

L-16/133

ACADEMIE UNIVERSELLE DES JEUX.

CONTENANT

LES REGLES DES JEUX DE CARTES
permis ; du Triotrac , 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'P Couronnée.

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

Avec Approbation & Privilège de 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.



L E J E U

DU MAIL.

ON 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 jouient 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-assûrée.

Le mot de *Mail* s'entend de trois différentes manieres. Premièrement , 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 *passé*.

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 battuë, & 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 débiter, tomber d'accord de la valeur de la *passé*; c'est le moyen d'éviter toute contestation.

Tous ceux qui veulent débiter, 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.

Quand 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 *passé*.

Regles du jeu du Mail.

I.

ON 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 défendu, lors même qu'on débute, n'est pas obligé de recommencer; c'est une convention qu'on fait quand on veut jouer.

V.

Il est permis de se placer avantageusement quand on joue: mais il faut toujours 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.

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

V I I I.

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

I X.

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.

X I.

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

X I I.

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.

X I I I.

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 cueilliére 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'archer.

XXII.

Qui veut avoir passe , 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'accommoder 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 joueur qui a passé à deux de plus , gagne ; au lieu qu'il perd , s'il n'a pas ces deux.

XXXI.

On ne peut jouer 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.

XXXIII.

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

XXXIV.

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

XXXV.

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.

XXXVI.

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.

XXXVII.

Celui qui est sorti en débutant, & qui ne le sçait point, peut mettre sa boule avec les autres en rentrant pour deux, supposé que les autres joueurs 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 joue 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 joue 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

ce qu'un autre jouë , ni de ce qu'il doit jouër.

XLV.

Lorsque pas un des jouëurs 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 boule , doit demander si quelqu'un peut revenir.

XLVII.

Celui qui a demandé si on peut revenir , & qui leve sa boule après , la peut remettre , si cela est.

XLVIII.

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

XLIX.

Qui jouë la boule de son compagnon pour la 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 derriere , ou si elles peuvent passer ; &c

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'accommode pour cela.

L I V.

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

L V.

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

L V I.

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

L V I I.

Lorsqu'on joue au grand coup , si la pre-
miere boule arrête le second , il ne laisse
pas de gagner.

LVIII.

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

LIX.

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

LX.

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

LXI.

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.

LXII.

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

LXIII.

Quand il y a un joïeur devant un autre, le dernier ne doit point débiter, que les

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

Il seroit à souhaiter qu'il y eût plus de jeux de *Mail* en France qu'il n'y en a, ce seroit 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.

LE jeu de la *Paulme* est fort ancien ; & si l'on en croit quelques Auteurs, *Galien* l'ordonnoit à ceux qui étoient d'un tempérament fort replet, comme un remède pour dissiper la superfluité des humeurs qui les rend pesans, & sujets à l'apoplexie. 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 quinz