

AIRE

95

CHOISY \* LE ROY \*



Zane  
2460.  
-fr-

48105

# NOUVELLES REGLES POUR LE JEU DE MAIL.

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



A PARIS

CHARLES HUGO,  
Imprimeur-Libraire, rue Saint  
Jacques, à la Sagesse.

Chez

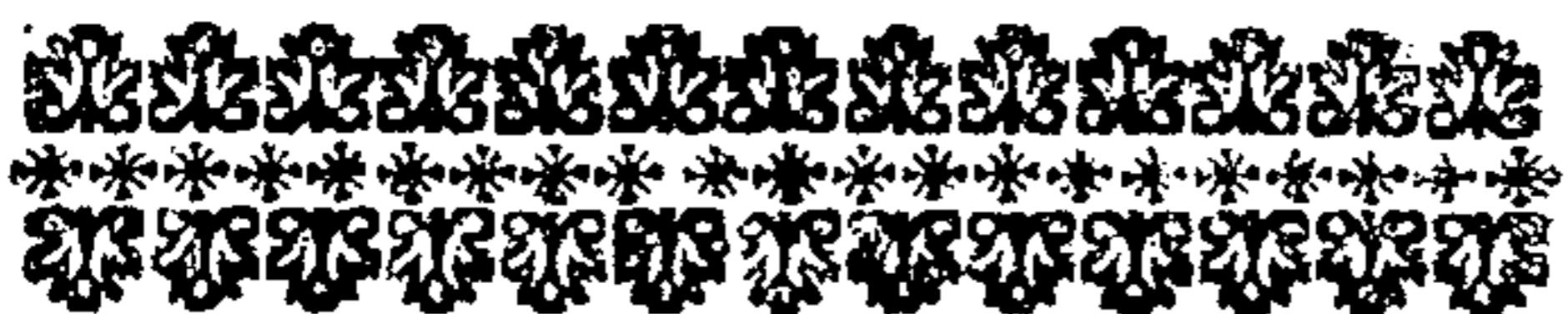
ET

ANDRE' CAILLEAU, Quay  
des Augustins, près la rue  
Pavée, à Saint André.

M D C C X V I I .

AVEC PRIVILEGE DU REX.





## TABLE DES TITRES.

PREMIERES REGLES POUR BIEN FOVER AU MAIL.	PAGE 1
ATTITUDE DU CORPS.	3
DIFFERENTES MANIERES DE FOUEURS.	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 EVENEMENS  
QUI ARRIVENT A CE JEU.

REGLES GENERALES.	27
-------------------	----

DU DEBUT.	33
-----------	----

DES GRANDS-COUPS.	36
-------------------	----

DES BOULES SORTIES, ARRESTEES, POUSSÉES, PERDUES, CHANGÉES, CASSEES, ET DEFENDUES.	37
---	----

DU TOURNANT, DU RAPPORT, ET DE L'AJUSTEMENT.	41
---	----

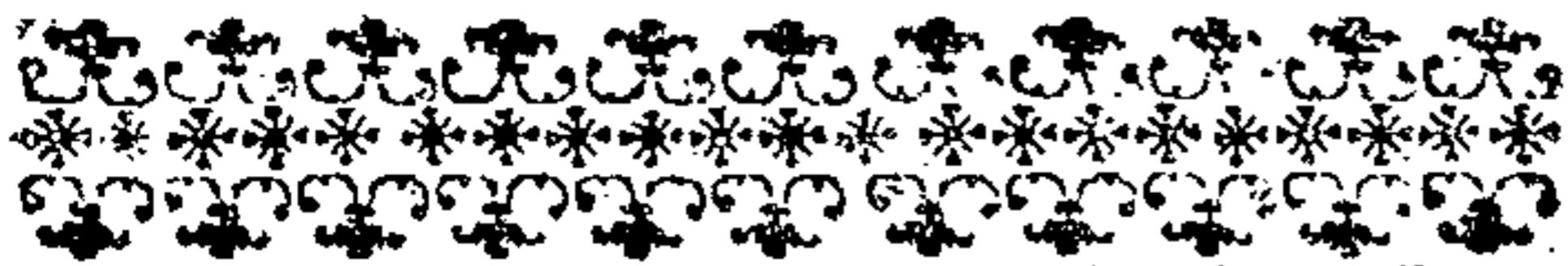
DE LA PASSE.	43
--------------	----

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.**



Il y a deux sortes de  
 Regles pour le Jeu de  
 Mail; les unes, *sur la  
 maniere d'y bien joicer*;  
 les autres, *pour decider les divers  
 evenemens qui peuvent arriver à ce  
 jeu*. On commençera par les pre-  
 mieres qui sont les plus essen-  
 tielles.

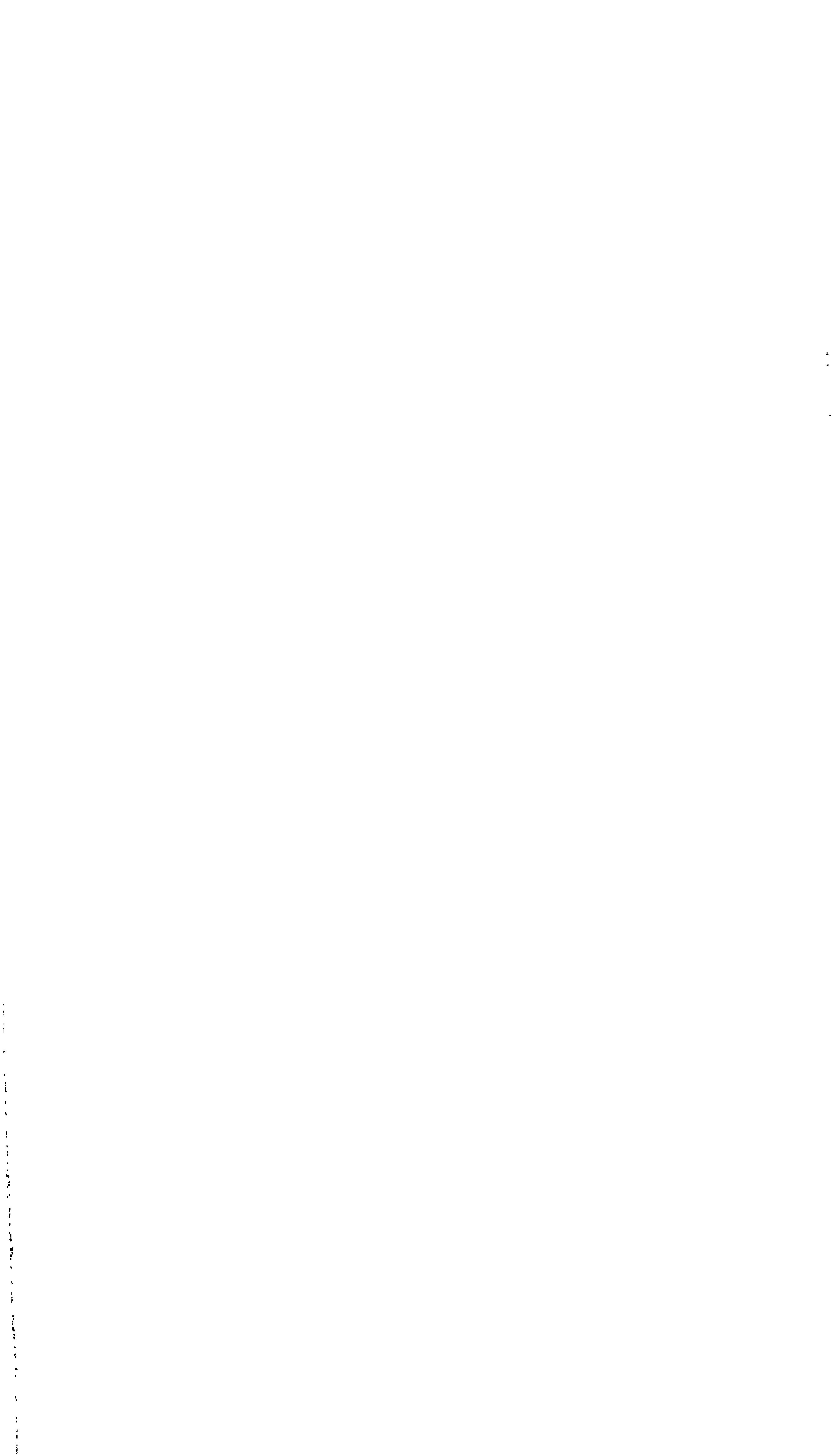
A

## 2. NOUVELLES RÈGLES

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.*

*a Paris chez le S<sup>r</sup>. 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 maniere 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 molles,  
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-

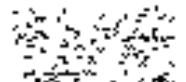
4 NOUVELLES RÈGLES  
ce des Reins, en le tournant doucement en arrière de la ceinture en haut avec la Tête sans toutefois perdre la Boule de vûe.

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

On ne doit pas lever le Mail trop vite, mais uniment, sans se laisser emporter, le tenir un instant dans sa plus haute portée, pour fraper sur le champ le coup avec vigueur, en y joignant la force du Poignet, sans changer néanmoins 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 Sr de  
Mortain sur le pont Nostre Dame



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

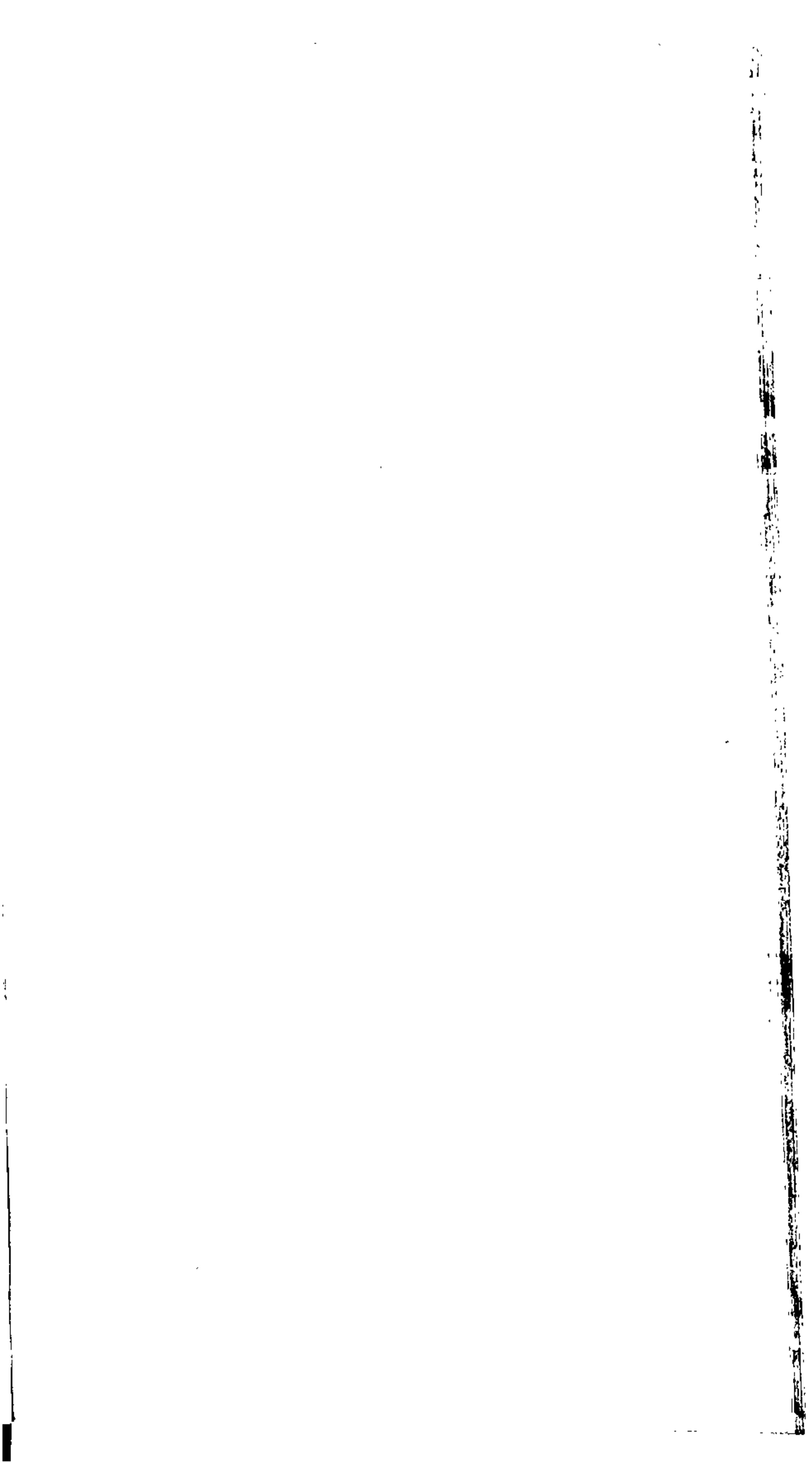
On voit des Gens qui ne joüent que des Bras, c'est à dire qui ne font pas ce demi contour du Corps qui vient des Reins; mais outre qu'ils s'incommodent la Poitrine par le grand effort qu'ils font faire à leurs Bras seuls en racourci, ils ne scauroient jamais estre ni beaux ni forts Joueurs, parce qu'ils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

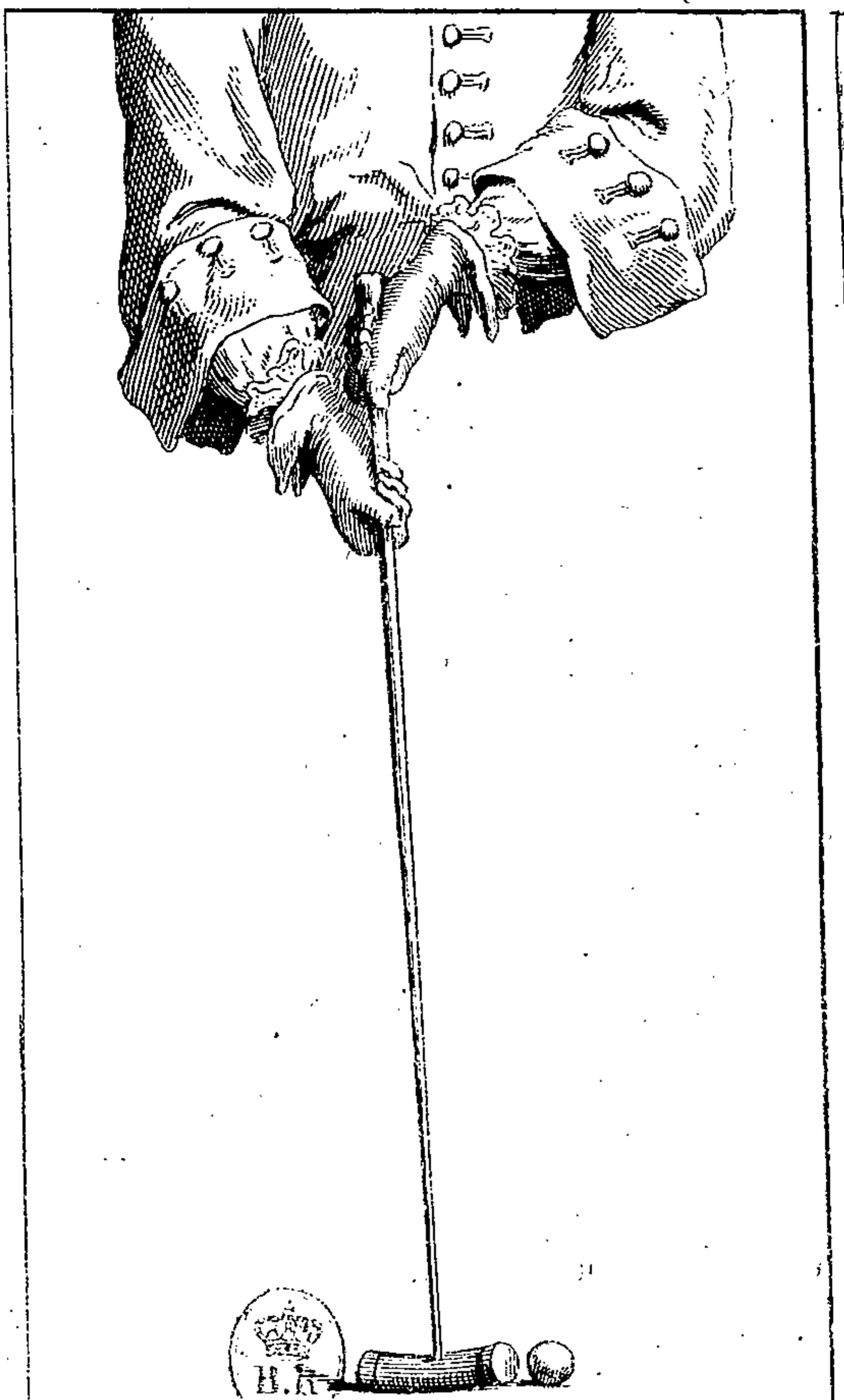
Quelques-uns le levent trop sur leurs Têtes ou sur leurs Epau-les, d'autres ne le levent qu'à la moitié de leur taille, & frapent la Boule par secouſſe comme s'ils donnoient un coup de fouet: Il y en a qui ouvrant étrangement les Jambes, & se cramponnant sur la pointe des Pieds, s'aban-

6 NOUVELLES RÈGLES  
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 très rare-  
ment ils touchent la Boule à  
plein.

Toutes ces manières sont aussi  
mauvaises que désagréables , &  
on doit les changer. Chaque  
Exercice a ses Loix qu'on est  
obligé de suivre ; la Danse , le  
Manège , les Armes , ont une atti-  
tude & une contenance réglées ,  
sans lesquelles on ne scauroit rien  
faire que grossièrement & 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.  
à Paris chez le S<sup>r</sup> de Mortain sur le pont Notre Dame

POUR LE JEU DE MAIL, Y  
on ne sçauroit y joüer 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 première  
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 *croffer*, 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 iiiij

### 3 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 Poignet, 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 arrière, 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.

Toutes ces observations sont de consequence , à quiconque voudra les suivre , pour bien jouer. On ne doit pas estre long- temps 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.

## MAIL.

Pour acquérir cette justesse si nécessaire 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 RÈGLES  
Mail est trop long ou trop pesant  
on prend la terre, s'il est trop  
court ou trop léger 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 Joueur de se choi-  
sir un Mail qui lui convienne,  
dont il se rend le maître, & qu'il  
proportionne encore la Boule à  
la Masse; car il est bon de pren-  
dre garde à tout.

### B O U L E S.

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

POUR LE JEU DE MAIL. Il  
est 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 RÈGLES  
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 païtrit ; mais  
c'est l'adresse du Joueur habile  
qui achève de les faire en les bien  
jouant , de les connoître pour s'en  
servir à propos .

Ces Boules sont de racines de  
bouïis , 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 &

POUR LE JEU DE MAIL. 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 Pariétaire 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 détournent  
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 scavoir le poids au  
juste de celles qui vont le plus  
loin, lesquelles doivent estre cer-

14 NOUVELLES RÈGLES  
tinement 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 ordinai-  
rement les bonnes Boules, de toutes sortes de grosseurs, depuis le *Voguet* jusques au *Tabacan*, ce qui est très-commode.

### LA BERNARDE.

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

POUR LE JEU DE MAIL. 15<sup>e</sup>

gtos fac à Aix. Les Joueurs qui estoient en grand nombre en cette Ville, les acheterent toutes trente sols piece, à la reserve d'une seule qui étant moins belle que les autres, fut rejettée. Un bon Joueur nommé BERNARD, vint le dernier, il acheta cette Boule de rebut, dont il ne voulut donner que quinze sols, elle pesoit sept onces deux gros, & estoit d'un vilain bois à moitié rougeâtre; il la joüa 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 immanquablement la Partie. Elle fut appellée *L' A BERNARDE.* Le Ptesident de Lamanon qui l'a eu depuis, en a refusé plusieurs fois cent Pistoles. LOUIS BRUN, un des plus

36. NOUVELLES REGLES  
grands Joueurs 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  
joua diverses fois avec six autres  
Boules de même poids & de mê-  
me grosseur, son coup estoit si  
égal, que les cinq autres Boules  
estoient presque toutes ensem-  
ble à un pied ou deux de diffe-  
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

POUR LE JEU DE MAIL. 17  
qu'elle se soutenoit si bien dans  
son roulis, au lieu que les autres  
qui n'alloient pas de même,  
quoique de poids, estoient iné-  
gales 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 première, que  
chaque bon Joueur doit connoî-  
tre ses Boules, pour les jouer du  
bon côté qu'elles doivent estre  
frapées 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 deuxième,  
que pour donner le juste prix aux  
Boules, il ne faut pas les prendre  
au hazard, sur leur beauté, leurs

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.

*MASSES 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'experience ayant fait connoître qu'une Boule poussée par une Masse neuve ou fendue, ira moins loin de quelques pas que si elle avoit été frapée d'une vieille Masse bien saine, & qui a acquis sa dureté.

On a reconnu que les Masses de GEORGES MINIER d'Avignon, qui sont de chêne 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-  
tréées, 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 vienne qu'à la Ceinture, dont ils se rendront maîtres en ne jouant 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 jusques à l'Aisselle, & s'en tenir là pour se rendre très forts Joueurs ; que si on n'observe pas cette petite gradation, on doit s'assurer qu'on ne jouera jamais avec la justesse ni avec la propreté que demande ce Jeu.

On peut ajouter pour la bienféance, 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 mi-parties de  
différentes étoffes, avoir de pe-  
tites Perruques naissantes, ou  
nouées, & un Chapeau, ce qui  
fied 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 jouer  
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  
jouiant la première fois au Mail,  
voudroient faire d'aussi grands

22 NOUVELLES RÈGLES  
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 renvoient 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.

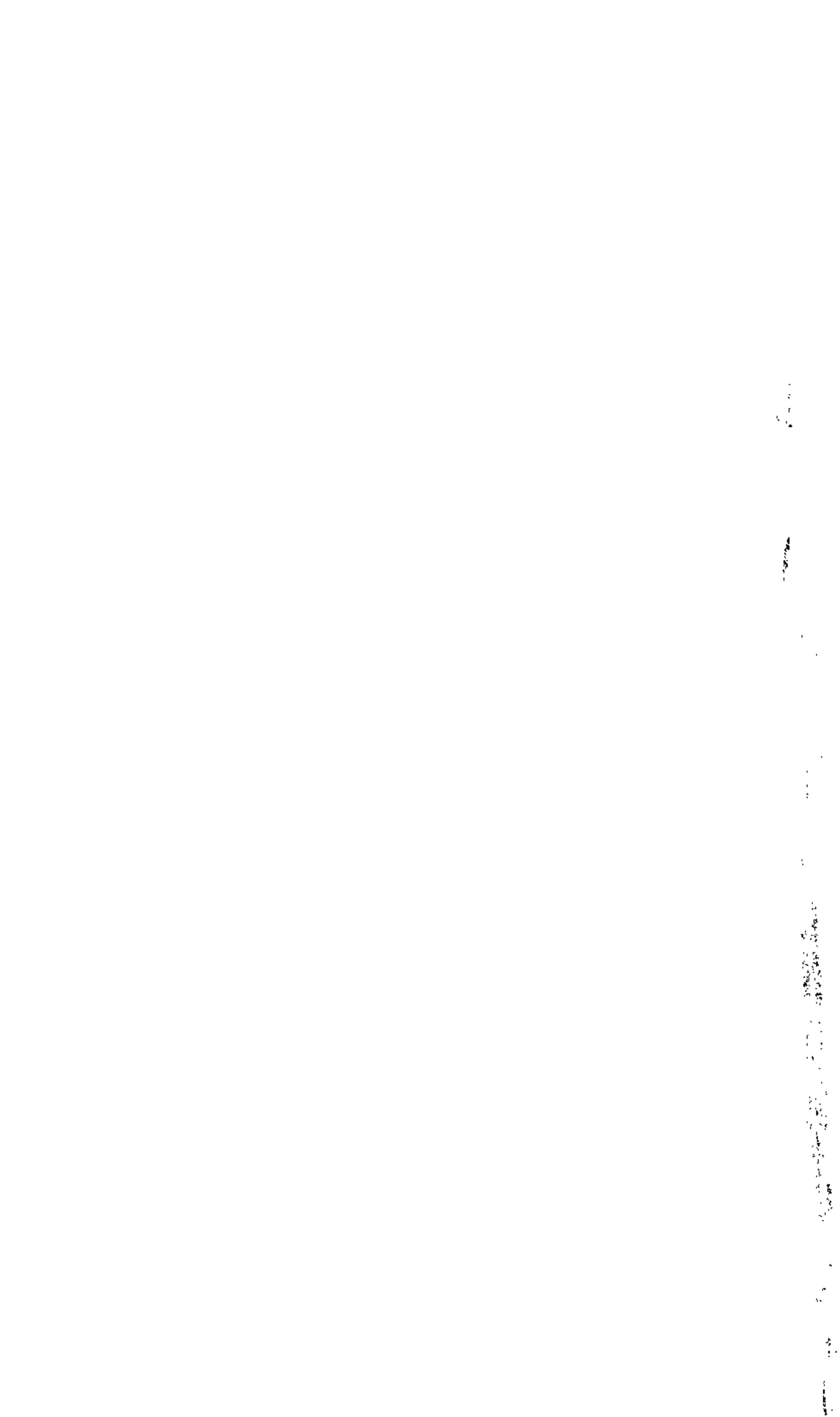
Ce Jeu ayant toujours été regardé comme un des plus innocens & des plus agréables amusemens de la vie, puisqu'on y joint la force à l'adresse, qu'on s'y fait une santé plus robuste qu'en tout autre exercice du Corps, & qu'on y peut jouer sans peine depuis l'enfance jusques à l'âge le plus avancé.

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 chene 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 seroit , & celui qui après avoir passé à l'Archet , toucheroit le premier au pair, ou au plus au fer du milieu , qui seroit comme *Livet* est au Billard , gagneroit la Partie. Ce qui ne laisseroit pas de faire un divertissement très agréable 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 , où 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<sup>r</sup> 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.

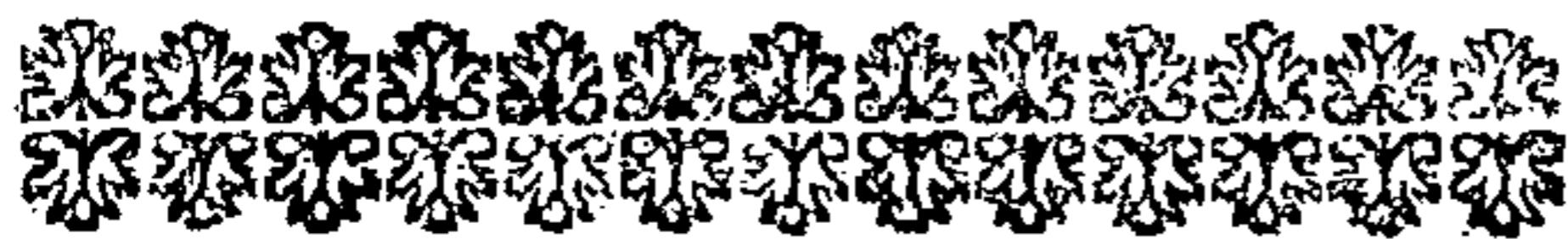
Après ce qui vient d'estre ob-  
servé pour le Jeu de Mail, il faut  
dire quelque chose pour bien ti-  
rer à la Passe avec la Leve, quand  
on est à la fin de la Partie du Jeu  
ordinaire. Il faut se mettre de  
bonne grace sur sa Boule d'acier,  
qu'elle soit à la pointe, ou à deux  
& trois doits 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 très  
mauvaise grace.



POUR LE JEU DE MAIL. 27



SECONDES REGLES  
POUR LE JEU  
DE MAIL.

---

SUR LES DIVERS EVENEMENS  
QUI ARRIVENT A CE JEU.

REGLES GENERALES.

I.



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

II.

Jouer au *Roulet*, c'est quand  
chacun joue pour soy & par tête,  
C ij

28 NOUVELLES RÈGLES  
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 plu-  
sieurs se mettent d'un côté pour  
jouer avec d'autres d'égales for-  
ces , 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 LE JEU DE MAIT. 29

V.

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 joüier  
la Boule en quelque lieu pierreux  
ou embrassé 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 Joüeurs  
de part & d'autre soient du pair  
u 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 *garé avant* que de jouer.

IX.

Ceux qui dans un Jeu regulier ne sont ni du Rouet, 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 *pirouette*, perd un coup. Lorsque le Mail se casse en rabattant, ou qu'il se déman-

## POUR LE JEU DE MAIL. 31

éche : Si la Masse passe la Boule , le coup perdu est compté ; mais si la Masse demeure derrière , le coup est nul , & le Joueur recommence 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 joué , ou du Porte-Leve , l'on pourra recommencer en quelque endroit du Jeu que ce soit , mais toutes autres Personnes , animaux ou rencontres , feront 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 défendues pour le Grand-Coup .

C iiiij

32 NOUVELLES RÈGLES  
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 étrangère 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 présentes qui en ayant quelque expérience, pour en passer sur le champ par leur Avis.

*D V D E B U T.*

I.

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

II.

On peut mettre du sable, de petites pierres, une carte roulée, ou un morceau de bois, pour éléver 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 RÈGLES  
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  
jouiant une seconde Boule, &  
si elle venoit à sortir encore,  
il ne peut plus rentrer de luy-  
même, mais par la permission des  
Joueurs ; & sa deuxiéme rentrée  
qui est la troisiéme Boule, luy  
coûte quatre Passees : S'il rentroit  
pour une quatriéme Boule, il luy  
en coûteroit huit, & ainsi du reste  
en doublant toujours.

#### V.

Quand le Jeu du Rouet 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

POUR LE JEU DE MAIL. 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 côtés, autrement ils ne peuvent plus prendre leur avantage.

V II.

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 III.

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

36 NOUVELLES RÈGLES  
afin que personne ne puisse faire  
de mauvaise contestation là-dessus.

### *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 sera 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 arrière.

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 Roujet & en Partie, ceux qui touchent aux ais ou aux murailles ne peuvent plus rien défendre, & courrent le risque de tous les hazards.

*DES BOULES SORTIES,  
ARRESTÉES, 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 RÈGLES  
courra le hazard de la rencontre,  
si elle n'a été défendue avant  
que d'estre jouée. Mais cette dé-  
fense n'aura pas lieu, si la Boule  
roulante touche les ais, ou les  
murailles, ayant que de rencon-  
trer l'autre Boule.

### II.

Les cinquante & vingt-cinq  
pas se mesurent de l'endroit où  
l'on aura joué, 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  
Joueurs en soient convenus au-  
paravant.

### III.

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

### IV.

Une Boule qui sera passée par

POUR LE JEU DE MAIL. 39

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

V.

Boule fendue ou collée, une fois défendue, 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 défendue 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 Joueurs , en rejoignant d'où il estoit ; il abandonne en ce cas sa première Passe , qui ne peut plus être pour lui , quand il gagneroit la courante ; mais cette Passe abandonnée sera pour tout autre qui s'en avisera le premier , en gagnant une Passe suivante.

IX.

Une Boule sortie au troisième ou quatrième coup , le Joueur 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.

X I.

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 aïs au tambour.

D.

## 42 NOUVELLES RÈGLES

### II.

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

### III.

Pour s'ajuster au troisième ou quatrième 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 bien-féance d'attendre, afin que chacun puisse jouer à son tour, sans être empêché ni incommodé.

II.

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

D ij

## 44 NOUVELLES RÈGLES.

### III.

Qui passe à son troisième coup est derrière, & 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 où le second coup vous menent jusques en Passe, non seulement celui qui aura été 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 été 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,

## POUR LE JEU DE MAIL. 45

autrement , l'avantage d'avoir  
esté poussé si avant , luy demeuer-  
reroit 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'eftoit 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 derrière, à moins  
qu'on ne joue 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 reputée derrière, ce qui  
sera mesuré par le Porte-Leve,

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

### IX.

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

### X.

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

### X I.

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

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

### XII.

Un Joueur voulant passer , s'il se trouve une Boule étrangere devant ou derriere la sienne qui le gêne & l'incommode , il peut l'ôter sans hésiter , mais si c'est une Boule des Joueurs elle doit demeurer où elle se trouve , & celle qu'elle est , quand ce feroit un Tabacan , pourvû qu'elle n'eût pas été remuée par celui à qui elle est ; car s'il l'avoit touchée pour y mettre sa Boule de Passe , il la doit laisser.

### XIII.

Qui a été pour deux ou pour plusieurs du coup du Début , profite 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 absolument 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, débute sans avoir demandé auparavant si quelqu'un estoit pour deux, il perd cette Passe oubliée, & on l'envoye, 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 affranchile fer par  
dedans pour avoir passé , & si ,  
comme il arrive quelquefois , la

POUR LE JEU DE MAIL. §r  
Boule frapant le fer passoit, &  
revenoit en pirouettant 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 été der-  
rière, reviendroit en avant du fer  
par la force du coup, ou autre-  
ment on la doit remettre derrie-  
re aussi loin qu'elle seroit trouvée  
revenuë devant.

### XIX.

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

### XX.

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

52 NOUVELLES RÈGLES  
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 première 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 dernière,  
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 derrière, & 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. § 3  
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  
XXV.

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

XXVI.

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

XXVII.

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

POUR LE JEU DE MAIL. 55  
XXVIII.

De même maniere si un Joueur 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, viendroit 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.

*D E L A P A R T I E.*

I.

Ceux qui jouent 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 contrarie, & aider aussi à ceux qui sont de leur côté, les pousser même

36 NOUVELLES RÈGLES  
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 sera 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.

## POUR LE JEU DE MAIL. 57

### V I.

On doit empêcher les Gens de Livrées d'incommoder les Joueurs, de jouer même quand il y a des Parties faites, & on de-vroit 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.*

**Q**UI CONQUE voudra jouer sera tenu de venir à la Loge

58 NOUVELLES REGLES  
du Maître, ou de celui qui tiendra sa place, pour y prendre un Mail & des Boules, & s'il en apporte, il n'entrera point au Jeu sans en avoir averti ou fait avertir le Maître ou le Commis, pour luy payer le Droit de son Jeu, suivant ce qu'on a coutume de donner.

## II.

Le Maître fournira des Boules, des Mails, & des Leves à ceux qui n'en auront point, moyennant dix sols pour tout depuis six 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 éstre compris.



## POUR LE JEU DE MAIL. 59.

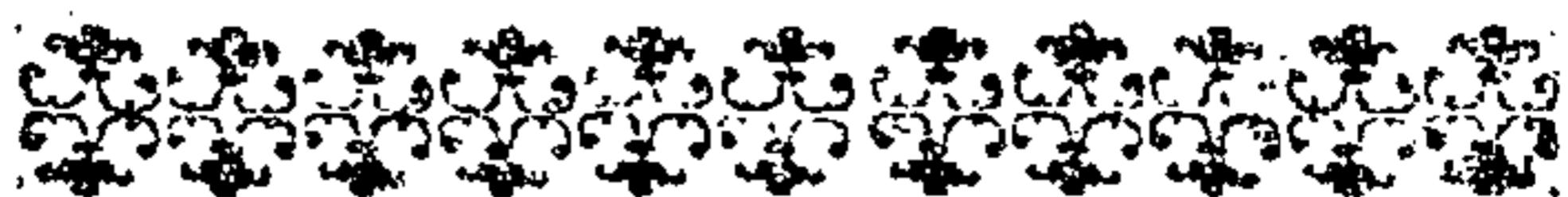
### III.

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 louer 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 sorties, vis-à-vis l'endroit où elles se trouvent.

FIN.



## APPROBATION.

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 Reques̄tes ordinaires de nôtre Hôtel , Grand-Conseil , Prevôté de Paris , Baillifs , Senéchaux , leurs Lieutenans Civils , & autres nos Justiciers qu'il appartientendra , SALUT. Nôtre bien aimé JOSEPH LATHIER , l'un de nos Conseillers Secrétaires , Maison , Couronne de France , & de nos Finances , nous a fait exposer qu'ayant en sa possession un

petit Ecrit qui a pour Titre, *Nouvelles R, que diverses Personnes de considération 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 nécessaires. A CES CAUSES, 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 notre obéissance, par tel Imprimeur qu'il voudra choisir, *Les Nouvelles R, tant sur la manière d'y bien joüer, que pour décider les divers évenemens qui peuvent arriver à ce Jeu, en tels caractères, en telle grandeur, & autant de fois que bon luy semblera, l'espace de trois années consécutives, 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'Exposant 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 Exemplaires contrefaits , & de tous dépens , dommages & intérêts ; à condition de faire registrer ces Presentes dans trois mois du jour de leur date , sur le Registre de la Communauté des Imprimeurs & Libraires de Paris ; que l'Impression dudit Livre sera faite en beaux caractères , sur de beau & bon papier , dans notre 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 notre Bibliothèque publique , un dans le Cabinet

de nos Livres en nôtre Château du Louvre, & un dans la Bibliotheque 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 nullité des Presentes. Du contenu des quelles vous mandons & enjoignons de faire joüir 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 dûément signifiée ; & qu'aux Copies collationnées par l'un de nos amez & feaux Conseillers Secretaires , foy soit ajoutée comme à l'Original. Commandons au premier nôtre Huissier ou Sergent de faire pour l'execution d'icelles tous Actes requis & nécessaires , sans qu'il soit besoin d'autre Permission ; nonobstant Clameur de Haro , Chartre Normande , & autres Lettres à ce contraires : C A R tel est nôtre plaisir. DONNE' à Paris le quatrième jour de May l'an de grace mil sept cens dix-

Sept: Et de notre Regne le deuxiéme.  
Signé, Par le Roy, en son Conseil,  
**DÉZALLIER**, avec Paraphe.

Il est ordonné par l'Edit du Roy du  
mois d'Aoust 1686, & Arrests de son  
Conseil, 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 quatrième de  
la Communauté des Libraires & Impri-  
meurs de Paris, Page 149, Numéro 177,  
conformément aux Règlements, & no-  
tamment à l'Arrêt du Conseil du 13  
Aoust 1703. A Paris le 12 May 1717.

Signé, **DE LA VILLE**, Syndic.



A PARIS,  
De l'Imprimerie de CHARLES  
HUGUIER, Imprimeur-Libraire,  
ruë Saint Jacques, vis-à-vis la ruë de  
la Parcheminerie, à la Sageſſe. 1717.

