

L-161.133

# ACADEMIE UNIVERSELLE DES JEUX,

CONTENANT  
LES REGLES DES JEUX DE CARTES  
permis ; du Triquet, des Echecs, de la Paulme,  
du Mail, du Billard, & autres.

A V E C

Des Instructions faciles pour apprendre  
à les bien jouer.



A PARIS,  
Chez L E G R A S , Libraire , Grand'Salle  
du Palais , à l'L Couronnée.

---

M. D C C. X V I I I .

*Avec Approbation & Privilege du Roy.*

## XXIV.

Qui par emportement , ou autrement , rompt un Billard , doit le payer ce qu'il vaut.

On voit , selon les Regles qu'on vient d'établir , que le jeu de la guerre n'est pas difficile à comprendre ; il y faut plus d'adresse de la main , que d'autre chose .



## LE JEU DU MAIL.

**O**N peut dire que le *jeu du Mail* est un des plus nobles qu'il y ait : il a toujours fait le divertissement des Princes , & des personnes les plus distinguées. Les Particuliers y jouent aussi ; & de quel rang qu'on puisse être , il est vrai de dire , qu'il faut , pour bien jouer au *Mail* , avoir la main bien adroite , & très-assurée.

Le mot de *Mail* s'entend de trois différentes manieres. Premierement , c'est un jeu d'exercice où l'on pousse avec grande violence ou adresse une boule de buis , qu'on doit faire à la fin passer par un pe-

tit archet de fer , qu'on nomme la *passe*.

Le mot de *Mail* se dit aussi de l'instrument avec lequel on pousse la balle, qui est une petite masse de bois fort dure & ferrée , qui a un long manche , & fort pliant.

*Mail* s'entend aussi d'une allée d'arbres battue , & fermée de planches , dans laquelle on joue au *Mail*. Voici comment on joue à ce beau jeu , & quelles en sont les Regles.

Ceux qui se disposent à jouer au *Mail* , doivent avant que de débuter , tomber d'accord de la valeur de la *passe* ; c'est le moyen d'éviter toute contestation.

Tous ceux qui veulent débuter , ne doivent le faire qu'à trois ou quatre pas de l'archet au plus loin ; cet *archet* est une petite porte de fer , faite en maniere d'arche , & par où il faut que la boule du joueur passe pour gagner , comme on le dira : on peut jouer plusieurs ensemble au *Mail*.

Qnand on est prêt à jouer , on commence le rouet ; & sitôt qu'il est commencé , on doit avertir ceux qui surviennent au jeu de la valeur de la *passe*.

*Regles du jeu du Mail.*

## I.

**O**N ne doit rien mettre sous la boule,  
que lorsqu'on débute.

## I I.

On remet toutes les rencontres qui se  
font dans les cinquante pas , quoiqu'on  
n'en n'ait rien dit.

## I I I.

On ne défend que vingt-cinq pas , hors  
le début , encore faut-il en convenir.

## I V.

Qui touche les ais , avant qu'on l'ait dé-  
fendu , lors même qu'on débute , n'est pas  
obligé de recommencer ; c'est une con-  
vention qu'on fait quand on veut joüer.

## V.

Il est permis de se placer avantageuse-  
ment quand on jouë : mais il faut tou-  
jours que ce soit vis-à-vis de l'endroit où  
l'on étoit.

## V I.

On ne peut défendre , ni détourner les  
boules d'une même partie.

LE JEU  
VII.

Toute boule qui roule court le hazard, sans qu'il soit possible de se défendre, si ce n'est au début.

VIII.

Toute boule arrêtée, se doit remettre, lorsqu'elle est poussée, si ce n'est par celles de la partie.

IX.

Qui sort au début, peut rentrer pour deux, & non pour davantage.

X.

En quelque endroit que soit tombée la boule qui sort au second coup, elle peut rentrer pour une autre, du consentement des joueurs.

XI.

Toutes les boules qu'on pousse, & qui sont d'une même partie, doivent demeurer où elles vont.

XII.

S'il arrive que la boule se fende, on en met une autre à la partie la plus éloignée, ou comme il plaît au joueur.

XIII.

Lorsque la boule se trouve dérobée,

celui à qui elle appartient n'est point de la passe.

## XIV.

Celui qui perd sa boule , & qui est rentré pour deux, ou lorsqu'il y a deux joueurs de plus , doit en remettre une autre où bon semblera aux autres.

## XV.

Qui trouve sa boule changée, est libre de jouer celle qu'il trouve à sa place ; & si on lui permet de la chercher , & qu'il tarde trop à revenir , il n'est point de la passe.

## XVI.

Quand un des joueurs de la partie , ou le porte-leve arrête la boule , il est permis de recommencer.

## XVII.

Toute boule qu'on arrête , ou qu'on pousse par hazard , se doit remettre où on l'a arrêtée.

## XVIII.

On est obligé de jouer de la leve au tournant , sans s'accommoder ; cette leve est l'instrument qui sert à jouer au Mail ; il est fait en forme d'une cueilliere de bois , ayant un long manche , avec quoi on leva la boule quand on est en passe.

## XIX.

On ne peut revenir de la dernière boule , si tous les joueurs ne sont en passe.

## XX.

Toute boule qui tient de la pierre est en passe.

## XXI.

Toute boule qui tient du fer est dernière , & peut revenir par dedans l'archet.

## XXII.

Qui veut avoir passé , doit affranchir le fer par dedans.

## XXIII.

Si la boule repasse le fer , & qu'on ait passé par hazard , on gagne toujours.

## XXIV.

C'est à faire au Porte leve à prendre les voix des spectateurs , lorsqu'il s'agit de vider quelque contestation.

## XXV.

Quand on ne trouve aucun éclaircissement sur ce qu'on cherche , touchant un différend ; c'est à faire au demandeur à prouver ce qu'il avance.

## XXVI.

Qui jouë , doit passer de la leve en droite ligne , & non en crochetant , à peine de perdre le coup , sans pouvoir recommencer.

## XXVII.

Il n'est pas permis de s'accommorder pour passer , soit du Mail , ou de la leve.

## XXVIII.

Non-plus que d'applanir l'endroit où est la boule , ni d'ôter ce qui est devant.

## XXIX.

Qui passe le premier au peu , & au plus , a gagné.

## XXX.

Qui passe après un autre joüeur qui a passé à deux de plus , gagne ; au lieu qu'il perd , s'il n'a pas ces deux .

## XXXI.

On ne peut joüer à trois de plus , quand quelqu'un est en passe.

## XXXII.

On ne revient point à deux de plus , si l'on n'est le dernier.

## X X X I I.

Si en joüant , il arrive que quelqu'un qui n'est pas du jeu empêche un joüeur , il lui est libre de recommencer.

## X X X I V.

Toute boule qui passe par quelque hazard que ce soit , gagne.

## X X X V.

Celui qui laisse passer a trois de plus , lorsqu'il est en passe , croyant qu'il ne s'agit que du surplus , ou de deux de plus , ne peut revenir , lorsque le coup est achevé ; ce qui fait qu'il perd.

## X X X VI.

Qui entre au roüet , lorsque le premier coup est débuté , doit placer sa boule au milieu des deux qui sont de la partie , & qui sont les moins & les plus éloignez .

## X X X V I I.

Celui qui est sorti en débutant , & qui ne le scait point , peut mettre sa boule avec les autres en rentrant pour deux , supposé que les autres joüeurs y consentent ; si cela est , il faut qu'il mette sa boule entre la boule de la partie de qui elle est la moins éloignée , & celle qui l'est la plus .

## XXXVIII.

On peut s'accommoder de la leve en quelque lieu que ce puisse être.

## XXXIX.

Quand ceux dont les boules sont les dernières peuvent revenir, il est permis de prendre le hazard au-delà de la pierre.

## XL.

Lorsqu'on jouë deux plus qu'il ne faut, cela ne peut pas préjudicier à aucun des joueurs, lorsque ces deux sont en passe.

## XLI.

Il est permis, lorsqu'on ne jouë que le pair, ou le plus, de faire ce qu'on jugera à propos.

## XLII.

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

## XLIII.

Qui oublie à compter les passes doubles, ne les gagne que simples; supposé qu'il ait débuté auparavant.

## XLIV.

Il est défendu d'avertir un joueur de

LE JEU  
ce qu'un autre jouë , ni de ce qu'il doit  
jouer.

## XLV.

Lorsque pas un des joüeurs n'a passé , &  
que nul d'entr'eux ne peut revenir ; celui  
qui est le dernier gagne.

## XLVI.

Le dernier , avant que de lever la bou-  
le , doit demander si quelqu'un peut re-  
venir.

## XLVII.

Celui qui a demandé si on peut reve-  
nir , & qui leve sa boule après , la peut re-  
mettre , si cela est.

## XLVIII.

Qui jouë la boule d'un autre joüeur  
pour la sienne , doit recommencer.

## XLIX.

Qui jouë la boule de son compagnon  
pour là sienne , perd le coup.

## L.

Qui passe la boule de son compagnon  
pour la sienne , perd la passe.

## LI.

Il faut aller voir soi-même si les boules  
sont derrière , ou si elles peuvent passer ; &

## D U M A I L.

231

si l'on y va , & qu'on fasse quelque faute ,  
on n'y peut revenir.

## L I I .

Qui passe , lorsque ce n'est pas à lui de  
passer , perd la passe.

## L I I I .

C'est à celui qui est éloigné du milieu de  
l'archet , à revenir le premier , lorsqu'on  
en est proche , & qu'on est devant ; il n'est  
pas permis de s'en éloigner plus loin que  
l'on est , soit en se dressant pour jouer , ou  
qu'on s'accorde pour cela.

## L I V .

On peut passer du Mail en quelque endroit qu'on se trouve.

## L V .

Qui a débuté , ne peut quitter le jeu , que  
les autres n'y consentent.

## L V I .

Qui joué au grand coup sans rencontre ,  
& lorsque la boule saute , le coup est nul ,  
si l'on n'a pas touché les ais.

## L V I I .

Lorsqu'on joué au grand coup , si la première boule arrête le second , il ne laisse  
pas de gagner.

## L V I I I .

On ne peut prendre aucun avantage qu'au début, pourvû que les joüeurs en soient d'accord.

## L I X .

Lorsqu'on jouë à rapporter, on n'est cependant point obligé de le faire, quand on est poussé par un des joüeurs.

## L X .

S'il y a plusieurs des joüeurs qui doivent rapporter, c'est au plus avancé à jouer le premier : le rapport se fait à cinquante pas.

## L X I .

Lorsqu'on jouë en partie liée, on ne peut rentrer pour deux : il n'est aussi permis à qui que ce soit de pousser plus d'une boule en se promenant, quoiqu'il y eût des parties au jeu.

## L X I I .

Il faut que les porte-leves, & les laquais qui suivent leurs maîtres, soient hors du Mail, afin qu'ils n'avancent, ni ne recueillent les boules.

## L X I I I .

Quand il y a un joüeur devant un autre, le dernier ne doit point débuter, que les

autres ne soient à cent pas pour le moins, & doit crier : *Garre*.

Il feroit à souhaiter qu'il y eût plus de jeux de *Mail* en France qu'il n'y en a, ce feroit le moyen de donner occasion à la jeunesse de s'exercer noblement. Passons à la Paulme, qui ne demande pas moins d'adresse.



## LE JEU

# DE LA PAULME.

**L**E jeu de la *Paulme* est fort ancien ; & si l'on en croit quelques Auteurs, *Galen* l'ordonnoit à ceux qui étoient d'un tempérament fort replet, comme un remede pour dissiper la superfluité des humeurs qui les rend pesans, & sujets à l'appoplexie. Quelques-uns disent que c'étoit le jeu de la *Pelotte* : mais comme cette *Pelotte* n'étoit autre chose qu'une bale, on croit qu'ils se sont trompez.

Quoi qu'il en soit, on peut dire que le jeu de la *Paulme* est un exercice fort agréable, & très-utile pour la santé.

Le jeu de *Paulme* se compte par quinze