

ACADÉMIE
UNIVERSELLE
DES JEUX,

Contenant les Règles des Jeux de Cartes
permis ; celles du Billard , du Mail ,
du Trictrac, du Revertier , etc. etc.

*Avec des Instructions faciles pour
apprendre à les bien jouer.*

NOUVELLE ÉDITION,

Augmentée du Jeu des Echecs , par PHILIDON ;
du Jeu de Whist , par EDMOND HOYLE ,
traduit de l'Anglais ; du Jeu de Tre-sette , du
Jeu de Domino , de l'Homme de Brou , etc. etc.

A V E C F I G U R E S .

T O M E S E C O N D .

A P A R I S ,

Chez { A M A B L E C O S T E S , Libraire ,
 quai des Augustins , N.º 29.
 A L Y O N ,
 A M A B L E L E R O Y , Imprimeur-Libraire.

1 8 0 6 .

ACADÉMIE

UNIVERSELLE

DES JEUX.

TOME SECOND.

Ensuite chaque carte vaut séparément à celui qui les a ,

L'as ,	11
Le dix ,	10
Le roi ,	4
La dame ,	3
Le valet	2

Le total des cartes que l'on peut compter monte à 120

Les trois dernières basses cartes ne comptent point.

Si par hasard il arrive que l'un des Joueurs fasse toutes les levées, cette vole lui fait gagner la partie.

L E J E U

D U M A I L.

IL y a deux sortes de règles pour le jeu du Mail ; les unes, *sur la manière d'y bien jouer* ; les autres, *pour décider les divers événemens qui peuvent arriver à ce jeu*. On commencera par les premières, qui sont les plus essentielles.

Il est certain que de tous les jeux d'exercice, celui du Mail est le plus agréable, le moins gênant, et le meilleur pour la santé ; il n'est point violent, on peut en même temps jouer, causer, et 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 , et il n'y a point de rhumatisme 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 et la commodité le permettent.

Il est propre à tous les âges , depuis l'enfance jusqu'à la vieillesse ; sa beauté ne consiste pas à faire de grands coups , mais à jouer juste ; avec propreté , sans trop de façons ; et quand à cela on peut joindre la sûreté et 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 guère plus avancé que l'autre ; les genoux ne doivent être ni trop mous , ni trop roidés , mais d'une fermeté bien assurée , pour donner un bon coup.

Attitude du corps.

Le corps ne doit être ni trop droit , ni trop courbé , mais médiocrement penché , afin qu'en frappant il se soutienne par la force des reins , en le tournant doucement en ar-

rière de la ceinture en haut avec la tête ; sans toutefois perdre la boule de vue.

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 uniquement sans se laisser emporter, se tenir un instant dans sa plus haute portée, pour frapper 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.

Différentes manières des 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 raccourci, ils ne sauraient jamais être ni beaux ni fort joueurs, parce qu'ils ne lèvent pas le mail assez haut.

Quelques-uns le lèvent trop sur leurs épaules ; d'autres ne le lèvent qu'à la moitié de leur taille, et frappent la boule par secousse comme s'ils donnaient un coup de fouet. Il y en a qui, ouvrant étrangement les jambes et se cramponnant sur la pointe

des pieds , s'abandonnent si fort sur la boule , que s'ils venaient à la manquer tout-à-fait , rien ne les empêcherait de tomber et de donner , comme l'on dit , du nez en terre ; quelques autres lèvent en l'air le coude gauche pour mesurer le coup ; ce qui fait que très-rarement ils touchent la boule à plein.

Toutes ces manières sont aussi mauvaises que désagréables , et on doit les changer. Chaque exercice a ses lois qu'on est obligé de suivre ; la danse , le manège , les armes ont une attitude et une contenance réglées , sans lesquelles on ne sauroit rien faire que grossièrement et de mauvaise grace.

Le Mail est à peu près de même : c'est un jeu noble , exposé à la vue du public ; c'est-pourquoi on ne sauroit y jouer devant le monde que suivant ses véritables règles.

Mains , bras.

Les mains ne doivent être ni serrées , ni trop éloignées l'une de l'autre ; les bras , ni trop roides , ni trop alongés , mais faciles , afin que le coup soit libre et aisé. La main gauche , qui est la première posée , doit avoir le pouce vis-à-vis le milieu de la masse ; le pouce de la droite doit croiser un peu en biais sur la pointe des autres doigts , ne pas être dessus ni à côté du manche ; car c'est ordinairement ce qui fait *crosser* , parce que si , en levant les mains pour donner le coup , on a le pouce droit ainsi

croisé , la masse varie en tombant sur la boule , et ne saurait la frapper en son point. 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 doigts , est bien plus ferme , dirige mieux le coup où l'on veut aller , et donne plus de facilité et de force au poignet , qui doit agir vivement en l'un et en l'autre de ces deux jeux.

Pieds.

Pour être 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 genou quand on frappe , parce que c'est ce qui met le Joueur hors mesure , et qui le fait souvent manquer.

Toutes ces observations sont de conséquence à quiconque voudra les suivre pour bien jouer. On ne doit pas être long-temps à mesurer son coup : une seule fois , avec un peu d'habitude , suffit ; et l'on remarque que ceux qui sont le plus long-temps à tâtonner leur boule , sont ceux qui la manquent plutôt , et dont on se moque après , parce que ceux qui voient jouer , aiment qu'on soit prompt , et qu'on ne joue pas de mauvais air.

Mail.

Pour acquérir cette justesse si nécessaire à ce jeu , et qui en fait toute la propreté , il faut avoir un mail qui soit toujours de même poids et de même hauteur ; ce qui doit être proportionné à la force et à la taille du Joueur.

Si le 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 , et l'on prend la boule par dessus , ou , comme on dit , *par les cheveux*. Il importe donc à chaque Joueur de se choisir un mail qui lui convienne , dont il se rende le maître , et qu'il proportionne encore la boule à la masse , car il est bon de prendre garde à tout.

Boules.

Si l'on joue d'un mail dont la masse ou la tête ne pèse que dix onces , on jouera mieux et plus loin d'une boule qui n'aura qu'environ la moitié de ce poids , que d'une plus forte. Si l'on joue d'une masse de treize à quatorze onces , qui sont celles dont on se sert le plus communément , il est certain qu'avec des boules de cinq à six onces , on fera de plus grands coups : cela dépend quelquefois du temps qu'il fait , et du terrain sur lequel on joue. Il est bon de savoir que quand le vent est favorable , ou que le terrain est

sablonneux, ou qu'il descend un peu, quoique d'une manière imperceptible, il faut jouer de grosses boules, qui n'excèdent pourtant pas la portée de la masse, et l'on fera de plus grands coups. Quand le temps est humide, ce qui rend le terrain du jeu *sourd*, c'est-à-dire, difficile à couler, on jouera des boules légères, qui iront mieux que celles qui sont de poids. Mais quand il fait beau, que le terrain est sec et uni, c'est alors que, pour faire de plus grands coups, on doit jouer des voguets ou petites boules qui aient bien leur poids, en gardant toujours néanmoins; autant qu'il est possible, la proportion ci-devant observée du poids de la masse avec celui de la boule.

Il ne sera pas inutile de remarquer combien il est avantageux à ce jeu d'avoir de bonnes boules; c'est le pur hasard de la nature qui les forme, et, s'il faut ainsi dire, qui les pétrit; mais c'est l'adresse du Joueur habile, qui achève de les faire en les bien jouant, de les connaître pour s'en servir à propos.

Ces boules sont de racine de buis : les meilleures viennent des pays chauds ; on les trouve dans les fentes ou petits creux de rochers où il fait des nœuds. On les coupe, et on les laisse sécher un certain temps ; après quoi, les ayant fait tourner et battre à grain d'orge, on ne les joue qu'à petits coups de mail sur un terrain graveleux ; on les joue ensuite plus fort ; on les fait frotter avec de

la pariétaire, toutes les fois qu'on les accommode après qu'on s'en est servi; enfin, à force de coups de mail, et de les faire rouler, elles deviennent dures. On prend garde à celles qui vont le mieux, c'est-à-dire, qui ne sautent et 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 faites, les tenir dans un sac avec du linge sale, qui est le meilleur endroit, ni sec, ni humide, où l'on peut les conserver saines; on doit les peser pour savoir le poids au juste de celles qui vont le plus loin, lesquelles doivent être certainement regardées comme les meilleures.

Compas pour mesurer les boules.

Pour cela, on avait ci-devant des mesures de papier; mais on a inventé depuis une espèce de compas rond, pour marquer le poids que doivent avoir ordinairement les bonnes boules de toutes sortes de grosseur, depuis le *voguet* jusqu'au *tabacan*, ce qui est très-commode.

L A B E R N A R D E.

IL y a eu une boule d'un grand renom, dont l'histoire ne sera peut-être pas inutile ni désagréable, et fera voir de quelle importance est une boule au jeu de Mail. Un marchand de boules de Provence en apporta

un gros sac à Aix ; les Joueurs , qui étaient en grand nombre dans cette ville , les achetèrent toutes trente sous la pièce , à la réserve d'une seule , qui étant moins belle que les autres , fut rejetée. Un bon Joueur , nommé BERNARD , vint le dernier ; il acheta cette boule de rebut , dont il ne voulut donner que quinze sous ; elle pesait sept onces deux gros , et était d'un vilain bois à moitié rougeâtre ; il la joua long-temps , la fit , et elle devint si excellente , que quand il avait un grand coup à faire , elle ne lui manquait jamais au besoin , et lui faisait immanquablement gagner la partie : elle fut appelée *la Bernarde*. Le Président de Lamanon , qui l'a eue depuis , en a refusé plusieurs fois cent pistoles. *Louis le Brun* , un des plus habiles Joueurs de Mail qu'il y ait eu en Provence , qui , dans un jeu uni , sans vent et sans descente , faisait jusqu'à quatre cent cinq pas d'étendue , voulut faire une expérience de *la Bernarde* ; il la joua diverses fois avec six autres boules de même poids et de même grosseur : son coup était si égal , que les cinq autres boules étaient presque toutes ensemble , à un pied ou deux de différence ; pour *la Bernarde* , on la trouvait toujours cinquante pas plus loin que les autres ; ce qui lui fit dire un jour plaisamment , *qu'avec la Bernarde il jouerait aux grands coups avec le Diable*. On doit croire que ce que cette boule avait de particulier , est sans doute qu'elle était également pesante par-tout , de-

puis sa superficie jusqu'à son centre, puisqu'elle se soutenait si bien dans son roulis ; au lieu que les autres qui n'allaient pas de même , quoique de poids , étaient inégales dans leur pourtour , étant plus pesantes d'un côté que d'un autre ; ce qui les faisait aller de travers , par sauts et par bonds.

De ce raisonnement il s'ensuit deux choses : la première , que chaque bon Joueur doit connaître ses boules pour les jouer du bon côté qu'elles doivent être 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'expérience , quand on joue souvent à ce jeu. La seconde , que pour donner le juste prix aux boules , il ne faut pas les prendre au hasard , sur leur beauté , leur dureté ou leur poids , mais voir quand elles vont bien sous le coup de mail , et plus loin que les autres de même grosseur.

Masses ou têtes 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 joués*. L'expérience ayant fait connaître qu'une boule poussée par une masse neuve ou fendue , ira moins loin de quelques pas que si elle avait été frappée d'une vieille masse bien saine , et qui a acquis sa dureté.

On a reconnu que les masses de *George*

Minier, d'Avignon, qui sont de chêne vert, et sur-tout celles du père, sont incomparablement mieux faites et meilleures que celles de tous autres ouvriers.

Longueur du manche du mail.

Quant aux manches de mails, en Provence et en Languedoc, on ne les tient pas plus longs que de la ceinture en bas, parce qu'on en est bien plus maître, plus sûr et moins gêné, sans remuer sa boule, en la jouant où elle se rencontre. Mais comme à la Cour et à Paris on peut mettre sa boule en beau, si ce n'est quand on tire à la passe, on a trouvé que la mesure du manche, prise sous l'aisselle, était la plus juste qu'on pouvait prendre, pour faire de grands coups : celles qui vont au delà sont outrées; on aura bien de la peine à s'y ajuster; et à moins d'une grande habitude, on ne fera quelques grands coups que par hasard. Ainsi, on doit conseiller à ceux qui veulent jouer au Mail, de commencer par un qui ne vienne qu'à la ceinture, et dont ils se rendront maîtres, en ne jouant d'abord que des demi-coups. A 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 jusqu'à l'aisselle, et s'en tenir là pour se rendre très-forts Joueurs : que si l'on n'observe pas cette petite gradation, on doit s'assurer qu'on ne jouera jamais avec la justesse

justesse ni avec la propreté que demande ce jeu.

On peut ajouter pour la bienséance, qu'on n'aime pas à voir en public des personnes de condition sans veste ou en justaucorps, ni sans perruque; on peut être légèrement et commodément vêtu, n'avoir pas de ces vestes bigarrées ou mi-parties de différentes étoffes, avoir de petites perruques naissantes ou nouées, et un chapeau; ce qui sied toujours bien, et est beaucoup plus honnête devant le monde, que d'avoir des bonnets, quelque beaux et magnifiques qu'ils puissent être. 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, et garantit en même temps les mains de durillons.

Il y a des personnes qui, en jouant la première fois au Mail, voudraient faire d'aussi grands coups que les maîtres, ce qui n'est pas possible: on ne peut acquérir la justesse et la sureté de ce jeu qu'avec un peu de patience, en s'y accoutumant insensiblement par demi-coups; car les maîtres et 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 surement, sans façon, et qu'ils battent leurs boules neuves.

Ce jeu a toujours été regardé comme un des plus innocens et des plus agréables amu-

semens 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, et qu'on y peut jouer sans peine, depuis l'enfance jusqu'à l'âge le plus avancé.

Nouveau Mail comme un Billard.

On pourrait faire un nouveau jeu de Mail à une maison de campagne, plus court, où l'on ne ferait que de petits coups de mesure sur les règles, comme on joue au Billard.

Il suffirait pour cela d'avoir une allée de cent cinquante ou deux cents pas de long, sur dix ou douze pas de large plus ou moins, la rendre très-unie, la faire entourer de pierres bien jointes, ou de planches de chêne un peu épaisses, mettre un archet à chaque bout, et un pivot de fer au milieu : l'on débiterait 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, et la boule d'où elle serait ; et celui qui, après avoir passé à l'archet, toucherait le premier au pair, ou au plus haut fer du milieu, qui serait comme l'*ivet* est au Billard, gagnerait la partie. Ce qui ne laisserait pas de faire un divertissement très-agréable à diverses personnes de tous états et de tous âges, qui joueraient au roquet ou en partie, comme au Billard. L'avantage qu'on y trouverait, c'est qu'on prendrait l'air à couvert dans un exercice modéré, sans beaucoup de fatigue, et

qu'on se rendrait sûr insensiblement pour jouer parfaitement bien au Mail, où toute la science consiste, comme on l'a déjà dit, à frapper 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 de grands, quand on s'est bien assuré de sa boule, et qu'on la pousse et dirige juste où l'on veut.

Passe.

Après ce qui vient d'être observé pour le jeu de Mail, il faut dire quelque chose pour bien tirer à la passe avec la levée, quand on est à la fin de la partie du jeu ordinaire. Il faut se mettre de bonne grace sur la boule d'acier; qu'elle soit à la pointe, ou à deux ou trois doigts du pied droit en dehors; s'ajuster du bras et de l'œil sans faire trop de façons, ni aucune grimace; avoir le corps médiocrement penché sur la droite, et la pointe du pied gauche légèrement posée à terre, afin qu'en tirant le coup, on avance un peu vivement et ensemble le corps avec le pied gauche; que l'on fasse agir en même temps, l'œil, le bras et le poignet, pour porter sa boule juste, et, si l'on peut, de volée, le plus près du milieu de l'archet, afin de le franchir hardiment pour gagner la partie. Toutes les autres manières 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'être bonnes, sont au contraire de très-mauvaise grâce.

Règles générales du jeu de Mail.

I. **I**L y a quatre manières de jouer au Mail : au *rouet*, en *partie*, aux *grands coups* et à la *chicane*.

II. Jouer au *rouet*, c'est quand chacun joue pour soi et par tête : un seul en ce cas, passant au pair, ou au plus quand il se trouve en ordre, gagne le prix dont on est convenu pour la passe.

III. On joue en *partie*, quand plusieurs se mettent d'un côté pour jouer avec d'autres d'égale force en pareil nombre ; et si le nombre est inégal, on peut faire jouer deux boules à un seul d'un côté, jusqu'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 ; et quand l'un est plus fort que l'autre, le plus faible demande avantage, soit par distances d'arbres, soit par distances de pas.

V. Pour ce qui est de la *chicane*, on y joue en pleine campagne, dans des allées, des chemins, et par-tout où l'on se rencontre. On débute ordinairement par une volée ; après quoi l'on doit jouer la boule en quelque lieu pierreux ou embarrassé qu'elle se

trouve, et 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; et celui dont la boule qui aura franchi ce but sera le plus loin, supposé que les Joueurs de part et d'autre soient du pair au plus, aura gagné.

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

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

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

IX. Ceux qui, dans un jeu régulier, ne sont ni de *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 *pi-rouette*, perd un coup. Lorsque le mail se casse en rabattant, ou qu'il se démanche, si la masse passe la boule, le coup perdu est nul, et le Joueur recommence sans rien perdre.

XI. Si l'on fait un faux coup, ou que l'on soit arrêté, en quelque sorte que ce puisse être, par la faute de ceux avec qui l'on joue, ou du porte-lève, l'on pourra recommencer, en quelque endroit 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 défendues pour le grand coup.

XIII. On ne 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, et 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, et continuera à jouer du lieu où sera sa boule, en comptant le coup perdu; et celui duquel il aura joué la boule, sera tenu d'en jouer une autre, de la place où la sienne était; et si un étranger joue la boule d'un des Joueurs de la partie, on la remet à peu près où l'on juge qu'elle était.

XV. S'il survenait des différens pour des coups ou des hasards imprévus, on peut s'en rapporter au Maître du jeu ou à des personnes présentes, qui en aient quelque expérience, pour en passer sur-le-champ par leur avis.

Du Début.

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 être de la passe ou d'une partie, ne pourra plus se retirer sans payer ce qu'on jouait, si ce n'est du consentement des Joueurs.

IV. Quand la boule de quelqu'un sort au début, il peut rentrer la première fois pour deux, en jouant une seconde boule; et si elle venait à sortir encore, il ne peut plus rentrer de lui-même, mais par la permission des Joueurs, et sa seconde rentrée, qui est la troisième boule, lui coûte quatre passes; s'il rentrait pour une quatrième boule, il lui en coûterait huit, et ainsi du reste, en doublant toujours.

V. Quand le jeu du *rouet* est commencé, et qu'un de ceux qui en est, a gâté son jeu pour avoir manqué ou être sorti et rentré en doublant les mises, il peut refuser un survenant de se mettre de la partie, en attendant que la passe ait été finie.

VI. Ceux qui portent au plus loin coup, ou à un certain arbre, doivent aller au moins jusqu'aux cent pas du début des deux côtés, autrement ils ne peuvent plus prendre leur avantage.

VII. 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.

VIII. Quand le *rouet* a commencé, ou est à un début, ceux qui se présentent pour en être, doivent s'informer de ce que l'on joue, afin que personne ne puisse faire de mauvaise contestation là-dessus.

Des grands coups.

I. Celui qui jouera un *grand coup*, en quelque lieu que ce soit, ayant, du consentement de son adversaire, défendu toutes sortes de hasards, s'il en survient quelqu'un, le coup sera nul.

II. Si le premier jouant un *grand coup*, n'a rien défendu, celui qui joue après ne peut défendre.

III. Lorsque celui qui joue le second, au *grand coup*, rencontre la boule du premier, quand elle n'aurait fait que la toucher, cela suffit pour faire dire qu'elle a gagné, quand elle serait restée en arrière.

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 la place où elle sera trouvée.

V. Aux *grands coups*, comme au *rouet* et en *partie*, ceux qui touchent aux ais ou aux murailles, ne peuvent plus rien défendre, et courent le risque de tous les hasards.

Des boules sorties , arrêtées ; poussées , perdues , changées , cassées et défendues.

I. Toute boule roulante , qui en rencontre une arrêtée dans les cinquante pas du début , ou à vingt-cinq pas des autres coups , courra le hasard de la rencontre , si elle n'a été défendue avant qu'elle d'être jouée. Mais cette défense n'aura pas lieu , si la boule roulante touche les ais ou les murailles avant de rencontrer la boule.

II. Les cinquante et les 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 aura plus rien à défendre , si ce n'est aux *grands coups* , encore faut-il que les Joueurs en soient convenus auparavant.

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

VI. Une boule qui sera passée par un trou des égouts faits exprès pour faire écouler les eaux du jeu , ne sera pas réputée sortie , et on la remettra dans le jeu vis-à-vis , sans rien perdre.

V. Boule fendue ou collée , une fois défendue , sert à toute séance d'entre mêmes Joueurs ; et si elle vient à s'éclater , le coup est nul , et celui à qui elle était en joue une autre.

VI. Si une boule non fendue se casse ,

qu'un morceau vienne à sortir, et que l'autre demeure dans le jeu, il sera libre à celui qui l'aura jouée, de prendre ce dernier pour continuer la partie, et jouer une autre boule à sa place; mais si tous les morceaux étaient dehors, le Joueur perd un coup pour rentrer.

VII. Si une boule arrêtée est avancée ou reculée par quelque hasard que ce soit, et que des gens de bonne foi le disent, on pourra les croire, et la remettre à peu près où elle était.

VIII. Celui dont la boule sortira au second coup, pourra rentrer pour une autre passe, de l'aveu des Joueurs, en jouant de l'endroit d'où il était : il abandonne en ce cas sa première passe, qui ne peut plus être pour lui, quand il gagnerait 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, et doit finir 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 était hors de la partie, excepté celle dont il était rentré pour deux; ou en place une autre pour lui 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 lui est pas permis de s'élargir, mais il doit jouer du lieu où sera sa boule, sur la ligne droite, et de niveau des ais au tambour.

II. On dit *être en tourne*, quand on a passé la ligne des ais vis-à-vis le tambour ; et *être en vue*, quand de l'endroit où est sa boule on voit en plein l'archet de la passe.

III. Pour s'ajuster au troisième ou quatrième coup, il doit toujours être joué du mail, et jamais en aucun cas il ne le peut être de la levée, 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 allait en passe ou approchant en deux ; ou bien s'il y allait 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 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, et de jouer son coup d'ajustement des cinquante pas, et ainsi des autres de même suite.

De la Passe.

I. Ceux qui arriveront les premiers à la passe , l'achèveront avant que d'autres Joueurs qui les suivent puissent les interrompre , étant des règles de la bienséance 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 , et celle qui tient du fer est derrière.

III. Qui passe à son troisième coup est derrière , et 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 mène jusqu'en passe , non-seulement celui qui aura été poussé ne rapportera pas aux cinquante ; mais s'il se trouvait si avant que d'autres de la partie vinssent à tirer , et passer dans leur ordre , ou à deux de plus de celui qui aurait été si heureusement avancé , il pourra alors tirer la passe , non avec son mail , mais avec sa lève du milieu , où il se trouvera comme obligé ; autrement l'avantage d'avoir été poussé si avant , lui demeurerait inutile.

V. Et si personne n'ayant passé , quelqu'un des autres Joueurs se trouve avant lui plus près du fer , il peut faire de deux choses

l'une : ou s'ajuster du mail sur les plus avancés , pour tirer avant ou après eux , suivant son ordre : ou tirer la passe avec la lève du lieu où il sera , auquel cas il ne le fera que comme s'il était à son ordre.

VI. Quand on est arrivé vers la passe , le premier qui y tire peut faire dresser le fer , s'il n'était pas bien droit et à plomb ; mais si quelqu'un était à côté du fer qui eût de la peine à pouvoir passer , on doit en ce cas laisser l'archet comme il est , à cause du hasard ; et si celui qui se trouve incommodé 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 était , ou bien comme la compagnie le jugera à propos.

VII. Il n'est pas permis de biller la boule de sa partie , ni de se mettre devant elle et joignant , quand on revient de derrière , à moins qu'on ne joue sa boule de l'endroit où elle s'est trouvée.

VIII. Pour juger si une boule tient du fer , il faut passer un fils entre la boule et les deux montans de l'archet qui sera à plomb : si le fil touche tant soit peu la boule , elle est réputée derrière ; ce qui sera mesuré par le porte-lève , ou par toute autre personne désintéressée.

IX. Qui tire au surplus sur un qui est au pair , ne peut plus revenir , à moins qu'ils ne soient les deux derniers Joueurs qui restent , et alors son retour est de peu de

conséquence ; mais celui qui tire au pair et revient au plus., 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 , et le plus éloigné du pont du milieu du fer , doit revenir le premier.

XI. Quand quelqu'un est en passe , s'il voulait s'ajuster pour se mettre en beau au milieu du jeu , il faut qu'il prenne garde à ne pas s'éloigner du fer plus qu'il n'était , parce qu'il perdrait son coup et par conséquent la passe.

XII. Un Joueur voulant passer , s'il se trouve une boule étrangère devant ou derrière la sienne , qui le gêne et l'incommode , il peut l'ôter sans hésiter ; mais si c'est une boule de Joueurs , elle doit demeurer où elle se trouve , et telle qu'elle est , quand ce serait un tabacan , pourvu qu'elle n'eût pas été remuée par celui à qui elle est ; car s'il l'avait 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 , et se sauver même pour la dernière ; mais pour la première qu'il abandonne , elle est absolument perdue pour lui , et 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 était pour deux , il perd cette passe oubliée , *et 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 , pourvu qu'il n'oublie pas de la demander.

XV. Si quelqu'un est pour deux ou pour plusieurs du début , et que l'on fasse sauve avec lui , sans s'expliquer pour combien , il ne sera régulièrement sauvé que pour une passe , car pour être sauvé du total , il faut s'en être auparavant expliqué.

XVI. Celui qui aura sauvé un de la troupe , et qui viendra à partager 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 ; et qui passe à deux de plus , oblige , c'est-à-dire , qu'il gagne , si celui qui joue reste à un de plus après lui , manque à passer ; et si ce dernier passe , il gagne tout.

XVIII. Il faut avoir affranchi le fer par dedans pour avoir passé ; et si , comme il arrive quelquefois , la boule frappant le fer , passait et revenait en pirouettant en deçà du fer , elle ne laisserait pas d'avoir gagné , comme étant une fois passée , par la même raison qu'une boule qui ayant été derrière , reviendrait en avant du fer par la force du coup , ou autrement , on la doit remettre

derrière aussi loin qu'elle serait trouvée revenue devant.

XIX. Qui tire au pair ou au plus à la passe, et rencontre une boule, la mettant derrière, elle y est mise.

XX. Qui passe de la lève, voulant s'ajuster au pair ou au plus, sera réputé derrière et ne gagnera pas, à moins qu'il n'ait joué précisément du lieu où était sa boule. C'est pourquoi, quand on veut 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 gagne, pourvu qu'elle soit en son ordre du pair ou du plus; car si, par exemple, elle était à deux de plus, et que celle qui l'aurait fait passer, passât aussi la dernière, celle-ci gagnerait comme obligée de passer à reste un de plus l'autre.

XXII. Pour biller une boule que l'on veut mettre derrière, et passer, il ne faut point porter la lève jusque sur l'autre boule pour la pousser en traînant, ce qui s'appelle *billarder*; mais on doit jouer franchement sa boule pour aller chasser l'autre, sans l'aide de la lève, et qui fait autrement perd la passe; mais si les boules se joignent, de manière qu'on ne puisse jouer qu'en les poussant toutes deux ensemble avec la lève, le coup alors sera bon.

XXIII. Qui se trouve à trois de plus,

n'a que faire de tirer, parce qu'il n'en est plus.

XXIV. Quand on est proche de la passe et à côté du fer, ce qu'on dit être *la place aux niais*, il faut passer de la lève en droite ligne, sans biaiser ni tourner la main, et sans porter la lève dans l'archet en *croche-tant*, comme on dit: car alors on triche, et l'on doit perdre la passe.

XXV. Celui à qui, par trop d'ardeur ou autrement, la boule de passe échappe de la lève sans la jouer, perd un coup.

XXVI. Si la boule de passe sortait par le bout du mail sans avoir passé, elle ne serait pas censée sortie, et le Joueur pourrait revenir, s'il était encore en état pour cela.

XXVII. Qui lève sa boule croyant être seul sur le jeu et avoir gagné, ne perd pas son coup; mais il doit remettre sa boule où elle était, et jouer à son ordre pour finir la partie avec celui qui reste, parce qu'on excuse facilement la bonne foi de ceux qui ne s'aperçoivent pas quelquefois d'une boule qui est écartée, à quoi pourtant tout Joueur doit bien prendre garde.

XXVIII. De la même manière, si un Joueur passant à deux de plus, et ne faisant qu'obliger un qui jouerait, reste à un après lui, celui-ci croyant que l'autre était 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

foi , et on doit lui permettre de tirer son coup.

De la Partie.

I. Ceux qui jouent en partie liée , ne peuvent point entrer au début , ni à aucun autre coup.

II. Ils peuvent nuire en tout et par-tout à ceux du parti contraire , et aider aussi à ceux qui sont de leur côté , les pousser même jusqu'à la passe , s'il était possible , pour les faire gagner , pourvu que ce soit dans les bonnes formes et sans tricherie.

III. La boule qui incommodera quelqu'un du même côté , pourra être 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 , et sera tenu de payer ce que l'on jouait.

VI. On doit empêcher les gens de livrée d'incommoder les Joueurs , de jouer même quand il y a des parties faites ; et on devrait les accoutumer de se tenir hors du Jeu , à la suite de leurs Maîtres , avec le portè-lève , afin de prendre garde aux boules qui sortent , et pour ne donner aucun soupçon aux Joueurs d'avoir avancé ou reculé les

boules., ce qui fait souvent de la peine à plusieurs.

Règles particulières concernant le Maître du Mail, ou son Commis, ou les Portes-lèves.

I. **Q**UICONQUE voudra jouer sera tenu de venir à la loge du Maître, ou de celui qui tiendra sa place, pour y prendre un mail et des boules; et s'il en porte, il n'entrera point au jeu sans avoir averti ou fait avertir le Maître ou le Commis, pour lui payer le droit de son jeu, suivant ce qu'on a coutume de donner.

II. Le Maître fournira des boules, des mails et des lèves à ceux qui n'en auront point, moyennant dix sous pour tout, depuis six heures du matin jusqu'à midi, et depuis une heure jusqu'au soir; mais ceux qui ont leur équipement de mail, ne devraient payer que la moitié, ou tout au plus les deux tiers; et en ce dernier cas, le droit pour le porte-lève y doit être compris.

III. Si l'on casse un manche du Jeu, on payera vingt sous; si l'on perd ou si l'on casse une boule, dix sous; si l'on perd la boule de passe, vingt sous; si l'on perd ou si l'on casse la lève, trente sous; et si l'on casse la tête du mail, on ne payera

rien , pourvu qu'on en rapporte les morceaux , faute de quoi on payera trente sous ; et pour louer une lève et une boule de passé , cinq sous.

IV. Les porte-lèves 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 , et les remettre dans le jeu quand elles sont sorties , vis-à-vis l'endroit où elles se trouvent.

L E J E U

D U B I L L A R D ,

A V E C S E S R E G L E S .

O N sait que ce jeu fait le divertissement de tout ce qu'il y a de gens de distinction , ainsi que de bien d'autres ; il demande , pour y jouer , une certaine adresse que tout le monde n'a pas.

Le mot de *billard* a trois significations différentes. La première signifie un jeu honnête et d'adresse , qu'on joue sur une table , où l'on pousse des *boules* dans les *blouses* , avec des *bâtons* faits exprès , et selon certaines lois et conditions du jeu : telle est la définition du jeu du *Billard*.