

ACADEMIE UNIVERSELLE  
DES JEUX.

---

Imp. de Félix Locquin, rue N.-D.-des-Victoires 16.

# ACADÉMIE UNIVERSELLE

## DES JEUX.

### CONTENANT :

1<sup>o</sup> Leurs règles fondamentales et additionnelles ; 2<sup>o</sup> leur origine et les principes qui les constituent ; 3<sup>o</sup> les recherches , les calculs et les probabilités d'après lesquels il est essentiel de les jouer ; 4<sup>o</sup> les principes et les règles du *piquet*, *boston*, *wisth*, *domino*, *trictrac*, etc , etc. ; 5<sup>o</sup> les décisions des plus fameux joueurs dans les cas douteux ;

ET UN NOUVEAU TRAITÉ COMPLET DE L'ÉCARTÉ ;

PRÉCÉDÉ

D'un coup d'œil général sur le jeu , tant dans les temps anciens  
que modernes

PAR L. D\*\*\*, AMATEUR.

TROISIÈME ÉDITION.



Paris.

CORBET AINÉ, LIBRAIRE,

20, RUE DAUPHINE.

1842

# COUP D'OEIL GÉNÉRAL

SUR

## LE JEU.

---

Le jeu est une espèce de convention fort en usage dans la société, et où l'habileté, le hasard pur, ou le hasard mêlé d'habileté, selon la diversité des jeux, décident de la perte ou du gain, stipulés par cette convention entre deux ou plusieurs personnes.

On peut dire que dans les jeux qui passent pour être de pur esprit, d'adresse ou d'habileté, le hasard même y entre, en ce qu'on ne connaît pas toujours les forces de celui contre lequel on joue, qu'il survient quelquefois des cas imprévus; et qu'enfin l'esprit ou le corps ne se trouvent pas toujours également bien disposés, et ne font pas toujours leurs fonctions avec la même régularité et la même vigueur.

Quoi qu'il en soit, l'amour du jeu est le fruit de l'amour du plaisir qui se varie à l'infini. De toute antiquité les hommes ont cherché à s'amuser, à se délasser, à se récréer par toutes sortes de jeu, suivant leur génie et leur tempérament. Les annales du monde prouvent que dans aucun pays, quels qu'aient été le culte, les lois et les opinions, on n'a été exempt de la passion du jeu (1).

(1) Cependant les sectateurs de Mahomet craignaient de se livrer aux jeux de hasard, parce que leur prophète les a sévèrement défendus.

Le code de Gentous, qui est d'une telle antiquité qu'on le prétend antérieur aux temps héroïques et fabuleux, nous apprend que les Gentous, ou les anciens habitans du Bengale et de l'Indostan, aimaient beaucoup le jeu.

Longtemps avant les Lydiens, avant le siège de Troie, et durant ce siège, les Grecs, pour en tromper la longueur, et pour adoucir leurs fatigues, s'occupaient à différents jeux qui du camp passèrent dans les villes, à l'ombre du loisir et du repos.

Les Lacédémoniens furent les seuls qui bannirent entièrement le jeu de leur république.

Les prêtres d'Égypte racontèrent à Hérodote, qu'un de leurs rois était descendu vivant dans ces demeures souterraines que les Grecs appelaient les enfers, et que ce monarque ayant joué, il perdit et gagna alternativement.

Plutarque, dans son traité d'Isis et d'Osiris, rapporte, d'après une fable égyptienne, que le soleil ayant découvert le commerce secret de Rhéa avec Saturne, voulut qu'elle n'accouchât dans aucun mois, ni dans aucune année. Mercure, qui aimait la même déesse, joua contre la lune, et lui gagna chaque 70<sup>e</sup> partie du temps qu'elle éclaire l'horizon : ce dieu réunit ces parties en faveur de Rhéa, et en fit les cinq jours qui furent ajoutés à l'année. Elle n'était auparavant que de 360 jours.

Les mortels même jouaient contre les dieux : Plutarque rapporte, dans la vie de Romulus, que le gardien du temple d'Hercule prit des dés et joua contre le dieu, à condition que s'il gagnait, il en obtiendrait quelque faveur signalée, et que s'il perdait, il fournirait au fils d'Alcimène, une belle courtisane.

Les Romains devinrent joueurs longtemps avant la

destruction de la république, comme le prouvent les livres qu'ils avaient sur l'art de jouer. Caton, le censeur, ne cessait de leur crier : *Citoyens ! fuyez les jeux de hasard.*

Ce qui paraît plus singulier, c'est que les Germains goûtaient si fortement les jeux de hasard, qu'après avoir joué tous leurs biens, dit Tacite, ils finissaient par se jouer eux-mêmes et risquaient de perdre *novissimo jactu*, suivant l'expression de cet historien, leur personne et leur liberté (1).

Ce que Tacite dit des Germains se pratique, en quelque sorte, de nos jours à Naples et dans d'autres endroits de l'Italie : on y voit des bateliers qui jouent leur liberté pour un certain nombre d'années.

Saint Ambroise rapporte que les Huns, peuple féroce et barbare, sorti des marais de la Scythie et presque sans lois, se soumettaient inviolablement à celles de leurs jeux : après avoir perdu, dit-il, leurs armes, qui étaient ce qu'ils avaient de plus cher, ils jouaient leur vie, et se donnaient quelquefois la mort, malgré celui qui les avait gagnés.

Les voyageurs nous disent que c'est en vain qu'on défend aux nègres de Juida de jouer leurs femmes et leurs enfants. Les Indiens jouent jusqu'aux doigts de leurs mains et se les coupent eux-mêmes pour s'acquitter.

On lit dans nos annales que les anciens seigneurs français, aussi hautains que fainéants, et qui ne savaient guère que tourmenter leurs vassaux, boire et se battre, étaient pour la plupart des joueurs effrénés, bravant

(1) Des voyageurs nous assurent qu'en Afrique, en Amérique et dans les terres nouvellement découvertes, des hordes vagabondes et des peuplades entières sont encore plus adonnées au jeu que les nations civilisées.

impunément la décence et les lois. Le frère de saint Louis jouait aux dés, sans avoir égard aux défenses réitérées de ce monarque. Duguesclin joua dans sa prison et perdit tout ce qu'il possédait.

On jouait dans les camps, et en présence de l'ennemi. Quelquefois pendant la paix, on se rassemblait pour jouer en liberté.

L'invention des cartes apporta en France quelques changements dans la manière de jouer. Les différents jeux qu'elles amenèrent coûtèrent d'abord plus de temps que d'argent : mais bientôt elles devinrent, comme les dés, un des principaux instruments des jeux de hasard. Elles furent adoptées dans les cours qui ont presque toujours été le théâtre du jeu. *Nos rois, dit Sauval, l'ont aimé de tout temps.*

La passion du jeu s'introduisit jusque dans le sanctuaire de la justice. *Je sais qu'il y a des joueurs parmi vous*, disait, en 1564, le chancelier de L'Hôpital au parlement de Bordeaux.

Henri IV fut adonné au jeu dès sa jeunesse. Aussi on joua à la cour avec un acharnement dont il n'y avait point encore eu d'exemple. Ce fut à la cour de ce monarque que l'art de se ruiner plus promptement fut perfectionné, et qu'une foule d'Italiens y firent valoir leurs talents. Presque toutes les professions furent livrées, sous ce règne, à la passion du jeu : on vit des magistrats vendre la permission de jouer.

Ce fut dans ce temps-là que se formèrent dans Paris les académies de jeu ; c'est le nom qu'on donna aux tripots où se réunissaient les bourgeois et les autres classes du peuple pour jouer.

Si les jeux furent en faveur sous Henri IV, il n'en fut pas de même sous Louis XIII, qui déploya contre

eux toute la rigueur des lois , et les punitions suivirent les menaces.

Vint après Louis XIII, le cardinal Mazarin , sous le ministère duquel les jeux reprirent une nouvelle vigueur, vigueur qui fut loin de s'affaiblir sous les règnes de Louis XIV et de Louis XV.

Quand, avant la révolution française, les états de certaines provinces étaient assemblés, on y jouait un jeu terrible, et tel, que l'endroit où il se tenait, dans la ci-devant province de Bretagne, s'appelait *l'enfer*. C'était une salle de l'hôtel des commissaires du roi.

Aux académies des jeux établis à Paris et dans les grandes villes du royaume, a succédé une administration formée par le gouvernement qui en retire des bénéfices assez honnêtes.

Tant de personnes de tout pays ont mis et mettent sans cesse une partie considérable de leurs biens à la merci des cartes et des dés, sans en ignorer les mauvaises suites, que nous ne pouvons nous empêcher de rechercher les causes d'un attrait si pressant.

Un joueur habile, dit Dubos, pourrait faire tous les jours un gain certain en ne risquant son argent qu'aux jeux, où le succès dépend encore plus de l'habileté des tenants que du hasard des cartes et des dés : cependant, il préfère souvent les jeux où le gain dépend entièrement du caprice des dés et des cartes, et dans lesquels son talent ne lui donne point de supériorité sur les joueurs. La raison principale d'une prédilection tellement opposée à ses intérêts, procède de l'avarice, ou de l'espoir d'augmenter promptement sa fortune.

Outre cette raison, les jeux qui laissent une grande part dans l'événement à l'habileté du joueur, exigent une contention d'esprit trop suivie, et ne tiennent pas l'ame dans une émotion continuelle, ainsi que le font



le passe-dix, l'écarté, la bouillotte, la roulette et les autres jeux où les événements dépendent entièrement du hasard. A ces derniers jeux tous les coups sont décisifs, et chaque événement fait perdre ou gagner quelque chose ; ils tiennent donc l'âme dans une espèce d'agitation, de mouvement, d'extase, et ils l'y tiennent encore sans qu'il soit besoin qu'elle contribue à son plaisir par une attention sérieuse, dont notre paresse naturelle est ravie de se dispenser.

Montesquieu confirme tout cela par quelques courtes réflexions sur cette matière : « Le jeu nous plaît en général, dit-il, parce qu'il attache notre avarice, c'est-à-dire l'espérance d'avoir plus. Il flatte notre vanité par l'idée de la préférence que la fortune nous donne, et de l'attention que les autres ont sur notre bonheur : il satisfait notre curiosité, en nous procurant un spectacle : enfin il nous donne les différents plaisirs de la surprise. Les jeux de hasard nous intéressent particulièrement, parce qu'ils nous présentent sans cesse des événements nouveaux, prompts et inattendus : les jeux de société nous plaisent encore, parce qu'ils sont une suite d'événements imprévus qui ont pour cause l'adresse jointe au hasard. »

Aussi le jeu n'est-il regardé dans la société que comme un amusement ; et si on lui laisse cette appellation favorable, c'est de peur qu'une autre plus exacte ne fît rougir trop de monde. S'il y a même tant de gens sages qui jouent volontiers, c'est qu'ils ne voient point quels sont les égarements du jeu, ses violences et ses dissipations. Ce n'est pas que l'on prétende que les jeux mixtes, ni même les jeux de hasard, aient rien d'injuste, à en juger par le seul droit naturel ; car, outre que l'on s'engage au jeu de plein gré, chaque joueur expose son argent à péril égal ; chacun aussi, comme

nous le supposons, joue son propre bien, dont il peut par conséquent disposer. Les jeux, et autres contrats où il entre du hasard, sont légitimes, dès que ce qu'on risque de perdre de part et d'autre est égal, et dès que le danger de perdre et l'espérance de gagner ont de part et d'autre une juste proportion avec la chose que l'on joue.

Cependant, cet amusement se tient rarement dans les bornes que son nom promet. Sans parler du temps précieux qu'il nous fait perdre, et qu'on pourrait mieux employer, il se change en habitude puérile, s'il ne tourne pas en passion funeste par l'amour du gain. On connaît à ce sujet les vers si vrais et si ingénieux de la célèbre Deshoulières :

Le désir de gagner, qui nuit et jour occupe,  
Est un dangereux aiguillon ;  
Souvent, quoique l'esprit, quoique le cœur soit bon ,  
On commence par être dupe,  
On finit par être fripon.

Théophraste dit que la passion du jeu est en général le ministre des autres passions.

Le temps, qui affaiblit l'esprit aussi bien que le corps, ne peut rien contre la passion du jeu, parce que l'imagination des joueurs ne vieillit jamais. Voilà ce qui les garantit des dégoûts et de l'ennui qu'éprouvent les autres hommes au sein des voluptés. C'est par la même raison que la décrépitude et les infirmités ne les arrêtent point. Horace parle d'un vieux gouteux qui entretenait un esclave pour ramasser les dés et les mettre dans le cornet.

De grands criminels ont oublié, tandis qu'ils jouaient, que le glaive vengeur de la justice était suspendu sur leurs têtes. La menace d'un supplice prochain n'a pas

empêché quelques joueurs, les uns de jouer encore, et les autres de regarder avec complaisance ceux qui jouaient dans leur prison. On lit dans le *Mercur françois* (1) que le jeune et malheureux comte de Benteville s'intéressa, en pareil cas, à une partie de jeu et y donna des conseils.

*Paschasius Justus* (2) rapporte qu'un joueur qu'il connaissait, imitant ce célèbre Zisca qui avait ordonné que sa peau servît à garnir un tambour, légua la sienne pour couvrir un damier; et ses os pour faire des dés.

La passion du jeu rend insociables la plupart de ceux qu'elle domine. Les heures les plus belles de la journée et des nuits entières se consomment au jeu, où l'on perd l'habitude des sensations les plus exquises et celle de commercer ensemble. Tout se traite parmi les joueurs, les cartes à la main. Quiconque ne joue pas, ne peut pas se produire chez un certain monde; il passe pour être d'un autre siècle.

La plupart des joueurs digèrent les injures, comme Mithridate digérait les poisons.

Avant la révolution, un particulier tenant la main dans un tripot et ayant laissé tomber un double louis, voulut sur le champ le ramasser : *Que craignez-vous?* lui dit-on, *il n'y a ici que d'honnêtes gens.* — *Je le crois*, répliqua-t-il; *mais de ces honnêtes gens-là, on en pend un par semaine, quand la justice fait*

(1) Tome XIII, année 1627.

(2) Médecin flamand qui publia, en 1560, son livre *De aleâ, sive de curandâ ludendi in pecuniam cupiditate*. Cet homme, fameux par ses erreurs, le composa pour se guérir lui-même de la passion du jeu, mais en vain; le mal triompha du remède. Son livre, peu recommandable, si ce n'est par l'intention, renferme quelques anecdotes assez curieuses.

*son devoir* : ce qui parut fort plaisant, et fut regardé comme un bon mot.

Les joueurs qui se persuadent qu'après bien des essais ils parviendront à maîtriser le sort, sont aussi absurdes qu'un homme qui entreprendrait d'enseigner aux lièvres l'art de prendre les chiens.

Crédules par désir, ils deviennent superstitieux par crainte. Une table de marbre trouvée à Rome, et dont l'inscription a été déchiffrée par Saumaise, offre une croix peinte sur un damier, autour de laquelle on lit ces mots : « Notre Sauveur assiste et fait gagner ceux qui jouent ici aux dés, et qui ont écrit son nom. »

Saint Evremont exprime ainsi le grasseyement et le propos scandaleux d'un gros joueur nommé Morin :

*Ze fais avant le zeu le signe de la croix,  
Et si ze n'ai jamais pu gagner une fois.*

Les sauvages de l'Amérique, dit le P. Lafiteau, se préparent au jeu par des jeûnes austères : non moins superstitieux que les sauvages, il y a des joueurs parmi nous qui promettent de bonnes œuvres à Dieu en échange de leurs gains.

• Rien n'est si grave et si sérieux, dit La Bruyère,  
• qu'une assemblée de joueurs : une triste sévérité  
• règne sur leurs visages ; implacables l'un pour l'autre,  
• et irréconciliables ennemis, tant que la séance  
• dure, ils ne connaissent ni liaisons, ni distinctions.  
• Le hasard seul, aveugle et farouche divinité, préside  
• au cercle, et y décide souverainement ; en un mot,  
• toutes les passions suspendues cèdent à une seule ;  
• c'est celle du jeu. »

Toujours préoccupés, les joueurs sont sujets à des

absences ridicules. On parlait d'une taxe projetée contre les célibataires : *Je suis ruiné !* s'écria un particulier absorbé par l'idée du jeu. — *Y songez-vous ?* lui répliqua-t-on, *vous avez femme et cinq enfants.*

Hors du jeu, les joueurs ne s'entretiennent que de coups extraordinaires, que de grandes révolutions ; et ils se passionnent d'autant plus, qu'ils croient deviner le secret de la fortune à mesure qu'ils en racontent les caprices.

Ce n'est qu'au jeu où l'on voit, d'un instant à l'autre, toutes les faces du désespoir : de temps en temps il en survient de nouvelles qui sont étranges, bizarres ou terribles.

Il y a des joueurs qui, immobiles et respirant à peine dans l'attente d'une carte, ou d'un dé favorable, ne pensent plus et ne sentent plus : ils voient seulement et regardent.

A Bordeaux, pendant le carnaval de 1759, dans l'hôtel du gouvernement, on s'écria que la poutre principale de la chambre où l'on jouait fléchissait et allait se rompre : les joueurs n'entendirent pas, ou méprisèrent ces cris. Pour détruire le charme qui les retenait, et les soustraire à l'abyme prêt à les engloutir, il fallut enlever la table. Ce fut alors qu'ils se levèrent : mais chacun, en silence, suivit pas à pas cet autel ambulante, et ne cessa d'avoir les yeux fixés sur les mains de celui qui tenait le livre du destin.

En 1772, à Naples, la foudre tomba en globe de feu sur la maison du milord Tilney ; ce globe se promena dans les appartements, et s'arrêta au dessus d'une table de jeu. La plupart des joueurs n'en virent rien ; l'un d'eux, ébloui par la lueur de ce terrible phéno-

même, secoua machinalement la main pour l'écarter, et continua de jouer avec sécurité.

Souvent on ne regarde pas jouer impunément. *De deux regardeurs*, dit un vieux proverbe, il y en a toujours un qui devient joueur. Plusieurs, qui, de simples spectateurs se sont subitement transformés en acteurs, ont payé de leur fortune, et quelquefois de leur vie, ce fatal incident.

Un receveur, ayant eu la curiosité de voir le jeu d'une duchesse, mit par contenance quelques pièces de six livres sur le tapis : *On ne joue ici que de l'or*, lui dit-on, *retirez votre argent*. Cet homme fier et irritable, avait sur lui le montant de sa recette : il le risque d'un seul coup ; donne le *tout* trois fois de suite, gagne et sort. Malheureux, lui dit son ami, si tu avais perdu ! *Eh bien !* répondit l'autre, *ne devions-nous pas traverser la rivière ?*

Chez tous les peuples, et dans tous les temps, on a publié beaucoup de lois sur les jeux, et qui cependant n'ont pas ralenti leurs cours, parce que l'homme est essentiellement joueur.

Le code des Gentous contient sur les jeux plusieurs lois sévères et même atroces.

Quand Athènes et Rome eurent atteint le plus haut degré de splendeur, l'aréopage et le sénat se signalèrent de part et d'autre par la censure des vices que les magistrats de ces deux nations se permettaient à eux-mêmes, et la fureur du jeu ne fut point épargnée.

Les jeux de hasard furent constamment prohibés chez les Romains.

Les Pères de l'Eglise et les Conciles ont vainement tonné contre le jeu : le clergé lui-même en donnait l'exemple.

Au Japon, on punit de mort quiconque risque de l'argent aux jeux de hasard.

Blakstone, dans son Commentaire sur le Code criminel d'Angleterre, dit que le contrat du jeu est le plus absurde des contrats, puisqu'il ne s'agit en dernier ressort que de savoir sur qui tombera la ruine, et que le vainqueur tarde rarement à subir le sort du vaincu.

Si la fureur du jeu continue et s'augmente en Angleterre, ce n'est pas faute de lois tant anciennes que modernes.

A Gênes et à Venise les jeux de hasard étaient défendus; défenses impuissantes; les chefs de ces républiques en donnaient l'exemple.

Le roi de Prusse, en 1777, renouvela les anciens édits contre les joueurs, et néanmoins ils continuèrent leur commerce.

En France, on a, indépendamment des nouvelles, de très anciennes ordonnances contre le jeu. On a joué, et on n'en jouera pas moins; le jeu, pour un grand nombre d'individus, est un besoin. Voy. sur la *Passion du jeu*, l'ouvrage de M. Dussault.

Les jeux, comme nous l'avons dit au commencement de cet article, ont été introduits dans la société pour y procurer l'amusement et le délassement; il y a trois espèces de jeux : les jeux d'adresse, les jeux de commerce et ceux de hasard.

Les premiers exigent des dispositions physiques qui en éloignent bien des personnes : aussi, nous n'avons parlé que des principaux, ces sortes de jeux n'étant pas susceptibles d'entrer tous dans le cadre de notre ouvrage.



Les jeux mixtes ou de commerce demandent de l'attention et une certaine sagacité qui exposent le joueur distrait, inhabile ou ignorant, aux pièges de son adversaire. C'est dans ces sortes de jeux que nous avons posé des règles invariables, et donné des préceptes et des avis propres quelquefois à balancer les chances d'une fortune aveugle.

Quant aux jeux de hasard, ils deviendraient les plus égaux et les moins coûteux, si les joueurs savaient en user avec modération : il n'y a point de frais à payer; au lieu que dans les jeux d'adresse ou de commerce, la dépense indispensable et répétée pèse continuellement sur les joueurs.

En publiant ce dictionnaire, nous nous sommes attachés principalement :

1° A donner la nomenclature des jeux qui se jouent aujourd'hui le plus universellement dans la société, ainsi que dans les endroits publics.

2° A établir d'une manière irrévocable les lois et les règles qui en sont la base fondamentale.

3° A réunir les divers préceptes, documents et renseignements publiés par les principaux joueurs sur chaque jeu en particulier.

Notre dictionnaire a un avantage précieux sur les autres ouvrages qui traitent des jeux, en ce qu'il en renferme plusieurs dont jusqu'ici ils n'ont point fait mention, et donne les règles, comme l'*écarté*, le *piquet voleur*, le *piquet normand*, etc., et nous avons lieu de présumer que le public accueillera avec empressement un ouvrage destiné à le diriger dans ses amusements, pour n'en être pas tout à fait la dupe. Il est



14 COUP D'OEIL GÉNÉRAL SUR LE JEU.

bon de s'amuser, et en même temps de s'armer d'une certaine instruction, et surtout d'un peu de défiance dans une espèce de lutte où l'on ne reconnaît plus aucuns égards ni aucuns procédés.

C..... d'Av.

**LOTO** (jeu de). Qui ne connaît le jeu de loto, qui s'apprend et se joue dans le même instant ? Il n'est autre chose que la loterie ordinaire, où le quine est le gros lot ; avec cette seule différence qu'au loto le quine seul est gagnant, et qu'à la loterie on peut jouer indistinctement sur plusieurs numéros, et faire différentes mises de fonds, qui doivent rapporter plus ou moins, suivant la sortie des numéros. Ce jeu fait les récréations ordinaires des bonnes, des enfants, des vieilles personnes, et surtout des individus que le ciel n'a pas favorisés d'une intelligence très étendue.

**MAIL** (jeu du). Ce jeu, qui est beaucoup en vogue dans les départements méridionaux, comporte deux sortes de règles :

1° Les unes sur la manière de bien jouer.

2° Les autres pour décider les divers événements qui peuvent arriver à ce jeu.

La manière de bien jouer dépend d'une espèce de gymnastique, dans laquelle il n'est pas donné à tout le monde de pouvoir réussir, et qui ne peut guère s'obtenir qu'avec le temps, l'expérience et des dispositions naturelles ; ce qui n'est point du ressort de notre ouvrage.

Quant à la seconde partie, concernant les événements du jeu et les règles qu'on y doit suivre, elle rentre naturellement dans notre cadre ; et c'est de cette dernière que nous allons nous occuper.

#### *Règles générales.*

1. Il y a quatre manières de jouer au mail : au rouet, en partie, aux grands coups, et à la chicane.

2. 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 était convenu pour la passe.

3. On joue en partie, quand plusieurs se mettent d'un côté pour jouer avec d'autres d'égales forces 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.

4. 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 distance d'arbres, soit par distance de pas.

5. Pour ce qui est de la *chicane*, on y joue en pleine campagne, dans des allées, des chemins, et partout 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 la plus loin, supposé que les joueurs de part et d'autre soient du pair au plus, aura gagné.

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

7. Personne ne doit se promener dans le mail quand on joue, à cause des accidents qui pourraient arriver.

8. 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.

9. 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.

10. 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 démanche, si la masse passe la boule, le coup perdu est compté ; mais si la masse demeure derrière, le coup est nul, et le joueur recommence sans rien perdre.

11. 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.

12. 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.

13. 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.

14. 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 de qui 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 on juge qu'elle était.

15. S'il survenait des différends 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.* 1. Le début est le premier coup que chacun joue à toutes les passes que l'on fait.

2. 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.

3. 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.

4. 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 deuxième 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.

5. 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 surve-

nant de se mettre de la partie, en attendant que la passe ait été finie.

6. 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.

7. 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.

8. 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.* 1. Celui qui jouera au 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.

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

3. 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.

4. 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.

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

2. Les cinquante et 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 défendre ; si ce n'est aux grands coups, encore faut-il que les joueurs en soient convenus auparavant.

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

4. 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.

5. Boule fendue ou collée, une fois défendue, sert à toute une 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.

6. Si une boule non fendue se casse, qu'un morceau vienne à sortir, et 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.

7. 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.

8. Celui dont la boule sortira au second coup, pourra rentrer pour une autre passe, de l'aveu des joueurs, en rejoint 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 toute autre qui s'en avisera le premier, en gagnant une passe suivante.

9. Une boule sortie au troisième ou quatrième coup, le joueur ne pourra plus rentrer, et doit finir la partie comme il se trouvera.

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

11. Boule dérobée, met celui à qui elle était hors de la par-

tie, 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.* 1. Quand un joueur a sa boule dans le tournant, il ne lui est pas libre de s'élargir ; mais il doit jouer du lieu où sera alors sa boule, sur la ligne droite et de niveau des ais au tambour.

2. On dit *être tourné*, 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.

3. 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 lève, laquelle ne sert que pour tirer la passe.

4. 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.

5. 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.* 1. 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.

2. Toute boule qui tient de la pierre est en passe, et celle qui tient du fer est derrière.

3. Qui passe à son troisième coup est derrière, et doit revenir à son rang ; il en est de même pour celui qui passe au quatrième, quand on joue en quatre coups de mail.

4. 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 mènent jusqu'en passe, non seulement celui qui aura été poussé ne rapportera pas au 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 levée du milieu où il se trouvera comme obligé ; autrement l'avantage d'avoir été poussé si avant lui demeurerait inutile.

5. Et si personne n'ayant passé, quelqu'un des autres joueurs se trouve avant lui plus près du fer, il peut faire 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 levée du lieu où il sera, auquel cas il ne le fera que comme s'il était à son ordre.

6. 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.

7. 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.

8. Pour juger si une boule tient du fer, il faut passer un fil entre la boule et les deux montants 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.

9. 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.

10. 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 point du milieu du fer, doit revenir le premier.

11. 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 était, parce qu'il perdrait son coup, et par conséquent la passe.

12. 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.

13. 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.

14. 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.

15. Si quelqu'un est pour deux ou pour plusieurs du début, et que l'on fasse saut 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.

16. 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.

17. 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.

18. 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 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.

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

20. 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.

21. Si quelqu'un, en 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.

22. 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 trainant, 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.

23. Qui se trouve à trois de plus, n'a que faire de tirer, parce qu'il n'en est plus.

24. Quand on est proche de la passe et à côté du fer, ce qu'on dit être *la place au niais*, il faut passer de la lève en droite ligne, sans baisser ni tourner la main, et sans porter la

lève dans l'archet en *crochetant*, comme on dit : car alors on triche, et l'on doit perdre la passe.

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

26. 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.

27. 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, ce à quoi pourtant tout bon joueur doit bien prendre garde.

28. De 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.* 1. Ceux qui jouent en partie liée ne peuvent point entrer au début ni à aucun autre coup.

2. Ils peuvent nuire en tout et partout 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 surtout sans tricherie.

3. 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 de jeu.

4. En partie liée, comme au rouet, il n'y a que les deux derniers qui puissent revenir l'un contre l'autre pour clore la passe, si toutefois ils sont en ordre.

5. 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.