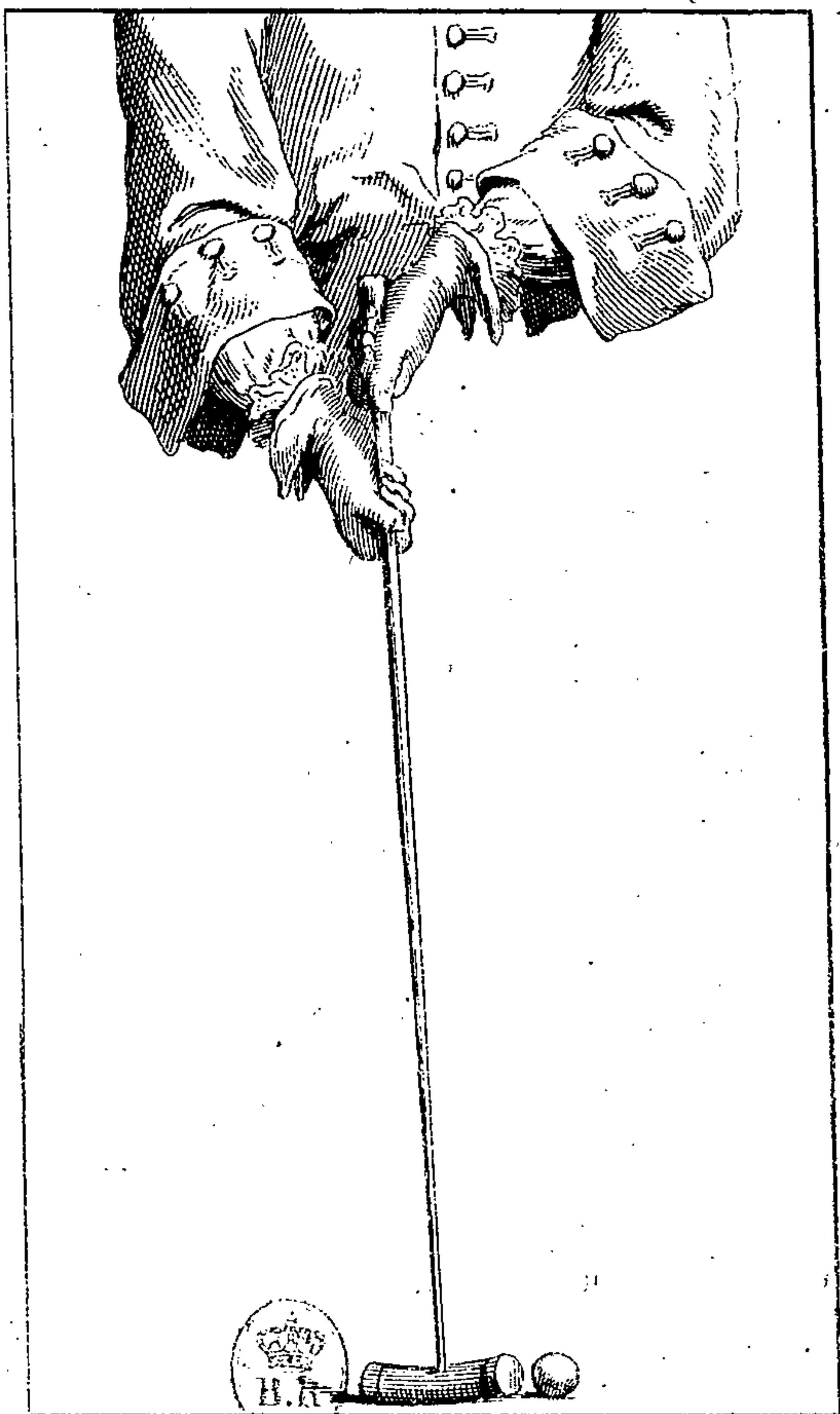
On voit des Gens *qui ne jouent que des Bras*, c'est à dire qui ne font pas ce demi contour du Corps qui vient des Reins; mais outre qu'ils s'incommodent la Poitrine par le grand effort qu'ils font faire à leurs Bras seuls en racourci, ils ne sçauroient jamais estre ni beaux ni forts Joueurs, parce qu'ils ne levent pas le Mail assez haut.

Quelques-uns le levent trop sur leurs Têtes ou sur leurs Epaulles, d'autres ne le levent qu'à la moitié de leur taille, & frappent la Boule par secousse comme s'ils donnoient un coup de fouet: Il y en a qui ouvrant étrangement les Jambes, & se cramponnant sur la pointe des Pieds, s'aban-

6 NOUVELLES REGLES
donnent si fort sur la Boule, que
s'ils venoient à la manquer tout
à fait, rien ne les empêcheroit de
tomber, & de donner, comme
l'on dit, du nez en terre; quel-
ques autres levent en l'air le
Coude gauche pour mesurer le
coup, ce qui fait que tres rare-
ment ils touchent la Boule à
plein.

Toutes ces manieres sont aussi
mauvaises que defagréables, &
on doit les changer. Chaque
Exercice a ses Loix qu'on est
obligé de suivre; la Danse, le
Manége, les Armes, ont une atti-
tude & une contenance réglées,
sans lesquelles on ne sçauroit rien
faire que grossierement & de
mauvaise grace.

Le Mail est à peu près de mê-
me, c'est un Jeu Noble, exposé à
la vûe du Public; c'est pourquoi



*comme les Mains doivent estre
posées pour bien jouer page 7.
Paris chez le S^r de Mortain sur le pont Nostre Dame*

POUR LE JEU DE MAIL. 7
on ne ſçauroit y jouer devant le
Monde que ſuivant ſes verita-
bles Regles.

MAINS, BRAS.

Les Mains ne doivent eſtre ni
ferrées ni trop éloignées l'une de
l'autre ; les Bras ni trop roides ni
trop allongez , mais faciles , afin
que le coup ſoit libre & aisé. La
Main gauche, qui eſt la premiere
poſée , doit avoir le Pouce vis-à-
vis le milieu de la Maſſe ; le Pou-
ce de la droite doit croiſer un
peu en biais ſur la pointe des au-
tres Doits, ne pas eſtre deſſus ni à
côté du Manche ; car c'eſt ordi-
nairement ce qui fait *croſſer*, parce
que ſi en levant les Mains pour
donner le coup , on n'a le Pouce
droit ainſi croiſé , la Maſſe varie
en tombant ſur la Boule , & ne
ſçauroit la fraper en ſon point.

A iiij

8 NOUVELLES REGLES

Il faut donc que la Main droite tienne le Mail comme les Joueurs de Paume tiennent la Raquette, car ce Pouce ainsi accroché avec le bout des autres Doits, est bien plus ferme, dirige mieux le coup où l'on veut aller, & donne plus de facilité & de force au Poigner, qui doit agir vivement en l'un & en l'autre de ces deux Jeux.

P I E D S.

Pour estre bien sur la Boule, il faut se bien assurer sur ses Pieds, se mettre dans une posture aisée, que la Boule soit vis-à-vis le Talon gauche, ne pas trop reculer le Pied droit en arriere, ni baisser le Corps, ou plier le Genouil quand on frappe, parce que c'est ce qui met le Joueur hors de mesure, & qui le fait souvent manquer.

POUR LE JEU DE MAIL. 9

Toutes ces observations sont de consequence, à quiconque voudra les suivre, pour bien jouer. On ne doit pas estre longtemps à mesurer son coup, une seule fois, avec un peu d'habitude, suffit; & l'on remarque que ceux qui sont plus longtemps à tâtonner leur Boule, sont ceux qui la manquent plutôt, dont on se moque après, parce que ceux qui voyent jouer aiment qu'on soit prompt, & qu'on ne joue pas de mauvais air.

M A I L.

Pour acquérir cette justesse si necessaire à ce Jeu, & qui en fait toute la propreté, il faut avoir un Mail qui soit toujours de même poids & de même hauteur, ce qui doit estre proportionné à la force & à la taille du Joueur. Si le

10 NOUVELLES REGLES

Mail est trop long ou trop pesant on prend la terre, s'il est trop court ou trop leger il ne donne pas assez de force, & l'on prend la Boule par dessus, ou comme on dit, *par les cheveux*. Il importe donc à chaque Jouëur de se choisir un Mail qui luy convienne, dont il se rende le maître, & qu'il proportionne encore la Boule à la Masse; car il est bon de prendre garde à tout.

B O U L E S.

Si on jouë d'un Mail dont la Masse ou la Tête ne pese que dix onces, on jouëra mieux & plus loin d'une Boule qui n'aura que environ la moitié de ce poids, que d'une plus forte. Si on jouë d'une Masse de treize à quatorze onces, qui sont celles dont on se sert le plus communément, il est

P O U R L E J E U D E M A I L. II
certain qu'avec des Boules de
cinq à six onces on fera de plus
grands coups; cela dépend quel-
quefois du temps qu'il fait, & du
terrain sur lequel on joue. Il est
bon de sçavoir, que quand le
vent est favorable, ou que le ter-
rain est sablonneux, ou qu'il des-
cend un peu, quoique d'une ma-
niere imperceptible, il faut jouer
de grosses Boules, qui n'excedent
pas pourtant la portée de la
Masse, & l'on fera de plus grands
coups. Quand le temps est humi-
de, ce qui rend le terrain du Jeu
sourd, c'est-à-dire, difficile à cou-
ler, on jouera des Boules legeres,
qui iront mieux que celles qui
sont de poids; mais quand il fait
beau, que le terrain est sec & uni,
c'est alors que pour faire de plus
grands coups, on doit jouer des
Voguets ou petites Boules, qui

12 NOUVELLES REGLES
ayent bien leur poids, en gardant
toujours néanmoins, autant qu'il
est possible, la proportion ci-de-
vant observée du poids de la
Masse avec celui de la Boule.

Il ne sera pas inutile de remar-
quer combien il est avantageux
à ce Jeu d'avoir de bonnes Bou-
les ; c'est le pur hazard de la Na-
ture qui les forme , & s'il faut
ainsi dire , qui les paitrit ; mais
c'est l'adresse du Joueur habile
qui acheve de les faire en les bien
jouant, de les connoître pour s'en
servir à propos.

Ces Boules sont de racines de
boüis, les meilleures viennent des
Pays chauds, on les trouve dans
des fentes ou petits creux de
rochers, où il se fait des nœuds,
on les coupe , & on les laisse sé-
cher un certain temps ; après
quoy les ayant fait tourner &

P O U R L E J E U D E M A I L . 13
battre à grain d'orge, on ne les
jouë qu'à petits coups de Mail
sur un terrain graveleux; on les
jouë ensuite plus fort, on les fait
froter avec de la Parietaire tou-
tes les fois qu'on les accommode
après qu'on s'en est servi: Enfin,
à force de coups de Mail, & de
les faire rouler, elles deviennent
dures; on prend garde à celles
qui vont le mieux, c'est-à-dire,
qui ne sautent & ne se détour-
nent point de leur chemin, ou
pour parler le langage du Mail,
qui ne s'éventent pas: Alors on
doit mesurer ces Boules ainsi fai-
tes, les tenir dans un sac avec du
linge sale, qui est le meilleur en-
droit, ni sec ni humide, où on les
peut conserver saines, on doit les
peser pour sçavoir le poids au
juste de celles qui vont le plus
loin, lesquelles doivent estre cer-

14 NOUVELLES REGLES
tainement regardées comme les
meilleures.

COMPAS POUR MESURER
LES BOULES.

Pour cela on avoit ci-devant
des mesures de papier; mais on
a inventé depuis une espece de
Compas rond, pour marquer le
poids que doivent avoir ordinairement les bonnes Boules, de
toutes sortes de grosseurs, depuis
le *Voguet* jusques au *Tabacan*, ce
qui est tres-commode.

LA BERNARDE.

Il y a eu une Boule d'un grand
renom, dont l'Histoire ne sera
peutestre pas inutile ni desagréa-
ble, & fera voir de quelle impor-
tance est une bonne Boule au Jeu
de Mail. Un Marchand de Bou-
les de Provence en apporta un

P O U R L E J E U D E M A I L. 15
gros fac à Aix: Les Joüeurs qui
estoint en grand nombre en
cette Ville, les acheterent toutes
trente sols piece, à la reserve
d'une seule qui estant moins bel-
le que les autres, fut rejetée. Un
bon Joüeur nommé BERNARD,
vint le dernier, il acheta cette
Boule de rebut, dont il ne voulut
donner que quinze sols, elle pe-
soit sept onces deux gros, &
estoit d'un vilain bois à moitié
rougeâtre; il la joua longtemps,
la fit, & elle devint si excellente,
que quand il avoit un grand coup
à faire, elle ne luy manquoit
jamais au besoin, & luy faisoit
gagner inmanquablement la
Partie. Elle fut appelée *LA*
BERNARDE. Le President de
Lamanon qui l'a eüe depuis, en a
refusé plusieurs fois cent Pistoles.
LOUIS BRUN, un des plus

16 NOUVELLES REGLES
grands Joüeurs de Mail qu'il y ait
eu en Provence, qui dans un Jeu
uni, sans vent & sans descente,
faisoit jusques à quatre cens cinq
pas d'étendue, voulut faire une
experience de la Bernarde, il la
joüa diverses fois avec six autres
Boules de même poids & de mê-
me grosseur, son coup estoit si
égal, que les cinq autres Boules
estoitent presque toutes ensem-
ble à un pied ou deux de diffé-
rence; pour la Bernarde on la
trouvoit toujours cinquante pas
plus loin que les autres; ce qui
luy fit dire un jour plaisamment,
qu'avec la Bernarde il joüeroit aux
Grands-Coups contre le Diable. On
doit croire que ce que cette Bou-
le avoit de particulier, est sans
doute qu'elle estoit également
pesante partout, depuis sa super-
ficie jusques à son centre, puis-
qu'elle

qu'elle se foutenoit si bien dans son roulis, au lieu que les autres qui n'alloient pas de même, quoique de poids, estoient inégales dans leur pourtour, estant plus pesantes d'un côté que d'un autre, ce qui les faisoit aller de travers, par sauts, ou par bonds.

De ce raisonnement il s'ensuit deux choses. La premiere, que chaque bon Jouëur doit connoître ses Boules, pour les jouer du bon côté qu'elles doivent estre frappées pour aller au plus loin; il y en a, par exemple, qu'il faut jouer sur le bois, quand c'est là son bon roulis, ce qu'on apprend par l'experience quand on joue souvent à ce Jeu. La deuxieme, que pour donner le juste prix aux Boules, il ne faut pas les prendre au hazard, sur leur beauté, leur

18 NOUVELLES REGLES
dureté, ou leur poids, mais voir
quand elles vont bien sous le
coup de Mail, & plus loin que les
autres de même grosseur.

*MASSÉS OU TESTES
DE MAIL.*

Ce n'est pas assez pour faire de
grands coups d'avoir des Boules
faites, il faut que la Tête du Mail
soit faite aussi, c'est-à-dire, *qu'elle
se soit durcie par les coups qu'elle
aura joué.* L'expérience ayant fait
connoître qu'une Boule poussée
par une Masse neuve ou fendue,
ira moins loin de quelques pas
que si elle avoit esté frappée d'une
vieille Masse bien saine, & qui a
acquis sa dureté.

On a reconnu que les Masses
de GEORGES MINIER d'A-
vignon, qui sont de chesne verd,
& surtout celles du Pere, sont

POUR LE JEU DE MAIL. 19
incomparablement mieux faites
& meilleures que de tous autres
Ouvriers.

*LONGUEUR DU MANCHE
DE MAIL.*

Quant aux Manches du Mail
en Provence & en Languedoc,
on ne les tient guere plus longs
que de la Ceinture en bas, parce
qu'on en est bien plus maître,
plus sûr, & moins gêné, sans
remuer sa Boule, en la jouant où
elle se rencontre. Mais comme à
la Cour & à Paris on peut met-
tre sa Boule en beau, si ce n'est
quand on tire à la Passe, on a
trouvé que la mesure du Man-
che prise sous l'Aisselle, estoit la
plus juste qu'on pouvoit prendre
pour faire de plus grands coups,
celles qui vont audelà sont ou-
trées, on aura bien de la peine

20 NOUVELLES REGLES
à s'y ajuster, & à moins d'une
grande habitude, on ne fera
quelques grands coups que par
hazard : Ainsi on doit conseiller
à ceux qui veulent jouer au Mail,
de commencer par un qui ne
viennne qu'à la Ceinture, dont ils
se rendront maîtres en ne joüant
d'abord que des demis coups ; à
mesure qu'ils se fortifieront, ils
pourront allonger leur Mail de
deux ou trois pouces, jusqu'à ce
qu'ils puissent s'accoutumer à
bien jouer d'un qui vienne jus-
ques à l'Aisselle, & s'en tenir là
pour se rendre tres forts Joüeurs ;
que si on n'observe pas cette pe-
tite gradation, on doit s'affurer
qu'on ne jouera jamais avec la
justesse ni avec la propreté que
demande ce Jeu.

On peut ajouter pour la bien-
séance, qu'on n'aime pas à voir

POUR LE JEU DE MAIL. 21
en public des Personnes de Con-
dition sans Veste ou Juste-au-
corps, ni sans Perruque; on peut
estre legerement & commodé-
ment vêtu, n'avoir pas de ces
Vestes bigarées ou miparties de
differentes étoffes, avoir de pe-
tites Perruques naissantes, ou
noïées, & un Chapeau, ce qui
sied toujours bien, & est beau-
coup plus honnête devant le
Monde, que d'avoir des Bonnets
quelques beaux & magnifiques
qu'ils puissent estre. Il ne faut pas
oublier qu'on doit toujours joier
les Mains gantées, ce qui, outre
la propreté, sert à tenir le Mail
plus ferme quand on donne le
coup, & garantit en même temps
les Mains de durillons.

Il y a des Personnes qui en
jouant la premiere fois au Mail,
voudroient faire d'aussi grands

22 NOUVELLES REGLES
coups que les Maîtres, ce qui n'est pas possible, on ne peut acquérir la justesse & la sûreté de ce Jeu, qu'avec un peu de patience, en s'y accoutumant insensiblement par des demis coups : Car les Maîtres & les bons Joueurs ne s'y rendent habiles qu'en jouant souvent plusieurs Boules qu'ils se renvoyent à petits coups l'un à l'autre, ce qui fait un double bon effet, en ce qu'ils jouent sûrement sans façon, & qu'ils battent leurs Boules neuves.

Ce Jeu ayant toujours esté regardé comme un des plus innocens & des plus agréables amusemens de la vie, puisqu'on y joint la force à l'adresse, qu'on s'y fait une santé plus robuste qu'en tout autre exercice du Corps, & qu'on y peut jouer sans peine depuis l'enfance jusques à l'âge le plus avancé.

POUR LE JEU DE MAIL. 23
NOUVEAU MAIL COMME
UN BILLARD.

On pourroit faire un nouveau Jeu de Mail à une Maison de Campagne, plus court, où l'on ne feroit que de petits coups de mesure, sur les Regles, & comme on joue au Billard.

Il suffiroit pour cela d'avoir une allée de cent cinquante ou deux cens pas de long, sur dix ou douze pas de large plus ou moins, la rendre tres unie, la faire entourer de pierres bien jointes, ou de planches de chefne un peu épaisses, mettre un Archet à chaque bout, & un Pivot de fer au milieu; l'on débuteroit vis-à-vis de l'Archet, pour s'aller mettre en passe à l'autre bout, comme on fait au Billard, jouer toujours du Mail & la Boule d'où

24 NOUVELLES REGLES

elle feroit, & celui qui après avoir passé à l'Archet, toucheroit le premier au pair, ou au plus au fer du milieu, qui feroit comme *Livet* est au Billard, gagneroit la Partie. Ce qui ne laisseroit pas de faire un divertissement tres agreable à diverses Personnes de tous états & de tous âges, qui joueroient au Rouet, ou en Partie, comme au Billard. L'avantage qu'on y trouveroit, c'est qu'on prendroit l'air à couvert dans un exercice modéré, sans beaucoup de fatigue, & qu'on se rendroit sûr insensiblement pour jouer parfaitement bien au Mail, ou toute la science consiste, comme on l'a déjà dit, à fraper nettement sa Boule, ce qu'on n'acquiert qu'en s'accoutumant à la bien jouer par de petits coups, d'où l'on parvient ensuite à en faire



*Comme on doit estre quand on tire
à la passe pour finir la partie p.
a Paris Chez le S^r de Mortain Sur le pont Nostre Dame*

POUR LE JEU DE MAIL. 25
faire de grands, quand on s'est
bien assuré sur sa Boule, & qu'on
la pousse & dirige juste où l'on
veut.

P A S S E.

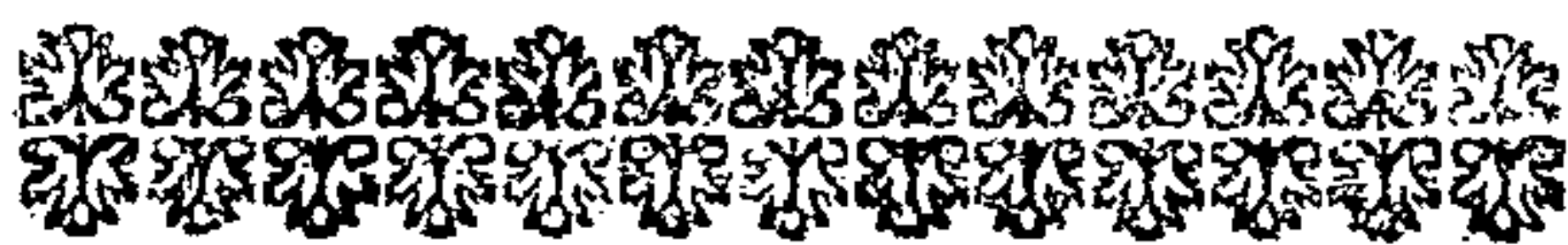
Après ce qui vient d'estre ob-
servé pour le Jeu de Mail, il faut
dire quelque chose pour bien ti-
rer à la Passe avec la Leve, quand
on est à la fin de la Partie du Jeu
ordinaire. Il faut se mettre de
bonne grace sur sa Boule d'acier,
qu'elle soit à la pointe, ou à deux
& trois doits du Pied droit en de-
hors, s'ajuster du Bras & de l'œil
sans faire trop de façons, ni aucu-
ne grimace; avoir le Corps mé-
diocrement panché sur la droite,
& la pointe du Pied gauche lege-
rement posée à terre, afin qu'en
tirant le coup on avance un peu
vivement, & ensemble le Corps
avec le Pied gauche, & que l'on

C

26 NOUVELLES REGLES
fasse agir en même temps l'œil,
le Bras, & le Poignet, pour porter
sa Boule juste, & si l'on peut, de
volée, le plus près du milieu de
l'Archet, afin de le franchir har-
diment pour gagner la Partie.
Toutes les autres manieres de
tirer à la Passe, comme d'avancer
le Pied gauche, mettre la Boule
à côté, en dedans, ou entre les
deux Pieds, bien loin d'estre
bonnes, sont au contraire de tres
mauvaise grace.



POUR LE JEU DE MAIL. 27



SECONDES REGLES

POUR LE JEU

DE MAIL.

SUR LES DIVERS EVENEMENTS

QUI ARRIVENT A CE JEU.

REGLES GENERALES.

I.



Il y a quatre manieres
de jouer au Mail; au
Roiuet, en *Partie*, aux
Grands - Coups, & à la
Chicane.

II.

Jouer au *Roiuet*, c'est quand
chacun joue pour foy & par tête,

C ij

28 NOUVELLES REGLES

un seul en ce cas, passant au pair ou au plus quand il se trouve en ordre, gagne le prix dont on estoit convenu pour la Passe.

III.

On joue en *Partie*, quand plusieurs se mettent d'un côté pour jouer avec d'autres d'égales forces, en pareil nombre; & si le nombre est inégal, on peut faire jouer deux Boules à un seul d'un côté, jusques à ce qu'un autre Joueur survienne pour remplir la place vacante.

IV.

Aux *Grands-Coups*, c'est quand deux ou plusieurs jouent à qui poussera plus loin, & quand l'un est plus fort que l'autre, le plus foible demande avantage, soit par distances d'arbres, soit par distances de pas.

Pour ce qui est de la *Chicane*, on y joue en pleine campagne, dans des allées, des chemins, & partout où l'on se rencontre; on débute ordinairement par une volée, après quoy l'on doit jouer la Boule en quelque lieu pierreux ou embarrassé qu'elle se trouve, & on finit la Partie en touchant un arbre, ou une pierre marquée qui sert de but, ou en passant par certains détroits dont on sera convenu, & celui dont la Boule qui aura franchi ce but fera la plus loin, supposé que les Joueurs de part & d'autre soient du pair ou plus, aura gagné.

VI.

A quelques unes de ces quatre manieres, on doit convenir avant le début, de ce que l'on joue.

30 NOUVELLES REGLES
VII.

Personne ne doit se promener dans le Mail quand on joue, à cause des accidens qui pourroient arriver.

VIII.

Il faut estre au moins à cent pas de distance pour ne pas blesser ceux qui sont devant, & crier toujours *gare* avant que de jouer.

IX.

Ceux qui dans un Jeu regulier ne sont ni du Roüet, ni d'aucune Partie, ni des Grands-Coups, ne doivent pousser qu'une Boule, afin de ne point incommoder les autres.

X.

Quiconque jouant manque tout à fait sa Boule, ce que l'on appelle faire une *piroüette*, perd un coup. Lorsque le Mail se casse en rabattant, ou qu'il se déman-

POUR LE JEU DE MAILL. 31
che : Si la Masse passe la Boule ,
le coup perdu est compté ; mais
si la Masse demeure derriere , le
coup est nul, & le Joüeur recom-
mence sans rien perdre.

XI.

Si l'on fait un faux coup , ou
que l'on soit arrêté en quelque
forte que ce puisse estre , par la
faute de ceux avec qui l'on joue ,
ou du Porte-Leve , l'on pourra
recommencer en quelque en-
droit du Jeu que ce soit , mais
toutes autres Personnes , animaux
ou rencontres , seront comme
une pierre au Jeu.

XII.

L'on ne pourra en aucun lieu
défendre les Boules de ceux
avec qui on joue , ni celles qui
viendront à se heurter quand
elles sont roulantes , si ce n'est
qu'on les ait défenduës pour le
Grand-Coup.

C iiij

32 NOUVELLES REGLES XIII.

On peut mettre sa Boule en beau pour jouer où on l'a trouvée, sans néanmoins l'avancer ni la reculer que ce ne soit de l'agrément des Joueurs.

XIV.

Qui jouera une Boule étrangere ne perdra rien, & pourra jouer la sienne quand il la trouvera; mais celui qui jouera la Boule de quelqu'un de sa Compagnie, perdra un coup pour sa méprise, & continuera à jouer du lieu où sera sa Boule, en comptant le coup perdu; & celui de qui il aura joué la Boule, sera tenu d'en jouer une autre de la place où la sienne estoit; & si un Etranger joue la Boule d'un des Joueurs de la Partie, on la remet à peu près où on juge qu'elle estoit.

POUR LE JEU DE MAIL. 33
XV.

S'il survenoit des differends pour des coups ou des hazards imprévûs, on peut s'en rapporter au Maître du Jeu, ou à des Personnes presentes qui en ayent quelque experience, pour en passer sur le champ par leur Avis.

D U D É B U T.

I.

Le Début est le premier coup que chacun joue à toutes les Passes que l'on fait.

II.

On peut mettre du sable, de petites pierres, une carte roulée, ou un morceau de bois, pour élever sa Boule tant qu'on veut, quand on débute.

III.

Qui a une fois débuté pour estre de la Passe ou d'une Partie,

34 NOUVELLES REGLES
ne pourra plus se retirer sans
payer ce qu'on jouoit, si ce n'est
du consentement des Joueurs.

IV.

Quand la Boule de quelqu'un
sort au Début, il peut rentrer la
premiere fois pour deux, en
jouant une seconde Boule, &
si elle venoit à sortir encore,
il ne peut plus rentrer de luy-
même, mais par la permission des
Joueurs; & sa deuxième rentrée
qui est la troisième Boule, luy
coûte quatre Passes: S'il rentroit
pour une quatrième Boule, il luy
en coûteroit huit, & ainsi du reste
en doublant toujours.

V.

Quand le Jeu du Roüet est
commencé, & qu'un de ceux qui
en est, a gâté son Jeu pour avoir
manqué, ou estre sorti & rentré
en doublant les Mises, il peut

P O U R L E J E U D E M A I L. 35
refuser un survenant de se mettre de la Partie, en attendant que la Passe ait esté finie.

V I.

Ceux qui portent au plus loin coup, ou à un certain arbre, doivent aller au moins jusques aux cent pas du Début des deux côtez, autrement ils ne peuvent plus prendre leur avantage.

V I I.

Quiconque en débutant, aura mal joué, sans sortir, de sorte qu'il ne puisse y aller en trois, ou en quatre, suivant que tous les autres y iront, il ne pourra rentrer pour deux, si les Joueurs ne le veulent.

V I I I.

Quand le Roüet a commencé, ou est à un Début, ceux qui se presentent pour en estre, doivent s'informer de ce que l'on joue,

36 NOUVELLES REGLES
afin que personne ne puisse faire
de mauvaife contestation là-def-
sus.
DES GRANDS-COUPS.

I.

Celui qui jouera au Grand-Coup en quelque lieu que ce soit, ayant du consentement de son Adversaire défendu toutes sortes de hazards, s'il en survient quelqu'un, le coup fera nul.

II.

Si le premier jouant au Grand-Coup, n'a rien défendu, celui qui joue après ne peut rien défendre.

III.

Lorsque celui qui joue le second au Grand-Coup, rencontre la Boule du premier, quand elle n'auroit fait que la toucher, cela suffit pour faire dire qu'elle a gagné, quand elle seroit restée en arriere.

POUR LE JEU DE MAIL. 37
IV.

Une Boule sortie peut gagner encore le Grand-Coup, si elle est allée plus loin, quoique hors du Jeu, en la remettant vis-à-vis d'où elle sera trouvée.

V.

Aux Grands-Coups, comme au Roüet & en Partie, ceux qui touchent aux ais ou aux murailles ne peuvent plus rien défendre, & courent le risque de tous les hazards.

*DES BOULES SORTIES,
ARRESTEES, POUSSÉES,
PERDUES, CHANGÉES,
CASSEES, ET DÉFENDUES.*

I.

Toute Boule roulante qui en rencontre une autre arrêtée dans les cinquante pas du Début, ou à vingt-cinq pas des autres coups,

38 NOUVELLES REGLES
courra le hazard de la rencontre,
si elle n'a esté défenduë avant
que d'estre jouïée. Mais cette dé-
fense n'aura pas lieu, si la Boule
roulante touche les ais, ou les
murailles, avant que de rencon-
trer l'autre Boule.

II.

Les cinquante & vingt-cinq
pas se mesurent de l'endroit où
l'on aura jouïé, à celui où la Boule
aura rencontré l'autre; passé ces
distances, il n'y a plus rien à dé-
fendre, si ce n'est aux Grands-
Coups, encore faut-il que les
Jouïeurs en soient convenus au-
paravant.

III.

Qui sortira perdra un coup, pour
jouïer sa Boule dans le Mail vis-à-
vis l'endroit où elle sera trouvée.

IV.

Une Boule qui sera passée par

un trou des égoûts faits exprès pour faire écouler les eaux du Jeu, ne sera pas réputée sortie, & on la remettra dans le Jeu vis-à-vis, sans rien perdre.

V.

Boule fenduë ou collée, une fois défenduë, sert à toute une Séance d'entre mêmes Joueurs, & si elle vient à s'éclater, le coup est nul, & celui à qui elle estoit, en joue une autre.

V I.

Si une Boule non défenduë se casse, qu'un morceau vienne à sortir, & l'autre demeure dans le Jeu, il sera libre à celui qui l'aura jouée, de prendre ce dernier pour continuer la Partie, & jouer une autre Boule à sa place: Que si tous les morceaux estoient dehors, le Joueur perd un coup pour rentrer.

40 NOUVELLES REGLES VII.

Si une Boule arrêtée est avancée ou reculée par quelque hazard que ce soit, & que des Gens de bonne foy le disent, on pourra les croire, & la remettre à peu près où elle estoit.

VIII.

Celui dont la Boule sortira au second coup, pourra rentrer pour une autre Passe, de l'aveu des Joüeurs, en rejoüant d'où il estoit; il abandonne en ce cas sa premiere Passe, qui ne peut plus estre pour luy, quand il gagneroit la courante; mais cette Passe abandonnée fera pour tout autre qui s'en avifera le premier, en gagnant une Passe suivante.

IX.

Une Boule sortie au troisiéme ou quatriéme coup, le Joüeur ne pourra plus rentrer, & doit finir
la

POUR LE JEU DE MAIL. 41
la Partie comme il se trouvera.

X.

Celui à qui on a changé la Boule, peut jouer celle qu'il a trouvée à la place de la sienne.

XI.

Boule dérobée, met celui à qui elle estoit hors de la Partie, excepté celle dont il estoit rentré pour deux, on en place une autre pour luy où il plaît à la Compagnie, ce qui n'est qu'une tolérance.

*DU TOURNANT, DU RAPPORT,
ET DE L'AJUSTEMENT.*

I.

Quand un Joueur a sa Boule dans le Tournant, il ne luy est pas libre de s'élargir, mais il doit jouer du lieu où sera sa Boule, sur la ligne droite & de niveau des ais au tambour.

D

42 NOUVELLES REGLES

II.

On dit *estre tourné*, quand on a passé la ligne des ais vis-à-vis le tambour; & *estre en vue*, quand de l'endroit où est sa Boule, on voit à plein l'Archet de la Passe.

III.

Pour s'ajuster au troisiéme ou quatriéme coup, il doit toujours estre joué du Mail, & jamais en aucun cas il ne le peut estre de la Leve, laquelle ne sert que pour tirer la Passe.

IV.

Quand on joue en trois coups de Mail, si quelqu'un plus fort que les autres, alloit en Passe ou approchant en deux; ou bien s'il y alloit en trois coups, quand on est convenu d'y aller en quatre, il doit alors rapporter sa Boule aux cinquante pas, à compter de la pierre, pour jouer son coup

POUR LE JEU DE MAIL. 43
d'ajustement avec le Mail.

V.

Celui dont la Boule est allée le plus avant vers la Passe, est obligé de la rapporter le premier, & de jouer son coup d'ajustement des cinquante pas, & ainsi des autres de même suite.

D E L A P A S S E.

I.

Ceux qui arriveront les premiers à la Passe, l'acheveront avant que d'autres Joueurs qui les suivent, puissent les interrompre, étant des regles de la bienséance d'attendre, afin que chacun puisse jouer à son tour, sans estre empêché ni incommodé.

II.

Toute Boule qui tient de la pierre est en Passe, & celle qui tient du fer est derriere.

D ij

44 NOUVELLES RÈGLES

III.

Qui passe à son troisième coup est derriere, & doit revenir en son rang; il en est de même à celui qui passe au quatrième, quand on joue en quatre coups de Mail.

IV.

Si jouant en trois coups l'on est poussé par une ou plusieurs Boules du Jeu, qui depuis le premier ou le second coup vous menent jusques en Passe, non seulement celui qui aura esté poussé ne rapportera pas aux cinquante, mais s'il se trouvoit si avant que d'autres de la Partie vinssent à tirer, & passer dans leur ordre, ou à deux de plus de celui qui auroit esté si heureusement avancé, il pourra alors tirer la Passe, non avec son Mail, mais avec sa Leve, du lieu où il se trouvera comme obligé,

autrement , l'avantage d'avoir esté poussé si avant , luy demeureroit inutile.

V.

Et si personne n'ayant passé , quelqu'un des autres Joueurs se trouve avant luy plus près du fer , il peut faire deux choses ; l'une , ou s'ajuster du Mail sur les plus avancez , pour tirer avant ou après eux , suivant son ordre , ou tirer la Passe avec la Leve du lieu où il sera , auquel cas il ne le fera que comme s'il estoit à son ordre.

VI.

Quand on est arrivé vers la Passe , le premier qui y tire , peut faire dresser le fer , s'il n'estoit pas bien droit & à plomb , mais si quelqu'un estoit à côté du fer qui eût de la peine à pouvoir passer , on doit en ce cas laisser l'Archer

46 NOUVELLES REGLES
comme il est, à cause du hazard;
& si celui qui se trouve incom-
modé, y touche de son autorité
privée, sans l'avoir demandé à ses
Compagnons, on doit l'obliger
de rigueur à le faire remettre
comme il estoit, ou bien comme
la Compagnie le jugera à propos.

VII.

Il n'est pas permis de biller la
Boule de sa Partie, ni se mettre
devant elle & joignant, quand
on revient de derriere, à moins
qu'on ne joüe sa Boule de l'en-
droit où elle s'est trouvée.

VIII.

Pour juger si une Boule tient
du fer, il faut passer un fil entre
la Boule & les deux montans de
l'Archet qui sera à plomb, si le fil
touche tant soit peu la Boule,
elle est réputée derriere, ce qui
sera mesuré par le Porte-Leve,

POUR LE JEU DE MAIL. 47
ou par toute autre Personne
desintereffée.

IX.

Qui tire au plus sur un qui est
au pair, ne peut plus revenir, à
moins qu'ils ne soient les deux
derniers Joüeurs qui restent, &
alors son retour est de peu de
consequence; mais celui qui tire
au pair, & revient au plus, il a en-
core quelque ressource.

X.

L'on ne peut revenir de der-
riere, que tous les autres Joüeurs
ne soient venus à la pierre de
Passe, & le plus éloigné du point
du milieu du fer, doit revenir le
premier.

XI.

Quand quelqu'un est en Passe,
s'il vouloit s'ajuster pour se met-
tre en beau au milieu du Jeu, il
faut qu'il prenne garde à ne pas

48 NOUVELLES REGLES
s'éloigner du fer plus qu'il estoit,
parce qu'il perdrait son coup, &
par consequent la Passe.

XII.

Un Jouëur voulant passer, s'il
se trouve une Boule étrangere
devant ou derriere la sienne qui
le gêne & l'incommode, il peut
l'ôter sans hesiter, mais si c'est
une Boule des Jouëurs elle doit
demeurer où elle se trouve, &
telle qu'elle est, quand ce seroit
un Tabacan, pourvû qu'elle
n'eût pas esté remuée par celui à
qui elle est; car s'il l'avoit tou-
chée pour y mettre sa Boule de
Passe, il la doit laisser.

XIII.

Qui a esté pour deux ou pour
plusieurs du coup du Début, pro-
fite de tout s'il gagne la Passe;
mais s'il est rentré au second, il
pourra bien gagner la Passe des
autres,

POUR LE JEU DE MAIL. 49
autres, & se sauver même pour la
dernière. Mais pour la première
qu'il a abandonnée, elle est abso-
lument perdue pour luy, & elle
appartient à celui qui gagne la
Passe suivante, s'il se souvient de
la demander.

XIV.

Quand celui qui a gagné la Passe,
début sans avoir demandé au-
paravant si quelqu'un estoit pour
deux, il perd cette Passe oubliée,
& on l'envoie, comme on dit
communément, *à Avignon*; cette
même Passe se trouve donc alors
encore suspendue ou réservée
pour celui qui gagnera la Passe
suivante, pourvû qu'il n'oublie
pas de la demander.

XV.

Si quelqu'un est pour deux ou
pour plusieurs du Début, & que
l'on fasse sauve avec luy, sans

E

50 NOUVELLES REGLES
s'expliquer pour combien, il ne
fera regulierement sauvé que
pour une Passe; car pour estre
sauvé du total, il faut s'en estre
auparavant expliqué.

XVI.

Celui qui aura sauvé un de la
Troupe, & qui viendra à parta-
ger les Passes avec un autre, sans
tirer, prendra dans son Lot celui
qu'il aura sauvé.

XVII.

Qui passe au pair, ou au plus,
gagne, & qui passe à deux de
plus, oblige, c'est-à-dire, qu'il
gagne; si celui qui joue reste à un
de plus après luy, manque à pas-
ser, & si ce dernier passe, il gagne
tout.

XVIII.

Il faut avoir affranchi le fer par
dedans pour avoir passé, & si,
comme il arrive quelquefois, la

POUR LE JEU DE MAIL. Si
Boule frapant le fer passoit, &
revenoit en piroüettant en deçà
du fer, elle ne laisseroit pas d'a-
voir gagné, comme estant une
fois passée, par la même raison
qu'une Boule qui ayant esté der-
riere, reviendrait en avant du fer
par la force du coup, ou autre-
ment on la doit remettre derrie-
re aussi loin qu'elle seroit trouvée
revenue devant.

XIX.

Qui tire au pair ou au plus à la
Passe, & rencontre une Boule, la
mettant derriere elle y est bien
mise.

XX.

Qui passe de la Leve, voulant
s'ajuster au pair ou au plus, sera
reputé derriere, & ne gagnera
pas, à moins qu'il n'ait joué précé-
dement du lieu où estoit sa Boule.
C'est pourquoi quand on veut

52 NOUVELLES REGLES
faire ce coup, il est toujours bon
d'avertir qu'on joue pour passer
ou pour se mettre sous les fers.

XXI.

Si quelqu'un tirant à la Passe,
fait passer une autre Boule avant
la sienne, la premiere passée ga-
gne pourvû qu'elle soit en son
ordre du pair ou du plus; car si
par exemple elle estoit à deux
de plus, & que celle qui l'auroit
fait passer passât aussi la derniere,
celle-ci gagneroit comme obli-
gée de passer à reste un de plus
de l'autre.

XXII.

Pour biller une Boule que l'on
veut mettre derriere, & passer, il
ne faut point porter la Leve jus-
ques sur l'autre Boule pour la
pousser en traînant, ce qui s'ap-
pelle *billarder*; mais on doit jouer
franchement sa Boule pour aller

POUR LE JEU DE MAIL. 53
chasser l'autre, sans l'aide de la
Leve, & qui fait autrement perd
la Passe : Mais si les Boules se joi-
gnent de maniere qu'on ne puisse
jouer qu'en les poussant toutes
deux ensemble avec la Leve, le
coup alors sera bon.

XXIII.

Qui se trouve à trois de plus,
celui qui doit jouer reste à deux,
estant en Passe, le trois de plus
n'a que faire de tirer, parce qu'il
n'en est plus.

XXIV.

Quand on est proche de la Passe
& à côté du fer, ce qu'on dit estre
la place aux Niais, il faut passer
de la Leve en droite ligne, sans
biaiser ni tourner la main, & sans
porter la Leve dans l'Archet en
crochetant, comme on dit; car
alors on triche, & l'on doit per-
dre la Passe.

54 NOUVELLES REGLES
X.XV.

Celui à qui par trop d'ardeur ou autrement, la Boule de Passe échape de la Leve sans la jouër, perd un coup.

XXVI.

Si la Boule de Passe sortoit par le bout du Mail sans avoir passé, elle ne seroit pas censée sortie, & le Jouëur pourroit revenir, s'il estoit encore en état pour cela.

XXVII.

Qui leve sa Boule croyant estre seul sur le Jeu, & avoir gagné, ne perd pas son coup, mais il doit remettre sa Boule où elle estoit, & jouër à son ordre pour finir la Partie avec celui qui reste, parce qu'on excuse facilement la bonne foy de ceux qui ne s'apperçoivent pas quelquefois d'une Boule qui est écartée, à quoy pourtant tout Jouëur doit bien prendre garde.

POUR LE JEU DE MAIL. 55
XXVIII.

De même maniere si un Joüeur passant à deux de plus, & ne faisant qu'obliger un qui joueroit reste à un après luy, celui-ci croyant que l'autre estoit en ordre, viendrait à lever imprudemment sa Boule, il ne doit pas perdre pour cela son coup, parce qu'il est censé dans la bonne foy, & on doit luy permettre de tirer son coup.

DE LA PARTIE.

I.

Ceux qui jouient en Partie liée ne peuvent point rentrer au Début, ni à aucun autre coup.

II.

Ils peuvent nuire en tout & partout à ceux du parti contraire, & aider aussi à ceux qui sont de leur côté, les pousser même

56 NOUVELLES REGLES
jusques à la Passe, s'il estoit possible, pour les faire gagner, pourvû que ce soit dans les bonnes formes & sans tricherie.

III.

La Boule qui incommodera quelqu'un du même côté, pourra estre levée, afin qu'il puisse tirer à la Passe sans gêne, mais dès lors elle ne fera plus du Jeu.

IV.

En Partie liée comme au Rouet, il n'y a que les deux derniers qui puissent revenir l'un contre l'autre pour clorre la Passe, s'ils sont en ordre.

V.

Une Partie commencée ne doit se rompre que du consentement des Joueurs, autrement celui qui la quitte la perd, & sera tenu de payer ce que l'on jouoit.

On doit empêcher les Gens de Livrées d'incommoder les Joueurs, de jouer même quand il y a des Parties faites, & on devroit les accoutumer de se tenir hors du Jeu, à la suite de leurs Maîtres avec le Porte-Leve, afin de prendre garde aux Boules qui sortent, & pour ne donner aucun soupçon aux Joueurs d'avoir avancé ou reculé les Boules, ce qui fait souvent de la peine à plusieurs.



REGLES PARTICULIERES.

*CONCERNANT LE MAISTRE
DU MAIL, OU SON COMMIS,
OU LES PORTES-LEVES.*

QUICUNQUE voudra jouer
sera tenu de venir à la Loge

58 NOUVELLES REGLES
du Maître, ou de celui qui tien-
dra sa place, pour y prendre un
Mail & des Boules, & s'il en ap-
porte, il n'entrera point au Jeu
sans en avoir averti ou fait aver-
tir le Maître ou le Commis, pour
luy payer le Droit de son Jeu, sui-
vant ce qu'on a coutume de don-
ner.

II.

Le Maître fournira des Boules,
des Mails, & des Leves à ceux
qui n'en aurent point, moyen-
nant dix sols pour tout depuis fix
heures du matin jusques à midi,
& depuis une heure jusques au
soir: Mais ceux qui ont leur
Equipage de Mail ne devroient
payer que la moitié, ou tout au
plus les deux tiers, & en ce
dernier cas, le Droit pour le
Porte-Leve y doit estre com-
pris.



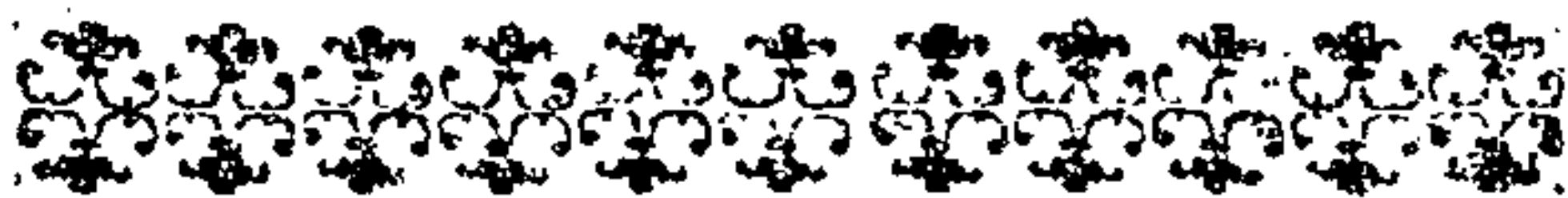
III.

Si l'on casse un Manche du Jeu, on payera vingt sols; si on perd ou si l'on casse une Boule, dix sols; si l'on perd la Boule de Passe, vingt sols; si l'on perd ou si l'on casse la Leve, trente sols; & si l'on casse la tête du Mail on ne payera rien, pourvû qu'on en rapporte les morceaux, faute de quoy on payera trente sols; & pour loüer une Leve & une Boule de Passe, cinq sols.

IV.

Les Portes-Leves doivent aller toujours devant le coup, autant qu'il est possible, pour crier gare, prendre garde aux Boules, empêcher qu'on ne les change ni qu'on ne les perde, & les remettre dans le Jeu quand elles sont forties, vis-à-vis l'endroit où elles se trouvent.

FIN.



A P P R O B A T I O N.

J'AY lû par ordre de Monseigneur le Chancelier, un Manuscrit intitulé, *Nouvelles Regles pour le Jeu de Mail*; où je n'ay rien trouvé qui en doive empêcher l'Impression. Fait à Paris ce trentième Avril mil sept cens dixsept. *Signé*, TERRASSON.

LOUIS PAR LA GRACE DE DIEU, ROY DE FRANCE ET DE NAVARRE. A nos amez & feaux Conseillers les Gens tenans nos Cours de Parlement, Maîtres des Requestes ordinaires de nôtre Hôtel, Grand-Conseil, Prevôté de Paris, Baillifs, Senéchaux, leurs Lieutenans Civils, & autres nos Justiciers qu'il appartendra, SALUT. Nôtre bien amé JOSEPH LAUTHIER, l'un de nos Conseillers Secretaires, Maison, Couronne de France, & de nos Finances, nous a fait exposer qu'ayant en sa possession un

petit Écrit qui a pour Titre, *Nouvelles Regles pour le Jeu de Mail*, que diverses Personnes de consideration luy ont demandé; il nous a tres humblement fait supplier de luy vouloir accorder un Privilege de ce petit Ouvrage, pour satisfaire la curiosité de ceux qui aiment cet Exercice, & de vouloir luy accorder nos Lettres de Permission sur ce necessaires. A CES CAUSE S, desirant favorablement traiter l'Exposant, nous luy avons permis & accordé, permettons & accordons par ces Presentes, de faire imprimer, vendre & debiter dans tous les Lieux de nôtre obéissance, par tel Imprimeur qu'il voudra choisir, *Les Nouvelles Regles pour le Jeu de Mail, tant sur la maniere d'y bien joüer, que pour décider les divers evenemens qui peuvent arriver à ce Jeu*, en tels caracteres, en telle grandeur, & autant de fois que bon luy semblera, l'espace de trois années consecutives, à compter du jour & date des Presentes. Défendons à tous Imprimeurs, Libraires, & autres Personnes, de quelque qualité & condi-

tion qu'elles soient, d'imprimer, faire
imprimer ou contrefaire, vendre ni
debiter lesdites Nouvelles Regles du
Jeu de Mail, & d'en faire aucun extrait
sous quelque pretexte que ce puisse
estre, même d'impression étrangere,
sans le consentement par écrit de l'Ex-
posant ou de ses Ayans-cause, sous
peine de cinq cens livres d'amende
contre chacun des Contrevenans,
applicable un tiers à Nous, un tiers à
l'Hôtel-Dieu de Paris, l'autre tiers à
l'Exposant; de confiscation des Exem-
plaires contrefaits, & de tous dépens,
dommages & interets; à condition de
faire registrer ces Presentes dans trois
mois du jour de leur date, sur le Re-
gistre de la Communauté des Impri-
meurs & Libraires de Paris; que l'Im-
pression dudit Livre sera faite en beaux
caracteres, sur de beau & bon papier,
dans nôtre Royaume, & non ailleurs,
conformément aux Reglemens de la
Librairie: Et qu'avant l'exposition
dudit Livre en vente, il en sera mis
deux Exemplaires dans nôtre Biblio-
theque publique, un dans le Cabinet

de nos Livres en nôtre Château du Louvre, & un dans la Bibliothèque de nôtre tres cher & tres feal Chevalier Chancelier de France le Sieur D A-
G U E S S E A U ; le tout à peine de nul-
lité des Presentes. Du contenu des-
quelles vous mandons & enjoignons
de faire jouïr l'Exposant ou ses Ayans-
cause, pleinement & paisiblement,
sans souffrir qu'il luy soit fait aucun
trouble ou empêchement. Voulons
que la Copie desdites Presentes qui
sera imprimée au commencement ou
à la fin dudit Livre, soit tenuë pour
dûëment signifiée; & qu'aux Copies
collationnées par l'un de nos amez &
feaux Conseillers Secretaires, foy soit
ajoutée comme à l'Original. Comman-
dons au premier nôtre Huissier ou Ser-
gent de faire pour l'execution d'icelles
tous Actes requis & necessaires, sans
qu'il soit besoin d'autre Permission;
nonobstant Clameur de Haro, Chartre
Normande, & autres Lettres à ce con-
traires: C A R tel est nôtre plaisir.
D O N N É' à Paris le quatrième jour
de May l'an de grace mil sept cens dix-

Sept: Et de nôtre Regne le deuxiême.
Signé, Par le Roy, en son Conseil,
DEZALLIER, avec Paraphe.

*Il est ordonné par l'Edit du Roy du
mois d'Aoust 1686, & Arrests de son
Cónseil, que les Livres dont l'Impres-
sion se permet par Privilege de Sa Ma-
jesté, ne pourront estre vendus que par
un Libraire ou Imprimeur.*

*Registré sur le Registre quatriême de
la Communauté des Libraires & Impri-
meurs de Paris, Page 149, Numero 177,
conformément aux Reglemens, & no-
tamment à l'Arrest du Conseil du 13
Aoust 1703. A Paris le 12 May 1717.*

Signé, DE LAULNE, Syndic.



A PARIS,

De l'Imprimerie de CHARLES
HUGUIER, Imprimeur-Libraire,
rue Saint Jacques, vis-à-vis la rue de
la Parcheminerie, à la Sagefle. 1717.

