

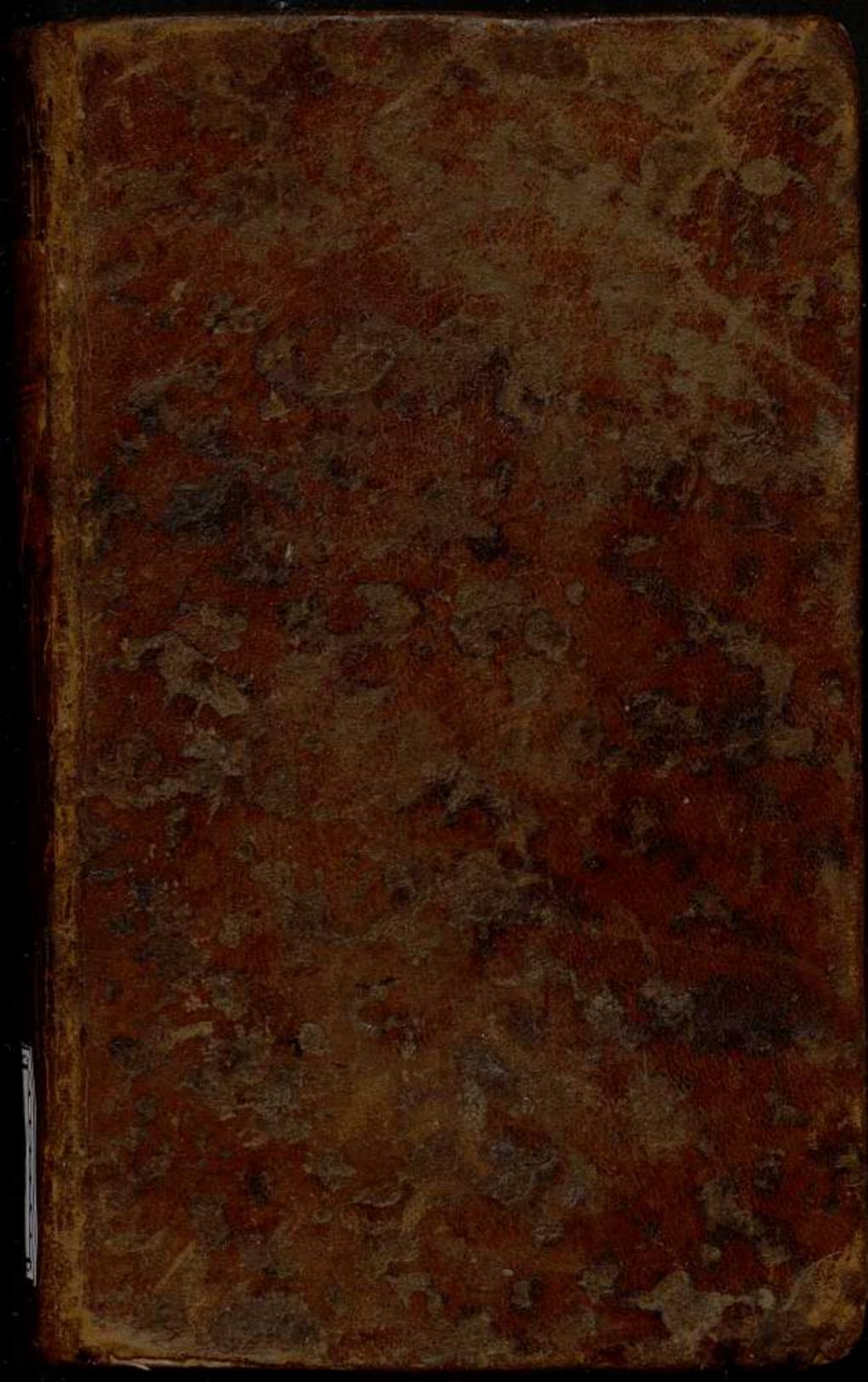
ACED
DEUX
TRUX

ACED
DEUX
TRUX

ACED
DEUX
TRUX

ACED
DEUX
TRUX

A
11
503



LIBRERIA
DE ARQUITECTURA
Y BELLAS ARTES
A. Trouve-Santiago
Compañía 1280
- Casilla 2472 -

18.

(escaso)

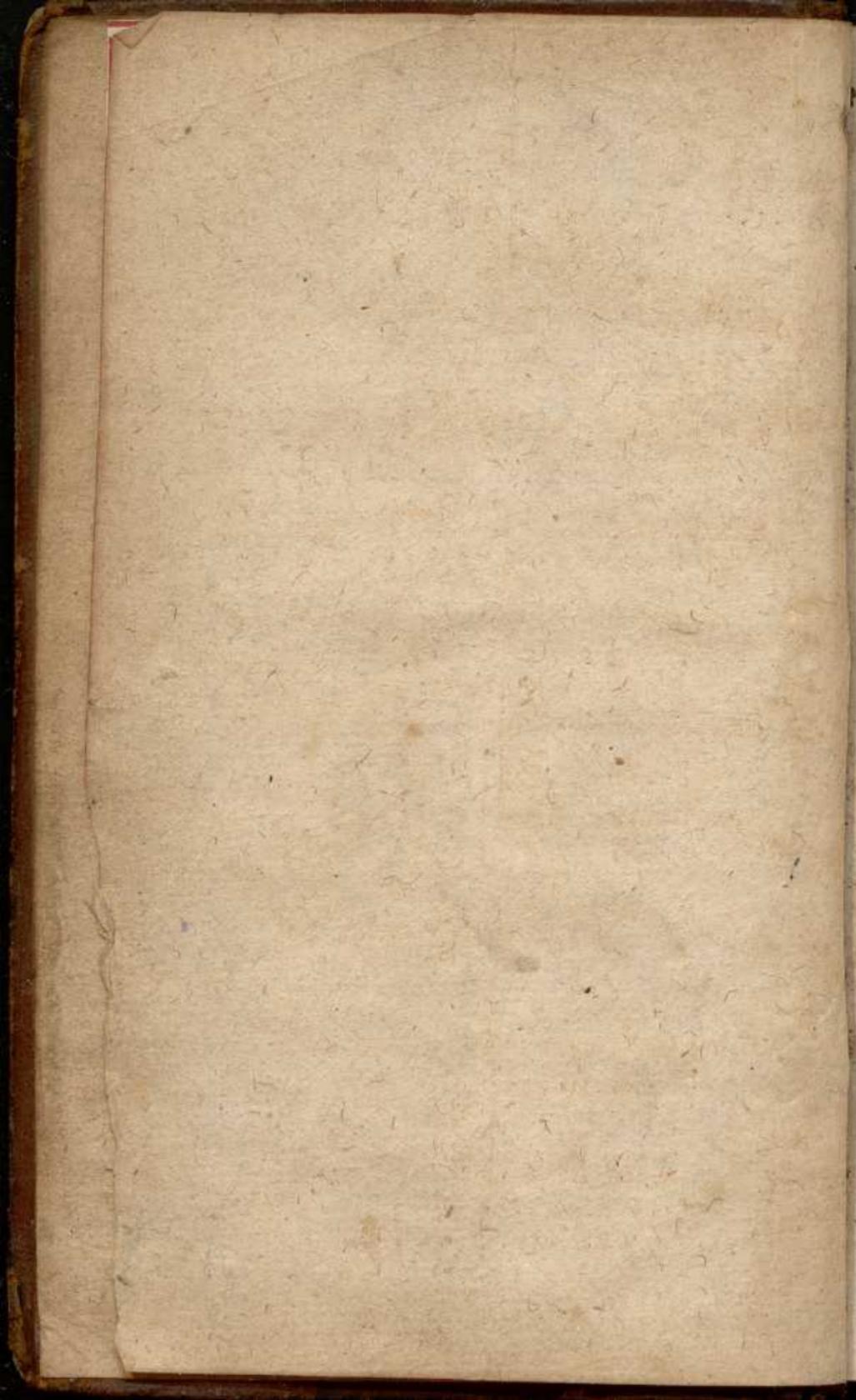
200 £

A
11
503

200 £

A
11
203

0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16



ACADÉMIE
UNIVERSELLE
DES JEUX,

A V E C

DES INSTRUCTIONS FACILES
pour aprendre à les bien jouer.

*Où : le plaisir est le prix du travail,
Et le travail du plaisir est l'excuse ;
Il faut, ami, que le Sage s'amuse :
Dans l'âge d'or l'homme ainsi fit son bail.*

NOUVELLE ÉDITION
Augmentée, & mise en meilleur ordre
PREMIERE PARTIE.



A AMSTERDAM

M. DCC. LVII.

A GARDNER

DESSER

DESSER

DESSER

DESSER

DESSER

DESSER

DESSER

A AMSTERDAM

M DCC LXXII

AVERTISSEMENT.

L Es premières éditions de ce Livre ont eu un succès si favorable, qu'on a conçu le dessein d'en donner une mieux ordonnée & plus ample que les dernières. Ce n'est pas, à la vérité, un service d'une grande importance à rendre au public, mais les soins que l'on a pris pour l'augmentation de celle-ci, ne lui feront sûrement point deagréables.

Tous les Jeux qui étoient dans les précédentes; sont traités ici d'une manière différente par les corrections que l'on y a faites. On en a même ajouté plusieurs, qui par leurs agrémens seront reçus avec plaisir. Tels sont le *Médiateur*, le *Médiateur solitaire*, le *Solitaire à quatre*, le *Solitaire à trois* ou le *Tritrille*; le *Solitaire à deux* ou le *Piquemédricille*; le nouveau jeu de *Triétrac avec Figures*; le *Pamphile*, la *nouvelle Comète*, & plusieurs autres qui font l'amusement des honnêtes gens. Enfin l'on n'a rien négligé pour mettre ce petit ouvrage dans sa perfection sous la flateuse espérance d'être utile au beau sexe, en lui facilitant l'intelligence de tous les Jeux, & sur-tout de celui du *Médiateur*, qui a mérité de faire son plus ordinaire & son plus agréable amusement. On seroit payé avec usure des momens que l'on a sacrifiés pour recueillir & expliquer les règles de ce Jeu, si l'on pouvoit se flatter qu'il en fût reçu favorablement.

T A B L E

Des Jeux contenus en ce Livre.

PREMIERE PARTIE.	<i>L'homme d'Auvergne</i>	323
L E Jeu de Quadrille. 1	<i>La Ferme.</i>	325
Nouvelles additions	<i>Le Hoc.</i>	328
pour le jeu de Quadrille,	<i>Le jeu du Poque.</i>	332
avec ses décisions. 25	<i>Le Romestecq.</i>	335
Règles du Médiateur. 47	<i>La Sizette.</i>	339
Médiateur solitaire. 147	<i>L'Emprunt.</i>	342
Médiat. solitaire à 4 ib.	<i>La Guinguette.</i>	344
du Tritrille. 148	<i>Le Sixte.</i>	348
du Piquemédritte, à 2. 150	<i>Le jeu du vingt-quat.</i>	350
L'Hombre à trois. 155	<i>La Belle, du Flux & du</i>	
L'Hombre à cinq. 205	<i>Trente-un.</i>	351
Le Quintille nouveau. 208	<i>Du Gillet.</i>	353
L'Hombre à deux. 211	<i>Du Cul-bas.</i>	354
Dictionnaire des termes	<i>Du Coucou.</i>	356
du jeu de Quadrille,	<i>La Brusquemille.</i>	358
Quintille, l'Hombre à	<i>Du Mail.</i>	362
deux & à trois. 212		
Le jeu de Piquet. 221	SECONDE PARTIE.	
Le nouveau jeu de la Co-	<i>Du Billard, avec ses</i>	
mète. 252	<i>Règles.</i>	1
L'ancienne Comète. 265	<i>Du Billard, apellé le jeu</i>	
L'Impériale. 269	<i>de la guerre.</i>	12
Le Reversis. 276	<i>De la Paulme.</i>	14
Le Papillon. 281	<i>La longue Paulme.</i>	25
L'Ambigu. 285	<i>Le Trictrac avec Fig.</i>	33
Le Commerce. 293	<i>Dictionnaire des termes</i>	
La Pontine. 297	<i>du Trictrac.</i>	99
La Loterie. 298	<i>Le Revertier.</i>	106
Le jeu de ma Commère. 300	<i>Du Toute-Table.</i>	119
La Guimbarde. 303	<i>Du Fourne-Casse.</i>	127
La Triomphe. 308	<i>Des Dames - Rabattues.</i>	140
La Bête. 311	<i>Du Plain.</i>	137
La Mouche. 318	<i>Du Toc.</i>	132
Le Pamphile. 322	<i>Des Echecs.</i>	156

Fin de la Table.



L E J E U

D E

Q U A D R I L L E .

C H A P I T R E P R E M I E R .

Qui donne une idée du Jeu de Quadrille, & qui explique la valeur de Cartes.

I L est surprenant que depuis quelques années que l'on joue le Quadrille, personne ne se soit donné la peine d'en recueillir les Règles: il me paroît cependant nécessaire de le faire, pour deux raisons. La première, parce que le Quadrille a plusieurs Règles qui lui sont particulières, outre celles de l'Hombre dont il est composé. La seconde, parce que plusieurs personnes jouent ce Jeu, sans avoir, pour ainsi dire, aucune connoissance de celui de l'Hombre.

C'est ce qui a engagé à faire ce Recueil des règles tirées de celles de l'Hombre, ou établies par l'usage dans les Compagnies où l'on joue ce Jeu, qui serviront à mettre fin aux disputes qui arrivent tous les jours, y ayant quelque chose de particulier attaché à presque chaque maison où ce Jeu se joue.

Le Quadrille n'est, à proprement parler, que

A

l'Hombre à quatre, qui n'a pas, à la vérité, la beauté, ni ne demande pas une si grande attention que l'Hombre à trois; mais aussi faut-il convenir qu'il est plus amusant, & plus récréatif, soit parce qu'il n'y a point de coup où il ne se joue, soit que cela provienne du génie de notre nation, qui ne prête pas volontiers toute son application à un Jeu, particulièrement le beau Sexe, qui a reçu avec plaisir cet Hombre mitigé, & qui en fait son plus agréable amusement, le préférant à tout autre Jeu. Ce Jeu perd beaucoup de son agrément, si les Joueurs ne se font une loi religieusement observée du silence; cette loi s'étend même sur les Spectateurs, qui doivent avoir la discrétion de ne point parler, puisqu'un mot dit mal-à-propos peut être d'un préjudice considérable, & que ce Jeu demande une grande tranquillité.

Comme ces règles sont moins écrites pour ceux qui savent déjà le Jeu, que pour ceux qui n'en ont aucune teinture, on leur donnera en deux mots la connoissance des Cartes, ce qui leur sera d'une grande avance pour entendre ce Jeu, & leur épargnera la peine d'avoir recours au Jeu de l'Hombre; bien des gens se contentant de sçavoir celui-ci, on tâchera de le faire aussi clairement, & aussi succinctement qu'il sera possible.

Une preuve convaincante de ce qui est dit ci-dessus, c'est la manière de jouer le Quadrille à trois, que quelques personnes jouent lorsqu'ils n'ont pas de quatrième, en ôtant une couleur rouge; mais ce n'est pas ici le lieu de s'étendre davantage sur ce Jeu, qui ne peut, tout au plus, être goûté que des apprentifs au Quadrille, auxquels il peut servir d'introduction: nous en parlerons cependant plus au long à la fin de ce Traité, de même que de la manière dont on joue le Quadrille qu'on appelle *le Roi rendu*, qui pourra trouver des Partisans.

Il est à propos en commençant, de donner à

DE QUADRILLE. 3

connoître la valeur des Cartes , soit qu'elles soient triomphes , ou qu'elles ne le soient pas ; c'est ce que l'on fera dans ce premier Chapitre. Dans le second , l'on expliquera la manière ordinaire de le jouer , & l'ordre qu'on doit observer en le jouant. On donnera dans le troisiéme , la maniere de marquer & païer le Jeu : & dans le quatriéme , quelques exemples des Jeux qui peuvent être jouez en apellant un Roi , ou sans appeller ; avec des remarques sur la manière dont il faut jouer. L'on trouvera ensuite une Table des loix du Jeu , tirées de celles de l'Hombre , ou établies par l'usage , & une explication des termes dont on se sera servi , & qui sont propres au Jeu. Enfin , l'on verra les décisions nouvelles sur les coups embarrassans arrivez depuis que l'on joue ce Jeu , d'où l'on a puisé les loix qui regardent ces même coups.

De la valeur des Cartes.

C'Est sans doute ce qui embarrasse d'abord le plus une personne qui ne connoit point ce Jeu ; il ne peut concevoir par quelle raison le sept de cœur ou de carreau , le deux de pique ou de trefle , sont tantôt les secondes cartes du Jeu , & tantôt les dernières ; c'est ce qu'il sera aisé d'apprendre , en lisant avec un peu d'attention les Tables suivantes ; dans l'une desquelles les cartes sont mises selon leur valeur naturelle , & dans l'autre ce qu'elles valent lorsqu'elles sont triomphes.



 TABLE PREMIERE,

Où les Cartes sont selon leur valeur naturelle.

CŒUR ET CARREAU.	PIQUE ET TREFLE.
LE ROY,	LE ROY,
LA DAME,	LA DAME,
LE VALET,	LE VALET,
L'As,	LE SEPT,
LE DEUX,	LE SIX,
LE TROIS,	LE CINQ,
LE QUATRE,	LE QUATRE,
LE CINQ,	LE TROIS,
LE SIX,	LE DEUX,
LE SEPT,	

Vous voyez par la Table ci-dessus, qu'il n'est point fait mention de l'As de pique ni de l'As de trefle; la raison en est, que ces deux As sont toujours triomphes, en quelle couleur que ce soit.

L'As de Pique s'appelle *Espadille*, & est toujours la premiere triomphe.

L'As de trefle, appellé *Baste*, est toujours la troisieme.

C'est ce que vous verrez dans la Table qui suit, où les Cartes sont rangées selon leur valeur, lorsqu'elles sont triomphes.

SECONDE TABLE,

*Dans laquelle les Cartes sont selon leur valeur,
lorsqu'elles sont triomphes.*

CŒUR ET CARREAU.	PIQUE ET TREFLE.
ESPADILLE, } L'As de Pique. }	ESPADILLE, } L'As de Pique. }
MANILLE, } Le sept de Cœur } ou de Carreau. }	MANILLE, } Le deux de Pique } ou de Trefle. }
BASTE, } L'As de Trefle. }	BASTE, } L'As de Trefle. }
PONTE, } L'As de Cœur } ou de Carreau. }	ROY, } DAME, } VALET, } SEPT, } SIX, } CINQ, } QUATRE, } TROIS, }
ROY, } DAME, } VALET, } DEUX, } TROIS, } QUATRE, } CINQ, } SIX, }	

Voilà de la manière que sont rangées les Cartes, lorsqu'elles sont triomphes.

Vous voyez qu'il n'y a qu'onze triomphes en noir, & qu'il y en a douze en rouge; vous concevez d'abord que cette différence provient de ce que l'As de Pique & l'As de Trefle, qui sont tou-

jours Triomphes , sont également employés en rouge & en noir : ce qui augmente la couleur rouge d'une Triomphe.

L'As de Pique , ou *Espadille* , comme nous l'avons déjà dit , est la première Triomphe du Jeu , en quelque couleur que ce soit.

L'As de Trèfle , dit le *Baste* , en est toujours la troisième.

Il y a par conséquent une Triomphe entre les deux : cette Triomphe est appelée *Manille* , elle est en noir le deux de Pique ou de Trèfle , & en rouge le sept de Cœur ou de Carreau , qui sont les secondes cartes du Jeu , lorsque la Triomphe est de leur couleur , & les dernières lorsqu'elle ne l'est pas : Par exemple , le deux de Pique seroit la seconde Triomphe , si la Triomphe étoit en Pique ; & la dernière carte du jeu , si elle étoit en Trèfle , Cœur ou Carreau : il en est de même des autres *Manilles*.

Le Pont. C'est l'*As de Cœur* ou l'*As de Carreau* , qui sont au-dessus du Roi , & la quatrième Triomphe du jeu , lorsque la Triomphe est de leur couleur , & qui sont au dessous du Valet , & s'appellent l'*As de Cœur* ou de *Carreau* , lorsqu'elle ne l'est pas. Voyez les *Tables* ci-dessus.

Le deux de Cœur ou de Carreau sont toujours supérieurs au trois , les trois aux quatre , les quatre aux cinq , les cinq aux six ; mais les six ne sont supérieurs aux sept , que lorsque les sept ne sont pas Triomphes ; car s'ils étoient Triomphes , ils deviendroient la *Manille* , & seroient par conséquent la seconde carte du jeu.

Il y a trois *Matadors* , qui sont *Espadille* , *Manille* & *Baste*.

Le privilège des *Matadors* est , qu'étant seuls de triomphes dans un jeu , ensemble ou séparément , quoique l'on joue à tout , celui qui a quelqu'un de ces *Matadors* , n'est pas obligé de le fournir : si

DE QUADRILLE. 7

le Matador qu'il a eût seul de triomphe, pouvant jouer la carte que bon lui semble ; ce privilège n'a cependant lieu que lorsqu'il est fait *atout* d'une triomphe inférieure, auquel cas celui qui a Baste ou Manille, n'est pas obligé de les mettre, quand même Espadille auroit été joué sur cette première triomphe inférieure.

Mais si l'Espadille étoit la première carte jouée, celui qui auroit la Manille ou le Baste seul de triomphe, seroit obligé de le fournir ; il en est de même du Baste, à l'égard de la Manille, le Matador supérieur forçant toujours l'inférieur. Quoiqu'il n'y ait proprement que trois Matadors, on ne laisse pas d'appeler Matadors toutes les triomphe qui suivent sans interruption ces trois premiers Matadors, lorsqu'elles leur sont jointes ; mais il n'y a que les trois premiers qui jouissent du privilège ci devant expliqué.

Voyez, pour sçavoir le nombre des Matadors, à la Table seconde, la suite des cartes, lorsqu'elles sont triomphe.

Voilà qui est suffisant pour connoître la valeur des cartes ; voyons maintenant la manière, & l'ordre qu'il convient d'observer pour jouer.

CHAPITRE SECOND.

Comment il faut jouer le Quadrille, avec l'ordre qu'on doit observer en le jouant, soit pour tirer les places, donner les cartes, les prises ou enjeux ; la manière de parler, de jouer en appellant, de jouer sans appeller, de la Bête, de la Volé, &c.

LE nom de Quadrille que porte ce Jeu, fait sentir que c'est un Jeu qui doit être joué à quatre personnes. Le nombre des cartes avec lesquelles on joue au Quadrille, est de quarante, qui

sont les restantes d'un Jeu entier , après en avoir tiré les quatre dix , les quatre neuf & les quatre huit , qui n'y sont point employés.

Il n'est pas hors de propos , avant d'entrer en matière , d'expliquer la manière dont la triomphe se fait.

La Triomphe est déterminée par celui qui fait jouer , soit qu'il appelle un Roi , ou qu'il joue sans en appeler , en nommant , pique , tréfle , cœur ou carreau : La couleur nommée devient la triomphe ; & vous remarquerez en passant , que si celui qui nomme , se trompoit de couleur , c'est-à-dire , qu'il dit pique au lieu de tréfle , la triomphe seroit en pique , quoique son Jeu fût en tréfle ; de même s'il nommoit deux couleurs , la première nommée seroit la triomphe , les méprises étant sévèrement punies à ce Jeu.

Il est bon encore de dire que ce Jeu qui est fort divertissant , devient insipide d'abord qu'on parle sur le Jeu : l'on ne doit donc point , pour y avoir du plaisir , dire le moindre mot qui puisse interresser le Jeu , chacun devant jouer à sa fantaisie , & comme il juge convenable à son Jeu.

Il ne se demande point *gano* , ni l'on ne peut pas faire apuier ; celui qui est à jouer , doit sçavoir ce qu'il a à faire.

C'est ici le lieu de citer la loi établie , que pour éviter les cérémonies qui se faisoient pour *tirer les places* , il est généralement reçu que celui qui est entré le dernier , tire le premier , & ainsi des autres.

Les prises ou *enjeux* sont composés d'un nombre égal de mils autrement nommés *Contrats* , au nombre de sept , compris les dix jettons & fiches que l'on donne à chaque Joueur ; chaque contrat valant dix fiches , & chaque fiche dix jettons. La fiche vaut si peu & si haut que l'on veut , cela dépend absolument des Joueurs , qui doivent mesurer leur Jeu à ce qu'ils ont dessein de perdre ou gagner.

DE QUADRILLE. 9

Après que l'on a tiré les places , vû à qui mêler , convenu de la valeur du Jeu , réglé les tours qui se jouent ordinairement au nombre de dix , & qui se marquent en écornant une carte , celui qui doit mêler aiant fait couper à sa gauche , *donne à chacun dix cartes* , par deux fois trois & une fois quatre ; n'importe qu'il commence par en donner quatre , ou qu'il les donne au coup suivant , cela étant libre à celui qui mêle ; mais il ne sçauroit donner par une ou deux , comme certains Joueurs l'ont prétendu mal à propos.

S'il se trouvoit plus ou moins de cartes , le coup seroit nul , & il faudroit refaire , de même que s'il y avoit deux cartes de même espèce ; par exemple , deux six de cœur , & ainsi des autres , pourvû que l'on s'en aperçût avant que le coup fut achevé de jouer ; car si toutes les cartes étoient jouées , & qu'on eût païé ou coupé pour le coup suivant , le coup seroit bon , de même que les précédens.

Il faudroit aussi refaire , s'il y avoit une carte tournée quelle qu'elle pût être en donnant les cartes , cette carte pouvant porter préjudice à celui qui l'auroit , n'y aiant point d'écart à faire , à plus forte raison s'il y en avoit plusieurs.

Il n'y a point de peine pour ceux qui donnent mal , ils doivent seulement refaire.

Après que chacun a reçu ses dix cartes , celui qui est à la droite de celui qui a mêlé , aiant vû son Jeu , s'il a jeu à jouer , demande si on joue , ou passe s'il n'a pas beau Jeu , & ainsi du second , du troisième & du dernier. Tous les quatre peuvent passer ; mais comme il n'est point de coup qui ne doive être joué , celui qui a Espadille , après l'avoir montré ou accusé , est obligé de jouer en apellant un Roi.

Que le coup soit joué de cette manière , ou que ce soit l'un des Joueurs qui ait demandé permission , personne ne voulant jouer sans apeller , après qu'il

nommé sa couleur, & le Roi qu'il appelle par leur nom propre, le coup commence à être joué par le premier à jouer, celui qui prend la levée rejette une autre carte, & ainsi des autres, jusqu'à ce que le jeu soit gagné ou fini, après quoi l'on compte les levées que chacun a si l'Hombre, c'est-à-dire, celui qui fait jouer, se trouve six mains en comptant celles que celui qui a le Roi appelé a faites, ils ont gagné, & on leur paie le Jeu, la Consolation & les Matadors, s'ils en ont, & ils partagent ce qui se trouve au-devant du Jeu, & les Bêtes, s'il y en a.

Que s'ils ne font que cinq mains, elle est remise, & ils font la Bête de ce qui est au Jeu & au devant, & paient à chacun la Consolation & les Matadors: s'ils en ont par égale part, ils font la Bête de même; & s'ils ne faisoient à eux deux que quatre mains ils perdroyent par remise: s'ils en faisoient moins, ils perdroyent Codille; ils paieroyent en ce cas à leurs adversaires ce qu'ils leur auroient païé s'ils avoient gagné; c'est-à-dire, le Jeu, la Consolation & les Matadors, s'ils en avoient, & feroient la Bête de ce qui seroit au Jeu; ceux qui gagnent *Codille* se partagent ce qui est au-devant.

La Bête, & tout ce qui est à paier, se paie par égale part, la moitié par celui qui appelle, la moitié par celui qui est appelé, tant au cas du Codille que de remise, à moins que celui qui appelle, ou proprement l'Hombre, ne fit pas trois mains, auquel cas celui qui est appelé n'est pas seulement exempt de paier la moitié de la Bête, mais encore de paier le Jeu, la Consolation & les Matadors, s'il y en a, que l'Hombre, qui ne fait pas trois mains, paie seul, & c'est tant pour le codille que pour la remise afin d'obliger les Joueurs à ne jouer que des Jeux raisonnables: il y a même des maisons où il faut faire quatre mains, pour ne point faire la Bête seul.

Il est cependant un cas auquel l'Hombre, ne fit

DE QUADRILLE. II

il qu'une main, ne feroit pas la Bête seul; c'est lorsqu'il a été forcé de jouer aiant Espadille: que tous les Joueurs aiant passé, étant par conséquent forcé, il ne feroit pas juste qu'on l'obligeât de faire trois ou quatre mains, ainsi celui qui est apellé est pour la moitié de tout ce qui se paie.

Celui qui a Espadille, n'aiant pas assez beau jeu, doit dire je passe; & si les autres passent aussi, alors il est obligé de jouer ce que l'on appelle de jouer Espadille forcé en apellant un Roi à son secours.

Celui qui a une fois passé ne peut plus être reçu à jouer, & celui qui a demandé à jouer, n'est pas le maître de ne pas jouer, à moins que quelqu'un ne veuille jouer sans appeller.

Celui qui a les quatre Rois peut appeller la Dame d'un de ses Rois, excepté de celui qui est triomphe; celui qui a un ou plusieurs Rois, peut appeler un des Rois qu'il a, il est pour lors obligé de faire six mains seul, alors il gagne ou perd seul.

L'on ne peut point appeller le Roi de la couleur en laquelle on joue.

L'on ne peut point demander Gano à son ami; qui est le Roi apellé, ni le faire apuier.

L'on ne doit jouer qu'à son rang, mais l'on ne fait pas la bête pour cela.

Celui qui n'étant pas premier à jouer, & aiant le Roi apellé, joueroit atout, d'Espadille, Manille, ou Baste, ou même joueroit le Roi apellé pour faire connoître qu'il est l'ami, aiant plusieurs autres Rois qu'il craindroit que l'Hombre lui couperoit, ne le connoissant pas, ne scauroit entreprendre la vole; il seroit même condamné à faire la bête, si l'on connoissoit de la mauvaise foi dans son procédé.

Il n'est point permis de montrer son jeu que le coup ne soit gagné, pas même si l'on avoit déjà Codille, devant jouer jusqu'à la fin pour voir si l'Hombre ne fera que la bête seul.

Si l'Hombre ou le Roi appellé montrent leur Jeu avant d'avoir six mains complètes, en comptant avoir gagné, & qu'il pût se trouver une manière d'empêcher les six mains, les personnes qui joueront avec eux, pourront les contraindre de jouer les cartes de telle manière qu'il leur plaira.

Pour jouer sans appeler de Roi, il ne faut pour cela que nommer sa couleur.

Celui qui joue sans appeler, doit faire six mains seul pour gagner; car toutes les mains que les trois autres Joneurs font, sont réunies contre lui, & ses Adversaires doivent se gagner les uns aux autres, & faire leur possible pour le faire perdre.

Celui qui veut jouer sans appeler, est reçu à jouer préférablement à celui qui demande à jouer en appellant; si cependant celui qui demande, veut jouer lui-même sans appeler, il lui est permis par préférence à celui qui le force; & ce sont ces deux manières de jouer sans appeler, qu'on appelle forcer.

Celui qui joue sans appeler, ne partageant avec personne lorsqu'il gagne, paie aussi-tout seul lorsqu'il perd; s'il perd la remise, il fait la bête, & paie à chacun de ses trois Adversaires la Consolation, le Sans-appeler & les Matadors, s'il en a; & s'il perd Codille, il fait également la bête, & paie à chacun tout autant que chacun lui auroit païé s'il avoit gagné: ceux qui gagnent Codille partagent ce qui se trouve; & s'il y a quelques jettons de reste, il fera pour celui des trois, qui le coup suivant aura l'Espadille, ou la plus forte Triomphe; il en est de même de celui qui aiant demandé à jouer, appelle un Roi qu'il a, il gagne seul, ou perd seul, comme il est dit ci-dessus, à l'exception du Sans-appeler qu'il ne paie point s'il perd, & qui ne lui est pas païé s'il gagne, quoiqu'il joue seul.

Celui qui joue sans appeler, encore qu'il ait jeu sûr, est obligé de nommer sa couleur; si sans la nommer, il baïsoit son jeu, en disant: je joue sans.

apeller, il seroit permis à l'un des trois autres Joueurs de nommer telle couleur qu'il desireroit: & pour lors celui qui auroit voulu jouer sans apeller, seroit tenu de jouer dans la couleur qui lui auroit été nommée, quoiqu'il n'eût pas une triomphe de cette couleur.

Celui qui a demandé à jouer, ne peut jouer sans apeller, à moins qu'on ne le force; auquel cas il joue par préférence à celui qui l'a forcé.

L'on est pas obligé de couper, lorsque l'on n'a point de la couleur jouée, ni de mettre au-dessus quand on le pourroit; cela étant libre au Joueur, même étant le dernier à jouer la main appartenant à l'Homme: mais il faut qu'il fournisse tant qu'il a de la couleur jouée, sans quoi il renonceroit.

Celui qui a tiré une carte de son jeu, & l'a présentée à découvert pour la jouer, est obligé de le faire, si elle peut étant conservée préjudicier au jeu ou en donner connoissance à l'ami, principalement si c'est un Matador.

Celui qui joue sans prendre, n'est point sujet à cette loi, non plus que celui qui joue seul s'étant apellé.

Il est libre de tourner les levées faites par les autres, & compter ce qui a été joué toutes les fois que l'on doit jouer, & non autrement.

Celui qui a lieu de tourner les levées qui sont devant un Joueur, tourne & voit son jeu, ou le fait voir aux autres, fait la bête de moitié avec celui à qui appartiennent les cartes retournées.

Qui renonce, fait la bête autant de fois qu'il renonce, & qu'on l'en fait apercevoir.

Il faut pour avoir renoncé, que la levée soit pliée. Si l'on s'aperçoit de la renonce avant que le coup soit achevé, & qu'elle préjudicie au jeu, il faut reprendre ses cartes, & recommencer à jouer de la levée où la renonce a été faite; cependant si toutes les cartes sont jouées, la bête n'en est pas

moins faite ; mais on ne reprend point ses cartes , à moins qu'il n'y eut plusieurs renonces sur un même coup , auquel cas on pourroit reprendre le jeu, pourvû que les cartes ne fussent pas broüillées.

Plusieurs bêtes sur le même coup doivent aller ensemble , à moins que l'on ne convienne autrement avant que de commencer le Jeu.

Les plus grosses bêtes passent toujours les premières , lorsqu'il y en a plusieurs.

Faire la vole , c'est faire toutes les levées seul , lorsqu'on joue sans prendre , ou avec l'aide du Roi que l'on a apellé.

La vole ne gagne que ce que l'on est convenu , tirant simplement ce qui est au-devant , n'aïant rien à demander des bêtes qui ne vont pas.

La vole est entreprise , soit en jouant sans appeler , ou avec un Roi apellé , lorsqu'on a jetté sa carte aïant les six premières mains , si l'on ne la fait pas , l'on paie ce qui auroit été païé pour la vole , si elle avoit été faite.

Celui ou ceux qui aïant entrepris la vole ne l'ont pas faite , tirent le devant , & se font païer le Jeu, la Consolation , le Sans-prendre , s'il a lieu , & les Matadors , s'ils en ont.

Quoique la vole soit entreprise , il n'est pas permis , ainsi qu'il est d'usage à l'Hombre , de voir le jeu de son ami.

La vole ne sçauroit être entreprise , que le Roi apellé n'ait paru.

Celui qui a été obligé de jouer avec Espadille , ne peut point prétendre à la vole.

C'est au cas de la vole sur-tout où le silence doit être plus observé.

Il n'est point permis de faire connoître ou de rien dire qui puisse engager l'ami à entreprendre la vole , ou à s'en désister ; il faut attendre que celui à qui est à jouer ait joué , ou qu'il ait abattu son jeu.

Voilà quelle est à peu près la manière & l'ordre

DE QUADRILLE. 15

De jouer le Quadrille ; vous trouverez dans la Table des Loix qui sera à la suite de ce Traité , les Règles dans une plus grande étendue , vous pourrez y avoir recours pour les coups que vous ne trouverez pas entièrement décidés dans ce Chapitre : voïons quelle est la manière de marquer & de païer le jeu.

CHAPITRE TROISIÈME.

De la manière de marquer le Jeu , & de le païer.

LE Jeu est marqué par celui qui mêle , en mettant une fiche devant lui.

Chacun fait outre cela un jetton au jeu pour chaque coup , qui se païe à ceux qui gagnent avec la Consolation , & ces quatre jettons sont comptés aux bêtes qui se font.

S'il y a une bête , elle va avec ce qui est devant , & le jeu que chacun doit , sans pour cela que celui qui mêle , cesse de mettre la fiche du jeu devant lui ; ce qui fait que la première bête étant de quatorze , comme elle est toujours , la seconde doit être de quarante-deux , & la troisième de cinquante-six ; une bête faite sur une autre bête ne pouvant être plus forte que de quatorze marques , qui est ce dont le jeu augmente ; sçavoir , dix pour la fiche que met celui qui mêle , & quatre pour le jetton que chacun fait au jeu , à moins que le jeu n'ait doublé , comme il arrive lorsque la première bête est faite par remise , elle est de quatorze , la seconde est de quarante-deux.

Si le coup sur lequel la première bête est faite , est tiré par Codille , la seconde bête ne sera que de vingt-huit , attendu que les quatorze que le Codille a tiré , n'y doivent point être compris , ne pouvant point à ce jeu perdre plus que l'on ne peut ga-

gnier. Vous verrez par la Table ci-après à combien se monteront les bêtes qui seront faites.

T A B L E.

Première.	2	3	4
14	42	56	70
5	6	7	8
84	98	112	126
9	10	11	12
140	154	168	182
13	14	15	16
196	210	224	238

Si le premier coup sur lequel a été faite la première bête étoit tiré par codille, voyez la Table ci-après.

Première.	2	3	4
14	28	42	56
5	6	7	8
70	84	98	112
9	10	11	12
126	140	154	168
13	14	15	16
182	196	210	224

Si l'on joue le Jeu double, il n'y a, pour pouvoir se servir de ces Tables, qu'à doubler les bêtes selon le rang où elles sont faites.

Le Jeu, comme nous l'avons déjà dit, est un

jetton pour chaque Joueur à chaque coup : ainsi , s'il y avoit plusieurs remises , ce seroit autant de jettons qu'il y auroit de remises , que ceux qui perdrieroient , païeroient , ou aux gagnans , ou à ceux qui auroient fait perdre , s'ils gagnoient Codille , car lorsqu'elle n'est que remise , on ne touche point au jeu , l'on païe seulement la Consolation , les Matadors , & le Sans-prendre , s'il y en a.

La Consolation se païe deux jettons , à celui ou ceux qui font jouer , s'ils gagnent ; ou par eux s'ils perdent , soit par remise ou Codille.

Il en est de même des Matadors , qui sont païés à un jetton pour chaque Matador.

Quoiqu'il n'y ait proprement que trois Matadors , qui sont espadille , Manille & Basse , le nombre en augmente à mesure que les triomphes qui les suivent immédiatement , leur sont jointes , & il est païé pour chacun un jetton , tant en gain qu'en perte ,

Le Sans-prendre se païe ordinairement la moitié de ce à quoi est fixée la vole ; ainsi ce sera cinq jettons , que ceux qui perdent doivent païer à celui qui gagne , ou celui qui perd à ceux qui l'ont fait perdre , soit remise ou Codille.

Observé que le Sans-prendre & les Matadors , ne sont dûs qu'autant qu'ils sont demandés avant qu'on ait coupé pour le coup suivant , car si les cartes étoient mêlées & coupées , sans qu'on les eût demandés , on ne seroit plus en droit de se les faire païer , excepté dans le cas expliqué aux Décisions. Voyez l'Article du Sans-prendre , & des Matadors.

La Bête , le Jeu , & la Consolation ne se prescrivent pas ; on peut se les faire païer plusieurs coups après , l'on ne peut cependant point revenir des méprises qui peuvent avoir été faites en comptant les Bêtes , si le coup d'après celui ou la bête qui fait le sujet de la dispute , est achevé de

jouer. Voyez les Décisions, article de la bête.

Il est païé à ceux qui gagnent Codille de la même manière qu'ils auroient païé ceux qui auroient gagné.

Ceux qui gagnent Codille, se partagent ce qui va au-devant.

La vole se païe une fiche, qui vaut dix jettons à ceux qui la font, ou par ceux qui la manquent, l'aïant entreprise; & elle est païée double, lorsque celui qui sans appeller, la fait seul ou la manque de même; les Matadors, le Sans-appeller, & le reste du jeu est païé à l'ordinaire.

L'on joue ordinairement le dernier tour double; à moins que l'on ne soit d'accord à le jouer simple.

Jouer le dernier tour double, c'est mettre pendant ce tour le devant double, païer double, le Jeu, la Consolation, les Matadors, le Sans-prendre, & la vole.

Les cartes se païent au moïen d'une Fiche que chacun donne pour cela.

Ceux qui aimeront à jouer de gros coups, pourront le jouer toujours double; ce qui augmentera considérablement les bêtes & le jeu.

Il nous reste à donner quelques exemples des Jeux qui peuvent être joués en apellant un Roi ou sans apeller; c'est ce que l'on verra dans le Chapitre suivant.

CHAPITRE QUATRIÈME.

Exemples de quelques Jeux qui peuvent être joués en apellant un Roi ou sans apeller.

Quoique ce soit par l'usage que l'on doit apprendre quels sont les Jeux qui peuvent être joués, on ne laissera pas d'en rapporter ici quelques-uns, pour faciliter ceux qui commencent.

DE QUADRILLE. 19

La première Règle qui doit être le fondement des autres, est qu'il faut tout au moins en apellant un Roi, avoir dans son jeu trois mains assurées, afin de ne point faire la bête seul. L'on pourra cependant jouer les Jeux suivans, en rouge.

JEUX EN ROUGE, QUI PEUVENT SE JOUER.

Manille, Baste, Roi, Dame & six de Cœur, deux Piques, deux Trèfles & un Carreau, en apellant le Roi de Carreau.

L'on doit observer qu'il faut apeller par préférence le Roi dont l'on n'a qu'une fausse, parce que l'on est pour lors en règle : l'on apelle être en règle, lorsque l'on coupe le retour du Roi apellé; & si l'on a une seule noire & une seule rouge pour fausses, il est mieux d'apeller le Roi rouge, à cause qu'y aiant une rouge de plus, l'on risque moins d'être surcoupé au retour.

Si l'on se trouvoit avoir également en chaque couleur, il faudroit, si l'on avoit une Dame, en apeller le Roi, parce que par-là vous rendriez votre Dame bonne; vous pourriez même jouer.

Espadille, Ponte, Valet, deux & trois, une Dame gardée, & trois d'une autre couleur, en apellant le Roi de votre Dame; vous jouerez encore.

Manille, Roi, Dame; Valet & Quatre avec un Roi, en apellant le Roi de celle dont vous aurez moins.

Il faudroit commencer à faire atout du Valet, si vous étiez premier à jouer, avant de connoître votre Roi; il est toujours avantageux de faire atout, sur-tout lorsque l'on a des Rois & des bonnes cartes, parce que les Triomphes étant ordinairement séparées, vos Rois & Dames passent après cela bien mieux; il est de même bon de faire atout, lorsque le Roi n'a point paru, parce

que pour l'ordinaire vos Adversaires ne sçachant pas qui est le Roi, prennent les uns sur les autres.

Une Règle générale qu'on doit se faire, c'est lorsque l'Hombre fait atout d'une basse Triomphe, avant que son Roi ait paru; il ne faut jamais prendre que d'une Triomphe médiocre, pour ne pas obliger votre ami à prendre sur vous; il n'en seroit pas de même, si vous étiez le Roi apellé, puisque vous devriez sur la basse triomphe de l'Hombre, mettre tout ce que vous auriez de meilleur pour assurer par-là son Jeu.

Espadille, Manille, Dame & Valet, peut encore être joué, en apellant le *Roi* qui convient mieux à la situation de son Jeu.

J E U X E N N O I R Q U I P E U V E N T S E J O U E R.

Basse, Roi, Dame, Valet & Six, en apellant le *Roi* de celle dont on a le moins: vous observerez d'être en règle autant que vous le pourrez.

De même que *Manille, Roi, Dame, & Six*, avec un *Roi*; en observant toujours ce que nous avons dit ci devant.

Vous jouerez encore *Espadille, Dame, Valet, Six & Cinq, une Dame gardée*, dont vous appellerez le *Roi*.

De même que, *Roi, Dame, Valet, Sept, Cinq & un Roi*.

Il y a une infinité d'autres Jeux, qui peuvent être joués, qu'il seroit trop long de rapporter; il suffit de dire qu'il n'est pas prudent de jouer sans avoir pour le moins trois mains assurées, & quatre même, si l'on veut gagner, ne devant pas espérer trois mains du *Roi* apellé.

Le Sans-prendre mérite qu'on y fasse réflexion, puisque celui qui joue, bien loin d'être aidé par personne, trouve ses trois Adversaires réunis, pour

DE QUADRILLE. 21

le faire perdre : ainsi , pour jouer sans prendre , il faut être assuré de six mains , qu'il faut faire pour gagner ; l'on ne doit pas beaucoup compter sur des Dames gardées , l'on pourra jouer les Jeux suivans , sans prendre en rouge ,

JEUX QUE L'ON PEUT JOUER SANS PRENDRE EN ROUGE.

Espadille , Manille , Ponte , Roi , deux & quatre , avec un Roi. Il faudra commencer par trois fois atout , si l'on est premier , d'Espadille , Manille & Ponte , pour ôter les Triomphes des mains des Joueurs , afin d'empêcher qu'on puisse ni vous sur-couper , ni couper votre Roi.

Vous observerez , que si ce n'étoit pas à vous à jouer , mais que vous fussiez en cheville , si le premier , après vous avoir joué un Roi , vous jouoit encore de la même couleur où vous auriez renoncé , il faudroit , ou gagner de votre fausse , ou couper du Ponte ou du Roi , afin d'être assuré , ou de faire la levée , ou de forcer le Baste. Si la levée est à vous , ou que la suivante vous vienne , il faudra faire atout , comme il a été dit ci-devant.

Vous pourrez jouer aussi sans prendre , avec *Espadille , Manille , Baste , valet , quatre , & cinq* , c'est à-dire , trois Matadors sixièmes , & un Valet & Dame de même couleur ; je dis de même couleur , parce que cela vaut un Roi ; il vous restera deux fausses , ou d'une même couleur , ou de couleur différente ; si elles sont de couleur différente , & qu'ayant été joué le Roi de l'une , on fasse le retour de la même couleur dont vous n'avez plus , il sera prudent de s'en aller de cette fausse qui vous fera une renonce , après cela si l'on vous rejoue pour la troisième fois de la même , il faut couper d'un Matador , & faire trois fois atout , ce qui doit naturellement abatre toutes les Triom-

phes ; après quoi si l'on ne joue de la couleur en laquelle est votre Dame & Valet , vous couperez & jouerez l'un des deux , vous réservant une Triomphe pour pouvoir rentrer en jeu , & jouer celle des deux qui vous restera pour faire votre sixième main.

L'on peut encore jouer , *Manille , Baste : Ponte , Roi , deux , trois & un Roi* , c'est-à-dire , quatre faux Matadors sixièmes & un Roi : l'on appelle faux Matadors , lorsqu'il manque Espadille pour faire plusieurs Matadors , il faudroit sur un retour , couper d'un faux Matador , afin de n'être pas sur-coupé , & faire atout.

L'on pourra encore jouer *Manille , Ponte , Roi , Dame , deux , quatre & cinq avec un Roi*.

Il n'y a qu'à observer au Jeu de Quadrille , surtout aux Sans-prendre , qu'il faut faire atout le plus souvent qu'on le peut ; la situation du Jeu doit cependant régler le nombre des fois qu'il est à propos de le faire ; car si toutes les Triomphe étoient dans un même jeu , il faudroit que la force du Jeu que l'on a , réglât la manière de le jouer.

L'usage & le bon sens doivent apprendre ces sortes de choses.

JEUX QUE L'ON DOIT JOUER SANS PRENDRE EN NOIR.

En noir , parce qu'il y a une Triomphe moins qu'en rouge , l'on joue à plus petit jeu ; vous pourrez donc jouer les Jeux suivans.

Manille , Baste , Dame , Valet , six & cinq , un Roi & une Dame troisième , de même que *Espadille , Manille , Roi , sept , cinq & quatre avec un Roi ou une Dame & Valet de même couleur*.

Vous jouerez aussi *Manille , Roi , Dame , valet , six , cinq , trois & un Roi*. Vous pourrez encore jouer *Espadille , Manille , Baste , Dame , sept &*

DE QUADRILLE. 23

un Roi. Vous observerez que sur des retours, il n'est pas prudent de couper des basses Triomphes, à moins que le Jeu soit tel, que l'on y soit obligé, pour pouvoir gagner. Je répéterai encore ici, que le Jeu ordinaire & la manière la plus sûre de jouer sans prendre, est de faire atout, le plus souvent que l'on peut, sans pour cela se trop affoiblir soi-même, pour vouloir affoiblir les autres : il y a une infinité d'autres Jeux, que l'on doit jouer sans prendre en l'une & en l'autre couleur. Il n'y a pour être assuré des jeux que l'on peut jouer, qu'à avoir toujours présente cette nécessité de faire seul six mains, malgré les efforts des trois autres Joueurs : l'usage apprendra le reste.

LE ROIRENDU.

Outre la manière ordinaire de jouer le Quadrille, il y en a une que l'on appelle au Roi rendu, qui suit en tout les règles & la manière de jouer du précédent, à la réserve qu'il est libre à celui qui a le *Roi apellé*, de le rendre à celui qui l'appelle, qui doit en échange lui donner une carte de son Jeu.

Ce jeu qui est assez en usage dans quelques Provinces, ne se joue de la sorte que pour empêcher qu'on puisse jouer de petits Jeux ; ce qui ôte beaucoup de l'agrément du Quadrille ordinaire, & fait que cette manière de jouer plus gênante a trouvé nombre de partisans, beaucoup plus parmi les hommes capables d'un amusement plus sérieux, que parmi le beau Sexe, qui n'y a pas trouvé le même agrément qu'au Quadrille ordinaire, n'y ayant pas la même liberté.

Ce Quadrille ne diffère absolument de l'autre, qu'en ce qu'il est permis à celui qui a le *Roi apellé*, de le rendre à l'Hombre ; ce qui fait qu'il a quelques règles qui lui sont particulières : les voici.



24 LE JEU DE QUADRILLE.

I. Celui qui aiant le Roi apellé a mauvais Jeu ; peut rendre le Roi apellé à l'Hombre , qui doit lui donner en échange telle carte que bon lui semblera de son Jeu , & chaque Joueur est en droit de voir la carte échangée.

II. Celui qui aiant le Roi apellé auroit beau jeu , & rendroit le Roi pour faire perdre l'Hombre , feroit la Bête , sans que l'Hombre fût pour cela exempt de la faire aussi , s'il ne gagnoit pas le jeu , il faut que le Roi apellé aie trois mains sûres pour être dans ce cas.

III. Celui à qui l'on a rendu le Roi , est obligé avec ce secours de faire six mains seul , les autres Joueurs étant réunis contre lui.

IV. Il ne partage avec personne s'il gagne , il paie de même seul s'il perd.

V. L'on ne peut point rendre le Roi à celui qui joue forcé avec Espadille , ainsi qu'au Quadrille ordinaire , qui est le même que celui-ci dans toutes ses autres règles. Il y a des maisons où l'on joue le Jeu ci-devant , en rendant le Roi d'obligation , c'est-à-dire , que celui qui joue , joue toujours seul , & le dernier est obligé de jouer si tous les autres ont passé , en apellant un Roi qu'on lui rend ou Espadille , ainsi qu'ils ont convenu.




 NOUVELLES ADDITIONS
 POUR LE JEU
 DE QUADRILLE.

SI celui qui est apellé se trouve au-dessus de l'Hombre, il doit, s'il n'a qu'une fausse & un petit atout, jouer cette fausse, parce qu'il peut faire une main de cette couleur qu'on lui jouera.

S'il a un Matador avec un petit atout, il doit jouer son Roi pour se faire connoître, ensuite jouer le petit atout, qui est un signal à l'Hombre qu'il a un Matador, ce qui fait que l'Hombre doit prendre d'un bon, & faire atout d'un petit que son Roi voit venir.

Si celui qui est apellé au-dessous de l'Hombre est premier à jouer, il doit faire atout d'un petit, parce que l'Hombre qui le voit venir, prend & joue à son Roi, qui prend & rejoue une fausse s'il l'a seule, ou fait atout des Matadors s'il en a, ou joue un Roi & la Dame s'il les a; ne rejouant de la couleur du Roi apellé que quand il n'a rien. Il doit observer à la sixième main de jouer une fausse où l'Hombre coupe, pour le mettre en état d'entreprendre la vole; s'il a des Matadors & cartes Rois.

Si le Roi apellé est en cheville, il doit jouer son Roi, ensuite jouer une fausse s'il l'a seule, ou atout d'un bon s'il l'a, sinon faire un retour de la couleur du Roi apellé.

Quand on est apellé, & qu'on a Roi & Dame d'une couleur, il faut les jouer si l'on n'a pas de Matadors.

Lorsque l'on coupe à une couleur dont il a été

26 NOUVELLES ADDITIONS

joué deux fois , il faut couper de ce qu'on a de meilleur.

Quand on joue une fausse où vous coupez , n'eussiez-vous que le Baste, il faut le mettre, crainte que l'Hombre ou le Roi apellé n'aient le Roi de cette fausse. Voilà la raison pour laquelle ceux qui ne sont point apellez doivent jouer d'abord des fausses , ou la Dame dont ils ont le Valet. Bien des Joueurs , quand ils sont apellez , jouent la Manille ou le Baste d'abord : mais comme un Joueur qui ne seroit pas apellé peut les imiter, l'inconvénient fait que je n'approuve pas cette façon de jouer , & que dans le doute, je conseille à l'Hombre de prendre.

Il faut remarquer les couleurs dont on a joué deux fois , pour ne pas rejouer , à moins que celui avec qui vous êtes ne voie venir.

Il ne faut jamais jouer de la fausse jouée par celui qui est contre vous , ni de la couleur du Roi apellé.

Il faut s'en aller des fausses dont on a les Rois, & garder le valet troisième de la couleur dont on n'a pas joué , & qu'on juge que l'Hombre a des fausses.

Quand on est apellé , & que l'Hombre vous lâche sur atout , il faut toujours rejouer atout , tant qu'on en a.

Si l'Hombre joue sans prendre , & que vous soiez au-dessus , & premier à jouer , il faut jouer de la couleur dont vous avez le plus si vous n'avez pas un Roi & Dame d'une couleur ; car si vous n'avez que des Rois , il faut voir venir , crainte de rendre les Dames de l'Hombre bonnes.

Si au contraire vous êtes au-dessous de l'Hombre , & que vous aiez une fausse seule & quelqu'atout , il faut les jouer ; & si la fausse passe à un Roi au-dessus de l'Hombre , il doit en rejouer ; mais si c'est au-dessous , ce dernier doit jouer une autre suite.

POUR LE JEU DE QUAD. 27

Lorsque l'Hombre joue sans prendre, il faut remarquer à quoi il coupe, & en jouer toujours pour consommer ses atouts, & conserver ceux des autres qui peuvent le sur-couper : l'on juge de ses fausses par le Roi qu'il a coupé. L'on doit garder trois ou quatre des meilleures cartes de la couleur qu'on juge qu'il a des fausses dont il peut avoir le Roi, & ne pas se défaire de cette couleur.

L'on doit quand on n'est pas apellé, & premier à jouer au-dessus de l'Hombre, jouer un petit atout, si on l'a seul, ou une fausse, fuisse une Dame quand elle est seule, ou une fausse dont on a la Dame, ou la Dame dont on a le Valet, ou un Roi, quand on n'en a pas le Valet; car si on l'a, il faut jouer une autre carte pour voir venir, afin de faire deux mains, prenant la Dame avec le Roi, ce qui rend le Valet bon.

Observez de vous en aller du Valet & de la Dame, lorsqu'on joue de cette couleur, & que vous aiez l'As & le Deux en rouge, ou le Sept en noir; car autrement l'on ne doit point se défaire de trois de ces cartes à moins que l'Hombre n'y coupe.

Si l'on n'est point apellé, & qu'on ait plusieurs petits atouts, ou quelques Matadors, & que l'on soit au-dessus de l'Hombre, & à jouer, il faut jouer atout d'un de ces petits, & même quand on n'en auroit qu'un. Si l'on a deux cartes de chaque couleur, il faut jouer cet atout.

Lorsque l'on est à jouer, & que l'on a Espadille & Baste, il faut jouer une autre carte, pour voir venir, afin de prendre la Manille avec Espadille, & rendre le Baste bon, ainsi des autres cartes, comme Roi & Valet, lorsque la Dame n'est pas jouée & autres atouts; de même sur la fin du jeu, s'il reste le Sept & le Deux de cœur & un atout qui est seul, il faut jouer le Sept de cœur pour faire tomber le Valet qui doit rester, & quelque chose que l'on joue ensuite, on fait ces deux mains.

28 NOUVELLES ADDITIONS

Quand l'Hombre vous voit venir, si vous avez Manille gardée, il faut lâcher & ne point couper.

Le point décisif est de voir venir en atout & en toutes autres couleurs, après que les premiers coups sont joués, & que l'on sçait avoir une triomphe en carte qui soit Roi, entre les deux que l'on a.

Si l'Hombre joue sans prendre, & coupe à deux Rois, l'on sçait par-là ses fausses.

Quand on a fait jouer, & que l'on n'est pas fort en Matadors, mais que l'on a des Rois ou Dames gardées, il faut faire atout d'un petit pour voir venir, & rendre les Rois & Dames bonnes.

Si vous êtes avec l'Hombre, & qu'il s'en aille d'une couleur, & qu'il ait été joué deux fois de la couleur de son Roi, jouez de celle dont il s'en va.

Quand celui qui est apellé a Manille & Baste, il doit à la quatrième main prendre de l'un, & faire atout de l'autre; mais auparavant il doit avoir fait voir ses Rois, à moins qu'il n'eût un Roi & un Valet, auquel cas il doit attendre, & jouer plutôt ses Matadors.

Si l'Hombre fait atout de la Dame ou du Valet, & que la main lui vienne, il doit retourner atout, parce qu'il doit voir que c'est son Roi qui a les Matadors.

Si l'Hombre joue d'abord la fausse à son Roi, & que son Roi se trouve avoir Espadille & Manille troisième avec un autre Roi & Dame, il doit après avoir pris du Roi apellé; jouer Espadille & Manille, le Roi & la Dame, cela fait cinq mains, & remarquer si l'Hombre coupe à ce dernier Roi, en rejouer ou de la couleur du Roi apellé, ou faire atout, parce que si l'Hombre n'a pas le Baste, il prend & montre.

Que si l'Hombre lâche à la sixième main, cela fait connoître qu'il veut que l'on entreprenne la vole.

Quand on veut entreprendre la vole, il faut

POUR LE JEU DE QUADRILLE. 29

faire atout d'Espadille , pour faire tomber Manille ou Baste , lorsqu'on nel'a pas ; car votre Roi l'auroit fait voir s'il l'avoit eu seul avant la fixième main.

Quand l'Hombre joue avec les deux As noirs , il doit faire d'abord atout d'un petit pour voir venir ; & faisant après atout d'Espadille , Manille tombe ordinairement : de même s'il joue sans les As noirs , il doit faire atout d'un petit , si c'est à lui à jouer.

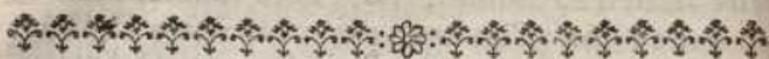
Pour empêcher la vole , il faut remarquer la couleur où l'Hombre & son Roi n'ont pas coupé , pour en garder les bonnes cartes , & préférablement celles dont celui qui est avec vous n'a point , & de celles dont le Valet & la Dame sont tombés.

Quand la carte pour la vole est jouée , ceux qui sont contre , & qui ont quatre cartes , doivent jeter sur cette carte les Rois & les Dames qui sont Roi où l'on a coupé , & garder un Valet troisième d'autre couleur ; & l'autre garde la meilleure dont le Roi & la Dame ont été joués , parce que ce doit être la fausse sur quoi la vole est hazardée.

L'Hombre doit remarquer si son Roi après avoir pris , joue une autre fausse ; c'est-à-dire , qu'il coupera en cette couleur , & ne pas manquer de lui en rejouer dès que la main lui vient.

Si celui qui est apellé joue une fausse , & que celui qui la prend soit contre l'Hombre , il doit après avoir pris , faire atout d'un petit si son camarade voit venir , afin de faire tomber l'atout du Roi apellé , qui ne coupera plus après.





LOIX DU JEU DE QUADRILLE.

I. Il n'est pas permis de donner les cartes , autrement que par quatre & trois, étant libre à celui qui mêle , de commencer par quatre ou par trois : si en donnant les cartes il s'en trouve une ou plusieurs tournées, on refait.

II. Si le Jeu est composé de plus ou moins de cartes, on refait.

III. S'il y en a deux de même manière , & qu'on s'en aperçoive avant le coup achevé , le coup est nul : si toutes les cartes sont jouées, le coup est bon , de même que les précédens qui ont été joués.

IV. Celui qui donne mal , refait , & ne fait pas la bête.

V. Si celui qui joue , ou sans prendre ou en apellant , nomme une autre couleur que celle où il a son Jeu , ou qu'il nomme deux couleurs , celle qu'il a nommée la première , est la triomphe , sans pouvoir en revenir.

VI. Celui qui joue , doit nommer sa couleur par son nom propre, de même que le Roi qui appelle.

VII. Celui qui a dit passe , ne peut plus être reçu à jouer , à moins qu'il ne joue forcé , parce qu'il a Espadille.

VIII. Celui qui a demandé à jouer , est obligé de jouer.

IX. Celui qui a demandé à jouer , ne peut jouer sans prendre , à moins qu'on ne le force.

X. Celui qui a demandé à jouer , peut jouer sans prendre , par préférence à celui qui le force.

XI. Celui qui a les quatre Rois , peut appeler la Dame d'un de ses Rois.

XII. L'on ne peut appeler le Roi ni la Dame de la couleur qui est triomphe.

DE QUADRILLE. 31

XIII. Celui qui a un ou plusieurs Rois , peut appeller un des Rois qu'il a ; il est pour lors obligé de faire six mains seul pour gagner ; il gagne sans partager avec personne, & perd seul.

XIV. L'on ne peut point demander Gano à son ami , ni le faire apuier.

XV. L'on ne doit jouer qu'à son rang ; mais l'on ne fait pas la bête pour cela.

XVI. Celui cependant qui n'étant pas premier à jouer , & aiant le Roi apellé , joueroit *atout* d'Espadille, Manille ou Baste , ou même joueroit le Roi apellé pour faire connoître qu'il est l'ami , ne scauroit entreprendre la vole ; il seroit même condamné à faire la bête , si l'on connoissoit de la mauvaise foi dans son procédé.

XVII. Celui qui a tiré de son jeu une carte , & l'a présentée à découvert pour la jouer , est obligé de le faire , si elle peut , étant conservée , préjudicier au jeu , ou en donner connoissance à l'ami , principalement si c'est un Matador ; celui qui joue sans prendre n'est pas sujet à cette loi , non plus que celui qui joue seul s'étant apellé.

XVIII. Celui qui n'a pas de la couleur dont on joue , n'est pas obligé de couper , ni de mettre au-dessus de la carte jouée , quoiqu'il le puisse.

XIX. Il est libre de tourner les levées faites par les autres pour voir ce qui a été joué.

XX. L'on ne doit tourner les levées faites , ni compter tout haut ce qui est passé , que lorsque l'on est à jouer , devant laisser compter son jeu à chacun.

XXI. Celui qui au lieu de tourner les levées qui sont devant un des Joueurs , tourne & voit son Jeu , fait la bête de moitié avec celui à qui sont les cartes retournées.

XXII. Celui qui renonce fait la bête autant de fois qu'il renonce , si on l'en fait apercevoir à chaque différente fois qu'il a renoncé ; si les cartes sont

pliées , il ne fait qu'une bête , quand il auroit renoncé plusieurs fois.

XXIII. Il faut pour que la renonce soit faite , que la levée soit pliée , ou que celui qui a renoncé aie joué sa carte pour le coup suivant , pouvant autrement la reprendre sans avoir fait faute.

XXIV. Si la renonce préjudicie au Jeu , & que le coup ne soit pas achevé , on peut reprendre le Jeu , & le commencer à la levée ou la renonce à été faite ; mais si le coup est achevé de jouer , on ne reprend plus le Jeu.

XXV. Celui qui aiant demandé en quoi est la triomphe couperoit de la couleur qu'on lui auroit dit , quoiqu'effectivement ce ne fût pas la triomphe , il ne feroit pas la bête.

XXVI. Celui qui sans avoir demandé la triomphe , couperoit d'une couleur qui ne la feroit pas , & auroit plié la levée , feroit la bête.

XXVII. Celui qui montre son Jeu avant que le coup soit gagné , fait la bête , excepté celui qui joue sans prendre , ou seul.

XXVIII. Plusieurs bêtes faites sur un même coup , vont ensemble , à moins qu'il ne soit convenu autrement.

XXIX. Les plus fortes bêtes se jouent toujours les premières.

XXX. Les trois Matadors ne peuvent être forcés par un triomphe inférieure.

XXXI. Le Matador supérieur force l'inférieur ; lorsqu'il est joué par le premier qui joue.

XXXII. Le Matador supérieur ne force pas l'inférieur , s'il est joué sur une triomphe inférieure premièrement jouée.

XXXIII. Les Matadors & le Sans-prendre ne peuvent plus se demander , quand on a coupé & mêlé pour le coup suivant , à moins que par affectation l'on ne mêlat & coupât si vite qu'on ne lui en donnât pas le tems ; auquel cas , s'il n'a rien

reçu pour le jeu , & la Consolation d'aucun des Joueurs , il est en droit de demander le Sans-prendre & les Matadors avec le Jeu qui lui est encore dû ; si c'étoit lui qui eût coupé ou donné les cartes , il ne pourroit plus en revenir.

XXXIV. Si celui qui jouë sans prendre avec des Matadors , demande l'un sans demander l'autre , il ne lui est dû que ce qu'il a demandé.

XXXV. Celui qui demande des Matadors n'en ayant pas , au lieu de demander le Sans-prendre ; de même que celui qui demande le Sans-prendre au lieu des Matadors , ne peut point exiger qu'on lui paye ce qui lui est véritablement dû , ce Jeu demandant une explication formelle , celui qui jouë en apellant n'est pas reçu à cette distinction.

XXXVI. Si l'un des deux Joueurs a été payé des Matadors , l'autre est en droit de s'en faire payer , encore qu'ils n'ayent pas été demandés.

XXXVII. Les Matadors ne se payent que lorsqu'ils sont dans la main de ceux qui font jouer ensemble ou séparément.

XXXVIII. Celui qui jouë sans prendre , est obligé de nommer sa couleur , quoiqu'il ait jeu sûr.

XXXIX. Le Jeu , le Devant , la Consolation & la Bête ne se prescrivent pas ; on peut les demander plusieurs coups après.

XL. On ne peut pas revenir des méprises qui peuvent avoir été faites en comptant les Bêtes , passé le coup d'après qu'elles ont été tirées.

XLI. Celui ou ceux qui faisant jouer , ont toutes les mains , gagnent ce qu'on est convenu pour la vole.

XLII. La vole ne tire point les Bêtes qui ne vont point au jeu.

XLIII. Celui qui ne fait pas la vole l'ayant entreprise , paye ce qu'on lui auroit payé s'il l'avoit faite.

XLIV. La vole est entreprise , lorsqu'après avoir

fait les six premières mains , soit qu'on soit seul ; ou avec le Roi apelé , on a joué la carte pour la septième main.

XLV. Quand la vole est entreprise , on ne peut plus s'en dédire.

XLVI. Celui qui parleroit sur le Jeu pour encourager son ami , ne pourroit prétendre à la vole.

XLVII. Celui qui parleroit pour l'en faire défister , feroit la Bête.

XLVIII. Il n'est pas permis d'avertir son ami qui est à jouer , que l'on a six mains.

XLIX. Ceux qui défendent la Poule , ne peuvent point se communiquer leur jeu , quoique la vole soit entreprise ; & les uns ni les autres ne doivent pas dire un mot qui intéresse le jeu.

L. Celui qui a été forcé de jouer avec Espadille , ne peut prétendre à la vole.

LI. La vole ne sçauroit être entreprise que le Roi apelé n'ait paru.

LII. L'on peut lorsque le Roi apelé n'a point paru , jouer jusqu'à la dernière carte , sans encourir la peine de ceux qui manquent la vole.

LIII. Ceux qui feroient la vole sans avoir fait connoître le Roi , n'en feroient point payés , encore que la Dame en eût été jouée , & eût fait une levée , pouvant arriver que celui qui a le Roi , a gagné par mégarde , ou voulu faire l'impasse , la Dame ne dénotant pas le Roi.

LIV. Ceux qui ayant entrepris la vole ne la font point , ne laissent pas de gagner le Jeu , le Devant & les Bêtes , s'il en va sur le Jeu ; & de se faire payer le Jeu , la Consolation & les Matadors , s'ils en ont , de même que le Sans-prendre.

LV. Ceux qui admettront le Contre au Jeu de Quadrille , le recevront à jouer , par préférence au premier en carte qui voudroit jouer sans prendre.

LVI. Celui qui ayant joué sans prendre , s'est engagé à la vole sans la faire , paye à chacun le

droit de la vole , & il n'est payé ni du Sans-prendre , ni des Maradors , s'il en a , pas même de la Consolation , ni du Jeu , il ne tire point le devant , mais il ne fait point la Bête , à moins qu'il ne perde le Jeu , auquel cas il doit payer à chacun , outre la vole manquée , ce qui lui revient pour le Jeu , & fait la Bête de ce qui est au Jeu.

LVII. Celui qui fait jouer , & ne fait point trois mains ou quatre , ainsi que l'on est convenu , fait la Bête seul , & paye seul aussi tout ce qui est à payer ; & s'il n'en faisoit point , il payeroit , outre cela à ses deux adversaires , le droit de la vole , & non à son ami , afin que cet apas de gain ne l'engageât point à jouer contre celui qu'il doit secourir lorsque le Jeu est désespéré.

LVIII. Lorsque l'on jouë au Roi rendu , celui qui a le Roi rendu , est obligé de faire seul six mains ; au surplus , il gagne ou perd seul.

LIX. Si celui qui ayant commencé la Partie ne veut point l'achever , il doit payer tout ce qu'il y a de perte au Jeu , & les cartes.

LX. Si c'étoit pour vâquer à des affaires importantes , on pourroit remettre la partie , en prenant un mémoire de l'état du Jeu , du consentement des autres Joueurs.




D É C I S I O N S
N O U V E L L E S ,

*Sur les difficultés & incidens qui peuvent
survenir au Jeu de Quadrille.*

A R T I C L E P R E M I E R.

De la Donne.

S'il se trouve une carte tournée, quelle qu'elle puisse être en donnant, il faut refaire; la raison en est qu'il n'est pas juste qu'un des Joueurs ait le désavantage qu'on lui sçache une carte de son Jeu qui peut lui porter préjudice, s'il fait jouer sans prendre, ou en apellant un Roi, ou même en défendant le Jeu. D'ailleurs, la Loi ne seroit pas égale, si la carte tournée qui vient à l'un des Joueurs étoit reçüe, & le coup jugé bon; pendant que s'il en venoit une seconde tournée à un autre Joueur, & une troisième à un autre, le coup ne vaudroit pas, & seroit réputé faux: cependant cette seconde ou troisième carte venue à différens Joueurs, ne pourroit faire dans leur jeu que l'effet que la première peut faire dans le jeu de celui qui l'a, par conséquent le jeu de deux ou trois cartes tournées à différens Joueurs, étant réputé faux, il est raisonnable qu'à une seule il le soit aussi.

Il n'est pas permis de donner les cartes, autrement que par quatre & trois, comme certains Joueurs le prétendent mal-à-propos, puisque suivant en tout ce qu'on peut les loix de l'Hombre, où les cartes ne peuvent être données que trois à

trois, il n'est point juste de s'écarter de cette loi, qui n'a rien que de fort raisonnable, & qui est contraire aux abus qui pourroient provenir de la liberté de donner à sa fantaisie, par la connoissance que quelques Joueurs de mauvaise foi pourroient avoir des cartes.

ARTICLE SECOND.

De la manière d'apeler.

LE sentiment de quelques Joueurs qui veulent que celui qui a les quatre Rois, passe, s'il ne jouë pas sans prendre, est contraire à la liberté du Jeu de Quadrille; & la raison veut qu'il lui soit libre de jouer, ou en apellant une Dame ou un de ses Rois, étant généralement reçu que celui qui ne veut pas hazarder le Sans-prendre, peut apeler un de ses Rois: & s'il ne veut pas jouer seul, apeller une Dame autre que celle de la triomphe.

Observez que pour apeller une Dame, il faut avoir les quatre Rois; ainsi si l'on n'avoit pas celui de la triomphe, quoique l'on eût les trois autres, on seroit obligé d'apeler un Roi que l'on a, ou de passer.

ARTICLE TROISIÈME.

De la manière de jouer les Cartes.

Comme les peines ne sont imposées aux fautes qui se font dans tous les jeux de commerce, que pour empêcher les abus que la mauvaise foi pourroit introduire, l'on a jugé à propos d'user de sévérité pour les coups suivans, à cause qu'il seroit aisé d'en abuser s'ils étoient jugés autrement.

Celui qui a tiré une carte de son jeu, & l'a présentée à découvert pour la jouer, est obligé de le faire; si elle peut étant conservée, préjudicier

au jeu , ou en donner connoissance à l'ami , principalement si c'est un Matador.

Ce cas est aussi-bien pour ceux qui défendent la Poule , que pour ceux qui font jouer.

Celui qui jouë sans prendre , ou seul , s'étant apelé lui-même , n'est pas sujet à cette loi , ne pouvant tirer aucun avantage de la carte qu'il montreroit.

Celui qui n'étant pas premier à jouer , & ayant le Roi apelé , jouë atout d'Espadille , Manille ou Baste , ou même Jouë le Roi appellé pour faire connoître qu'il est l'ami , ayant d'autres Rois qu'il craint que l'Hombre lui coupe , ne peut point prétendre la vole ; il doit même être condamné à faire la Bête , si la carte montrée sert à faire gagner le jeu qui seroit douteux.

A R T I C L E Q U A T R I È M E .

Des méprises & des accidens.

LA liberté que l'on a au Quadrille de voir ce qui s'est passé dans les levées faites , peut faire commettre une faute qui vient des deux Joueurs , l'un la faisant , l'autre l'occasionnant ; ce qui a fait décider le coup en la manière ci-après.

Celui qui au lieu de tourner les levées d'un des Joueurs , tourneroit son jeu , qui seroit devant lui : & le verroit , ou le ferait voir aux autres Joueurs , seroit la Bête de moitié avec celui à qui seroit le jeu vû ; l'un payeroit pour son peu d'attention , & l'autre pour sa nonchalance , devant toujours avoir son jeu à la main , pendant que le coup se jouë : Cette loi est d'autant mieux établie , qu'elle empêche plusieurs abus ; premièrement , les pièges que l'on pourroit tendre à ceux qui voudroient compter le jeu , en mettant les jeux auprès des levées faites ; en second lieu , la mauvaise foi de celui qui faisant semblant de compter le jeu , tour-

SUR LE JEU DE QUADRILLE. 39
neroit les cartes des Joueurs qui pourroient par
hazard ou m'égarde les avoir posées sur la Table.

ARTICLE CINQUIÈME.

Des Renonces.

Celui qui renonce ne fait point la Bête, quand même la main seroit levée en l'air, s'il s'en aperçoit, & empêche que la main ne soit pliée sur le tapis; mais si elle est renversée par celui qui la gagne, il fait la Bête.

Il fait aussi la Bête, lorsque la main est couverte d'une autre carte par celui à qui elle appartient, à moins que sur le champ il n'avertisse lui-même, avant que d'avoir rejoué; auquel cas il reprendroit sa carte, sans faire la Bête.

Celui-là ne renonceroit pas à qui on aura dit, la Triomphe est en telle couleur, & qui n'ayant pas de la couleur jouée, couperoit de celle qu'on lui auroit dit être la Triomphe; mais il ne pourroit reprendre sa carte, la levée iroit à qui elle seroit de droit, n'étant pas naturel de punir la bonne foi comme la mauvaise, ou ce qui peut l'être réputé.

Celui qui sans avoir demandé la Triomphe couperoit d'une carte qui ne la seroit pas, & auroit plié la levée, seroit la Bête, si l'on s'en aperçoit, pouvant y avoir de la mauvaise foi.

Celui qui renonce plusieurs fois en un coup, si l'on ne s'en aperçoit qu'après que les cartes sont pliées sur le tapis, ne fait qu'une Bête; mais si après qu'on l'a fait apercevoir de la première, on le fait encore apercevoir d'une seconde, & après d'une troisième, il fait autant de Bêtes qu'il a renoncé de fois, & il doit reprendre ses cartes, & les jouer de la manière qu'il faut; les autres Joueurs doivent observer de jouer le coup de même qu'ils avoient joué auparavant.

ARTICLE SIXIÉME.

Des fautes de montrer son Jeu.

LA faute de montrer son jeu, pour être ordinaire, n'en est pas moins considérable puisque la tolérance que l'on en feroit, pourroit introduire plusieurs abus.

Il ne sera donc par permis à ceux qui font jouer, ni à ceux qui défendent la Poule, de montrer leur jeu, que le jeu ne soit gagné, parce que l'ami de celui qui a montré son jeu pourroit en tirer avantage; ainsi celui qui le montreroit feroit la Bête.

Ce cas ne regarde pas le Sans-prendre, ni celui qui s'est apellé, dont le jeu ne peut être favorisé de personne.

Ceux qui défendent la Poule, encore qu'ils aient fait six mains, ne doivent point montrer pour cela le jeu, mais jouer jusqu'à la dernière carte, pour voir si l'Hombre fera ses trois mains, pour ne pas faire la Bête seul.

ARTICLE SEPTIÉME.

Des fautes de parler.

IL n'est point permis de parler, en quelque manière que ce soit au Jeu de Quadrille; pas même dire cela est Roi; celui qui est à jouer devant le sçavoir, ou pouvant l'apprendre par les levées déjà faites; l'on ne doit pas non plus dire que l'on a coupé à telle ou telle couleur, celui qui est à jouer ne peut pas même le demander, mais le chercher dans les cartes déjà passées.

Celui qui parleroit sur le Jeu pour encourager son ami, ne pourroit prétendre à la vole.

Celui qui parleroit de manière à s'en faire désister, feroit la Bête.

Il n'est seulement pas permis de dire que l'on a six mains.

SUR LE JEU DE QUAD. 41

La liberté que chaque Joueur a de voir les levées faites toutes les fois que bon lui semble, ne doit s'entendre que pour les coups où son tour vient de jouer, n'ayant besoin de sçavoir ce qui a passé, que lorsque son tour est venu de jouer pour se déterminer.

On remédiera par-là aux abus qui se commettent assez souvent, lorsque celui dont le tour de jouer est passé, ou n'est pas encore venu, compte telle ou telle couleur, puisqu'il détermine par-là celui qui est en suspens à jouer une carte plutôt que l'autre; d'ailleurs outre le préjudice que cela peut porter au Jeu, il n'est pas de l'honnêteté de le faire, par conséquent il doit faire la Bête.

ARTICLE HUITIÈME.

De la Bête.

LA Bête ne se prescrit point, on est en droit de la demander plusieurs coups après, en prouvant que l'on a gagné sur le coup où elle devoit naturellement aller, mais il n'en est pas de même des méprises que l'on peut faire en comptant les Bêtes: car, par exemple, si une Bête qui devoit être de cinquante-six n'avoit été comptée que pour quarante-deux, & que celui qui gagne, les eût reçûs, sans demander le surplus de la méprise, il ne seroit pas reçû à y revenir, si le coup d'après étoit joué, pour éviter les embarras où de pareilles vérifications pourroient jeter, outre qu'il n'y auroit pas de la justice, puisqu'il ne risquoit pas de perdre au-delà de ce qu'il gagne.

ARTICLE NEUVIÈME.

Du Sans-prendre & des Matadors.

LESans-prendre & les Matadors doivent être demandés avant qu'on aye coupé pour le coup suivant, autrement ils ne doivent pas être payés.

On a cependant jugé que cette exception étoit à propos pour punir la mauvaise foi de ceux qui pour faire tomber dans ce cas ceux qui ont droit de les demander, mêlent & font couper avant même qu'on ait pensé à relever les cartes, & par conséquent demandé ce qui doit revenir aux gagnans.

Si celui qui joue sans prendre ou avec des Matadors, ou sans Matadors, n'a point reçu d'aucun Joueur ce qui lui revient pour le Jeu, quoique l'on ait coupé, il peut demander, avec le Jeu, le Sans-prendre & les Matadors, s'il en a.

Si celui qui a joué sans prendre ne l'a point demandé, & a lui-même coupé ou donné les cartes, il ne lui est dû que le Jeu.

Si celui qui a joué sans prendre avec des Matadors, demande par mégarde l'un pour l'autre, il ne lui sera rien payé; s'il ne se reprend avant que l'on ait coupé, ce Jeu demandant une explication formelle.

Celui qui joue en apellant un Roi, n'est pas recevable à cette distinction, parce qu'étant deux à faire leur Jeu, ils peuvent l'un ou l'autre demander ce qui leur est dû avant que l'on ait coupé, cette loi n'étant que pour ceux qui jouent sans prendre, ou seuls, s'étant apellés.

Celui qui jouant sans prendre montre son jeu qu'il a sûr, sans nommer la couleur, doit jouer en la couleur qu'un de ses adversaires nomme; si ayant repris ses cartes, il laisse jouer le premier, qui est en droit en jouant sa première carte, de nommer la Triomphe qu'il veut, si l'Homme n'a pes nommé lui-même auparavant, ou si étant premier à jouer, il fait atout d'Espadille, ou Baste, sans spécifier sa couleur, ne l'ayant point ci-devant nommée; ce Jeu, comme il a été déjà dit, demandant une entière explication.

ARTICLE DIXIÈME.

Des coups où l'on joue forcé.

Lorsque tous les Joneurs ont passé, celui qui a Espadille est obligé de jouer; il est à présumer qu'ayant passé, il ne doit pas avoir beau jeu; la justice par conséquent ne seroit pas qu'il fût sujet à la loi de ceux qui jouent de leur bon gré, laquelle les oblige à faire trois mains pour ne pas faire la Bête seuls; c'est cette raison qui a fait régler, que celui qui joue avec Espadille forcé ne fait point la Bête seul, quand il ne feroit qu'une main.

ARTICLE ONZIÈME.

Du Contre, de la Vole & de la Dévole.

LE Jeu de Quadrille étant un Jeu à la Françoisse, peut, ce semble, admettre le Contre que l'on a voulu établir à l'Hombre à l'instar du Jeu de la Bête; ceux donc qui le voudront admettre suivront la règle suivante.

Celui qui voudroit jouer sans prendre, & s'engager à la vole, seroit reçu à jouer au préjudice de celui qui seroit à parler avant lui, & qui voudroit jouer simplement sans prendre.

Celui qui auroit joué sans prendre s'étant engagé à la vole, & ne la feroit pas, payeroit à chacun le droit de la vole manquée, ne seroit payé ni du Sans-prendre, ni des Matadors, s'il en avoit, ni de la Consolation, il ne tireroit pas même le Devant, & les Bêtes qui iroient au Jeu; mais il ne feroit pas la Bête, à moins qu'il ne perdît le Jeu, auquel cas il payeroit tout ce qui seroit dû pour la Consolation, le Sans-prendre, la Vole & les Matadors; s'il en avoit.

Comme c'est un coup qui ne peut être que très-rare, on ne risque pas beaucoup de l'admettre.

Celui qui a été obligé de jouer avec Espadille ne

peut prétendre à la vole , à cause de l'avantage qu'Espadille découvert peut lui procurer.

Le Roi apellé doit avoir paru pour avoir droit à la vole , autrement , comme l'on n'en court pas les risques , on n'en peut espérer la rétribution.

Celui qui faisant jouer ne feroit point de main , feroit la dévole , qu'il payeroit aux deux qui défendroient la Poule , & non à son ami , afin que l'apas du gain ne l'engageât point à jouer contre celui qu'il doit secourir , lorsque le Jeu feroit desespéré.

Cette loi , toute rigoureuse qu'elle est , ne la scauroit trop être , puisqu'elle tend à empêcher qu'on ne joue que des Jeux médiocres , & que d'ailleurs il est presque impossible que l'Hombre & celui qui a le Roi apellé , ayent assez mauvais Jeu pour ne pas faire une main à eux deux , ce qui suffit pour empêcher la Dévole.

Une Règle généralement reçûe est , que ceux qui montrent leur jeu , ne peuvent plus prétendre à la vole ; cependant si un des Joueurs ayant dans son jeu cinq ou bien six mains assurées , le montre , en disant qu'il entreprend la vole , quoique son ami soit à jouer , il y est reçû sans que les adversaires puissent l'empêcher ; mais il leur est libre de faire jouer à l'ami de celui qui entreprend la vole , telle carte de son jeu qu'il leur plaira , afin qu'il ne puisse tirer avantage du jeu de son ami qu'il a vû ; ce qui n'est valable qu'au cas que ceux qui font jouer n'ayent point encore six mains , car s'ils ont déjà six mains , il n'y a que celui qui est à jouer qui soit en droit de l'entreprendre , ou de s'en désister , suivant les Règles ordinaires.

Le coup ci-dessus a été d'autant plus justement adouci de la sorte , que celui qui montre son jeu n'en peut tirer aucun avantage , mais seulement abrèger la longueur du coup ; & il est censé dès-lors avoir entrepris la vole soit qu'il la fasse ou non.

LES RÉGLES

D U

MÉDIATEUR.

*Recueillies & expliquées pour l'utilité du Beau Sexe ;
& des personnes qui n'ont aucune notion de ce Jeu.*

LES RÉGLES

MÉDIATEUR.



R E C U E I L
ET EXPLICATION DES RÉGLES
DU MÉDIATEUR.



P R E M I E R E S E C T I O N .

Des Connoissances primitives.



LES Connoissances primitives du Médiateur, sont celles qui, étant à la portée de tout le monde, peuvent être facilement saisies par une personne à qui ce jeu est entièrement inconnu.

Afin de suivre l'ordre que je me suis proposé, qui est celui que l'on doit observer dans le cours d'une seule partie, je partagerai cette première Section en trois Chapitres.

Dans le premier, après avoir fait connoître les ustenciles nécessaires au Médiateur, j'enseignerai ce qui se doit observer avant de distribuer les cartes.

Ce qui regarde la distribution, fera le sujet du second.

Le troisième nous instruira de l'arrangement &

de la valeur des cartes qui viennent de nous être distribuées.

Dans le cours de ces chapitres , j'expliquerai tous les termes qui exigeront des éclaircissements.

CHAPITRE PREMIER.

Des ustenciles propres au Médiateur , & de ce qui doit être observé avant la distribution des Cartes.

ARTICLE PREMIER.

Des ustenciles propres au Médiateur.

Les ustenciles propres au Médiateur , sont quatre boëtes & deux Jeux de cartes.

Pour jouer ce jeu , il faut être quatre personnes , ainsi chacune a sa boëte ; ces boëtes sont composées d'un nombre égal de *Mils* , autrement nommés *Contrats* : ce nombre peut être tel que l'on veut , mais le plus ordinairement est de sept : c'est ce que l'on appelle *Reprise* : c'est pourquoi si quelqu'un nous raportoit , sans autre explication , avoir perdu une ou deux reprises , nous devons entendre que sa perte se monte à sept ou à quatorze contrats. Il faut être fort en malheur pour perdre en une partie une reprise entière ; à plus forte raison on peut regarder comme extrêmement rare , pour ne pas dire comme impossible , d'en perdre deux , du moins en suivant le paiement que nous indiquerons.

Les *Mils* ou *Contrats* sont des marques communément d'yvoire, ou d'une autre espèce d'os, aiant la figure d'un carré un peu allongé. Il y a cinq de ces marques en chaque boëte ; les deux autres contrats ne s'y trouvent pas en substance , mais en valeur,

leur : ce qui étoit nécessaire pour que l'on pût remplir toutes sortes de paiemens.

Dix marques que l'on nommoit autrefois *Cent*, connues maintenant sous le nom de *Fiches*, égalent la valeur d'un mil. Ces marques sont de même matière, mais de moitié plus longue & moins larges : ce seul signe suffit pour en faire la distinction.

Ces deux espèces de marques sont différentes dans les quatre boîtes ; quelquefois par la couleur : celles d'une boîte, par exemple, seront rouges, celles d'une autre vertes, & les deux autres d'autres couleurs. D'autrefois & plus souvent, toutes celles-ci seront distinguées par un trefle, celles-là par un pique, les autres par un cœur & par un carreau. Ces différences ne sont point nécessaires au jeu. Que les couleurs soient ainsi distinguées en chaque boîte, on n'en retire pas plus d'avantages que si elles étoient confondues ; pourvû que l'on compte le nombre de mils avec lequel chaque Joueur commence la partie ; cette distinction de couleurs a même donné lieu à un abus que nous ferons remarquer dans la quatrième Section.

Outre les fiches & les mils, il est encore d'autres marques dont la figure est ronde : celles-ci sont à l'égard de la fiche ce que la fiche est par rapport au mil ; c'est-à-dire, qu'elles ne font valeur que de sa dixième partie. Cette dernière marque se nomme *Jetton* ; il en entre dix dans la composition de la boîte, & dix-neuf fiches, ce qui fait deux mils, lesquels ajoutés au cinq que nous avons dit y entrer en substance, forment sept mils, & rendent notre reprise complete.

Comme il n'y a point ordinairement de Jettons dans les boîtes du Médiateur quand on les achette, on trouve vingt fiches au lieu de dix-neuf en chaque boîte, il faut en ôter une, & substituer la valeur en Jettons.

Les Fiches & les Jettons auroient pû suffire pour

tous les païemens : mais le compte auroit bien plus alongé le Jeu , & un si grand nombre de Fiches ou de Jettons qui y eût été nécessaire , auroit embarrassé les Joueurs , les Contrats lèvent ces deux inconvéniens.

Avant de s'engager dans une partie de Médiateur , il faut convenir de ce que vaudra la Fiche. Cette valeur est fixée à la volonté des quatre Joueurs. On peut se régler comme pouvant perdre six livres , en taxant la Fiche à un sol au païement le plus usité , dont nous parlerons dans la quatrième Section : si l'on jouoit un païement plus considérable , on pourroit perdre davantage à proportion.

Les personnes qui ont coutume de faire souvent leur partie , doivent , autant qu'elles le peuvent , jouer la fiche toujours à la même valeur , parce qu'elles ont lieu d'espérer qu'une autre *séance* leur procurera autant de profit que celle-ci leur a causé de perte. On entend par *séance* une partie entière ; c'est-à-dire , le tems que les Joueurs sont obligés de garder la même place.

Les autres ustenciles du Médiateur sont deux Jeux de cartes , disposés pour cet effet. Chaque Jeu est composé de quarante cartes , restantes de cinquante-deux , qui forment , comme l'on sçait , le Jeu entier , mais dont on a ôté les dix , neufs & huit.

A R T I C L E S E C O N D .

De ce qui doit être observé avant la distribution des Cartes.

Celui de la maison qui doit faire les honneurs aux étrangers , ôte d'un des Jeux un Roi , une Dame , un Valet & un As qu'il présente , couvertes aux quatre joueurs pour tirer au hazard leur place.

DU MÉDIATEUR.

51

Pour éviter toute cérémonie, les derniers entrés doivent tirer les premiers. Chacun aiant sa carte, le Roi se place où il juge à propos, la Dame est à sa droite, le Valet ensuite, de façon que l'As se trouve à la gauche du Roi.

Il y a encore une autre manière de tirer les places non moins usitée que la précédente. On ôte du Jeu huit cartes, deux de chaque espèce. On en disperse quatre sur la table, & les quatre autres de semblable couleur à celles qui sont dispersées, doivent être présentées aux Joueurs.

Si les fiches sont marquées par pique, trefle, cœur & carreau, alors le moïen est plus simple: on place les boëtes, on prend une fiche de chacune, que l'on presente à tirer, observant de tenir les marques cachées.

Le hazard aiant réglé les places, chacun prend celle où il trouve une carte, si c'est avec des cartes que l'on a fait tirer, ou une boëte, si c'est avec des fiches, conforme à la couleur qu'il a tirée.

Quoiqu'il n'y ait véritablement que deux couleurs dans un jeu de cartes, sçavoir la noire & la rouge; l'usage autorise à suposer de couleurs différentes les quatre espèces qui en résultent.

Tout le monde placé, on consulte le hazard pour établir une couleur favorite, cela se fait de plusieurs façons; mais toutes également bonnes.

Autrefois on tenoit à grand honneur de tirer la favorite; ainsi on déféroit cette commission au plus respectable des Joueurs; ce qui étoit une source de jalousie, ou du moins de complimens & d'excuses sans fin. Pour prévenir ces inconvéniens, il a été sagement décidé que celui des quatre à qui sera échue le Roi en tirant les places de la première façon que nous venons d'enseigner, sera en même-tems celui qui donnera la favorite: & si les places ont été tirées de la seconde façon que ce sera celui à qui sera échue la couleur de trefle qui

aura droit de tirer la couleur favorite. Pour cet effet, celui qui se trouve à sa droite, mêle les cartes & les lui présente, pour qu'il les partage en deux portions : (ce que l'on appelle *couper*.) Il met à découvert la portion qu'il sépare de l'autre, afin de faire voir la carte qui s'y trouve la dernière. La couleur dont elle est sera regardée comme favorite ; & celui dont la boîte ou la carte tirée y répond, doit commencer à mêler & à distribuer les cartes pour le coup. Par exemple, la dernière carte qui s'est trouvée dans la portion séparée est cœur : cœur sera la favorite ; & celui dont les fiches sont marquées d'un cœur ; ou si l'on a tiré avec des cartes, celui à qui est échûe cette couleur, doit mêler les cartes pour le premier coup.

Celui que le sort à choisi pour tirer la favorite, peut encore le faire d'une autre manière. Il prend un des Jeux, le mêle, & après avoir fait couper (ce qui se doit toujours observer avant la distribution), il disperse à découvert les cartes une à une devant chaque Joueur, jusqu'à ce qu'il paroisse un Roi dont la couleur détermine la favorite pour toute la partie ; celui devant lequel tombe ce Roi, doit alors commencer à faire pour le coup.

Il est facile de voir que toute couleur peut devenir la favorite, puisque c'est le hazard qui en fixe une des quatre : nous allons voir maintenant quels peuvent être les avantages de cette couleur.

La couleur favorite, ou seulement *la favorite* est aussi nommée *la préférence*, parce que le premier avantage qu'elle procure à ceux qui la possèdent, est de pouvoir jouer par préférence aux premiers en cartes qui voudroient jouer en d'autres couleurs. Je dis en d'autres couleurs, parce que si les premiers demandoient aussi à jouer en préférence, les autres seroient obligés de céder au *droit de primauté*, qui consiste à faire taire les derniers toutes les fois que le jeu de ceux-ci n'est pas plus fort que celui

des autres. Si cependant les premiers avoient *passé*, (ce qui signifie que l'on ne veut point jouer , ne trouvant pas son Jeu assez beau pour le faire valoir) ils auroient dès-lors renoncé à leur droit , & n'auroient plus le pouvoir d'empêcher les derniers de jouer.

Ce premier droit de la favorite balance en faveur des derniers , celui de la primauté qui seroit trop étendu , puisqu'il ne laisseroit aux derniers ni la faculté , ni le pouvoir de profiter d'un beau jeu.

Le second avantage de la préférence est , qu'en jouant en cette couleur , on reçoit le paiement double de ce qu'on l'auroit reçu en tout autre ; l'égalité qui régne en ce jeu , exige , que si l'on perd , on *console* aussi doublement.

Consoler. Ce terme est reçu pour exprimer le paiement que l'*hombre* est obligé de donner à ses adversaires , lorsqu'ils ont pû le faire perdre. Ce paiement est effectivement une consolation pour ceux que l'*hombre* a empêché de jouer.

L'Hombre. Ce terme a été retenu du jeu de ce nom , pour dénoter celui qui fait jouer , c'est-à-dire , celui au droit duquel les autres sont obligés de céder la permission de faire valoir le jeu. Ses adversaires le font perdre lorsqu'ils peuvent l'empêcher de parvenir à six levées , nombre en toute occasion , & indispensablement nécessaire pour *gagner*. Quand l'*hombre* ne fait pas quatre levées , on dit qu'il *perd codille* , lorsqu'il en fait cinq , on le fait connoître , en disant qu'il perd *remise*. La consolation est un peu moins considérable dans ce dernier cas que dans le premier. Dans l'une & l'autre circonstance , outre la peine de consoler , l'*hombre* est encore dans le cas de *la bête*.

La bête est une peine que le jeu impose à celui qui aiant fait jouer , n'a pû parvenir à gagner. Ceux qui *renoncent à tort* , ou font d'autres fautes préjudiciables au jeu , sont également condamnés à *la bête*.

Renoncer, veut dire, fournir d'une autre couleur que celle qui a été demandée. On renonce à tort lorsque l'on a de la couleur jouée.

La consolation & la bête sont également deux peines imposées à l'homme quand il perd : elles diffèrent en ce que la première doit être payée sitôt le coup perdu, & que la seconde ne l'est pour le plutôt que le coup suivant.

Il doit être fait à chaque coup dix *mains* ou *levées* : c'est-à-dire, que dix fois celui des quatre Joueurs qui met la carte supérieure, doit lever & garder devant lui les quatre cartes, ce que l'on appelle, *une levée* ou *une main*.

C H A P I T R E S E C O N D.

De la distribution des cartes.

LA distribution des cartes intéresse principalement deux personnes, sçavoir, celui qui fait & celui qui se trouve vis-à-vis de lui.

Faire. Ce mot exprimé seul quand on joue aux cartes, dénote l'action de celui qui les mêle & les doit distribuer. Quand j'ai enseigné les différentes façons de tirer la favorite, j'ai en même-tems indiqué celui qui devoit faire le premier : examinons maintenant quelle doit être sa conduite. Il doit prendre sur la table celui des deux Jeux qui se trouve prêt ; il le mêle, donne à couper à son voisin du côté gauche, & réunit les deux portions séparées par la coupe, en mettant celle qui est restée sur la table sur celle qui a été enlevée : cela fait en commençant à sa droite, il distribue à chacun selon son rang, dix cartes par deux fois trois & une fois quatre. Il est libre de commencer par quatre ou par trois, mais il n'en peut donner plus ni moins à chaque fois : il n'auroit pas la liberté, par exemple,

de donner deux fois quatre & une fois deux ; ce qui reviendroit au même pour le nombre total ; mais on est convenu de l'autre façon , ainsi on doit s'y conformer. Ce n'est pas que celle-ci n'eût été aussi bonne , elle eût imposé à celui qui fait un devoir auquel il eût été obligé de s'astreindre ; & c'est la seule utilité que l'on retire de la maniere adoptée. Si on laissoit celui qui fait , maître de donner les cartes de telle ou telle façon à sa volonté , en connoissant quelques bonnes cartes par le dessus , il pourroit les distribuer de façon à les faire tomber dans son lot : le nombre qu'il en doit donner à chaque fois étant prescrit , cet inconvénient ne se trouve plus.

D'abord que les cartes sont distribuées , le premier devoir de celui qui fait , est de poser devant lui six fiches en les avançant un peu sur la table , c'est ce que l'on appelle , *mettre les poulans* , nous verrons en la quatrième Section quel est leur usage.

Le coup n'est pas plutôt fini , que celui qui tenoit la place de premier , doit prendre à sa droite un jeu qui s'y trouve préparé ; il le mêle & observe tout ce que nous venons de prescrire à celui qui a fait le premier. Il ne doit jamais interrompre son action présente pour entrer compte de ce qui lui est dû , ou de ce qu'il a à paier pour le coup précédent. Tant qu'il tient les cartes , il peut dire ne rien devoir. Avant le compte il doit encore avancer les poulans , afin de faire connoître que c'est lui qui fait : pour lors il a la liberté de compter ce qu'il reçoit ou ce qu'il doit paier. Si cette règle étoit ponctuellement observée , on abrégeroit considérablement chaque séance : celui qui fait étant dernier à parler a le tems pendant que les trois autres se décident , de paier & d'examiner son jeu. Il n'entre jamais en compte avant de distribuer les cartes que le jeu n'en soit d'autant retardé. Quand ce retard n'iroit qu'à une demie minute , à chaque

coup il se trouveroit considérable à la fin d'une partie qui est pour le moins de quarante coups ; ce qui prouve encore combien l'observation de la règle précédente a paru nécessaire , est qu'un jeu de cartes , sans cette même règle , auroit été suffisant : il n'y en a deux qu'afin de n'être pas obligé d'attendre à mêler pour le coup suivant , que celles avec lesquelles on vient de jouer , soient relevées.

Celui qui se trouve vis-à-vis de celui qui fait , doit si-tôt le coup joué , rassembler les cartes dispersées , & les mettre en état de servir le coup prochain : cela s'appelle *faire le ménage*. Ce ménage fait , il le doit placer à sa gauche , afin que celui qui doit s'en servir , le trouve à sa droite , ce qui se doit observer tout le cours de la partie. Si celui qui fait avoit oublié de mettre les poulans , (faute que l'on doit bien prendre garde de commettre ,) on connoitroit quel il seroit sans le demander , en voyant les cartes placées à la droite de celui que le suit immédiatement.

Il est nécessaire que chacun fasse soi-même son ménage , & c'est une politesse déplacée que de vouloir faire celui d'un autre. Comme l'on est accoutumé de mettre son ménage à sa gauche , en faisant celui d'un autre , on pourroit oublier que l'on ne travaille point pour soi-même , & porter un préjudice considérable au jeu par une fautive position des cartes. Par exemple , j'ai un jeu fort jouable étant premier , mais que je passerois étant *en cheville*. Je n'ai pas remarqué celui qui a distribué les cartes , je ne le puis connoître , parce qu'il a oublié de mettre les poulans , en supposant même qu'il n'y ait pas manqué ; si je trouve à ma droite le jeu de carte préparé je ne fais pas d'autre attention , je conclus que je suis premier , aiant tout lieu de croire que le coup prochain ce sera à mon tour de faire. Dans cette opinion je demande à

jouer, on me permet ; & au lieu d'être premier, je me trouve *en cheville*, & ne puis parvenir à gagner. Je ne ferai pas (comme on le peut croire) trop satisfait de la politesse de mon voisin dont je me vois la victime.

Etre en cheville, se dit de ceux qui ne sont ni premiers ni derniers à jouer.

Celui que le sort à choisi pour commencer à faire, a de plus que les autres, un devoir à remplir avant d'entrer en paiement ; il est pour l'ordinaire chargé de marquer les *tours*, & il les marque chaque fois que le sien revient, en faisant une corne à une carte qui lui a été donnée pour cet usage. On entend par *tour*, quatre coups joués. La régularité exige que celui qui marque, avertisse les joueurs avant de corner, en disant, tel tour commence. Cette petite attention épargne le désagrément que lui pourroit causer le doute des Joueurs sur son exactitude.

Les tours ne sont pas fixés à égal nombre partout. Ici ils le sont ordinairement à dix dont le dernier est *double* : ailleurs il le sont à onze, savoir, dix simples & le onzième double. Dans d'autres endroits ils le sont enfin à douze, pour lors on fait deux tours doubles, savoir, le fixième & le douzième, ou bien les deux derniers. Quelques-uns sont alternativement un tour simple & un double.

Les tours doubles, autrement nommés *grands poulans*, sont certains tours où l'on est convenu de doubler les paiemens. Par exemple, si j'ai gagné six jettons en tour simple, j'en eusse gagné douze en tour double. Dans la quatrième Section nous aurons occasion de parler de ces tours plus au long. Nous en avons dit ici suffisamment pour faire voir que plus ces tours sont multipliés dans une partie, & plus la perte à la fin du jeu peut être considérable, proportionnement

au prix : on doit faire cette attention pour taxer la fiche.

Si une personne a fait hors de son rang & qu'il reste encore quelques cartes à distribuer lorsqu'on s'en aperçoit, le coup devient nul.

Si toutes les cartes sont distribuées, & quelques-uns des jeux levés, alors le coup est valable, celui qui a fait hors de son rang, doit mettre les poulans. Comme la faute ne vient peut-être pas de lui, mais souvent de ce que les cartes se trouvent mal placées, il n'est condamné à aucune punition. Celui qui auroit dû faire de ce coup, fera le coup suivant, & le tour de celui qui a fait hors de son rang venu, il ne fait point : la main passe à celui qui le suit.

S'il se trouvoit deux cartes semblables dans un jeu, le coup seroit nul, si on s'en apercevoit avant qu'il fut achevé, mais ceux que l'on auroit joué avec ce jeu sans s'en être aperçu, seroient valables.

En distribuant les cartes, s'il se trouve une carte tournée, il faut refaire.

CHAPITRE TROISIÉME.

De l'arrangement & valeur des cartes.

LEs cartes étant distribuées, on n'a rien de plus pressé que de voir la portée de son jeu ; pour cet effet il le faut arranger.

L'arrangement des cartes n'est autre chose que de réunir les couleurs, & placer les cartes suivant leur *valeur*. Cette opération est d'autant plus nécessaire que la confusion qui régné dans les cartes, si on les laissoit telles qu'on les reçoit, seroit très-souvent cause d'erreur lorsqu'on *combineroit* son jeu, ou du moins rendroit cette combinaison beaucoup plus longue & plus difficile.

DU MÉDIATEUR. 59

Combiner son jeu, est d'en examiner la portée, en comparant en soi-même ce que l'on peut espérer de levées avec ce que l'on a à appréhender : de cette combinaison résulte la décision à jouer ou à passer.

La valeur des cartes mérite attention, elle n'est pas la même en rouge qu'elle l'est en noir, elle diffère encore suivant les circonstances : par exemple, les cartes d'une même espèce, quand elles sont triomphes, diffèrent de la valeur naturelle. J'entends par *valeur naturelle* celle qui est propre à chaque couleur, mais qui peut être changée lorsque son espèce devient triomphe. Je vais exposer des tables de ces différences. Dans la suivante, on trouvera les cartes d'un côté en noir, & de l'autre en rouge, rangées suivant leur valeur naturelle.

ARRANGEMENT DES CARTES selon leur valeur naturelle.

EN NOIR
Pique & Trèfle.

EN ROUGE.
Cœur & Carreau.

1. Le Roi.	}	La	{	Le Roi	1.
2. La Dame.		Séquen-		La Dame	2.
3. Le Valet.	}	ce.	{	Le Valet	3.
4. Sept.				L'As	4.
5. Six.				Deux	5.
6. Cinq.				Trois	6.
7. Quatre.				Quatre	7.
8. Trois.				Cinq	8.
9. Deux.				Six	9.
				Sept	10.

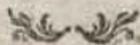
On a sans doute remarqué que je nomme *Séquence* le Roi, la Dame & le valet pris ensemble ; de plus, que j'ai omis les as noirs dans l'exposition de cette couleur. La raison est que la table ci-dessus, en

seigne à arranger les cartes, tant en rouge qu'en noir, suivant leur valeur naturelle, c'est-à-dire, quand leur couleur n'est point triomphe : or les as noirs en font toujours partie, même en couleurs différentes auxquelles ils s'accoutument ; ils ne se trouvent donc jamais dans le cas de la valeur naturelle, par conséquent leur rang ne doit être indiqué que dans la table des valeurs suivant la triomphe. Nous exposerons cette table lorsque nous serons instruits de la signification du mot de triomphe, dont nous nous sommes déjà servis plusieurs fois.

La triomphe, nommée vulgairement *atout*, est une couleur dont la plus basse carte l'emporte sur les plus hautes de toute autre couleur ; ou pour me servir du même terme, dont la plus basse carte triomphe des plus hautes de couleur différente.

Il n'y a point de triomphe avant que le jeu soit déterminé ; toutes couleurs hors la favorite, sont égales : je dis hors la favorite, parce qu'elle a plus d'avantages que les autres, pour parvenir à être triomphe ; mais quand elle ne l'est point, elle n'a aucun privilège.

Celui qui a obtenu la permission de jouer nomme la couleur par le moyen de laquelle il espère venir à bout de ses fins : cette couleur nommée, fixe la triomphe pour ce coup seulement. Les autres Joueurs sont obligés de la regarder comme telle. Si par distraction il en eût nommé une autre que celle qu'il avoit en vûe, & que dans l'instant il se reprit, la triomphe ne seroit pas changée pour cela ; la première nommée seroit toujours regardée comme telle, & chacun arrangeroit son jeu en conséquence de la table suivante.



ainsi quand on joue en carreau , l'as de carreau devient ponte , & celui de cœur reste inférieur a la séquence. Si l'on joue en couleut noire , il n'y a point de ponte.

On a pu voir 1^o. que l'as de pique est en quelque espèce que l'on joue , toujours la première carte de triomphe , & par conséquent du jeu ; que l'on le connoît sous le nom de *Spadille*.

2^o. Que l'as de tréfle a aussi un nom particulier qui est *Basse* , & qu'il est toujours la troisième triomphe.

3^o. Que la seconde triomphe est désignée sous le nom de *Manille*. Elle n'est pas ainsi que *spadille* & *basse* , commune à toutes les couleurs ; chaque espèce en a une qui lui est particulière. Mais va-t'on m'objecter , il y a donc quatre manilles ; les sept de cœur & de carreau nous en fournissent deux , les deux de pique & de tréfle autant , laquelle l'emporter ?

Je répondrai en répétant , ce que j'ai dit des as rouges : ceux-ci par la même raison devroient fournir deux pontes , mais celui là en a seul le nom & la valeur dont l'espèce est nommée pour triomphe , il en est de même des manilles. Pour me rendre plus intelligible , j'accorde qu'il y a effectivement , avant que la triomphe soit nommée , *quatre manilles d'attente* , c'est-à-dire , quatre cartes qui ont autant de droit les unes que les autres d'occuper la seconde place , & qui n'attendent pour cela que la dénomination de la triomphe. Ces manilles d'attente , jusqu'à ce tems , sont les dernières de leur couleur , cette remarque n'aura point échappé dans la confrontation des deux tables. On a vû dans celle des triomphes le deux en noir & les sept en rouge , secondes cartes du jeu pendant que la valeur naturelle de ces mêmes cartes étoit la moindre chacune de son espèce.

Si-tôt qu'une couleur est déterminée pour triom-

phe , suposons que ce soit cœur , l'as de cœur devient ponté ; le sept est tiré de la dernière place pour monter à la seconde , & user de tous les droits & les titres qui y sont attachés. Ce même sept qui cédera au fix , quand carreau , pique ou tréfle seront nommées pour triomphe , ne reconnoît maintenant de supérieur que spadille.

Une fois instruits de ces différentes valeurs qu'ont les mêmes cartes , on ne doit plus être surpris si un deux est tantôt supérieur à la séquence , & tantôt inférieur au trois ; si un as qui est emporté de ce coup par le valet , le coup suivant emporte le roi ; & enfin si en jettant les as noirs , on dit *atout cœur* , ou *atout carreau* selon la circonstance.

Voilà ces remarques qui nous offroient tant de difficultés fautes d'instruction : les voilà , dis-je , expliquées sans qu'on y ait rien trouvé d'embarassant. Les autres difficultés aparentes que la suite du jeu peut présenter , se trouveront peu à peu levées avec autant de facilité.

Les trois premières cartes du jeu ; outre les noms particuliers qui les distinguent , en ont encore un , commun à toutes les trois ensemble , ou à chacune d'elles en particulier : on les appelle par excellence *Matadores*. Il n'y en a réellement que trois , quoique l'on entende communément dire que l'on a quatre , cinq , six Matadors : c'est qu'alors ayant trois cartes immédiatement de suite avec les trois véritables , on peut dire avec raison avoir six Matadors , puisque l'on a autant de cartes qui sont sûres de leur levée , quand même on commenceroit par jouer la moindre il ne s'en peut trouver de supérieures dans le jeu des adversaires , cette moindre peut donc emprunter le nom de matador , & même à plus juste titre qu'il n'est donné à Manille & Basse quand ils sont séparés , car ils ne sont point alors assurés



de leurs levées, ayant spadille à craindre.

Si donc, en rouge l'on a avec les trois véritables Matadors, Ponte & le Roi, on peut dire avoir cinq Matadors : si à ceux-ci est jointe la Dame, on dit en avoir six. Mais au lieu de la Dame, si l'on n'a que le valet, dans ce cas, la façon de s'exprimer, est de dire que l'on a cinq Matadors sixième par le valet. Il en est de même en noir : autant on a de cartes continues aux Matadors, autant on en baptise de ce nom.

Ces Matadors surnuméraires n'ont de commun avec les trois effectifs que le nom, ils ne participent à aucuns droits de ceux-ci. Par exemple, je suppose que l'on joue atout du Roi, & que Ponte se trouve seul avec les trois Matadors, quoique décoré alors de ce beau nom, il est forcé de tomber & de prendre la levée, quand même il lui seroit plus expédient de lâcher.

Les Matadors véritables au contraire, ensemble ou séparément, auroient été libres de prendre ou de lâcher sans encourir les peines de la bête : punition à laquelle sont toujours condamnés, ceux qui renoncent en quelque circonstance que ce soit, ayant en la couleur demandé Ponte ou tout autre carte que les véritables Matadors. Des autres droits que nous attribuerons aux véritables Matadors, les surnuméraires n'y auront pas plus de part qu'à celui de la renonce.

Lâcher, signifie l'action de celui qui pouvant mettre une carte supérieure à celles qui sont jouées, en met une inférieure de dessein prémédité.

Les *triumphes* ne sont jamais forcées par une autre couleur.

Etre forcé, exprimé seul dans cette occasion, doit s'entendre comme si l'on ajoutoit à obéir ; c'est-à-dire, à mettre de la couleur demandée. Lorsque l'on n'a point de la couleur jouée, c'est obéir que de mettre de la triomphe, puisque la moindre

DU MEDIATEUR. 65

carte en cette couleur tient la place de la plus haute à l'espèce de laquelle on est en renonce; cette dernière façon d'obéir, s'appelle couper. Si un autre Joueur mettoit une triomphe plus haute que celle avec laquelle on a coupé, c'est ce qui s'appelle *surcouper*. Les Joueurs ont donc la liberté de couper, de surcouper, ou de lâcher s'ils l'aiment mieux.

J'ai fait voir qu'il n'y avoit que les trois Matadors qui eussent le droit de renoncer, lorsque l'on jouoit atout. Je vais maintenant faire remarquer que ce droit est limité, parce que ces Matadors se forcent entr'eux; les supérieurs forcent les inférieurs, pourvû que ces supérieurs ayant été *entablés*, c'est-à-dire, joués pour première carte. En conséquence, si l'on entable Manille, Baste alors est forcé s'il est seul, & n'a pas plus de droit de renoncer que l'auroit la moindre carte; mais si l'on entable Ponte sur lequel on joue Manille, dans ce cas Baste n'est point forcé, parce que Manille n'a point été jouée pour première carte.

Cet exemple doit servir pour Manille qui est également forcée par Spadille entablé. Celui-ci ne reconnoissant point de supérieur, ne peut jamais être forcé, puisque les Matadors inférieurs ne forcent aucunement les supérieurs.

Les autres avantages des Matadors regardent le payement.

Lorsque l'Homme n'a aucun des trois Matadors, on dit que *les Matadors sont en dehors*.

Plusieurs cartes continues, commençantes par Manille, se connoissent sous le nom de *faux Matadors*. En conséquence, si une personne me rapportoit avoir perdu cinq faux matadors, septième en cœur par le deux & le six; je conclurois avec raison que le jeu avec lequel elle a perdu,

1 2 3 4 5

étoit Manille, baste, Ponte, le Roi, la Dame,

le deux & le six. Je ne fais pas mention des trois autres cartes , parcequ'elles sont suposées indifférentes.

Il est manifeste que ces différentes expressions de *Matadors* , *faux Matadors* , & *séquences* , abrègent beaucoup un détail ennuyeux dans lequel on seroit obligé d'entrer pour donner connoissance de son jeu.

A present que nous connoissons la valeur & les avantages des cartes , il n'est rien de plus facile que de les placer chacune en leur rang suivant les tables que j'ai présentées : mais comme la triomphe n'est point encore censée déterminée , puisque l'on arrange son jeu pour cet effet , on doit faire accorder les As noirs avec la couleur qui offre le plus d'espérance ; celle , par exemple , dont on a le plus grand nombre de cartes , les plus hautes , & surtout la Manille d'attente ; parce que si l'on obtient la permission de jouer , on rend cette carte valable.



S E C T I O N S E C O N D E .

Des différens moyens de tirer profit de son jeu.

TOut ce que nous avons dit jusqu'ici au sujet de l'arrangement & de la valeur des cartes , ne tend qu'à nous faire voir d'un coup d'œil la portée de notre jeu , nous en faciliter la combinaison , & nous décider à passer , ou à demander à jouer ; voïons maintenant dans quelles circonstances il est à propos de faire l'un ou l'autre.

Il faut passer toutes les fois que l'on prévoit ne pouvoir pas faire six levées de quelque façon que ce soit.

On demande à jouer lorsque l'on prévoit que l'on parviendra à faire six levées par un moyen , ou par un autre, Il est des moyens plus forts les

ains que les autres pour parvenir à ce nombre nécessaire de levées : on en peut compter sept : demander la permission, est celui qui exige le moins de jeu, demander un Médiateur en exige plus, sans prendre en exige davantage ; enfin déclarer la vole est le plus fort moyen. Celui-ci a rarement lieu, parce qu'il exige un jeu trop considérable.

Ces quatre moyens sont les plus essentiels au Médiateur ; mais la couleur favorite est un accident qui a droit de redoubler chacun des trois premiers, ce qui nous en procure sept.

La table suivante va nous donner un parfait éclaircissement.

Je deman- de.	}	4 Moyens essentiels.	1 Permission. . . 2	}	En préfé- rence	3 Moyens accidentels
			3 Médiateur. . . 4			
			5 Sans-prendre. 6			
			7 La Vole.			

Nous verrons pourquoi on ne déclare point la vole en préférence.

Le plus fort des moïens ci-dessus fait taire le plus foible ; en forte qu'un premier en jeu, qui ne fait que demander la permission, est obligé de laisser jouer un dernier qui vient à demander permission en préférence, à moins que lui-même ne veuille aussi demander en couleur favorite. Dans ce cas, le concurrent est forcé de céder au droit de primauté, ou de demander un des moïens supérieurs.

Cet exemple doit servir pour le Médiateur & le sans prendre, lesquels doivent céder à la déclaration de la vole.

Outre les sept moïens ci-dessus, de tirer profit de son jeu, il s'en rencontre encore deux autres, sçavoir, la réunion des Matadors & l'entreprise de la vole. Ceux-ci ne peuvent faire taire le moindre des précédens, ils ne servent qu'à faire valoir davantage celui qui est employé.

Quatre Chapitres vont nous mettre au fait de tout ce qui regarde ces différens moïens.

Nous aprenons dans le premier ce qui est requis pour demander la permission.

Dans le second, nous nous instruirons de façon à combiner notre jeu pour en voir la juste portée.

Le troisiéme réunira deux articles, dont le premier traitera du moïen que l'on nomme Sans-prendre, & le second examinera celui que l'on apelle Médiateur.

Le quatriéme Chapitre enfin traitera en deux articles de la déclaration & de l'entreprise de la vole.

C H A P I T R E P R E M I E R.

De ce qui est requis pour demander la permission.

D*emander la permission*, ou simplement *demande*, est le moindre des moïens qui fournit le Médiateur pour tirer parti de son jeu, & celui qui exige le moins de levées. Mais comme on ne peut jamais gagner sans le nombre de fix, celui qui emploïe ce moïen a permission pour les faire, de mettre un autre des Joueurs de moitié avec lui. Alors le combat se livre à égal nombre de chaque côté; au lieu que les moïens supérieurs suposent, comme nous le verrons, assez de force à celui qui les met en usage, pour combattre seul trois adversaires.

On n'a pas la liberté de demander à choix telle ou telle personne pour être de moitié avec elle; mais le hazard fait que celle-ci est plutôt appellée que celle-là de la façon suivante.

D'abord qu'un Joueur a obtenu la permission de jouer en demande, il nomme pour être triomphe la couleur qui l'a déterminé à jouer immédiate-

ment après tel Roi qu'il juge à propos. Celui dans le jeu duquel le Roi nommé se trouve, est celui qui doit être de moitié avec l'homme, ils sont obligés de faire en eux deux les six levées requises. Les deux autres se regardent aussi mutuellement comme amis, & font leur possible pour nuire au parti de l'homme contre lequel ils sont adversaires.

Le hazard n'a jamais de part à ce que fait à ce jeu une personne instruite. Il faut donc croire que c'est en vûe de quelque utilité que le demandant appelle un Roi préférablement à un autre : c'est ce que nous confirmerons quand nous serons parvenus à jouer les cartes.

Contentons-nous maintenant d'exposer les règles qui doivent nous guider dans l'appel de ce Roi.

I. Appelez toujours le Roi de la couleur à laquelle vous êtes *en règle*.

II. N'étant en règle à aucune couleur, appelez celui en la couleur duquel vous avez le moins de cartes.

III. N'appelez que par nécessité celui à la couleur duquel vous êtes *en renonce*.

IV. Aiant égal nombre de cartes en rouge qu'en noir, appelez le Roi de la couleur rouge.

V. Aiant égal nombre de cartes en rouge qu'en noir, mais par la Dame en noir, & par le valet ou autres plus basses en rouge; dispensez-vous de la quatrième règle : c'est-à-dire, appelez le Roi de couleur noire.

VI. On ne peut jamais appeler le Roi de triomphe.

VII. On a la liberté d'appeler un Roi que l'on a dans son jeu.

VIII. Aiant les quatre Rois, on est libre d'appeler une Dame à son choix.

La première règle nous a présenté un terme inconnu; sçavoir, *être en règle*.

Ce terme signifie que l'on n'a qu'une carte de la couleur dont on appelle le Roi. Ainsi la première & la seconde règle pourroient être comprises dans une seule.

Etre en renonce. Expression que nous avons trouvé dans la troisième règle, signifie manquer de quelque couleur, *avoir renonce* a la même signification.

L'Homme doit ignorer lequel des Joueurs a le Roi appelé, jusqu'à ce qu'une occasion légitime le tire de son doute. Cette occasion ne doit pas être long-tems à se présenter ; la conduite de celui qui se voit appelé, étant bien différente par rapport à l'homme, de celle des autres Joueurs. Ceux-ci font leur possible pour lui nuire : celui-là au contraire n'obmet rien de ce qui peut le favoriser.

On ne doit demander la permission, que lorsqu'on voit dans son jeu quatre mains presque assurées parce que si l'on ne faisoit que trois levées, & que l'on perdit, celui qui auroit été appelé, ne partageroit point la perte.

Il ne seroit pas juste qu'une personne qui est appelée, & que le peu de jeu a forcé de passer, fût obligée de faire autant de levées que celui qui s'est trouvé assez fort pour demander. Il est cependant des Joueurs qui exigent de l'appelé autant que celui qui fait jouer, c'est à dire, que celui-ci aiant fait trois mains, l'appelé qui n'en a pu faire autant, est condamné à moitié de perte. Comme cette mauvaise & injuste méthode a lieu en beaucoup d'endroits, il n'est pas mal-à-propos avant de commencer le jeu, que les Joueurs conviennent s'ils joueront aux quatre ou seulement aux trois mains : dans ce dernier cas, il faut risquer de plus petits jeux ; quitte pour faire faire la bête à celui que l'on appellera.

Lorsque l'homme ne fait pas le nombre de levées auquel il est tenu, il est condamné à faire seul

la bête, & à païer le droit de consolation aux deux adversaires, & non à son ami : car ce seroit l'autoriser à manquer de fidélité en certaines circonstances.

Si ceux qui font jouer gagnent, il est indifférent que ce soit l'homme ou celui qui est apellé, qui aient fait plus de levées; quand l'homme n'en auroit fait qu'une, & que son ami eût fait les cinq autres, ils partageroient le profit moitié par moitié.

Lorsque les quatre Joueurs n'ont ni les uns ni les autres jeu de demander, alors comme il ne doit point y avoir de coup nul, celui qui a *Spadille est forcé* de jouer en demande. Il ne seroit pas juste d'exiger autant de lui que d'un qui de lui-même demande la permission : c'est pourquoi ne fit-il qu'une main, il ne fait point la bête seul; celui qui est apellé, partage avec lui toute la perte.

Lorsque les trois premiers ont passé, celui qui est dernier à parler & qui a *Spadille*, est certain de jouer au moins comme forcé; s'il est dans ce dernier cas, il doit en avertir, sans quoi il seroit tenu aux quatre levées, étant censé qu'il demande de plein gré.

Si *Spadille* forcé a l'avantage de ne point faire la bête seul, il a aussi le désagrément de ne pouvoir entreprendre la vole. Nous en parlerons plus au long dans un autre lieu.

CHAPITRE SECOND.

De la Combinaison du Jeu.

Pour combiner notre jeu avec justesse, il est bon de rassembler ici certaines règles dont nous avons déjà eu occasion de parler çà & là.

I. Lorsqu'une couleur est jouée, on est obligé d'y obéir si on en a, on seroit condamné à la bête si on manquoit à cette règle.

II. Il suffit pour obéir de mettre de la couleur ; on n'en est point forcé de mettre au-dessus de la carte jouée, quand même on le pourroit.

III. N'ayant pas de la couleur demandée, on est libre de couper ou de lâcher.

IV. Lorsque l'on a demandé à jouer, on ne peut plus se dédire.

Ces règles posées, voyons comment nous combinerons notre jeu.

On combine son jeu en comptant en soi-même ce que l'on a de cartes qui peuvent produire des levées ; & combien on en a de supérieures à craindre, afin d'en rabattre autant du premier compte fait. Des exemples vont nous rendre cette combinaison sensible.

Mon jeu, je suppose, est celui qui suit : le ¹Roi ; la ²Dame, l'As, le ³Six & le ⁴Sept de cœur, le ⁵Roi de pique ; les autres sont *des fausses*, c'est-à-dire, des cartes qui ne sont ni Rois ni triomphes, & desquelles on n'a rien à espérer, par exemple, le ⁷Valet & le ⁸Six de trèfle, le ⁹Deux & le ¹⁰Sept de carreau.

Voilà les cartes arrangées selon leur valeur naturelle, ainsi que je l'ai dû faire en les recevant : mais à présent que je ai toutes, je remarque que je puis jouer en cœur, parce qu'en déterminant la triomphe en cette couleur, le sept que j'ai, deviendra Manille, & l'as Ponte. Je tire ces deux cartes de la place que je leur viens de donner, & les place comme étant triomphes. Dans cette supposition, je raisonne ainsi en moi-même. » Je n'ai que six cartes qui me puissent faire espérer des levées, sçavoir, mes cinq cœurs qui deviendront triomphes si on me permet de jouer, & mon Roi de pique. De ces six levées, il faut que j'en cède deux à Spadille » & Baste qui me manquent,

DU MEDIATEUR. 73

» manquent , parce qu'ils ne tomberont pas sans
 » m'enlever chacun une levée : cela posé , il m'en
 » reste encore quatre. Or en demandant la per-
 » mission , je n'attends que deux levées de l'ami
 » que j'appellerai. Le Roi de carreau que je dois
 » nommer , sera nécessairement dans sa main , je
 » puis compter qu'il lui en fournira une , ce qui
 » fera cinq : il faut qu'il ait bien mauvais jeu pour
 » n'en pas faire une fixième. Tout bien examiné ,
 » je dois demander la permission , & m'annoncer
 » ainsi. *Je demande* : j'attends la réponse de cha-
 » cun : Enfin tous aiant passé & n'aiant point vou-
 » lu , ou plutôt n'aiant pû entreprendre davanta-
 » ge ; je nomme ma couleur pour être triomphe
 » de cette façon , *cœur & le Roi de carreau* ; sans
 » répéter ces mots , *je demande & j'appelle*. Beau-
 » coup se contentent de nommer les deux couleurs ,
 en disant *cœur & carreau*. Il n'y a point d'inconvé-
 nient à cela , la première couleur nommée fixant
 toujours la triomphe , & la seconde le Roi
 appelé.

De la même façon on doit combiner son jeu pour
 le Médiateur , le sans prendre & la déclaration de
 la vole , avec cette différence seulement , qu'il faut
 trouver plus de levées dans son jeu. Nous en par-
 lons en son tems , & nous renvoierons à ce
 Chapitre , pour apprendre à combiner le nombre
 de mains que nous sçaurons être requis pour l'un
 & l'autre de ces moïens.

Il nous reste encore une remarque essentielle à
 la combinaison : sçavoir , que les levées que l'on
 suppose devoir être faites par les cartes supérieures
 qui manquent , ne doivent être diminuées que sur
 les moindres cartes de la couleur en laquelle on
 veut jouer. Sans cette observation , on trouveroit
 rarement son jeu aussi fort qu'il seroit en effet. par
 exemple , mon jeu est *Spadille*¹ , *Baste*² , *la Dame*³ ,

le ⁴Quatre, le ⁵Trois de pique, la ⁶Dame & le ⁷Valet
de carreau, le ⁸Deux & le ⁹Cinq de cœur, & le ¹⁰Valet
de trefle.

Ce jeu est fort jouable, si je le combine selon
la règle précédente : c'est-à-dire, » Manille me
» manque, je ne compterai point sur la levée qu'au-
» roit pû faire le trois : je n'ai pas le Roi, je lui
» sacrifie la levée du quatre. Spadille maintenant,
» Baste & la Dame me restent supérieures aux au-
» tres triomphes ; la Dame & le Valet de carreau
» valent un Roi, ainsi je dois espérer ces quatre
» mains. Je puis donc demander *en pique*, & apel-
» ler *le Roi de trefle*. Nous verrons en son tems
pourquoi celui-ci plutôt qu'un autre. Ce jeu
pourroit même se jouer en Médiateur, cepen-
dant si au lieu de sacrifier les levées du trois, j'eusse
dit, » Manille me manque, je ne puis compter
» sur la levée de Baste. Comme je n'ai pas le Roi,
» je ne puis regarder la Dame comme une levée,
» le quatre & le trois craignent le valet, le sept,
» le six & le cinq. Je conclurois selon cette fausse
» combinaison, n'avoir que Spadille fût en triom-
» phe.

Pareil inconvénient arriveroit presque à chaque
coup. On ne verroit jamais la juste portée de son
jeu. Il faut y hazarder quelque chose : il est vrai
que si toutes les triomphes se trouvoient réunies
contre le Joueur, le succès seroit bien douteux ;
mais pour un coup que l'on aura ce désagrément,
on aura le plaisir d'en jouer & d'en gagner dix sans
qu'il se presente.

Quand même les hautes triomphes qui se trou-
vent dans le jeu des adversaires, obligeroit nos
plus hautes à tomber, nous pouvons regarder
comme certain, que les autres cartes qui pour-
roient après cela nous nuire, tomberont en même-
tems des mains adverses, nos moindres devien-

front donc valables ; pourvû que nous parvenions à notre fin , que ce soit par le moïen des plus hautes triomphes ou par les moindres , que nous importe.

Nous avons compté comme une levée la Dame & le Valet de carreau , disant que ces deux cartes valoient un Roi : ce qui est manifeste , parce que l'une tombant sous le Roi , l'autre nécessairement nous restera supérieure en cette couleur , & ne pourra être emportée que par la triomphe : elle a donc acquis dès-lors le privilège des véritables Rois , c'est ce qui l'autorise à se parer de ce nom. On peut compter plusieurs Rois dans une même couleur , comme on vient de le voir , la dernière carte même pouvant le devenir si toutes les autres tombent.

Les Rois que l'on a lorsqu'on combine son jeu , sont regardés comme autant de levées , parce qu'ils sont mis dès la première fois que l'on joue en leur couleur ; & qu'il arrive peu que l'on se trouve d'abord y avoir renonce , conséquemment ils sont rarement coupés ; puisqu'aïant de la couleur jouée , on n'a pas droit de couper. Si on le faisoit , on seroit condamné à faire la bête , & la main passeroit à celui qui l'auroit dû gagner sans cette fausse renonce.

Quelques personnes dans la combinaison du jeu , regardent la Dame gardée d'une basse , comme une levée , espérant sur le Roi ne mettre que leur basse , & se faire par-là leur Dame Roi : mais ils sont trompés , lorsque celui qui a le Roi , les voit venir en cette couleur : S'ils ne mettent que la basse , le Roi ne sera point mis , mais seulement une carte suffisante pour faire une levée. Le Roi d'un autre coup fera tomber la Dame qui se trouvera dégardée : voilà leur espérance anéantie.

La Dame gardée peut cependant être considérée comme un engagement de plus pour une per-

sonne qui a d'ailleurs jeu suffisant pour jouer , mais qui appréhende quelque incident.

C H A P I T R E T R O I S I E M E .

Du Sans-prendre & du Médiateur.

A R T I C L E P R E M I E R .

Du Sans-prendre.

S*ans-prendre* est le troisième , & ordinairement le meilleur moïen de profiter de son jeu ; la vole ne se déclarant que très rarement. Ce moïen exige que celui qui l'emploie , fasse seul six levées sans aucun secours.

Lors donc qu'après avoir combiné votre jeu comme vous l'avez appris dans le chapitre précédent , au lieu de quatre levées vous en prévoiez six de reste , il faut vous annoncer ainsi pour ce troisième moïen. *Je jouerai seul ou sans prendre* , ce qui revient au même.

Si personne ne peut en faire autant en couleur favorite , ni déclarer la vole , on vous permet. Dès ce moment , les trois autres Joueurs vous deviennent autant d'ennemis , qui de concert pour votre perte , profiteront de la moindre occasion de l'assurer. Ils se favoriseront pour cela autant qu'il leur sera possible , & le coup fini , ils réuniront les levées que chacun d'eux en particulier aura pû faire , afin de les compter contre vous.

Malgré tous leurs efforts auxquels la juste combinaison de votre jeu vous avoit fait juger capable de résister ; si vous parvenez à gagner , vous recevez seul le paiement de vos trois adversaires ; si vous perdez , il est bien juste que vous conso-

liez chacun d'eux , puisqu'ils font tous censés avoir pris également part à la cause de votre malheur.

 A R T I C L E S E C O N D .

Du Médiateur.

Médiateur est un second moïen de tirer profit de son jeu . . . On me demande déjà pour-quoi je le déplace , & n'en ai pas fait mention immédiatement après la demande ? l'ordre paroîtroit mieux suivi.

Ma réponse à cette objection instruira en mê tems de ce qui est requis pour ce second moïen , & de l'étimologie du nom que l'on a donné à ce jeu.

Ce second moïen est un milieu entre la demande & le Sans-prendre. Comment puis-je assigner un juste milieu à des extrémités , si je n'en connois l'étendue : mon premier devoir est donc de m'en instruire ; l'aïant fait , rien de plus facile à moi que d'en déterminer le milieu. On sçait que la demande lors de la combinaison , exige de l'Homme quatre mains , que le Sans-prendre en exige six : Qui ne voit pas maintenant qu'un moïen qui tiendra le milieu entre ces deux , exigera de cette même combinaison cinq levées ; la difficulté n'est plus qu'à trouver le sixième : un Médiateur nous la fournira. Et en effet , qu'entend-t'on communément par ce mot , sinon quelque chose qui concilie deux partis désunis ; or c'est ce dont a besoin celui qui voit cinq levées dans son jeu. Il ne peut jouer sans prendre , parce qu'il lui faudroit six mains : il a aussi trop beau jeu pour ne faire que demander la permission ; un moïen qui concilie ce trop & ce pas assez , est-ce sans raison qu'on le nomme Médiateur ? nous verrons en son tems quel il est.

Ce second moyen n'a pas été employé de tout tems , & alors le jeu étoit nommé *Quadrille* , nom venu du nombre quatre , qui fixe combien de personnes sont requises pour le jouer. La préférence étoit aussi inconnue , ce qui réunissoit tous les avantages au premier. Le second qui auroit eu cinq *Matadors* , sans autre espérance de levées , n'auroit pû profiter de ce magnifique jeu , si le premier eût fait une simple demande avec trois levées , nombre qui étoit pour lors suffisant.

En ajoutant le moïen en question , ainsi que la couleur favorite , en fixant le nombre de levées à quatre pour une simple demande ; pouvoit-on inventer un nom qui exprimât mieux ce qui fait différer ce nouveau jeu de l'ancien *Quadrille* : rien n'a été ajouté à ce dernier jeu , pour former celui que nous apellons *médiateur* , qui ne tiende de la médiation.

La couleur favorite compense les avantages des derniers avec ceux des premiers. Le nombre de levées fixé à quatre , empêche , comme nous l'avons déjà dit , que l'on ne demande avec trop de petits jeux ; & par conséquent que l'on n'expose à faire la bête celui que l'on appelle ; cette convention est donc médiatrice entre les intérêts des demandans & ceux des apellés.

Ces réflexions faites , voyons quel est ce *médiateur* qui doit nous fournir une sixième levée. C'est tel Roi que l'on veut nommer immédiatement après la triomphe. Celui dans le jeu duquel le Roi nommé se trouve , ne la garde pas pour nous aider , ainsi que cela se pratique à l'égard de la demande ; mais il est obligé de nous le donner à découvert pour une fiche d'échange , & telle autre carte de notre jeu que nous jugeons à propos , l'Homme donne cette carte afin seulement qu'il n'en ait pas plus qu'il ne lui en faut , & qu'il n'en manque point à celui qui se défait du Roi.

L'échange fait , ce Roi que l'Homme vient de recevoir , détermine son jeu à six mains qu'il est obligé de faire seul , trouvant les trois autres ligués contre lui , ainsi que celui qui a joué Sans-prendre.

Dans l'exemple de combinaison que nous donnons , page 73 , le jeu dont il est fait mention , pourroit être joué en Médiateur , si l'on échangeoit le valet de tréfle pour le Roi de carreau , & alors , au lieu de dire *la Dame & le valet de carreau valent un Roi* , on regarderoit la séquence comme trois Rois.

On voit clairement que ce troisième moïen ne diffère du second dont il est ici question , qu'en ce que celui-ci ne parvient à ses six levées qu'avec l'aide d'un Roi qui lui est donné ; & que l'autre n'a eu besoin d'aucun secours.

Il faut faire attention de tenir cachée la carte que l'on donne en échange du Roi , parce que les autres Joueurs la voyant , ne manqueroient point d'en tirer des conséquences , qui les feroient jouer autrement qu'ils n'auroient fait sans cela. Ces conséquences seroient d'autant mieux fondées , qu'il y a une règle à suivre pour se défaire d'une carte plutôt que d'une autre. Cette règle prescrit de *se faire des renonces* ; c'est-à-dire , de se défaire de la couleur dont on a le moins , afin d'y avoir plutôt renonce , & de se procurer la liberté de couper si on le juge à propos ; c'est ce qui nous a engagé dans l'exemple cité à échanger le valet de tréfle que nous avons seul , plutôt qu'un de nos deux cœurs.

Le Roi au contraire doit être donné à découvert : c'est l'intérêt du jeu qui l'exige , à cause de l'inconvénient qui pourroit résulter de la mauvaise foi de certains Joueurs , qui en pourroient user sans qu'on les en pût soupçonner. Etant deux à s'entendre , l'un pourroit donner à l'autre un Ma-

dor ou autre triomphe à la place d'un Roi que le demandant auroit nommé, l'aïant déjà dans son jeu. Il étoit nécessaire de prévenir une subtilité si condamnable & si préjudiciable aux autres Joueurs.

Les règles que nous avons établies, page 69, pour l'apel d'un Roi en demande, sont les mêmes pour l'apeller comme Médiateur, à l'exception cependant des deux premières qui nous disent d'apeller le Roi en la couleur duquel nous avons le moins de cartes; C'est ici tout le contraire. On doit apeller pour Médiateur le Roi dans la couleur dont on a le plus; parce qu'on peut plus facilement *se défausser*, autrement se faire des renonces à la couleur dont on a le moins. Dailleurs, en apellant le Roi de la couleur dont on a beaucoup, on peut espérer s'y faire d'autres Rois.

CHAPITRE QUATRIÈME.

De la déclaration & de l'entreprise de la Vole.

A R T I C L E P R E M I E R.

De la déclaration de la Vole.

L *Vole* exige de celui qui y prétend autant de levées qu'il a de cartes, c'est-à-dire, dix.

Déclarer la Vole est un moïen assuré de faire taire les autres qui sont forcés de permettre, manquant de moïen pour demander plus.

Il est impossible que deux déclarent la *Vole* d'un même coup, ou l'un ou l'autre auroit tort, parce que sans Spadille on ne peut profiter de ce quatrième moïen, or il n'y a qu'un Spadille dans le jeu: deux personnes ne peuvent donc en même-tems avoir jeu convenable pour cet effet.

DU MEDIATEUR. 81

On peut déclarer la vole en Médiateur ou en Sans-prendre.

On déclare la vole en Médiateur lorsque l'on a dans son jeu de quoi faire neuf mains , & que l'on appelle un Roi pour se procurer la dixième. Ce moïen n'est pas généralement admis ; nous en spécifierons cependant le paiement.

On déclare la vole en Sans-prendre , lorsque l'on n'a pas besoin d'appeler de Roi , & que l'on a ses dix levées en main , quoique ce moïen ait rarement lieu , il doit être admis lorsqu'il se trouve.

ARTICLE SECOND.

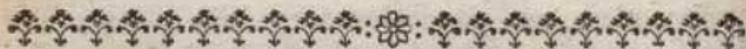
De l'entreprise de la vole.

E*ntreprendre la vole* , est lorsque par demande , par Médiateur ou par Sans-prendre , le Joueur a six levées , sans que les adversaires en aient aucune , & qu'il joue une septième carte. La vole est dès-lors sentée entreprise , quand même il ne l'auroit pas fait à dessein.

La différence qu'il y a entre déclarer & entreprendre la vole , est qu'on la déclare avant qu'il soit tombé la moindre carte ; trouvant son jeu assez fort pour faire toutes les levées. L'une ou l'autre déclaration faire taire quiconque voudroit parler.

On ne l'entreprend que par événement & souvent sans s'y être attendu : on comptoit s'en tenir à six levées ; mais telle ou telle carte tombée contre l'attente , en offre dix à faire ; dans cette espérance , après avoir gagné le jeu que l'on a demandé , c'est-à-dire , aiant fait six mains , au lieu d'abattre les cartes , on passe outre : on en joue une septième qui manifeste la volonté. Si les autres Joueurs ont cédé la permission de faire valoir le jeu , ce n'est qu'à la force du moïen que l'on a de-

mandé , & non par raport à l'entreprise de la vole. On ne les en a point prévenu. Souvent même celui qui l'entreprend , étoit bien éloigné d'en avoir l'espérance.



SECTION TROISIÉME.

De la façon de jouer les cartes.

LA combinaison que nous avons fait des levées, nous en a fait espérer suffisamment pour réussir au moïen que nous avons demandé : mais il est sous-entendu que nous sçaurons jouer telle ou telle carte à propos : c'est maintenant ce qu'il faut apprendre.

Afin d'examiner par ordre ce que chacun des moïens prescrit aux Joueurs selon les différentes circonstances qui peuvent survenir , je diviserai cette Section en trois Chapitres.

Je partagerai le premier en deux articles. Le premier article nous instruira de la conduite des Joueurs en demande , le second nous dévoilera les avantages qui ont fait établir les huit règles pour apeler un Roi préférablement à un autre.

Comme l'entreprise de la vole regarde également la demande & les autres moïens , j'ai jugé à propos d'en faire le sujet du second chapitre.

Le troisième traitera de la conduite des Joueurs en Sans-prendre & en Médiateur , ce qui nous procurera deux articles pour ce Chapitre.

Je terminerai enfin cette Section , en enseignant , comme je l'ai promis , un moïen de familiariser sans peine avec tout ce qui concerne le Médiateur.



 CHAPITRE PREMIER.

De la conduite des Joueurs en demande , & de l'explication des règles établies pour l'apel du Roi.

ARTICLE PREMIER.

De la conduite des Joueurs en demande.

Nous avons déjà dit que celui qui emploie le moyen de la demande , intéresse quelqu'un à son parti ; que les deux autres réunissent leurs forces contre ces Joueurs , & se regardent mutuellement comme amis. Voilà donc deux partis également partagés pour entrer en lice l'un contre l'autre. Le parti de l'Hombre peut être regardé comme *agresseur* , & celui de ses adversaires seulement comme *défendant*.

De cette considération se déduit naturellement la règle générale que j'établis comme le principe de toutes les autres.

Soit comme défendant , soit comme agresseur ; n'ayez en vue que de favoriser votre ami , & d'opprimer vos adversaires. C'est dans cette règle que chacun doit puiser ses devoirs particuliers.

I. Pour se favoriser , il se faut connoître , se procurer cette connoissance ; premier devoir de tous les Joueurs.

II. Celui qui est appellé étant connu , doit aussitôt faire voir ce qu'il a de plus beau , tant en triomphes qu'en Rois.

III. N'ayant plus de triomphes , ni de Rois , l'appellé doit jouer une fausse s'il l'a seule d'une espèce.

IV. N'ayant rien de beau , ni de fausses feuilles , il doit jouer dans la règle : c'est-à-dire , de la couleur du Roi apellé.

V. Quand l'apellé immédiatement après son Roi , joue une fausse de la même couleur , l'Homme ne doit pas compter beaucoup sur lui , mais il doit ménager son jeu.

VI. Quand l'apellé ayant joué une haute triomphe , la levée lui passe ; il doit conclure que les Matadors sont dans les mains de son ami , & rejouer toujours atout.

VII. Si le demandant joue un petit atout avant de connoître son Roi ; celui qui est apellé , doit mettre sa plus haute triomphe. Ceux qui ne sont point apellés , n'en doivent mettre au contraire que de médiocres.

VIII. Tant que l'on ne connoît point son ami , ou qu'on n'est point assuré qu'il a telle ou telle carte , il ne faut point lâcher de levées , de peur de favoriser un adversaire.

IX. Il ne faut jamais masquer son jeu en apel , sur-tout lorsque l'ami est en cheville.

X. L'apellé d'abord après s'être fait connoître , doit jouer atout si l'homme se trouve dernier.

XI. Dans cette place , l'apellé ne doit point épargner les triomphes lorsque c'est à lui d'entabler , il peut en jouer même avant son Roi.

XII. Si l'apellé connu pour tel , joue une petite triomphe , l'homme étant en cheville , celui-ci doit mettre sa plus haute , & en rejouer une petite si-tôt qu'il entre en jeu.

XIII. Le premier des défendans qui entre en jeu , doit entabler une fausse seule s'il l'a , ensuite le Roi dont il a la Dame , en troisième lieu , la couleur dont il a le moins de fausses.

XIV. Il faut toujours jouer à son ami la couleur qu'il a demandée.

XV. L'ami étant en cheville , lorsqu'une cou-

leur a été jouée deux ou trois fois, on en doit changer.

XVI. Lorsqu'on obéit à quelque couleur que ce soit, il ne le faut faire qu'avec les plus basses cartes.

XVII. Si l'ami est dernier, plus une couleur a été jouée, plus il faut y insister.

XVIII. Quand une couleur a déjà été jouée plusieurs fois & que l'on se trouve en cheville, il faut couper avec de hautes triomphes, ou se préparer des renonces à un autre couleur.

XIX. Il faut lorsqu'on se défausse, commencer par la couleur dont on a le moins de cartes, & celle à laquelle coupent les adversaires.

XX. Il faut toujours continuer à se défausser de la même couleur, jusqu'à ce qu'on n'en ait plus.

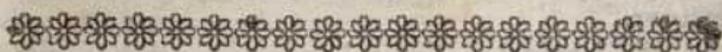
XXI. Il faut bien remarquer si l'ami a des renonces, ou s'est défaussé de quelque couleur, afin de lui en jouer.

XXII. Il faut faire attention aux renonces des adversaires & de quelle couleur ils se défaussent, afin de s'abstenir d'en jouer.

XXIII. Si l'on a une Dame gardée ou deux cartes entre lesquelles on ait un Roi à craindre, il faut mettre ses adversaires en jeu par une autre couleur, afin de les voir venir à celle-ci.

XXIV. Il ne faut jamais tirer sa carte avant que le tour de jouer soit venu.





EXPLICATION DES REGLES

Pour la conduite des Joueurs en demande.

LA première règle * particuliere que nous avons établie , regarde les quatre Joueurs , elle enjoint à chacun d'eux de faire connoître le plutôit qu'ils le peuvent de quel parti ils sont. Sans l'observacion de cette règle , les amis s'oprimeroyent souvent bien loin de se favoriser. Le premier but ne doit donc tendre qu'à se procurer cette connoissance ; mais le moïen d'y parvenir est particulier à un chacun.

L'apellé , si-tôt qu'il *est en jeu* , (c'est-à-dire , si-tôt qu'il a fait une main , ou bien lorsque c'est à lui d'entabler comme premier) doit avant tout jouer le Roi qui a été appellé : on ne peut plus le méconnoître. S'il se trouvoit dans le cas de la XI^e. règle il pourroit la suivre.

L'homme étant en jeu avant que l'apellé ait pu se faire connoître , doit jouer une fausse de la couleur du Roi qu'il a appellé : celui à qui passera la main sans qu'elle soit coupée , peut être certainement regardé comme aiant le Roi en question , quand même il n'auroit fait la levée qu'avec le valet ou autre carte moindre. Voïez *l'explication de la VI. règle.*

L'un des deux adversaires se fait connoître pour n'être pas le Roi appellé , si-tôt qu'il entable une couleur autre que celle de ce Roi.

L'autre adversaire est connu pour tel en rejouant de la même couleur qu'a entablé son ami , parce que l'aïant reconnu , il doit se comporter avec lui ainsi que le prescrit la règle quatorzième.

* Première Règle.

* Nous ne pouvons passer outre , sans faire voir l'utilité de la troisiéme des régles établies pour le choix d'un Roi , page 69. Cette règle nous dit : *N'apellez que par nécessité un Roi à la couleur duquel vous êtes en renonce.*

Si l'homme a renonce à la couleur du Roi qu'il apelle , il est évident qu'il ne peut point dès-lors se procurer la connoissance de son ami. S'il survient une levée à prendre ou à lâcher , avant que l'apellé ait eu occasion de se faire connoître , l'homme sera fort embarrassé & en risque de faire l'un ou l'autre mal-à-propos. La règle en question a donc été établie , afin que le demandant soit toujours en état de connoître par lui-même son Roi.

En second lieu , aiant renonce à une couleur , s'il n'en apelle point le Roi , il le coupera , s'il se trouve dans le jeu des adversaires , ou se défaussera si ce Roi est dans la main de son ami.

Suposons cependant que celui qui demande n'ait pû se dispenser d'agir contre cette troisiéme règle. Lorsqu'il sera en jeu , rien ne pourra mieux lui dénoter son ami que de jouer un petit atout.

Cet expédient peut ne pas réussir , & même devenir nuisible , quoique ce moïen soit le plus sûr après le premier. Voïez *l'explication de la règle VII.*

II. La seconde règle prescrit à l'apellé qui est connu pour tel , de faire voir ce qu'il a de plus beau , commençant par jouer les Matadors s'il en a , ensuite les Rois. En jouant les Matadors , il tire les triomphes des mains adverses , & assure son jeu & celui de l'homme. Il est cependant un cas où l'apellé retire plus d'avantages en jouant une petite triomphe avant ses Matadors. Voïez *l'explication de la 12. règle.*

N'aïant joué qu'un Matador inférieur ou autre carte haute , si la levée passe à l'apellé , il a lieu de

* Explication de la troisiéme Règle pour le choix d'un Roi.



croire que les triomphes supérieures sont dans les mains de son ami , & de se comporter en conséquence de la *fixième règle*.

L'apellé doit jouer les Rois qu'il a avant ses fausses , parce que si l'un des adversaires entabloit une fausse de la couleur d'un de ces Rois , l'homme ne manqueroit point de se conformer à la huitième règle , c'est-à-dire , de couper s'il avoit renoncé à la couleur jouée ; ne sçachant si le Roi est dans la main de son ami , ou dans celle de l'adversaire que je suppose tous les deux rester à jouer après lui.

III. Après les hautes triomphes & les Rois , ou n'ayant ni l'un ni l'autre , l'apellé doit jouer une fausse s'il l'a seule d'une couleur , parce que l'homme se comportera en conséquence de la *règle quatorzième*.

IV. L'apellé fait connoître qu'il n'a ni hautes triomphes , ni rois , ni fausses seules , lorsqu'il joue à la règle du demandant ; c'est-à-dire , une fausse de la couleur du Roi appellé : c'est sa dernière ressource.

Il doit jouer de l'espèce du Roi appellé préféralement à toute autre couleur , parce que le demandant , en choisissant un roi plutôt qu'un autre , est censé avoir suivi la première ou la seconde règle qui lui sont prescrites : L'apellé en jouant de cette couleur , la carte qui se trouve Roi s'il l'a , ou bien une fausse , lui procure l'avantage dont il est fait mention dans l'explication de la quatorzième règle.

V. Quand l'apellé , immédiatement après son Roi , joue une fausse de la même espèce , l'homme alors ne doit pas compter beaucoup sur lui , mais il doit ménager son jeu , étant certain que les Matadors & les Rois qui ne sont pas dans sa main , sont dans celle de ses adversaires , puisque son ami lui donne à connoître qu'il n'en a point.

Pour ménager son jeu , l'homme doit jouer ses Rois , afin de ne pas donner le tems à ses adver-

faïres de s'y faire des renonces , pour les couper ensuite.

Après ses Rois, l'hombre doit jouer de la couleur dont il a le moins de fausses : il est une occasion où il doit commencer par les fausses , avant de jouer ses Rois. Voïez *l'explication de la vingt-troisième règle.*

VI. L'apellé aiant joué une haute triomphe , suposons Basse , doit conclure si cette levée lui passe , que les triomphees supérieures sont dans le jeu de son ami ; car les adversaires n'auroient pas eu la complaisance de lâcher cette main. Il doit alors continuer de jouer atout , tant que les levées lui passeront.

Lorsqu'en cheville une personne fait une levée avec une carte , dans la couleur de laquelle il y en a encore de supérieures sur le jeu ; on peut regarder comme certain que ces cartes supérieures sont ou dans le jeu de celui qui emporte la levée , ou dans la main de son ami , qui sans doute n'a pas voulu prendre.

C'est fondé sur cette raison que j'ai dit dans l'exemple de la première règle , que l'hombre aiant joué une fausse de la couleur du Roi appellé , peut conclure que celui qui fait cette levée en cheville avec le valet ou autres moindres , a certainement toutes les cartes en cette couleur , continue jusqu'au Roi : car il n'auroit pas mis le valet , mais le Roi s'il eût eu lieu de craindre la Dame dans le jeu de celui , ou de ceux qui restoit à jouer après lui.

VII. Si le demandant joue un petit atout avant de connoître son Roi , il faut croire qu'il a appellé en renonce. Celui qui connoît être son ami , doit faire son possible pour emporter cette levée ; pour cet effet , il doit mettre ce qu'il a de plus fort en atouts.

Si la levée ne lui reste pas , & qu'il ne puisse par

conséquent jouer le Roi pour se faire connoître ; il est cependant reconnu pour ami de l'hombre , parce que s'il eût été adverfaire , il n'auroit mis que ses moindres triomphes ainsi que l'ordonne cette même règle.

En concluant par l'exécution de cette règle, que tel ou tel est apellé , on se trompe toujours lorsque l'apellé & un des défendans ont été forcés d'y contrevenir. Par exemple , je suppose qu'un des défendans n'ait pour toutes triomphes qu'une haute au-dessous cependant des Matadors , il ne peut mettre de petits atouts , puisqu'il n'en a point : il n'a pas aussi le droit de renoncer , il est donc obligé de mettre le haut atout. Celui qui est apellé, doit prendre au-dessus : s'il ne le peut pas , son jeu est de ne mettre qu'une basse triomphe. Dans ce cas , l'Hombre concluera faussement que celui qui a mis la haute triomphe est son ami ; & à tort regardera comme adverfaire celui qui n'en a mis qu'une basse.

Ce moyen de connoître son ami , est donc bien plus incertain pour l'Hombre , que celui qu'il auroit eu en apellant un roi , à la couleur duquel il n'auroit point été en renonce.

Quand le demandant commence par jouer un petit atout sans que son ami soit connu , ses adverfaires sont dans le cas de se piller mutuellement. Si l'un d'eux met le Roi , le jeu de l'autre sera de le prendre s'il le peut , étant dans le cas de la *huitième règle*. C'est pour éviter cet inconvénient que cette règle ordonne à ceux qui ne sont point apellés , de ne mettre que de basses triomphes , ou de faire la levée avec spadille.

Celui qui se voit apellé , doit jouer sa plus haute triomphe , afin de faire la main , ou du moins que les adverfaires ne la fassent qu'à bon compte. Les défendans voyant une haute triomphe mise sur la petite de l'Hombre , doivent prendre au-dessus s'ils le peuvent , & regarder comme ami de l'Hombre

déclaré celui qui a joié cette haute triomphe, quoique cela ne soit pas toujours certain, ainsi que nous venons de le faire voir.

Quand l'apellé a joié Baste ou Ponte, & que la levée lui passe, il est dans le cas d'exécuter la sixième règle, mais auparavant il doit jouer son Roi, afin d'ôter à l'Hombre tout sujet de défiance.

VIII. Tant que l'ami n'est point connu, & que l'on n'est point assuré qu'il a telle ou telle carte supérieure, il ne faut point lâcher de levées, crainte de favoriser un adversaire.

Cette règle confirme que l'on ne doit jamais mettre de hautes triomphe, lorsque l'on peut soupçonner que l'ami duquel on n'est point encore connu, reste à jouer : elle ordonne à cet ami de prendre au-dessus ; & si le premier jouoit ses plus hautes, il en résulteroit de-là que les deux amis se tireroient leurs plus belles triomphe, ce qu'ils doivent éviter.

Ceux qui se voyent apellés, n'ont pas moins tort de jouer Manille ou Baste avant le roi, parce que l'Hombre qui ne les connoit pas, doit agir conformément à cette règle. S'il lâchoit, les défendants dans l'espérance que l'Hombre les prendroit pour amis, joueroient de tems en tems ces Matadors, trouvant par-là le moyen de s'en assurer la levée.

IX. Lorsque l'ami est en cheville, il ne faut point masquer son jeu ; ainsi l'on auroit tort de jouer un valet dont auroit la séquence ; parce que celui avec lequel on est, se trouvant y avoir renonce, auroit raison de couper, ayant lieu de croire les cartes supérieures dans les mains de ses adversaires. C'est une triomphe qu'on lui fait perdre, puisque cette levée sans cela seroit venue au même parti : cette faute ne vient que parce que le premier a masqué son jeu, & qu'il n'a pas com-

mencé par jouer le Roi : outre que son ami n'auroit pas perdu sa petite triomphe, il auroit encore eu l'avantage de se préparer des renonces en se défaussant.

Ce que je viens de dire du valet doit s'entendre de toutes autres cartes que l'on auroit continues jusqu'à celle qui se trouve Roi.

X. Si l'homme se trouve dernier, l'apellé après s'être fait connoître, doit aussi-tôt jouer atout, n'eût-il qu'une triomphe ; il tire par-là celles des défendans qui, pour forcer l'homme, doivent mettre leurs plus hautes. S'ils n'en mettoient que de médiocres, il en coûteroit moins pour faire la levée au-dessus d'eux, & les Matadors resteroient pour faire tomber les hautes qu'ils auroient cru épargner.

L'homme toujours supposé dernier, l'apellé doit jouer les Matadors qu'il peut avoir avant les petits triomphes, parce qu'en jouant ses Matadors il remplit la seconde règle. S'il ne jouoit qu'un petit atout, il donneroit à croire à l'homme qu'il n'a point de Matadors, puisqu'il ne les lui a pas fait voir ; erreur qui seroit préjudiciable au parti, en ce que si l'Homme avoit peu de jeu, pour le ménager trop, il se mettroit en danger de le perdre ; & s'il avoit jeu de vole, il ne la tenteroit point, croyant les Matadors dans des mains adverses. Si son ami les eût joués, la vole auroit été assurée, parce qu'après les Matadors, cet ami n'auroit point manqué de rejouer un petit atout, ce qui auroit entièrement affoibli les adversaires.

Si l'apellé n'a point de Matadors, il doit jouer une petite triomphe préférablement à une médiocre, parce qu'il ne lui est pas fort important de faire connoître celle-ci. D'ailleurs le petit atout forcera également les adversaires, & le médiocre lui pourra servir dans quelque occasion où le petit lui auroit été inutile.

XI. La même circonstance subsistant toujours, c'est-à-dire, l'Hombre étant dernier eu égard à celui qui est appelé ; celui-ci ne doit jamais hésiter à jouer de petites triomphes, même avant son Roi. Cette façon le fait assez connoître, un autre qu'un ami se donnant bien de garde de se comporter ainsi. Si-tôt que le demandant entre en jeu, il ne manque pas à jouer de la couleur dont il a appelé le Roi. Celui qui a ce Roi, fait la levée selon les apparences, & peut encore jouer une ou deux fois atout, principalement s'il a lieu de croire les supérieures dans le jeu de l'hombre. Il épuise par ce moyen les défendans des triomphes qui auroient pû leur servir à couper. L'appelé doit néanmoins ménager ses atouts, de façon qu'il en garde quelqu'un pour couper, sur-tout s'il a des renonces, ou qu'il soit prêt à se défausser en quelque couleur.

XII. Lorsque l'Hombre est en cheville par rapport à son ami, celui-ci après s'être fait connoître doit jouer un petit atout plutôt que ses Matadors. Comme c'est le seul cas où il doit jouer ainsi, l'Hombre en conclut certainement qu'il a un Matador : en conséquence, celui-ci met sur le petit atout ce qu'il a de plus haut, afin de faire la levée ; Et d'abord qu'il est entré en jeu, il joue un autre petit atout, par ce moyen les demandans passent leurs adversaires en revue & leur tirent les meilleurs triomphes.

Cette façon de jouer est d'autant plus avantageuse que les Matadors de celui qui est appelé sont plus forts.

XIII. Le premier des défendans qui entre en jeu, se fait connoître pour tel, quand même le Roi n'auroit pas paru, en jouant toute autre couleur que celle de ce Roi. Son jeu est de jouer une fausse s'il l'a seule. S'il n'en a point, ou après l'avoir jouée, il doit jouer le Roi dont il a la Da-

me , ou la couleur dont il a le moins de fausses ; nous verrons dans la règle suivante quel avantage il retire de celle-ci.

Quelquefois le premier des défendans qui entre en jeu , doit jouer un petit atout , par exemple , lorsque le Roi n'est point encore connu , & que l'Homme se trouve immédiatement à sa droite. Celui-ci ne connoissant point son ami , & encore moins quelles sont ses forces , prend avec ce qu'il a de plus haut pour l'ordinaire. Cependant je lui conseillerois plutôt de mettre sa moindre triomphe , & de laisser aller cette levée , laquelle pourroit être faite par son ami.

XIV. Lorsqu'un des joueurs en premier a joué une fausse , celui qui le reconnoît pour ami , doit si-tôt qu'il entre en jeu , jouer de cette même couleur , aiant lieu de croire que son ami ne l'a point entablée sans de bonnes raisons. Ainsi dans la règle précédente , le premier des défendans joue une fausse parce qu'il l'a seule , son ami fait donc son avantage en rejouant de cette couleur , puisqu'il lui procure le moyen de se défausser ou de couper.

Si l'un des Joueurs a joué un Roi , son ami doit également jouer de la couleur de ce Roi. En un mot , cette règle exige toujours que lon donne à son ami ce qu'il demande , & *la couleur qu'il demande* , est celle qu'il entable ou dont il appelle le Roi.

O B S E R V A T I O N .

Celui qui est apellé , peut abuser des deux règles précédentes , en jouant avant son Roi une fausse qu'il a seule. Chacun des défendans en particulier le regardera comme ami par cette façon de jouer ; & l'un ou l'autre faisant la levée , ne manquera pas de rejouer de la couleur de cette

fausse en suivant la règle treizième. Mais celui-la fera bien étonné s'il voit lâcher cette levée à l'Hombre, ou si on la coupe pour jouer le Roi apellé : il reconnoît alors, mais trop tard, le piège qui lui a été tendu.

Il est manifeste que cette ruse est quelquefois profitable à celui qui est apellé ; mais je conseille de ne la mettre en usage que très-rarement. Outre qu'elle est contre toutes les règles du jeu, d'avantageuse qu'elle seroit une fois, elle deviendroit dix fois pernicieuse : tant que le Roi seroit inconnu, on ne donneroit jamais de la couleur demandée par une personne que l'on sçauroit être dans la coutume d'user de ce détour. On craindroit toujours le piège. Il en est de toutes les règles du Médiateur de même que de celle-ci : on ne gagne jamais à s'en écarter.

XV. Lorsqu'une couleur a été jouée deux fois, on ne la doit point jouer une troisième, si celui du parti duquel on est, se trouve en cheville, parce qu'on le mettroit dans le cas d'être surcoupé.

On doit observer cette règle d'autant plus exactement, que l'on aura plus lieu de soupçonner que l'adversaire qui se trouve au dessus de l'ami renonce à cette couleur.

XVI. Par exemple, la seizième règle ordonne de n'obéir à quelque couleur que ce soit qu'avec les plus basses cartes, afin de garder les plus hautes qui pourront devenir Rois : Si l'on a remarqué que celui qui est au-dessus de l'ami a lâché ses hautes, on peut regarder comme certain qu'il a renoncé à cette couleur, dans ce cas il faut exécuter plus scrupuleusement la quinzième règle. A moins que les cartes que l'on auroit de la couleur déjà jouée plusieurs fois ne fussent Rois : pour lors on en pourroit jouer même pour la quatrième ou cinquième fois, parce qu'alors l'ami est libre de couper ou de se defauffer.

XVII. Lorsque l'ami se trouve dernier , la façon de se comporter à son égard est tout-à-fait différente ; car plus une couleur est jouée , plus on y doit insister , surtout si l'on sçait qu'il y a renonce. Il voit avant que de jouer ce que font ses adversaires , s'ils coupent , il les surcoupera : s'ils ne le peut pas , ou qu'ils ayent lâché la levée à son ami , il lâche également & se défausse en suivant la règle dix-neuvième.

XVIII. Le devoir de ceux qui se trouvent en cheville , lorsqu'on insiste pour la troisième ou quatrième fois à jouer d'une même couleur , est de couper avec leurs plus hautes triomphes , afin de mettre celui qui les voit venir hors d'état de surcouper.

S'ils n'ont point de hautes triomphes , ils doivent compter les cartes qui sont déjà tombées en la couleur que l'on joue. S'il ne reste plus que celle qui est sur le jeu , je leur conseille de lâcher ; ils retireront plus d'avantage à se défausser , qu'à couper d'une petite ou d'une médiocre triomphe , qui selon les apparences , ne leur procureroit pas la levée. S'il restoit encore plusieurs cartes de la même couleur que celle à laquelle on insiste , ils doivent alors couper avec un petit atout seulement , pour ôter la main à celui qui les persécute , lequel ne manqueroit point , si on lui lâchoit , d'agir en conséquence de la dix-septième règle , c'est-à-dire , de donner toujours de cette même couleur.

XIX. La couleur dont on doit se défausser en premier lieu , est celle dont on a le moins de cartes , parce qu'on est plutôt parvenu à la renonce qui est le but où tend une personne qui se défausse. S'il étoit indifférent par le nombre égal que l'on auroit de cartes en plusieurs couleurs de se défausser de celle-ci ou de celle-là , il le faudroit faire préféablement de celle où coupant les adversaires ,

faïres , afin de pouvoir les surcouper , ou bien de celle dont on leur prévoit les Rois , pour avoir ensuite le plaisir de les couper.

XX. Lorsque l'on a commencé à se défausser de quelque couleur , il ne faut point se défausser d'une autre que l'on n'ait renoncé à la première. Il est évident qu'en se défaussant de deux couleurs à la fois , on seroit le double de tems à parvenir à une seule renonce.

XXI. Lorsqu'on a remarqué qu'un Joueur se défausse de quelque couleur , il faut conclure qu'il le fait en conséquence de la règle précédente. C'est pourquoi celui qui est de son parti , ne doit pas manquer si-tôt qu'il entre en jeu de jouer de cette couleur , peut-être le trouvera-t'il déjà parvenu à renonce ; du moins il lui facilitera le moyen d'y parvenir.

Si l'ame s'étoit défaussé de deux couleurs , ce ne seroit point un embarras pour celui qui auroit à jouer. La règle précédente a dû l'instruire de ce qu'il a à faire : il est évident puisque son ami s'en est allé d'une seconde couleur , qu'il a renoncé à la première ; il ne doit donc point hésiter à jouer celle-ci préférablement à celle dont l'ami se défait encore , parce qu'il n'est pas assuré qu'il soit parvenu à renoncer en cette dernière couleur.

XXII. Les mêmes raisons qui nous engagent à donner à notre ami ce qu'il demande , nous prescrivent un devoir tout opposé à l'égard de nos adversaires ; nous avons vû qu'il étoit avantageux de jouer dans les renonces de notre ami , & de la couleur dont il s'en va ; il est donc évident qu'il faut bien prendre garde à la couleur où l'adversaire tend à se faire des renonces , & encore plus à celles qu'il s'est déjà procurées afin de se dispenser d'en jouer autant qu'il est possible.

Un cas cependant peut permettre d'agir contre cette règle ; & même la dix-septième ordonne de

le faire : sçavoir , lorsqu'on est assuré que celui dont on a les intérêts à ménager a également renoncé à cette couleur , & qu'il se trouve en place de passer les adversaires en revue.

XXIII. Lorsque l'on a deux cartes entre lesquelles on craint un Roi , il est avantageux d'attendre , & de voir venir à cette couleur. Si j'ai, par exemple, le Roi & le valet de cœur , je dois , autant que je puis , me dispenser d'attaquer à cette couleur , afin de me procurer le valet Roi. Cette espérance fait que je ne suis pas blâmable de m'écarter de la seconde règle , sur-tout si j'ai lieu de pratiquer la troisième. Si je jouais mon Roi , celui qui aurait la Dame la garderoit & obéiroit avec une petite carte de la couleur demandée. La Dame par conséquent lui resteroit supérieure à mon valet. Si j'attends au contraire à voir venir en cette couleur , celui qui a la Dame peut se trouver au-dessous de moi ; il la mettra pour me forcer ; la prenant du Roi , le valet que j'ai , devient la carte supérieure de sa couleur. Il faut rapporter cet exemple à toutes les circonstances qui y peuvent avoir rapport.

Spadille & Baste prescrivent le même devoir : il faut se laisser attaquer en triomphe , parce que celui qui a Manille , la met afin de *forcer* , & Baste alors est le Maître du jeu. Cette attention confirme la raison que l'on a eue d'établir les règles X. & XI. Il est évident que l'on doit également attendre à voir venir à la couleur dont on a la Dame gardée , parce que sur le Roi joué , on obéira avec la garde de la Dame , & celle-ci se trouvera Maîtresse de sa couleur.

Si l'ami se trouvoit dernier , & que l'on n'eût rien de mieux , on devroit jouer la garde de sa Dame , parce que les adversaires se trouvant en cheville , quand même ils auroient le Roi & le valet , mettroient le premier , crainte de trouver la Dame dans les mains de celui qui reste à jouer.

après eux. Si les adverfaires avoient cependant quelque lieu de foupçonner cette façon de jouer , ou s'ils n'avoient que cette reffource pour faire perdre, leur jeu feroit de *cofter* , c'est-à-dire , qu'ayant le Roi & le valet , ils ne dévoient mettre que ce dernier ; il eft quelquefois utile de *cofter* comme on vient de le voir ; mais très-fouvent on trouve la Dame dans les mains de celui qui eft encore à jouer , & alors on ne fait ni le valet , ni le Roi , parce qu'il eft fouvent coupé , lorsque l'on joue de fa couleur pour la feconde fois.

Comme on rifque toujours en *coftant* , je confeille de ne mettre en ufage cette façon de jouer, que lorsqu'il s'agit de remettre un jeu defefpéré.

Celui qui a Manille gardée d'une feule triomphe , fe trouve dans le même cas de celui qui a la Dame gardée : mais il doit connoître ce qu'il a à faire , puisque nous lui avons prefcrit des devoirs particuliers fuyant les différentes circonftances : nous ajouterons feulement ici que fi Manille fe trouvoit gardée entre les mains d'un des défendans qui feroit en cheville , celui-là devoit bien fe donner de garde de couper , crainte qu'étant furcoupé , le Joueur n'allât tirer *spadille* , & faire tomber la manille qui fe trouveroit dégardée.

Lorsque l'on a Manille , ou Baffe feul , il faut couper avec ce Matador fi l'occasion s'en prefente , parce qu'on doit craindre de le voir forcé par *Spadille* , & alors on auroit perdu l'occasion de faire une levée , ou du moins de forcer pour favoriser le jeu de fon ami.

XXIV. Il ne faut jamais tirer fa carte avant que le rang de jouer foit venu : un peu d'attention en va faire voir la conféquence. Je fupofe que l'on ait déjà joué d'une couleur , & que l'on en rejoue pour la feconde ou troifième fois , je rénonce à cette couleur , mais je ne fçais fi je dois couper d'une haute ou d'une baffe triomphe. Si

je croyois que celui qui est après moi eût de la couleur jouée, je ne mettrois qu'un bas atout. Dans ce doute, je lui vois une carte en main, ou à demi tirée de son jeu. Mon doute est aussi-tôt levé, & je conclus qu'il a de la couleur demandée. S'il n'en avoit pas eu, il auroit attendu que j'eusse joué pour sçavoir ce qu'il auroit à faire, & par conséquent il n'auroit pas été dans le cas de préparer une carte.

ARTICLE SECOND.

Explication des Règles établies pour l'apel du Roi en demande.

Ayant fait connoître quelle doit être la conduite de chacun des Joueurs, lorsque le moïen de la demande est employé, on va comprendre facilement quelle est l'utilité des règles établies pour choisir un Roi préférablement à un autre.

* La première & la seconde règle ordonnent d'appeler le Roi de la couleur avec laquelle on est en règle, ou du moins de la couleur dont on a le moins de cartes, parce qu'il est plus facile de s'y faire des renonces, & que celui qui est appelé, jouera certainement de cette couleur selon ce qu'il lui est enjoint par les règles quatrième & quatorzième.

En expliquant la première règle de l'article précédent, je n'ai pû me dispenser d'anticiper sur celui-ci l'explication de cette troisième règle, on peut la consulter, pag. 99.

† Dans la combinaison du jeu, nous regardons le Roi comme autant de levées; mais s'ils sont coupés, notre compte ne se trouve plus pour l'or-

* Première & seconde.

† Quatrième en Demande & en Médiateur.

dinaire : il est de notre intérêt de l'éviter , c'est ce que nous faisons en apellant un Roi de couleur rouge , parce qu'il faut moins de tems aux adversaires pour se faire des renonces en noir , y ayant une fausse moins qu'en rouge ; par conséquent les choses étant égales d'ailleurs , l'homme doit appeler le roi de la couleur rouge préférablement à celui de couleur noire ; ayant moins lieu de craindre qu'on le coupe.

V. La cinquième règle nous prescrit d'appeler le roi de couleur noire, si nous en avons la Dame , & que nous n'ayons en rouge que le Valet ou autre carte inférieure ; quand même nous serions dans le cas de la règle précédente : c'est-à-dire , ayant égal nombre de fausses en l'un & l'autre couleur.

En suivant la quatrième règle , nous trouvons moins d'avantages que dans l'exécution de celle-ci. Si nous avons la Dame seule , & que nous la jouions , notre ami peut , s'il le juge à propos , nous lâcher cette main , le roi lui reste alors , qui nous en fait espérer une autre. Si nous avons la Dame gardée d'une ou de plusieurs autres cartes , & que nous jouions une des basses , l'appelé prend du roi , & notre Dame reste maîtresse de cette couleur. L'avantage que nous procurent deux Rois , doit faire oublier tant en demande qu'en Médiateur , ce que nous avons dit dans la quatrième règle.

VI. On ne peut appeler le roi de la couleur en laquelle on joue , parce que ce roi procureroit non-seulement avantage comme roi , mais encore comme triomphe.

VII. Les quatre premiers moyens de faire valoir le jeu, permettent à celui qui en use d'emprunter du secours : ce secours dépend de tel Roi qu'il veut nommer. S'il a les quatre Rois , il en peut appeler un , mais personne ne le secourera , puisque le Roi appelé est dans son jeu. Il trouvera dans cha-

l'un des trois autres Joueurs autant d'adversaires, & sera obligé de faire seul six levées, soit qu'il ait apelé le Roi en demande, ou qu'il l'ait apelé comme médiateur. Puisqu'il se juge en état de vaincre seul trois adversaires; il est évident qu'il auroit beaucoup plus d'avantages à jouer sans prendre, ce moyen supérieur n'exigeant pas davantage de lui, & produisant une rétribution plus considérable.

On peut dire que la permission accordée par cette règle, est plutôt une punition qu'un avantage, en ce qu'elle n'a que très-rarement lieu de bonne volonté, mais que la distraction fait quelquefois apeler un Roi que l'on a dans son jeu troyant en apeler, ou en avoir un autre. Comme on a eu le pouvoir d'en agir ainsi avec réflexion, on ne peut plus se dédire.

VIII. Celui qui demande un des quatre premiers moyens ayant les quatre Rois dans son jeu, ne pourroit point profiter du secours que ces moyens accordent, puisqu'il seroit obligé de faire seul autant de levées qu'en jouant sans-prendre. Il en pourroit au contraire profiter s'il eût un roi de moins. Mais comme il n'est pas juste que pour avoir trop beau jeu, il soit privé d'un plaisir qu'il auroit pû se procurer avec un moindre, on lui a accordé la permission d'apeler une Dame.

O B S E R V A T I O N.

Si avec trois Rois on avoit cinq levées à espérer, en établissant pour triomphe la couleur dont on n'a pas le roi; on ne peut apeller celui-ci, ni apeler de Dame, parce qu'il faut, en suivant la méthode observée jusqu'ici, avoir pour cet effet les quatre Rois. On est donc forcé de passer avec si beau jeu, puisque tout secours est interdit. Nous avons vû cet inconvénient mitigé.

lorsqu'il ne manque aucun Roi ; je crois qu'il seroit également juste de le mitiger dans cette circonstance , qui est la seule où le Joueur soit privé des quatre premiers moyens. La liberté d'apeler une Dame peut , je crois , être accordée. Cette liberté regarde également tous les Joueurs , & augmente la facilité que chacun doit avoir , de mettre à profit tout jeu jouable. Je fais cette observation parce que je trouve l'égalité du jeu blessée dans l'ancien usage.

CHAPITRE SECOND.

Quelle doit être la conduite de ceux qui entreprennent la vole.

Nous avons dit que la vole étoit entreprise dès la première carte que l'on jouoit après avoir fait ses six mains , sans que les adversaires en aient fait une.

I. Si c'est l'apelé qui a fait la cinquième main ; c'est à lui de jouer pour la sixième , & alors il doit mettre l'homme en état de faire cette levée , à moins que son jeu ne lui fasse espérer certainement la vole.

II. Si l'homme ne se trouve pas jeu de vole , il doit prendre cette sixième levée & abattre.

III. Si au contraire l'homme espère la vole , il doit lâcher cette sixième main à l'apelé. Celui-ci d'abord que le demandant lui a lâché la sixième main ; doit sans hésiter entreprendre la vole , quelque peu de jeu qu'il lui reste. Si elle ne réussit pas , c'est alors de la faute de l'homme qui devoit observer la *seconde règle*.

IV. Lorsque l'on est dans le dessein d'entreprendre la vole , il faut tirer les Triomphes qui pourroient être restées aux adversaires , & qui leur serviroient à couper.

V. Les Défendans qui craignent la vole, doivent se défausser avec plus d'exactitude que dans toute autre occasion, de la couleur où renoncent les Joueurs. Ils ne doivent pas hésiter à s'en aller des Rois qu'ils ont en cette couleur, afin de conserver les Dames secondes, & les Valets troisièmes de l'espèce dont on n'a point encore joué, & à laquelle ils ont lieu de croire que les Joueurs veulent se faire des rois.

VI. Il est trois cas qui excluent les Joueurs du droit de vole.

1°. Lorsque la sixième levée faite, le roi appelé n'a pas été joué.

2°. Lorsque l'on joue comme forcés par Spadille.

3°. Si l'un des Joueurs a dit la moindre chose qui puisse intéresser le jeu.

Voyons pourquoi ces trois cas excluent les Joueurs du droit de vole.

Lorsque l'apelé se fait connoître sans jouer le roi. S'il a, par exemple, la Séquence, & qu'il prenne avec le Valet, il a l'avantage de donner à entendre à son ami qu'il a encore la Dame & le Roi de cette couleur. S'il eût pris du Roi, l'Homme ignorerait que la Dame & le Valet sont dans sa main : or une seule carte connue Roi dans la main de l'ami, est suffisante pour faire gagner à l'homme une vole qu'il n'auroit point tentée sans cette connoissance.

La seconde & la meilleure raison qui exclut du droit de vole quand le Roi n'a point paru, est que l'homme pourroit refuser de payer la vole s'il la perdoit, disant que pour abattre & montrer son jeu, il n'étoit pas assez certain que celui qui avoit fait des levées fût son ami, puisqu'ayant été en occasion de jouer le Roi, il ne l'a point joué ainsi qu'il le devoit faire. La tranquillité & l'égalité du jeu exigeoient pour couper court à toute con-

restation , que l'on ôtât le droit de vole à ceux qui refuseroient de le payer s'ils perdoient , & qui pourroient quelquefois n'avoir pas reconnu pour ami celui qui a fait des levées.

II. Spadille forcé est exclus du droit de vole , pour compenser par cette privation , l'avantage qu'il a de n'être point condamné seul aux frais de la bête.

La seconde raison est la certitude dans laquelle seroit l'apelé , que cette importante carte est dans le jeu de l'homme , si elle n'étoit point encore jouée lorsqu'il voudroit entreprendre la vole.

III. Si l'Homme & l'Apelé disent la moindre chose qui puisse intéresser le jeu , les Défendans sont dans le droit d'abattre , & de ne point leur permettre d'entreprendre la vole. Si cette règle étoit ponctuellement observée comme la beauté & la régularité du jeu l'exigent , il y a bien des Joueurs qui se trouveroient toujours dans le cas de l'exclusion.

Entrons dans le détail de cette règle , & examinons ce que les Joueurs peuvent dire capable d'intéresser le Jeu.

1°. Si un des Joueurs dès le commencement ou dans le cours d'un coup , menace les apellés de la vole.

2°. Si un des Joueurs avertit son ami que telle ou telle carte est Roi. Il n'en faut pas davantage pour l'engager à couper , ou pour l'en empêcher selon la circonstance.

3°. Si on avertit son ami que telle couleur a déjà été coupée.

4°. Si lorsque l'ami doit jouer , on étale les levées faites sans qu'il l'ait requis. On le fait moins alors pour s'éclaircir de quelque doute , que pour lui donner lieu de faire des remarques que l'on croit avantageuses.

5°. Si l'on reprend l'ami qui se trompe en

comptant les triomphes ou autres couleurs jouées.

6°. Si l'on se sert de plusieurs mots propres à encourager un Joueur & à le tirer de son incertitude. Le ton dont ces mots sont prononcés, fait beaucoup plus que les mots eux-mêmes, & un ami qui en comprend facilement la signification, n'hésite point à agir conséquemment.

On ne peut pas empêcher celui du parti duquel on est, d'entreprendre la vole; si on le faisoit par voyes illégitimes, on seroit condamné à payer la bête, quand même on ne feroit qu'avertir celui qui est à jouer, que l'on a déjà six levées de faites: c'est à lui de prendre garde à son jeu.

La crainte de la bête & de l'exclusion du droit de vole lie la langue à quelques-uns, mais la plûpart de ceux qui ne sont retenus que par des vuës si basses, ont recours à d'autres stratagêmes; ils ont les yeux, les genoux, les épaules libres, ils ne manquent pas d'en faire usage: ils s'en font une telle habitude, qu'ils en accommodent au mieux les mouvemens avec ce qu'ils veulent exprimer; on peut même dire que leur silence est expressif. Ces Joueurs frauduleux n'ont d'autre punition que le souverain mépris de ceux mêmes qui tirent parti de leur mauvaise foi. Ils ne sont point exclus du droit de vole, ni condamnés à la bête, parce que ce seroit une source de dispute trop fréquente.

En cas de vole, ainsi que dans toute autre circonstance, le médiateur exige sur le coup présent un silence scrupuleux, tant des Joueurs que des spectateurs qui ne doivent pas donner le moindre conseil, sans y être engagés du consentement unanime des Joueurs. L'attention nécessaire sur les coups de l'ami ou des adversaires devient inutile, & l'on n'auroit besoin ni de son esprit, ni de son jugement, pour en tirer des conséquences justes, s'ils nous disoient ce que nous

avons à jouer , & ce qu'il faut ne jouer pas. Un seul mot qu'ils lâcheroient sur le coup suffit pour cela.

En suposant le silence sur les coups exactement observé , un défaut de mémoire ou d'attention pourroit à chaque instant faire faire des fautes considérables aux Joueurs ; mais pour obvier à cet inconvénient , le jeu accorde à chacun des Joueurs dans le moment actuel où il doit jouer , la permission de regarder dans toutes les levées , personne ne lui peut refuser cet examen. Par-là on peut s'instruire de ce dont on ne se souvient pas. On doit refuser de découvrir ses levées à celui qui voudroit l'exiger , quand c'est le tour d'un autre de jouer : cet examen qui ne lui est nécessaire qu'à l'instant qu'il doit jouer lui-même , pourroit faire faire quelques remarques à un autre auxquelles il n'auroit point pensé sans cela.

Comme on ne peut faire de règles particulières pour les mauvais Joueurs , les règles générales doivent toutes tendre à prévenir la mauvaise foi. C'est pourquoi si un Joueur à son rang veut voir ce qui est passé ; & qu'au lieu de tourner les levées , il tournât le jeu de quelqu'autre qu'il trouveroit délaissé sur la table , ainsi que le sont ordinairement les levées faites ; les deux doivent être condamnés chacun à la moitié de la bête. Celui qui a découvert le jeu y est condamné , pour prévenir la mauvaise foi d'un Joueur qui seroit ravi de voir un jeu baissé pour en aller tourner les cartes , sous prétexte d'avoir pris ce jeu pour une levée. Celui qui a laissé voir son jeu sans l'en empêcher , doit partager la punition , à cause de sa négligence , & pour obvier au piège que l'on pourroit tendre par réflexion à ceux qui examinent les levées.

Si un Joueur hors de son rang , tournoit un

jeu au lieu des levées, il feroit alors la bête feul, fans que celui dont il auroit découvert le jeu y fût condamné.

CHAPITRE TROISIÈME

De la conduite des Joueurs en sans-prendre, & en Médiateur.

ARTICLE PREMIER.

De la conduite des Joueurs en sans-prendre.

LA même règle fondamentale de notre conduite en demande, sert ici, à l'exception seulement que l'homme n'a point d'amis à favoriser : tous les Joueurs sont contre lui, son but ne doit être que de leur ôter le moïen de lui nuire, & eux doivent faire ce qu'ils peuvent pour l'opprimer.

L'homme parviendra à son dessein en suivant cet avis.

I. Commencez par jouer une ou deux de vos plus hautes triomphes.

II. Si les trois adversaires obéissent à atout, insistez-y davantage.

III. Si de la première fois que vous avez joué atout, un seul vous en a fourni, dispensez vous de continuer cette couleur.

IV. Faites toujours en sorte de rester maître du jeu pour tenir votre adversaire en respect.

V. Si vous avez une dame gardée, ou deux autres cartes entre lesquelles vous aïez un roi à craindre, mettez vos adversaires en jeu par toute autre couleur, afin de les voir venir à celle-ci.

VI. Lorsque vous ne voulez plus jouer de

trionphes, jouez vos rois les uns après les autres.

VII. Vos véritables rois joués, il est quelquefois avantageux de revenir à la couleur où vous en auriez acquis d'accidentels.

VIII. Masquez votre jeu autant qu'il sera possible.

IX. Lorsque l'homme prévoit par l'événement du jeu qu'il fera la bête remise; s'il a quelque ressource à espérer, il doit la tenter au hazard, même de perdre codille.

X. Si vous ne pouvez jouer de rois accidentels, continuez de jouer la couleur à laquelle vous avez plus lieu d'en espérer.

XI. Quand une couleur est jouée pour la seconde ou troisième fois, si vous soupçonnez des triomphes à ceux qui restent à jouer après vous, il faut lâcher ou couper avec ce que vous avez de plus haut.

XII. Ne tirez jamais votre carte qu'au moment de la jouer.

En observant ces règles, celui qui a demandé à jouer seul pourra parvenir à ses fins.

Prescrivons maintenant des règles à ceux qui défendent le jeu par le moyen desquelles ils puissent s'opposer au dessein de l'homme.

I. Celui des défendans qui entre en jeu, doit jouer de la couleur dont il a le plus grand nombre de cartes, si l'homme est en cheville.

II. Si l'homme se trouve dernier, le défendant doit jouer de la couleur dont il a le moins de cartes.

III. Les défendans aiant égal nombre de cartes en rouge ou en noir, doivent jouer la couleur noire préférablement à la rouge, soit que l'homme se trouve dernier, soit qu'il se trouve en cheville.

IV. Lorsqu'un des défendans a entablé une couleur, celui qui entre en jeu ne doit pas manquer à rejouer de la même.

110 EXPLICATION

V. Si celui qui est en jeu n'a pas de la couleur que son ami demande , il doit considérer la place qu'occupe l'hombre à son égard , afin de se comporter suivant la première ou la seconde règle.

VI. Celui des défendans qui entre en jeu , après deux couleurs différentes entablées par ses amis , doit jouer celle qui a été demandée la première.

VII. Il ne faut point attaquer l'hombre par la couleur où l'on a lieu de croire qu'il se veut faire des rois.

VIII. Les défendans doivent se défausser de la couleur à laquelle l'hombre renonce.

IX. Celui qui est immédiatement au-dessus de l'hombre , doit s'en aller des plus hautes cartes avant les basses , de la couleur à laquelle l'hombre renonce.

X. Il faut toujours continuer de jouer de la couleur à laquelle l'hombre a lâché.

XI. Il faut remarquer si un des amis se défautte , ou renonce déjà à quelque couleur , afin de faire succéder cette couleur à celle que l'on joue pour lors.

XII. Il faut bien faire attention à quelle couleur l'hombre se tient en garde , afin d'en conserver la dame gardée , ou le valet troisième.

XIII. Si un des défendans a une haute triomphe , qu'il prévoie être forcée à tomber , il doit s'en servir pour forcer l'hombre , si l'occasion s'en présente.

XIV. Les défendans ne doivent jamais masquer leur jeu.

XV. Si l'hombre a joué un atout médiocre , celui qui a des cartes beaucoup supérieures , doit lâcher s'il peut se dispenser d'obéir.

XVI. Si l'hombre commence par jouer un petit atout , les défendans doivent tâcher de

DES REGLES. III

faire passer la main à celui qui se trouve placé à sa gauche.

XVII. Celui qui emporte la main sur ce petit atout , ne doit pas hésiter à jouer un autre petit atout , l'hombre se trouvant en cheville.

XVIII. Si un des défendants se trouve avoir les triomphes supérieures à celles de l'hombre , sans en avoir d'inférieures , il doit faire atout , ensuite jouer de la couleur où l'hombre renonce , afin de ne le pas mettre en jeu.

XIX. Quand l'hombre n'a plus de triomphes , les adversaires doivent se défausser tout autrement que ne leur prescrit la règle huitième.

EXPLICATION DES REGLES établies en faveur de l'Hombre.

I. **L**A règle générale ordonne à l'hombre d'ôter à ses adversaires le moien de lui nuire. Pour cet effet , il doit jouer ce qu'il a de plus hautes triomphes si-tôt qu'il entre en jeu , si ses adversaires en ont de supérieures il ne fait pas la levée ; mais il a l'avantage de faire tomber un atout de chacun des jeux de ses adversaires.

II. Si chacun des trois adversaires a obéi au premier atout , l'hombre peut présumer que les triomphes sont partagées , & jouer un second atout , même un troisième. Quand après cela les défendants auroient renoncé à ses rois , ils n'en seroient pas plus satisfaits , n'ayant plus de triomphes pour les couper , ni par conséquent pour surcouper.

III. Les deux règles précédentes font connoître sensiblement l'avantage que retire l'hombre en jouant souvent atout : cependant si de la première ou de la seconde fois il ne se trou-

ve qu'un des défendans à obéir, l'homme dans ce cas doit conclure que les triomphes sont réunies en un seul jeu, & selon ses forces user de ménagement: il ne peut faire tomber ces atouts ainsi réunis, qu'il ne lui en coûte autant & même plus qu'à ses adversaires, parce que celui de ses mêmes adversaires qui a dans son jeu les triomphes, le voit venir, & n'obéit aux plus hautes qu'il joue qu'avec ce qu'il a de moindre; de façon que si l'homme continuoit de jouer atout (IV.) le défendant se trouveroit bien-tôt maître du jeu, c'est-à-dire, avec les atouts supérieurs, c'est ce que l'homme doit particulièrement éviter, en se conservant la supériorité, il tient son adversaire en respect, & ne le met pas dans le cas d'exécuter le conseil qui lui est donné dans la *règle dix-huitième*.

V. Après que l'homme a joué plusieurs fois atout, s'il lui reste encore deux triomphes & autant à l'adversaire, il n'est pas besoin de dire qu'il doit faire tomber les deux qui restent à l'adversaire, si elles sont inférieures aux siennes: Mais s'il n'en a qu'une supérieure & l'autre inférieure, il doit en agir autrement. Par exemple, je suppose la triomphe en pique; qu'il en reste à l'homme le valet & le cinq, & qu'un des adversaires ait encore le six & le trois. Voilà dans cette supposition deux cartes entre lesquelles l'homme a un roi à craindre: s'il veut que ces deux cartes lui produisent chacune une levée, il faut qu'il joue d'une autre couleur; afin qu'ayant mis ses adversaires en jeu, il les force de l'attaquer en triomphe ou en autre espèce à laquelle (les choses disposées de la même façon) il auroit besoin de se faire deux rois. Si au contraire il attaque l'adversaire en cette couleur, celui-ci le voyant venir, ne mettra le six ou le trois qu'en conséquence du valet ou

du cinq qu'aura joué l'hombre. Il est évident que l'hombre ne pourra faire ses deux levées que je lui ai supposées nécessaires, au lieu qu'en mettant le défendeur dans l'obligation de l'attaquer à cette couleur, ses deux cartes se trouveront valables; parce que si l'adversaire l'attaque par le six, il prendra du valet, ensuite avec le cinq fera tomber le trois. S'il est attaqué par le trois, le cinq l'emportera, & le valet restera supérieur au six. L'avantage dans cette occasion n'est que pour celui des deux de l'hombre, ou du défendant qui oblige l'autre à l'attaquer à la couleur supposée.

Si l'hombre veut sçavoir pourquoi il doit se laisser attaquer à la couleur dont il a la dame gardée, qu'il consulte l'exemple de cette même règle qui fait la vingt-troisième du premier chapitre de cette Section, p. 127.

VI. L'hombre ne voulant plus jouer atout, doit jouer ses rois les uns après les autres, excepté celui dont il a le valet. La règle précédente ordonnant de se laisser attaquer à cette couleur.

VII. Nous lui conseillons de jouer ses rois immédiatement après ses atouts, parce que les défendants ne se sont point encore défaussés, au lieu qu'ils en pourroient trouver l'occasion, & se procurer le droit de les couper, si l'hombre attendoit plus à les jouer.

Les véritables rois joués, l'hombre par cette même raison que nous venons de rapporter, doit jouer ceux que l'accident du jeu auroit pû lui procurer. S'il eût été obligé, par exemple, de jouer un roi dont il auroit eu le valet, & que ce roi eût fait tomber la dame: il doit jouer le valet qui est devenu roi, s'il sçait que celui qui a lâché la dame n'a pas de triomphes; car s'il soupçonnoit qu'il en eût encore, il doit jouer

114 - EXPLICATION

toute autre couleur , persuadé que l'adversaire n'a lâché la dame que parce qu'il l'avoit seule , que conséquemment il aura renoncé à cette couleur , & coupera le valet. Si l'homme est assuré que celui qui a lâché la dame n'a plus de triomphes , il doit jouer son valet , ayant lieu de croire qu'un Joueur renonçant déjà à cette couleur , les autres y obéiront , & que cette levée lui passera.

VIII. Si l'homme avoit le roi & la dame , (ou deux autres cartes qui par l'événement du jeu se trouveroient avoir même valeur que celles-ci : par exemple , le valet & le sept en noir , le roi & la dame de cette espèce n'étant plus sur jeu) il devroit jouer la dame auparavant le roi , s'il avoit lieu de soupçonner que ceux qui sont en cheville , renoncent à cette couleur. Il auroit l'avantage par-là de leur masquer son jeu , ils lâcheroient cette levée , croyant le roi dans le jeu de leur ami qui est dernier à jouer. Il est facile de voir que cette façon ne masque le jeu que pour le coup présent , & découvre pour les suivans une carte qui seroit restée inconnue sans cela.

Si l'homme avoit la séquence , après avoir joué le roi , il pourroit craindre que l'on ne coupât la dame , ainsi il seroit très-bien de jouer le valet.

IX. Lorsque l'homme trouve contre lui trop de forces , & qu'il prévoit la hête assurée ; si on joue une couleur dont il a le roi & le valet , il doit coster : c'est-à-dire , mettre le valet , pouvant croire la dame dans le jeu de celui qui a joué une petite de cette couleur. Si cela est ainsi , il fait une levée à laquelle il ne devoit pas s'attendre , qui remet son jeu , & le fait gagner. Il auroit perdu remise , s'il eût joué le roi , parce qu'il n'auroit certainement pas fait son valet. Si ce coup

ne réussit pas : c'est-à-dire, si la dame se trouve au-dessus de lui, la levée passera à son adversaire, & son roi qui n'auroit peut-être pas été coupé s'il l'eût mis de ce premier coup, pourra l'être lorsqu'il le mettra une autre fois. Il n'est donc avantageux de coster, ainsi que nous l'avons déjà dit, que pour remettre un jeu desespéré.

En hazardant de perdre codille, un jeu qui auroit certainement été perdu remise, non-seulement l'homme ne risque pas beaucoup, mais il peut encore tirer de-là un fort grand avantage, puisque si le hazard lui réussit, il gagne ce qu'il auroit certainement perdu, s'il n'eût rien hazardé.

X. Lorsque l'homme a joué atout autant de fois qu'il l'a jugé nécessaire, suivant les règles précédentes : lorsqu'il a joué ses rois & les dames dont il a eu les rois, il doit continuer la couleur qui est la plus abondante dans son jeu, parce que c'est celle où il a le plus lieu d'espérer faire des rois par événement.

XI. L'explication de cette règle est absolument la même que celle de la dix-huitième des règles pour la demande, p. 96.

XII. Voyez l'explication de cette règle, p. 99. règle vingt-quatrième pour la demande.

EXPLICATION DES REGLES

établies en faveur des Défendans.

Pour s'oposer au dessein de l'homme, nous avons conseillé aux défendans de suivre certaines règles ; faisons-leur voir l'utilité de ces conseils.

I. Rien n'est plus avantageux pour les Joueurs que d'avoir des renonces, ainsi les défendans ne doivent avoir en vûe que de s'en faire à eux-mêmes ou d'en procurer à leurs amis. Celui d'en

116 EXPLICATION.

tr'eux qui est immédiatement à la gauche de l'ombre, ne retire pas grand avantage des renonces qu'il peut se faire, parce que l'ombre le voit venir; il doit avoir pour principale vûë d'en procurer à ses amis qui voyent venir l'ombre; pour cet effet, il doit jouer de l'espece à laquelle son jeu lui fournit plus de cartes: plus il en a de cette espece, moins il s'en trouvera dans le jeu de ses amis, plus facilement par conséquent ils parviendront en renonce en cette couleur: peut-être même se trouvent-ils dès le commencement du jeu renonçans à cette espece.

II. Si au contraire celui des défendans qui est premier à jouer, se trouve immédiatement à la droite de l'ombre, alors il ne doit point penser à procurer des renonces à ses amis, que l'ombre verroit venir: la place qu'il occupe, rend les renonces qu'il se pourra faire à lui-même bien plus avantageuses pour son parti, c'est pourquoi il doit jouer de la couleur dont il a le moins, pour s'abreger le chemin qui peut le conduire à son but.

Celui des défendans qui est placé vis-à-vis l'ombre, ne se trouve immédiatement ni au-dessus ni au-dessous de lui. Il a autant lieu d'observer la première que la seconde règle, ce n'est que l'accident du Jeu qui peut lui rendre l'une plus avantageuse que l'autre.

III. Il faut se rapeller ici que la couleur noire fournit une carte moins que la rouge, c'est pourquoi quelque place qu'occupe l'ombre, celui de ses adversaires qui a égal nombre de cartes en l'un & l'autre couleur, doit jouer de l'espece de la couleur noire, parce que moins il y a de cartes d'une couleur, plus il est facile de s'y faire des renonces, ou d'en procurer à ses amis.

IV. Celui des défendans qui a entablé une couleur, exempte ses amis qui entreront en jeu par une levée, d'user des règles que nous venons de

prescrire : Qu'ils ayent beaucoup ou peu de cartes , de quelque espèce que ce soit , ils doivent donner celle qui a été entablée par leur ami. Celui-ci n'a joué une espèce plutôt qu'une autre qu'en conséquence des trois premières règles ; on ne doit donc jamais manquer de lui donner ce qu'il a demandé.

V. Si l'on avoit renoncé à l'espèce qui a été entablée par l'ami , alors on doit faire , selon la place qu'on occupe , les mêmes attentions que les règles précédentes ont exigées de celui qui s'est trouvé premier à entabler , & cela pour les mêmes raisons.

VI. Celui des défendans qui dans cette circonstance entre en jeu le troisième , ne doit donner de la couleur qu'a demandé le second , que lorsqu'il n'a plus de celle qui a été demandée par le premier ; parce qu'il a lieu de raisonner ainsi.
 » Si le second qui est entré en jeu eût eu de cette
 » couleur , il n'auroit point manqué d'en donner :
 » puisqu'il en a joué d'une autre , il faut donc cer-
 » tainement qu'il ait renoncé à la première ; ainsi
 » je suis sûr de lui procurer le moyen de couper
 » s'il le veut , ou de défausser s'il le juge plus
 » à propos.

VII. Lorsque l'on change de couleur , il faut plutôt jouer de celle où l'on sçait que l'homme renonce , que d'une qui n'auroit point encore été jouée , parce que l'on doit craindre de lui faire des Rois en jouant de cette dernière espèce.

Par exemple. Si celui qui est à jouer , a un Roi sans en avoir la Dame , il doit attendre qu'on l'attaque à cette couleur , crainte de rendre Roi , une Dame gardée que pourroit avoir l'homme. Il risque moins en lui donnant à couper , parce que tôt ou tard les triomphes serviroient à l'homme ; au lieu qu'en jouant ainsi , il s'exempte de lui procurer des Rois , & par conséquent des levées.

VIII. Lorsque les défendans ont occasion de se défausser, ils le doivent faire de la couleur dont ils ont le moins de cartes, & de celle principalement à laquelle l'homme renonce. Consultez l'explication des règles 19. & 20. établies pour la demande, page 96.

IX. Toutes les fois que celui qui est placé immédiatement à la droite de l'homme, se trouve en jeu, l'homme a l'avantage de voir venir ses trois adversaires : c'est pour éviter les occasions qui pourroient lui donner cet avantage, que la neuvième règle enjoint à celui des adversaires dont il est ici question, de commencer par ses plus hautes cartes, lorsqu'il se défausse de l'espèce à laquelle l'homme renonce.

Un autre avantage que les défendans retirent de l'exécution de cette règle, c'est que toutes les fois que cette couleur est jouée, l'homme appréhende toujours d'être surcoupé par celui qui s'est défaussé de ses hautes; crainte dont il seroit exempt, si l'on n'observoit pas la règle en question. Dès le second coup, celui qui est au-dessus de lui, prendroit la levée avec la Dame, & seroit passer les cartes de ses amis en revûe devant l'homme qui alors pourroit agir avec assurance.

X. Si l'homme dans la crainte d'être surcoupé, lâche la levée, ses adversaires ne doivent point discontinuer cette couleur, parce que ce sera toujours mettre l'homme dans un nouvel embarras.

XI. N'ayant plus de cette couleur, celui qui est en jeu doit avoir remarqué de laquelle ses amis se sont défaussés afin d'en jouer. *Voiez-en les raisons dans l'exemple que nous avons donné de cette règle qui est la ving unième en apel*, page 97.

XII. Si une couleur n'a point encore été jouée, ou si l'on a lieu de soupçonner que l'homme veuille se faire des Rois en quelque espèce, il faut se défausser de toute autre couleur, afin, s'il est

possible, de conserver en celle-ci la Dame gardée ou le Valet troisième, & de faire échouer le dessein de l'homme.

XIII. Lorsque l'on a quelque triomphe seule; (pourvu que ce ne soit pas Spadille) il faut s'en servir pour couper, si l'occasion s'en présente, on hazarderoit trop en espérant mieux, parce que les Matadors ou Triomphes supérieures, pourroient faire tomber celle que nous aurions cru épargner; nous regretterions alors de ne l'avoir pas mise à profit. Si elle n'eût pas servi à faire la levée, elle auroit du moins forcé l'homme: ce qui auroit favorisé le jeu de nos amis.

XIV. Les défendans n'ont pas moins d'intérêts à ne point masquer leur jeu qu'ils en avoient en demande. Voyez ce que nous avons dit, page 91. *regle neuvième.*

XV. Lorsque l'homme entable une triomphe médiocre, telle qu'un Roi, une Dame, le premier des défendans qui se trouve à jouer après lui, ne doit pas prendre cette levée, s'il n'a que Spadille ou Manille pour toutes triomphes; mais il doit lâcher & se défausser. S'il n'a que Spadille, il est assuré qu'il lui fournira tôt ou tard une levée. S'il n'a que Manille, il a lieu de croire que si l'homme avoit eu Spadille, il l'auroit joué préférablement à une médiocre, & de conclure que Spadille est dans le Jeu d'un de ses amis, qui d'un autre coup, lâchera la main à sa Manille.

Dans l'un & l'autre cas, outre l'avantage de se défausser, le défendant peut procurer cette levée à celui de ses amis qui auroit Ponte ou autres cartes supérieures, lesquelles seroient peut-être forcées de tomber en même-tems que Spadille ou Manille.

XVI. Si l'homme avant les Matadors, commente par jouer un petit atout, le premier & le second défendant doivent obéir avec ce qu'ils ont de moindre, afin de procurer cette levée à

celui qui est dernier à jouer, & de mettre l'hombre dans le cas de jouer avant eux, pour le voir venir au coup prochain.

Celui des défendans qui se trouve dernier, n'ayant que Manille ou Baste gardés, ne doit point hésiter, s'il ne peut faire la levée avec sa triomphe inférieure, de prendre avec celui des Matadors que son jeu lui fournit, plutôt que de laisser passer cette levée à celui de ses amis qui est immédiatement à la droite de l'hombre.

XVII. Celui des défendans qui a fait la levée sur cette petite triomphe, doit conclure que l'hombre à Spadille, & qu'il n'a joué ainsi qu'afin de dégarder Manille & Baste, & les faire tomber tous deux d'un même coup en jouant Spadille si-tôt qu'il entrera en Jeu. Cette conclusion servira à celui qui l'a tirée, pour prévenir l'inconvénient qu'il prévoit, & pour empêcher que l'exécution ne réponde à l'espérance de l'hombre. Il s'agit de sauver ces deux cartes à ses amis, ou du moins une des deux; il y parviendra en jouant un petit atout, ou même un Matador s'il lui reste seul. L'hombre alors se trouve fort embarrassé. S'il joue Spadille, ses adversaires qui le voyent venir, ne mettront pas Manille ni Baste, puisque ces Matadors ne sont forcés par Spadille, que lorsqu'il est joué pour première carte: ces deux Matadors restent donc contre lui: pour une levée qu'il a cru gagner en s'écartant des règles qui lui ont été prescrites, il en perd très-souvent deux. S'il lâche cette main, peut-être passera-t-elle à celui qui lui fait face; dans ce cas celui-ci ne doit pas manquer de rejouer un petit atout. L'ami qui est immédiatement après lui, doit bien se donner de garde, s'il a Manille ou Baste, de les mettre; mais il faut qu'il se défasse. Nouvel embarras pour l'hombre, qui a lieu de craindre celui de ses adversaires qui reste encore à jouer.

L'exécution

L'exécution de ces deux règles 16 & 17, est ce qui fait la perte de l'hombre ; il a jugé à propos d'employer cet expédient au mépris de la première règle qui lui est prescrite, il s'en trouve la dupe. Si ses adversaires eussent ignoré ou négligé les règles dont nous venons de donner l'explication, il n'auroit que plus assuré son jeu en s'écartant de son devoir.

Saisissons cette occasion pour faire remarquer que si l'on gagne assez souvent en s'écartant des règles prescrites, on ne doit point attribuer ce succès à l'inégalité du jeu, mais bien à l'ignorance ou à la négligence des autres Joueurs.

XVIII. Si quelqu'un des défendans se trouve dans le cours du jeu avoir une ou plusieurs triomphes supérieures à celle de l'hombre, sans en avoir d'inférieures, & que ses amis renoncent à cette couleur ; il doit faire atout, jusqu'à ce qu'il n'en ait plus. Après cela il doit jouer de la couleur à laquelle il est certain que l'hombre renonce ; ensuite les Rois qu'il pourroit avoir, afin de ne pas le remettre en jeu.

Si l'hombre se trouve épuisé de triomphes plutôt que le défendant, dès ce moment celui-ci doit discontinuer de jouer atout, & garder ceux qui lui restent pour couper des Rois qui pourroient servir à l'hombre, si l'on étoit forcé de jouer dans leur couleur.

Pour que le défendant exécute cette dix-huitième règle, il doit faire attention à deux choses.

1^o. Il faut qu'il ait toutes les triomphes supérieures à celles de l'hombre, parce que s'il en avoit une supérieure & l'autre inférieure, son jeu alors seroit de se laisser attaquer à cette couleur pour les mêmes raisons que la règle cinquième l'a prescrit à l'hombre ; l'avantage en cette circonstance n'étant que pour celui qui a forcé l'autre à l'attaquer, comme nous l'avons dit, page 125.

2°. Il faut que ses amis aient renoncé à la triomphe, sans cela il risqueroit d'affoiblir son parti, en tirant les triomphes qui pourroient s'y trouver.

Quand l'homme n'a plus de triomphes, ses adversaires doivent se défausser tout autrement qu'ils ne le font lorsqu'il en a. Dans le premier cas, il faut qu'ils se défaussent des couleurs qu'ils peuvent soupçonner à l'homme, afin de ne point le remettre en jeu; dans le second, *la règle huitième* leur a prescrit un devoir tout-à-fait contraire.

A R T I C L E S E C O N D.

De la conduite des Joueurs en Médiateur.

LA règle fondamentale & les particulières pour la façon de se conduire en Médiateur, sont absolument les mêmes que celles du sans prendre, tant pour l'homme que pour les adversaires. Ceux-ci se trouvent également réunis contre un seul qu'ils veulent empêcher de faire six levées.

Tout ce qui fait quelque différence, est le Roi qui est appellé Médiateur; l'homme doit le jouer avant tout autre Roi, parce que les adversaires sont assurés que cette carte est dans sa main.

Les défendans qui sont à la gauche de l'homme, doivent jouer de la couleur du Roi appellé, s'ils en ont beaucoup de cartes, plutôt que d'une autre couleur où ils en auroient autant. On en comprendra la raison en lisant la première règle des défendans, page 168.

Celui qui est à la droite de l'homme, ne doit jamais jouer de la couleur du Roi appellé, parce que l'on peut avec raison soupçonner l'homme d'espérer des Rois en cette couleur.

Moyen facile de se rendre familière la pratique du Médiateur.

Il ne me reste plus pour remplir ce que jeme suis proposé dans cette section, que d'enseigner à ceux qui desirerent sçavoir le Médiateur, une méthode facile pour se rendre familière la pratique de ce jeu. Si l'on veut entendre ce traité, je conseille de ne point passer du premier chapitre au second, sans sçavoir auparavant ce qui est compris dans le premier. Il en faut user de même du second à l'égard du troisième & ainsi de suite. La connoissance de ce qui précède étant nécessairement supposée pour l'intelligence de ce qui suit.

Une personne qui ignore absolument le Médiateur, comprendra assez facilement les deux premières sections en suivant mon conseil, la troisième lui offrira plus de difficulté. Une simple explication de tant de règles ne fait point une impression suffisante pour rendre tout le monde en état de distinguer les moindres circonstances qui obligent de quitter une règle, & qui mettent dans le cas d'en pratiquer une autre; je crois que la théorie & la pratique se prêteront mutuellement un grand secours. La pratique mettant sous les yeux les différens cas où chacune des règles doit être employée, il sera bien plus facile de les retenir.

Il faut qu'une personne qui sçait le Médiateur par principe, le fasse pratiquer à ceux qui desirerent l'apprendre; cette personne pourra former à la fois huit élèves, même davantage, dont quatre tiendront les cartes. Chacun de ceux-ci observera avant de les distribuer, en les distribuant, & après qu'elles seront distribuées ce que prescrit la première section. Tous les jeux arrangés comme il convient, le premier qui est à parler, doit met-

tre son jeu à découvert , le combiner tout haut ; & se déterminer en vertu de cette combinaison pour l'un ou l'autre des moyens ; cela fait il relève ses cartes. Celui qui le suit baisse son jeu pour faire la même chose que le premier , & ainsi doivent faire les deux autres , sans avoir égard aux cartes qu'ils ont vuës dans le jeu de ceux qui les ont précédés ; parce qu'ils sont censés les ignorer , & que dans le cours du jeu ordinaire , chacun se donneroit bien de garde de faire voir la moindre de ses cartes.

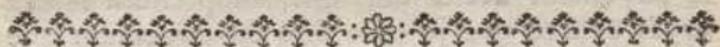
Si quelqu'un manque , soit à ce qui regarde la première Section , soit à ce que prescrit la seconde , le conducteur doit l'en avertir & le reprendre en lui rapellant pourquoi il doit faire une chose plutôt qu'une autre.

Lorsqu'un des Joueurs a obtenu la permission de mettre en usage quelqu'un des moïens qu'il a demandés , c'est alors où il faut toute l'attention des apprentifs. Il est à propos de mettre tous les jeux à découvert , & que qui que ce soit ne joue une carte , sans dire la raison qui l'a engagé à jouer celle-ci plutôt qu'une autre , puisqu'on n'en doit jamais jouer une seule sans quelque dessein. Si l'apprentif en lâche une mal-à-propos , le conducteur doit la lui faire relever , lui faire entendre contre quelle règle il a péché , & lui faire apercevoir de quelle conséquence cette faute auroit été pour son parti.

Il est manifeste que cette façon d'enseigner , & d'apprendre le Médiateur , est beaucoup plus aisée que celle qui exige autant de conducteurs que d'apprentifs : elle est beaucoup plus profitable , puisque chaque Joueur & chaque spectateur peut d'un seul coup apprendre à combiner quatre jeux différens , & à conduire chacun de ses jeux selon les différentes places , & les différentes circonstances.

D'ailleurs le conducteur pourra arranger les jeux , en changeant une carte d'un jeu avec une

d'une autre , de façon qu'il fasse trouver quelque cas extraordinaire que le hazard pourroit presenter , ou qu'il donne occasion à l'explication & à l'exécution de quelque règle que les apprentis auroient plus de peine à comprendre. Par ce moïen on peut instruire les apprentis de toutes les règles, & en très-peu de tems on les mettra en état de jouer le Médiateur avec assurance, & de n'y pas faire de fautes.

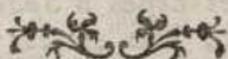


SECTION QUATRIÈME.

Du payement.

JE crois à propos de rapeller ici que dix jettons égalent la valeur d'une fiche , que dix fiches sont équivalentes à un contrat , & d'avertir que le calcul de la perte ou du profit se fait plus ordinairement par les jettons que par les fiches ou par contrats : ce qui fait qu'en gagnant la valeur de quatre contrats , une fiche , six jettons ; on demanderoit quatre cent seize sans ajouter le mot de jettons , parce que cette méthode est reçue si généralement , que lorsque l'on fait mention de quelque nombre sans spécifier ensuite si c'est des contrats , des fiches ou des jettons , l'on entend toujours qu'il est question de ces derniers.

Pour faciliter l'intelligence de cette section , je diviserai le paiement en deux classes : sçavoir , en paiement essentiel & en paiement accidentel : ce qui me fournira la matière de deux chapitres. Un troisième nous enseignera la façon de faire le compte lorsque le jeu est fini.



 CHAPITRE PREMIER.

Du payement essentiel.

Avant d'entrer dans le détail de ce chapitre, il est nécessaire que l'on sçache ce que j'appelle payement accidentel. On comprendra mieux après cela ce que je dois dire du payement que je regarde comme essentiel. J'entends par *payement accidentel*, celui qui n'a pas lieu à tous les coups, & qui n'est qu'une augmentation accidentelle au payement essentiel.

Le payement essentiel, est celui qui a nécessairement lieu à chaque coup, qui est indépendant de tout autre, & qui n'exclut point le payement accidentel.

Je regarde comme payement essentiel. 1°. Les *fiches de poulans* que met devant lui celui qui fait.

2°. Les jettons que chacun des Joueurs doit mettre par coup *au jeu*, autrement dit *à la poule*.

3°. La rétribution qui est annexée aux quatre moyens généralement pris.

Je réunirai les deux premiers articles dans un seul.

ARTICLE PREMIER.

Des Fiches de Poulans & de la Poule.

Nous avons dit qu'à chaque coup celui qui fait, doit avancer sur la table six fiches; c'est ce que nous avons nommé *poulans*. Il appartient deux de ces fiches à *Spadille*; *Manille* & *Baste* en partagent deux autres; il en reste encore deux autres, qui servent à augmenter le paye-

ment du jeu, autrement les jettons qui sont dûs à la poule. Examinons ce paiement.

Le paiement du jeu consiste en huit jettons qui sont complétés par les quatre Joueurs dont chacun en met deux à la poule. Si l'on ajoute à ces huit jettons les deux fiches de poulans dont nous venons de parler, on trouvera qu'à chaque coup le paiement du jeu est fixé à vingt-huit. Ces vingt-huit jettons sont destinés pour le parti agresseur ou défendeur qui veut parvenir à faire cinq levées. Si l'un & l'autre parti ne fait que cinq levées, dans ce cas, aucun n'a droit de retirer le paiement du jeu.

De ce que personne ne mérite ce paiement, il ne faut pas conclure qu'il n'a pas lieu de ce coup, il est seulement remis, jusqu'à ce que quelqu'un fasse six mains. Si le coup prochain il n'en étoit encore fait que cinq, ce seroit une seconde remise, & ainsi de suite, il s'en peut trouver huit, neuf, même plus, parce que le grand nombre de bêtes n'empêche point que l'on ne remette de nouveau à la poule, & n'exempte pas celui qui fait d'y mettre les deux fiches, ce qui produit autant d'augmentation pour le paiement du jeu. Ces remises font qu'au lieu de 28, il s'en trouve quelquefois au jeu 140; & beaucoup plus, à proportion que les remises se trouvent multipliées.

Ne manquons pas de remarquer ici que plus le jeu est considérable, & plus celui qui fera six mains, retirera d'avantages. Il ne me reste plus qu'à prévenir une objection que pourroient faire ceux qui sçavent le Médiateur, & qui ne se sont pas donnés la peine de réfléchir sur le paiement. Ils pourroient me dire qu'ils n'ont jamais vû mettre à la poule les deux jettons que j'exige de chaque Joueur. Je leur répons qu'à chaque coup ils observent cette règle sans la connoître. Com-

me des deux jettons du jeu sont ordinairement payés avec la rétribution du moyen qui est employé, cela leur donne lieu de confondre ces deux payemens quoique fort différens; mais ils devroient remarquer cette différence lorsqu'il est fait des remises. Ces deux jettons ne sont point payés de ce coup même; mais on paye autant de deux jettons qu'il a été fait de remises au premier qui parvient ensuite à six levées.

Il est vrai que ces deux jettons ne sont point avancés sur la table, ainsi que le sont les fiches de poulans avant de commencer le coup; mais le coup fini, les Joueurs s'en tiennent compte, parce que ces deux jettons étant susceptibles d'augmentation par accident, on sçait alors s'il faut les payer doubles ou simples.

ARTICLE SECOND.

De la rétribution annexée aux quatre moyens généralement pris.

SI je considérois particulièrement quelqu'un des quatre moyens, je n'en pourrois rapporter le paiement à ce chapitre, parce que tel ou tel moyen en particulier est accidentel, puisqu'il peut arriver que la demande, ou quelqu'autres des moyens que l'on voudra suposer, n'ait pas lieu dans le cours entier d'une partie. Mais si l'on considère les quatre moyens en général, il est impossible de jouer un coup que l'un ou l'autre ne soit employé, & par conséquent que celui-là ne donne lieu au paiement qui lui est annexé.

Le paiement des moyens diffère de celui du jeu, en ce que celui-ci peut être remis à un autre coup, & que celui des moyens doit être rempli après chaque coup fini par l'un ou l'autre partie.

Maintenant que nous faisons la distinction du

DU MEDIATEUR. 129

payement du jeu d'avec celui des moyens, nous comprenons facilement que ce qui rend la consolation moindre en codille qu'en remise, est que dans ce dernier cas l'homme ne paye point le jeu, dans le premier au contraire il l'ajoute à la consolation.

Nous avons dit que le payement de tel ou tel moyen particulier étoit accidentel ; cependant, comme un des quatre doit être employé nécessairement, il faut nous instruire de la rétribution qui est assignée à chacun d'eux, proportionné-ment au plus ou moins qu'ils exigent du Joueur.

Chacun doit à celui qui gagne.

		<i>Total.</i>
	4	6
	14	16
	24	26
} <i>En déclarant la vole.</i>	64	56
	104	106

La déclaration de la vole par médiateur exige moins que par sans prendre, c'est pourquoi le payement de la première espèce n'est pas plus considérable que le seroit celui de la vole entreprise en sans prendre sans avoir été déclarée ; mais dans la seconde espèce de déclaration, c'est-à-dire, par sans prendre, la vole est payée le double de ce qu'elle auroit été si on l'eût seulement entreprise, après avoir demandé la permission de jouer sans prendre. Voyez pag. 134.



 CH A P I T R E S E C O N D .

Du payement accidentel.

J'Apelle payement accidentel , comme je l'ai déjà dit , celui qui n'a pas lieu à tous les coups , & qui n'est qu'une augmentation accidentelle au payement essentiel dont il est dépendant. Je trouve six accidens au payement desquels cette définition est convenable.

1°. Lorsqu'on employe en couleur favorite quelqu'un des trois premiers moyens dont nous avons parlé dans le chapitre précédent.

2°. Le tour des grands poulans.

3°. L'entreprise de la vole.

4°. La réunion des trois matadors.

5°. La fiche pour le roi médiateur.

6°. Les bêtes.

 A R T I C L E P R E M I E R .

De la couleur favorite.

LA couleur favorite est le premier & le principal accident qui peut survenir. Lorsqu'on se sert en cette couleur de quelqu'un des trois premiers moyens , tous les payemens essentiels & accidentels qui ont lieu en cette circonstance , sont augmentés de moitié ; excepté cependant les six fiches de poulans & les bêtes , dont le payement est le même en favorite qu'en simple couleur.

L'égalité avec laquelle les avantages & les désavantages d'un chacun sont compensés au Médiateur , a retranché des droits de la favorite , celui de doubler les poulans , parce qu'il ne seroit pas juste que celui qui fait de ce coup , fût obli-

gé de mettre douze fiches , pendant que le coup suivant, son voisin n'en mettroit que six.

Les poulans n'étant point troublés, les bêtes doivent nécessairement être simples, nous en verrons la raison.

ARTICLE SECOND.

Des grands Poulans.

LE tour des grands poulans, autrement nommé le tour double, est un accident qui dépend entièrement de la volonté des Joueurs; ils peuvent plus ou moins le multiplier dans une partie, ou l'en retrancher tout-à-fait, selon qu'ils aiment à jouer plus ou moins gros jeu. Pour l'ordinaire on ne fait qu'un tour double qui est le dernier de la partie.

Cet accident consiste pendant quatre coups de suite à augmenter de payement tous les payemens, tant essentiels qu'accidentels sans la moindre exception. Ainsi au lieu de six Poulans, celui qui fait en met douze.

Il est des maisons où toutes les fiches de poulans ne sont pas doublées, on ne double que celles qui sont destinées pour le jeu: les quatre autres qui appartiennent aux Matadors, restent toujours simples; suivant cette méthode, celui qui fait en tour double, met huit fiches au lieu de six qu'il auroit mis en tour simple.

Il est indifférent d'user de l'une ou de l'autre méthode, parce que si le premier met douze ou huit fiches, les autres s'y conforment; néanmoins je crois qu'il est mieux de doubler tous les poulans. Quatre fiches de plus que chaque Joueur doit mettre à son tour, sont un trop petit intérêt pour faire une exception à la règle qui double généralement tous les payemens. La seule at-

tention aux différens noms de ce tour , confirme encore dans cette opinion.

Voilà deux accidens ; sçavoir , la couleur favorite & les grands Poulans , dont chacun redouble le payement. Lorsque ces accidens se trouvent réunis au même coup , le payement est quadruplé , ainsi celui qui gagne en pareille circonstance , reçoit quatre fois plus que ne lui a assigné la table , selon laquelle ces accidens ne sont point suposés. *Voyez cette table* , pag. 157.

		<i>Total.</i>		
	<i>En demande</i> ,	16	} de jeu 8 }	24
	<i>En Médiateur</i> ,	56		64
	<i>En sans-prendre</i> ,	96		104
} <i>En déclarant la vole.</i>	<i>Par Médiateur</i> ,	256	} }	264
	<i>Par sans-prendre</i> ,	416		424

Le payement des accidens qui se trouvent sur un pareil coup est également quadruplé , les fiches de Poulans & les hêtes ne sont que doublées , parce qu'elles ne sont point susceptibles d'augmentation en couleur favorite , mais seulement à cause des grands Poulans.

ARTICLE PREMIER.

De l'entreprise de la vole.

Nous avons dit que la vole est entreprise , lorsque par Demande , par Médiateur , ou par Sans prendre , l'homme joue une septième carte après être parvenu à six levées , sans que ses adversaires ayent fait une seule main. Cette septième carte donne à connoître qu'il veut plus que gagner , puisqu'après ses six levées qui lui étoient suffisantes pour cet effet , il n'a pas abattu.

DU MEDIATEUR. 133

mais a continué de jouer, comme il n'y a point de milieu entre gagner simplement ou gagner avec la vole; d'abord qu'il ne se contente pas du premier avantage, il est certain qu'il prétend au second: dès la septième carte lâchée, il n'est plus maître de se dédire, quand même il ne l'auroit pas jouée à dessein.

S'il fait ses dix levées, outre le paiement du jeu & des moïens, chacun lui donne le droit de vole qui est plus ou moins considérable, selon le moïen par lequel il y est parvenu.

Le droit de vole est susceptible d'augmentation en couleur favorite & sur les tours doubles.

Le droit de vole est pendant les tours simples.

	} En couleur simple.	} En couleur favorite.
<i>En Demande.</i>	20	40
<i>En Médiateur.</i>	30	60
<i>En Sans-prendre.</i>	40	80

Pendant les tours doubles.

	} En couleur simple.	} En couleur favorite.
<i>En em ande.</i>	40	80
<i>En Médiateur.</i>	60	120
<i>En Sans-prendre.</i>	80	160

OBSERVATION

Sur le paiement pour la déclaration & l'entreprise de la vole.

Si l'homme aiant entrepris la vole ne parvient pas à faire dix levées, il paie à ses adversaires le droit de vole, selon que le prescrit la table ci-dessus; mais comme il n'a entrepris la vole qu'après avoir gagné l'un ou l'autre des moïens dont il s'est servi, il doit recevoir le paiement de ce

moien , ainsi que celui du jeu , & de tous les accidens qui peuvent avoir eu lieu , il n'est point dans le cas de la bête , puisqu'il a fait six levées , qui font le nombre auquel il s'étoit obligé.

Il n'en est pas de même de celui qui déclare la vole avant que de jouer une seule carte. Comme il a le pouvoir de faire taire un sans prendre en couleur favorite , il est raisonnable de le condamner à la bête , s'il lui manque une seule des dix levées qu'il a annoncées.

Nous avons examiné , p. 86. la différence qu'il y a entre déclarer & entreprendre la vole.

Comme la déclaration de la vole en sans prendre , exige beaucoup plus la vole entreprise aussi en sans prendre , le paiement que l'on reçoit pour la déclaration est le double de ce qu'on recevrait pour l'entreprise : on reçoit de plus le paiement du sans prendre , c'est pourquoi la déclaration de la vole en simple couleur se paie 104, qui résultent *du paiement.*

<i>Du Sans prendre</i>	24	} de jeu 2	104
<i>De l'entreprise de la vole en Sans</i>	40		
<i>prendre ,</i>	40		
<i>Parce qu'elle a été déclarée ,</i>	40		

A ces 104, on ajoûte le jeu quand il est gagné, je ce qui fait 106.

La déclaration de la vole par sans prendre , produit d'un chacun quatre fiches de plus que l'on n'auroit reçu , si on se fût contenté de demander sans prendre & d'entendre la vole.

En déclarant la vole par médiateur , le paiement est le même que celui de l'entreprise de la vole en sans prendre.



ARTICLE QUATRIÈME.

De la réunion des trois Matadors.

Nous avons vû , p. 126. que chacun des trois matadors avoit à tous coups un droit sur les fiches des poulans.

Lorsque ces matadors se trouvent tous les trois réunis dans le jeu de l'hombre , ils ont encore un autre avantage , sçavoir , d'augmenter d'une fiche le paiement du moïen , soit qu'il soit gagné ou qu'il soit perdu. Cet accident peut être redoublé par celui de la couleur favorite , ou celui des grands poulans ; & quadruplé si les accidens se trouvent réunis.

Lorsque les trois matadors en demande sont dispersés dans le jeu de l'hombre & de son ami , ils donnent églement lieu à l'accident de la réunion , parce que ces deux jeux sont regardés comme n'en faisant qu'un.

Si les trois matadors se trouvoient réunis dans un des jeux de ceux qui sont seulement défenseurs , cette réunion ne changeroit pas le paiement des moïens , quand même l'hombre auroit fait la bête , parce qu'on ne doit considérer que le jeu de l'hombre & celui de son ami , pour les divers accidens qui peuvent augmenter le paiement.

ARTICLE CINQUIÈME.

De la Fiche pour le Roi Médiateur.

Lorsque l'on apelle un roi comme médiateur ; j'ai dit , p. 78. que l'on donnoit une carte en échange avec une fiche. Cette fiche est un paiement accidentel , parce qu'il n'en est point question lorsque l'on emploie tout autre moïen. La cou

leur favorite & les grands poulans doublent aussi , ou quadruplent cette fiche.

Avant de parler de la bête , je crois qu'il est très-utile de réunir dans une table tous les païemens tant essentiels qu'accidentels , dont nous avons fait mention jusqu'ici.

Explication de la Table ci-après.

Par le moïen de cette table , les commençans s'instruiront facilement de tous les païemens , pourvû qu'ils ayent la connoissance de ce que nous avons dit jusqu'ici. Si plusieurs accidens se trouvent réunis aux moïens essentiels qu'ils ont employés , ils n'ont qu'à faire une addition de ce qui leur est assigné dans cette table , & ils sçauront le païement qui leur est dû.

Je suppose , par exemple , que l'homme ait joué sur les tours simples , un sans prendre en couleur favorite avec les matadors. S'il veut sçavoir ce qui lui est dû d'un chacun ou ce qu'il doit donner , il n'a qu'à faire une addition , 1^o. du païement fixé pour le moïen essentiel qu'il a employé en couleur favorite , c'est-à-dire , pour le sans prendre.

2^o. De celui qui est dû aux matadors.

3^o. Des jettons du jeu.

Qu'il cherche pour cet effet la case à côté de laquelle il y a pour le sans prendre , & au-dessus en couleur favorite sur les tours simples. Il trouve 48. en cette case. Il doit se souvenir de ce nombre.

Il a de plus les trois matadors ; il doit en chercher le païement dans la case à côté de laquelle il y a pour la réunion des Matadors , & au-dessus sur les tours simples en couleur favorite , il trouve 20 ; qu'il réunisse ces 20. aux 48. qu'il a trouvé pour le païement du moïen. Il voit qu'il doit être païé pour ce coup 68 par personne. S'il perd

TABLE dans laquelle se trouvent réunis tous les payemens possibles au Médiateur.

		Sur les tours <i>simples.</i>		Sur les tours <i>doubles.</i>	
		En simple couleur.	En couleur favorite.	En simple couleur.	En couleur favorite.
	De Poule ou de Jeu.	2	4	4	8
	Pour les Poulans.	20	20	40	40
	Pour une demande.	4	8	8	16
	Pour un Médiateur.	14	28	28	56
	Pour un Sans-prendre.	24	48	48	96
Pour la déclaration de la vole.	Par Médiateur.	64	128	128	256
	Par Sans prendre.	104	208	208	416
Pour l'entreprise de la Vole.	En Demande.	20	40	40	80
	En Médiateur.	30	60	60	120
	En Sans-prendre.	40	80	80	160
	Pour la réunion des Matadors.	10	20	20	40
	Pour le Roi Médiateur.	10	20	20	40

ce jeu remise , ce sera lui qui donnera cette consolation à ses adversaires ; s'il le perd codille , il leur paiera de plus le droit du jeu , qu'il trouvera par la même recherche se monter à quatre jettons ; il les ajoutera à 68 , ce qui fait 72 qu'il doit donner à chacun de ses adversaires ; il auroit également reçu 72 s'il eût gagné.

A R T I C L E S I X I È M E .

De la Bête.

J' Ai dit , page 53. que la bête étoit une peine enjointe à ceux qui aiant fait jouer , n'ont pu parvenir à faire six levées , ou à ceux qui font quelques fautes préjudiciables au jeu.

L'égalité du Jeu qui veut que l'on soit exposé à perdre autant que l'on peut gagner , ne s'est pas contentée de condamner ceux qui font jouer & qui perdent à paier autant à leurs adversaires , qu'ils auroient reçûs d'un chacun , mais encore elle veut qu'ils soient condamnés à la bête. Cette bête est plus ou moins considérable à proportion de ce qu'ils ont plus ou moins de jeu & de poulans à retirer.

Nous avons remarqué , p. 127. que le Jeu alloit quelquefois à cent quarante & même plus ; les bêtes vont donc aussi à ce point , parce qu'elles sont toujours égales au Jeu.

La première bête * sur les tours simples n'est que de 28. parce que l'homme n'en avoit que 28. à retirer du jeu.

Si cette première bête est remise , celui qui jouera le coup suivant , aura de jeu 84 à retirer , sçavoir ,

* Première Bête.

<i>Pour le jeu du coup remis</i>	28	} 84 Seconde remise.
<i>Pour le jeu du coup où il joué</i>	28	
<i>Et pour la Bête, laquelle augmente le jeu de</i>	28	
	28	

Si celui-là fait la bête, il est évident, puisque c'est le jeu qui est à retirer qui fixe la bête, que cette seconde doit être de 84.

Quel que soit le nombre des bêtes faites, il n'y en a jamais qu'une à retirer pour un coup, sçavoir la première faite. Si cependant il en étoit fait plusieurs d'un même coup, une, par exemple, pour avoir perdu, & d'autres pour quelques fautes particulières, alors il devroit en être retiré autant le coup suivant.

Maintenant que nous supposons deux bêtes faites, l'une de 28 & l'autre de 84. Il n'y a que celle de 28 qui doit être au jeu, ainsi le payement pour le coup prochain, est

1°. <i>Le droit du premier jeu remis</i>	28	} 112 Troisième remise.
2°. <i>Le droit du second jeu remis</i>	28	
3°. <i>Le droit du jeu pour ce coup</i>	28	
4°. <i>Pour la première Bête</i>	28	

Notre calcul nous vient d'apprendre qu'il y avoit 112 sur le jeu: & par conséquent s'il est fait une troisième bête de ce coup, elle doit être de 112.

Si après celle-ci il en étoit fait une quatrième; comme c'est toujours celle de 28 qui est sur jeu, il n'y auroit que les 28 de Jeu de ce nouveau coup à ajouter à ces 112. Ainsi la quatrième bête seroit de

	112	} 140 Quatrième remise.
	28	

& ainsi de suite, tant qu'il se fera des bêtes, elles augmenteront toujours de 28.

La cinquième bête sera de 168

La sixième de 196



La septième de	224
La huitième de	252
La neuvième de	280
La dixième de	308
La onzième de	336
La douzième de	364

S'il est fait plus de bêtes que je n'en marque ici, il sera facile d'ajouter autant de 28 qu'il sera fait de bêtes excédentes.

Le premier qui a le bonheur de faire six levées, retire la première bête, & autant de 28 qu'il y a de remises sur le jeu : c'est-à-dire, les deux fiches qui sont restées de poulans, & deux jettons par remise, dont chacun doit lui tenir compte.

La première bête levée, il ne reste plus de fiches de remises, & par conséquent le jeu n'est que de 28 ; mais il est augmenté par la plus forte bête qui doit alors être mise sur jeu. Ainsi, s'il a été fait quatre remises, c'est la bête de 140 qui est sur le jeu, d'abord après que celle de 28 est retirée ; ce qui fait monter ce second coup pour le jeu à 168, nombre qui fixe la cinquième bête.

Si cette cinquième bête avoit lieu par remise ; ce seroit encore celle de 140 qui resteroit sur jeu, car si l'on mettoit celle de 168, alors le jeu seroit

de jeu remis	28	} 224
de jeu pour le coup present	28	
de la Bête.	168	

Ce qui augmenteroit la bête de 56, au lieu qu'elle ne doit augmenter que de 28.

Si cette cinquième bête avoit lieu par codille comme celle de 140, seroit levée ainsi que le payement du jeu, alors celle de 168 seroit mise pour le coup prochain.

Regardons comme une règle certaine, qu'une bête une fois mise au jeu, doit être levée avant qu'on en substituë une autre, & que c'est la plus forte bête qui doit succéder à celle-ci, & ainsi de

suite, jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus.

Par tout ce que nous avons dit au sujet des bêtes, nous sommes en état de voir que les différences qui y surviennent, ne sont qu'à raison des différences du Jeu. C'est pourquoi lorsque *la première bête est faite codille*, le paiement du jeu est gagné & retiré par ceux qui font perdre; & *la seconde bête après cette première codille* * ne doit être que

<i>Du paiement du jeu</i>	28	} 56
<i>Et de celui de la bête</i>	28	

Le paiement du jeu pour le coup précédent n'ayant point été remis.

Les bêtes qui se font ensuite, augmentent de 28 pour les mêmes raisons que nous avons données.

Ainsi la 3 ^e . bête seroit de 28	} 84
ajoutez à 56	

La quatrième de	112
La cinquième de	140
La sixième de	168
La septième de	196
La huitième de	224
La neuvième de	252
La dixième de	280
La onzième de	308
La douzième de	336

Si l'on compare cette table avec la première que nous avons donnée en suposant la première bête remise, on ne trouvera qu'une différence; sçavoir, que la douzième bête n'est pas plus forte après une première codille, que l'auroit été la onzième, si la première eût été remise, & ainsi de suite.

Les deux jettons de jeu étant doublés par chaque joueur, lorsqu'on joue en favorite, il semble que les bêtes en cette couleur devraient monter à

* Seconde Bête après une première Codille.

36 au lieu de 28 ; parce qu'il y a alors seize au jeu, & les deux fiches de poulans ; mais on ne fait pas attention à cette augmentation, parce que si le jeu est remis, lorsque l'on joue en favorite, on ne paye pas plus la remise que si elle eût été faite en couleur simple : En second lieu, ce seroit un mélange de bêtes en couleur favorite, & en couleur simple, qui embrouilleroient le paiement à chaque coup. Le seul passage des bêtes faites sur les tours simples à celles qui se font sur les tours doubles, forme une difficulté pour la plupart des Joueurs ; elle seroit bien plus embarrassante & plus fréquente si les bêtes étoient susceptibles d'augmentation en couleur favorite ; il est donc mieux de se conformer à l'ancien usage ; une autre difficulté seroit encore de se rappeler les remises qui auroient été faites en couleur favorite afin de les payer doubles.

Nous avons dit, en parlant des grands poulans, que tous les payemens étoient doublés ; en conséquence, celui qui fait, met quatre fiches de jeu, & chacun des Joueurs tient compte de quatre jetons. Les bêtes doivent donc augmenter de 56, pendant les quatre coups que dure ce tour. La première étant remise, la seconde * doit être.

1°. de jeu remis	56	} 168
2°. de jeu de ce coup	36	
3°. de la bête.	56	

La troisième ** & la quatrième bête doivent chacune augmenter de 56, par conséquent

<i>La troisième doit être de</i>	56	} 224
<i>ajoutés à</i>	168	

La quatrième de 280

S'il y avoit eu une remise sur le jeu en coup sim-

* Seconde Remise sur les grands Poulans.

** Troisième & quatrième Bête sur les grands Poulans.

ple, la première bête qui se feroit en coup double, devrait être de 112 résultans

<i>Du jeu remis en coup simple</i>	28	} 112
<i>De cette Bête</i>	28	
<i>Du jeu pour le coup double</i>	56	

La seconde seroit de 168, sçavoir,

<i>Pour le jeu remis en coup simple</i>	28	} 168
<i>Pour le jeu remis en coup double</i>	56	
<i>Pour le jeu actuel</i>	56	
<i>Pour la première Bête</i>	28	

Si la bête qui se trouve faite du coup simple avoit été codille, alors la première qui se feroit sur le coup double, devrait être moindre de 28, c'est-à-dire, qu'elle ne seroit que de 84 résultans.

de la bête sur le coup simple	28	} 84
du jeu pour le coup double	56	

La seconde seroit de 144

& ainsi des autres.

Le Médiateur est fini lorsque l'on a fait tous les tours dont est convenu. S'il se trouve alors des bêtes sur le jeu, on ne les abandonne pas, mais on joue jusqu'à ce qu'elles soient retirées; Dans ce cas, ceux qui font ne mettent plus de poulans; *Spadille, Manille & Baste* cessent d'avoir une rétribution particulière, ils ne peuvent exiger que celle de leur réunion. Le payement du jeu par la même raison est diminué des deux fiches de poulans; il ne reste plus au jeu avec la bête, que les jettons qu'un chacun est obligé de mettre par coup. On met ce payement simple, on double comme l'on juge à propos. Si on le met simple, le payement des moïens, & celui des accidens sont aussi payés simples. Si on convient de mettre le jeu double, le reste du payement doit être également doublé. Dans le premier cas, le jeu n'est à chaque coup que de huit; dans le second, il est de seize

Plus que la bête. Si en voulant retirer ces bêtes, on venoit à en faire d'autres, celles-ci n'augmenteroient que de huit jettons en jouant simple, ou de seize, si l'on avoit continué le paiement double. Je suppose, par exemple, qu'il y ait à la fin de la séance, une bête de 168 à retirer, & qu'en voulant retirer celle-ci, on en fit une autre; cette dernière ne seroit que de 176, si l'on jouoit simple, ou de 184, si on jouoit double.

Il en seroit de même pour les autres bêtes qui pourroient être faites après celle-ci.

La raison pour laquelle celui qui fait, ne met pas de poulans lorsque le Médiateur est fini, c'est afin que les Joueurs ne se rengagent pas dans un autre tour. Un d'eux ayant mis des poulans, soit simples, soit doubles, il seroit juste que l'on achevât le tour, afin que les trois autres en missent également. Si on ne le finissoit pas, il est manifeste qu'il en coûteroit plus à celui qui met les poulans, qu'à celui qui a fait la bête: un autre inconvénient si on achevoit le tour, est qu'au dernier coup il pourroit se faire une bête qui exigeroit un autre tour; & ainsi un tour forceroit à un autre: on ne pourroit plus dire que le Médiateur fût un jeu fixé. Celui qui fait ne mettant point de poulans, on est libre de quitter d'abord que toutes les bêtes sont levées.

Observation sur le paiement.

Un jeu aussi noble que le Médiateur, n'admet point de surprise; c'est pourquoi il est de l'honneur des Joueurs d'avertir une personne qui ne demande pas autant de paiement qu'il lui en est dû. Il seroit tout-à-fait injuste de lui refuser le surplus si elle le reclamoit un ou deux coups ensuite, & que les Joueurs s'en ressouvinsent. Cette règle n'a pas été suivie jusqu'ici, l'Auteur d'un petit livre intitulé: *Jeu de Quadrille avec le Médiateur*, décide même

même qu'on ne peut plus revenir à compte si-tôt que l'on a mêlé & coupé pour le coup suivant. Cet Auteur fait remarquer lui-même un inconvénient dans la règle qu'il autorise ; sçavoir , que par affectation on peut mêler & couper si vite , qu'on ne donne pas le tems au gagnant de compter son jeu : pour lors il fait une exception. La règle & l'exception font une source de chicane , & un principe de mauvaise foi. Cette règle est fondée , dit-il , sur ce que le Médiateur exige une explication formelle. C'est ce dont je conviens avec lui , dans le cas où le manque d'explication peut préjudicier au jeu en la moindre chose : Mais dans cette occasion en quoi pourroit préjudicier au jeu une personne qui ne demanderoit point , ou qui ne demanderoit qu'en partie un paiement qu'elle a légitimement gagné ?

J'ai lieu d'espérer que tous les beaux Joueurs seront portés à approuver la règle que je propose , parce qu'elle n'entraîne avec elle aucun inconvénient , & qu'il y en a au contraire à ne la pas suivre. L'Auteur cité nous en a déjà fait remarquer un , mais ce n'est pas le seul : une personne , par exemple , soit par ignorance , soit par mauvaise foi , d'abord qu'un coup est joué , dit tout haut , *le paiement pour le coup se monte à . . .* celui qui a gagné s'en fie à sa bonne foi , il ne calcule point son jeu & reçoit le paiement qu'on a dit lui être dû. Si le coup suivant , ou même plûtard , il s'aperçoit & peut prouver cette erreur ; ne seroit-il pas injuste de lui refuser un paiement si légitimement acquis.



 CHAPITRE TROISIÈME.

De la façon de faire le compte lorsque la séance est finie.

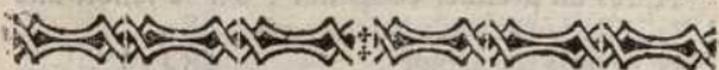
LE jeu étant fini : auparavant de compter son profit ou sa perte , il est d'usage que chacun mette un certain nombre de fiches pour les cartes ; on les donne à un des Joueurs qui se charge d'en tenir compte , ou bien chacun avance au milieu de la table le nombre dont on est convenu. Ceux qui se trouvent perdre ces fiches, en laissent la valeur.

Il est une façon aisée de compter sa perte ou son profit , on ne s'en contente pas ; on en a inventé une qui non-seulement retarde le jeu , mais qui embrouille très-souvent le compte. Chacun veut avoir ses fiches & ses mils avant de compter son profit ou sa perte ; comme si les mils marqués par un carreau , valoient plus que ceux qui sont marqués d'un cœur.

Pour cet effet , les quatre Joueurs en même instant veulent compléter leur couleur. On échange devant celui-ci un contrat , devant celui-là des fiches , celui qui est vis-à-vis allonge le bras pour en compter devant vous qui lui appartient ; après tant de confusion , on en est encore à additionner ce que l'on perd ou ce que l'on gagne.

Ne seroit-il pas bien plus simple & plus aisé , sachant avec combien de contrats on s'est mis au jeu , de voir ce que l'on a de plus ou de moins , & de décider en conséquence, *je gagne ou je perds...* Chacun faisant la même chose , le compte est tout d'un coup réglé , & sans erreur , au lieu qu'il s'en trouve souvent à l'autre méthode.





R E G L E S

DU MÉDIATEUR

S O L I T A I R E.

LE Médiateur solitaire est ainsi nommé , parce qu'il faut toujours jouer seul : c'est-à-dire, *Médiateur*, sans prendre, ou déclarer la vole ; la demande à ce jeu, soit en couleur favorite, soit en simple couleur, est un moïen inconnu : la préférence a lieu pour les autres moïens qui y sont employés.

On joue ordinairement le Solitaire à quatre ou à trois personnes, on peut même le jouer à deux. Voïons ce que chacun de ces jeux a de particulier.

ARTICLE PREMIER.

Du Solitaire à quatre.

LA façon de jouer le Solitaire à quatre, est entièrement la même que celle du Médiateur, en retranchant tout ce qui regarde la demande.

Lorsque parmi les Joueurs personne n'a suffisamment de jeu pour demander Médiateur (ce qui arrive assez souvent) alors le coup est nul. Ceux qui ont spadille & basse, prennent devant celui qui fait, les fiches de poulans qui leur appartient. Comme il n'y a point eu de manille déterminée, la fiche qui est dûë à ce matador, reste pour le premier coup qui sera joué ; alors celui qui aura la manille, retirera autant de fiches qu'il y aura eu de coups nuls.

Après un premier coup nul , s'il se faisoit une
bête , elle seroit pour le jeu remis

& pour le jeu actuel

La seconde bête seroit
du premier jeu remis.

du second jeu remis

du jeu actuel

de la bête.

28 }
28 } 56

{ 28
 28 } 140
 28
 56

ARTICLE SECOND.

Du Tritrille.

LE nombre de trois que l'on est pour jouer cet
espèce de Solitaire , lui a fait donner le sur-
nom de *Tritrille*.

On ne doit pas avoir plus de cartes à ce jeu que
l'on n'en avoit au Médiateur à quatre ; pour
cet effet , il en faut retrancher dix , ce qui donne
deux façons de jouer le Tritrille également usitées.

Première façon de jouer le Tritrille.

On ne laisse dans l'une des deux espèces rouges
que *le roi* , & de l'autre on ôte *le six* : on retran-
che , par exemple , le six de cœur , & neuf des
moindres carreaux ; il ne reste conséquemment
que le roi de cette dernière espèce. Outre les avan-
tages qu'il a comme roi , il a encore ceux de se-
cond matador , & emporte basse lorsque l'on joue
en carreau. L'espèce retranchée est ordinairement
regardée comme la favorite.

Il est beaucoup plus facile de jouer en cette espe-
ce qu'en toute autre couleur , puisqu'il n'y a que
trois triomphes , il faut faire cette attention en
combinant son jeu. On peut faire un Médiateur
ou un sans prendre en la couleur retranchée , aiant
spadille seul pourvû que l'on ait des rois suffisam-
ment pour produire les autres levées. On n'a

qu'une triomphe à craindre, parce qu'aussi-tôt que l'on entre en jeu, on joue spadille, & l'on force nécessairement le roi ou baste à tomber. S'ils se trouvent dispersés, spadille les fait tomber tous les deux, & on ne craint plus que les rois soient coupés.

Autre maniere de jouer le Tritrille.

On peut jouer le Tritrille en ôtant en cœur & en carreau les six, cinq & quatre, en pique & en trefle, on retranche seulement les trois & les quatre: ce qui produit sept cartes restantes en chaque espece quand elle n'est point triomphe, & neuf quand cette espece est triomphe.

EN NOIR,
Pique & Trefle.

EN ROUGE,
Cœur & Carreau.

1 Spadille,	} Matadors.	{	Spadille	1
2 Manille,			Manille	2
3 Baste.			Baste	3
4 Le Roi.	} Séquence.	{	Ponte	4
5 La Dame.			Le Roi	5
6 Le Valet.			La Dame	6
7 Le Sept			Le Valet	7
8 Le Six			Le Deux	8
9 Le Cinq			Le Trois	9

On voit par cette table que la couleur rouge n'a pas plus de cartes que la noire.

Lorsqu'on combine son jeu, il faut se rapeller qu'il y a deux cartes retranchées en chaque espece noire, & trois en chaque espece de la couleur rouge: avec cette attention, on jugera que l'on peut jouer de plus petits jeux, puisque l'on a moins de cartes à appréhender.

Pour éviter l'interruption qui se trouve entre le cinq & le deux en noir, & entre le trois & le sept en rouge, je crois qu'il feroit plus à propos d'ôter

les deux en noir , & les sept en rouge , & de conserver les quatre en l'une & l'autre couleur. Par ce moyen les quatre de chaque espece seroient les manilles d'attente.

Si l'on fait *des passes* , autrement des coups nuls en jouant le trittrille de l'une ou de l'autre façon, le jeu est remis , ainsi qu'au solitaire à quatre , & les bêtes montent également.

Cependant les bêtes ne devoient à la rigueur augmenter que de 26 au lieu de 28 , parce qu'avec les deux fiches de poulans , chacun ne met que deux jettons du jeu. Ainsi il ne se trouve au jeu que 26 : mais comme cet objet est peu considérable , il ne vaut pas la peine de compter de nouveau les bêtes. On peut les payer également qu'au Solitaire à quatre

Afin que le trittrille compense la durée du Médiateur , on fait deux tours plus qu'au Médiateur à quatre.

ARTICLE TROISIEME.

Le Piquedrille , ou le Médiateur solitaire à deux.

J'AI nommé ce jeu *Piquedrille* par ce qu'il tient du *piquet* , & du *Médiateur* qui lui-même tire son origine du *Quadrille*.

Il tient *du piquet* , par le nombre des personnes qui joue ce solitaire , & parce qu'on écarte ainsi qu'au *piquet*.

Il tient *du Médiateur* , en ce que les moyens qu'on employe à ce jeu sont les mêmes.

On se sert pour jouer le *Piquedrille* , d'un jeu composé de quarante cartes , telles qu'au *Médiateur* à quatre.

Le premier roi fixe la favorite , & celui devant lequel il tombe , commence à faire pour le coup. Il partage par quatre & par trois , vingt cartes.

entre son ami & lui, ce qui fait qu'ils en ont chacun dix : il reste un talon de vingt.

Le premier combine son jeu & décide ce qu'il fera. Il demande *Médiateur sans prendre, la vole*, ou bien *il passe* : le dernier lui répond en permettant, ou demandant mieux s'il le peut.

Pour demander *sans prendre*, il faut voir dans son jeu six levées, sans qu'il soit besoin de faire d'écart.

Pour demander *Médiateur*, on ne peut donner de règles certaines. Il n'est pas nécessaire de se voir cinq levées, il suffit d'avoir trois ou quatre belles cartes, on écarte les autres, & l'on espère qu'en en reprenant autant, il pourra rentrer quelque chose de bon. Le profit ou la perte dépendent comme on le voit, du hazard des cartes qui rentrent.

Celui qui a la permission de jouer, à l'avantage d'aller le premier aux cartes, mais ce n'est qu'après avoir déclaré en quelle espèce il jouera.

Il peut rester dans le talon des cartes d'importance, c'est pourquoi le Joueur ne doit pas conclure que celles qui lui manquent, sont contre lui dans le jeu de son adversaire. Conclusion qui est nécessaire à toutes les autres espèces de Médiateur.

Une personne qui regarderoit les cartes qui restent au talon, seroit condamné à payer la bête.

Celui qui fait, met devant lui cinq fiches de poulans, parce qu'il ne doit y en avoir qu'une pour le jeu.

Les autres fiches sont retirées par chacun des trois matadors.

Il n'y a au jeu qu'une fiche par coup, & quatre jettons : deux de chaque Joueur : les bêtes ne doivent donc être que de 14. Ainsi en suivant les circonstances, elles se trouveront toujours moitié moindres que celles dont nous avons parlé dans la Section du paiement. Il en est des passes à ce jeu ainsi qu'aux autres espèces de solitaires.

La durée du piquemedrille doit être de quarante coups, autrement de vingt tours, dont on peut faire le dixième & le vingtième doubles, ou les deux derniers si on l'aime mieux.

Dans quelle circonstance on doit employer les différentes espèces de médiateur.

Les différentes espèces de médiateur sont toutes utiles à savoir, afin de les pouvoir mettre en usage lorsque la circonstance le demande *nécessairement*; car on ne doit jamais employer l'une des trois espèces de médiateur solitaire, sans y être forcé, soit parce qu'on ne se trouve pas nombre suffisant pour jouer le médiateur où tous les moyens ont lieu, soit à cause de l'ignorance & de la présomption de quelqu'un de ceux avec qui on est lié pour une partie.

Je ne puis m'empêcher de faire remarquer ici *le ridicule de la mode*, qui engage quatre Joueurs expérimentés à jouer le solitaire & à se priver de gayeté de cœur de la demande, moyen qui est peut-être de tous le plus essentiel.

Ou c'est par récréation que l'on se met au jeu, ou c'est par intérêt; Dans ce dernier cas, je conviens que le jeu monte un peu plus haut en jouant le solitaire, qu'en jouant le médiateur avec demande; mais est-il nécessaire pour cette petite augmentation d'altérer le jeu, & de retrancher une partie de sa beauté; que l'on augmente la taxe de la fiche, & l'on pourra se satisfaire à la volonté: ce motif n'est donc pas excusable.

Si, comme on le doit, on se met au jeu par récréation; quel prétexte nous apporteront les partisans de la mode, pour excuser le refus qu'ils font de ce qui peut davantage les satisfaire?

Lorsque le malheur paroît obstiné à poursuivre quelqu'un des Joueurs (ce qui est très-ordinaire) alors le malheureux est privé de ce qui pourroit

égayer son infortune. Ne pouvant faire de médiateurs, ni de sans prendre, il auroit de tems en tems la consolation d'être apellé, ou de demander lui-même. Quand même on ne lui accorderoit pas la permission de jouer, ce seroit pour lui une satisfaction de ne s'être pas servi de cet ennuyeux mot *je passe*. Une autre fois il voit un coup nul dans la tems qu'il a quatre levées sûres en sa main, pourra-t'il s'empêcher de maudire la mode. Voilà un inconvenient qui dévroit l'en dégoûter, & qu'en commençant une partie de solitaire, chacun a lieu de craindre pour soi; mais *la mode* ferme les yeux à toute considération. Essayons encore une réflexion fort simple.

Qui est-ce qui a engagé à ajoûter au quadrille *la couleur favorite & le Médiateur*? Qu'est ce qui a fait accueillir & suivre si généralement cette nouvelle méthode? N'est-ce pas parce que l'on a trouvé par-là les moyens de mettre son jeu à profit, multipliés, & bien plus diversifiés, & qu'en conséquence de cette diversité on peut faire valoir proportionnément toutes sortes de jeux.

Que me répondront maintenant ces partisans de *la mode* qui retranchent deux de ces moyens: sçavoir, la demande simple, & la demande en préférence? ils auroient certainement beaucoup de tort de retrancher le *médiateur*; néanmoins je leur pardonnerois plus volontiers la suppression de ce moyen que celle de la demande. Ils ne priveroient un Joueur du plaisir de jouer seul, que pour l'obliger, *en demandant*, de rendre un autre participant de son beau jeu. Il n'y auroit point de coup qui ne fut intéressant, au lieu qu'au solitaire il y en a beaucoup de nuls.

Je pourrois encore faire voir d'autres inconveniens *du solitaire*, mais je crois ce que j'ai dit suffisant pour prouver que ce jeu est très-inférieur au médiateur ordinaire, & que la mode ne doit jamais engager à le jouer.

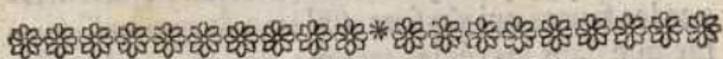
En faisant abstraction de la mode, il est certain cas où il est de la prudence de préférer le solitaire au médiateur avec demande. En voilà la raison & la circonstance.

La demande a des règles dont la connoissance est absolument nécessaire pour que l'on trouve ce moyen aussi avantageux & aussi récréatif qu'il l'est en effet : beaucoup de personnes qui font, pour ainsi-dire, métier du médiateur, ignorent la plupart de ces règles, ou du moins les différentes occasions où l'application de l'une est plus utile que l'exécution de l'autre : ces personnes à cause de la longue pratique qu'elles ont de ce jeu, s'imaginent n'y pas faire la moindre faute ; si par leur maljoué, un coup ne réussit pas, la présomption les empêche d'écouter les remontrances qu'on peut leur faire, & non contentes de faire perdre celui qui a eu le malheur de se trouver leur ami, elles le blâment, & quelquefois même ont la vivacité d'en venir aux invectives.

Si l'on connoît de pareils Joueurs, le plus sûr est de les éviter ; mais autant de fois que l'on sera absolument forcé de jouer avec eux, j'avouë qu'il est plus utile de céder à l'ignorance tous les avantages de la demande, que de se mettre dans le cas de perdre par leur faute, & de s'exposer à chaque coup à des corrections aussi mal fondées. C'est alors qu'il faut faire son possible pour leur faire jouer *le solitaire* ; si on y est une fois parvenu ; bien loin de le quitter, elles ne veulent plus entendre parler *du mediateur avec demande*, elles trouvent ce nouveau jeu bien moins embrouillé. *La demande*, disent-t'elles, *a quelque chose d'inegal, il n'y a point de règles fixes* : on peut leur accorder ce qu'elles n'ont jamais connu.

Le solitaire nous produit donc souvent, quoiqu'indirectement, l'aveu du peu de connoissance qu'elles ont du moyen qu'elles méprisent. Entre-

tenons-les dans leur erreur. Voilà le cas où non-seulement je ne blâme point le solitaire, mais où je me montre, & suis en effet un de ses plus zélés partisans.



LE JEU DE L'HOMBRE

A T R O I S.

IL est inutile de s'arrêter à l'Étymologie du Jeu de l'Homme; il suffit de dire que les Espagnols en sont les Auteurs, & qu'il se sent du flegme de la Nation, dont il tire son origine, aussi demande-t'il beaucoup d'application, & quelque vivacité qu'on ait, on y fait des fautes quand on pense à autre chose, ou qu'on est distrait par la conversation de ceux qui regardent jouer.

Ainsi pour le bien jouer, il faut du silence & de la tranquillité. Il est donc de la discrétion de ceux qui sont presens quand on y joue, de ne point prendre d'autre plaisir que celui de voir jouer, si cela ne se peut faire sans distraire les Joueurs.

Ce que je dis ne doit pas faire croire à ceux qui le veulent apprendre, que c'est une étude qui donne plus de peine que de plaisir; car il est sans contredit le plus beau & le plus divertissant de tous les Jeux, pour ceux qui ont ce qu'on appelle ordinairement l'esprit du Jeu.

Il n'y a à proprement parler, qu'une manière de jouer l'Homme qui doit être à trois personnes, quoique l'usage ait fait qu'on a donné ce nom à une façon de jouer à deux personnes, qui n'approche en rien de l'agrément & de la perfection du Jeu à trois, qui est celui dont nous donnons les Règles;

nous ne laisserons pas d'en dire deux mots à la fin de cet Ouvrage.

Ce Jeu ayant déjà été traité, il suffira en suivant la même manière qui est assez simple & facile, d'y ajouter ce qui peut y avoir été oublié, & corriger les fautes qui s'y sont glissées; & quoiqu'il semble que dans les règles qu'on a donné du Quadrille, on ait suffisamment traité de la valeur des cartes, soit qu'elles soient Triomphes ou non, il ne sera pas inutile, en commençant ce Traité, de rapeller ce qui en a été dit en peu de mots, pour éviter la peine à ceux qui veulent apprendre ce Jeu, d'avoir recours ailleurs.

Du nombre des Cartes.

Le nombre des Cartes est de quarante; les Marchands les vendent ordinairement toutes préparées; sinon, on prend un Jeu entier, qui est composé de cinquante-deux Cartes, dont on ôte les quatre Dix, les quatre Neuf, & les quatre Huit, qui sont douze cartes à ôter de cinquante-deux, ainsi il en reste quarante, & ces quarante font le Jeu de l'Homme.

De l'Ordre naturel des Cartes.

J'appelle l'ordre naturel des cartes, l'ordre qu'elles ont quand elles ne sont point Triomphes.

Il y a quatre couleurs, deux noires, & deux rouges; les deux noires sont Pique & le Trèfle.

L'ordre du Pique & du Trèfle est comme dans les autres Jeux, & est tout naturel; le Roi, la Dame, le Valet, le Sept, le Six, le Cinq, le Quatre, le Trois & le Deux.

Il faut observer seulement que les As noirs n'ont point de place dans l'ordre naturel des cartes; la raison est, qu'ils sont toujours Triomphes, comme nous dirons dans la suite.

Les deux couleurs rouges sont le Carreau & le Cœur, dont l'ordre est différent: le voici.

Le Roi, la Dame, le Valet, l'As, le Deux, le

DE L'HOMBRE A TROIS. 157

Trois , le Quatre , le Cinq , le Six , & le Sept.

Mais afin qu'on le voye d'un clin d'œil , on les a mises ci-après suivant leur ordre naturel.

Noires

Roi. Dame. Valet Sept. Six. Cinq. Quatre. Trois.
Deux.

Rouges.

Roi. Dame. Valet. As. Deux. Trois. Quatre.
Cinq. Six. Sept.

Observez qu'il y a dix Cartes en rouge , & qu'il n'y en a que neuf en noir , par la raison que nous avons déjà dite , que les As noirs qui sont toujours Triomphes , n'y ont point de place.

De l'Ordre des Cartes quand elles sont Triomphes.

Il faut se souvenir ici de ce que nous venons de dire , que les As noirs sont toujours Triomphes , en quelque couleur que l'on joue : ainsi , soit qu'on joue en Pique , Tréfle , Cœur ou Carreau , l'As de pique apellé Espadille , est toujours la première Triomphe , & l'As de tréfle apellé Baste , toujours la troisième. De là vient aussi qu'il y a toujours douze Triomphes en rouge , & qu'il n'y en a qu'onze en noir.

L'As de pique s'apelle Espadille , & l'As de Tréfle se nomme Baste.

Cela supposé il est aisé de voir que la première Triomphe & la troisième sont toujours fixes ; la difficulté est de sçavoir quelle doit être la seconde Triomphe.

En quelque couleur que l'on joue , la dernière carte dans l'ordre naturel devient la seconde Triomphe ; ainsi le Deux de Pique , quand on joue en pique , est la seconde Triomphe , & pour lors se nomme Manille. Il en est de même du Deux de Tréfle quand on joue en tréfle.

Quand on joue en rouge , le Sept de Cœur ou le Sept de Carreau sont la seconde Triomphe , c'est-à-dire , le Sept de Cœur quand on joue en

Cœur, & le Sept de Carreau, quand on joue en Carreau, & pour lors s'appellent aussi Manille.

Il y a donc, comme vous voyez, quatre Manilles; sçavoir, les deux Deux en noir, & les deux Sept en rouge; mais elles ne jouissent de ce privilège que lorsque l'on joue en la couleur dont elles sont. Par exemple, si l'on joue en Pique, le Deux de Pique est la Manille, & les trois autres sont les dernières cartes de la couleur dont elles sont: il en est de même des autres lorsqu'elles sont Triomphes.

Il n'y a plus qu'une seule observation; c'est à l'égard des As rouges quand on joue en rouge; car ils changent de place: ainsi quand on joue, par exemple, en Cœur, l'As de Cœur marche devant le Roi, & est alors la quatrième Triomphe. Il en est de même de l'As de Carreau quand on joue en Carreau, & pour lors ils s'appellent Pontes.

Mais il faut se souvenir que ce n'est que quand on joue en la couleur dont ils sont; car hors de-là, ils suivent l'ordre naturel dont nous avons parlé ci-devant.

Pour plus grande facilité, voyez les Tables suivantes, où les Triomphes sont dans leur ordre.

Noires.

Espadille. Manille. Baste. Roi. Dame. Valet.
Sept. Six. Cinq. Quatre. Trois.

Rouges.

Espadille. Manille. Baste. Ponte. Roi. Dame.
Valet. Deux. Trois. Quatre. Cinq. Six.

Observez qu'il n'y a qu'onze Triomphes en noir, & douze en rouge.

Ce qui fait les Triomphes.

Les Triomphes au Jeu de l'Homme ne se font pas comme à l'Impériale & à la Bête, en tournant une carte, car on ne tourne point.

Voici donc comme elles se font; quand on donne les cartes, comme nous allons dire, chacun voit son jeu, & parle à son rang.

Suposons que vous êtes le premier en carte, & que vous ayez, par exemple, Espadille, le Deux de Pique, le Basse, le sept de Pique & le Trois, avec quatre autres cartes de différentes couleurs; consultez l'ordre des cartes quand elles sont Triomphes, vous verrez que vous avez trois Matadors, le Sept & le Trois, qui est très-beau jeu, vous demandez si l'on joue: Je suppose que les autres n'ont pas jeu, on vous répond que non; vous dites alors: Je joue en Pique, & vous faites votre écart, comme nous dirons ci-après, & voilà comme se font les Triomphes. Ce que je dis du premier en carte se doit entendre des deux autres, quand ceux qui précèdent n'ont pas de Jeu, & on dit Passe.

Les Triomphes se font donc en nommant par celui qui entreprend de jouer, la couleur en laquelle il a son jeu.

Mais il faut bien se souvenir de la nommer avant d'avoir vû sa rentrée: car si celui qui joue voit sa rentrée, ou même la tourne devant ses yeux avant d'avoir nommé la couleur en laquelle il joue, les deux autres peuvent nommer pour lui la couleur qui leur plaît, & pour lors il est obligé de jouer en celle que l'on nomme la première.

Si l'on nomme deux couleurs différentes à la fois, on doit jouer en celle qui a été nommée par celui qui est à la droite de l'Hombre, en ce cas, il est permis à l'Hombre de reprendre dans son écart ce qu'il a écarté de la couleur que l'on a nommée pour lui; mais il faut pour cela que sa rentrée ne soit point jointe à son jeu, car si elle y est jointe, il ne lui est pas permis de refaire son écart.

Il faut nommer formellement la couleur; & il ne suffiroit pas à celui qui joueroit, par exemple, en Trefle de montrer qu'il écarte trois Cartes, qui seroient un Cœur, un Pique & un Carreau, &

de dire : Vous voyez bien en quoi je joue ; parce que l'on peut écarter les Triomphes.

Il ne suffit pas aussi de dire : Je joue en amour , Guerre , ou Indifférence , pour dire en Trefle , Pique ou Carreau , en un mot , il faut nommer formellement , & il n'y a point d'équivalent qui suffise.

Si l'homme , après avoir vû sa rentrée , se souvient qu'il n'a pas nommé sa couleur , & qu'il la nomme devant que l'on en ait nommé une autre , il n'encourt aucune peine , & sa couleur est bien nommée.

Si l'Homme nomme une couleur pour l'autre ; il doit jouer en celle qu'il nomme la première : ainsi si ayant jeu à jouer en Pique , il disoit Je joue en Cœur , dis-je Pique , il seroit obligé de jouer en Cœur.

En ce cas il lui est permis de refaire son écart , supposé que la rentrée ne soit pas jointe à son Jeu.

Celui qui jouant sans prendre , nomme une couleur pour un autre , il est obligé de jouer en la couleur qu'il a nommée.

Des Matadors & de leurs Privilèges.

Il n'y a proprement que trois Matadors , Espadille , Manille & Baste , qui sont les trois premières Triomphes de la couleur où l'on joue.

Espadille est toujours l'As de Pique.

Manille est le Deux en noir , & le Sept en rouge , & le Baste est l'As de Trefle.

Le Privilège des Matadors est de ne pouvoir être forcés par aucune Triomphe inférieure ; un exemple éclaircira ceci.

Suposons que j'aye en main le Baste seul , c'est-à-dire , sans autre Triomphe , & que celui qui est le premier en carte joue le Roi de Triomphe ; je ne suis pas obligé de mettre mon Baste , & je m'en vas de telle carte qu'il me plaît de celles que j'ai dans la main.

J'ai dit d'aucune Triomphe inférieure, parce que les supérieures forcent les inférieures: ainsi dans l'exemple ci-dessus, si le premier en carte jouoit Espadille ou Manille, qui sont Triomphe supérieures au Baste, je serois obligé de le mettre, parce que, comme nous avons dit, le supérieur force l'inférieur.

Remarquez cependant, qu'il faut que ce soit le premier qui joue le Matador supérieur pour forcer l'inférieur.

Car, par exemple si je suis dernier en carte & que j'aye le Baste seul, si le premier joue atout du Roi, & que le second mette espadille sur le roi, je ne suis pas obligé de mettre le baste, parce que espadille n'a point été joué par le premier.

Quand je dis par le premier, je n'entends pas le premier en carte; mais celui qui joue après avoir fait la levée dernière.

Un autre privilège des matadors, est d'être païés d'un jetton quand on les joue simples, ou de deux quand on les joue double, comme nous l'expliquerons plus amplement.

Mais pour être païés, il faut qu'ils soient les trois dans la main de celui qui joue, autrement ils ne se paient point.

Autrefois l'Hombre les païoit quand il faisoit la bête, & que les trois matadors étoient dans la main de l'un des deux autres; mais cela n'est plus en usage.

Si l'hombre gagne avec les trois matadors, il se les fait paier; s'il perd, il les paie aux autres. Ce privilège se communique à toutes les autres triomphe qui sont de suite, & ces triomphe usurpent alors le nom de matadors: Ainsi celui qui a les quatre premières triomphe, se fait paier quatre matadors; s'il a les cinq premières, il en fait paier cinq; & ainsi des autres à proportion jusqu'à neuf: mais il faut pour être payés, que les triomphe soient de suite.

De la manière de disposer le Jeu.

Il faut d'abord compter pour chacun des Joueurs vingt jettons & neuf fiches, & se souvenir que chaque fiche vaut vingt jettons & s'appelle cent.

Il faut ensuite convenir de la valeur de chaque fiche : si elle vaudra cinq , dix , vingt , trente sols , plus ou moins : & c'est ce qu'on appelle jouer aux cinq , aux dix , ou au trente sols le cent.

Après quoi il faut tirer les places ; ce qui se fait en mettant aux trois places , où sont comptés les jettons , trois cartes de différentes couleurs , & en prenant trois des mêmes couleurs , que l'on fait tirer au sort aux trois Joueurs ; & chacun se place à la couleur qu'il a tirée.

Il y avoit autrefois des cérémonies très-incommodes , chacun se déférant l'honneur de tirer le premier dans les trois cartes que l'on presente : mais on les a supprimées : & l'usage est que celui qui est entré le dernier dans la chambre , tire le premier.

On ne laisse pas encore de faire quelquefois quelques complimens ; mais cela cesse dès le moment qu'on allégué la loi de tirer le premier quand on est entré le dernier.

Chacun ayant tiré , & s'étant mis à sa place , on regarde à qui fera ; & pour cela on tourne une carte au milieu de la table , après quoi en distribuant aux trois Joueurs des cartes tournées l'une après l'autre , celui qui a la plus haute de la couleur de celle qui est au milieu de la Table , est celui qui fait.

Il y a si peu de désavantage à faire d'abord , que les Messieurs se font ordinairement honneur de servir les Dames. Mais quand il y a deux Dames & un homme , l'usage est que les Dames servent l'homme.

De la manière de donner les Cartes.

Nous avons dit que chacun des Joueurs doit

DE L'HOMBRE A TROIS. 163

avoir neuf fiches & vingt jettons avant de donner : On marque le jeu, en mettant chacun trois jettons devant soi, & deux à chaque fois, que l'on passe ; & l'on appelle cela jouer trois & deux. Autrement on ne mettoit devant soi que deux jettons chacun, & un chaque fois qu'on passoit ; mais cela ne se pratique plus : cependant il y en a encore qui ne mettent qu'un jetton à chaque passe, & cela s'appelle jouer aux trois & un.

Chacun des jettons qui marque le Jeu, en vaut trois : & cette manière abrégée de marquer, est afin que l'on voie plus facilement si tous ont bien marqué.

Le Jeu étant marqué, celui qui doit faire, bat les cartes, fait couper celui qui est à sa gauche, & les donne trois à trois ; jusqu'au nombre de neuf que chacun doit avoir.

Il n'est pas permis de donner les cartes autrement que trois à trois ; & si on les donnoit d'une autre manière, par mégarde ou autrement, le coup est nul, & celui qui a fait doit refaire.

Si les trois passent, on en remet chacun deux devant soi ; & cela autant de fois que l'on passe.

Enfin, s'il se trouve que le premier en carte a beau jeu, il demande aux autres : jouez-vous sans prendre ? (nous supposons ici que les autres n'ont pas de jeu) ils répondent que non.

Après quoi il fait son écart, & écarte trois, quatre, cinq, ou six cartes, selon le jeu qu'il a : Il prend le Talon à la droite de celui qui fait, met à la place les cartes qu'il écarte, nomme la couleur en laquelle il veut jouer, prend dans le Talon autant de cartes qu'il en écarte, & remet le reste du talon au milieu de la Table : d'où le Joueur qui est après celui qui fait jouer, prend également du talon tel nombre de cartes qu'il juge à propos, après en avoir écarté de son jeu autant, & ensuite s'il en reste au talon, celui qui est à la gauche de

l'Homme , prend toutes , ou tel nombre qu'il veut des cartes qui restent , en ayant comme les autres écarté auparavant pareil nombre qu'il en prend.

Il doit , s'il en laisse après les avoir vuës s'il veut , & montrées aux deux autres Joueurs , ou sans les avoir vuës , les mettre avec son écart sur le reste des cartes , qui doit être à la droite de celui qui a mêlé. Quand cela s'observe , on n'est jamais en peine de sçavoir à qui c'est à jouer ; car c'est toujours à celui qui a les écarts à sa gauche pour le premier coup.

Si en donnant les cartes il y en a une ou deux tournées , on continuë comme si de rien n'étoit , à moins que ce ne soit un As noir , auquel cas on refait : cependant si celui qui donne , la tourne en donnant , il est au choix de celui à qui elle va de la recevoir ou de la rejeter ; & s'il y a plus de deux cartes tournées , le coup est nul , & l'on doit refaire.

De même si l'on s'aperçoit en donnant ou en mettant les cartes sur le tapis , qu'il y ait une carte telle qu'elle soit de retournée sur le talon , l'on doit refaire.

Mais lorsque quelqu'un a dit , je joue sans prendre , ou en prenant , & que les autres ont passé , s'il se trouve une carte ou deux de retournées dans le talon , quand même ce seroit un Mator , le coup est bon , & doit se jouer ; si néanmoins il s'en trouvoit davantage de tournées , le coup seroit nul , parce que cela découvroit trop le Jeu.

Si celui qui mêle tourne une carte par mégarde de celles qu'il donne , à moins que ce ne soit un As noir , le coup est bon , & il ne fait pas la Bête. Qui donne plus de dix cartes à un des Joueurs , rend le coup nul , & est obligé de refaire.

DE L'HOMBRE A TROIS. 165

Celui qui donne dix cartes à un ou plusieurs Joueurs, est exclus de faire jouer pour ce coup, soit qu'il se soit donné les dix cartes à lui-même ou aux autres.

A l'égard des deux autres, ils peuvent jouer, en avertissant auparavant qu'ils ont dix cartes; auquel cas ils en doivent écarter une de plus qu'ils n'en prennent dans le talon: car si après l'écart fait ils en avoient dix, ils feroient la bête, ils la feroient pareillement, s'ils demandoient si l'on joue, sans avoir auparavant accusé qu'ils ont dix cartes.

A l'égard de celui qui dit, Passe, avec dix cartes, on le joue différemment; en bien des endroits on ne fait pas la bête pour cela; en d'autres on la fait.

Pour moi je trouve trop de sévérité à faire la bête, pour passer avec dix cartes; car il arrive souvent qu'un Joueur est d'un malheur affreux; il ne voit que des trois & des quatre dans son jeu, il n'a pas le courage de regarder ses cartes, & on lui fera faire la bête pour ne les avoir pas comptées. Je suis donc de l'avis de ceux qui ne la font faire que quand on a dix cartes après avoir écarté ou demandé à jouer, étant naturel que celui qui demande; doit avoir examiné son jeu, & par conséquent en avertir.

Autrefois on étoit là-dessus d'une exactitude si grande, que si un Joueur avoit dit, je passe, j'ai dix cartes, il auroit fait la bête: à présent on a proscrit cette sévérité Espagnole, & on joue d'une manière plus humaine.

Si celui à qui on a donné dix cartes veut jouer sans prendre, il faut qu'il batte ses cartes, & que l'on en tire une au hazard, que l'on met dans l'écart; mais après qu'il a consenti que l'on lui en tire une, il est obligé de jouer sans prendre.

Ce que nous avons dit quand on a dix cartes,

se doit aussi entendre quand on n'en a que huit ; car la peine est égale pour plus comme pour moins, c'est-à-dire que celui qui en donnant ne donneroit que huit cartes feroit la bête, & ne pourroit faire jouer pour ce coup, comme s'il en avoit donné dix, & celui des trois qui après avoir écarté se trouveroit huit cartes seulement, feroit la bête comme s'il en avoit dix, & joueroit avec ses huit cartes seulement.

Si celui qui n'en auroit que huit, vouloit jouer sans prendre, il faudroit qu'il fit avec ses huit cartes assez de levées pour gagner : s'il jouoit en prenant, il en prendroit du talon une de plus qu'il n'en écarteroit.

Si celui qui fait, après avoir donné, s'avisoit de retourner une ou plusieurs cartes du talon par mégarde ou autrement, il ne peut faire jouer & fait la bête, & n'ôte point aux deux autres la liberté de jouer. De même, si l'un des Joueurs en remettant le talon sur la table ou autrement, tourne une ou plusieurs cartes de celles qui restent au talon, on joue le coup, & il fait la bête.

Le jeu est faux lorsqu'il y a trop ou trop peu de cartes, ou qu'il y a quelque carte double, ou qui ne soit pas du jeu de l'Homme.

Si cependant il y a plus d'une carte qu'il ne faut dans le jeu ou dans le talon, & que l'on ne s'en aperçoive qu'après que quelqu'un a dit, je joue sans prendre, ou qu'il en a pris, le coup est bon, & doit se jouer, pourvû que l'une de celle qui est double ou toutes les deux se trouvent dans l'écart ; car si elles sont toutes les deux dans les vingt-sept cartes des Joueurs, le coup est faux, & on doit refaire.

Le coup est également bon s'il y a moins d'une carte dans le talon & dans le jeu, & que l'on ne s'en aperçoive qu'après que l'Homme a dit, je joue sans prendre, ou autrement,

S'il y avoit trop ou trop peu de deux ou trois cartes dans le Jeu, le coup seroit nul, il faudroit refaire.

Celui qui donneroit avant son rang, s'il avoit achevé de donner les vingt-sept cartes, & posé le talon sur la table, il ne pourroit en revenir, & l'on continueroit la partie comme si véritablement il avoit dû faire, mais s'il s'en apercevoit avant que d'avoir fini de donner, on doit recommencer & faire donner celui qui doit faire par droit du jeu.

Toutes les fois que le jeu est faux ou nul, & que l'on refait, c'est à celui qui faisoit de refaire.

De la manière de jouer sans prendre.

Jouer sans prendre, c'est jouer sans écarter; & pour cela il faut se sentir assez beau Jeu pour faire cinq levées.

Le droit de celui qui joue sans prendre, étoit autrefois de se faire païer six jettons par chacun des Joueurs pour le sans-prendre.

Mais présentement on joue presque par-tout le Sans-prendre & les Matadors doubles; c'est comme l'on convient de le jouer.

C'est-à-dire, que l'on donne à celui qui joue sans prendre douze Jettons pour le Sans-prendre, & deux pour chaque Matador, si l'on joue double, & la moitié si l'on joue simple.

Remarquez qu'il faut les demander avant qu'on ait coupé, car si on a coupé, il y a prescription. ils ne se paient plus.

Il en est de même de la Bête que l'on peut demander, quoiqu'on ait joué plusieurs coups depuis.

Si c'est le premier en carte qui joue sans prendre, il nomme sa couleur, & les autres font leurs écarts, comme nous avons dit ci-dessus, & comme nous le dirons plus amplement dans la suite; & s'il a Jeu sûr, comme seroient cinq Matadors, il peut dire, je joue sans prendre, & montre son Jeu,

sans être obligé de nommer sa couleur.

Si celui qui a joué sans prendre, fait cinq levées ou une de plus que celui des deux autres qui en fait davantage, il se fait païer ce qui est marqué au Jeu, & par-dessus cela le Sans-prendre : s'il perd, il paie le Sans-prendre aux deux autres sur le pied qu'ils ont convenu.

Si le premier en carte demande si l'on joue sans prendre, & que l'un des deux autres réponde que oui, le premier a la préférence; & peut jouer sans-prendre; s'il n'a pas Jeu à jouer sans-prendre, l'autre y joue d'obligation, nomme sa couleur, & se fait païer du Sans-prendre s'il gagne, sinon il le paie, comme nous venons de dire; c'est ce qu'on appelle Sans-prendre forcé. Si l'un des Joueurs, hors le dernier en carte, n'aïant pas Jeu à jouer sans prendre, nomme sa couleur, sans demander si l'on joue, il est obligé de jouer sans prendre.

Si cela se faisoit après avoir fait son écart & en prenant le Talon, parce qu'il se croiroit le dernier en carte, il ne seroit pas obligé de jouer sans prendre; mais celui qui est devant ne perdrait pas pour cela le droit de parler le premier, & de lui demander s'il joue sans-prendre.

De la manière d'écarter.

Quand l'Hombre joue sans prendre, il n'est pas difficile d'écarter; le premier peut prendre jusqu'à huit cartes, & même neuf; mais ce ne seroit ne sçavoir pas le Jeu, car on en doit laisser au moins cinq à celui qui doit écarter après, afin que les Triomphes ne se partagent pas.

Lorsque l'Hombre ne joue pas sans prendre; celui qui écarte après lui ne doit jamais aller au fond qu'il n'ait quelque Matadors ou quelques fortes Triomphes avec des Rois.

Aller au fond, c'est laisser moins de cinq cartes à celui qui doit écarter après; & c'est ruiner le Jeu en partageant les Triomphes, ce qui fait fort souvent gagner l'Hombre.

Il est donc de la discrétion de celui qui doit écarter le premier après l'Hombre, de voir si avec les Triomphes qu'il peut raisonnablement espérer dans les cinq ou six cartes qu'il tire du talon, il peut faire trois ou quatre levées, sans quoi il doit laisser cinq cartes à celui qui écarte après lui.

Il est vrai qu'il n'est pas nécessaire que les quatre levées soient aussi sûres que s'il étoit l'Hombre; la raison est que le tiers l'aide en faisant *Gano* de ses Rois, & en forçant les triomphes de l'Hombre.

Si l'Hombre ne joue pas sans prendre, il écarte le premier, & celui qui est à sa droite après: s'il joue sans prendre, il ne fait point d'écart, & celui qui est à sa droite écarte le premier.

Remarquez donc, que pour écarter on ne regarde pas qui est le premier ou dernier en carte; mais que les écarts se font toujours en défilant par la droite de celui qui joue.

L'Hombre doit être attentif à la manière d'écarter des autres, & prendre garde qui est celui qui va au fond; car il doit s'en donner de garde, & tâcher de faire faire deux levées à celui qui n'y va pas, s'il n'a point assez de Jeu pour gagner sans cela.

Il doit en ce cas jouer de façon à s'assurer quatre mains qui lui suffiront pour gagner, s'il peut mettre à deux mains les deux autres Joueurs.

S'il reste quelques cartes du Talon, celui qui a écarté le dernier peut les voir s'il veut, auquel cas les deux autres peuvent aussi les voir; mais s'il ne les voit pas, celui des deux autres qui les regarde, fait la Bête.

Si l'un des Joueurs en écartant prenoit trop de cartes, il ne fait pas pour cela la bête, pourvu qu'il ne les ait pas vûes, & il en est quitte pour remettre sur le talon celles qu'il prend de trop. Si elles sont mêlées avec son jeu, on les tire au hazard, & on les met sur le talon, si celui qui doit

prendre après lui n'a pas encore pris ; autrement on les met avec les écarts , & il fait la bête.

S'il en prend trop peu , c'est presque la même chose : si le talon est encore sur le tapis , & que celui qui doit prendre après lui n'ait pas encore pris , il en prend ce qui lui manque ; s'il a pris , il les prend au hazard dans les écarts.

Celui des Joueurs qui prendroit les cartes du jeu d'un autre au lieu du talon , peut les remettre sur le jeu où il les a pris , pour retourner en prendre au talon , s'il ne les a pas vûës , il n'y a point de faute ; mais s'il les a vuës , il les remettra également sur le jeu où il les a prises , fait la bête de moitié avec celui à qui est le jeu vû. L'un payeroit pour son peu d'attention , & l'autre pour sa nonchalance , devant toujours avoir son Jeu à la main pendant que l'on joue : cette loi est d'autant mieux établie , qu'elle empêche plusieurs abus : Premièrement , les pièges que l'on pourroit tendre à ceux qui voudroient prendre du talon , en lui mettant à portée un jeu à la place du talon : En second lieu , le mauvaise foi de celui qui faisant semblant de prendre au talon , pourroit pour profiter du jeu de son voisin , s'en servir comme du talon. Il en seroit de même de celui , qui au lieu de tourner les levées des Joueurs pour le compter , tourneroit leur jeu pour les mêmes raisons.

Si le dernier qui prend , en prend moins qu'on ne lui en laisse dans le talon , il ne doit point lever celles qu'il prend avec celles qu'il laisse , mais les remettre à part avant que de les voir ou de joindres celles qu'il prend à son port , sinon il fait la bête : ensuite il peut voir ou non celles qu'il laisse , & les mettre sur l'écart ; & s'il les voit , les autres les peuvent voir aussi ; mais s'il ne les voit pas , les deux autres ne les peuvent pas voir , & celui qui les voit fait la bête : mais après que le coup est commencé de jouer , les uns ni les autres

ne les peuvent voir sans faire la bête.

Si quelqu'un , ou même deux des Joueurs , croyant que tous auroient passé , mettoient leur jeu sur le talon , ou les brouilloient , & que celui qui n'auroit pas passé , voulût jouer , il faudroit que les autres reprissent leurs cartes s'ils pouvoient les distinguer , sinon en reprendre chacun neuf en leur rang sans rien voir , & ensuite écarter & jouer comme si cela n'étoit pas arrivé , en cas néanmoins que celui qui veut jouer le desire : sinon refaire s'il y consent , parce qu'on pourroit le faire malicieusement pour empêcher qu'il ne jouât ; si les cartes étoient même retournées , il faudroit toujours en user de même après les avoir battues ; mais outre cela , celui qui les auroit retournées , feroit la bête.

De la manière de jouer les Cartes.

Les écarts étant faits , le premier en carte joue le premier ; & l'on continue à chaque levée , comme dans tous les autres jeux , en commençant par celui qui a fait la levée.

Ce qu'il faut observer , c'est :

1. Que quand on n'a point de la couleur dont on joue , on n'est pas obligé de mettre de triomphe si on ne le juge à propos.

2. Que soit que l'on joue atout , ou d'une autre couleur , on n'est pas obligé de mettre au-dessus , pourvû qu'on fournisse de la couleur dont on joue , cela suffit.

3. Que quand un de ceux qui défendent la Poule demande *Gano* à son camarade , il le doit faire s'il le peut , à moins qu'il ne se voye (s'il ne prend pas) dans l'impuissance de pouvoir faire sa main , ou bien à moins qu'il n'ait un jeu à pouvoir faire trois ou quatre mains pour la remettre.

On appelle faire *Gano* , laisser passer à celui qui demande *Gano* , la carte qu'il joue quoiqu'on ait au-dessus. Par exemple , un de ceux qui défendent la poule , joue la dame de pique , & demande *Gano*.

du roi : son camarade ne met pas le roi , mais il faut pour cela qu'il ait un petit pique : car si le roi est seul , il est obligé de le mettre , à peine de faire la bête.

4. Quand un de ceux qui défendent la poule , en jettant la carte frappe sur la table , c'est un avis qu'il donne à son camarade de couper d'une forte triomphe pour forcer l'Hombre.

Celui qui montre son jeu ou ses rentrées , fait la bête.

Si quelqu'un quitte & montre son jeu avant que le coup soit entièrement joué , il fait aussi la bête , & doit reprendre ses cartes & achever le coup si un tiers le desire , & peut gagner codille , parce que l'on ne peut faire tort au tiers & même à l'Hombre , quand ce n'est pas lui qui quitte ; ainsi il est toujours nécessaire de ne pas quitter ni montrer son jeu que le coup ne soit achevé de jouer.

Si l'Hombre quitte & montre son jeu , abandonnant à gagner codille à qui le pourra , il fait deux bêtes , l'une pour avoir montré son jeu , & l'autre pour l'avoir quitté ; & les deux autres Joueurs doivent partager entr'eux ce qui est sur le jeu : mais si l'un des deux vouloit que l'on jouât , prétendant gagner codille , il feroit aussi la bête s'il ne le gagnoit pas , & l'autre tiers la tireroit s'il la gagnoit ; mais quand l'Hombre gagneroit , il auroit toujours fait deux bêtes , & le coup resteroit sur le jeu.

Comme le jeu de l'Hombre vient d'Espagne , & que cela se pratique par-tout , on peut aussi le pratiquer en France , joint que cela rend le jeu plus animé & plus beau.

Autrefois on faisoit la bête quand on jouoit devant son rang ; presentement cela ne se fait plus , si l'on n'en convient.

L'usage étoit encore que quand on avoit tiré

une carte hors de son jeu ; l'Hombre qui l'avoit vûe la demandoit , & on étoit obligé de la jouer si cela se pouvoit sans renoncer ; presentement il faut qu'elle soit sur le tapis pour n'avoir plus la liberté de la retirer. Un Joueur cependant qui affecteroit de montrer quelque carte qui pourroit , n'étant pas jouée sur le coup , préjudicier & faire perdre l'Hombre , doit être obligé de la jouer s'il le peut , sans renoncer ; s'il ne le peut pas , il fera la bête pour avoir montré sa carte mal-à-propos.

Comme il est important de sçavoir le nombre des triomphes qui sont jouées & de celles qui restent , il est permis à celui qui est à jouer de voir les levées des autres , & de les examiner tant & si long-tems que l'on veut ; & cela est également permis , quoiqu'il n'y ait point de Triomphes jouées.

Il n'est pas non plus permis à l'Hombre de dire , je la remets ; s'il le dit , il fait la bête , & il en doit être usé comme au coup précédent , excepté qu'il ne fait qu'une bête , n'ayant pas montré son jeu.

Il n'est pas permis aussi à aucun des Joueurs pendant que l'on joue un coup , de dire quand on ne lui demande pas : avez-vous le roi , je coupe à telle couleur , une telle couleur a passé , jouez une telle carte , l'Hombre en a pris tant , il a tant de mains , j'en ai tant , il a gagné codille , allez-vous-en de vos bonnes , vous devriez vous en être allés d'une telle carte , c'est bien mal joué , vous avez bien fait , & autres semblables discours , qui peuvent faire connoître les jeux , & qui nuisent à un de ceux qui jouent. Si l'on veut sçavoir quelque chose , que l'on peut apprendre en voyant les mains , on peut demander à les voir & rien de plus ; car le jeu de l'Hombre n'est beau que quand on ne parle pas ; du moins mal-à-propos , & ceux qui le font passent pour des gens indiscrets & intéressés , ou qui ne sçavent pas jouer ni même vi-

vie , pour ne pas dire pire , & l'on devroit les condamner tous à faire la bête , lorsque cela fait gagner ou perdre quelqu'un : mais on ne le fait pas par tolérance.

Si celui qui a un roi joue le premier par malice ou autrement une carte de la couleur de ce roi , & qu'il dise je n'ai pas le roi , *Gano* du roi ou à votre roi , il fait la bête , parce que c'est un mensonge & une surprise manifeste , qu'il faut punir par tout où elle se trouve.

Si le jeu se trouvoit faux , le coup est nul , si on s'en aperçoit en le jouant ; mais si on ne s'en aperçoit qu'après qu'il est joué , il est bon.

Or le coup est sensé joué , quand il n'y a plus de cartes dans les mains d'un des trois Joueurs , ou lorsque celui qui joue a cinq levées faites , & qu'il baille son jeu.

De la Bête & des Renonces.

La bête se fait toutes les fois que celui qui joue ne gagne pas.

Il faut pour gagner que l'Homme fasse cinq levées.

Il peut aussi gagner en n'en faisant que quatre , si les cinq autres sont partagées , en sorte que l'un de ceux qui défendent en fasse deux , & l'autre trois.

La bête se fait encore quand on joue avec plus ou moins de neuf cartes.

Elle se fait quand on renonce : or pour avoir renoncé , il ne suffit pas d'avoir lâché sa carte sur la table ; il ne suffit pas même que celui qui feroit la levée ait jetté sa carte pour la levée suivante , il faut que la levée soit pliée , sans quoi l'on peut reprendre sa carte & obéir , à moins que celui qui a renoncé n'ait lui-même joué sa carte pour le coup suivant , pour lors il n'est plus à tems d'y revenir : si sa renonce préjudicie au jeu , il reprend sa carte , mais il fait la bête. Cependant si toutes

Les cartes étoient jouées , la bête seroit faite , & on ne reprendroit pas ses cartes.

Celui qui renonce plusieurs fois en un coup après que les cartes sont pliées sur le tapis , ne fait qu'une bête , si l'on ne s'en aperçoit qu'après que les renonces sont faites ; mais si après s'être aperçu de la première , il en fait une seconde , il fait deux bêtes , & ainsi de trois & quatre ; & dans l'un & dans l'autre cas , il est obligé de reprendre les cartes qu'il a jouées mal-à-propos , & de rétablir le jeu comme il devoit être joué ; quand même la dernière main seroit jouée lorsqu'il y a plusieurs renonces dans un coup , & que les cartes ne sont pas brouillées , cela n'empêche pas que celui qui joue ne fasse la bête s'il perd.

Toutes les Bêtes faites sur un même coup , soit par renonce , trop ou trop peu de cartes ou autrement , vont ensemble le coup suivant , à moins que l'on ne convienne de les mettre séparément , n'étant pas de la volonté de celui qui les a faites , de les remettre ou non , mais à la pluralité des voix.

Si l'un de ceux qui défendent la Poule étant distrait , ne se souvenoit plus de la couleur en quoi l'on joue , & la demandoit à l'autre , qui , ou par distraction ou autrement diroit Pique , au lieu de Trefle , celui qui couperoit avec un Pique ne renonceroit pas , s'il n'avoit pas de la couleur jouée , étant permis de gagner , mais il ne sçauroit reprendre sa carte dès qu'elle a touché le tapis , il ne fait cependant pas la Bête. Celui qui faisant jouer perd le Jeu & fait encore la Bête pour avoir renoncé , est le maître de faire aller ces deux Bêtes ensemble ou séparément.

Quand il y a plusieurs Bêtes , après que la première est tirée , la plus forte se tire , & ainsi des autres qui suivent.

Remarquez que toutes les Bêtes qui se font en

quelque manière que ce soit, sont de tout ce que l'Hombre tire quand il gagne ; ainsi il est de la prudence des Joueurs d'éviter de tomber dans ces inconvéniens , & de suivre la maxime des sages Joueurs , qui après avoir pris ce qu'ils veulent de cartes au Talon , comptent le tout avant de les regarder , pour sçavoir s'ils n'en ont pas plus ou moins de neuf.

Remarquez encore que les levées peuvent se partager en différentes manières , suivant lesquelles on gagne ou on fait la Bête.

Il n'y a que deux manières de gagner , dont nous avons déjà parlé , & dont il n'y a plus rien à dire : nous ne parlons que des manières dont on fait la Bête.

Quand chacun fait trois levées , l'Hombre fait la Bête , & c'est ce qu'on appelle remise par trois.

Quand l'Hombre en fait quatre , & un de ceux qui défendent quatre , l'Hombre fait encore la Bête , & c'est ce qu'on appelle simplement remise.

Quand l'Hombre fait quatre levées , & que l'un des deux autres en fait cinq , & quand l'un des deux qui défendent la Poule en fait quatre , l'Hombre trois , & le tiers deux , l'Hombre fait la Bête , & celui qui en fait plus que lui gagne ; & c'est ce qu'on appelle gagner Codille. Nous en ferons un article particulier.

Du Codille.

Le Codille est au Jeu de l'Hombre , quand sans être l'Hombre on fait cinq levées , ou que l'on en fait quatre , & que les cinq autres sont partagées , enforte que l'un on fasse deux & l'autre trois.

Celui qui aspire au Codille , doit être de bonne foi , & ne pas demander *Gano* quand il peut faire quatre levées sans cela ; mais comme il n'y a point de peine contre celui qui le demande , bien des gens ne sont pas trop scrupuleux là :

dessus ; ce que l'on peut faire , c'est d'être sur ses gardes contre ces gens-là pour le reste de la reprise , & ne plus jouer avec eux une autre fois pour éviter cet inconvénient : il y a bien des gens qui demandent *Gano* sans conséquence ; & s'ils gagnent Codille , on n'en impute point la faute à celui qui l'a demandé , mais à celui qui a eu trop de facilité à le faire , lorsqu'il pouvoit faire perdre sans faire *Gano* , car il vaut encore mieux faire gagner Codille que de laisser gagner l'Hombre.

Celui qui gagne Codille , tire ce que l'Hombre auroit tiré s'il avoit gagné.

Si l'Hombre demande *Gano* pour empêcher le Codille , il fait la Bête , car cela n'est nullement permis.

Il y a des gens , qui après avoir vû leur rentrée qui n'est pas favorable , demandent à s'en aller , ou à faire la Bête pour nuire au Codille , cela est si fort éloigné de l'esprit du Jeu de l'Hombre , qu'il n'y a point de loi sur cet article ; aussi cela n'est-il en usage que parmi des gens qui ne se piquent pas de belles manières.

Il n'est donc pas permis , en quelque manière que ce soit , de nuire au Codille , si ce n'est en jouant sagement , & en ne faisant pas *Gano* , si l'on croit qu'il le demande mal-à-propos.

Il faut encore se souvenir qu'il vaud mieux risquer de donner Codille , que de faire gagner l'Hombre.

Lorsque celui qui aspire au Codille demande *Gano* à sa quatrième levée , & qu'il en a une sûre dans la main , il ne doit pas honnêtement tirer la Poule ; il en est de même , s'il demandoit sa troisième levée , & qu'il en eût deux sûres dans la main , quoiqu'il le peut à la rigueur.

Celui qui est le premier à jouer , & qui n'est pas l'Hombre , qui peut avoir quatre mains sûres

dans son jeu lorsqu'il a un Roi ou deux, dont l'un peut passer, & qui a outre cela une Dame d'une autre couleur, ne doit pas honnêtement commencer de jouer par sa Dame, ni en demander *Gano* ni d'aucune autre carte; ni au tiers d'apuyer ni de rien faire: mais il doit jouer d'abord son Roi & demander *Gano*, & s'il ne passe pas & qu'il en ait deux, le demander de l'autre; & s'il ne passe pas encore, il le peut demander de sa Dame, parce que s'il commençoit de le demander de sa Dame, qu'elle lui passât, & qu'après un de ses Rois lui passât aussi, quand même il n'en demanderoit pas *Gano*, il auroit Codille assuré, & il n'est pas permis de demander sa première main, lorsque l'on en peut avoir quatre sûres d'une autre manière: on ne peut néanmoins empêcher qu'il ne tire le coup, ni tous ceux qui gagnent Codille mal-à-propos: mais quand cela arrive, les beaux Joueurs la remettent presque toujours, & l'on doit se défier de ceux qui ne le font pas.

Il faut néanmoins faire plutôt gagner Codille au tiers, que de laisser gagner l'Hombre quand on ne peut faire autrement, & dans les coups qui sont douteux, parce qu'il reste toujours une Bête sur le Jeu, & pour lors celui qui le gagne doit tirer sans scrupule.

Il est encore à remarquer que quand on demanderoit *Gano* mal-à-propos, & que la carte passât, sans que l'on le pût empêcher, on ne laisseroit pas de bien gagner Codille, l'honnêteté n'obligeant à la remettre que quand on accorde un *Gano* que l'on pourroit ne pas faire, & remettre le coup par ce moïen.

Il n'est pas permis à l'Hombre de donner Codille à qui il voudra, il doit être forcé de prendre quand il le peut, & si en ne le faisant pas il fait gagner Codille à celui qui ne l'auroit pas.

DE L'HOMBRE A TROIS. 179
naturellement, il doit païer pour l'autre ce qu'il
lui en pourroit coûter.

De la manière de marquer le Jeu.

Il faut se souvenir que chaque Jetton qui
marque le Jeu en vaut trois.

Il faut encore sçavoir que quand les Joueurs
ont marqué diversement l'un plus, l'autre moins,
on passe suivant celui qui marque le plus, &
l'on fait la Bête de même.

Cela supposé; on commence à marquer le Jeu
en mettant chacun trois jettons devant soi, com-
me vous voïez.

OOO

Si l'on passe, & qu'aucun des trois n'ait jeu à
jouer, on met encore chacun deux jettons devant
soi en cette manière.

OOOOO

Et toutes les fois que l'on passe, on en ajoûte
deux sur la même ligne que les autres, si ce n'est
quand on joue trois & un, auquel cas on en met
d'abord trois, & un chaque fois que l'on passe.

Quand la Poule est retirée, on recommence,
en remettant chacun trois jettons devant soi:
mais quand il y a plusieurs bêtes, après avoir
tiré la première, on ne met au jeu que chacun
deux jettons, & cela tant qu'il y a des bêtes à
tirer.

Si l'on gagne Codille, quoiqu'il y ait encore
des bêtes, chacun met trois jettons devant soi, &
cela ne se pratique qu'à celles que l'on gagne par
Codille; & s'il y en avoit d'autres à tirer après
un coup qu'on ne gagne pas par Codille, on n
les marquerait qu'avec deux jettons; quand on
joue trois & un, on en met trois au Codille, &
& un aux autres Bêtes.

La Bête se marque avec deux jettons au-des-

sous ; par exem: le , chacun met d'abord trois jettons au Jeu ; suposons qu'on passe , on en remet encore chacun deux ; ce sont cinq jettons devant chaque Joueur qui font le jeu , & qui se marquent comme dans la Figure suivante.

OOOOO

Si l'Hombre perd , la Bête sera de quarante-cinq jettons , parce qu'il y en a cinq devant chaque , qui font quinze , puisque chaque jetton en vaut trois. Or quinze jettons devant chacun des trois Joueurs font quarante-cinq ; la Bête se marque , comme on voit dans la Figure ci-dessous.

OOOOO

OO

Et autant de fois que l'on passe , on met sur les jettons du dessous deux autres jettons , suivant qu'il est marqué ci-après.

OOOOO

OOOO

Celui qui fait la seconde Bête la fait du total ; c'est-à-dire , de cent vingt-six jettons ; car il y a d'abord cinq jettons devant chacun du fond du jeu , qui font quarante-cinq , comme on vient de l'expliquer. Quarante-cinq de la première Bête , & quatre jettons devant chacun qui ont été mis pour les Passes qui font trois fois douze , qui valent trente-six ; joignez à ces trente-six jettons de Passes , quarante-cinq du fond du jeu , quarante-cinq de la première bête , & vous trouverez que ces trois nombres de jettons se montent à cent vingt-six , qui font la seconde Bête , qui se marque ainsi.

OOOOO

OOOO

OOO

Celui qui en fait une troisième , ne l'a fait plus forte que des jettons qui sont au-dessous de la seconde bête , & elle se marque en mettant.

DE L'HOMBRE A TROIS. 131

encore au-dessous ; & cela autant que l'on fait de bêtes : mais pour lever la difficulté de compter les Bêtes , qui embarrasse bien des gens , on se fert de Marques d'Yvoire , où les bêtes sont chiffrées , que l'on met devant ceux qui les ont faites.

En voici une Table pour la commodité de ceux qui n'ont pas de marques , où on verra la valeur des bêtes que l'on peut faire.

T A B L E.

1 27	2 71	3 90	4 108	5 126
6 144	7 172	8 180	9 198	10 216
11 234	12 252	13 270	14 288	15 306

Cette Table servira à compter les Bêtes qui seront faites sur les coups où l'Hombre perdra par remise ; si dans l'intervale de ces Bêtes il y a eu des coups où l'on ait fait passe , l'on augmentera pour chaque deux jettons qui seront marqués dix-huit de la valeur de la Bête marquée à la Table ci-dessus. Par exemple , si sur la Bête de 90 que je suppose aller sur le Jeu pour le premier coup avec le Jeu ordinaire , qui est de deux jettons , il se fait passe , on augmentera le Jeu de deux jettons , qui en valent , comme il a été dit , 18 , ce qui fera que la Bête qui sera faite sur ce coup sera de 126 , au lieu que si le coup étoit simple , elle ne seroit que de cent huit , ainsi qu'elle est marquée dans la Table ci-dessus. L'on augmentera également de 18 , pour chaque deux jettons qui seront de surplus : enfin , pour donner en deux mots une idée claire de la manière dont on doit compter

les Bêtes , il suffit de dire que l'on doit faire la Bête de neuf fois , ce qui est marqué devant un des Joueurs : auquel nombre il faut encore ajouter la Bête ou les Bêtes qui vont , s'il y en a qui aillent sur le coup. Et lorsque le Jeu a été tiré par Codille , comme il est marqué par trois jettons , il augmente par conséquent de 27 , il n'y a pour cela qu'à suivre la même manière de compter par neuf tous les jettons qui sont au-devant de l'un des Joueurs. On observera la même manière pour compter les Bêtes qui se feront lorsque l'on jouera à trois & un , c'est-à-dire , qu'on multipliera par neuf chaque jetton qui sera devant l'un des Joueurs , en y ajoutant la valeur des Bêtes qui iront sur le Jeu : la seule différence qui est entre ces deux manières de marquer , c'est qu'à la première , l'on marque par deux jettons chaque passe , & on le marque par un à cette dernière , c'est plus que suffisant pour sçavoir marquer le Jeu tel qu'on le joue. Or , voïons maintenant comment il faut le marquer lorsqu'on le joue à la Bavaroïse.

De la manière de marquer le Jeu à la Bavaroïse.

On donne ordinairement à chacun des Joueurs 300 jettons , qui valent ce dont on est convenu , les Fiches qui valent vingt jettons à la manière précédente de marquer n'en valent que dix à celle-ci.

En commençant le Jeu , chaque Joueur met trois jettons au-devant de lui , & toutes les fois que l'on passe , chacun remet deux jettons.

On paie la Consolation trois jettons , le Sans-prendre quatre , & un jetton pour chaque Matador ; on paie deux Fiches pour la Vole , & on ne tire qu'une Bête , s'il y en a plusieurs , & qu'elles soient séparées ; outre ces deux Fiches de la Vole , on paie à l'ordinaire le Sans-prendre & les Matadors s'ils ont lieu & la Consolation.

Et si ayant entrepris la Vole il ne la fait pas, il paye à chacun de ses deux tiers deux Fiches, moyennant quoi il est payé du reste du Jeu, comme s'il avoit simplement gagné. La première Bête n'est jamais que de 9, la seconde de 24, la troisième de 30, & ainsi en augmentant de 6 en 6, ce qui fait toujours le nombre de jettons qui doivent être sur le jeu, sans augmentation ni diminution.

De la Vole.

La Vole se fait quand on fait toutes les levées.

L'avantage de celui qui fait la Vole, est de tirer toutes les Bêtes qui sont au jeu; mais quand il n'y a point de Bêtes, ou qu'il n'y en a qu'une, il gagne le double de ce qu'il auroit gagné. Si, par exemple, il y a cinq jettons devant chacun; & une Bête de vingt-sept, ce sont soixante-douze qu'il y a à la Poule; sçavoir, quarante-cinq aux Tours, & vingt-sept de la Bête: les deux autres, (outre la Poule qu'il tire,) lui doivent encore trente-six jettons chacun. Il en est de même quand il y en a plus ou moins; mais s'il y a deux Bêtes, il les tire, & on ne lui doit rien davantage. Mais si plusieurs Bêtes alloient ensemble, parce qu'elles auroient été faites le même coup, ou parce que celui qui auroit fait la dernière, les auroit mises ensemble, on paye le double, comme s'il n'y en avoit qu'une.

La Vole n'est point aisée à faire, & il ne faut pas l'entreprendre qu'à bon titre, parce que quand on l'a une fois entreprise, il n'est plus tems de s'en dédire.

Or la Vole est entreprise, quand après avoir fait les cinq premières levées, l'Hombre joue seulement une Carte, auquel cas les deux autres peuvent se montrer leur jeu, & convenir de ce qu'ils garderont peur l'empêcher.

Il faut ici se souvenir, que l'Hombre qui re-

garde son écart , après avoir pris pareil nombre de Cartes du Talon & les avoir vûes , ne peut faire la Vole.

Si celui qui entreprend la Vole ne la fait pas , les deux autres partagent entr'eux tout ce qui est au jeu , c'est-à-dire , les Tours & les Bêtes ; cependant si l'Hombre a joué sans prendre , ou s'il a des Matadors , il se les fait payer , quoiqu'il ne tire rien du jeu. Si l'on veut admettre le Contre à ce jeu , il faut en convenir auparavant.

Si le premier en carte veut faire jouer & demande aux autres s'ils jouent sans prendre , que celui qui suit lui réponde , ouï , s'il ne joue point , & que le troisiéme dise ensuite , je le joue sans prendre & entreprends la vole ; ce dernier y doit être reçu , si l'un des deux premiers en son rang veut entreprendre la même chose ; & lorsque cela est arrêté , les deux qui ne sont pas avec l'hombre peuvent se montrer leurs cartes , & écarter & jouer de concert pour empêcher celui qui entreprend la vole de la faire.

Il en sera de même si le premier ou le second veut jouer sans prendre , & que l'autre veuille entreprendre la vole ; s'il manque de la faire l'ayant entreprise par contre , il ne doit être payé de rien , encore qu'il gagne le jeu , & paye pour avoir manqué la vole , ce qu'on lui auroit payé , & fait la bête de ce qui va sur le jeu.

L'Hombre étant une espèce du Jeu de la Bête , où l'on admet le contre en France , on peut aussi l'admettre au jeu de l'Hombre , outre que cela donne plus d'étendue au jeu , quoique l'on ne présume pas que ces sortes de coups puissent arriver souvent.

L'Hombre ne peut pas faire la dévole , ni l'un des deux autres la vole , quand même ils la feroient effectivement , parce que le premier ne feroit toujours que la bête , & que l'autre ne tireroit

rien, que comme lorsqu'il gagne codille.

De la durée du Jeu.

Comme ce jeu demande de l'aplication, on y met des bornes; & on convient du nombre des Poules que l'on veut jouer; & cela se règle ordinairement à vingt, trente, ou quarante au plus.

Quand on est convenu du nombre, à mesure que l'on gagne les Poules on tire un jetton que l'on met à part: & ces jettons assemblés qui marquent la durée du jeu, servent aussi à paier les cartes; cependant on ne marque point lorsqu'on gagne codille.

Quand les coups sont achevés, on peut jouer les tours; c'est-à-dire, trois coups pour chacun ou jusqu'à la première bête, mais il n'y a nulle obligation si on ne l'a dit, & on n'a point lieu de se plaindre d'un Joueur qui ne le veut pas.

Celui qui voudroit quitter avant que le nombre des tours convenus fût achevé, devroit paier toute la perte qui seroit sur le jeu, à moins que quelque affaire imprévüe ou autre cause légitime ne l'y obligéât; auquel cas on pourroit seulement par honnêteté satisfaire à ce qui a été joué, ou remettre à finir la partie à une autre fois, marquant l'état où on la quitte.

Ce que je dis s'entend quand on joue avec d'honnêtes gens; car si l'on se trouvoit entre deux fripons, ce seroit autre chose.

Des différens Jeux qui peuvent se jouer.

Rien n'embarrasse plus ceux qui commencent à jouer à l'Hombre, que de sçavoir quand ils ont Jeu à jouer, ou quand ils doivent passer; c'est pour lever en quelque façon cette difficulté, que l'on a assemblé ici les plus petits jeux qui se peuvent jouer, afin que l'on sçache à quoi s'en tenir.

La règle générale est qu'il faut avoir en sa main trois levées sûres en triomphes pour entreprendre de jouer; car c'est tout ce que l'on peut espérer en

quatre ou cinq cartes que l'on prend, de tirer de quoi faire deux levées. Or il n'en faut pas moins puisque, comme nous avons dit, il faut toujours cinq levées pour gagner.

Cependant, comme on espère de partager les levées, & d'en faire faire deux à l'un, & trois à l'autre, on joue quelquefois plus hardiment.

Voilà donc un détail des jeux les plus petits qui se peuvent raisonnablement jouer. Nous commencerons par les couleurs noires; c'est-à-dire, pique ou trefle: mais auparavant il est bon d'avertir qu'on joue en toute couleur avec les trois matadors; c'est pourquoi nous n'en dirons rien.

Jeux en noir qui se jouent.

1. Manille, baste, roi, cinq.
2. Espadille, baste, roi, cinq.
3. Espadille, manille, roi, quatre.
4. Espadille, manille, six, sept.
5. Espadille, baste, dame, sept.
6. Manille, baste, dame, cinq, six.
7. Espadille, roi, dame, valet, sept.
8. Manille, roi, dame, valet, sept.
9. Baste, roi, dame, valet.
10. Manille, baste, sept, six, cinq, quatre.
11. Roi, dame, valet, sept, six, cinq.
12. Espadille, roi, dame, quatre, trois.

Il y en a une infinité d'autres dont il n'est pas possible de faire le détail.

Remarquez: 1°. Qu'il faut que les cartes soient toutes de la même couleur, à la réserve des noirs, qui sont toujours triomphes,

Remarquez: 2°. Qu'un roi d'une autre couleur peut tenir lieu d'une triomphe, pourvû que ce ne soit pas des principales.

3°. Remarquez que quand un roi est chargé; c'est-à-dire, que quand on a beaucoup de cartes de la même couleur à écarter, on ne doit pas y faire beaucoup de fond, parce qu'ils sont presque toujours coupés. Passons aux couleurs rouges.

Jeux qui se jouent en rouge.

1. Espadille, manille, ponte, quatre.
2. Baste,

DE L'HOMBRE A TROIS. 187

manille, Ponte, deux. 3. Espadille, baste, ponte, trois. 4. Espadille, manille, roi, dame. 5. Espadille, manille, valet, trois, roi. 6. Espadille, baste, roi, dame, valet. 7. Baste, ponte, roi, dame, valet. 8. Manille, ponte, roi, dame, valet. 9. Manille, baste, roi, dame, trois. 10. Manille, baste, valet, deux, trois, cinq. 11. Espadille, baste, roi, deux, roi.

Remarquez : 1^o. Que ce que nous avons dit des Jeux qui se jouent en noir, se doit entendre à proportion de ceux qui se jouent en rouge.

Remarquez en second lieu, que comme il y a plus de triomphes en rouge qu'en noir, il faut plus beau jeu pour y pouvoir gagner.

Remarquez en troisiéme lieu, que les Jeux que nous avons ci-devant marqués, sont les plus petits qui se jouent, & qu'il y en a une infinité d'autres plus beaux dont nous n'avons pas crû devoir parler.

Remarquez encore qu'il faut un jeu plus fort quand on est en cheville; c'est-à-dire, quand on n'est ni premier ni dernier; la raison est que l'on fait des retours qui embarrassent, & qui sont cause qu'on est presque toujours surcoupé.

Après avoir donné un détail des Jeux qui se jouent en écartant, il faut parler de ceux qui se jouent sans prendre; c'est ce que l'on va voir dans les Jeux suivans.

Jeux en noir qui se jouent sans prendre.

1. Espadille, manille, baste, roi, six & une renonce.

Cela fait quatre matadors cinquiéme & une renonce.

2. Espadille, manille, roi, valet, roi, roi & renonce, une renonce. 3. Espadille, manille, baste, roi, roi. 4. Espadille, manille, baste, six, trois, quatre & renonce, une renonce. 5. Manille, baste, dame, valet, quatre, trois, roi. 6. Manille, baste, six, cinq, quatre & re:

nonce, une renonce. 7. Baste, roi, dame, valet, sept, fix, roi. 8. Roi, dame, valet, sept, fix, cinq, quatre, roi. 9. Espadille, roi, dame, sept, fix, quatre, roi, renonce, une renonce. 10. Manille, roi, dame, valet, sept, quatre, roi, renonce, une renonce.

Jeux en rouge qui se jouent sans prendre.

1. Espadille, manille, trois, baste, quatre, cinq, roi. 2. Espadille, sept, baste, roi, trois, roi. 3. Espadille, manille, ponte, fix, trois, roi, dame gardée, dame gardée. 4. Sept, baste, dame, valet, deux, fix, roi, dame gardée, dame gardée. 5. Baste, ponte, roi, fix, trois, deux, roi, dame gardée, dame gardée. 6. Ponte, roi, dame, valet, deux, trois, fix, roi. 7. Sept, baste, ponte, quatre, trois, cinq, roi & renonce, une renonce. 8. Espadille, ponte, roi, dame, deux, fix, roi, valet gardé.

Les bons Joueurs le jouent encore sans prendre à bien plus petit jeu ; sur tout, lorsqu'ils sont premiers ou derniers.

Plusieurs personnes ont souhaité quelques règles pour la conduite du Jeu : c'est pour les contenter qu'on a jugé à propos de mettre ici quelques coups que l'on peut perdre en les jouant mal, & que l'on gagne, quand on les joue comme il est marqué.

On ne doit pas s'attendre ici d'avoir des maximes infaillibles pour gagner, quand on joue de la maniere qu'on le prescrit ici, parce que le jeu de ceux qui défendent, peut être tout autrement disposé que dans les exemples que l'on a choisi : mais hors les coups extraordinaires, il est certain que la maniere de jouer qui est ici marquée, est la plus sûre.

Au reste ce sont coups arrivés, que l'on a eu soin de rassembler.

L'Hombre joue sans prendre en Pique.

Il étoit premier en carte.

DE L'HOMBRE A TROIS. 189

Jeu de l'Hombre.

Manille, roi, dame, valet & fix de triomphe, roi de trefle, roi de carreau, dame & trois de cœur.

Jeu du second en Carte.

Espadille, sept, cinq, quatre de triomphe, dame & valet de trefle, roi & valet de cœur, six de carreau.

Jeu du troisième en Carte.

Baste & trois de triomphe, valet, quatre, deux & trois de carreau, as, cinq, quatre de cœur.

L'hombre perdit ce jeu, pour avoir commencé à jouer par le roi de trefle. Le dernier en carte le coupa; & remit en cœur. Le second fit son roi & son valet de cœur; il joua trefle, & fit apuyer du baste. Si l'hombre avoit lâché il eût perdu le Codille; il prit & elle fut remise.

Au lieu que commençant par atout, il ne peut se perdre. En voici la preuve.

Le premier en carte joue atout du roi, le second prend de l'Espadille; le troisième obéit du trois.

Le second, qui a levé, joue trefle; le troisième coupe de son baste, & l'hombre obéit de son roi.

Celui qui a levé joue cœur: l'hombre met la dame, & le second prend du roi qui lui fait une seconde levée. Il joue ensuite le valet de cœur, qui lui fait sa troisième: mais il n'en fait pas davantage; car il reste à l'hombre, manille, dame, valet, & quatre de triomphe, & le roi de carreau dont il fait cinq levées.

Si l'on joue carreau, il entre par son roi, & fait trois fois atout, & enleve le sept, le cinq & le quatre qui restoient dans la main du second. Si l'on joue trefle, il coupe du six, & joue pareillement trois fois atout, & fait sa cinquième levée du roi de carreau, qui est bon, puisqu'il n'y a plus de triomphe.

L'Hombre joue sans prendre en Trefle.

Il étoit en cheville ; c'est-à-dire , second en cartes
Jeu de l'Hombre.

Manille , basse , roi , dame , cinq & trois de triomphes ; c'est-à-dire , quatre faux matadors fixième ; la dame de pique gardée , & le valet de carreau.

Jeu du premier en Carte.

Six de triomphes , roi , six de carreau , roi , valet , as & six de cœur , six & sept de pique.

Jeu du dernier en Carte.

Espadille , valet sept , quatre de triomphe ; as , deux & quatre de carreau , roi & valet de pique.

L'hombre perdit ce jeu pour avoir coupé du cinq le roi de cœur , que le premier joue d'abord. L'hombre fut surcoupé du sept : on remit en carreau ; la levée alla au premier en carte , qui remit en pique le dernier en carte , en fit deux sur l'hombre , qui lui faisoient trois levées , & espadille , qui lui fit la quatrième : ainsi elle fut remise.

Cependant il y avoit deux manieres de la gagner :

La premiere étoit en jettant le valet de carreau sur le roi de cœur , par où l'on avoit commencé à jouer ; & cela d'autant plus qu'il s'en alloit d'une fausse. Si après cela le premier eût fait un retour , laissant aller , ou coupant d'un de ses faux matador , l'hombre ne pouvoit plus perdre.

La seconde maniere étoit de couper le roi de cœur d'un faux matador ; auquel cas le dernier en carte auroit surcoupe de son espadille , & fait la premiere levée.

Ensuite il auroit joué carreau ; le premier en carte eût pris du roi , & l'hombre auroit mis le valet.

Le premier auroit remis en pique , & auroit ainsi fait faire deux piques au dernier , qui avec son espadille lui faisoient trois levées : après quoi il ne

DE L'HOMBRE A TROIS. 191

pouvoit rentrer qu'en carreau, où le premier en carte obéit. L'ombre eût coupé du cinq, & joué trois fois atout, & enlevé les trois triomphes qui restoient dans la main de celui qui avoit déjà fait trois levées.

L'Hombre joue sans prendre en Carreau.

Il étoit dernier en carte.

Jeu de l'Hombre.

Manille, basse, roi, dame, trois, six, & quatre de triomphe, valet de cœur & valet de trefle.

Jeu du premier en Carte.

Ponte de triomphe, roi, valet, sept, trois de pique, trois, quatre, cinq, & six de trefle.

Jeu du second en Carte.

Espadille, valet, deux, & cinq de triomphe, roi de trefle, dame, six, & cinq de cœur.

Ce Jeu se perdit ainsi.

Le premier en carte joua trefle; le second prit du roi; l'ombre obéit du valet.

Le second remit en cœur par le roi; l'ombre mit le Valet; & le premier s'en alla d'un de ses bas trefles. Le second qui fait cette levée, retourne cœur par la Dame; l'ombre coupe du Roi, & le premier surcoupe du pont; après quoi il joue un de ses bas trefles, le second coupe du valet de carreau; l'ombre découpe de la dame, & joue atout du basse; le premier s'en va d'un trefle, & le second de son cinq de triomphe, si bien qu'avec Espadille & le deux qui lui restent dans la main, il voit venir l'ombre qui n'a plus que la manille & le trois.

Or constamment il gagnoit le coup; si au lieu de découper du roi sur le second coup, il avoit coupé d'une basse triomphe.

Il est vrai qu'on ne peut pas dire que l'ombre l'ait perdu par sa faute; car il falloit à point nommé que le pont se trouva dans la main du premier en carte pour le faire perdre.

Il faut donc convenir que la conduite fait beau coup pour gagner certains coups : mais il arrive très-souvent qu'un bon Joueur en perd après y avoir bien réfléchi , qu'une mazette gagneroit en jouant tout autrement.

Voilà des coups sans prendre perdus dans toutes les situations , c'est-à-dire , premier , second & dernier en carte. Voyons-en présentement quelques-uns de perdus après avoir écarté.

L'ombre joue en Pique.

Il étoit premier en carte.

Jeu de L'Hombre.

Espadille , manille , six , cinq , quatre & trois de triomphe : il prend un cœur , un trefle & un carreau.

Jeu du second.

Basse & le sept de triomphe , roi & six de trefle , as & cinq de carreau , valet , trois & six de cœur.

Jeu du troisieme.

Roi , dame , valet de triomphe , roi & sept de cœur , dame de trefle , roi , valet & deux de carreau.

Voici comment l'hombre perdit ce jeu. Il joua une fois atout de son Espadille : le second obéit du sept , & le dernier du valet. L'hombre joua ensuite une de ses fausses , que le troisieme leva du roi ; il joua la dame de trefle , & demanda *Gano* du Roi ; voilà deux levées : il joue son roi de carreau ; l'hombre obéit ; voilà trois levées : après quoi il retourne carreau. L'hombre coupa , & fut surcoupé par le second , qui voïoit venir avec le basse : après quoi il resta le dernier en carte , qui a déjà trois levées , le roi & la dame de triomphe , dont il fait nécessairement la quatrieme.

Il faut brusquer ces sortes de jeux ; car si vous voulez vous ménager , & tâcher de mettre en deux , rarement réussirez-vous : & comme on ne
manque

DE L'HOMBRE A TROIS. 193

manque point de vous surcouper , & que d'ailleurs vous avez des fausses que l'on fait aller où l'on veut par le moyen des *Gano* , vous êtes en danger de perdre codille.

Ainsi la maniere la plus sûre & presque unique de gagner ce Jeu , c'est de jouer deux fois a-tout. S'il y a deux triomphes dans chaque main , vous avez infailliblement gagné ; parce qu'en noir il n'y a qu'onze Triomphes. Vous en avez six , & quatre que vous tirez avec votre espadille , & votre manille : reste un que l'on fait sur vous , & vos trois fausses qui font en tout quatre levées , & vous faites les cinq autres.

Quand l'on dit qu'il faut jouer deux fois atout , on entend bien ce que c'est , supposé que tous les deux en ayent fourni la première fois.

L'Hombre joue en cœur.

L'hombre étoit en cheville , c'est-à-dire , second en carte.

Jeu de l'Hombre.

Espadille , ponte , dame , deux , trois , quatre & six de triomphe , roi de carreau , & valet de tréfle.

Jeu du premier en carte.

Manille , baste , roi , cinq de triomphe , Roi & dame de tréfle , dame , valet & trois de pique.

Jeu du dernier en carte.

Valet de triomphe , roi , sept , six & cinq de pique , six de tréfle , dame , trois & cinq de carreau.

Voilà comme ce Jeu se perdit.

Le premier en carte joua le roi de tréfle ; l'hombre obéit , & le troisième aussi. Le premier qui avoit fait cette levée redoubla tréfle de la dame ; l'hombre coupa du deux , & le troisième le surcoupa du Valet ; & dès-lors l'hombre avoit perdu : car le troisième jouant carreau , le premier coupa de son cinq , qui lui fit deux levées , & avoit encore en main la Manille , le Baste ; &

le roi dont il étoit sûr de faire deux levées. Au lieu que si l'hombre avoit coupé de la dame, la seconde levée lui restoit : après quoi jouant à tout d'un bas, le troisiéme obéissoit du valet, & obligeoit le premier à prendre de son roi : ou s'il eût voulu s'en aller de son cinq pour laisser faire la levée au dernier en carte, le pis que celui là pouvoit faire, c'étoit de jouer carreau, que le premier eût coupé de son roi de triomphe, qui eût fait la levée, après quoi il ne lui restoit plus que la manille & le basse dont il ne pouvoit faire qu'une levée, parce qu'espadille, que l'hombre n'auroit pas manqué de jouer si-tôt qu'il fût entré au jeu, en auroit enlevé un des deux.

Peut-être le jeu auroit-il pû être tourné desorte, qu'en coupant de la dame l'hombre auroit perdu : Mais ce qu'il y a de certain, c'est que quand on a beaucoup de triomphe, il est bon de couper de haut, pour empêcher que ceux qui défendent ne fassent valoir leurs petites, & pour entrer en jeu pour pouvoir jouer à tout ; car pour peu que le jeu soit partagé, on ne sçauroit perdre.

L'Hombre joua en Trefle.

L'hombre étoit le dernier en carte.

Jeu de l'Hombre.

Espadille, basse, dame, cinq & six de triomphe, roi, trois, sept de cœur, & le roi de carreau.

Jeu du premier en carte.

Manille, roi, valet, & quatre de triomphe ; valet, as, & deux de cœur, deux de carreau, & le sept de pique.

Jeu du second.

Trois & sept de triomphe, valet, as, trois & six de carreau, roi, six & trois de pique.

Voilà comme ce jeu se perdit.

Le premier en carte joua par le deux de carreau ; le second obéit ; l'hombre prit de son roi ; après

quoï il joua son roi de cœur ; le premier en carte obéit de son deux , le second coupe du sept de trefle , & joua atout du trois , après quoi il n'étoit plus possible à l'hombre de gagner.

Que si au lieu de jouer son roi de cœur , il eût joué atout du fix , le premier en carte auroit levé du Valet , & le second auroit jetté son trois. Le premier qui faisoit la levée , jouoit cœur , le second coupoit du sept , & l'hombre s'en alloit d'un bas cœur ; après quoi le second en carte ne pouvoit plus jouer que pique ou carreau ; s'il joué carreau , qui est un retour , l'hombre s'en va d'un bas cœur : s'il joue pique , qui n'a pas encore été joué , l'hombre coupe du cinq , & le premier obéit : mais quand il auroit surcoupé , l'hombre ne pouvoit plus perdre.

Il est inutile de mettre davantage de ces exemples , l'usage en cela vaut beaucoup mieux que tous les préceptes.

Voilà toutes les Régles de l'hombre , comme il se joue ordinairement : il y a plusieurs manières capricieuses de païer les hazards qu'on apelle pertintailles , qui n'ont été inventées que pour grossir le gain ou la perte , qu'on ne doit pas jouer lorsqu'on ne sçait pas bien le Jeu , & qu'on joue avec des personnes habiles & supérieures au Jeu. Nous en dirons un mot dans l'explication des termes , où nous ferons entrer ces différens hazards qui commencent à n'être plus d'usage.

De l'Espadille forcé.

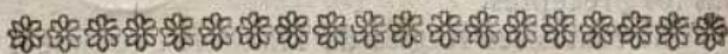
L'Espadille forcé est une manière de jouer à l'hombre , assez divertissante quand on joue pour le plaisir , parce qu'il y a presque toujours des bêtes au Jeu ; & qu'on gagne souvent codille quand on y pense le moins : Mais quand on joue par intérêt , ce n'est plus la même chose , parce que le Jeu de l'hombre qui est tout spirituel de lui-même , dégénère presque en Jeu de hazard , &

que la conduite ne sert de rien à un Joueur qui se voit souvent Espadille fort mal accompagné.

Il se joue en tout comme le véritable Jeu de l'homme , dont nous venons de parler : chacun parle à son rang ; & si personne ne joue , celui qui a espadille est obligé de jouer , quelque foible que soit son Jeu : ainsi si tout le monde passe , celui qui a espadille doit faire son écart , & nommer sa couleur.

Celui qui a espadille en main avec mauvais Jeu , peut passer , pour voir si quelqu'un des deux autres ne lui fera pas le plaisir de le tirer de la peine où il se trouve.

Quand personne n'accuse qu'il a Espadille , on regarde dans le Talon s'il y est ; s'il ne s'y trouve pas , celui qui l'a dans la main fait la bête , & on ne joue pas le coup , parce qu'ayant vû le Talon il seroit aisé d'en tirer avantage.



L O I X D U J E U

DE L'HOMBRE A TROIS.

- I. **I**l n'est pas permis de donner les cartes autrement que par trois.
- II. Si en donnant les cartes il se trouve un As noir tourné , on refait.
- III. S'il y a plusieurs cartes tournées en donnant , on refait.
- IV. S'il y a une carte tournée au talon , quelle qu'elle soit , & qu'on s'en aperçoive avant qu'on ait demandé si on joue , ou que quelqu'un ait nommé pour jouer sans prendre , on refait.
- V. Celui qui mêle ne peut point jouer , lorsqu'il y a une carte tournée au talon.

DE L'HOMBRE A TROIS. 197

VI. Celui qui mêle & donne dix cartes, ou les prend pour lui, ne peut jouer du coup; pour les deux autres ils peuvent jouer; mais il faut auparavant que de demander à jouer en prenant, ou de nommer en jouant sans prendre, qu'ils déclarent qu'ils ont dix cartes, sans quoi ils feroient la bête, & le coup achéveroit de se jouer.

VII. Celui qui n'en donne ou prend que huit, ne peut jouer; celui qui les a reçûes peut jouer, en avertissant auparavant qu'il n'a que huit cartes.

VIII. Celui qui n'a que huit cartes peut jouer sans prendre avec ses huit cartes, celui qui en a dix peut aussi jouer sans prendre; mais il faut auparavant que l'on lui tire une carte de son jeu: l'on en tireroit de même une s'il en avoit dix après avoir pris.

IX. Celui qui avec huit cartes va au talon, soit qu'il fasse jouer, ou non, doit en prendre une de plus qu'il n'en écarte, & celui qui y va avec dix cartes, doit en écarter une plus qu'il n'en prend.

X. Celui qui se trouve avec plus ou moins de cartes après avoir pris, fait la bête.

XI. Celui qui demande à jouer ou jouë sans prendre avec huit ou dix cartes sans avertir qu'il en a plus ou moins, fait la bête, mais celui qui passeroit ayant plus ou moins de cartes, ne feroit pas la bête, pourvû qu'auparavant que de prendre, il avertit qu'il a plus ou moins de cartes, & qu'il prit le talon le nombre de cartes nécessaires, pour parfaire celui de neuf qu'il doit avoir en jouant.

XII. Celui qui en mêlant donne plus de dix cartes à l'un des Joueurs, refait.

XIII. Si le jeu est faux, c'est-à-dire, qu'il y ait plus ou moins de cartes ou deux cartes semblables, ou des cartes qui ne sont pas du jeu de l'hombre, ainsi qu'un huit, un neuf ou un dix, le coup est nul, si l'on ne s'en aperçoit en le jouant;

& si l'on ne s'en aperçoit qu'après qu'il est joué, le coup est bon.

XIV. Le coup est joué lorsqu'il ne reste plus de cartes dans la main des joueurs, ou que l'homme a fait assez de mains pour gagner, ou bien l'un des tiers assez pour gagner codille.

XV. Si l'homme oublie à nommer sa couleur, l'un des deux autres peut nommer pour lui; & si les deux nomment ensemble différentes couleurs, on joue en celle qui a été nommée par celui qui est à la droite de l'homme.

XVI. L'homme qui a oublié à nommer sa couleur, qui s'est mépris en la nommant, peut refaire son écart, si la rentrée n'est pas confondue avec son jeu.

XVII. L'homme doit nommer formellement la couleur en laquelle il joue.

XVIII. Quoique l'homme ait vu sa rentrée, sa couleur est bien nommée, s'il prévient les deux autres.

XIX. Si celui qui joue, ou sans prendre, ou en prenant, nomme une couleur pour l'autre, ou qu'il nomme deux couleurs, celle qu'il a nommé la première est la triomphe, sans pouvoir en revenir.

XX. Celui qui a dit passe, ne peut plus être reçu à jouer.

XXI. Celui qui a demandé à jouer, ne peut, ni s'empêcher de jouer, ni jouer sans prendre, à moins qu'il ne soit forcé; au quel cas il le peut par préférence à celui qui le force.

XXII. Celui qui n'étant pas dernier en carte: & n'ayant pas jeu à jouer sans prendre, nomme sa couleur sans avoir écarté, & sans avoir demandé si l'on joue, est obligé de jouer sans prendre.

XXIII. Celui qui joue sans prendre à jeu sûr en l'étalant sur la table, n'est pas obligé de nommer sa couleur, si ce n'est qu'on l'obligeât à jouer, &

que les autres vouluissent écarter.

XXIV. Celui qui tourne une carte du talon, pensant jouer à un jeu où l'on tourne, ne peut point jouer du coup, sans ôter la liberté pour cela aux autres, & il fait la bête.

XXV. De même si quelqu'un en remettant le talon sur la table ou autrement, en retourne une carte, on joue le coup, mais il fait la bête.

XXVI. S'il reste des cartes au talon, celui qui a écarté le dernier les peut voir, auquel cas les autres ont le même droit après lui; mais celui des deux autres qui les regarderoit, si le dernier ne les avoit vuës, feroit la bête.

XXVII. Celui qui a pristrop de cartes du talon, peut remettre celles qu'il a de trop s'il ne les a pas vuës, & qu'elles ne soient pas confonduës avec son jeu, & il ne fait pas la bête.

XXVIII. S'il les a vues, ou qu'elles soient confonduës avec son jeu, il fait la bête, & on lui tire au hazard celles qu'il a de trop que l'on met sur les écarts.

XXIX. S'il n'en prenoit pas assez, il peut reprendre dans le talon ce qui lui manque, s'il est encore sur la table, sinon au hazard dans les écarts, il ne fait pas la bête si l'on n'a pas commencé de jouer.

XXX. Celui qui n'a pas de la couleur dont on joue, n'est pas obligé de couper, & celui qui a de la couleur n'est pas obligé de mettre au-dessus de la carte jouée, quoi qu'il le puisse.

XXXI. L'on ne doit point jouer avant son rang, mais on ne fait pas la bête pour cela.

XXXII. Celui cependant qui n'étant pas à jouer jetteroit sur le tapis une carte qui probablement pourroit nuire à l'hombre, feroit la bête.

XXXIII. L'hombre qui a vû une carte qu'un des Joueurs a tirée de son jeu, n'est pas en droit de la demander, à moins qu'étant vuë elle puisse préju-

dicier à son jeu ; auquel cas celui qui a montré sa carte est obligé de la jouer , s'il le peut sans renoncer , sinon il ne la jouera pas , mais il fera la bête.

XXXIV. Il est libre de tourner les levées faites par les autres , pour voir ce qui est passé , l'on ne doit cependant tourner les levées faites , ni compter tout haut ce qui est passé , que lorsqu'on est à jouer , devant laisser compter son jeu à chacun.

XXXV. Celui qui au lieu de tourner les levées qui sont devant un des Joueurs , tourne & voit son jeu , fait la bête de moitié avec celui à qui sont les cartes retournées ; de même celui qui au lieu de prendre le talon , prendroit le jeu d'un tiers , dans ce dernier cas il faudroit faire remettre le jeu comme il étoit , & s'il étoit confondu de manière à ne pouvoir être remis , il dépendroit de l'hombre de refaire.

XXXVI. Celui qui renonce fait la bête autant de fois qu'il renonce , & si l'on l'en fait apercevoir à chaque différente fois qu'il a renoncé ; mais si les cartes sont pliées il ne fait qu'une bête , quand il auroit renoncé plusieurs fois.

XXXVII. Il faut pour que la renonce soit faite , que la levée soit pliée , ou que celui qui a renoncé ait joué sa carte pour le coup suivant , pouvant autrement la reprendre sans avoir fait faute.

XXXVIII. Si la renonce préjudicie au jeu , & que le coup ne soit pas achevé de jouer , on peut reprendre le jeu , & le recommencer à la levée où la renonce a été faite ; mais si le coup est achevé de jouer , on ne reprend plus le jeu.

XXXIX. Celui qui aiant demandé en quoi est la triomphe , couperoit de la couleur qu'on lui auroit dit , quoiqu'effectivement ce ne fût pas la triomphe , ne feroit pas la bête , mais il ne sçauroit reprendre sa carte qui seroit bien jouée.

XL. Celui qui sans avoir demandé la triomphe couperoit d'une couleur qui ne la seroit pas , & auroit plié la levée , feroit la bête.

XXI. Celui qui montre son jeu avant que le coup soit gagné, fait la bête.

XLII. Il n'est pas permis à l'hombre de la demander remise, ni de demander à s'en aller lorsque sa rentrée n'est pas favorable.

XLIII. Il ne lui est pas libre de donner codille à qui bon lui semble, étant obligé de paier le codille à celui qui de droit doit le gagner, si par bizarrerie il le donnoit à celui qui ne devoit pas l'avoir.

XLIV. L'hombre ne peut en aucune manière demander *gano*.

XLV. Celui des deux tiers qui est sûr de ses quatre mains, ne doit pas demander *gano*, ni faire apuier.

XLVI. Celui qui a demandé *gano* aiant sa quatrième main sûre, & a gagné codille par ce moien, est en droit de tirer le codille; mais cela ne se pratique point parmi les beaux Joueurs, qui en ce cas laissent le coup par remise: d'ailleurs on évite de jouer avec ces gens qui courent de la sorte au codille.

XLVII. Plusieurs bêtes faites sur un même coup vont ensemble, à moins qu'on ne soit convenu autrement.

XLVIII. Les plus fortes bêtes se jouent toujours les premières.

XLIX. Celui qui fait deux bêtes à la fois, peut les faire aller ensemble; mais celui qui fait une bête sur une autre bête, ne peut la faire aller ensemble avec la première, que du consentement des deux tiers.

L. Quand les Joueurs marquent diversement, on paie suivant celui qui marque le plus, & on fait la bête de même.

LI. Quand on a gagné codille, on met trois jettons au jeu, quoiqu'il y ait encore des bêtes à tirer.

LII. Les trois matadors ne peuvent être forcés par une triomphe inférieure.

LIII. Le matador supérieur force l'inférieur ; lorsqu'il est joué par le premier qui joue.

LIV. Le matador supérieur ne force pas l'inférieur, s'il est joué sur une triomphe premièrement jouée.

LV. Les matadors & les sans-prendre ne peuvent plus se demander quand on a coupé pour le coup suivant, à moins que par affectation l'on ne mêlât & coupât si vite, qu'on ne lui en donnât pas le tems ; en ce cas, s'il n'a point reçu le jeu & la consolation d'aucun des joueurs, il est en droit de demander le sans-prendre, & les matadors, avec le jeu qui lui est encore dû : mais si c'étoit lui qui eût coupé ou donné des cartes, il ne pourroit plus revenir.

LVI. Les matadors ne se paient que lorsqu'ils sont dans la main de l'homme.

LVII. Si celui qui joue sans prendre avec des matadors, demande l'un sans demander l'autre, il ne lui est dû que ce qu'il a demandé.

LVIII. Celui qui au lieu de demander les matadors qu'il a, demanderoit le sans-prendre qu'il n'auroit pas joué, de même celui qui demanderoit les matadors au lieu du sans-prendre, ne pourroit exiger ni l'un ni l'autre, ce jeu demandant une explication formelle.

LIX. Le jeu, la consolation & la bête, peuvent se demander plusieurs coups après.

LX. On ne peut pas revenir des méprises qui peuvent avoir été faites en comptant les bêtes, passé le coup d'après qu'elles ont été tirées.

LXI. Celui qui fait toutes les levées fait la vole, & gagne le double de ce qu'il y a au jeu, à moins que l'on ait fixé ce que doit gagner celui qui fait la vole.

LXII. S'il y a plusieurs bêtes, il les tire & rien de plus, à moins toujours que l'on ait convenu autrement.

LXIII. S'il y a plusieurs bêtes qui aillent ensemble.

ble , parce qu'elles ont été faites ensemble , on paie le double à celui qui fait la vole , ou comme l'on est convenu.

LXIV. Celui qui ne fait pas la vole l'aïant entreprise , paie ce qu'on lui auroit païé pour la vole s'il l'avoit faite.

LXV. La vole est entreprise quand après avoir fait les cinq premières mains ou levées , on a joué la sixième carte.

LXVI. Quand la vole est entreprise , il n'y a plus moyen de s'en dédire.

LXVII. Quand la vole est entreprise , les deux Joueurs qui la défendent peuvent se communiquer leur jeu , & convenir de ce qu'ils garderont pour l'empêcher.

LXVIII. Si celui qui a manqué la vole a des matadors , ou joue sans prendre , on les lui doit paier avec la consolation.

LXIX. Si l'on joue à tout tirer , les deux tiers se partagent , tout ce qu'il y a sur le jeu , & si l'on a réglé la vole , l'hombre paie à chacun des tiers ce que l'on est convenu , mais il gagne ce qu'il y a sur le jeu dans ce dernier cas.

LXX. Celui qui après avoir pris sa rentrée , regarde son écart , ne peut faire la vole.

LXXI. Celui qui gagne par codille ne marque point aux tours non plus que celui qui fait la vole : mais celui qui manque la vole l'aïant entreprise , doit y mettre.

LXXII. Ceux qui admettront le contre recevront à jouer par préférence au premier en carte qui voudroit jouer sans prendre , celui qui en jouant sans prendre s'engageroit à la vole.

LXXIII. Celui qui ayant joué sans prendre s'est embarqué à faire la vole , sans la faire , paie chacun le droit de la vole , & il n'est païé ni de prendre , ni des matadors s'il en a , pas même consolation ni du jeu : il ne tire rien

pas la bête à moins qu'il ne perde le jeu : auquel cas il doit peïer à chacun outre la vole manquée ce qui lui revient pour le sans-prendre , les mators & le jeu , & fait la bête à l'ordinaire.

LXXIV. Celui qui aiant commencé la partie ne voudroit pas l'achever , païeroit non-seulement ce qu'il y a de perte au jeu , mais encore les cartes.

LXXV. Si c'étoit pour vâquer à des affaires importantes , on pourroit remettre la partie du consentement des deux tiers , en prenant un mémoire de l'état du jeu.

LXXVI. Lorsque l'on joue l'homme à deux ; il faut ôter une couleur rouge.

LXXVII. L'on joue avec huit cartes , qu'on ne sçauroit donner autrement que par deux fois trois , & une fois deux ; & lorsqu'on donne mal , l'on refait.

LXXVIII. Le Talon est composé de quatorze cartes ; il est libre à celui qui est dernier à prendre , de voir les cartes qu'il laisse ; & après qu'il les a vuës , le premier peut les voir , & non pas auparavant sans faire la bête.

LXXIX. On ne peut point jouer en la couleur qui est ôtée.

LXXX. Lorsque l'on admet les hazards au jeu de l'homme , on ne les païe à celui qui fait jouer qu'autant qu'il gagne , de même qu'il les païe aux deux tiers lorsqu'il perd.



que deux ; reste par conséquent trois au jeu.

Qui des Joueurs , excepté le dernier en carte ; fait jouer après avoir demandé si l'on joue , & qu'on lui a répondu que non , il doit nommer sa couleur ; puis il appelle un roi à son aide , il ne faut pas que ce soit celui de l'atout.

Cela fait , celui qui a ce Roi , secourt celui qui fait jouer ; & s'ils lèvent cinq mains ensemble , ils ont gagné conjointement ; & pour lors le principal Joueur tire deux jettons des trois qui restent , & l'autre un ; s'il arrive que les jettons soient pairs à un autre coup , ils partagent également.

On remet la bête quand celui qui joue , & le roi appelé , ne font que quatre mains ; le premier met deux jettons , & l'autre un.

Ils perdent codille s'ils n'en font que trois , & en ce cas les trois autres Joueurs ont droit de tirer chacun un jetton.

Les Loix du jeu de l'Hombre à cinq , veulent que lorsque les quatre premiers en carte ont passé , le dernier fasse jouer , quelque mauvais jeu qu'il puisse avoir , appellant néanmoins un roi à son aide.

Supposé qu'on ait gagné codille , & que le nombre de jettons qui sont au jeu soit de quatre , ou de cinq , chacun des trois qui ont défendu la poule , en tire un ; reste par conséquent un ou deux au jeu. Dans le premier cas , l'unique est pour celui qui a la plus forte triomphe ; & dans le second , celui qui a des deux autres , la plus haute triomphe l'emporte.

Qui perd le bête codille le premier coup , les trois qui défendent la poule , & qui la gagnent par conséquent , tirent chacun un jetton ; & cette bête alors n'est plus que de deux , qui vont ensemble pour le coup suivant.

S'il arrive que celui qui fait jouer avec le roi appelé fasse la vole , il tire deux jettons de chacun des Joueurs , & le roi appelé profite d'un , si le nombre est impair.

Il se peut quelquefois qu'il y en ait davantage à partager , à cause des bêtes qui ont été faites ; alors celui qui joue & le roi appelé , partagent également ces jettons : & si le nombre en est impair (hors le cas de la vole) le restant appartient de droit à celui qui a joué.

Tel qui au jeu de l'Hombre à cinq entreprend de faire la vole , & ne la fait pas , ne paie pour cela rien aux autres.

On fait la bête-d'autant de jettons qu'on en auroit tiré si l'on avoit gagné.

Il faut pour que les matadors soient païés , qu'ils se trouvent tous trois dans une même main : & le roi appelé n'y partage point , quand ils sont dans la main de l'Hombre , auquel on doit les paier.

Si au contraire c'est le roi appelé qui les a , on les lui paie ; mais si l'Hombre & le roi appelé perdent la bête , celui des deux qui a les matadors en main , les paie aux autres , excepté celui qui a perdu avec lui. Cette loi se doit entendre de même , lorsqu'ils gagnent ensemble.

Le plaisir de ce jeu est de taire le roi qu'on appelle , d'autant que celui qui fait jouer est en peine de celui qui fera , & donne de l'avantage aux autres Joueurs , en croiant en procurer à son roi.

A cartes mal données , il n'y a point de peines attachées au jeu de l'Hombre à cinq ; on se contente de rebattre & de recommencer la donne comme auparavant.

Voilà quelles sont les loix du Quintille ancien : voyons maintenant la manière dont il se joue présentement , en suivant en tout ce que l'on peut les Loix du Quadrille.

LE QUINTILLE NOUVEAU.

IL faut poser d'abord pour premier principe , en donnant les règles du Quintille nouveau , qu'il s'uit les Loix du Quadrille en tout ce qui peut ne s'en pas écarter ; ainsi l'on se contentera de rapporter , avec les Loix qui lui sont particulieres , quelques règles prises du Quadrille , parce qu'elles sont contraires à l'ancienne maniere de jouer ce Jeu.

Les prises seront les mêmes qu'au Quadrille ; l'on observera la même maniere de marquer & de payer le Jeu.

Après donc qu'on aura réglé la valeur de la fiche , tiré les places , regardé à qui à mêler , celui qui mêlera mettra une fiche au-devant , outre laquelle chaque Joueur mettra un jetton pour le Jeu , après quoi celui qui est à mêler ayant fait couper à sa gauche , donnera à chacun huit cartes , par deux fois quatre , ne pouvant les donner d'une autre maniere.

Les cartes étant données , chacun parlera à son tour en commençant par le premier en cartes ; si quelque Joueur a jeu à jouer en apellant , il demande si l'on joue : après qu'on lui a répondu que non , il nomme sa couleur & appelle un roi , qui doit avec lui , faire cinq mains pour gagner , la perdant *remise* , s'ils n'en font que quatre , & *codille* s'ils en font moins.

S'ils gagnent , on leur paye la consolation & les Matadors ; s'ils en ont , & s'ils perdent , ils payent également la consolation & les matadors , s'ils en ont soit par codille ou remise.

Observez qu'il n'est point fait mention qu'on paye le Jeu , ainsi qu'au Quadrille , parce que nous établissons d'abord que chacun doit le mettre ;

par conséquent ceux qui gagent , le tirent de devant , de même que ceux qui gagnent par codille.

La bête & tout ce qui se paye , est payé moitié par l'Hombre , & moitié par le Roi apellé ; & s'il se trouve un jetton impair , c'est à l'Hombre à le payer , de même ce qui se gagne est partagé , & l'Hombre profite du jetton impair qui peut se trouver.

Ce Jeu n'est pas si rigoureux que le Quadrille , devers celui qui fait jouer , puisqu'il ne fait jamais la bête seul , lorsqu'il joue en apellant un roi , quand il ne feroit qu'une main , mais toujours de moitié avec le roi qu'il appelle.

Lorsque tous les cinq Joueurs ont passé , celui qui a espadille est obligé de jouer en apellant un roi ; il suit en tout les Loix de celui qui joue volontairement.

L'on ne s'écarte en rien des Loix du Quadrille à l'égard du Sans-prendre , les quatre Joueurs sont réunis contre celui qui joue sans prendre , qui doit faire seul cinq mains pour gagner , perdant par remise , s'il ne fait que quatre mains , & codille s'il en fait moins.

Lorsque celui qui joue sans prendre , ou s'est apellé lui-même , perd codille , les quatre Joueurs partagent ce qui est au Jeu ; mais s'il se trouve des jettons impairs , comme il arrive ordinairement , celui des quatre qui a la plus forte triomphe en gagne un , le second est gagné par celui des trois restans qui en a encore la plus forte ; & le troisième , s'il y en a trois , doit être pour celui des deux Joueurs qui n'en ont point eu , & qui aura la meilleure triomphe ; & s'ils n'en avoient ni l'un ni l'autre , il resteroit pour le coup suivant.

La premiere bête est toujours de quinze ; la seconde de quarante-cinq , à moins que le jeu sur lequel la premiere bête a été faite , n'ait été tiré par codille , auquel cas la seconde seroit de trente ;

vous pourrez augmenter de quinze pour chaque bête , en l'un ou l'autre cas , à mesure que le nombre en augmentera.

Les matadors sont payés de la même manière qu'au Quadrille , n'importe qu'ils soient dans un seul jeu des Joueurs , ou qu'ils soient séparés , partie dans le jeu de l'Hombre , & partie dans le jeu de celui qui a le roi appelé , ils partagent pour les matadors , comme pour le reste du jeu.

La vole se paye aussi ce qu'on est convenu , à ceux qui la font , & ceux qui la font ensemble , gagnant par égale part.

On ne court aucun risque d'entreprendre la vole , n'y ayant aucune peine pour ceux qui ne la font point l'ayant entreprise ; il n'en est pas de même pour ceux qui faisant jouer font la dévole , ce qui arrive quelquefois ; il sont pour lors obligés de payer par égale part la vole à ceux qui l'ont faite , en observant toujours que le jetton impair , qui est au profit de l'Hombre lorsqu'il gagne , doit aussi être payé par lui quand il perd.

Celui qui appelle un roi fait la bête seul , s'il ne fait point de mains , en suposant que son roi appelé en fasse ; car s'il n'en faisoit pas , tout seroit payé par égale part.

La vole ne tire que ce qui va sur le jeu , les cartes sont payées au moyen d'un nombre de jettons que chacun donne.

On suit les loix du Quadrille à l'égard de la renonce , & de tout le reste dont on n'a pas donné des règles contraires.

C'est l'avantage de celui qui fait jouer de faire atout ; ainsi le roi appelé après avoir paru , ou même avant que de paroître , doit faire atout pour accommoder le jeu de son ami , & donner passage à ses rois , qui risquent de ne point passer sans cela.

Ce jeu sera en suivant ces règles , beaucoup plus divertissant que l'ancien , que presque personne ne

joue plus : excepté dans quelque Province , où l'on joue encore le Quadrille à peu près dans ce goût.



LE JEU DE L'HOMBRE A D E U X.

ON l'apelle l'Hombre à deux , parce qu'on n'y joue que deux.

C'est un très-mauvais jeu & qui est peu divertissant ; mais on ne laisse pas de le jouer quelquefois , faute d'un troisième , il peut toujours servir à apprendre à écarter & jouer les cartes , à ceux qui commencent à apprendre l'Hombre.

Il se joue comme l'autre à peu de chose près.

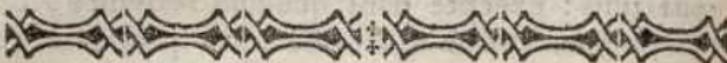
Pour le jouer il faut ôter une couleur rouge ; de sorte que le jeu n'est que de trente cartes , il est indifférent que ce soit le cœur ou le carreau que l'on ôte.

On ne donne que huit cartes à chacun ; savoir ; trois , trois & deux ; en sorte qu'il en reste quatorze au talon , dont chaque joueur prend ce qui lui convient.

Pour gagner , il faut faire cinq levées : quand chacun en fait quatre , la bête est remise : si celui qui défend en fait cinq , il gagne codille.

Il faut observer qu'on ne peut nommer la couleur que l'on a ôtée ; car s'il étoit permis de la nommer avec espadille seul , on feroit quelquefois la vole ; ce qui arriveroit étant premier en carte ; & ayant avec espadille un roi & plusieurs cartes de la même couleur.





DICTIONNAIRE

DES TERMES

DU JEU DE QUADRILLE,

Quintille , l'Hombre à deux & à trois.

A

Air. **L**E Bon Air , c'est un terme de hazard au jeu de l'Hombre à trois. Il a lieu , lorsque l'on joue sans prendre avec quatre matadors ; celui qui gagne ce hazard , gagne une fiche de chacun , également s'il perd , il paye une fiche à chacun.

Ami. C'est au Quadrille celui qui a le roi apellé.

Apeller. C'est jouer avec un roi que l'on appelle au Quadrille.

Le Roi apellé. C'est au Quadrille le roi qui est avec l'hombre.

Atout. C'est la couleur qui est triomphe. *Faire atout* , c'est jouer de la triomphe.

B

Baste. C'est l'as de trefle , qui est toujours la troisième triomphe.

Battre les Cartes. C'est les mêler.

Bête. C'est une peine du jeu , qui consiste à payer autant de jettons qu'il y en a au-devant. Cette peine est encouruë en renonçant ou faisant quelque autre faute , ou en ne gagnant pas lorsque l'on fait jouer , & l'on appelle cela , *Faire la Bête.*

Brouiller. Brouiller les cartes , c'est confondre son jeu sur le tapis , avec le talon : au Jeu de l'Hombre à trois , on dit Cartes brouillées , par raport à celles que l'on a mêlées ainsi.

C

Charivari. C'est un hazard au Jeu de l'Hombre à trois , qui consiste lorsqu'on joue , à porter les quatre Dames : on paye pour ce hazard à celui qui gagne une fiche chacun , il la paye au contraire s'il perd.

Cheville. Etre en Cheville , c'est être entre celui qui mêle , & celui qui est le premier à jouer.

Chicorée. C'est un hazard du Jeu de l'Hombre à trois , qui a lieu lorsque celui qui joue a trois ou quatre faux Matadors : on lui paye une fiche chacun s'il gagne ; il la paye aux autres s'il perd.

Codille. C'est au Quadrille , lorsque ceux qui ne font pas jouer font plus de mains que ceux qui jouent : l'on dit des premiers , Gagner Codille ; des derniers , Perdre Codille : & à l'Hombre à trois , c'est lorsque l'un des tiers fait plus de mains que celui qui fait jouer , il gagne alors tout ce qui va sur le jeu.

Contentement. C'est un hazard au Jeu de l'Hombre à trois : on dit le parfait Contentement , c'est avoir cinq matadors & sans prendre ; l'on gagne pour ce hazard une fiche de chacun.

Consolation. C'est un droit du Jeu , qui est toujours payé par ceux qui perdent à ceux qui gagnent , ou qui font perdre , soit codille ou remise. Il y a encore la Consolation qui est un hazard au Jeu de l'Hombre à trois , pour laquelle on paye une fiche , une fiche pour le sans-prendre , & une fiche pour chaque matador , à celui qui gagne , ou qui paye aux autres lorsqu'il perd : lorsque cette Consolation a lieu , la précédente n'est pas payée.

Couleur. L'on appelle rouge le carreau & cœur ; & noire le pique & trefle : lorsque l'on joue , il faut nommer une couleur pour faire la triomphe , en disant , Je joue en pique, trefle, cœur ou carreau.

Coup. C'est tout le tems que l'on joue au Jeu.

Le Coup est faux. S'il y a au Quadrille & à

l'Hombre à trois plus ou moins de cartes , ou deux de la même façon , & que l'on s'en aperçoive avant que le coup soit fini de jouer , autrement il est bon : lorsqu'il y a dans le Jeu un as noir tourné , & qu'il a donné plus de dix cartes à un des Joueurs , ou qu'il se trouve une carte de plus au talon , le coup est encore faux.

Coupe. On dit la coupe des cartes ; c'est le partage net des cartes en deux , par celui qui est à la gauche du Joueur qui mêle.

Couper. C'est séparer les cartes en deux , après qu'elles ont été battues ; on dit aussi couper un roi ou une carte , c'est mettre une triomphe sur une couleur dont l'on n'a pas.

D

Dégout. C'est un hazard au Jeu de l'Hombre à trois , qui consiste en ce que celui qui perd à la fin de la reprise , ne perdit-il qu'un jetton , doit donner une fiche au gagnant.

Dernier. Etre dernier ; c'est celui qui mêle qui est dernier ; & pendant que le coup se joue , c'est être à la gauche de celui qui a pris la levée.

Devant autrement la Poule. Le Devant consiste aux fiches que ceux qui mêlent mettent , ou aux jettons que chacun fait au Jeu , & aux bêtes qui vont.

Demander. C'est au Quadrille demander permission de jouer en apellant un roi.

Devole. C'est lorsque celui qui fait jouer ne fait point de main , elle n'a pas lieu à l'Hombre à trois.

Deux. C'est à l'Hombre lorsque les deux qui défendent la Poule ont fait deux levées chacun.

Discorde. C'est un hazard au Jeu de l'Hombre à trois , qui a lieu , lorsque celui qui fait a les quatre rois , il gagne une fiche de chacun s'il gagne le Jeu , & il la perd s'il ne gagne pas.

Donner. C'est après avoir mêlé les cartes , distribuer à chaque Joueur le nombre qu'il lui en faut :

la Donne, c'est le partage des cartes. Au Quadrille on ne peut donner les cartes que par deux fois trois, & une fois quatre, & à l'Hombre toujours par trois. Voyez les règles pour la donne fausse.

Double. Jouer Double : c'est au Quadrille à payer le Jeu & le devant double, de même que la consolation, le sans-prendre, les matadors & la vole.

E

Ecart. Se dit à l'Hombre à trois, des cartes qu'on rebute de son Jeu ; & qu'on met à bas pour en reprendre d'autres du talon : cet écart se met toujours à la droite de celui qui a fait.

Ecarter. C'est au Jeu de l'Hombre à trois, faire son écart ; il y a de l'habileté à bien écarter, il faut autant qu'on peut tâcher à se faire des renonces.

Éparpiller. On ne doit point éparpiller le talon au Jeu de l'Hombre, crainte qu'on n'en connoisse quelque carte.

Espadille. C'est l'as de pique qui est toujours la première triomphe.

Espadille forcé. C'est au Quadrille lorsque celui qui a Espadille est obligé de jouer. Tous les Joueurs ayant passé, il faut à l'Hombre à trois pour qu'il ait lieu, en convenir avant que de jouer.

Estrapade. C'est un hazard au Jeu de l'Hombre à trois, qui a lieu, lorsque celui qui a joué sans prendre, fait la bête : il gagne non-seulement tout ce qui va au Jeu, mais encore tout ce qui est devant les Joueurs ; & ce qui peut leur être dû.

F

Faire. C'est la même chose que donner les cartes.

Fanatique. C'est un hazard au Jeu de l'Hombre à trois, qui a lieu lorsque celui qui fait jouer a les quatre valets ; ce hazard lui vaut une fiche de chaque Joueur s'il gagne, & il en conte également s'il perd.

Fiche. C'est une marque qui vaut dix ou vingt jettons comme l'on est convenu.

Forcer. On dit Forcer l'Homme c'est mettre une forte triomphe pour l'affoiblir, s'il surcoupe, l'homme est encore forcé qui demande à jouer, & qu'on oblige à jouer sans prendre, ou à passer, un des Joueurs s'offrant à jouer sans prendre. Aller au fond, c'est à l'homme à prendre beaucoup de cartes du talon & n'en pas laisser cinq à celui qui écarte après.

G

Ganer. C'est ne pas mettre sur une carte que l'on pourroit lever, ou en coupant, ou en jouant plus fort que la carte jouée.

Gano. Signifie à l'homme à trois, laissez venir à moi; demander Gano, c'est demander que l'on ne prenne pas la carte jouée; celui qui fait jouer ne peut pas demander Gano.

Guinguette. C'est un hazard au Jeu de l'Homme, qui a lieu, lorsque celui qui joue gagne sans as noir, il gagne pour cela une fiche de chaque Joueur, il la perd s'il ne gagne pas.

H

Homme. C'est au Quadrille le nom de celui qui fait jouer, soit en apellant, ou sans prendre. *Etre avec l'Homme*, c'est avoir le roi apellé.

l'Homme C'est le nom du Jeu de l'homme: il y a l'homme à deux & à trois. L'homme à quatre est apellé quadrille, & à cinq quintille: l'homme, c'est aussi le nom de celui qui joue, soit en prenant, ou sans prendre.

J

Jetton. C'est une pièce ronde qui sert de monnoie au Jeu, c'est le dixième d'une fiche.

Jeu. C'est premièrement les cartes que chacun a; en second lieu, les jettons que chacun met, & le devant. Jeux faux c'est le même que ce coup faux.

Jouer. C'est jeter une carte sur le tapis. *Faire jouer*, c'est être l'homme.

Jeu.

I

Impasse. Faire l'Impasse, c'est lorsqu'on est en cheville, jouer le valet d'une couleur dont on a le roi.

L

Levée. C'est une carte que chaque Joueur joue à chaque coup qu'il fait une levée.

Lever. C'est faire la main ou la levée.

M

Main. C'est la même chose que levée. Avoir ses mains, c'est lorsque l'on fait jouer avec trois mains sûres au quadrille.

Manille. C'est en noir le deux de pique ou de trèfle, en rouge le sept de cœur ou de carreau, suivant la couleur dont on joue : Manille alors est la seconde triomphe du Jeu.

Marquer le Jeu. Le Jeu est marqué par les fiches que ceux qui mêlent mettent au quadrille ; & à l'hombre à trois, par les jettons que chacun doit mettre au-devant.

Matadors. Il y en a trois, sçavoir espadille, manille & baste, ce sont les trois premières triomphes : le nombre en augmente à mesure que les triomphes qui les suivent immédiatement leur sont jointes, on appelle faux Matadors, lorsqu'il ne manque qu'espadille pour en faire plusieurs.

Méler. C'est battre les cartes.

Mille. Un mille, c'est une marque d'yvoire qui vaut dix fiches.

Mirliro. C'est un hazard au Jeu de l'hombre à trois, ce sont les deux as noirs sans Matadors qui valent une fiche de chacun à celui qui gagne, & qui la coute à celui qui perd : de même lorsqu'il a les deux as rouges avec le baste, il gagne une fiche de chacun s'il gagne le Jeu, & il la perd s'il ne gagne pas.

N

Nommer. C'est faire la triomphe en disant pique, trèfle, cœur ou carreau.

K

Ordre des cartes. C'est la suite des cartes, l'arrangement.

Partie. C'est le tems que dure le nombre des tours que l'on est convenu de jouer, on l'appelle aussi reprise.

Partie. Partie quarrée des dames du tems, est un hazard au jeu de l'hombre à trois; c'est lorsque celui qui fait jouer a trois rois & une dame, il gagne pour ce hazard une fiche de chaque Joueur, ou la perd s'il ne gagne pas.

Passé. C'est un terme qui exprime qu'on ne veut pas jouer; passer, c'est ne vouloir pas jouer.

Ponte. C'est l'As de carreau, lorsque la triomphe est en cette couleur, & l'As de cœur lorsqu'elle est en cœur; c'est alors la quatrième triomphe.

Poule. C'est ce que nous avons appelé le Devant. Défendre la Poule, c'est être contre celui qui fait jouer: ce mot de Poule s'entend aussi d'un certain nombre de jettons surnuméraires aux cartes, lorsque les tours sont finis, & que l'on joue après les tours finis.

Premier. Être premier, c'est être à la droite de celui qui a mêlé; il commence à jouer.

Prendre. C'est au Jeu de l'hombre à trois, prendre autant de cartes du talon qu'on en a écarté.

Jouer sans prendre, c'est jouer sans écarté.

Pretintailles. C'est le bizarre nom qu'on a donné aux différens hazards qu'on a inventés dans le Jeu de l'hombre à trois, pour lesquels on paie des fiches à celui qui fait jouer s'il gagne, ou qu'il paie aux autres s'il perd. Il y en a quatorze, qui sont la consolation, le bon air, le parfait contentement, la guinguette, le mirliro, les Fanatiques, le charivari, la discorde, la partie quarrée des dames du tems, la triomphante, l'extra-

pade, le dégoût, les yeux de ma grand-mère & la Chicorée.

Prise. C'est le nombre de fiches ou de jettons que l'on prend en commençant la partie.

Q

Quadrille. C'est le Jeu de Quadrille qu'on joue à quatre personnes.

Quintille. C'est un Jeu ainsi appelé, parce qu'il est joué à cinq personnes.

R

Rebattre, Reméler, Refaire. C'est lorsque le coup a été faux ou mal donné.

Règle. C'est l'ordre observé au Jeu. L'on appelle être en règle au quadrille, lorsque l'homme coupe le retour du roi appelé.

Remise. C'est au quadrille lorsque ceux qui font jouer ne surpassent pas en mains ceux qui défendent la poule : ils perdent par remise.

Renoncer. C'est ne point obéir à la couleur jouée, lorsqu'on le peut.

Renonce. Se faire des renonces, c'est lorsque, n'ayant point de la couleur jouée, l'on gagne d'une couleur dont l'on n'a que la carte qu'on joue.

Rentrée. Ce sont les cartes qu'on prend dans le talon, à l'homme à trois.

Reprise. Est le même que partie.

Retourner. Retourner une carte, c'est la renverser, la découvrir.

Riporte. C'est le même que remise.

Roi appelé. C'est au quadrille, le roi que celui qui ne joue pas sans-prendre, prend pour l'aider.

Roi rendu. C'est lorsqu'en cette manière de jouer le quadrille, l'on rend le Roi appelé à l'homme qui doit avec ce roi gagner seul.

S

Sans-prendre. Jouer sans-prendre, c'est-à-dire ; sans appeler de roi au quadrille, & sans écartier à l'homme à trois.

Sans-prendre forcé. C'est lorsqu'ayant demandé à jouer, un des Joueurs s'offre à le jouer, sans prendre, ou sans apeller. L'on est pour lors forcé de passer ou de jouer sans prendre.

Surcouper. C'est couper d'une triomphe plus forte une carte déjà coupée.

T

Talon. C'est au Jeu de l'hombre à trois, le nombre des cartes qui restent sur le tapis, quand on a donné ce qu'il en faut aux Joueurs, & dont on prend pour remplacer celles qu'on écarte.

A l'hombre à trois, le talon est composé de treize cartes, & à l'hombre à deux, de quatorze.

Tenace. Se rendre tenace, c'est attendre avec deux triomphe que l'on fait nécessairement, lorsque celui qui a les deux autres est obligé par la situation du Jeu de jouer devant, tels que sont les deux as noirs à l'égard de la manille & du pont.

Tours. Ce sont les jettons que ceux qui gagnent en faisant jouer, mettent pour marquer les coups qu'on joue, c'est ce qui règle la longueur de la partie.

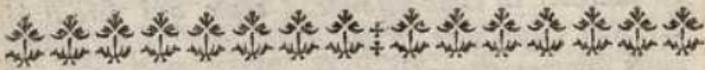
Les tours de grace consistent à trois tours pour chacun, ou jusqu'à la première bête, cela est libre.

Triomphe. C'est la couleur nommée qui est la triomphe.

Triomphante. C'est un hazard au Jeu de l'hombre à trois, qui a lieu lorsque celui qui fait jouer commence par atout d'espadille; il gagne pour cela une fiche de chacun, & deux s'il fait la vole; & s'il perd, il en paie une à chacun.

Yeux. Les yeux de ma Grand-mere; c'est un hazard au Jeu de l'hombre à trois, qui a lieu lorsque celui qui joue a les deux as rouges, ce qui lui vaut une fiche de chaque Joueur lorsqu'il gagne, & la lui coute lorsqu'il perd.




 LES REGLES
 DU JEU DE PIQUET,

A V E C

*Les Décisions des meilleurs Joueurs sur les
Coups les plus difficiles.*

A V A N T - P R O P O S.

CEux qui sçavent le jeu de Piquet, conviennent que c'est un des plus beaux Jeux qui se jouent aux cartes, & dont l'on ne s'est jamais lassé comme de la plupart des autres qui ne sont en règne qu'un certain tems, après quoi ils tombent.

Les Règles qu'on en a données jusqu'à présent, diffèrent tellement de celles que l'on suit dans les Académies & Maisons où l'on joue ce Jeu, qu'il a paru à propos d'en faire un nouveau Traité, dans lequel on ne donnera les Règles que sur un usage généralement reçu, ou sur les décisions des meilleurs Joueurs de Piquet, avec les raisons qui les ont engagés à juger comme ils ont fait. Quelque difficile que ce Jeu paroisse, il ne faut néanmoins qu'une grande attention à son jeu pour être bon Joueur; car la grande science est de sçavoir par son jeu ce que son Adversaire doit avoir dans le sien, soit par ce qu'il montre sur table, soit par ce qu'il n'a point & qu'il pourroit avoir.

Nous tâcherons de donner une idée aussi claire qu'il sera possible de ce Jeu, que nous développerons d'une manière à ne laisser aucun doute à ceux qui le sçavent déjà sur les coups qui peuvent leur arriver, & pour

en faciliter la connoissance à ceux qui seront bien aises de l'apprendre. Pour parvenir à la fin que nous nous sommes proposée, nous diviserons ce Traité en plusieurs Chapitres. Dans le premier, l'on donnera une idée générale du Jeu; l'on verra dans le second la maniere dont se doit faire l'Ecart, & ce que c'est que les Cartes Blanches; dans le troisieme, on expliquera ce que c'est que le Point, les Tierces, Quatriemes, Quintes, Sixiemes, Septiemes & Huitiemes; dans le quatrieme, l'on trouvera l'ordre qu'on doit observer en comptant son jeu, & la maniere de jouer les Cartes; & dans le cinquieme Chapitre, il y aura les différentes manieres dont on joue le Piquet à écrire. L'on donnera ensuite une table des Loix ou Règles du Jeu, avec les décisions des meilleurs Joueurs de Piquet sur les coups les plus difficiles, & les raisons qui ont fait établir ces Règles.

CHAPITRE PREMIER.

Où l'on donne une idée générale du Jeu de Piquet.

ON ne peut jouer que deux au Piquet, & le Jeu ne doit être composé que de trente-deux cartes, qui sont l'as, le roi, la dame, le valet, le dix, le neuf, le huit & le sept de chaque couleur. Observez que les cartes sont rangées ci-dessus comme elles valent: les as étant toujours au-dessus des rois, les rois des dames, les dames des valets, &c.

Il est à remarquer que toutes les cartes valent les points qu'elles marquent, si vous en exceptez l'as qui en vaut onze, & qui, comme il a été déjà dit, emporte toujours le roi; mais il faut pour cela qu'il soit de même couleur; & les trois figures, c'est-à-dire, roi, dame, valet, valent dix points chacune.

Quand on est convenu de ce qu'on veut jouer -

& en combien de points on jouera , on voit à qui mêlera le premier : celui qui a tiré la plus basse carte , doit donc mêler & donner les cartes le premier ; il les prend à cet effet , les mêle autant qu'il juge à propos , puis les présente à son adverse partie qui peut les mêler s'il veut à son tour ; en ce cas celui qui est à donner les cartes , doit mêler une seconde fois , & présenter à couper à son adversaire , qui doit pour lors les couper nettement ; car celui qui les éparpilleroit , ou n'en couperoit qu'une , seroit obligé de recommencer , après que celui qui est à donner auroit rebattu les cartes. Cela fait , celui qui donne met les cartes de dessous dessus , puis les distribue deux à deux , ou trois à trois , cela dépend de son caprice , & ce sont les deux nombres ordinaires , & jamais une à une ni au-dessus de trois.

Il faut continuer dans tout le cours de la partie par le nombre qu'on a commencé ; car si par fantaisie on venoit à vouloir changer la donne , il ne seroit pas permis , à moins que d'avoir averti avant que de mêler , en disant : Je donnerai par deux ou par trois.

On donne donc de ces cartes jusqu'à ce que les Joueurs en aient eu chacun douze ; de manière qu'il n'en reste plus que huit en la main de celui qui donne , & qu'il doit poser sur le tapis vis-à-vis de son adversaire , & de lui : Ces huit cartes sont appellées *Talon*.

Avant que de passer plus loin , pour donner une idée générale du Jeu dans ce Chapitre , comme nous nous sommes proposés , il est à propos de faire remarquer , que si celui qui donne les cartes , au lieu de n'en donner que douze à son adversaire lui en donnoit treize , ou les prend pour lui , il est libre à celui qui a la main , c'est-à-dire , qui n'a point mêlé , de se tenir au Jeu , ou de faire refaire , rendant en ce cas le coup nul ; mais s'il s'y tient

lorsqu'il a treize cartes, il doit laisser les trois cartes au dernier ; c'est-à-dire, que le Talon n'étant pour lors que de sept, il ne peut en prendre au plus que quatre, & moins s'il veut, par la raison que nous en donnerons ci-après ; & si le dernier a treize cartes, il en écarte trois, & n'en prend que deux : & si l'un des deux Joueurs se trouvoit avoir quatorze cartes, n'importe lequel, il faut refaire le coup.

Vous remarquerez que lorsque dans le Talon il y a une carte tournée, soit que le Talon soit de sept ou huit cartes, pourvû que le coup se joue, le coup sera bon si la carte tournée n'est pas celle qui est au-dessus du Talon, ou la première des trois que doit prendre le dernier, parce qu'en ce cas la carte étant vuë des deux Joueurs, on doit refaire nécessairement à cause que si l'on le laissoit à la volonté de celui à qui elle va de droit, il auroit l'avantage de s'y tenir s'il avoit beau jeu, & de refaire s'il l'avoit mauvais, ce qui ne seroit pas juste, n'y ayant point de faute à punir dans ce coup.

Vous remarquerez encore que la sévérité que l'on a dans certaines Provinces, comme dans le Languedoc, & dans la Province, de condamner au grand coup, c'est-à-dire, à perdre cent-soixante & dix points pour avoir tourné ou vû une ou plusieurs cartes du Talon de son adversaire, est fort injuste, & n'est point d'usage parmi les Gens qui jouent bien le Piquet ; le Joueur qui tourne ou voit une ou plusieurs cartes du Talon de son adversaire, est condamné à jouer telle couleur que son adversaire voudra, s'il est premier à jouer.

Il est à propos pour l'intelligence de ce Jeu, d'expliquer ce que c'est que *Hazard*. Il y a dans ce Jeu trois sortes de Hazards qu'on appelle *Repic*, *Pic* & *Capot*. *Le Repic* a lieu lorsque dans son jeu sans que l'adversaire puisse rien compter, ou du moins ne pare pas, l'on compte jusqu'à trente

points, en ce cas au lieu de dire trente, on dit quatre-vingt-dix, & au-dessus, à mesure qu'il y a des points à compter au-dessus de trente.

Le Pic a lieu, lorsqu'ayant compté un certain nombre de points sans que l'adversaire ait rien compté, l'on va en jouant jusqu'à trente, auquel cas au lieu de dire trente, l'on compte soixante, & l'on continuë de compter les points que l'on fait par-dessus.

Le Capot, c'est lorsque l'un des deux fait toutes les levées, il compte pour cela quarante points; au lieu que celui qui gagne seulement les cartes compte dix points pour les cartes; c'est fort mal-à-propos que certains Joueurs prétendent que l'on ne sçauroit faire tous les hazards en un seul coup, tous conviennent qu'on peut joindre le Capot au Pic & au Repic, ce qui arrive même ordinairement, & les Gens qui se vantent de bien sçavoir le Jeu, conviennent comme moi, que par cette même raison l'on peut faire les trois hazards d'un seul coup: en voici l'exemple. Je suppose qu'un des Joueurs ait les quatre Tierces majores, & que son point soit bon, s'il est premier à jouer, il entrera par 4. du point, & 12. des Tierces majores, c'est 16. 16. & 14. d'as, c'est 90. 90. & 28. des deux quatorze de rois & de dames feront cent dix-huit, & en jouant ses cartes il ira à cent soixante & un, qui joints aux quarante pour le Capot feront deux cens un points d'un coup. Ce coup est si rare qu'il n'est peut être jamais arrivé; mais il est de la justice qu'il vaille de la sorte s'il arrive jamais.

Observez que lorsque la Tierce majeure est bonne pour le point elle vaut quatre; & quand même elle ne seroit comptée que pour trois de point, les trois hazards y seroient encore.

Il faut remarquer que pour faire *Pic*, c'est-à-dire, pour compter soixante au lieu de trente, il faut être premier; car si vous n'êtes pas premier,

& que le premier jette une carte qui marque, il comptera un ; & vous quand vous auriez compté dans votre jeu vingt-neuf , si vous levez la carte jettée , vous ne compterez cependant que trente , à moins que celui qui joue le premier ne jettât une carte qui ne comptât point comme un neuf , un huit ou un sept , auquel cas après avoir levé cette main , vous pouvez continuer de jouer votre jeu jusqu'à trente , & compter soixante , le hazard étant bien fait.

L'on doit condamner ici la sévérité qu'on a en Provence & en Languedoc à l'égard du Pic ; un Joueur qui , au lieu de dire soixante , ne diroit que trente , ne sçauroit y revenir , & ne compte absolument que trente , au lieu que dans tout le reste du monde il en revient , & jamais les Joueurs ne doivent se faire de ces difficultés , n'y ayant rien qui oblige à cette sévérité ; la distraction de celui qui compte trente au lieu de soixante ne pouvant être qu'à son préjudice , il pourra donc y revenir jusqu'à ce que l'on ait coupé pour le coup suivant.

Il faut remarquer encore que lorsque les deux parties sont fort avancées , les cartes blanches qui valent dix points , sont premièrement comptées ; ensuite le Point , les Tierces , Quatrièmes , Cinquièmes , &c. viennent après , après cela les points que l'on compte en jouant , & enfin les dix points des cartes ou les quarante du Capot.

C H A P I T R E S E C O N D .

De la maniere dont se doit faire l'Ecart , & ce que c'est que Cartes blanches.

L Orsque chacun a ses douze cartes qui composent son jeu , il les examine , & doit mieux connoître son jeu , arranger ses couleurs , c'est-à-

dire , mettre les cœurs avec les cœurs , les piques avec les piques , & ainsi des autres.

Ce qu'il doit d'abord considérer , c'est s'il a cartes blanches ; c'est-à-dire , s'il n'a point de peintures dans son jeu , les peintures sont les rois , les dames & les valets ; enfin si l'un des deux Joueurs se trouve avoir cartes blanches après que l'autre a fait son écart , il étale ses cartes sur le tapis en les comptant l'une après l'autre , & les cartes blanches lui valent dix points , qui sont comptés avant le point même , & qui servent à faire le Pic & le Repic , & à les parer.

Le jeu aiant été ainsi examiné , & qu'un des Joueurs ait cartes blanches ou non , celui qui est le premier à prendre fait son écart ; c'est-à-dire , qu'il choisit dans son jeu les cinq cartes qui lui semblent les moins nécessaires pour en reprendre autant du talon.

Observez qu'il ne peut point en prendre plus de cinq , mais bien moins , puisqu'il peut n'en prendre qu'une s'il veut , ou deux ou trois , ou quatre , il est pour lors en droit de voir les cartes qu'il laisse & qu'il pourroit prendre.

Et si le dernier à prendre , lorsqu'on lui a laissé des cartes ou autrement , ne veut point prendre toutes les cartes qui lui restent , il peut n'en prendre s'il veut qu'une , étant obligé ainsi que le premier d'en prendre pour le moins une ; s'il en laisse , il peut les voir , & le premier est en droit de les voir aussi , en accusant la couleur dont il commencera à jouer , & par laquelle il est obligé de jouer , & si le dernier aiant laissé des cartes , il les avoit mêlées avec celles de son écart , le premier est en droit de voir son écart , en disant la couleur dont il jouera en entrant au jeu.

Si par malice , ou par mégarde , celui qui a dit : Je commencerai par telle couleur , commençoit par un autre , il seroit libre au dernier

de le faire commencer par telle couleur qu'il voudroit.

Comme ces règles sont plutôt faites pour les Commençans que pour les Maîtres , ils ne seront pas fâchés qu'on leur aprenne en passant , de la manière dont il convient de faire les écarts & le but que l'on doit avoir en les faisant.

En faisant l'écart , le premier but des grands Joueurs est de gagner les cartes & d'avoir le point , ce qui les oblige à porter ordinairement la couleur dont ils ont le plus , ou bien dont ils sont plus forts ; car il conviendrait de préférer quarante un d'une couleur à quarante-quatre d'une autre où la quinte ne seroit pas faite , quelquefois même la quinte y étant , étant plus avantageux d'avoir ces quarante-un , où une seule carte peut faire une quinte majeure ou le point , & servir à gagner les cartes , ce qui ne pourroit se faire , en portant les quarante-quatre , à moins qu'il n'y eût une rentrée extraordinaire.

Il faut observer que si l'on joue pour un grand coup , il faut jouer différemment que lorsqu'on joue pour un petit coup , parce que l'on s'abandonne pour le grand coup absolument à la rentrée qui est fort incertaine , au lieu que pour un petit coup l'on porte un jeu que la rentrée quelle qu'elle soit , doit rendre meilleur & suffisant pour le faire , à moins que ce ne fussent absolument les cartes les plus opposées au jeu ou de moindre valeur.

Il faut encore en écartant tirer à se faire des quatorze ; on appelle quatorze , quatre as , ou quatre Rois ; quatre Dames , quatre valets , ou quatre dix ; le quatorze d'as efface tous les autres , & à la faveur de ce quatorze on peut en compter un bien plus bas , comme seroit celui de dix , encore que l'adversaire en eut un de rois , de dames , ou de valets , parce que le quatorze plus

fort annulle le moindre ; & comme l'on compte au défaut des quatorze , trois as , trois rois , trois Dames , trois valets ou trois dix ; il est encore bon d'y tirer : vous observerez que les trois as valent mieux que les trois rois , & que le moindre quatorze empêche de compter trois as , & ainsi des autres ; & qu'à la faveur d'un quatorze on compte non-seulement d'autres quatorzes moindres , mais encore trois dix ou autres trois , pourvû que ce ne soit point de neuf , de huit ou de sept , encore que l'adversaire eût trois d'une valeur au-dessus ; le moindre usage rendra familier cette règle qui semble d'abord un des plus difficiles du Jeu.

Vous observerez la même chose à l'égard des huitièmes , septièmes , sixièmes , quintes , quatrièmes & tierces , auxquelles un homme qui fait son écart doit avoir égard pour tâcher de s'en procurer par sa rentrée , étant ce qu'il y a de plus beau au jeu ; vous en trouverez la valeur , & le nom dans le Chapitre suivant , ce qui servira à faire connoître aux Joueurs qui ne sont pas bien au fait de ce jeu , ce qu'il convient mieux de porter.

CHAPITRE TROISIÈME.

Où l'on explique ce que c'est que le Point , les Tierces , Quatrièmes , Quintes , Sixièmes , Septièmes & Huitièmes.

LE point , c'est un nombre de Cartes d'une même couleur que l'on a dans son jeu ; & dont on assemble les points pour les accuser : vous observerez pour compter le point , que l'as vaut onze , & les figures dix chacune , le reste des cartes autant de points qu'elles en valent parce qu'elles sont marquées , un dix , dix points ; un neuf , neuf , &c.

Le point étant assemblé , le premier à jouer l'accuse , c'est-à-dire , dit le point qu'il a , & demande à son Adversaire s'il est bon ; si l'Adversaire n'en a pas autant , il dit qu'il est bon : & s'il en a autant , il dit qu'il est égal ; & s'il en a plus , il dit qu'il ne vaut pas ; enfin qu'il soit bon ou non , celui qui a le point plus fort , compte pour le dit point autant de points qu'il a de cartes : à moins que , par exemple , aiant six cartes de point , elles ne fissent que 54 , auquel cas les six cartes ne doivent être comptées que cinq ; au lieu que s'il y avoit cinquante-cinq , elles en vaudroient six : & ainsi de soixante & quatre & quarante-quatre , qui ne valent pour le point qu'à proportion des dixaines , le cinquième point faisant la dixaine ; trente-cinq points en valent autant pour le point que quarante-quatre , étant comptés l'un & l'autre pour quatre ; mais c'est celui qui a le plus de points qui les compte ; & si le point est égal , personne ne le doit compter ; il en est de même lorsque les deux Joueurs ont les mêmes tierces , quatrièmes , cinquièmes , &c. à moins que par une quinte ou quatrième , ou tierce supérieure , il ne rende bonnes les tierces , quatrièmes ou cinquièmes , qui pourroient être égales avec celles de son Adversaire.

Des Tierces.

Il y a de six sortes de tierces , la première que l'on appelle Major , & qui est composée d'un as , d'un roi , & d'une dame ; la seconde appelée de roi , composée , d'un roi , d'une dame & d'un valet ; la troisième de dame , que la dame , le valet , & le dix composent ; la quatrième de valet , qui est valet , dix & neuf ; la cinquième de dix , qui est dix , neuf & huit ; & la sixième qu'on appelle tierce basse ou fine , & qui est le neuf , le huit & le sept. Vous observerez qu'il faut pour faire une tierce , ainsi qu'une quatrième & une quinte , &c.

que toutes les cartes soient de même couleur.

Les Quatrièmes.

Il y a cinq sortes de quatrièmes ; la première qu'on appelle quatrième major, est composée de l'as, le roi, la dame & le valet ; la seconde qu'on appelle de roi, composée de roi, de la dame, du valet & du dix ; la troisième de Dame, composée de la dame, le valet, le dix & le neuf ; la quatrième du valet, composée du valet, du dix, du neuf & du huit ; & la cinquième, dite quatrième basse, du dix, du neuf, du huit & du sept.

Les Quintes.

Il y a de quatre sortes de quintes ; la première appellée quinte major, est composée de l'as, le roi, la dame, le valet & le dix ; la seconde, dite de roi, est composée du roi, de la dame, du valet, du dix & du neuf ; la troisième de dame, composée de la dame, le valet, le dix, le neuf & le huit ; & la quatrième, dite quinte basse ou au valet, du valet, du dix, du neuf, du huit & du sept.

Les Sixièmes.

Il y a de trois sortes de sixièmes ; la première dite sixième major, est composée de l'as, le roi, la dame, le valet, le dix & le neuf ; la seconde de roi, composée du roi, de la dame, le valet, le dix, le neuf & le huit ; & la troisième appellée de dame ou basse, que composent la dame, le valet, le dix, le neuf, le huit & le sept.

Les Septièmes.

Il y a de deux sortes de Septièmes ; la première dite septième major, composée de l'as, le roi, la dame, le valet, le dix, le neuf, & le huit ; & la seconde de roi, que composent le roi, la dame, le valet, le dix, le neuf, le huit & le sept.

Les Huitièmes.

Il n'y a qu'une sorte de huitième, qui est composée de l'as, le roi, la dame, le valet, le dix,

le neuf, le huit & le sept, qui font toutes les cartes d'une couleur.

Voilà à quoi il est encore bon de viser en faisant son écart, étant de l'avantage d'un Joueur d'en avoir; car une tierce bonne vaut à celui qui la compte trois points; une quatrième, quatre, & une quinte en vaut quinze; une sixième, seize, une septième dix-sept, & la huitième dix-huit, outre les points qui sont accordés pour le point; par exemple, un Joueur qui auroit une quinte major dont le point seroit bon, compteroit quinte pour la quinte, & cinq pour le point, ce qui seroit vingt; & ainsi de la quatrième, qui vaudroit quatre pour le point, & quatre pour la quatrième; la même chose se fera à l'égard des sixièmes, septièmes & huitièmes.

Vous remarquerez encore, quoiqu'il ait été déjà dit ci-devant, que celui qui a la plus haute tierce, quatrième, quinte, & ainsi des autres qui suivent annule toutes celles qui sont au-dessous; par exemple une tierce major annule une tierce de roi, & ainsi des quatrièmes, quintes, &c. en observant que la moindre quatrième annule la plus haute tierce; la moindre quinte, la plus haute quatrième; la moindre sixième, la plus haute quinte; & la moindre septième, la plus haute sixième: la huitième annule toutes les autres espèces de séquences.

Observez que toutes ces tierces, quarts & quintes, &c. sont des séquences: observez en même-tems, comme il a été déjà dit ci-devant qu'à la faveur d'une tierce ou quatrième ou quinte, & ainsi des autres bonnes, l'on fait passer les moindres tierces, encore que l'Adversaire en eût de plus fortes; & l'on accumule par-là les points qu'elles font, le jeu de l'Adversaire étant annulé par la séquence supérieure; & s'il y a de l'égalité dans la plus haute séquence entre les deux

Joueurs, celui qui en auroit plusieurs autres ou de la même force ou moindres, n'en compteroit pour cela pas une, la plus noble étant égale.

Il paroît que l'on a expliqué suffisamment toutes les séquences. Voyons maintenant l'ordre que l'on doit observer en comptant le jeu, & la manière de jouer les cartes.

CHAPITRE QUATRIÈME.

*De l'ordre qu'on doit tenir en comptant son Jeu,
& de la manière de jouer les Cartes.*

Après que chacun des Joueurs a pris du Talon, les cartes qu'il doit y prendre, il doit assembler son jeu pour y voir ce qu'il a à compter. Il doit commencer par ramasser la couleur dont il a en plus grand nombre pour en composer son point & l'accuser; & si le dernier en a davantage dans son jeu, il dit: Il ne vaut pas; s'il en a autant, il dit: Il est égal; & s'il en a moins: il répond qu'il est bon; après avoir compté le point, il doit examiner s'il n'a pas des tierces, quatrièmes, quintes, &c. afin de compter autant de points, si ce qu'il en a n'est point défendu par l'adversaire.

Vous observerez que le point tierces, quatrièmes, quintes, &c. doivent être mis sur table, afin qu'on puisse en compter la valeur, car par exemple, si un des Joueurs qui auroit accusé le point, ou des tierces, quatrièmes, quintes, &c. & que l'on lui auroit répondu valoir; si, dis-je, ce Joueur oublioit de les montrer, & jouoit sans les avoir comptées, il ne pourroit plus y revenir, & son adversaire compteroit son point, encore qu'il fût moindre; ses tierces, quatrièmes, quintes, encore qu'elles fussent plus basses, pourvû néanmoins qu'il les montrât lui-même avant de jeter sa

première carte, sans quoi, c'est-à-dire, s'il l'a-
voit jettée, il ne seroit plus tems d'y revenir, &
pour lors ils ne compteroient ni l'un ni l'autre.

Après que l'on a examiné & compté les tierces,
quatrièmes, quintes, &c. il faut examiner si l'on
a quelque quatorze; les quatorze sont quatre as,
quatre rois, quatre dames, quatre valets, quatre
dix, comme il a déjà été dit: un quatorze bon est
compté pour quatorze points, le supérieur annulle
l'inférieur, & fait que l'on peut à sa faveur
compter trois as, trois rois ou trois dames, &c.

S'il n'y a point de quatorze dans le jeu, on cher-
che à compter, ou trois as, ou trois rois, ou trois da-
mes, ou trois valets, ou enfin trois dix, les plus
hautes annullant toujours les inférieures.

Après donc que chacun a examiné son jeu, &
vû par les interrogations faites, ce qu'il a de bon
dans son jeu, le premier commence à le compter;
la première chose qu'il compte, ce sont les cartes
blanches qui valent dix points: s'il les a, il com-
mence alors, en disant: dix de cartes blanches
valent dix; & s'il a le point, il étale & compte
s'il a cinquante en point; dix & cinq pour le point
c'est quinze; si ensuite il a une quatrième bonne,
il l'étale également, & ajoute quatre points à quin-
ze qui font dix-neuf; s'il a outre cela un quatorze
ou trois as, ou trois de quelqu'autre chose qui soit
bon, il les ajoute encore; & après avoir compté
tout son jeu, il joue une carte en comptant un
point pour la carte qu'il joue, si elle est ou un as,
un roi, une dame, un valet, un dix, qui sont les
seules cartes qui marquent.

Après que le premier a joué sa carte, le dernier
avant que de jouer, montre son point, s'il l'a bon,
ses tierces, quatrièmes ou quintes, &c. comptent
ses quatorze ou ses trois as, trois rois, &c. ses
cartes blanches, s'il les avoit; & après avoir ajoû-
té ensemble tout ce qu'il a à compter, il leve la

carte que le premier a joué, s'il le peut, ou bien fournit de la couleur, s'il ne peut point lever, & lorsqu'il prend la levée, il ajoute par telle couleur qu'il veut.

L'on observera que comme il n'y a point de surprise au Jeu de Piquet, celui qui en jouant ses cartes change de couleur, doit nommer la couleur dont il joue, faute de quoi celui qui auroit fourni, comptant qu'il continuoit à jouer de la couleur dont il jouoit auparavant, seroit en droit de reprendre la carte jettée, quand même elle seroit de la couleur jouée.

A l'égard de la maniere de jouer les cartes, comme il faut que ce soit l'usage qui enseigne la maniere la plus avantageuse de les jouer, on se contentera d'en dire deux mots en général.

Il est certain que c'est principalement à la maniere de jouer les cartes que l'on connoit un bon Joueur d'avec celui qui ne l'est pas; & il n'est pas possible de les bien jouer, que l'on ne connoisse la force du jeu; c'est-à-dire, par le jeu que l'on a, l'on doit connoître ce que l'adversaire peut avoir, & ce qu'il doit avoir écarté, en faisant encore attention à ce qu'il montre de son jeu, & à ce qu'il compte.

Le principal but du Joueur en jouant ses cartes, doit être de les gagner en premier lieu; en second, de faire davantage de points, & empêcher l'adversaire d'en faire; mais le principal objet ce sont les cartes qui valent dix à celui qui les gagne.

L'on dira en faveur de ceux qui n'ont aucune teinture du Jeu de Piquet, qu'il n'y a point de triomphe au Piquet, mais que ce sont les meilleures cartes de la couleur jouée qui font la levée; car, par exemple, s'il étoit joué le roi de trefle, & que vous en eussiez l'as, vous leveriez la main, au lieu que s'il n'en étoit joué que le sept, & que vous n'eussiez pas de la couleur, encore que vous

jouaffiez une carte de plus de valeur dans une autre couleur, la levée iroit à celui qui auroit joué le sept.

Si par mégarde celui qui fournit sur la carte jouée ne jouoit pas de la couleur que son adversaire jette, s'il en avoit, quoique sa carte fût sur le tapis, il lui seroit permis de la relever pour en fournir, sans qu'il en coûte pour cela aucune peine.

Un premier, quelquefois aura le malheur que son point, ses quintes, ses quatrièmes, ses tierces, & autres choses qu'il peut avoir ne lui vaudroient rien, pour lors il commencera à compter par un, en jettant telle carte de son jeu qu'il jugera à propos, & il continuera à jouer jusqu'à ce que son adversaire ait joué une carte plus haute que la sienne.

Celui qui est second en carte avant que de jouer, comme il a été déjà dit, compte tout ce qu'il a à compter dans son jeu, & lorsqu'en jouant les cartes il fait la levée, il rejoue par telle couleur qu'il veut; ils jouent de la sorte jusqu'à ce que leurs douze cartes soient jettées, celui qui fait la dernière levée compte deux points, si la carte qu'il joue est une carte qui marque; & un, quoiqu'elle ne marque pas.

Chacun compte ensuite ses levées, & celui qui en a le plus, compte dix pour les cartes; & lorsqu'elles sont égales, elles ne sont comptées de part ni d'autre.

Le coup n'est pas plutôt fini que chacun doit marquer, ou avec des jetons, ou avec un crayon ce qu'il a fait de points, jusqu'à ce que la Partie s'acheve. On recommence à donner les cartes après les avoir mêlées & donner à couper, comme on a dit.

Chacun fait tour à tour au Piquet, supposé qu'on ne finisse point la Partie d'un seul coup.

Lorsqu'on recommence une autre partie, si ce-

lui qui a perdu veut jouer, on coupe pour sçavoir qui fera le premir, & de la maniere qu'on l'a déjà dit, à moins qu'on ne soit convenu au commencement du jeu que la main suivroit.

Dans l'un & l'autre cas on continuë alternativement à donner; il est libre à chacun des deux Joueurs de ne plus jouer lorsque la Partie est achevée, mais non pas dans le cours de la Partie, à moins que de payer ce que l'on joue.

CHAPITRE CINQUIEME.

Le Piquet à écrire.

Cette maniere de jouer le Piquet est fort en usage parmi les honnêtes gens, qui en forment par-la un Jeu d'une grande société, puisqu'on y peut jouer trois, quatre, cinq, six & sept personnes. Il n'y a cependant que deux de ces Joueurs qui jouent à la fois, & les autres ensuite alternativement.

Lorsque l'on joue au Malheureux, celui qui est marqué continue à jouer, & celui qui marque est relevé par celui des Joueurs qui attend que l'un des Joueurs sorte le coup fini; chacun relevant à son tour, au lieu que lorsqu'on joue à tourner, l'on commence par un côté, & l'on tourne toujours du même côté: par exemple, je commencerai la Partie avec le Joueur qui sera à ma droite: après que nous aurons joué notre coup il jouera encore un coup avec le Joueur de sa droite, & ainsi des autres; c'est la maniere la plus égale de jouer ce Jeu.

Avant de commencer à jouer, il faut convenir combien l'on jouera de rois ou de tours, si c'est six, neuf ou douze rois, plus ou moins; un roi c'est deux tours, & un tour c'est deux coups: on l'appelle encore *Idé* en plusieurs Provinces, Il faut

pour qu'un tour soit joué, que chacun des deux Joueurs ait mêlé une fois : l'on convient ensuite de la valeur de chaque point, soit deux liards, un sol, ou davantage si l'on veut ; l'on voit après à qui fera.

L'on joue du reste selon les règles du Piquet, & chacun des deux Joueurs fait une fois seulement, & l'on compte à demi-tour les points que l'on fait de plus que son adversaire, en les marquant avec des jettons : par exemple, on suppose que du premier coup l'un des deux Joueurs ait fait vingt point, & son adversaire dix ; ce sont dix points que le premier a contre l'autre, & qu'il marque avec des jettons jusqu'à ce que le second coup soit joué : si dans ce second coup, celui qui a les dix points sur l'autre n'en faisoit encore que dix, & que son adversaire en fit quarante, ce seroit vingt points que celui-ci auroit plus que lui de ce second coup, parce que de quarante points, il faudroit en rabattre vingt points ; sçavoir, dix du coup précédent, & dix du second coup, par conséquent il resteroit vingt points que l'on écriroit pour le perdant, & ainsi des autres coups.

Pendant comme l'idée qu'on vient de donner n'est pas suffisante pour certaines gens qui ne se contentent pas de voir les choses, mais qui veulent encore les toucher, on leur donnera une Table ci-après, qui leur apprendra la maniere dont ils doivent marquer ceux qui perdent : observez seulement que tous les points qui se trouvent au-dessous de cinq, ne sont comptés pour rien, & que cinq points ou au-dessus valent dix.

Par cette raison, quinze points en vaudront contre le marqué autant que vingt-quatre ; c'est-à-dire, qu'ils seront marqués pour vingt, & ainsi des autres. Si l'on est trois Joueurs, l'on fait trois colonnes ; à la tête de chacune on met le nom d'un Joueur, laquelle on marque à mesure qu'il est marqué.

T A B L E

Qui marque douze Rois ou Tours joués.

Jean.	Pierre.	Denis.
30	30	60
40	40	110
100	30	30
30	50	90
70	50	70
90	60	100
50	30	30
60	80	20
<i>addition</i>	<i>addition</i>	<i>addition</i>
470	370	510

Voilà donc les colonnes de chaque Joueur marquées des points qu'ils ont perdus dans le cours de douze rois qu'ils ont joués. Il faut après cela additionner chaque colonne, pour voir à combien les points montent, & les ranger comme on le va voir.

ADDITION DES POINTS DES JOUEURS.

Jean perd 470 Points.

Pierre . . 370

Denis . . 510

Total 1350 Points, qu'il faut diviser entre trois personnes : ce qui fait pour chacune 450

points. Cette division étant faite , chaque Joueur prend sa rétribution ; de manière que Pierre qui n'a que 370 points , gagne 80 points , parce qu'il lui manque ce nombre pour se remplir des 450 , qui font son tiers dans 1350 points ; ainsi Jean qui est marqué de 470 points , perd 20 points , à cause qu'il a ce même nombre au-dessus de 450 ; & par la même raison. Denis perd 60 points , ayant ce même nombre au-dessus de 450 , & lorsqu'il y a quelque dizaine de furnuméraire , elle est au profit de celui qui perd le plus.

Observez encore qu'il se paye ordinairement une consolation à ce Jeu qui est de 20 par marqué , plus ou moins , ainsi qu'on en convient ; en sorte que si elle est de vingt , le Joueur qui est marqué de 30 par le jeu , est marqué de cinquante en perte , & ainsi des autres.

Seconde manière de jouer le Piquet à écrire.

Il y a une autre manière de jouer le Piquet à trois ou à cinq , moins embarrassante en ce qu'il n'est pas besoin de plumes ni de papier , ni addition : la voici.

Chaque Joueur prend la valeur de six cens marques en cinq fiches & dix jettons ; chaque fiche vaut dix jettons , & chaque jetton est compté pour dix marques ; de façon qu'un Joueur marqué de trente , en mettant trois jettons , paye.

L'on joue du reste le jeu de la même façon qu'en écrivant , à la réserve qu'il y a au bout de la table , au lieu d'une écritoire , un corbillon , dans lequel on met ce dont on est marqué , & que l'on partage également entre tous les Joueurs à la fin de la Partie.

La consolation se paye la même chose par le marqué , qui au lieu de dix dont il est marqué par le jeu , en met trente dans le corbillon , & au lieu de trente , cinquante , & ainsi des autres ; & outre cette consolation , il y en a une autre que celui qui

qui est marqué paye également , & qui est deux jettons qu'il paye en propre à celui qui l'a marqué d'un grand ou petit coup , c'est la même chose , & un jetton aux autres Joueurs ; il en est de même payé lorsqu'il marque , ou que les autres Joueurs jouent entr'eux.

Observez que lorsque les coups de deux Joueurs sont égaux , ou qu'il ne reste pas à l'un plus de quatre points plus qu'à l'autre , c'est un refait , & celui qui est marqué après un refait , paye pour cela au corbillon vingt marques de plus , & pour deux refaits quarante , & ainsi des autres.

A moins que l'on ne soit convenu auparavant que pour empêcher les refaits , on marquera à un point ; en ce cas pour que le refait ait lieu , il faut que les deux coups soient absolument égaux.

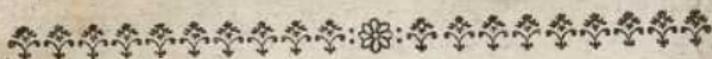
Après que la Partie est achevée de jouer , ce que l'on voit par une carte où l'on a marqué les tours que l'on a eu dessein de jouer , & que le corbillon est partagé , chacun voit ce qu'il gagne ou perd sans aucun embarras , & les jettons impairs & surnuméraires qui n'ont pû être partagés , sont au profit de celui qui perd d'avantage.

Troisième manière de jouer le Piquet à écrire.

L'on peut encore jouer le Piquet de la même manière ; c'est-à-dire , en prenant chacun la valeur de six cens marques ; l'on peut jouer un contre un en se payant ce dont l'on est marqué l'un à l'autre , & ce jeu est fort égal : l'on fait à ce jeu la consolation aussi forte que l'on veut.

L'on joue également ce jeu deux contre deux ; ce sont même les Parties ordinaires , ou deux contre un ; on appelle celui qui joue seul contre deux , la Choüette.

Pour toutes ces façons de jouer , vous aurez recours aux Régles , qui sont les mêmes pour tout ce qu'on appelle Piquet



L O I X O U R È G L E S
D U J E U D E P I Q U E T ,

Avec les décisions des meilleurs Joueurs sur les coups les plus difficiles.

I. S'il se trouve que l'un des Joueurs ait plus de cartes qu'il ne faut, si le nombre n'en excède pas treize, il est au choix de celui qui a la main de refaire ou de jouer selon qu'il le trouve avantageux à son jeu; lorsqu'il y a quatorze cartes ou plus, l'on refait nécessairement.

La raison qui fait décider ce coup de la sorte, est que lorsqu'il y a treize cartes à l'un des deux jeux, c'est par la faute de celui qui a mêlé; c'est pourquoi s'il y a une peine, c'est à lui à la subir; c'est une règle généralement reçue.

II. Si celui qui est le premier a treize cartes au lieu de douze, & qu'il veuille jouer & ne point refaire, il le peut, mais il doit en écarter une de plus qu'il n'en prend, étant obligé de laisser au dernier ses trois cartes: au contraire, si celui qui donne en a pris treize, il est encore au choix du premier de refaire ou de jouer; il prend dans ce second cas autant de cartes qu'il en prendroit si le talon n'étoit pas faux, & le dernier qui a treize cartes en écarte trois, & n'en prend que deux pour parfaire le nombre de douze qu'il doit avoir; tout cela doit se faire en s'avertissant l'un l'autre, & avant que d'avoir vu les cartes que l'on prend; car après cela l'on n'y est point reçu, & il faut que le jeu se joue comme il se trouve, aux peines que doivent porter ceux qui ont trop de cartes, sçavoir de ne rien compter.

La justice qui est rendue au premier, lorsqu'on

laisse le choix de jouer le coup ou de refaire, engage en même-tems à faire sa légitime au dernier lorsqu'il n'a pas les treize cartes, & lorsqu'il en a treize, à l'obliger d'en écarter trois pour n'en prendre que deux, afin de n'avoir pas au-delà des douze cartes qui doivent composer son jeu, & il ne peut du reste avoir plus de douze cartes, que par sa faute qui sera punie à la rigueur si le cas arrive. Cette règle est aussi généralement reçue.

III. Qui prend plus de cartes qu'il n'en a écarté, ou s'en trouve en jouant en avoir plus qu'il ne faut, ne compte rien du tout, ni ne peut empêcher son adversaire de compter tout ce qu'il a dans son jeu, encore que ce qu'il a, fût de beaucoup inférieur au jeu de celui qui a treize cartes, ou d'avantage.

La rigidité de cette règle est fondée sur la justice, puisque souvent une carte suffit dans un jeu pour le faire valoir & abattre. Elle est reçue de tous les Joueurs de piquet qui se piquent de sçavoir le jeu.

IV. Qui prend moins de cartes ou s'en trouve moins, peut compter tout ce qu'il a dans son jeu, n'y aiant point de faute à jouer avec moins de cartes; mais son adversaire compte toujours la dernière, attendu qu'il ne fournit point, & par conséquent il ne sçauroit être capot; au lieu que celui qui a moins de cartes le seroit, si son adversaire faisoit les onze premières levées, n'ayant point de quoi fournir à la douzième.

Il semble d'abord que l'on soit moins rigide sur cette règle que sur la précédente; cependant si l'on examine bien que celui qui n'a que onze cartes ou moins, ne se préjudicie qu'à lui-même, on le trouvera suffisamment puni de risquer le capot sans pouvoir le faire. Tous les Joueurs admettent cette règle de la sorte.

V. Qui a commencé à jouer, & oublié à compter cartes blanches, le point ou les as, rois, dames, &c. ou les tierces, quatrièmes, quintes. &c.

qu'il peut avoir de bonnes dans son jeu , n'est plus reçu à les compter après , & tout cet avantage devient nul pour lui.

Cette règle est rigide , en ce qu'il semble n'y avoir point de mauvaise foi ; mats l'on conviendra que celui qui oublie de compter son jeu faisant une faute , il est juste qu'il en soit puni. Tous les Joueurs admettent de même cette règle.

VI. Lorsqu'avant que de jeter la première carte , on ne montre pas le point qu'on a plus que son adversaire , ou quelque tierce , quatrième ; &c. on ne peut plus y revenir & on les perd. En ce cas , le premier à qui l'on auroit dit que son point ne vaut pas ou ses tierces , &c. ou trois de quelques autres choses , est en droit , pourvû qu'il ne joue pas sa seconde carte , de compter son jeu , & qu'on lui auroit dit ne point valoir , & qu'on n'auroit point montré ou accusé.

C'est avec justice que l'on admet à revenir pour compter son jeu ; celui à qui on auroit dit que son jeu n'étoit pas bon , puisqu'il ne le montre pas sur la parole de l'adversaire , lequel étant de mauvaise foi , pourroit toujours dire : Ne vaut pas , au hazard qu'on oublieroit de le montrer auparavant de jouer. Tout les Joueurs sont d'accord sur cette règle.

VII. L'on doit continuer à donner de la même manière que l'on a commencé , soit par deux ou par trois , pendant tout le long d'une partie , à moins qu'auparavant que de mêler , l'on n'avertisse que l'on donnera par deux ou trois : alors l'on peut changer de manière sans avertir , en commençant chaque partie.

La raison de cette règle est plausible , puisqu'un Joueur qui connoitroit les cartes , & qui verrôit que la troisième ou quatrième seroient bonnes , donneroit par deux ou par trois , cherchant par-là son avantage. Elle est reçue de tous les Joueurs , &

fort bien établie pour prévenir jusqu'aux moindres abus.

VIII. Il n'est pas permis d'écarter à deux fois ; c'est-à-dire , que du moment que l'on a touché le talon après avoir écarté telles ou tel nombre de cartes qu'on a jugé à propos , on ne peut plus les reprendre , & cette loi regarde également les deux Joueurs. La même raison a fait recevoir de tous les Joueurs la présente règle.

IX. Il n'est pas permis à aucun des deux Joueurs de regarder les cartes qu'il doit prendre en les étendant avant que d'écarter ; c'est pourquoi lorsque celui qui a la main ne prend pas les cinq cartes du talon , il doit dire à son adversaire : Je n'en prends que tant , ou j'en laisse tant. La même raison a fait établir cette règle qui est généralement reçue , afin de lever le prétexte qu'on pourroit avoir lorsqu'on est dernier , de dire que l'on ne sçait point le nombre des cartes qui reste au talon , le premier aiant pu en laisser.

X. Celui qui a écarté moins de cartes qu'il n'en prend , & s'aperçoit de sa bévue , avant que d'en avoir retourné aucune , ou mise sur les siennes , est reçu à remettre ce qu'il a de trop sans encourir aucune peine , pourvu néanmoins que son adversaire n'ait point pris les siennes ; car s'il les avoit prises & vues , il lui seroit loisible de jouer le coup ou de refaire ; & si le coup se jouoit , la carte de trop seroit mise à l'un des deux écarts , après avoir été vue des deux Joueurs.

Ce coup qui a été si long-tems disputé , a été enfin décidé selon les droits de la justice , puisque par cette décision on a mitigé la punition ; de sorte que quoique celui qui fait la faute ne soit pas puni avec toute la rigueur que l'est celui qui a trop de cartes , n'étant pas tout à-fait dans le cas , à cause qu'il se déclare avant que de voir sa rentrée , devant même que de la joindre à son jeu , il n'y a par consé-

quent pas de mauvaise foi à punir ; cependant comme il a fait faute , il est de la justice que celui à qui cette carte seroit allée , & qui auroit pu rendre son jeu bon , soit le maître de s'y tenir ou de refaire. Les Joueurs qui jugent les coups par la raison & sans prévention , trouvent cette règle fort bien établie , & l'admettent comme elle est.

XI. Si celui qui donne deux fois de suite reconnoît sa faute avant d'avoir vû aucune de ses cartes , son adversaire sera obligé de faire , encore même qu'il ait vû son jeu.

Cette règle est très-conforme à l'équité , puisqu'un chacun doit faire à son tour , & que celui qui mêle ne peut point agir en cela de mauvaise foi , dès qu'il en avertit avant que de voir son jeu ; elle est reçue ainsi par-tout.

XII. Quand le premier accuse son point , & ce qu'il peut avoir à compter dans son jeu , & que l'autre lui aiant répondu. Cela est bon , il s'aperçoit ensuite en examinant mieux son jeu qu'il s'est trompé , pourvû qu'il n'ait point joué , il est reçu à compter ce qu'il a de bon , & efface ce que le premier auroit compté , encore que ledit premier eût commencé à jouer.

Il y a bien des joueurs qui admettent que lorsque l'on a accusé son point il faut s'y tenir , ne pouvant point l'augmenter , mais bien le diminuer , si l'on s'aperçoit n'en avoir pas autant que l'on avoit d'abord accusé ; je serois bien de leur sentiment là-dessus , particulièrement si cela arrivoit souvent , il n'en est pas de même à l'égard des tierces , quatrièmes , &c. quatorze & trois as , &c. On peut toujours y revenir jusqu'à ce que l'on ait joué , excepté par exemple si un Joueur aiant trois as ou chose semblable , & qu'il demandât si trois valets sont bons pour découvrir si son adversaire à trois dames qu'il pourroit avoir , & ne scauroit revenir à compter ce qu'il a de bon ; il en est de même d'une tier-

ce supérieure, si l'on demandoit d'une de beaucoup inférieure, la même chose.

Cette règle regarde les deux Joueurs, & elle a lieu par-tout à l'égard des tierces, quatrièmes, &c. quatorze, trois as, trois rois, &c. mais à l'égard du point, bien des Joueurs ne l'admettent pas, à cause qu'il pourroit y avoir de la surprise, en faisant découvrir par-là à son adversaire le côté dont il a son point qu'il pourroit avoir de deux côtés: si cependant le coup arrivoit une fois par hazard, il pourroit y revenir: au lieu que si cela arrivoit plusieurs fois, on pourroit obliger un Joueur sujet à se méprendre, à s'en tenir au premier point qu'il accuseroit, la loi étant égale d'ailleurs.

XIII. Celui qui pouvant avoir quatorze d'as, de rois, de dames, de valets ou de dix, en écarte une de celles-là, & n'accuse par conséquent que trois as, trois rois, trois dames, trois valets, ou trois dix, & qu'on lui a dit qu'ils sont bons; celui-là, dis-je, est obligé de dire au juste à son adversaire laquelle de ces cartes lui manque, pourvû qu'il la lui demande d'abord après qu'il a joué la première carte de son jeu.

Cette règle est établie afin d'éviter l'embarras que causeroit la nécessité où l'on seroit d'étaler ses quatorzes ou ses trois as, rois, &c.

XIV. S'il arrivoit que le jeu de carte se rencontrât faux: c'est-à-dire, qu'il y eût deux dix ou deux autres cartes d'une même façon, ou qu'il y eût une carte de plus ou de moins, le coup seulement demeureroit nul, les précédens s'il y en avoit de joués, seroient cependant bons.

Cette règle porte en elle-même la raison pour-quoi elle est faite, n'y aiant point de jeux où l'on joue les coups faux.

XV. Si en donnant les cartes, il s'en trouve une de retournée, il faut rebattre, & recommencer à les couper & à les donner, à cause du désavantage

qu'elle pourroit apporter à celui dans le jeu de qu'elle se trouve , & de l'avantage que pourroit en tirer l'adverfeire.

XVI. S'il se rencontre une carte tournée au talon le coup est bon , pourvû que ce ne foit pas la carte de dessus , ou bien la première des trois que le dernier doit prendre ; & s'il y en avoit deux , il faudroit refaire.

Ce coup qui a été le fujet de tant de difputes , a été décidé de la forte par les plus habiles Joueurs ; & leur raifon est que la carte tournée qui est au milieu des cartes du talon ne fçauroit être vuë , fi celui qui la prend veut prendre garde à son jeu ; d'ailleurs quand même elle feroit vuë , elle ne le feroit qu'après que les écarts font faits ; ce qui ne fçauroit plus changer le jeu , & par conféquent y préjudicier : cette règle est généralement reçue par tous ceux qui fe piquent de fçavoir le piquet.

XVII. Celui qui accusé faux , comme de dire : J'ai trois ou quatre as , rois , dames , valets ou dix , qu'il pourroit avoir même , & qu'il n'a cependant pas , ne compte pas pour cela rien de tout ce qu'il a dans son jeu , à moins qu'il ne se reprenne avant de jeter la première carte ; car s'il a joué feulement une carte , & que son adverfaire s'aperçoive d'abord ou au milieu , ou à la fin du coup qu'il a compté faux , il l'empêche non-feulement de rien compter de son jeu , mais il compte encore tout ce qui est bon dans le fien , ce que l'autre ne peut point parer ; il en est de même de celui qui au lieu de compter quatorze d'as ou de rois , &c. ou trois de quelque chose , compteroit à la place ce qu'il n'auroit pas , comme au lieu des as compteroit des rois &c.

Il est aisé de comprendre que cette règle n'a été faite que pour punir la mauvaife foi de ceux qui sous prétexte de se tromper , pourroient compter ce qu'ils n'auroient pas , & qu'ils pourroient avoir ,

& il faut punir comme mauvaise foi tout ce qui peut être soupçonné l'être ; la moindre apparence étant punie au jeu. Tous les Joueurs admettent cette règle.

XVIII. Toute carte lâchée & qui a touché le tapis est censée jouée ; si pourtant on n'étoit que second à jouer & qu'on eût couvert une carte de son adversaire qui ne fut pas de même couleur , & qu'on eût dans son jeu , en ce cas il est permis de la reprendre pour fournir de la même peinture , ne pouvant pas renoncer , il n'y a aucune peine pour cela : mais si n'ayant pas de la couleur jouée , on jettoit par mégarde une carte au lieu d'une autre , il ne seroit plus permis de la reprendre dès qu'elle est lâchée de la main.

Personne ne s'est jamais opposé à cette règle ; puisque n'y ayant point de triomphe à ce jeu , il ne sauroit y avoir de renonce.

XIX. Celui qui pour voir les cartes que laisse le dernier lorsqu'il en laisse dit : je jouerai de telle couleur , & qui ensuite jouant ne jette pas de la couleur qu'il seroit obligé de jouer , il dépend de son adversaire de lui faire jouer par la couleur qu'il trouvera à propos.

La punition imposée à ce coup , est pour empêcher qu'il ne se passe rien au jeu qui ait apparence de mauvaise foi. Tous les Joueurs s'y soumettent.

XX. Celui qui par mégarde ou autrement tourne ou voit une carte du talon , doit jouer de la couleur que son adversaire voudra autant de fois qu'il auroit vû de cartes ; une fois s'il n'y a eu qu'une carte tournée , deux s'il y en a eu deux , &c.

Cette règle regarde le dernier dont le premier a vu quelque carte ; car si le dernier voyoit ou tournoit le talon du premier , il seroit libre au premier de jouer le coup ou de refaire après avoir vû son jeu.

C'est sans doute cette règle qui a fait le plus de

bruit au jeu de piquet , & pour laquelle les plus habiles Joueurs ont été si long-tems partagés ; je ne conçois pas que l'on puisse en Provence & en Languedoc condamner au grand coup un homme qui a tourné ou vu une carte du talon.

Tous les Joueurs fameux sont du même sentiment rapporté , & la seule raison naturelle leur en fert de preuve.

XXI. Celui qui ayant laissé une carte du talon , la mêle à son écart , avant que de l'avoir montrée à son adversaire , peut être obligé par lui après qu'il lui a nommé la couleur dont il commencera à jouer à lui montrer tout son écart ; il lui est permis de ne pas la voir ni montrer , pourvu qu'il ne la mêle point à son écart.

Cette règle est dans la justice ; puisque dès que le dernier a vû la carte qu'il laisse , son adversaire est en droit de la voir , dans le doute laquelle c'est ; il est juste qu'il les voye toutes. Cette règle est généralement reçue.

XXII. Qui reprend des cartes dans son écart ou est surpris à en changer , ou fait autres tours de fripon , perd la partie & doit être chassé comme un coquin avec qui on ne doit plus jouer. La peine de cet article ne sçauroit être assez forte , puisque c'est pour punir un fripon avéré.

XXIII. Qui quitte la partie avant qu'elle soit finie la perd , à moins que de grandes affaires ne l'obligassent à quitter ; il faut en ce cas que ce soit d'un mutuel consentement qu'elle soit remise.

C'est pour prévenir les abus qui se glisseroient tous les jours par ceux qui voyant leur partie mauvaise voudroient la renvoyer , afin d'éviter ensuite de la finir

XXIV. Celui qui croyant avoir perdu jette ses cartes qu'on brouille avec le talon , perd en effet la partie , encore qu'il s'aperçoive après qu'il s'est mépris ; mais si rien n'est mêlé il y peut revenir , pourvu que l'autre n'ait pas brouillé son jeu.

De même s'il arrive à la fin d'un coup qu'un Joueur ayant en sa main deux ou trois cartes & croyant que son adversaire les a plus hautes, il les jette toutes ensemble, si celui qui joue contre lui montre alors ses cartes; il les lève pour lui, quoique ses cartes soient inférieures, & le premier n'en peut revenir perdant en effet les cartes qui lui restent.

Cette règle est fort bien établie; puisque celui qui auroit besoin de son écart pour achever, n'auroit qu'à céder la partie, s'il lui étoit permis de reprendre son jeu qui seroit brouillé, & prendre par là les cartes dont il auroit besoin, & la vivacité de celui qui cède ses cartes en comptant que son adversaire en a plus de hautes, ne mérite pas une moindre punition.

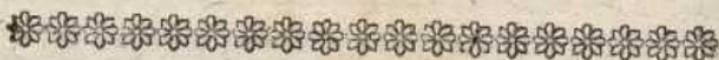
XXV. Celui qui étant dernier écarteroit & prendroit les cartes du premier avant que le premier eût eu le tems de faire son écart, & les auroit mêlées à son jeu perdrait la partie s'il jouoit au cent, & le grand coup s'il jouoit en partie; mais si le premier avoit eu le tems d'écarter, & qu'il eût attendu que le dernier eût pris ses cartes, se croyant être le premier, le coup sera bon, & celui qui est de droit premier, commencera à jouer.

Cette règle ne peut être trop rigide dans le premier cas, puisque la mauvaise foi est manifeste dans celui qui se hâte de faire son écart pour prendre les cinq cartes que son adversaire doit prendre, au lieu que dans le second, c'est précisément la faute du premier qui doit sçavoir que c'est à lui à en prendre cinq.

XXVI. Quand on n'a qu'un quatorze en main qui doit valoir, on n'est pas obligé de dire si c'est d'as, de rois, de dames, &c. on dit seulement quatorze; mais si on en peut avoir deux dans son jeu, & que l'on n'en ait qu'un, ayant écarté une carte ou deux qui vous réduisent à un seul, alors on

est obligé de nommer le *quatorze* que l'on a.

Cette règle est naturelle, en ce que celui qui n'a qu'un quatorze à craindre, doit nécessairement sçavoir le quatorze que l'adversaire accuse, au lieu qu'il n'en a pas de même s'il en a deux, ne pouvant en avoir un de bon & un plus bas qui ne vaudroit pas.



L E N O U V E A U J E U D E L A C O M E T E,

*Avec des observations sur les différentes manières
de le jouer.*

Pour jouer le jeu de la Comète, il faut deux jeux de Cartes entiers; on ôte les quatre as de chacun, & pour ne pas brouiller les cartes, on met les noires dans un jeu, & les rouges dans l'autre jeu.

Il paroît que le nom de *Comète* a été donné à ce jeu, à cause de la longue suite des cartes qu'on jette en jouant chaque coup. Les Comètes étant ordinairement accompagnées d'une longue traînée de lumière, qu'on appelle la queue de la Comète.

Chaque jeu est composé de quarante-huit cartes, au moyen de ce qu'on ôte les quatre as: l'on en donne dix-huit, trois par trois à chacun; de sorte qu'il en reste douze au talon, que l'on ne doit point regarder. Si l'un des Joueurs porte la main sur le talon pour l'examiner, il paye la peine dont on est convenu en commençant.

L'on joue ce jeu comme au Piquet, deux contre deux, à trois, ou seul à seul. Les points & les paris de même qu'au Piquet, ainsi que la queue.

pour marquer les coups ; on en joue pour l'ordinaire vingt-quatre. Le jetton vaut dix points comme au Piquet.

Si on a mal donné , celui qui est le premier en carte , peut obliger de refaire ; mais s'il y trouve son avantage , il peut décider le coup bon : que ce soit lui ou l'adversaire qui ait une carte de plus , pour lors celui qui a la carte de plus , joue avec dix-neuf cartes. Après que l'on a joué deux coups , qui font l'aller & le revenir , le dernier coup décide si on est marqué.

L'on met dans le Jeu noir *le neuf de carreau* ; & dans le jeu rouge *le neuf de trèfle* pour servir de Comète.

Les cartes étant données , pour jouer avec facilité , il faut les ranger de suite dans leur ordre naturel ; sçavoir , les deux ensemble , les trois , les quatre , & ainsi de suite , en remontant jusqu'au roi. Il n'importe pas de quelle couleur soient les cartes , pourvu qu'elles soient de suite par le nombre.

Lorsque le jeu de chacun est arrangé , le premier commence à jouer. Il faut observer qu'il n'est pas astringé à commencer par un deux , qui est la plus basse carte du jeu , il peut jeter d'abord telle carte de son jeu qu'il veut.

Il est de l'avantage de ce Jeu de commencer par la carte qui en a le plus de suite. Par exemple , le premier ayant des deux , des trois & des quatre , & n'ayant point de cinq , s'il a des cartes qui se suivent depuis le six jusqu'au roi , il ne commencera pas par un deux , parce qu'en jouant de cette façon , il ne pourroit se défaire que d'un deux , d'un trois & d'un quatre , n'ayant point de cinq ; mais il jettera d'abord un six , en disant six , sept , huit , neuf , dix , valet , dame & roi , par-là il jouera huit cartes , au lieu qu'en commençant par un deux , il n'en pourroit jouer que trois. Or , il

254 LE NOUVEAU JEU

ya de l'avantage à se défaire d'un plus grand nombre de cartes , parce que celui qui a plutôt fini & jetté toutes ses cartes ; marque l'autre Joueur des points qui lui sont restés dans la main.

Si cependant il arrivoit qu'on eût trois deux sans trois , & que d'ailleurs les cartes fussent assez de suite , comme il n'y a pas d'espérance de rentrer en jeu par un deux , n'y ayant point de cartes au-dessous , il faudroit commencer par cette carte , & dire deux sans trois , particulièrement quand on a des rois qui font rentrer en jeu.

Il est aussi une façon de jouer pour se défaire de deux dames , quand on en a trois , & qu'on n'a qu'un Roi , en commençant par une dame , & disant dame & roi , dame sans roi : si on avoit deux neufs , deux dix , deux valets , trois dames & un roi , en commençant par le neuf , on dit neuf , dix , valet , dame & roi , ensuite dame sans roi ; cette façon de jouer donne quelquefois l'avantage de finir & de faire régorgier la Comète , ou de finir en mettant la Comète pour neuf , ce qui arrive , lorsqu'on la met à la suite d'un huit ou après un *hoc*.

On appelle regorger la Comete , quand on finit , & qu'elle reste dans le jeu de l'adversaire.

Il est encore un moyen sûr de se procurer des *hoc* , quand on a trois dames & qu'on n'a qu'un roi , en commençant par le roi , disant roi , ensuite dame sans roi ; par ce moyen , une seule dame fait passer deux rois , & comme le talon est composé du quart des cartes , on doit supposer qu'il y en reste une de chaque espèce. Si donc il reste un roi au talon , l'adversaire ne doit plus en avoir qu'un , pour mettre à la suite de la quatrième dame , s'il l'a , ou à la suite de l'une des deux du Joueur.

Si le jeu du premier en carte étoit composé de deux neufs , deux dix , deux valets , deux dames & deux rois , qui font dix cartes , ensuite d'un deux , un trois , un quatre , un cinq , deux six &

deux sept sans huit , il faudroit commencer par jouer six & sept sans huit ; & en supofant qu'il y ait un neuf au talon, l'adverfaire en mettant un huit, diroit huit sans neuf ; pour lors l'on reprendroit depuis le neuf jufqu'au roi , & enfuite il faudroit recommencer sept sans huit, l'adverfaire en mettant un huit , diroit encore huit sans neuf , & alors on continuera depuis le neuf jufqu'au roi , qui font cinq cartes, & on reprendra depuis le deux, jufques & compris le six , qui fait la derniere. Si l'adverfaire a la Comete , on la lui fait regorger de cette façon , parce qu'ayant encore dix cartes, il ne s'attend pas qu'elles font toutes de fuite.

Quand on n'a pas la Comete , & qu'on a quatre deux , un trois , un quatre , un cinq , un fix , un sept , un huit sans neuf , & qu'on a toutes les autres cartes suivantes , jufques & compris le roi , même plusieurs dames & autant de rois , à la faveur defquels on rentre en jeu , il ne faut pas commencer par les deux ; parce qu'après avoir joué le dernier roi , fi on n'a plus que les quatre deux , le trois , le quatre , le cinq , le fix , le sept & le huit , en mettant les quatre deux à la fois , on finit par le huit , & par ce moyen on fait regorger la Comete ; parce que l'adverfaire voyant encore dix ou douze cartes , ne s' imagine pas qu'elles foient fi fuivies.

Lorsqu'on a quatre cartes semblables , il ne faut les mettre à la fois , que quand on a celles au-deffous , & même ne commencer que par les cartes qui fuivent ces quatre semblables ; parce que l'adverfaire n'en ayant point , doit indubitablement y rentrer , & que par ce moyen , toutes celles qui reftent au-deffous , font des *hoc* ; mais il ne faut jamais les mettre à la fois , quand on n'a aucune de celles au-deffous , à moins que le jeu ne fe trouve difpofé de façon , qu'en les mettant on puiſſe finir.

Comme l'avantage de ce jeu est de finir en mettant la Comète pour neuf, parce qu'on la fait payer quadruple, & qu'elle fait aussi quadrupler les points, il est bon de se ressouvenir quelles cartes manquent à l'adversaire; par exemple, je suppose que l'adversaire n'ait pas de cinq, & n'ait plus que trois cartes, & le Joueur un deux & la Comète, il doit pour lors dire deux sans trois, parce que si l'adversaire n'avoit point de trois, le Joueur finiroit par la Comète pour neuf, & en suposant qu'il eût un trois & même un quatre; ce qui ne fait que deux cartes des trois qu'il a, il diroit trois & quatre sans cinq, on l'interromproit & on finiroit seulement par la Comète, qui pour lors ne seroit pas mise pour neuf, & néanmoins se payeroit double & seroit doubler les points de la carte de l'adversaire.

Il est encore un moyen presque sûr de finir par la Comète pour neuf, quand on sçait que l'adversaire n'a point de neuf, & qu'on lui suppose des huit; on garde la Comète en disant je suppose trois, quatre, cinq & six sans sept: l'adversaire dit en mettant un sept & huit sans neuf, pour lors on finit par la Comète pour neuf.

Lorsque le premier, ayant jetté toutes les cartes qui avoient une suite, est obligé de s'arrêter à une carte qu'il n'a pas; par exemple, s'il dit quatre sans cinq alors le second jette un cinq, s'il en a un. Il faut observer qu'après avoir jetté son cinq, il ne lui est pas permis de recommencer par telle carte de son jeu que bon lui semble, il doit suivre l'ordre naturel des cartes, depuis le cinq en remontant jusqu'au roi, qui est la plus haute carte du jeu, après quoi il peut recommencer par telle carte de son jeu qu'il veut. Il faut encore observer, que si ses cartes ne vont pas de suite jusqu'au roi; par exemple, s'il n'a pas de valets, il jettera ses cartes, en disant, cinq, six sept, huit, neuf,

dix sans valet ; mais si l'autre Joueur n'a pas non-plus de valets , alors celui qui a dix sans valet , n'est pas obligé de jeter une dame , qui est la carte au-dessus du valet ; mais il peut recommencer par telle carte de son jeu qu'il veut.

Quatre cartes de même espèce peuvent se jeter ensemble suivant la volonté du Joueur & suivant son avantage. Ainsi celui qui a quatre valets , peut les jeter tous les quatre à la fois pour un seul valet ; mais s'il n'a pas de dix , il ne doit pas se défaire de ses valets , qui lui sont nécessaires pour rentrer en jeu , lorsque l'autre Joueur jettera ses dix.

Celui qui a les trois neuf sans la Comète ou avec la Comète , peut les jeter ensemble.

Celui qui a deux ou trois rois , peut les jeter tout de suite , & il doit le faire quand il sçait qu'il n'y a plus de Dames.

Il faut avoir l'attention de se défaire , autant qu'on peut , de ses cartes les plus hautes en points , comme de toutes les peintures qui valent dix chacune , des dix , des neuf & des huit , parce que quand ces cartes restent dans la main , on est marqué d'un plus grand nombre de points , mais il faut s'en défaire à propos , parce qu'elles peuvent servir à interrompre la file des cartes de celui contre lequel on joue , & à rentrer en jeu. Cela dépend de la disposition des cartes qu'on a dans la main , & des conjectures qu'on peut faire sur le jeu de la personne contre laquelle on joue , par les cartes qui sont déjà passées.

Il faut aussi se défaire des basses cartes , telles que les deux & les trois , parce que quand il y a un certain nombre de cartes jettées , il est difficile de rentrer en jeu par des deux & des trois , & on ne peut plus s'en défaire à moins qu'on n'ait des Rois , ou quelques cartes qui manquent à l'autre Joueur. En ce cas , comme on peut recommencer par telle carte qu'on veut , on jette

258 LE NOUVEAU JEU

les deux , les trois , & les autres basses cartes qu'on peut avoir.

Il faut bien observer quelles cartes manquent à l'adversaire , auquel on peut faire regorger la Comète , quand on a cette carte qui lui manque & les autres de suite jusqu'au Roi ; & pour y parvenir , sans qu'il soupçonne qu'on puisse finir , il est de la prudence de garder cinq ou six cartes de suite , parce qu'après avoir joué le Roi , on recommence , je suppose , par deux , trois , quatre , cinq , six & sept.

Il n'est pas permis , pour voir ce qu'on jouera ; de regarder dans le tas de cartes qui ont été jetées sur le tapis , & on convient pour l'ordinaire d'une peine contre celui qui porte la main sur les cartes qui ont été jettées , & veut les étaler pour les examiner. Il faut s'attacher principalement à retenir dans sa mémoire les cartes qui sont passées , sur-tout celles qui manquent à la personne contre laquelle on joue , parce que si l'on n'a pas non-plus de ces cartes , on est toujours le maître du jeu , en jettant les cartes inférieures qui vont de suite jusqu'à ces cartes ; par exemple , un des Joueurs ayant des sept , des huit , des neuf & des dix , & n'ayant point de valets ; s'il sçait que l'autre Joueur n'a point non-plus de valets , il jette toutes ses cartes qui vont de suite jusqu'au valet , par-là il reste maître du jeu , l'autre Joueur ne pouvant l'interrompre ; & après s'être défait des sept , des huit , des neuf & des dix qu'il pouvoit avoir , il recommence par telle carte de son jeu que bon lui semble , choisissant toujours celle qui en a le plus de suite , & par conséquent lui facilite le moyen de se défaire d'un plus grand nombre de cartes.

La Comète fait *hoc* par tout , c'est-à-dire , que celui qui l'a , peut en jettant les cartes , l'employer pour telle carte qu'il veut : elle est roi , dame ,

valet, dix, ou telle autre carte, selon la volonté de celui qui l'a dans son jeu, & suivant son avantage. Observez qu'après avoir employé la Comète pour une dame, ou pour une autre carte inférieure, on n'est pas obligé de jeter après la carte qui suit immédiatement, mais on peut recommencer par la carte qu'on veut.

Si le Joueur qui n'a pas la Comète est obligé de s'arrêter à une carte qu'il n'a point : par exemple, si n'ayant pas de dame, il dit valet sans dame ; celui qui a la Comète peut la jeter pour une dame, s'il est de son avantage d'interrompre la file des cartes de l'autre Joueur, & ensuite reprendre le jeu par la carte que bon lui semble. Mais si celui qui n'a pas la Comète se défait de ses cartes de suite & dans leur ordre naturel, en remontant depuis une basse carte jusqu'au roi, on ne peut l'interrompre avec la Comète.

Si le Joueur qui a la Comète, n'a pas d'autre neuf, il n'est pas obligé, après avoir joué un huit, de la jeter pour neuf ; il peut dire huit sans neuf, quoiqu'il ait la Comète dans son jeu. On tâche pour l'ordinaire d'arranger ses cartes de manière qu'on puisse finir par la Comète, si la disposition du jeu le permet, parce qu'alors elle se paye double, & les points qui restent dans la main de l'autre Joueur, se comptent doubles ; & si on peut finir par la Comète employée pour neuf, elle se paye quadruple, les points se comptent de même ; mais il faut prendre garde de ne la pas conserver trop long-tems ; car il peut arriver qu'ayant voulu la garder pour la dernière carte, afin de gagner davantage, l'autre Joueur trouve le moyen de se défaire de toutes ses cartes ; & dans ce cas la Comète étant restée dans la main de celui qui l'avoit, il l'a paye double, & les points dont il est marqué, se comptent doubles.

La Comète simple se paye deux jettons à celui

qui l'a dans son jeu, & elle double, triple, quadruple & au-dessus, autant de fois qu'elle est sans venir, ce qui arrive lorsqu'elle est restée dans le talon, composé comme on l'a dit ci-dessus, de douze cartes.

Dans le cas où la Comète auroit été trois fois sans venir, étant quadruple si on finissoit par la Comète, ce coup vaudroit seize jettons, & trente-deux, si on finissoit par la Comète pour neuf.

Il en est de même lorsqu'on fait *opera* en finissant par la Comète; doit se payer, s'il y a trois remises, trente-deux jettons; & quand on fait *opera*, en finissant par la Comète pour neuf, soixante-quatre jettons, c'est-là le plus fort coup de ce jeu.

Il faut observer que lorsque l'on joue trois à tourner, & que la Comète est remise entre deux des Joueurs; elle dort jusqu'au coup, où les deux même Joueurs se trouvent ensemble, alors elle se paye selon le nombre de fois qu'elle est restée dans le talon entre ces deux mêmes Joueurs.

Des cartes qui restent dans la main d'un Joueur; quand l'autre a fini, on compte celles qui sont avec figures pour dix, & les autres cartes pour autant de points qu'elles sont marquées, que le Joueur qui s'est défait de toutes ses cartes, marque en reste, ainsi qu'au Piquet.

Quand on finit par la Comète, elle se paye double, & cela fait aussi doubler les points qui restent dans la main de l'autre Joueur; par exemple, s'il lui reste dans la main une dame, un valet & un cinq, on comptera cinquante points au lieu de vingt-cinq.

Lorsque l'on finit par la Comète, & qu'on la place pour neuf directement, elle se paye quadruple, & les points se comptent de même.

Quand on reste avec la Comète, on la paye double; & cela fait aussi doubler les points, dont on est marqué.

Lorsque le Joueur, qui est premier en carte, fait couler toutes ses cartes sans interruption, de puis la premiere jusqu'à la derniere, cela s'appelle faire *opera*.

Quand on fait *opera*, les points se comptent doubles.

Quand on fait *opera*, en finissant par la Comete, elle se paye quadruple, & les points se comptent de même.

Lorsque l'on fait *opera*, en finissant par la Comete pour neuf, elle se paye seize & augmente suivant les remises, & les points se comptent huit fois; c'est-à-dire, que si celui qui est *opera*, a cent points dans la main, le Joueur qui a fait *opera*, marque en reste huit cens points.

Quand on est *opera*, & que l'on reste avec la Comete, on paye la Comete double, & les points se comptent quatre fois.

Les cartes blanches à ce jeu valent cinquante points, & empêchent que l'on ne compte l'*opera* double.

Si la Comete est dans le jeu de celui qui a cartes blanches, elles lui valent cent points.

Celui qui a donné les cartes, peut aussi faire *opera*: cela dépend de la convention que l'on fait en commençant. Il fait *opera*, lorsqu'ayant interrompu la file des cartes de celui qui avoit la main, il se défait de ses dix-huit cartes sans interruption, depuis la premiere jusqu'à la derniere.

Il ne reste plus, pour faciliter l'intelligence de ce jeu, & faire connoître la manière dont on se défait de ses cartes, qu'à donner des exemples des trois différens *opera* qui peuvent se faire.

Exemple d'un opera qui se fait dans la Comete.

Si le premier en cartes a dans son jeu deux rois, deux Dames, deux valets, deux dix, un neuf, un huit, un sept, deux six, deux cinq, un quatre, un trois & un deux, il commencera par jeter sur le

tapis un cinq, un six, un sept, un huit, un neuf, un dix, un valet, une dame & un roi; après cela, comme celui qui a jetté ses cartes de suite depuis une basse carte jusqu'au roi, est le maître de recommencer par la carte qu'il veut, il jettera un dix, un valet, une dame & un roi, après quoi il jettera un deux, un trois, un quatre, un cinq & un six. En jouant de cette façon, il se défera de ses dix-huit cartes de suite, & sans interruption, ce qu'on appelle faire *opera*. Dans ce cas, les points qui restent dans la main de l'autre joueur se comptent doubles; & s'il a la Comète, il la paye double à celui qui a fait l'*opera*, & les points se comptent quadruples.

Autre exemple d'un opera, finissant par la Comète.

Si le premier en cartes a dans son jeu trois rois, une dame, un valet, quatre dix, la Comète & un autre neuf, un huit, deux sept, un six, un cinq, un quatre & un trois, il jettera d'abord un sept, le huit, le neuf, les quatre dix, qui, comme on l'a observé, peuvent être mis ensemble pour un seul dix, le valet, la dame & les trois rois; après quoi il jettera le trois, le quatre, le cinq, le six, son second sept, & la Comète qu'il fera valoir huit en cette occasion, celui qui a la Comète pouvant l'employer pour telle carte qu'il veut. Lorsque l'*opera* finit par la Comète, elle se paye double, & les points qui sont dans la main de l'autre Joueur, se comptent quadruples.

Autre Exemple d'un opera, finissant par la Comète employée pour neuf.

Si le premier en cartes a dans son jeu deux rois, deux dames, deux valets, deux dix, la Comète & deux autres neufs, un huit, un sept, un six, un cinq, un quatre, un trois & un deux; il jettera d'abord le deux, le trois, le quatre, le cinq, le six, le sept, le huit, un neuf, un dix, un valet, une dame & un roi; il jettera ensuite un neuf, un dix,

un valet, une dame & un roi ; après quoi étant le maître de recommencer par la carte qu'il veut, il jettera sur le tapis la Comète pour la dix-huitième carte, en disant neuf & Comète, par-là il finira par la Comète employée pour neuf.

Voici encore une autre façon de jouer ce coup.

On peut commencer par jeter un neuf, un dix, un valet, une dame & un roi ; ensuite jeter encore un neuf, un dix, un valet, une dame & un roi ; après quoi on jettera le deux, le trois, le quatre, le cinq, le six, le sept, le huit, & pour la dernière carte la Comète, qui de cette manière se trouve aussi employée pour neuf.

L'opera finissant par la Comète pour neuf, est le plus grand coup qu'on puisse faire. Lorsque cela arrive, la Comète se paye seize, & augmente suivant les remises, & les points qui sont dans la main de l'autre Joueur, se comptent huit fois, comme on l'a dit auparavant.

On peut aussi jouer ce jeu avec quarante cartes, en ôtant les deux & les trois : pour lors chaque Joueur aura quinze cartes, & le talon ne sera plus composé que de dix cartes.

Manière de jouer le Jeu de la Comète à trois, à quatre & à cinq personnes.

On peut jouer ce jeu trois ensemble, alors on donnera à chacun des Joueurs douze cartes, & il en restera douze dans le talon. Dans ce cas, les deux Joueurs, à qui il reste des cartes dans la main, payent sur le champ à celui qui s'est défait de toutes ses cartes, les points qu'ils ont dans la main, & celui des deux qui est marqué d'un plus grand nombre de points, mettra deux jettons à la queue, laquelle apartiendra à la fin de la partie à celui qui gagnera davantage.

Lorsque les deux Joueurs à qui il reste des Cartes, auront dans la main le même nombre de points, ils mettront chacun un jetton à la queue.

Le premier en cartes aiant jetté celles de son jeu, qui avoient une suite de cartes, & étant obligé de s'arrêter à une carte qu'il n'a pas, le Joueur qui est à sa droite, jette cette carte s'il l'a; s'il ne l'a pas, le troisième Joueur qui l'a dans son jeu la jette, & continue; s'il ne l'a pas, le premier commencera par telle carte qu'il veut.

On peut aussi jouer quatre ensemble en donnant à chacun dix cartes, & il en reste huit au talon.

Si on veut jouer à cinq, on donnera neuf cartes à chaque Joueur, & il en restera trois au talon, & suivant les mêmes règles qui viennent d'être expliquées.

Manière de jouer la Comète, en écartant comme au Piquet.

On peut jouer le nouveau jeu de la Comète, en faisant un écart. On a dit ci-dessus, que ce Jeu se joue pour l'ordinaire comme au Piquet, à deux, à trois à tourner, & à quatre, deux contre deux: en jouant de cette façon; il n'y a que deux personnes qui jouent ensemble, qui ont chacun dix-huit cartes, & il en reste douze au talon.

Quand on joue en faisant un écart, le premier peut prendre jusqu'à six cartes dans le talon, & il n'en peut prendre moins que deux.

Le second peut prendre trois cartes dans le talon, dans lequel il reste toujours trois; il faut qu'il en prenne absolument une.

Si le premier ne prend pas six cartes, il peut regarder celles qu'il laisse au second.

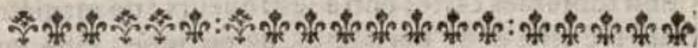
Les cartes écartées restent à côté du Joueur qui peut les regarder, quand il veut, de même qu'au Piquet; & on suit toutes les autres règles qui s'observent au Piquet pour les écarts.

Lorsque l'on joue trois ensemble, il reste, comme on l'a dit, un talon composé aussi de douze cartes; le premier en peut prendre six, & les deux autres chacun trois.

Lorsqu'on

Lorsqu'on joue quatre ensemble, le talon est composé de huit cartes, le premier en prend quatre, le second deux, & les deux autres chacun une.

Lorsqu'on joue cinq ensemble, comme il ne reste que trois cartes dans le talon, on ne fait point d'écart.



LE JEU DE LA MANILLE,

AUTREMENT APELLÉ

L'ANCIENNE COMETE.

CE Jeu qui est à peu de chose près le même que le précédent, mais moins étendu fut celui que fit le premier divertissement de Louis XV. Roi de France. Le nom de Manille qu'on lui donna alors, fut plutôt un nom de caprice que de raison. A l'égard de celui de comète, qu'il porte aussi, la longue suite des cartes qu'on jette en jouant chaque coup, comme nous avons dit ci-devant, a pû lui faire donner ce nom. Nous aurions bien pû nous dispenser de parler de ce jeu; mais comme nous nous sommes proposé dans cette Edition de donner tous les Jeux, tant anciens que nouveaux, nous avons jugé à propos de ne le pas obmettre.

L'enjeu ordinairement est de neuf fiches qui valent dix jettons chacune, & de dix jettons, ce qui fait en tout cent jettons; l'on peut à ce jeu perdre fort bien deux ou trois mille jettons.

Le jeu de cartes avec lequel l'on joue à ce jeu est composé de toutes les cartes; c'est-à-dire, de cinquante-deux, & l'on peut y jouer depuis deux per-

M



sonnes jusqu'à cinq ; le jeu à deux n'est pas si agréable qu'à trois & au-dessus.

Comme il y a de l'avantage à être premier à ce jeu , on voit à qui fera , & celui sur qui le sort tombe prend les cartes , les mêle & les donne à couper à celui de sa gauche , après quoi il les donne trois à trois , ou quatre à quatre , & partage ainsi toutes les cartes entre les Joueurs : de manière que si c'est à deux personnes qu'on joue , elles en auront chacun vingt-six : si c'est à trois dix-sept , & il en restera une : à quatre , treize , & à cinq , dix , & en restera deux. Il faut remarquer que celles qui restent , demeurent sur le tapis sans être vuës.

La principale carte de ce jeu , est le neuf de carreau , & on l'appelle par excellence la *Manille* , on la fait valoir pour telle carte que l'on veut , quand on joue les cartes , ainsi elle passe pour roi , dame ou valet , dix , & ainsi des autres cartes inférieures , comme il plaît à celui qui la porte en main , il y a de la prudence à faire valoir cette carte à propos , comme l'on verra dans la suite.

Les cartes étant données , chaque Joueur les range de suite dans l'ordre qui leur est naturel ; sçavoir , l'as qui n'est compté que pour un ; le deux , trois , quatre , & le reste en montant jusqu'au roi , & lorsque chacun a son jeu , le premier commence à jouer par telle carte de son jeu qu'il veut : mais il faut observer qu'il est de l'avantage de ce jeu de commencer par celle dont on a plus de cartes de suite , comme par exemple , supposé que depuis six il ait des cartes qui se suivent jusqu'au roi , il les jette l'une après l'autre , en disant , six , sept , huit , neuf , dix , valet , dame & roi ; mais s'il y manquoit une de ces cartes , par exemple , si c'étoit un neuf , le Joueur diroit , six , sept , huit sans neuf ; si c'étoit le dix qui manquât , il diroit neuf sans dix , & ainsi des autres ; le Joueur d'après qui auroit la car-

te dont l'autre manqueroit, continueroit en la jet- tant, & diroit ainsi que l'autre jusqu'à ce qu'il man- quât de quelque nombre de suite, ou qu'il eût poussé jusqu'au roi, auquel cas il recommenceroit par telle carte de son jeu que bon lui sembleroit.

Vous observerez qu'il n'importe pas de quelle couleur que soient les cartes, pourvû qu'elles soient de suite: lorsque le Joueur qui vient après celui qui a dit huit sans neuf, ou d'une autre carte, n'auroit pas le nombre manquant, cela iroit à celui de sa droite qui pourroit encore ne pas l'avoir; en- fin celui qui l'a le premier, continuë à jouer son jeu; & si aucun des Joueurs ne l'avoit pas, com- me il arrive quelquefois, celui qui a dit le premier huit sans neuf, ou d'une autre carte, reçoit un jet- ton de chaque Joueur, & recommence à jouer par telle carte que bon lui semble.

Il est important à ce jeu de songer à se défaire autant qu'on peut de ses plus hautes en points, comme de toutes les peintures qui valent dix cha- cune, des dix, des neuf, & autres cartes des grands nombres, parce qu'on doit donner à celui qui gagne, autant de jettons qu'on se trouve de points dans les cartes que l'on a dans son jeu à la fin du coup.

Ceux qui veulent jouer petit jeu, ne donnent de jettons qu'autant qu'il reste de cartes.

Il est aussi avantageux de se défaire des as, par- ce que si l'on attend trop tard, il est difficile de se remettre dedans, à moins que l'on ait quelque roi pour rentrer: observez que celui qui pousse jusqu'au roi, commence à jouer par telle carte qu'il veut.

On se souviendra donc que l'on fait valoir ce qu'on veut la *Manille* qui est le neuf de carreau; elle est roi, dame, valet, quatre, cinq & tout ce que celui qui la veut faire valoir; quand celui qui a la *Manille* la joue, chacun doit lui donner une

fiche, ou moins, si l'on est convenu; s'il attend à la demande, qu'elle soit couverte de quelque carte, il n'y est plus reçû, & c'est autant de perdu pour lui.

Celui qui ayant la Manille ne s'en défait pas avant qu'un des Joueurs ait gagné la Partie, est obligé de donner une fiche, ou moins, si l'on est convenu, à chaque Joueur, & de payer outre cela à celui qui gagne, neuf jettons pour le nombre de points que contient la Manille, ou bien un point, si l'on paye seulement un point par carte.

Celui qui a des rois, & qui les jette sur table en jouant son jeu, gagne un jetton de chaque Joueur pour chaque roi joué. De même si ses rois lui restent, il paye pour chaque roi restant un jetton à chaque Joueur, & dix jettons au gagnant pour chacun, si l'on paye par point.

Celui qui a le plutôt joué ses cartes, gagne la Partie, qui est une ou deux fiches que chaque Joueur a mis dans un corbillon, outre les marques qu'il retire de chacun pour les cartes qui lui restent en main.

Il n'est pas permis pour voir ce qu'on jouera, de regarder dans le tas de cartes qu'on a jettées sur le tapis, à peine de donner un jetton à chaque Joueur, à qui il sera dû, si-tôt que la main du curieux aura touché les cartes; cette peine pourra n'avoir pas lieu, ou sera plus grande, si les Joueurs en conviennent entr'eux.





L E J E U

DE L'IMPÉRIALE.

POUR donner une idée de ce jeu aussi claire que nous nous sommes proposés, nous commencerons par l'idée générale du jeu, que nous donnerons dans le premier Chapitre: nous donnerons dans le second la manière de marquer, & ensuite les règles qu'il faut observer pour bien jouer ce jeu.

C H A P I T R E P R E M I E R.

Où l'on donne une Idée générale du Jeu de l'Impériale.

CEux qui ont voulu chercher l'étimologie de ce Jeu, ont crû l'avoir trouvée en nous disant, qu'il a été nommé de la sorte d'un Empereur, qui le premier mit ce Jeu en vogue: mais sans examiner si cette étimologie est vraie ou douteuse, nous disons pour entrer en matière, que les cartes avec lesquelles on joue à l'impériale, sont les mêmes avec lesquelles on joue au piquet; c'est-à-dire trente-deux; sçavoir le roi, dame, valet, as, dix, neuf, huit & sept, ou bien trente-six, en y ajoutant le six de chaque couleur, comme on fait dans plusieurs Provinces.

L'on peut jouer à trois à l'Impériale, & en ce cas il faut nécessairement que les six y soient; mais le Jeu le plus ordinaire est d'y jouer deux: avant que de commencer à jouer, il faut convenir de

ce que l'on veut jouer , & à combien d'Impériales on jouera la partie qui est ordinairement à cinq ; il est cependant de la volonté des Joueurs de la faire de plus ou de moins.

Après être ainsi convenu , l'un des deux prend les cartes , qu'il bat & présente à son Adversaire , pour voir à qui fera le premier ; & comme c'est à ce jeu un avantage de donner , celui qui tire la plus haute carte , fait ; au lieu qu'au piquet il commande à son Compagnon de faire.

Celui qui doit mêler aiant bien battu les cartes , les présente à couper à son Adversaire , qui doit le faire nettement : après-quoi il lui donne , & se donne alternativement trois à trois , ou quatre à quatre , douze cartes : il tourne ensuite la carte de dessus le talon , qu'il laisse dessous , & c'est de cette couleur dont est la triomphe.

Il y a au Jeu de l'Impériale des cartes que l'on appelle *Honneurs* , qui sont le roi , la dame , le valet , l'as & le sept , lorsque le jeu est de trente-deux cartes ; au lieu que c'est le six , lorsqu'il est de trente six ; chaque honneur vaut quatre points à celui qui les a , mais il faut pour qu'ils vailent qu'ils soient de triomphe , c'est-à-dire , de la même couleur que la carte tournée sur le talon.

Observez que les cartes ont toujours même valeur , & que leur valeur est la valeur ordinaire , sçavoir le roi , la dame , le valet , l'as , le dix , le neuf , le huit , le sept & le six , le plus fort de la même couleur enlevant le plus foible.

Observez encore que lorsque l'on joue à trois , chacun aiant douze cartes , il ne reste par conséquent point de talon , ainsi celui qui mêle pour faire la triomphe , tourne la dernière carte de celles qu'il prend , & c'est de celle-là dont est la triomphe.

Les cartes données comme on l'a dit , & la tourne faite , celui qui est le premier à jouer commence comme au jeu de piquet , d'assembler la couleur

dont il a le plus de cartes pour en faire son point qu'il accuse, & pour lequel il compte quatre points, si son Adversaire ne le pare pas, c'est-à-dire, s'il n'en a pas d'avantage; car s'il étoit égal, le premier à cause de la primauté, le compteroit, comme s'il étoit bon, au lieu que l'adversaire l'ayant supérieur, le compte également pour quatre points.

Il examinera cependant avant que d'accuser son point, s'il n'a point d'Impériale, auquel cas il faudroit la montrer auparavant, sans quoi elle ne vaudroit plus rien; il y a de plusieurs fortes d'Impériales, & chaque Impériale vaut vingt-quatre points.

La première forte d'Impériale est de quatre rois ou de quatre dames, quatre valets, quatre as ou bien quatre sept, lorsque le jeu est de trente-deux cartes; & les quatre six, lorsqu'il est de trente-six.

La seconde, le roi, la dame, le valet & l'as d'une même couleur.

Il y a encore l'Impériale tournée qui est lorsque tournant un roi, une dame, un valet, un as ou un sept ou six, on a dans son Jeu les trois autres dont est la tourne, de même lorsque tournant un roi, une dame, un valet ou un as, on a dans son jeu les trois autres cartes de la même couleur, qui parfont le roi, la dame, le valet & l'as.

Enfin il y a l'Impériale que l'on fait tomber & qui a lieu, lorsqu'ayant le roi, la dame ou autres triomphes, l'on lève les autres triomphes, qui forment l'Impériale; cette Impériale n'a lieu que pour la couleur en laquelle est la triomphe.

Vous observerez que celui qui a dans son jeu le roi, la dame, le valet & l'as de la couleur dont il tourne, compte pour cela deux Impériales; après que l'on a compté ses Impériales qui

doivent , pour être bonne , être étalées sur la Table & accusées , on accuse le point comme il a été dit , & que celui qui est le premier à jouer , jette telle carte de son jeu qu'il juge à propos , & sur laquelle l'Adversaire est obligé de fournir de la même couleur s'il en a & de prendre s'il peut , autrement de couper , ne pouvant point non-seulement renoncer à ce jeu , mais même gagner , sans tomber en faute : l'on joue de la sorte toutes les cartes , & après qu'elles sont jouées , chacun compte ce qu'il a , & celui qui en a plus que l'autre , compte quatre points pour chaque levée qu'il a de plus que les six qu'il doit avoir , & il les marque pour lui.

Vous observerez que lorsque l'on joue à trois , celui qui est le premier à jouer est obligé de commencer par atout , le jeu se joue du reste comme à deux ; car celui qui fait plus de quatre levées qu'il doit avoir pour ses cartes , marque quatre points pour chaque levée qu'il a de plus. Voilà en général qu'il faut sçavoir pour jouer à l'Impériale ; voïons maintenant la manière de marquer & de compter le jeu.

CHAPITRE SECOND.

De la manière de marquer le Jeu.

Après avoir mêlé les cartes & donné , convenu de ce que l'on joue & à combien d'Impériales , il y a au bout de la table un corbillon avec des fiches & des jettons qui servent à marquer le jeu : l'on marque l'Impériale avec une fiche & les quatre que l'on gagne avec un jetton pour chaque quatre , & lorsque l'on a six jettons de marqués , l'on marque à la place une fiche qui est une Impériale , chaque Impériale valant vingt-quatre points.

Celui qui ayant mêlé tourne un Honneur ; c'est-à-dire , un roi , une dame , un valet , un as , un sept lorsque le jeu est de 3 cartes ou un six lorsqu'il est de 36. il marque pour lui un jetton qui vaut quatre points.

Celui qui coupe avec le six de triomphe ou le sept , lorsqu'il n'y a point de six , ou bien avec l'as , le valet , la dame ou le roi , ou le jouant autrement , fait la levée , marque autant de jettons , qui valent chacun quatre , qu'il a levé de ces Honneurs.

Celui qui ayant joué un de ces honneurs , le perd , parce que son adversaire joueroit un honneur plus fort , bien loin de compter l'honneur qu'il auroit joué à son avantage , celui qui lèveroit la levée de droit , marquerait un jetton pour chaque honneur ; de même celui qui ayant joué le sept de triomphe , lorsqu'il n'y a point de six , ou le six , perdrait la levée que l'autre lèveroit par une triomphe qui ne seroit pas un honneur , il ne laisseroit pas de marquer à son avantage l'honneur qu'il lèveroit , encore qu'il ne l'eût pas joué.

Celui qui après avoir fini de jouer ses cartes , s'en trouve de plus que ses douze , qu'il doit avoir de son jeu : gagne quatre points qu'il marque pour lui , pour chaque levée qu'il a de surplus que l'autre ; lorsque l'on joue à deux , c'est de deux cartes , & de trois , lorsque l'on joue à trois.

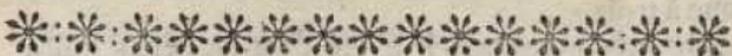
De même comme il a été déjà dit , celui qui a plus de points que l'autre , marque à son avantage quatre pour le point , n'importe qu'il ait trois , quatre , cinq , six , sept , huit ou neuf cartes de point , en observant que lorsque le point est égal , celui qui est le premier compte quatre pour sa primauté.

Voilà les différens points que l'on compte , & qui assemblez , forment une impériale. Il reste à

faire observer que ces points peuvent être effacez ; lorsqu'ils sont au dessous de vingt-quatre ou de six jettons ; par exemple, si l'un des Joueurs avoit du coup précédent vingt points ou moins, & que son adversaire eût une impériale en main, ou retournée lorsqu'elles ont lieu, celui qui auroit l'impériale endroit nuls les vingt points de son adversaire, qui seroit obligé de démarquer, sans pour cela démarquer lui-même ceux qu'il pourroit avoir, à moins que son adversaire n'eût aussi une impériale qui effaceroit également les points de l'autre joueur. L'on marque chaque impériale par une fiche en faveur de celui qui l'a. L'impériale que l'on marque, lorsque l'on a six jettons assembles, efface également les points que l'adversaire peut avoir, & est marquée comme l'autre avec une fiche en faveur de celui qui l'a fait, & la Partie dure jusques à ce qu'un des deux Joueurs ait fait le nombre d'impériales auquel on a fixé la Partie.

L'on doit compter d'abord la tourne, ensuite les impériales que l'on a en main ou de la tourne, lorsqu'elles ont lieu, ensuite le point ; après le point les honneurs que l'on gagne sur les levées que l'on fait, & ensuite ce que l'on gagne de cartes.

Comme tout ce qu'on pourroit dire de plus sur ce jeu se trouvera dans les règles suivantes, il est à propos d'y passer pour ne pas amuser le Lecteur par une lecture inutile.



REGLES DU JEU

DE L'IMPERIALE.

I. **L**orsque le jeu se trouve faux, le coup où il est reconnu faux, ne vaut pas, les précédens sont bons.

II. S'il se trouve une ou plusieurs cartes tournées, on refait.

III. L'on doit donner les cartes par trois ou quatre.

IV. Celui qui donne mal, perd sa donne & une impériale.

V. Une carte tournée au talon, n'empêche pas que le jeu ne soit bon.

VI. Qui mêle son jeu au talon, perd la Partie.

VII. Qui oublie de compter son point, ne le compte pas; il en est de même des impériales.

VIII. Qui ne montre pas ses impériales avant son point, ne le compte pas.

IX. Tout honneur jetté sur le tapis vaut quatre points à celui qui le lève.

X. Celui qui pouvant perdre une carte jouée ne la prend pas, perd une impériale, soit qu'il ait de la couleur jouée, ou qu'il n'en ait pas; s'il a de la triomphe pour pouvoir couper.

XI. Celui qui renonce, c'est-à-dire, ne joue pas de la couleur dont l'on a joué, & qu'il a dans son jeu, perd deux impériales.

XII. Les impériales que perd celui qui fait des fautes, sont au profit de son adversaire; si celui qui fait les fautes n'en a pas pour pouvoir démarquer, auquel cas il lui est loisible de se démarquer.

XIII. Celui qui a une Impériale en main, ou de tourne, lorsqu'elle vaut, efface les points que son adversaire a; il en est de même lorsqu'il finit son impériale, en comptant des points.

XIV. Celui qui fait une impériale avec les points de cartes qu'il gagne, ne laisse point de points marquer à son adversaire, au lieu que celui qui finit une impériale pour les honneurs, qu'il lève pendant le coup, ne peut empêcher de marquer ce que son adversaire gagne de cartes, s'il en gagne.

XV. La tourne est reçue à finir la partie plutôt

qu'une impériale en main , l'impériale en main plutôt que l'impériale tournée lorsqu'elle a lieu , l'impériale tournée que le point, le point plutôt que l'impériale qu'on fait tomber , & ladite impériale plutôt que les honneurs, & les honneurs que les cartes , qui sont les derniers points du jeu à compter.

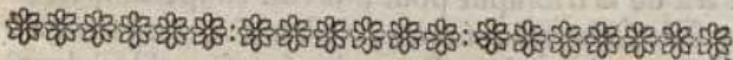
XVI. L'impériale retournée n'a lieu que lorsque l'on joue sans restriction, de même que l'impériale que l'on fait tomber.

XVII. L'impériale qu'on fait tomber , n'a lieu que dans la couleur qui est triomphe.

XVIII. L'impériale de triomphe en main , en vaut deux sans compter la marque des honneurs.

XIX. Lorsque le point est égal , celui qui a la primauté le marque.

XX. Celui qui quitte la partie avant qu'elle soit achevée , la perd , à moins que ce ne soit d'un mutuel consentement.



L E J E U

D U R E V E R S I S .

CE Jeu qui nous vient des Espagnols est fort en usage , il y a de la science à le bien jouer , & il demande une grande attention.

Il est ainsi apellé à cause que l'on fait à ce Jeu le contraire que l'on fait aux autres, puisque c'est celui qui fait moins de levées , qui gagne les cartes.

L'on joue à ce Jeu quatre ou cinq personnes , & le jeu de cartes avec lequel on joue , est composé de quarante-huit ; c'est-à-dire , de toutes les cartes , à la réserve des dix que l'on ôte , & dont l'un sert ordinairement à marquer les tours : il y a cependant des endroits où l'on n'ôte pas les dix ; c'est

à-dire, que l'on joue avec un jeu entier, afin de rendre le *Reversis* plus difficile à faire.

Après avoir vû à qui mêlera, celui qui doit faire, mêle & donne à couper à sa gauche; ensuite il distribue les cartes trois à trois, en observant de partager toutes les cartes entre les Joueurs, à la réserve de celles que l'on garde pour le talon qui doit être composé de trois cartes, lorsque l'on joue quatre: & de deux ou de sept, lorsque l'on joue cinq: celui qui est le premier écarte, s'il veut, une carte de son jeu, & en reprend une de celles du talon à la place, mettant la sienne en-dessous, & ainsi des autres: celui qui ne veut point écarter des cartes de son jeu, est en droit de voir celle qu'il pourroit prendre, & la remet dessous.

Vous observerez que celui qui mêle ne prend point de cartes du talon, il en met seulement une de celles de son jeu dessous ledit talon, à cause qu'il doit s'en être donné une de plus qu'aux autres Joueurs; c'est-à-dire, que lorsqu'il en donne onze à chaque Joueur, il doit en prendre douze pour lui, ce qui fait que le talon n'est que de trois cartes avant de prendre, & de quatre après avoir pris; c'est-là tout l'avantage de celui qui mêle.

Voici quelques règles qu'il faut absolument sçavoir pour pouvoir jouer au *Reversis*.

I. Les cartes conservent toujours leur valeur naturelle.

II. Il n'y a point de triomphe, & l'on est obligé de fournir de la couleur jouée, à moins de renoncer.

III. Le valet de cœur est la principale carte de ce Jeu, il est appelé *Quinola*, & lorsqu'il est jetté en Renonce; celui qui le jette gagne la Partie, qui consiste en ce que chacun a mis dans le corbillon.

IV. Celui qui est obligé de jouer sur cœur le *Quinola*, ou Valet de cœur, fait la bête d'autant de jettons qu'il y en a dans le corbillon, ou qui le

joue lui-même étant à jouer , n'ayant pû s'en défaire en Renonce.

V. Celui qui force le *Quinola* de partir , retire de celui qui est obligé de le jouer , n'ayant point d'autre cœur à jouer ; quatre jettons , ou plus si l'on en est ainsi convenu , & quelquefois même un de chacun des Joueurs , mais il faut en convenir auparavant.

VI. Celui qui jette le *Quinola* en renonce sur pique , tréfle ou carreau , gagne deux marques , ou plus (si l'on en est convenu) de celui qui leve la main où le *Quinola* a été jetté en renonce.

VII. Celui qui fait & leve moins de cartes où il n'y a as ni roi , dame ni valet , ou enfin où il y en a moins : gagne le Talon qui vaut autant que la Poule ordinaire , ou enfin ce qui a été convenu.

VIII. Celui qui n'a point fait de levée gagne le talon par préférence à celui qui en a fait , encore qu'il n'ait point de cartes qui marquent , & que celui des deux qui est plus près de celui qui a mêlé par la gauche , le gagne , lorsque deux Joueurs ou plusieurs sont égaux.

IX. Les as valent cinq , les rois quatre , les dames trois & les valets deux , & ces nombres ne servent seulement qu'à faire payer le talon.

X. Celui qui a le plus de points dans son jeu est celui qui paye le talon à celui qui en a moins , & celui qui a la primauté est celui qui paye en cas d'égalité.

XI. Celui qui renonce paye à chacun autant de jettons que l'on est convenu , ou fait la bête.

XII. Celui qui joue avant son rang , paye un jetton à chaque Joueur.

XIII. Celui qui est premier en carte doit toujours commencer à jouer par cœur , à moins qu'il n'en ait pas.

XIV. Il n'est pas permis d'écartier du cœur.

XV. Celui qui leve lui seul toutes les levées ,

gagne non seulement la poule , mais encore deux jettons de chaque Joueur , & se fait rendre tout ce qu'il peut avoir payé pendant le coup ; & celui qui auroit jetté le *Quinola* en renonce pendant ce coup , ne gagneroit rien : on appelle ce coup faire le *Reverfis*.

XVI. Celui qui jette un as en renonce sûr une autre couleur , gagne un ou deux jettons , ainsi que l'on est demeuré d'accord , & c'est celui qui fait la levée qui paye , & le double pour l'as de cœur ; & celui qui étant à jouer , joue tel as que ce soit , ne paye ni ne reçoit pour cela rien.

XVII. Celui qui en fournissant de la couleur jouée est obligé d'en jouer l'as , il paye également à celui qui le force , ce qu'on lui auroit payé , s'il avoit jetté son as en renonce ; & le double du Jeu ordinaire pour l'as de cœur.

XVIII. Lorsque le Jeu est faux , ou que l'on a mal mêlé , l'on refait.

Voilà ce qu'on doit sçavoir avant que de commencer à jouer au jeu du *Reverfis* : voyons maintenant ce qu'il convient de faire pour le bien jouer.

On a dit qu'il ne falloit point écarter de cœur , & les règles du Jeu le demandent ; cependant s'il arrivoit qu'un des Joueurs n'emportât que le roi ou la dame , sans en avoir une plus basse pour remettre les autres en cœur , afin de pouvoir forcer le *Quinola* , il pourroit en ce cas écarter l'un ou l'autre de ces hauts cœurs.

Et si l'on joue sans que le *Quinola* soit forcé ; c'est-à-dire , sans obliger celui qui l'a de le garder , il est en droit de le jeter si c'est son jeu , n'ayant pas assez de cœurs pour le défendre.

Quoique l'on joue sans que le *Quinola* soit forcé , on ne laisse pas de le jouer forcé pendant le premier & le second tour , où l'on est obligé de le garder , fût-il seul , & après que les tours forcés sont finis , on ne le garde qu'autant qu'on le juge avantageux à son jeu ; puisque lorsque celui qui a

le Quinola , est forcé de le jouer sur le cœur , il fait outre les jettons qu'il donne , la bête , d'autant de jettons qu'il y en a dans le corbillon.

Lorsque le Quinola est écarté ou qu'il est forcé , enfin lorsque personne ne gagne la poule , chacun met deux jettons au corbillon seulement pour la rafraichir ; & on ne met les bêtes faites qu'ensuite l'une après l'autre en commençant par la plus grosse , à moins qu'il n'y en eût quelqu'une faite par renonce , il faudroit qu'elle allât avec une autre bête , s'il y en avoit une , ou bien avec le Jeu.

Celui qui a une haute carte dans les siennes , accompagnée d'une petite , s'il voit que la main lui vienne , il faut pour faire ensorte de ne lever guères de cartes , qu'il prenne de sa haute , & joue ensuite de sa basse carte , afin de mettre son compagnon en jeu , pour tâcher de lui faire lever les autres cartes qui restent à jouer , afin de ne pas perdre le talon.

Celui qui fait le Reversis ne paye point de talon , il est libre au Joueur qui a plusieurs cartes de la couleur jouée de prendre la carte jouée ou de la gagner , la situation de son jeu doit lui faire prendre ou laisser aller ; il est de l'habileté d'un Joueur de jouer de façon à gagner le talon , ou du moins à ne le perdre pas.

Il faut toujours se souvenir qu'il est important pour celui qui joue de fournir autant qu'il est possible des cartes au dessous de celles qu'on joue avant lui , puisque pour gagner le talon , il faut le plus souvent ne faire aucune levée.

Si l'on examine avec attention ce que nous avons dit touchant ce jeu , il sera aisé de le jouer , & l'on y prendra beaucoup de plaisir , quand on le jouera bien.





L E J E U
D U P A P I L L O N .

C E jeu qui est presque inconnu à Paris , est cependant très-récréatif , & demande un sçavoir faire que tous les Joueurs n'ont pas. J'espère qu'on le goûtera , étant d'ailleurs d'un grand commerce.

On peut jouer au papillon au moins trois & au plus quatre , le jeu de cartes avec lequel on joue doit être entier , c'est-à-dire , de cinquante-deux cartes : après être convenu des tours que l'on veut jouer , taxé l'enjeu que l'on a pris , & autres choses qui sont de choix ; on voit à qui fera ; comme c'est un desavantage de faire , c'est à la plus basse.

Celui qui est à mêler donne à couper à sa gauche , & donne à chacun des Joueurs , & prend pour lui trois cartes qu'il ne peut donner autrement qu'une à une , après quoi il étend sept cartes de suite du dessus du talon , & qui sont retournées , lorsque l'on joue à trois personnes , qui est la manière la plus ordinaire de jouer ce jeu , & lorsqu'on le joue à quatre , il n'en étend que quatre sur le jeu , afin que les cartes se trouvent également justes.

Il y a un corbillon au milieu de la table auquel chacun en commençant met une fiche , plus ou moins , ainsi que l'on veut jouer gros jeu.

Celui qui est à la droite de celui qui a mêlé , examine son jeu , & voit si sur le tapis il n'y a pas quelque carte qui puisse convenir avec celles qu'il a.

Vous observerez qu'il n'y a que les rois , les dames & les valets , de même que les dix qui sont sur le jeu , qui doivent être pris nécessairement par des

cartes d'une même peinture , un roi par un roi , une dame par une dame , & ainsi des autres.

Vous observerez encore, que plusieurs cartes de celles qui sont sur le tapis , ramassées ensemble , sont bonnes à prendre par une seule ; par exemple, il y auroit sur le tapis , un as qui vaut un point , un quatre & un cinq , vous pouvez prendre ces trois cartes avec un seul dix que vous aurez dans votre jeu , si c'étoit à vous à jouer , & ainsi des autres cartes qu'on peut apareiller de la même façon , & c'est-là où est la science du jeu , puisqu'on tire par-là deux avantages ; le premier , que l'on leve du jeu des cartes qui pourroient accommoder les autres Joueurs ; & le second , que l'on fait par-là un plus grand nombre de cartes qui peuvent servir à gagner les cartes , pour lesquelles chacun paye ce dont on est convenu à celui qui les gagne.

Nous avons dit si c'étoit à vous à jouer , à cause que si vous n'étiez pas à jouer , celui qui seroit à jouer devant vous , pourroit prendre les cartes qui seroient sur jeu à votre préjudice , si elles s'accommodoient au sien.

Enfin une règle générale , c'est qu'il faut avoir dans son jeu une carte telle qu'elle puisse être , qui prenne lorsque c'est à vous à prendre , lever une ou plusieurs cartes pour faire son nombre de celles qui sont sur le tapis , ou par exemple , avec un huit vous ne sçauriez lever deux huit qui seroient sur jeu , mais un seulement , comme aussi vous pourriez avec un huit lever , ou deux quatre ou un cinq & un trois , ou un sept & un as , ou un six & deux , qui sont entr'elles un pareil nombre.

On doit encore observer que , quoique l'on ait dans son jeu plusieurs cartes pareilles à celles qui sont sur le tapis , on ne peut cependant en jouer qu'une à chaque tour de son jeu , & chacun à son tour de même.

Celui dont le tour est de jouer , & qui ne peut

point lever des cartes qui sont sur le tapis, n'en ayant point de semblables dans son jeu, ou ne pouvant point en apareiller, est obligé d'étendre les cartes qu'il a en main, & il met pour cela autant de jettons dans le corbillon qu'il met bas de cartes; & lorsque chacun a joué ses trois cartes, ou par les levées qu'il a fait, ou en mettant son jeu bas, celui qui mêle donne de la même manière trois cartes à chacun des Joueurs, mais il les donne de suite du talon & sans plus couper, ou fait la même chose en tâchant de s'accommoder des cartes qui sont sur le tapis.

Enfin lorsque toutes les cartes sont données, celui qui se défait de ses trois cartes en prenant sur le tapis, gagne la partie, & s'il y en avoit plusieurs qui s'en défissent, celui qui seroit le plus près de celui qui a mêlé par la gauche gagneroit par préférence, & par conséquent celui qui a mêlé par préférence aux autres.

Vous voyez par-là que si la primauté a quelque avantage, elle a bien ses désavantages; en effet il est de la justice de faire gagner celui qui gagne la partie avec moins de cartes à prendre puisqu'il est plus difficile, & lorsque personne ne finit point, c'est-à-dire ne se défait pas de ses trois cartes comme il arrive souvent, celui qui joue la dernière carte en s'étendant ou les dernières, n'importe, outre qu'il ramène toutes les cartes qui sont sur le jeu pour servir à lui faire gagner les cartes, il reçoit encore de chacun des Joueurs un jetton pour la consolation. Vous trouverez ci-après les hazards de ce jeu, & ce que l'on paye pour ou contre.



Hazards & droits de payer au Jeu de Papillon.

I. **C**elui qui étend ses cartes paye autant de jettons au corbillon, qu'il a étendu de cartes.

II. Celui qui en étendant ses cartes étend un, ou deux, ou trois as, se fait payer par chaque Joueur autant de jettons qu'il a étendu des as.

III. Celui qui en prenant des cartes dessus le tapis, prend un ou plusieurs as, se fait payer autant de jettons par chaque Joueur qu'il a pris des as.

IV. Celui qui avec un as dans sa main tire un autres as sur le jeu, gagne deux jettons de chacun; & celui qui avec un deux lève deux as qui sont sur le tapis, gagne quatre jettons de chaque Joueur; & celui qui avec un trois en lèveroit trois, en gagneroit six de même; celui qui avec un quatre lèveroit les quatre as qui seroient sur jeu, il gagneroit huit jettons de chaque Joueur.

V. Celui qui ayant un roi, un valet ou autre carte dans son jeu, leveroit trois cartes de la même manière, gagneroit un jetton de chaque Joueur, & ce coup s'appelle *haneton*.

VI. Celui également qui auroit trois cartes d'une même manière dont la quatrième seroit sur le tapis, la prendroit avec ses trois & gagneroit un jetton de chacun.

VII. De même celui qui en jouant leveroit toutes les cartes, ou la carte seule qui resteroit sur le tapis, gagneroit un jetton de chaque Joueur, & ce coup s'appelle *sauterelle*, en ce cas celui qui joue après, est obligé d'étendre son jeu.

VIII. Celui qui en jouant dans le courant de la partie, fait ses trois cartes, gagne un jetton de chacun, & l'on appelle ce coup faire *petit papillon*; l'on dit dans le courant de la partie, puisque celui qui les lève quand toutes les cartes sont jouées, gagne la partie.

tes entier dont on ôte les figures , & dont on compte les points simplement , parce qu'ils sont marqués , un dix pour dix , & un as pour un , ainsi des autres.

On peut jouer à l'ambigu depuis deux Joueurs jusqu'à six , le jeu est plus gracieux à cinq ou six Joueurs.

Avant que de commencer ce jeu , il est bon de prendre chacun un certain nombre de jettons que l'on fait valoir tant & si peu que l'on veut , & marquer le tems ou les coups que l'on veut jouer : lorsque l'on marque le tems , il est remis à celui des Joueurs qui perd la partie de quitter avant le tems prescrit , & jamais à celui qui gagne qui ne peut quitter avant ledit tems expiré , quand même un ou deux Joueurs perdans auroient quitté ; & lorsque l'on marque le nombre de coups qui doivent être joués , tous les Joueurs doivent jouer jusqu'à ce que la partie soit finie , après avoir réglé toutes ces choses , on voit qui doit donner les cartes de la manière dont on juge à propos , soit à la plus haute ou à la plus basse n'importe , après quoi celui qui est à mêler ayant battu les cartes & fait couper le Joueur de la gauche , distribuë à chaque Joueur deux cartes l'une après l'autre ; & lorsque chaque Joueur a vû ses deux cartes , il voit s'il a un jeu d'espérance , & s'il l'a telle qu'il puisse espérer , ou le point ou la prime , ou bien la séquence ou le tricon , ou le flux ou deux de ces avantages , ou enfin le fredon , il doit s'y tenir , sinon dire : je passe ; il doit alors écarter une de ces cartes ou deux s'il veut ; & celui qui a les cartes à la main lui en donne autant qu'il en a écarté , & ainsi des autres.

Ceux qui dès les deux premières cartes qu'il leur donne , ont lieu d'espérer quelque chose d'avantageux , au lieu de dire passe : disent *Baster* , & mettent au jeu un ou deux jettons , selon ce qu'on aura convenu.

Celui qui fait prend aussi tôt le talon , bat derechef les cartes , donne à couper comme auparavant , & sans toucher aux cartes , distribué de la même manière deux cartes à chaque Joueur , ce qui en fait quatre.

On examine encore ces quatre cartes pour voir si on a un jeu d'espérance , ou tout formé , en ce cas on s'y tient , sinon on dit : *je passe* ; si tous les autres en font de même le dernier qui est celui qui a les cartes met deux jettons au jeu , outre ceux que chacun avoit mis pour faire la poule & ceux de la batterie ; c'est-à-dire , ceux qu'on avoit mis pour faire battre , & oblige par ce moyen tous les autres à garder leur mauvais jeu.

Il faut remarquer que si quelqu'un des Joueurs a beau jeu , ou qu'il espère de l'avoir par la disposition de ces quatre cartes , ou que le dernier ne veuille point mettre les deux jettons dont on a parlé , il dira : *va* de deux ou trois jettons davantage ou de plus s'il veut , & si personne n'y tient il leverra la batterie , & le dernier outre cela lui donnera deux jettons , à moins que le dernier ne fasse lui-même *la vade*.

S'il arrive qu'ils soient deux ou plusieurs qui veuillent tenir *la vade* , chacun d'eux pour lors écartera à son tour ce qu'il voudra de cartes ou points du tout si bon lui semble , sans qu'il lui soit permis néanmoins pour cette fois de revenir sur les Joueurs qui tiennent *la vade* , avant qu'ils ayent écarté , & qu'on leur en ait donné au plus quatre à chacun pour la dernière fois.

Lorsque tous les écarts sont finis , chacun selon son rang commence à parler , & s'il ne lui est rien venu de ce qu'il espéroit , il dit : *je passe* ; & si tous les autres disoient la même chose , *la vade* resteroit pour le coup suivant.

Mais si quelqu'un des Joueurs a beau jeu , & qu'ayant fait le *renvy* il y mette de quelques jettons

de plus qu'il n'y en a au jeu , il leur sera permis de tenir ou de passer ; s'ils passent , il levera tout & tirera de chacun des Joueurs ce qu'il avoit de points , prime , séquence , tricon , flux ou fredon , qui valent chacun ce qu'on dira dans la suite.

Si quelqu'un des autres Joueurs tient ce *renvy* , il peut renvier ensuite , & après que les renvis sont faits & le jeu borné , chacun de ceux qui en sont met son jeu à découvert pour voir celui qui aura gagné ; & les autres lui paient ses séquences , tricon & le reste , ainsi que l'on est convenu.

Ce que l'on doit tâcher à ce jeu , c'est de se faire un grand point ou la prime , séquence , tricon , flux ou fredon. Passons à l'explication de ces termes , où l'on dira en même tems leur valeur.

*Explication des termes du Jeu de l'Ambigu ,
& leur valeur.*

LE point qui est deux ou trois cartes d'une même couleur , comme carreau , trefle ou pique , &c. est le moindre jeu , & le plus haut point emporte le plus bas ; & chaque Joueur donne une marque outre la poule , la vade & les renvis , à celui qui gagne par le point.

Il faut remarquer qu'une carte ne fait pas point ; c'est-à-dire qu'un cinq & un quatre d'une couleur qui ne font que neuf gagneroit par préférence à un dix , & ainsi des autres de la même manière , trois cartes inférieures de points à deux cartes , dont les points seroient plus hauts.

La *prime* est quatre cartes de différentes couleurs , elle gagne par préférence au point & vaut deux jettons de chaque Joueur à celui qui l'a lorsqu'il gagne , outre la poule , la vade ou les renvis , & elle vaudra trois jettons de chaque Joueur ; si les points qui la composent sont au-dessus de trent

te,

te, on l'appelle la grande prime. La plus haute emporte la plus basse.

La *séquence* est une tierce de cartes, comme cinq, six & sept de même couleur, elle emporte le point & les primes; & celui qui l'ayant, gagne, tire de chaque Joueur trois jettons, outre la poule, la vade & les renvis: la séquence la plus haute en points emporte la plus basse.

Le *tricon* est trois dix, trois neuf, trois quatre, ou trois autres cartes d'une même espèce, il emporte le point, les primes & la séquence, & vaut à celui qui l'a lorsqu'il gagne, quatre jettons de chaque Joueur outre la poule, la vade & les renvis; le plus haut tricon emporte le plus bas.

Le *flux* est de quatre cartes d'une même couleur, comme quatre cœurs ou quatre carreaux, & ainsi des autres: il gagne préférablement au tricon, à la séquence, à la prime & au point, & vaut à celui qui gagne, cinq jettons de chaque Joueur, outre la poule, la vade & les renvis.

Les cinq jeux dont on vient de donner l'explication, sont les jeux simples qui composent l'ambigu. Venons maintenant à ceux qui sont doubles, parce qu'ils en contiennent deux, ce qui fait qu'ils emportent les simples.

Le tricon avec la prime; c'est lorsque trois as ou trois autres cartes de même espèce sont jointes à une quatrième carte d'une couleur différente; il emporte de cette sorte tous les autres jeux simples, & vaut à celui qui gagne avec ce jeu, ce que chacun de ces jeux lui produiroit séparément.

Le *flux* avec la séquence emporte le tricon avec prime & tous les jeux simples, & est païé de la même manière, en prenant séparément ce qui devoit être païé pour chacun de ces jeux en particulier.

Lorsqu'on a quatre cartes de séquence, on emporte celle de trois, quand celle de trois seroit plus forte en point.

Le *fredon* qui est quatre dix, quatre as, quatre neuf ou autres, & qui par conséquent est le plus fort de tous les autres jeux, les emporte aussi tous, & vaut huit points pour le *fredon*, & deux ou trois pour la prime, selon qu'elle est grande ou petite; le *fredon* le plus fort emporte le plus foible, celui d'as est le moindre de tous.

Lorsque le point, la prime ou la séquence & le flux se trouvent égaux, celui qui a la main gagne par préférence aux autres. Voilà qui est assez expliqué; passons maintenant aux règles de ce jeu.



RÈGLES DU JEU

DE L'AMBIGU.

I. **D**E deux ou trois jeux égaux, celui qui est le premier en carte l'emporte, si ce n'est au point ou deux cartes de séquence, comme quatre ou cinq & six, l'emporteroient sur deux & sept, ou sur sept & quatre à point égal, & nombre de cartes égales.

II. Celui qui a fait le second renvi, ne peut renvier au-dessus des autres qui en ont été, si tôt que les cartes sont données pour la dernière fois.

III. Un des Joueurs peut renvier sur les autres, quand ils ont tous passé & qu'ils s'y sont engagez, & le premier pour lors peut être de ce *renvi* comme les autres, & renvier même au-dessus, s'il a assez beau jeu pour cela.

L'on peut si l'on veut, d'un commun consentement régler les renvis, afin de ne pas s'exposer à une si grande perte.

IV. Quelque grand renvi qu'on fasse, chacun ne peut perdre ni gagner que ce qu'il a de resté de jettons devant soi, ou qui lui sont dûs par les autres

Joueurs, & on ne peut l'obliger de tenir pour davantage.

V. On ne doit point à ce jeu faire de crédit; c'est-à-dire, ne pas jouer hors de la reprise d'un Joueur, que comptant. L'on peut même, si un Joueur qui a perdu sa reprise veut jouer encore, décaver de nouveau; c'est-à-dire, reprendre de nouvelles marques qu'il doit payer auparavant.

VI. On peut demander ce qu'on a gagné jusqu'à ce qu'on ait coupé pour le jeu suivant, après quoi on n'y est plus reçu.

VII. Il n'est pas permis de tirer de l'argent de sa poche, ni d'en emprunter après avoir vû la troisième carte: c'est pourquoi si l'on a un jeu d'espérance sur les deux premières, on peut le faire quand quelqu'un fait battre, & caver de ce qu'on voudra, disant: j'en suis de tant de jettons.

VIII. Quoiqu'on n'ait rien de reste devant soi, ou que tout soit engagé au renvi, on ne laisse pas de payer la valeur du jeu à celui qui le gagne; c'est-à-dire, ce que valent les points, primes, séquences, flux ou tricons, &c. & selon qu'on l'a remarqué ci-devant, encore qu'on ne fût pas des *vades* ni des *renvis*.

IX. Toutes les fois qu'on passe, il faut donner les cartes sans battre, & l'on ne bat & coupe que lorsqu'on fait la première & la seconde vade.

Quand il n'y a point assez de cartes pour en donner à chacun, & qu'il lui en faut, après avoir distribué toutes celles qu'on a, on prend celles qui ont été écartées qu'on bat, & qu'on donne à couper pour achever de rendre complet le nombre de cartes de chaque Joueur.

X. Si quelqu'un des joueurs prévoit que les cartes ne suffisent pas pour les autres, & qu'on sera obligé de prendre les écarts, il lui est loisible de mettre le sien séparément, afin de ne le point enlever avec les autres, de crainte que les mêmes

cartes qui lui sont inutiles , ne lui reviennent , & qu'étant bonnes , elles ne fissent beau jeu aux autres.

XI. Qui accuse son jeu à faux , comme séquence , flux ou prime , &c. & par conséquent ne les a pas , ne perd rien pour cette méprise , à cause que pour que son jeu soit bon , il doit étaler sur table , & les autres pour cela ne doivent point brouiller leurs cartes , à moins qu'ils n'ayent vû son jeu ; car s'ils les avoient jettées ou mêlées avec leur écart , celui qui auroit accusé faux , ne laisseroit pas de gagner en montrant son jeu pour les punir de leur impatience.

XII. Qui a plus ou moins de cartes , soit à la première donne , soit après l'écart , perd le coup & l'argent , supposé qu'il ait été de la vade ou des renvis. C'est pourquoi il est de conséquence de prendre garde à son jeu , & de n'en point demander plus qu'il ne faut ; car ce n'est point celui qui donne les cartes qui en porte la peine , si ce n'est lorsqu'il en prend trop pour lui-même.

XIII. Si celui qui donne les cartes manque à les battre , & les faire couper , comme à se servir des écarts , ainsi qu'on l'a dit , il sera obligé de mettre quatre marques au jeu , & perdra son coup , sans que cela soit préjudiciable aux autres qui ne laisseront pas d'achever leurs renvis , & le coup dont ils feront payés , selon la valeur de leurs cartes.

XIV. Il n'est pas permis à aucun des Joueurs de montrer son jeu ni ses écarts , sous la peine de perdre le coup , & payer encore au jeu quatre jettons.

Ce que ce jeu a de plus beau , sont les renvis qu'on y fait , & la curiosité qu'on a de voir les cartes que l'on tire pour trouver quelquefois ce qu'on y cherche , on y cherche le plus souvent ce qu'on n'y trouve pas.

Ce jeu est assez de compagnie, & peut être introduit par-tout comme un amusement pour passer agreablement quelques heures de tems perdu; cependant comme il pourroit aller loin, il convient de borner ce que l'on peut perdre, & ne pas souffrir que l'on joue après avoir perdu ce dont l'on est convenu.



LE JEU DU COMMERCE.

Le jeu de cartes dont on se sert à ce jeu, est de cinquante-deux qui font le jeu entier, & les cartes y valent chacune leur valeur naturelle, à la réserve de l'as qui vaut onze, & est au-dessus du roi, le roi au-dessus de la dame, & ainsi des autres.

On ne sçauroit jouer à ce jeu moins de trois, & on peut y jouer jusqu'à dix ou même douze.

Après avoir vû qui donnera, celui qui doit mêler, bat les cartes qu'il fait couper par celui de sa gauche, ensuite il en donne trois à chaque joueur à la ronde, en commençant par sa droite, il lui est libre de les donner l'une après l'autre ou toutes les trois ensemble, afin comme l'on a dit, de ne pas amuser le tapis.

Chacun a devant soi un certain nombre de jettons qu'on apprécie à ce que l'on veut, & dont chacun en met un au jeu en y entrant.

Le dessein qu'on doit avoir à ce jeu, c'est de tirer au point, ou bien avoir séquence ou tricon, & pour cela on arrange ses cartes, de manière qu'elles soient disposées à faire l'un ou l'autre de ces jeux dont voici l'explication.

Le point est deux ou trois cartes de même cou-

leur, le plus fort emporte le plus foible, une seule carte ne fait pas point.

On appelle séquence ce qu'on appelle au piquet tierce, c'est-à-dire, as, roi & dame : roi, dame & valet : Dame, valet & dix : valet, dix & neuf, & ainsi des autres, en observant toujours que la plus forte, emporte celle qui l'est moins.

Enfin le tricon, c'est trois as, trois Rois, trois dames, trois valets, & ainsi des autres; le plus fort gagne.

Vous observerez que n'y ayant qu'un de ces trois jeux qui puisse gagner, celui qui a le point le plus fort gagne, lorsqu'il n'y a point de séquence dans le jeu ou de Tricon; de même celui qui a la plus forte séquence gagne, s'il n'y a point de tricon; car il faut sçavoir que le tricon gagne par préférence à la séquence, & la séquence au point.

Celui qui mêle à ce jeu, est appelé Banquier & le talon la Banque : le Banquier a plusieurs privilèges, il a aussi du desavantage, c'est ce que l'on verra à la fin de ce Traité.

On ne tourne point à ce jeu, où il n'y a point de triomphe.

Quand les cartes sont données, le Banquier met le talon devant lui, & dit, qui veut commercer. Le premier en carte après avoir examiné son jeu, dit pour argent, ou troc pour troc, cela dépend de lui, & ainsi du second, troisième, &c.

Commercer pour argent, c'est demander au Banquier une carte du talon à la place d'une autre carte qu'il lui donne, & qui est mise sous le talon, & il donne au Banquier un jetton pour cette carte.

Commercer troc pour troc, c'est changer une carte avec celui qui est à sa droite, & il n'en coûte rien pour cela; ainsi chacun des Joueurs l'un après l'autre, & suivant son rang, commence jusqu'à ce qu'il ait trouvé, ou quelqu'autre ait trouvé ce qu'il cherche.

Celui qui le premier a rencontré le point , la séquence ou le tricon , montre son jeu , & n'est point obligé d'attendre que les autres commerçans recommencent le tour , lorsqu'il est fini : & si celui qui a un certain point auquel il veut se tenir , étend son jeu avant de commercer , ceux qui viennent après lui du même tour , ne peuvent commercer , & s'en tiennent à leur jeu , & si celui-là étoit premier , personne ne commerceroit.

Lorsque l'un des joueurs a arrêté le jeu , celui de tous les joueurs qui a le plus fort point , la plus haute séquence , ou enfin le plus fort tricon , gagne , & l'on recommence un autre coup , celui de la droite du Banquier mêlant.

Voici quels sont les privilèges du Banquier , & en quoi il y a avantage de faire.

Le Banquier retire de ceux qui commercent pour argent un jetton pour chaque carte qu'il donne du talon.

Le Banquier ne donne rien à personne , quoiqu'il commerce à la Banque.

S'il arrivoit entre plusieurs joueurs que le point fut égal , lorsqu'il n'y auroit point de séquence ou de tricon , le Banquier gagneroit la poule par préférence aux autres.

Le Banquier qui ne donne rien pour commercer à la banque , ne laisse pas de tirer un jetton de chaque joueur qui a commercé à la banque , lorsqu'il gagne la partie.

Le banquier peut également comme les autres joueurs commercer au troc , il doit aussi fournir au joueur de sa gauche qui veut commercer au troc avec lui , une carte de son jeu sans argent.

Voions maintenant le désavantage qui se trouve à mêler ou être Banquier.

Le Banquier à quelque jeu qu'il puisse avoir en main , lorsqu'il ne gagne pas la Poule , est obligé de donner un jetton à celui qui la gagne , parce

qu'il est censé avoir toujours été à la banque.

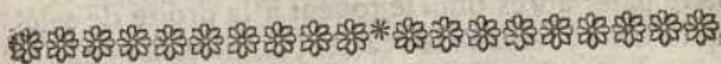
Le Banquier qui se trouveroit avoir point , séquence ou tricon , & qui avec cela ne gagneroit pas la poule parce qu'un autre joueur l'auroit plus haut , donneroit un jetton à chacun des joueurs , à quoi les autres joueurs ne sont pas tenus.

Ainsi l'on voit que si le Banquier a de l'avantage , il arrive aussi quelquefois que quoiqu'il n'ait rien ou peu tiré de la Banque , il est forcé de donner plus de jettons qu'il n'en a reçu.

Il seroit inutile de faire un article des règles de ce jeu qu'on trouvera répandues dans ce que nous avons dit ; il suffira de dire , que lorsque le jeu est faux , ou que l'on a mal donné , ou qu'il y a quelque carte tournée , on refait.

Ce jeu qui n'a d'ancien que le nom , la manière de le jouer étant nouvelle & plus divertissante , trouvera des Partisans aussi-bien à Paris que dans les Provinces ; il est de compagnie en ce que l'on peut y jouer jusqu'à douze personnes ; & de commerce , en ce que l'on n'y peut perdre qu'à proportion que valent les jettons.

L'on jouoit autrefois ce jeu jusqu'à ce que quelque joueur eût perdu son enjeu , ce qui traînoit quelquefois trop loin , & d'autres fois on faisoit finir d'abord la partie par le malheur d'un joueur ; il convient par conséquent mieux de régler les tours comme au quadrille : on pourra donc à douze personnes jouer cinq tours , & à proportion , lorsqu'on sera moins : un tour , c'est le tems que chacun mêle une fois , & la partie durera avec des joueurs au fait du jeu , environ une heure.



L E J E U

DE LA TONTINE.

VOici un jeu dont il n'a jamais paru de règle ; & qui est même inconnu à Paris , quoique l'on le joue assez communément dans quelques Provinces : on a lieu de croire qu'il sera reçu avec plaisir , puisqu'il est fort amusant.

On peut jouer à la *Tontine* douze , ou quinze personnes ; plus l'on est , plus le jeu est divertissant.

Le jeu de cartes avec lequel on joue à la tontine , est un jeu entier , où toutes les petites sont.

Il faut avant que de commencer , prendre chacun une prise composée de douze , quinze , ou vingt jettons , plus ou moins , que l'on fait valoir ce que l'on veut , & chacun en commençant la partie doit mettre trois jettons dans le corbillon qui est au milieu de la table ; ensuite celui qui doit mêler aiant fait couper le joueur de sa gauche , tourne une carte de dessus le talon pour chaque joueur , selon son rang , & en prend une également pour lui.

Le joueur qui se trouve un roi par la carte tournée , pour lui , tire trois jettons du corbillon à son profit ; si c'est une dame , il en tire deux ; pour un valet un ; celui qui a un dix ne tire ni ne met rien ; celui qui a un as donne à son voisin à gauche un jetton ; celui qui se trouve avoir un deux , en donne deux à son second voisin à gauche ; & celui qui a un trois , en donne trois à son troisième voisin à gauche ; à l'égard de celui qui a un quatre , il met deux de ses jettons au corbillon ; un cinq y en doit un ; un six deux ; un sept un ; un huit deux ; & un neuf un : on observe exactement de paier , & de se

faire païer après quoi le joueur à la droite de celui qui a mêlé, ramasse les cartes, & mêle. Le coup se joue de la même sorte, & chacun mêle à son tour.

Ceux qui ont perdu tous leurs jettons sont morts; mais ce n'est pas à dire qu'ils aient perdu entièrement espérance, puisqu'ils peuvent revivre par le moyen de l'as que son voisin à droite peut avoir, & qui lui procure un jetton, ou par un deux que son second voisin à droite peut avoir, qui lui en vaudroit deux, ou bien par un trois que son troisième voisin à droite peut avoir, & qui lui en vaudroit trois.

Un joueur avec un seul jetton joue, comme celui qui en a encore dix ou douze, & s'il perd deux jettons ou trois d'un coup, en donnant celui qu'il a, il est quitte.

Les joueurs qui sont morts, n'ont point de cartes devant eux, ni ne mêlent pas encore que leur tour vienne, que lorsqu'on les a fait revivre, auquel cas ils jouent de nouveau, & celui enfin qui seul reste avec quelques jettons, est celui qui gagne la partie, & tire ce que chacun a mis pour la prise.



LE JEU

DE LA LOTERIE.

VOici sans contredit le jeu de cartes le plus amusant, & d'un plus grand commerce; la beauté de ce jeu consiste à jouer dix ou douze, ou davantage même si l'on peut, & pas moins de quatre ou cinq.

On prend pour cela deux jeux de cartes où sont toutes les petites, l'un sert pour faire les lots de la loterie, & l'autre les billets.

Chacun doit prendre un certain nombre de jettons, plus ou moins ; c'est à la volonté des joueurs, & on les fait valoir ce que l'on veut.

Les conventions faites, chacun donne les jettons qu'il a pour sa prise, & mettant tout ensemble dans une boîte ou bourse au milieu de la table, ils composent le fond de la lotterie.

Chacun étant rangé autour de la table, deux des joueurs prennent un jeu de cartes, & comme il n'importe pas à qui le donnera, & qu'il n'y a nul avantage d'être premier ou dernier, c'est une honnêteté qu'on a pour ceux à qui on présente les cartes.

Cela observé, après avoir bien battu les cartes, & fait couper par les joueurs de la gauche, qui ont les jeux de cartes, un des joueurs distribue de l'un des jeux de cartes, une carte à chaque joueur, toutes ces cartes doivent rester couvertes, & on les appelle les *lots* ; quand ces lots sont ainsi étalés sur table, chacun qui en a un vis-à-vis de soi, est libre d'y mettre le nombre de jettons que bon lui semble, en observant sur-tout qu'il y en ait de plus gros les uns que les autres & d'en mettre d'égaux le moins qu'on pourra.

Les lots ainsi taxés, celui qui a l'autre jeu de cartes en distribue à chacun une ; on appelle celle-là les *billets*.

Chacun aiant pris sa carte, on tourne les lots, & pour lors chaque joueur regarde si sa carte est conforme à quelque carte de celles qui composent les lots ; c'est-à-dire, que s'il retournoit un valet de trefle, une dame de cœur, un as de pique, un huit de trefle, un six de carreau, un quatre de cœur ; un trois de pique & un deux de carreau qui seroient les lots, celui ou ceux qui auroient leur carte pareille à une de celle-là, emporteroit le lot marqué sur ladite carte.

Après quoi chaque joueur qui tient les cartes, ramasse celles qui sont de son jeu, & recommence

après avoir mêlé de nouveau à les distribuer comme auparavant ; on étale les lots de même , & on les tire avec les billets , ainsi qu'on vient de l'enseigner.

Les lots qui n'ont pas été tirez , restent , & sont ajoutés au fond de la lotterie.

Cette manœuvre dure jusqu'à ce que le fond de la lotterie soit tout tiré , après quoi chacun regarde ce qu'il gagne , & le retire avec l'argent de la prise , dont le joueur qui tire la lotterie doit se charger & en répondre.

Et lorsque la partie dure trop , au lieu de ne donner qu'une carte pour billet à chaque joueur , on leur en donne deux ou trois , ou quatre à chacun , l'une après l'autre , suivant qu'on veut faire durer la partie ; la grosseur des lots contribuë beaucoup aussi à faire finir bien-tôt une partie.

Ce jeu est très-amusant , & ne donne pas un plaisir médiocre ; il y a lieu d'espérer qu'il sera reçu favorablement , n'y ayant d'ailleurs nulle difficulté qui puisse empêcher d'y jouer ceux mêmes dont la vivacité ne permet pas la moindre application , puisque tout est hazard à ce jeu ; mais un hazard où l'on ne risque de perdre que fort peu de chose , & où du moins la perte est bornée à un certain nombre de marques.



L E J E U

DE MA COMMERCE,

ACCOMMODEZ-MOI.

C E jeu a un fort grand rapport à celui du Commerce , & quoiqu'il ne soit guères joué que par certaines gens , il ne laisse pas d'être très-reç-

créatif , & le soin qu'on a eu de lui donner un tour nouveau , pourra engager plusieurs personnes à en faire leur divertissement , étant d'ailleurs un jeu fort aisé , & auquel on ne peut pas beaucoup perdre.

On le nomme , *ma Commere* , *accommodex-moi* ; parce que tout l'esprit de ce jeu ne tend qu'à chercher à s'accommoder , comme on verra dans la suite.

Pour jouer à ce jeu , il faut un jeu entier , où il y ait cinquante-deux cartes.

On peut y jouer sept ou huit personnes à la fois , chacun prend un enjeu qui est d'autant de jettons que l'on veut , & l'on fait valoir chaque jetton à proportion de ce que l'on a intention de perdre ou gagner ; l'on se règle également là-dessus pour mettre peu ou beaucoup au jeu pour celui qui gagne.

Après avoir vû qui fera , celui qui est à faire , mêle & fait couper le Joueur qui est à sa gauche , après quoi il donne à chacun trois cartes l'une après l'autre , ou toutes à la fois , & ensuite il met le talon sur la table sans en tourner aucune carte , n'y ayant point de triomphe à ce jeu.

Les cartes étant distribuées , on ne songe plus qu'à tirer au point , à la sequence & au tricon ; le tricon emporte la sequence , la sequence le point , & toujours le plus fort quand il y en a deux de la même façon , emporte le plus foible , ou celui qui est premier des deux à la droite de celui qui mêle.

Vous observerez que l'as est au-dessus du roi , & qu'il vaut onze points.

Le Point en ce jeu consiste à avoir en main trois cartes d'une couleur , ce qu'on appelle autrement *Elux*.

La *Sequence* est trois cartes dans leur ordre naturel , comme as , roi & dame ; roi , dame & valet ; cinq , six & sept , ce qui s'appelle une tierce au Pi-

quet, avec cette différence qu'il faut qu'au Piquer les tierces soient d'une même couleur, & qu'il n'importe pas à ce jeu, pourvû que les cartes se suivent.

Le *Tricon* est trois as, trois rois, trois dix, ou trois autres cartes d'une même maniere.

Pour *s'accommoder*, & tâcher d'avoir les avantages qu'on vient de marquer, chacun arrange ses cartes, & voulant se défaire de celle qui l'accommode le moins, le premier en carte la prend de son jeu, & dit en la donnant à son compagnon à droite : *Ma commere, accommodex-moi*, & son compagnon lui rend à la place la carte de son jeu la plus inutile; & s'il n'a pas lieu d'être satisfait, il fait la même chose à l'égard de son compagnon à droite, & ainsi des autres jusques à ce que quelqu'un des Joueurs ait rencontré, auquel cas il étale son jeu, & gagne la Partie, si personne n'a pas un plus haut point que lui, ou sequence ou tricon.

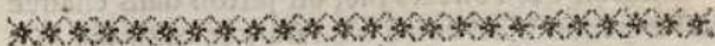
Vous observerez, comme il a été déjà dit, que le tricon gagne par préférence à la sequence; la sequence au point, & celui qui a la primauté l'emporte sur l'autre en cas d'égalité.

Celui qui gagne le point tire la poule seulement; celui qui gagne par une sequence tire non-seulement la poule, mais encore un jetton de chaque Joueur; & celui qui gagne par tricon, gagne outre la poule deux jettons de chaque Joueur.

Il faut remarquer que souvent tous les Joueurs après avoir bien promené leurs cartes incommodes, ne trouvent point à s'accommoder dès la première donne; & pour lors quand on est ennuyé de ne rien trouver de ce que l'on cherche, celui qui a fait, prend le talon, & en donne une à chaque Joueur qui en rend une en place, en commençant par la droite & par le dessus du talon; il met les cartes échangées au-dessous; mais il faut que cela se faire d'un commun consentement, autrement on recommenceroit à mêler.

Lorsqu'on a pris chacun une nouvelle carte du talon ; on fait le tour comme auparavant , en s'accommodant l'un l'autre , jusqu'à ce qu'un des Joueurs ait attrapé le point , une sequence , ou un tricon , & l'on pourroit même recommencer à reprendre du talon , si les Joneurs ne s'accommodoient pas ; mais cela arrive rarement : on ne fait aussi guéres que deux donnes à ce jeu

Il n'y a point d'autre peine pour celui qui donne mal , que de remêler , & lorsque le jeu est reconnu faux , le coup ne vaut pas , mais les précédens sont bons ; & si même le coup ou le jeu reconnu faux étoit fini , c'est-à-dire , que quelqu'un eût gagné , le coup seroit bon.



L E J E U

DE LA GUIMBARDE,

AUTREMENT DIT LA MARIÉE.

LE nom que porte ce Jeu , marque assez l'engagement qu'il renferme , lorsqu'on le joue ; le mot de *Guimbarde* ayant été inventé pour signifier une danse qu'on dançoit autrefois , & qui étoit remplie de postures divertissantes ; on appelle encore ce jeu la *Mariée* , parce qu'il y a un mariage qui en fait l'avantage principal.

On peut jouer à ce jeu depuis cinq jusqu'à huit ou neuf personnes & en ce cas le jeu de cartes avec lequel on joue , est composé de toutes les petites ; mais si l'on n'est que cinq ou six , on en ôtera toutes les petites jusques aux six ou sept , pourvu qu'il en resté assez , pour faire un talon raisonnable.

Il faut prendre un certain nombre de jettons que l'on fait valoir à proportion que l'on veut jouer gros ou petit jeu.

Cela fait on a cinq especes de petites boëtes quarrées , ou de la façon d'une carte , dont l'une sert pour la guimbarde , qui est la mariée , l'autre pour le roi , l'autre pour le fou , la quatrième pour le mariage , & la dernière pour le point ; & les boëtes seront rangées sur la table en cette maniere.

FIGURES DES BOETES.

Le Point..... Le Mariage.... Le Fou...



Le Roi.... La Guimbarde...



Chacun des Joueurs met un jetton dans chaque boëte , ensuite on voit à qui fera , & celui qui doit mêler ayant battu les cartes , fait couper celui qui est à sa gauche , donne à chaque Joueur cinq cartes , par trois & deux ; après quoi il tourne la carte de dessus le talon , & c'est cette tourne qui fait la triomphe.

Mais avant que de passer outre , il est bon d'expliquer les termes de ce jeu.

Le point est trois , quatre ou cinq cartes d'une même couleur , une ni deux ne font pas point , & le plus haut point emporte le plus bas ; & lorsqu'il se rencontre égal , celui qui a la main , gagne le point.

Le mariage , est le roi & la dame de cœur en main ; c'est un très-grand avantage.

On appelle le fou , le valet de carreau.

Le roi , c'est le roi de cœur , nommé ainsi tout court , parce que c'est l'époux de la guimbarde , qui est la dame de cœur.

Après donc que chacun a reçu les cinq cartes , & que la tourne est faite , chacun regarde dans son jeu s'il n'y a point quelqu'un de ces jeux dont :

nous avons parlé, comme le roi, la guimbarde, ou le fou; ils peuvent arriver tous cinq en un seul coup à un Joueur; comme s'il avoit le roi, la dame de cœur, le valet de carreau, & un ou deux autres cœurs pour lui faire le point, il tireroit pour ses cœurs, supposé que son point fût bon, la boîte du point; pour le valet de carreau, la boîte du fou; pour le roi de cœur, celle du roi; & pour la dame celle de la guimbarde, & enfin pour tous les deux ensemble, celle du mariage; & lorsqu'on a quelqu'un de ses avantages, séparément, on les tire à proportion qu'on en a, en observant de les étaler sur table avant que de les tirer: ensuite chacun accuse son point, & le plus haut l'emporte, comme il a déjà été dit.

Après que le point est levé, on met au fond chacun un jetton dans la même boîte, & ce sont ces jettons que gagne celui qui leve plus de mains que les autres.

Observez qu'il faut pour le moins faire deux mains pour l'emporter; car si les Joueurs n'en font que chacun une, ce fond demeure dans la boîte pour servir au point le coup suivant, & si les deux Joueurs avoient fait deux mains chacun, celui qui les auroit faites le premier, gagneroit.

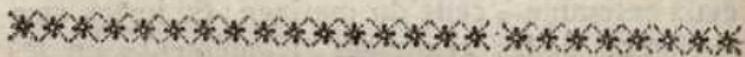
La guimbarde est toujours la principale triomphe du jeu en quelle couleur que soit la triomphe; le roi de cœur en est la seconde, & le valet de carreau la troisième, qui ne change jamais; les autres cartes valent leur valeur ordinaire, & les as sont inférieures aux valets & supérieures aux autres cartes, comme dix, neuf, &c.

Le premier à jouer commence à jouer par telle carte de son jeu qu'il veut, & le jeu se continue à jouer comme à la triomphe, chacun pour soi, & tâchant autant qu'il est possible de faire deux mains & davantage, s'il peut, afin d'emporter le fond.

Outre le mariage de la guimbarde, il s'en fait

encore d'autres , comme , par exemple , lorsqu'on joue un roi de carreau , de trefle , ou pique , & que la dame de l'une ou de l'autre de ces peintures , & de la même couleur , tombe dessus , c'est un mariage , ainsi que lorsqu'ils se trouvent tous deux dans une même main.

On achevera de trouver dans les Règles de ce jeu , ce qui semble manquer pour l'entière satisfaction de ceux qui le voudront jouer.



RÈGLES DU JEU

DE LA GUIMBARDE.

L S'il arrive un mariage en jouant les cartes , celui qui le gagne , tire un jetton de chaque Joueur , hors de celui qui a jetté la dame ; si on a ce mariage en main , personne n'est excepté de payer ce jetton.

II. Celui qui gagne un mariage par triomphe , ne gagne qu'un jetton de ceux qui ont jetté le roi & la dame.

III. Il n'est pas permis de couper un mariage avec le roi de cœur , ni avec la dame , ni avec le valet de carreau.

IV. Qui a le grand mariage en main ; c'est-à-dire , le roi & la dame de cœur , tire deux jettons de chaque Joueur , en jouant les cartes , outre les boîtes qu'il a gagné : quand on le fait sur la table , il n'en vaut qu'un ; c'est-à-dire , lorsque le roi de cœur est levé par la guimbarde , qui par un privilège à elle seulement accordé , enleve le roi de cœur.

V. On paye un jetton pour le fou , mais si indirectement ce fou va s'embarquer dans le jeu , & qu'il soit pris par le roi ou la dame de cœur , il ne gagne rien , au contraire il en paye un à celui qui l'emporte.

DE LA GUIMBARDE. 307

VI. Pour faire un mariage en jouant les cartes, il faut que le roi & la dame de la même couleur tombent immédiatement l'une sur l'autre, sinon le mariage n'a pas lieu.

VII. Celui qui a la dame d'un roi qui vient d'être joué & doit jouer immédiatement après, est obligé de la mettre pour faire le mariage, autrement il payeroit un jetton à chacun pour avoir rompu le mariage.

VIII. Celui qui renonce, paye un jetton à chaque Joueur.

IX. Celui qui pouvant forcer, ou couper sur une carte jouée, ne le fait pas, paye un jetton à chaque Joueur.

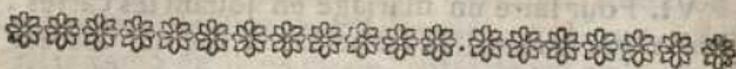
X. Celui qui donne mal, paye un jetton à chaque Joueur, & mêle de nouveau.

XI. Lorsque le jeu est faux, le coup où il est découvert faux, ne vaut pas, s'il n'est achevé de jouer: mais s'il est achevé de jouer, il est bon de même que les précédens.

XII. On ne doit pas jouer avant son tour, & celui qui le fait, paye un jetton à chacun.

Telle est la maniere de jouer la guimbarde; les Règles en sont fort aisées, & ce jeu ne demande pas une grande attention, ce qui fait espérer que l'on s'en fera un amusement gracieux, & que l'on y jouera avec plaisir, étant un des jeux que nous avons traité, des plus divertissans; l'on n'y aura pas joué deux ou trois fois que l'on le sçaura parfaitement, ce qui le rendra encore plus gracieux pour peu d'attention que l'on veuille faire à ces Règles.





LE JEU

DE LA TRIOMPHE.

IL y a plusieurs manieres de jouer à la triomphe, qui ont toutes quelque raport ensemble, mais qui diffèrent aussi en plusieurs choses essentielles, ce qui fera qu'on spécifiera les différentes manieres dont on peut y jouer. Voici la maniere dont on joue à Paris.

On a un jeu de cartes ordinaire; c'est-à-dire, des cartes comme au piquet, dont la valeur est naturelle, le roi emportant la dame; la dame le valet; le valet l'as; l'as le dix; le dix le neuf; le neuf le huit, & le huit le sept.

Ce jeu se joue un contre un, ou deux contre deux, & quelquefois même trois contre trois, lorsque l'on joue deux contre deux ou trois contre trois; ceux qui sont ensemble se mettent d'un côté de la table, & les adversaires de l'autre côté. Ils se communiquent leur jeu de la vuë seulement, bien entendu ceux d'un même parti, & jouent ensuite suivant le rang où ils sont; enfin soit que l'on joue de la sorte, ou un contre un, on commence à battre les cartes, pour voir à qui fera, & comme c'est un desavantage de donner, celui des deux partis qui coupe la plus haute carte, ordonne à l'autre de faire, ce qu'il fait après avoir mêlé les cartes & fait couper son adversaire ou celui qui est à sa gauche; s'ils sont plusieurs il donne à chacun des Joueurs cinq cartes, & en prend autant pour lui par une fois deux & une fois trois, & ensuite tourne la première carte de dessus le talon qui fait la triomphe, & qui reste dessus le talon.

Ensuite le premier à jouer jouë telle carte de son jeu qu'il juge à propos, & dont les autres Joueurs sont obligés de fournir, s'ils en ont, & de lever, s'ils en ont de plus haut, ou de couper, s'ils ont des Triomphe, en cas qu'ils n'ayent pas de la couleur jouée; & celui des deux ou de deux Partis qui a fait trois mains ou levées, marque un jeu, & s'il faisoit la vole, il en marque deux.

Il est loisible à l'un des partis qui a mauvais jeu, de donner le jeu à l'autre, & si le parti contraire ou le Joueur adverse, lorsque l'on jouë tête à tête ne veut point l'accepter, il perd deux jeux, s'il ne fait pas la vole, au lieu qu'il gagne un jeu, s'il l'accepte.

Voici les Régles qu'on doit observer en jouant à la Triomphe.

I. Lorsque le jeu est faux, ou qu'il y a quelque carte tournée, on remêle, les coups précédens sont bons.

II. Celui qui en mêlant donne plus ou moins de cartes à l'un des Joueurs, ou enfin donne mal, perd un de ceux qu'il a, s'il en a, ou le parti contraire le marque.

III. Celui qui entreprenant la vole ne la fait pas, perd deux jeux.

IV. Qui jouë avant son tour perd un jeu.

V. Celui qui en fournissant d'une couleur peut lever la carte jouée, & ne la lève pas, perd un jeu.

VI. Qui n'ayant point de la couleur jouée peut couper & ne coupe pas, perd un jeu, encore que celui qui a joué devant lui eût compé d'une Triomphe plus forte que la sienne.

VII. Celui qui renonce perd deux jeux, il perd la partie, quand on en est convenu en commençant.

VIII. Celui qui seroit surpris à changer les cartes de son jeu avec son compagnon, ou ne pren-

dre des levées déjà faites , perdrait la partie.

IX. Qui quitte avant de finir la partie , la perd.

Il y a de la science de bien conduire ce jeu , & il demande plus d'attention que l'on ne pense pour être conduit comme il faut.

La partie ordinairement est de cinq jeux ou points. L'on joue autant de parties que l'on veut.

Autre manière de jouer la Triomphe.

Cette manière de jouer ce jeu est plus connue dans les Provinces que la précédente : elle a généralement toutes les règles de l'autre , le jeu de carte en est le même , on voit de la même manière à qui fera , l'on y donne cinq cartes également à chaque Joueur ; & la seule différence qu'il y a , c'est que l'on peut y jouer quatre , cinq , ou plus de Joueurs , sans être pour cela les uns avec les autres , au contraire chacun fait son jeu , & lorsque deux des Joueurs font deux levées chacun , celui qui les a plutôt faites , gagne le jeu & le marque comme s'il en avoit fait trois.

Vous observerez que celui qui renonce ou fait d'autres fautes , par lesquelles il doit perdre quelque point , s'il n'en a point , les autres n'augmentent pas pour cela les leurs ; mais lorsque celui qui a fait la faute en gagne , il ne les marque pas , jusqu'à ce qu'il ait satisfait à ceux qu'il devoit perdre , ce jeu est fort divertissant , & d'un grand commerce.

Autre manière de jouer à la Triomphe.

Cette manière de jouer est semblable à la précédente , en ce que chaque joueur joue pour soi , mais elle diffère en ce que les as sont les premières cartes du jeu , & qu'ils lèvent les Rois , les autres cartes suivent leur ordre naturel.

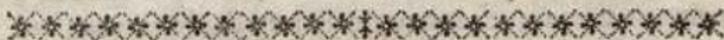
DE LA TRIOMPHE. 311

Il y a même un avantage pour celui qui fait ; en ce qu'après avoir donné les cartes qui sont au nombre de cinq, s'il retourne un As, il pille, c'est-à-dire, il prend cet As qui fait la Triomphe, & écarte telle carte de son jeu qu'il juge à propos à la place.

S'il y avoit même au-dessous davantage de cartes de la même couleur en tournant sans interruption, il les prendroit en remettant sous le talon autant d'autres cartes de son jeu.

Il en est de même, si l'un de ceux qui jouent, a l'as de la Triomphe en main, il pille aussi, c'est-à-dire, il prend la triomphe retournée & les cartes qui suivent, qui sont de la même couleur, en en mettant autant sous le talon qu'il en a pris, afin qu'il n'ait pas plus de cartes qu'il faut dans son jeu : on appelle cette manière de jouer à la Triomphe, jouer à l'As qui pille ; on joue du reste les cartes comme à la première manière, & l'on fait la partie de tant & de si peu de points que l'on veut.

L'on peut encore jouer le jeu de cette manière, & sans jouer à l'As qui pille, on pourra diversifier & la jouer, tantôt d'une façon, tantôt de l'autre, en se souvenant d'avoir recours pour les Règles générales, aux Règles qui sont dans la première manière de jouer. Passons de ce jeu à celui de la Bête, qui, pour le rapport qu'il a à celui-ci, doit être mis après.



LE JEU DE LA BESTE.

CE jeu ne demande pas moins d'attention que de pratique, pour le jouer comme il faut.

On a, dit-on, appelé ce jeu de la sorte, à cause que croyant souvent gagner en faisant jouer, on

perd ; mais je ne puis comprendre pourquoi par un contraſte ſi grand , on l'apelle auſſi l'Homme , à moins que l'on ne nous ait voulu faire entendre par-là que l'homme qui eſt un Etre raiſonnable , & qui cependant ſe prévient en ſa faveur , devient ſemblable à une bête , lorsqu'il eſt déchû des eſpérances qu'il croyoit bien fondées , comme lorsqu'un Joueur fait jouer un jeu , & que contre ſon attente il le perd ; mais ce n'eſt pas ici le lieu de philoſopher ; venons plutôt à la manière dont on jouë ce jeu.

L'on joue à ce jeu à trois , quatre , cinq , ſix & même ſept perſonnes , & en ce cas il faut que le jeu ſoit compoſé de trente-fix cartes , & que celui qui mêle , tourne l'avant-dernière carte qui fait partie de celle de ſon jeu , laiſſant la dernière pour *la Curieuſe* , qui eſt la carte de deſſous tout le jeu ; mais la manière la plus belle eſt à cinq ; on le joue gracieuſement à trois auſſi.

Le jeu de cartes avec lequel on jouë la Bête , lorsque l'on joue à ſept , eſt de trente-fix cartes , comme il a été déjà dit , qui ſont depuis le roi juſqu'au ſix : il eſt le même lorsque l'on jouë à ſix ; mais lorsque l'on joue à cinq , il eſt de trente-deux comme le jeu de Piquet , & à quatre & trois , il eſt de vingt-huit , parce que l'on ôte les ſept.

Le roi emporte la dame , la dame le valet , le valet l'as , l'as le dix , ainſi des autres.

Après avoir tiré les places , celui qui a le roi ; mêle ; ou on voit à qui mêler ; lorsque chacun a pris un certain nombre de fiches & de jettons qui compoſent la priſe ou enjeu , & que l'on fait valoir tant & ſi peu que l'on veut , on règle également le nombre de tours que l'on a deſſein de jouer ; enſuite celui qui eſt à mêler , bat les cartes , & après avoir fait couper le Joueur de ſa gauche , il en diſtribue cinq à chaque Joueur qu'il donne par deux fois deux & par une enſuite , ou
bien

bien par deux ou trois , ou trois & deux , ou bien enfin par deux & par une ensuite : & après cela deux encore ; cela dépend de la volonté de celui qui donne , mais il doit donner tout le long de la Partie de la même manière qu'il a commencé.

A la Bête , il y a de l'avantage à être le premier à jouer.

Après que celui qui mêle , a donné cinq cartes à chaque joueur , & qu'il en a pris autant pour lui , il tourne la première carte du dessus du talon , qu'il laisse retournée sur ledit talon au milieu de la table , & c'est cette carte retournée qui fait la Triomphe.

Pour jouer avec règle à la Bête , on a une assiette d'argent , d'étain ou de fayance retournée , n'importe , & chacun commençant , met une fiche devant soi , dont une partie est sous l'assiette , & partie dehors , & avec cela deux jettons , un qui fait le jeu , & l'autre que celui qui a le roi de Triomphe gagne , encore qu'il ne joue pas , pourvû que le coup se joue , & celui qui mêle en met un troisième ; c'est à ce jetton que l'on connoît celui qui a mêlé ; lorsque quelqu'un gagne , il tire ces jettons , avec une fiche seulement , & ainsi des autres , jusqu'à ce que toutes les fiches soient tirées , après quoi chacun en remet une autre , & c'est ce qu'on appelle un tour ; ces coups ou toutes les fiches mises à la fois , se tirent différemment par ceux qui ayant fait jouer , gagnent , & celui qui faisant jouer , fait toutes les levées , gagne non-seulement le jeu , mais encore tout ce qui est sur le jeu , même les fiches & les Bêtes qui sont faites , encore qu'elles n'aillent pas sur le coup , & il retire aussi un jetton de chaque joueur ; il ne risque cependant rien de l'entreprendre , puisqu'il n'y a aucune peine que le chagrin de ne pas la faire , lorsque l'ayant entreprise , on ne la fait pas.

Et lorsque celui qui fait jouer , ne gagne pas ,

il fait la Bête d'autant de jettons qu'il auroit pû gagner ; par exemple , si le coup étoit simple , celui qui feroit la Bête lorsque l'on est cinq joueurs , la feroit d'onze jettons , parce que la fiche & le jetton que chacun met devant soi pour le jeu , en font dix , & le troisiéme jetton que celui qui mêle met , en fait l'onziéme.

On ne parle point de celui que chacun met au-dessus de l'affiette ; celui qui a le roi de Triomphe les tire , à moins que celui qui a le roi ne fasse jouer le coup & le perde , auquel cas le roi resteroit , sans que personne le tirât.

Lorsqu'un des joueurs a tiré le Roi, chaque joueur doit mettre un jetton sur l'affiette pour le roi du coup suivant.

Toute Bête simple doit aller sur le coup où elle a été faite; de même s'il s'en faisoit deux d'un coup ou davantage , comme il arrive souvent , elles doivent aller ensemble , & les Bêtes doubles , ou qui sont faites sur d'autres Bêtes , doivent aller sur les coups suivans , en commençant toujours par les plus grosses. Lorsqu'il y a une Bête qui va sur le jeu , les Joueurs ne mettent point de jettons pour le jeu , excepté celui qui mêle qui met toujours un jetton devant lui ; & celui qui gagne le jeu lorsqu'il y a une Bête double dessus , gagne outre la Bête qui va , une fiche qu'il tire , & les jettons qui se trouvent , soit par les Donnes , ou autrement ; de même lorsqu'il fait la Bête sur ces coups , on l'augmente de la fiche , & des autres jettons qu'il auroit pû gagner.

Celui qui joue , doit pour gagner faire trois mains , ou bien les deux premières , c'est-à-dire , être le premier à faire deux mains , autrement il feroit la bête ; quand on dit les deux premières , on entend qu'aucun des autres Joueurs n'en fait trois , car s'il en faisoit trois , encore que celui qui fait jouer , eût fait les deux premières , il feroit la Bête.

Il arrive quelquefois qu'un des Joueurs faisant jouer, ayant ou croyant avoir assez beau jeu pour cela, n'empêche pas qu'un autre joueur qui le suit ne puisse jouer s'il a un jeu assez beau pour pouvoir gagner contre tous, je dis contre tous, parce que pour être reçu à jouer de la sorte, il faut qu'il fasse *contre*, & il est de l'avantage de tous les Joueurs de faire perdre le Contre, parce qu'il perd la Bête double lorsqu'il perd, au lieu que celui qui a joiué d'abord n'a fait qu'à l'ordinaire; remarquez qu'il faut avoir un très-beau jeu pour faire contre, & l'on n'est plus reçu à faire contre, dès qu'on a jetté une carte de son jeu sans le dire.

Il est de la prudence des joueurs de jouer de sorte, à faire perdre celui qui fait jouer, en jouant de façon à le faire surcouper, ou en s'en allant à propos de ses bonnes cartes, comme des rois, des dames, &c. lorsque l'on n'a pas jeu à faire perdre; il faut cependant ne s'en défaire que lorsque l'on n'est point en danger de la vole, car en ce cas il faut garder tout ce qu'on croit pouvoir l'empêcher.

Lorsqu'il est joué d'une couleur, on est obligé d'en jouer, si on en a de la même couleur; sinon il faut la couper d'une Triomphe, & même d'une plus forte, en cas qu'on le puisse, que celui qui l'auroit de même déjà coupée, autrement ce seroit faire une faute; mais si la carte à laquelle on a renoncé, est coupée d'une Triomphe plus haute que celle qu'on a, on peut se défaire de telle carte de son jeu que l'on jugera le plus à propos pour l'avantage du jeu.

Quoique nous ayons expliqué le jeu d'une manière assez claire, pour faire entendre de quelle façon on demande à jouer, cependant pour ne rien laisser de douteux, nous dirons que lorsque celui qui premier à jouer a vû son jeu, s'il a jeu à jouer, il dit je jouë, ou sans rien dire, joue par

telle carte de son jeu que bon lui semble , & le reste du jeu se jouë de la manière dont on a déjà si souvent parlé , qui est que celui qui fait la levée , rejoue jusqu'à ce que le coup soit fini , où l'on voit par les levées que chacun a , si celui qui a fait jouer a gagné ou fait la bête.

Et si le premier en carte n'ayant pas beau jeu ne vouloit point jouer , il diroit , je passe ; le second qui auroit vû son jeu , diroit suivant son jeu , ou je joue , ou je passe , & ainsi des autres ; & si quelqu'un d'eux faisoit jouer , le premier en carte commenceroit à jouer par telle carte qu'il voudroit.

Remarquez que d'abord qu'on a dit je passe ; on ne sçauroit y revenir pour jouer , de même lorsqu'on a dit je joue , pour passer.

Lorsque tous les Joueurs ont vû leur jeu , & que chacun a dit , passe , il dépend de chaque Joueur d'aller en Curieuse , c'est en mettant un jetton au jeu , faire retourner la carte qui est à fonds , & qui devient la Triomphe. La première tourne étant annullée , & celui ou ceux qui ont été en curieuse peuvent faire jouer à la couleur de la curieuse : comme la curieuse est égale pour tous les joueurs , on doit l'admettre , étant d'ailleurs un agrément de ce jeu ; mais on doit se contenter d'en tourner une.

On jouë du reste le coup comme on l'auroit joué d'abord.

Nous avons dit au commencement de ce Traité que celui qui avoit le roi de triomphe , retireroit les jettons qui sont sur l'affiette , & qu'on appelle simplement le roi ; il reste à dire que celui qui tourne un roi , tire ces jettons dessus l'affiette , comme s'il avoit le roi , pourvû toutefois en l'un & en l'autre cas que le jeu se jouë ; car autrement le jeu resteroit dans le même état.

La vole , comme nous avons déjà dit , tire , non-seulement tout ce qui est à l'affiette , mais

encore les Bêtes qui ne vont pas sur le coup , & un jetton de chaque Joueur , de même celui qui fait la *dévole* ; c'est-à-dire , qui faisant jouer ne fait point de levées , double tout ce qui est sur le jeu , fait autant de Bêtes qu'il auroit pû en gagner , & donne à chaque Joueur un jetton.

Il reste à dire que pour faire jouer il faut avoir un jeu dont on puisse attendre trois mains , ou au moins deux mains bien assurées , qu'il faut en ce cas se hâter de faire , afin de les avoir premier , l'expérience apprendra dans peu de tems quels sont les jeux que l'on peut & doit jouer ; les suivans sont de régles.

Dame , valet , & neuf de Triomphe & un roi.

Valet , as & dix de triomphe : une dame & valet d'une même couleur.

Roi & as , un roi & renonce.

Roi & dame de triomphe , sans renonce ou avec renonce.

Dame , dix & neuf , & un roi.

Roi , as & neuf , & semblables qu'on peut perdre , mais que l'on gagne ordinairement , lorsque l'on joue trois personnes seulement , & même quatre ; on peut le jouer à moindre jeu.

Celui qui renonce fait la bête ; celui qui donne mal , paye un jetton à chacun , & refait ; lorsque le jeu de cartes est faux , le coup où il est trouvé faux , ne vaut pas ; les précédens sont bons.

Voilà tout ce que l'on peut dire du jeu de la Bête dont on trouvera toutes les Régles expliquées dans ce Traité , & que l'on jouera avec plaisir si l'on s'y conforme.





L E J E U

D E L A M O U C H E .

LE jeu de la Mouche tient beaucoup de la Triomphe , par la manière de jouer , & a quelque chose de l'Hombre par la manière d'écartier , à la différence qu'à l'Hombre ceux qui ne font pas jouer écartent , lorsque celui qui fait jouer a fait son écart , au lieu qu'à la Mouche tous ceux qui prennent des cartes du talon sont censés jouer.

On ne voit guères d'où ce jeu nous est venu , ni la raison pourquoi on l'a apelé de la sorte ; mais comme ces connoissances ne sont point essentielles pour le sçavoir , nous passerons à ce qui regarde la manière de le jouer , & nous en donnerons des régles qui pourront procurer du plaisir à ceux qui le joueront.

On joue à ce jeu depuis trois jusqu'à six : dans le premier cas il ne faut qu'un jeu de carte , comme au Piquet ; plusieurs Joueurs même ôtent encore les Sept ; & dans le second il est nécessaire que le jeu soit composé de toutes les petites cartes afin de fournir aux écarts qu'on est obligé d'y faire ; enfin l'on doit à proportion qu'on est de Joueurs , laisser plus ou moins de cartes au jeu , afin qu'il y en ait toujours dans le talon (outre la carte tournée) de quoi pouvoir donner au moins trois cartes à chaque Joueur , au cas que tous voulussent à la fois aller à l'écart.

On voit à qui fera , étant toujours un avantage de jouer premier , attendu que l'on joue par telle couleur qu'on veut : après donc que l'on a vû celui qui est à mêler , & pris chacun un certain nom-

bre de fiches ou jettons que l'on fait valoir plus ou moins, suivant que l'on veut perdre ou gagner.

Celui qui est à mêler donne à chaque Joueur, & prend également pour lui cinq cartes, qu'il donne par deux & trois, ou trois & deux, même par cinq à la fois : même les autres manières sont plus honnêtes ; il retourne ensuite la carte de dessus le talon, qui est celle qui fait la Triomphe, & qu'il laisse retournée sur le Tapis.

Le premier à jouer, après avoir vû son jeu, est le maître de s'y tenir ou de prendre une fois seulement, tel nombre de cartes qu'il veut, jusqu'à cinq, & ainsi du second après le premier, & des autres.

Observez que celui qui demande des cartes du talon, est censé jouer, comme il a été déjà dit, on peut aussi jouer sans prendre, lorsqu'on a assez beau jeu, sans aller à fonds, de même l'on ne peut point demander des cartes lorsqu'on a mauvais jeu & qu'on ne veut pas jouer ; ce qui arrive quelquefois à un Joueur, qui voit que devant lui il y en a qui se sont tenus à leurs cartes, sans en demander, appréhendant qu'étant mauvais jeu, il ne leur en vienne encore un de même, & qu'étant par conséquent forcés de jouer, ils ne fassent la *Mouche*.

Celui qui jouant ne fait aucune levée, fait la *Mouche*, qui consiste en autant de marques qu'on est de Joueurs, & que celui qui mêle, met seul, & ainsi chacun à son tour.

Lorsqu'il y a plusieurs *mouches* faites sur un même coup, comme il arrive souvent, sur tout lorsqu'on est cinq ou six joueurs, elles vont toutes à la fois, à moins que l'on ne convienne de les faire aller séparément ; mais comme il s'ensuit que celui qui mêle, met toujours la mouche qui fait le jeu, par conséquent celui qui fait la mouche, la fait d'autant de marques qu'il en va sur le jeu.

Celui qui n'a point jeu à jouer , & n'a ni demandé des cartes du talon , ni joué sans prendre , met son jeu avec les écarts , ou dessous le talon , s'il n'y avoit point d'écart.

Celui qui veut jouer sans aller à fond , dit seulement , je m'y tiens , & il est censé jouer dès lors.

Les cartes se jouent comme à la bête & chaque main qu'on lève , vaut un jetton a celui qui la fait , & qui tire le jeu : quand la mouche est double , il en tire deux , & trois quand elle est triple , & ainsi du reste.

Si les cinq cartes qu'on donne d'abord à un joueur sont toutes d'une même couleur ; c'est-à-dire , cinq piques ou cinq trefles , & ainsi des autres , quoique ce ne soit point de la triomphe , celui qui les a , gagne la mouche sans jouer , & c'est ce jeu que l'on appelle la *mouche*.

Si plusieurs Joueurs avoient ensemble la mouche , c'est-à-dire cinq cartes d'une même couleur , celui qui l'auroit de la couleur qui est triomphe , gagneroit par préférence aux autres , & autrement ce seroit celui qui auroit plus de point à la mouche ; on compte l'as qui va immédiatement après le valet pour dix points , les figures pour dix , & les autres cartes les points qu'elles marquent , & si elles étoient égales en tout , la primauté gagneroit.

Celui qui a la *mouche* n'est pas obligé de dire , même quand on lui demanderoit s'il la sauve ; mais si on lui demande , & qu'il dise oui ou non , il doit accuser juste.

Si après que celui qui a la mouche a dit : je m'y tiens ; c'est-à-dire , qu'il n'écarte point de cartes pour en reprendre d'autres , les autres Joueurs sans réflexion vont leur train ordinaire.

Le premier , lorsqu'il est question de jouer , qui a la mouche montre ses cartes , lève tout ce qu'il y a au jeu , & gagne même toutes les mouches qui sont dûes , & ceux qui n'ont pas mis leur jeu bas ,

c'est-à-dire qui jouent , font une mouche chacun de ce qui va sur le jeu , sans pour cela qu'il soit besoin de jouer ; c'est pourquoi il est souvent de la prudence à ce jeu de demander à ceux qui se tiennent à leurs cartes , s'ils fauvent la mouche , & les observer alors ; car la joye qu'ils en ont , le fait souvent connoître.

Celui qui a la mouche n'est pas obligé de le dire , comme nous l'avons déjà dit ; mais il est même de l'avantage de celui qui s'est tenu à ses cartes , de laisser croire aux autres Joueurs qu'il peut l'avoir , c'est pourquoi il faut dans l'un & l'autre cas ne rien répondre , parce que comme nous avons déjà remarqué , quand on répond , il faut accuser juste , & il est avantageux à ceux qui jouent d'être seuls , afin d'être moins exposés à faire la mouche ; si cependant un Joueur étoit bien assuré de son jeu , c'est-à-dire qu'il eût très-beau jeu , il pourroit fauver la mouche pour engager les autres à jouer , & faire faire par-là des mouches à ceux qui joueroient & ne feroient point de levées.

Celui qui renonce fait la mouche d'autant de jettons qu'elle est grosse sur le jeu , de même celui qui pouvant prendre sur une carte jouée , soit en mettant plus haut de la même couleur , soit en coupant ou surcoupant , ne le fait pas , fait aussi la mouche.

Qui feroit surpris tricher au jeu , ou reprendre des cartes pour accommoder son jeu , feroit la mouche , & ne joueroit plus.

Celui qui donne mal remêle , n'y aiant pas d'autre peine pour cela ; & lorsque le jeu est faux , il ne vaut rien pour le coup ; mais les précédens sont bons.

On ne remêle pas pour une carte tournée à cause des écarts , voilà comme on joue ce jeu qui pourra faire plaisir s'il est joué de cette manière :

 LE JEU DU PAMPHILE.

LE jeu du pamphile ne diffère de celui de la Mouche , qu'en ce que le pamphile , qui est ordinairement le valet de trefle , est l'atout supérieur en toutes couleurs , & emporte le roi. Celui qui l'a dans son jeu , reçoit de chaque Joueur un jetton ou plus selon le jeu que l'on joue ; & pour lui éviter la peine de le demander , celui qui même est obligé de le mettre pour tous les autres , & ainsi chacun à son tour.

Si celui qui fait , en retournant la carte de dessus le talon , tourne le pamphile , il lui est libre alors de le mettre en la couleur dont il a le plus dans son jeu.

Si dans les cinq cartes qu'on donne aux Joueurs , un d'eux se trouvoit avoir avec pamphile dans son jeu , quatre cœurs , ou quatre piques , & ainsi des autres , & que la triomphe fût en l'une de ces couleurs , il ne seroit pas censé avoir le lenturlu ou la mouche , étant absolument nécessaire d'avoir cinq piques ou cinq cœurs , & ainsi des autres , à moins que ce ne fût une convention faite entre les Joueurs avant d'entrer au jeu. Comme les règles de ce jeu sont les mêmes que celles du précédent , nous nous contentons d'y renvoyer.



LE JEU

DE L'HOMME D'Auvergne.

CE jeu a un grand rapport à la triomphe : on peut jouer depuis deux jusqu'à six l'homme d'Auvergne , & le jeu de cartes dont on se sert , est

DE L'HOMME D'AUVERGNE. 323

au nombre de trente-deux ; mais si l'on ne joue que deux ou trois , il ne sera que de vingt-huit , parce qu'on levera les sept , les cartes valent leur valeur ordinaire , c'est-à-dire , roi , dame , valet , as , dix , neuf , huit & sept , lorsque les sept y sont.

Après que l'on a vu à qui fera , celui qui est à mêler mêle , & après avoir fait couper le Joueur de sa gauche , il donne à chaque Joueur cinq carres par deux & trois , & en prend autant pour lui ; après quoi il tourne , & la carte tournée fait la triomphe ; alors chacun voit dans son jeu pour jouer de même qu'à la bête , & lorsque personne n'a pas assez beau jeu , on dit : *passé* , ils peuvent se réjouir en ce cas ; c'est-à-dire , tourner la carte de dessous qui sera la triomphe à la place de la première carte tournée ; on pourra en tourner jusqu'à trois , & si les deux premières n'ont accommodé aucun des Joueurs ; celui qui joue doit faire pour gagner , trois levées , ou bien les deux premières , si elles sont partagées.

L'on verra plus clairement par les règles ci-après la manière dont on doit jouer ce jeu , dont la partie est ordinairement à sept jeux , mais qu'on pourroit pourtant faire ou plus courte , ou plus longue.

RÈGLES DU JEU DE L'HOMME D'AUVERGNE.

I. Lorsque le jeu de carte est faux on refait , & les coups précédens sont bons , & même celui où on l'auroit reconnu faux , si le coup étoit entièrement fini de jouer.

II. Celui qui donne mal perd un jeu , & remêle.

III. Lorsque celui qui mêle trouve une ou plusieurs cartes tournées , on refait le jeu.

IV. Celui qui tourne le roi de triomphe en faisant la triomphe , c'est-à-dire , en tournant la carte de dessus , ou de dessous le talon , gagne un jeu pour chaque roi qu'il tourne.

V. Celui qui a en main le roi de la couleur qui retourne , gagne un jeu pour ce roi , & il en gagneroit encore autant qu'il auroit d'autres rois avec celui d'atout.

VI. Celui qui joue avant son tour perd un jeu au profit du jeu.

VII. Celui qui renonce perd la partie , c'est-à-dire , qu'il ne peut plus y prétendre.

VIII. Celui qui fait jouer & perd le jeu, est démarqué d'une marque au profit de celui qui gagne.

IX. Celui qui a en main le roi de la couleur tournée en dessous le talon & qui fait la triomphe , a le même droit que celui qui l'a de la première carte tournée , c'est-à-dire , qu'il marque un jeu pour son roi , & un pour chaque roi qu'il auroit encore , pourvû néanmoins qu'il n'eût pas eu déjà dans son jeu le roi de triomphe , pour lequel il auroit marqué.

X. S'il arrive que quelque Joueur après s'être réjoui , vienne à perdre en jouant son jeu le roi de la triomphe précédente , parce qu'on le lui couperoit , ou autrement , celui qui feroit la levée où le roi seroit , gagneroit une marque sur celui à qui seroit le roi coupé , & ainsi des autres rois pour lesquels on gagne des marques.

Ce jeu est assez facile , pour que si l'on veut faire attention à ce que nous en avons dit , l'on puisse le jouer avec satisfaction , ne demandant pas d'ailleurs une étude comme bien d'autres jeux dont nous avons donné les règles.





L E J E U

D E L A F E R M E.

Q Uoique ce jeu soit ancien, il ne laisse pas d'être joué en beaucoup de Provinces; c'est effectivement un jeu de compagnie; puisqu'il en est plus beau lorsqu'il y a plus de Joueurs: on joue jusqu'à dix ou douze à ce jeu. Le jeu de carte est composé de toutes les menuës; on en ôte cependant les huit, parce que s'ils y étoient, le nombre de seize arriveroit trop souvent, & l'on déposséderoit trop-tôt le fermier, de même on ne laisse que le six de cœur, levant les trois autres six, parce qu'il seroit trop aisé de gagner à cause de chaque figure qui vaut six, & des dix. *Le six de cœur est apellé par excellence le brillant.*

Vous remarquerez que celui qui fait seize par le moyen du six de cœur, gagne par préférence à tout autre à cartes égales; car celui qui gagneroit en deux cartes, gagneroit au préjudice de celui qui gagne avec trois cartes; par exemple, un neuf & un sept gagneroit sur un sept, un six & un trois; mais lorsque le nombre de cartes est égal, celui qui a la prime gagne, à moins que comme nous avons déjà dit, on ne fit les seize à cartes égales par le six de cœur, qui gagne sur la primauté.

Le fermier est l'un des Joueurs qui prend la ferme au plus haut prix, soit à dix, à quinze & à vingt sols, & ainsi plus haut ou plus bas, selon que l'on fait valoir les jettons.

L'argent convenu pour la ferme est d'abord mis à part, & celui qui dépossède le fermier le gagne.

Celui qui est le fermier mêle toujours après avoir fait couper le Joueur de sa gauche; il donne à

chacun des Joueurs une carte du dessus du jeu ; ensuite il en donne du dessous du talon à qui en demande en commençant également par sa droite, & chacun à son tour une carte après l'autre , autant que chacun en desire. Il est libre à celui qui a un certain nombre de points , & qui craint de passer le nombre de seize , de s'y tenir & de ne point prendre de cartes ; on ne paye en ce cas rien au fermier ; celui qui ayant pris une seconde carte passe le nombre de seize qui est le nombre qu'il faut pour faire déposséder le fermier , lui paye autant de jettons qu'il le surpasse de points ; par exemple , si ayant un neuf en main , il lui arrive un dix il payera trois jettons au fermier , parce que dix-neuf qu'il a , surpasse seize de trois points , & ainsi des autres à mesure.

A l'égard de la valeur des cartes , elles valent tout ce qu'elles sont marquées , l'as pour un point , & ainsi des autres , & chaque figure pour dix.

Lorsqu'on a un point approchant de seize , il est bon de s'y tenir pour deux raisons ; la première , que l'on ne risque pas de païer au Fermier ; & la seconde , que l'on peut gagner le jetton que chacun a mis au jeu , & que celui qui a le point le plus près de seize au-dessous , gagne , lorsqu'il n'y a personne qui dépossède le fermier ; car celui qui dépossède le fermier , gagne non-seulement le prix de la ferme , mais encore les jettons que chacun a mis au jeu.

Celui qui a dépossédé le fermier , devient fermier lui-même , à moins que l'on ne soit convenu qu'on le sera toujours , ou chacun le fera à son tour ; auquel cas celui qui doit être fermier prend les cartes & donne à chaque Joueur , comme nous l'avons déjà dit.

Observez que chaque fermier doit mettre en lieu de sûreté le prix convenu pour la ferme , que celui qui dépossède , gagne.

Il en est indemnisé au moyen des jettons que chaque Joueur lui donne de surplus de seize points.

Remarquez qu'il est libre à un Joueur de demander au banquier tant de cartes qu'il veut, il ne le peut qu'à son tour, & l'une après l'autre.

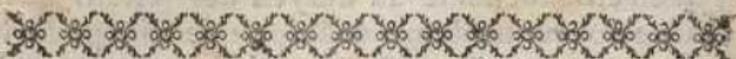
Lorsqu'il y a deux points égaux pour tirer le jeu, celui qui a la primauté, le gagne. Il y a une autre manière de jouer la ferme qui est moins en usage, mais qui n'est pas moins réjouissante.

Autre manière de jouer la Ferme.

ON joue avec le même jeu de carte : mais l'on revoit à qui fera, & à cette manière de jouer, celui qui tient les cartes, prend pour lui comme pour les autres, une & plusieurs cartes à son tour, s'il le juge convenable pour parvenir au nombre de seize ; il n'y a rien autrement qui compose la ferme, qui se forme par les jettons, que ceux qui passent seize, paient à la ferme, au lieu que c'est au fermier, lorsqu'il y en a un, & ainsi celui qui gagne la ferme, gagne tous ces jettons ramassés, & le jetton que chacun a mis au jeu, & que celui qui a le point le plus près de seize, au-dessous, gagne lorsque personne ne gagne la ferme, en observant toujours que lorsque le point est égal, celui qui a la primauté l'emporte : chacun fait à son tour, il y a beaucoup plus d'égalité à cette manière de jouer ; on n'y prendra même pas moins de plaisir.

Il n'y a point d'autre règle à ce jeu, qui ne demande point d'ailleurs ni une grande attention, ni un silence régulier, comme la plupart des autres jeux de cartes.





LE JEU DU HOC.

CE jeu a deux noms, sçavoir le Hoc Mazarin & le Hoc de Lyon ; il se joue différemment ; mais comme le premier est plus en usage que l'autre , on se contentera d'en parler.

Le Hoc Mazarin se joue à deux ou trois personnes ; dans le premier cas on donne quinze cartes à chacun , & dans le second , douze : le jeu est composé de toutes les petites.

Le roi lève la dame , & ainsi des autres , suivant l'ordre naturel des cartes.

Ce jeu est une espèce d'ambigu , puisqu'il est mêlé de piquet , du berlan & de la séquence , apellé ainsi , parce qu'il y a six cartes qui sont *Hoc*.

Les privilèges des cartes qui sont *Hoc* , est qu'elles sont assurées à celui qui les joue , & qu'il peut s'en servir pour telles cartes que bon lui semble.

Les *Hocs* sont les quatre rois , la dame de pique & le valet de carreau ; chacune de ces cartes vaut un jetton à celui qui la jette.

Après avoir réglé le tems que l'on veut jouer , mis trois jettons au jeu que l'on fait valoir ce que l'on veut , & dont l'un est pour le point ; le second , pour la séquence , & le troisième pour le Tricon , que Mesdames les Prudes apellent Fredon ou Triolet , on voit à qui fera , & celui qui doit faire ayant mêlé & fait couper à sa gauche , distribue le nombre de cartes que nous avons dit ci-devant.

Le premier commence par accuser le point , ou à dire passe , s'il voit qu'il est petit , ou à renvier , s'il l'a haut ; s'il passe & que les autres renvient , en disant deux , trois ou quatre au point , il y peut revenir ; on ne peut renvier sur celui qui

renvie jusqu'à vingt jettons au-dessous, & ainsi de ceux qui suivent en montant toujours de vingt; l'on peut de moins si l'on veut, & si celui qui gagne le point, le lève avec tous les renvis, sans que les deux autres soient obligés de lui rien donner.

Cela fait on accuse la séquence, ou bien on dit passe pour y revenir, si on le juge à propos, au cas que les autres renvient de leur séquence, & pour lors le premier qui a passé, peut en être.

Quand il n'y a point de renvi, & que le jeu est simple, celui qui gagne de la séquence, tire un jetton de chaque Joueur pour chaque séquence simple qu'il a en main; la première, qui vaut, fait valoir les moindres à celui qui l'a; de la séquence on passe au tricon qu'on renvie de même que le point.

Le point est, comme il a été déjà dit, plusieurs cartes d'une même couleur; celui qui en a davantage, gagne le point, & lorsque le nombre de cartes est égal, celui qui a le plus haut point, gagne: l'as vaut un point, & les figures dix, les autres ce qu'elles sont marquées.

La séquence c'est trois cartes d'une même couleur qui se suivent; la séquence de quatre cartes vaut mieux que celle de trois, celle de cinq que celle de quatre, & ainsi des autres; & lorsque le nombre des cartes est égal, celui qui a la plus haute séquence, gagne: dame, valet & dix est la plus forte séquence simple, & la dernière est as, deux & trois.

Le tricon est trois as, trois deux, & ainsi des autres cartes, en montant jusques aux dames.

Mais si par hazard l'on passe du point de la séquence & du tricon, & que par conséquent on ne tire rien, on double l'enjeu pour le coup suivant, & celui qui gagne, gagne double, encore qu'il ait son jeu simple, & tire outre cela un jetton de chaque Joueur.

Lorsqu'on a séquence ou tierce de roi, quoique l'enjeu ne soit que simple, on-en paie deux à celui qui gagne; on en donne autant à celui qui gagne une séquence simple, lorsqu'il a en main une séquence de quatre cartes, c'est-à-dire, une quatrième de quelque carte que ce puisse être jusqu'au valet.

Si le jeu est double, on en paie chacun quatre.

On donne trois jettons pour la quatrième de roi, quoique le jeu ne soit que simple, & six quand il est double.

On donne trois jettons à celui qui gagne la séquence avec une quinte, c'est-à-dire, cinq cartes de suite, & six lorsque le jeu est double.

Celui qui a une quinte de séquence du roi, quoique l'enjeu ne soit que simple, gagne de chaque Joueur quatre jettons, & huit si le jeu est double, ou ne paie pas davantage pour les sixièmes, &c.

Lorsque le jeu est simple, celui qui gagne le tricon tire deux jettons de chaque Joueur, & lorsqu'il est double, quatre.

On en paie quatre pour trois rois, lorsque le jeu est simple, & autant pour quatre dames, quatre valets, &c. Et l'on double lorsque le jeu est double. Quatre rois au jeu simple en valent huit, & au jeu double, seize: bien entendu qu'on ne paie les jettons qu'à celui qui gagne, lequel au moyen d'une séquence haute, peut en faire passer des inférieures, comme il a été déjà dit, & de même au moyen du plus haut tricon, s'en fait paier dès moindres qu'il auroit au jeu ordinaire.

Il est permis de renvier au tricon, comme au point & à la séquence.

Après avoir parlé des rétributions & avantages qu'on peut tirer des points, séquences & tricons, lorsqu'on les gagne, & expliqué l'avantage & privilège des cartes qui font hoc, il reste à apprendre la manière dont les cartes doivent être jouées. La voici.

Par exemple , suposé que le premier des trois Joueurs ait en main un , deux , trois , quatre ou autres cartes , ainsi de suite , quoiqu'elles ne soient point de la même couleur , & que les deux autres n'ayent pas de quoi mettre au-dessus de la carte où il s'arrête , la dernière carte qu'il a jettée , lui est *Hoc* , & lui vaut un jetton de chaque Joueur , & il recommence par les plus basses , parce qu'il y a plus d'espérance de rentrer par les hautes ; & si par exemple il joue l'as , il dira un , & s'il n'a pas le deux , il dira sans deux , celui qui le suit , & qui aura un deux , le jettera , & dira deux , trois , quatre , & ainsi des autres , jusqu'à ce qu'il manque de la carte suivante qu'il dira , par exemple , sept sans huit , & ainsi des autres , & lorsque les autres Joueurs n'ont pas la carte qui manque à celui qui joue ; la dernière carte qu'il a jettée lui est *Hoc* , & lui vaut un jetton de chaque Joueur ; il en est de même de toutes les autres , comme celles dont on vient de parler , & lorsque le joueur suivant celui qui dit , par exemple , quatre sans cinq , n'ayant point de cinq , a un *Hoc* , il peut l'employer pour le cinq , comme il a été dit , les *Hoc* valant ce qu'on veut qu'ils vallent ; & alors il commence à jouer par telle carte qu'il juge plus avantageuse à son jeu , & il gagne un jetton de chaque Joueur pour le *Hoc* qu'il a joué.

Il faut , autant qu'on le peut , chercher le moïen de se défaire de ses cartes à ce jeu , puisqu'on paye deux jettons pour chaque carte qui reste en main depuis dix jusqu'à douze , & un pour chaque carte au-dessous de dix. Si cependant il n'en reste qu'une , on payeroit six jettons pour cette seule carte , & quatre jettons pour deux.

Celui qui a cartes blanches , c'est-à-dire , n'a point de figures dans son jeu , gagne pour cela dix jettons de chaque Joueur.

Mais s'il se trouvoit que deux des Joueurs eussent

font les cartes blanches, le tiers ne payeroit rien ni à l'un ni à l'autre.

Celui qui par mégarde, en jettant par exemple, un quatre, diroit quatre sans cinq, & qui cependant auroit un cinq dans son jeu, payeroit à cause de cette méprise cinq jettons à chaque Joueur s'ils le découvroient.

Celui qui accuse moins de points qu'il n'en a, ne peut y revenir; ainsi, s'il perd le point par-là, c'est tanpis pour lui.

Ce jeu sera fort divertissant, s'il est joué de cette façon; il seroit inutile d'en donner les règles séparément, puisque les règles qui lui peuvent être particulieres, sont détaillées ci-devant; & que les générales lui sont communes avec toutes sortes de jeux de cartes.



LE JEU DU POQUE.

LE jeu du Poque a beaucoup de rapport au Hoc; on y joue depuis trois personnes jusqu'à six; les cartes sont au nombre de trente-six, lorsque l'on est six; mais si l'on n'étoit que trois ou quatre, on en ôteroit les six, & le jeu ne seroit que de trente-deux.

Après avoir vû à qui fera, celui qui doit mêler; ayant fait couper à sa gauche, donne à chacun des Joueurs cinq cartes par deux & trois.

Il y a de l'avantage d'avoir la main: pour la commodité des Joueurs, ils doivent prendre chacun une prise ou enjeu, qui est ordinairement de vingt jettons, & quatre fiches, qui valent cinq jettons chacune, & dont on met la valeur si haut & si bas que l'on veut.

On a six poques; c'est-à-dire, six manieres de petits cassetins de la grandeur d'une carte, & fort

bas de bord ; on les met sur la table tout de suite l'un contre l'autre , & chacun de ces poques ou cassetins a son nom écrit ; l'un est marqué as ; l'autre roi ; un autre dame ; l'autre valet ; un autre dix & neuf , & enfin le sixième est marqué le poque ; on met d'abord un jetton dans chaque poque , & puis celui qui a mêlé ayant distribué les cartes , comme il a été dit , en tourne une sur le talon ; & si c'est une de celles qui sont marquées sur les poques , comme par exemple , s'il tourne un as , un roi , une dame , un valet , ou dix , il tirera les jettons qui sont dans le poque marqué de la carte tournée.

Après cela chacun voit son jeu , & examine s'il n'a point poque ; c'est-à-dire , s'il n'a point deux trois , ou quatre as , & ainsi des autres cartes au-dessous , les as étant les premières cartes du jeu.

Celui qui est à parler , doit dire pour lever le poque , je poque d'un jetton , de deux , ou de davantage s'il veut , & si ceux qui le suivent l'ont aussi , ils peuvent tenir au prix où est porté le poque , ou bien renvier de ce qu'ils veulent , ou l'abandonner sans vouloir hazarder de perdre le renvi qu'il faudroit payer s'ils perdoient.

Après que les renvis ont été faits , chacun dit quel est son poque & le met bas , & celui qui a le plus haut , gagne , non-seulement ce qui est dans le poque , mais encore tous les renvis qui ont été faits. Quand quelqu'un des Joueurs dit , je poque de tant , & que personne ne répond rien là-dessus , soit qu'on n'ait pas poque ou qu'on l'ait trop bas , le Joueur qui a parlé le premier , leve le poque , sans être obligé de montrer son jeu.

Le poque de retour , c'est-à-dire , deux sept en main , & un qui retourne , vaut mieux que les deux as en main , & ainsi des autres cartes ; à plus forte raison le poque de trois cartes emporteroit celui de deux , & celui de quatre , celui de trois ; encore que le poque de moins de cartes fût de beau-

coup supérieur par la valeur des cartes :

Lorsque le poque est levé, on voit dans son jeu si l'on n'a point l'as, le roi, la dame, le valet, ou le dix de la couleur de la carte qui tourne; celui des Joueurs qui a l'un ou l'autre, ou plusieurs, leve les poques marqués aux cartes qu'il en a, & ceux qui ne sont pas levés restent pour le coup suivant. Venons maintenant à la manière de jouer les cartes.

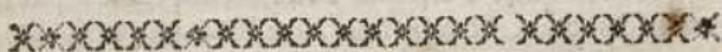
Il faut observer que pour bien jouer les cartes au poque, on doit toujours s'en aller de ses plus basses, parce qu'il arrive souvent que ne pouvant rentrer au jeu, elles resteroient en main, ce qui seroit préjudiciable, attendu que celui qui se trouve le plus de cartes, quand un des Joueurs s'en est défait entièrement, celui-là, dis-je, est obligé de donner autant de jettons à chacun qu'il se trouve de cartes dans la main.

Il est prudent aussi de se défaire des as d'abord qu'on le peut, on doit les jouer avant tous les autres, puisqu'on ne risque pas pour cela de perdre la primauté à cause qu'on ne sçauroit mettre de cartes par-dessus, & ensuite jouer ses cartes autant de suite qu'on peut, comme par exemple, sept, huit, neuf, &c. ou autres.

Supposé donc qu'on commence à jouer par un sept, on dira sept, huit si on en a le huit de la même couleur; autrement il faudra dire sept sans huit; & celui qui a le huit de cette même couleur, le joue & continue de jouer le neuf de la même couleur s'il l'a; & autrement, il dit sans neuf, & ainsi des autres: & si tous les Joueurs se trouvent sans avoir ladite carte qu'on a appelée, celui qui a parlé le premier, joue la carte de son jeu qu'il veut, & la nomme de la même manière; cela s'observe de la sorte jusqu'à ce qu'un des Joueurs se soit défait de toutes ses cartes, & celui qui s'en est défait le premier; tire un jetton de chaque carte que les Joueurs ont en main, lorsqu'il a fini, sans que ce-

La empêche que celui qui en a davantage, paye à chaque Joueur autant de jettons qu'il a de cartes en main.

Ce jeu sera assez amusant si l'on se conforme aux règles qu'on a données ci devant; il est de même de commerce, & ne demande pas une fort grande application, puisque le jeu de chacun, se fait sans qu'il y pense par les cartes qui sont jouées. Il est bon, lorsqu'on est premier d'avoir plusieurs cartes d'une couleur, & toujours d'avoir des cartes hautes, étant de beaucoup plus aisé de s'en défaire.



LE JEU DU ROMESTECQ.

LE Romestecq qui est un jeu assez difficile, tire l'Etimologie de son nom de *Rome*, qui est un terme du jeu, & *Stecq* qui en est un autre.

Les cartes avec lesquelles on joue ce jeu, sont au nombre de trente-six; c'est-à-dire, depuis les rois jusqu'aux six.

On peut jouer à ce jeu, deux, quatre ou six personnes; quand c'est à quatre ou à six, on voit à qui sera ensemble, & si l'on est six, le Joueur du milieu prend les cartes, & les donne à couper à celui du milieu de l'autre côté pour voir à qui fera; celui qui tire la plus haute carte peut faire ou ordonner à l'autre de mêler; il y en a qui prétendent que c'est un avantage de faire quand on joue six, & si l'on ne joue que quatre personnes, celui qui coupe la plus belle carte, donne; car il y a pour lors beaucoup d'avantage pour celui qui joue le premier, ce qui arrive en ce cas, puisque celui qui est à la droite de celui qui mêle, est son compagnon avec lequel il se communique le jeu.

Celui qui ne fait point, marque ordinairement le jeu, & pour cela il prend des jettons dont il marque le nombre de points dont l'on est convenu; au défaut de jettons, on se fert d'une plume ou crayon.

La partie est ordinairement de trente-six points, lorsqu'on joue six, & à deux ou quatre Joueurs, elle est de vingt-un, quoique cela dépende de la volonté de ceux qui jouent, de même que de fixer la valeur de la partie.

Celui qui doit mêler, après avoir fait couper à sa gauche donne à chaque Joueur cinq cartes par deux fois deux & puis une, ou bien par trois & deux, n'importe, pourvû qu'il observe de donner de la même manière pendant tout le courant de la Partie; il n'y a point de triomphe à ce jeu, & le talon reste sur la table sans qu'on y touche.

Il faut observer que l'as est la première carte du jeu, levant le roi: le reste des cartes suit sa valeur ordinaire; mais pour qu'une carte supérieure enleve une inférieure, il faut qu'elle soit de la même couleur, car autrement l'inférieure jettée la première leve la supérieure en une autre couleur.

Mais avant que de passer outre, comme il y a des termes en ce jeu, qu'il est bon de sçavoir pour en avoir une parfaite intelligence, il faut en donner l'explication: la voici.

Il y a le *Virlicque*, le *Double Ningre*, le *Triche*, le *Village la*, *Double Rome*, la *Rome* & le *Stecq*.

On apelle *Virlicque*, lorsqu'il arrive en main à un Joueur quatre as, quatre rois, ou quatre de quelqu'autre point que ce soit, en observant que le plus haut emporte le plus bas, & celui qui l'a, gagne la partie.

Le *Double Ningre*, c'est deux as avec deux rois, ou deux as avec deux dix, & ainsi des autres quatre cartes de deux façons arrivées dans une même main, il vaut trois points en main quand on ne le

gruge

gruge pas ; c'est-à-dire , si la partie adverse ne le leve pas.

Le *Triche* , sont trois as , trois roi , ou autres cartes au-dessous arrivées dans la même main ; si le triche est d'as ou de rois , & que l'on l'ait en main , il vaut trois , s'il n'est point grugé.

Les deux dames & deux valets d'une même couleur sont apellez le *Village* , de même , deux dix , & deux neuf de même couleur ; c'est-à-dire , que s'il y a un dame de pique & une de carreau , il faudra que les valets soient de pareille couleur , & ainsi des neux & des dix , & autres cartes inférieures , & le village vaut deux points à celui qui l'a en main.

Double Rome , est lorsque l'on a deux as , ou deux rois en main ; elle vaut deux points ; & lorsque les as ou rois ne sont points grugez , elle en vaut quatre.

La *Rome* ce sont deux valets , deux dix , ou deux neuf , ou deux autres cartes d'une même espece , & elle vaut un point à celui qui l'a.

Le *Stech* est une marque qu'on efface pour celui qui fait la dernière levée.

Il faut remarquer que quelque carte qu'on joue , & dont les termes de Rome-Stecq sont composés , doit être nommée par son nom propre au jeu , par exemple , il faut toujours en jouant une des pieces dire , double ningre , piece de ningre , & en jouant une de la double rome , piece de double rome , & ainsi de la rome ; de même piece de triche & de village , & ainsi des autres ; car autrement celui qui auroit effacé sans l'avoir dit , perdrait la partie , pour avoir manqué seulement de le dire.

Ainsi en jettant les deux dames & les deux valets qui font le village , il faudra dire , piece de village , &c.



RÈGLES DU ROMESTECQ.

I. **C**elui qui en donnant les cartes en retourne une de celles de sa partie adverse, est marqué de trois jettons de sa partie; mais si la carte est pour lui ou pour son compagnon, on ne lui marque rien.

II. S'il se trouve des cartes retournées dans le jeu, & que les Joueurs viennent à s'en apercevoir, on marquera trois jettons pour celui qui fait.

III. Qui manque à donner de la même manière qu'il a commencé, est marqué de trois jettons par sa partie, & le coup se joue.

IV. Celui qui donne six cartes au lieu de cinq, est marqué de trois jettons, & ôtera au hazard une de ces cartes qu'il mettra dans le talon, puis continuera à donner comme auparavant.

V. Qui joue devant son tour, relève sa carte & est marqué de trois jettons.

VI. Celui qui renonce à la couleur qu'on lui jette, & dont il pourroit fournir, perd la partie.

VII. Celui qui compteroit, ou double ningre, ou autres avantages du jeu, & ne les auroit pas, perdrait la partie, si quelque Joueur s'en apercevoit.

VIII. Qui joue avec six cartes, ou au-dessus, perd la partie.

IX. Qui se démarqueroit d'un jetton de plus qu'il ne feroit, perdrait la partie.

X. Celui qui par inadvertance, ou autrement, accuseroit trois marques qu'il n'auroit pas, perdrait la partie.

Voilà à peu près les règles de ce jeu, qui sont fort sévères à cause que la mauvaise foi peut y avoir place; cette sévérité le rend fort pénible, & en fait une étude pour tous les Joueurs, sans

qu'il y ait pour cela une grande science ; l'usage apprendra ce qui n'a pas été dit ; ce qui en a été dit étant suffisant pour lever les difficultés qui peuvent naître.



L E J E U

DE LA SIZETTE.

LE jeu de la Sizette qui est très-peu connu à Paris, est cependant un des jeux de cartes des plus amusans, il demande avec une grande tranquillité beaucoup d'attention.

L'on joue six personnes à ce jeu, ce qui lui a fait donner le nom de Sizette ; l'on joue trois contre trois, placés alternativement ; c'est-à-dire, qu'il faut qu'il n'y ait pas deux Joueurs d'un même parti, l'un près de l'autre.

Le jeu de cartes avec lequel on joue, est de trente-six cartes, depuis le roi qui en est la première, & le six qui en est la dernière.

Comme il est avantageux d'être premier à jouer, l'on voit à qui fera, celui qui tire la plus haute carte commande à celui de sa droite de mêler.

Celui qui doit mêler après avoir bien battu les cartes, & fait couper celui qui est à sa gauche, donne à chaque Joueur en commençant par sa droite, six cartes par deux fois trois, & non autrement, & tourne la dernière carte qui est celle qui fait la triomphe : après quoi ceux qui ont la main ; c'est-à-dire, qui sont premiers à jouer, examinent bien leur jeu, & l'un des trois doit le gouverner ; il est permis à chacun de dire son sentiment ; celui donc qui gouverne le jeu, demande à chacun ce qu'il a, & après qu'il est informé de



leur jeu , il fait jouer celui qui est à jouer premier par telle carte qu'il veut.

Lorsque le premier a jetté la carte qu'il joue ; ceux du parti contraire qui n'a encore rien dit du jeu , se demandent l'un à l'autre le jeu qu'ils ont , ou ils le disent à celui qui prend le gouvernement du jeu , & après qu'ils ont convenu de leur jeu , celui qui est à jouer fournit de la couleur jouée , s'il en a , ainsi des autres ou coupe , s'il est à propos , & qu'il n'en ait pas : celui qui n'a pas de la couleur jouée , n'est pas obligé à couper , encore qu'il le puisse soit que la levée soit à ses amis soit à ses ennemis , & ceux-là gagnent le jeu qui font plutôt trois levées ou le gagnent double , lorsqu'on les fait toutes fix.

Ce jeu demande , comme nous l'avons dit , une grande attention , particulièrement à ceux qui gouvernent le jeu ; il suffit qu'il y ait de chaque côté un habile Joueur , pour que la partie soit égale.

L'habileté du Joueur consiste à ce jeu de sçavoir le jeu que ses amis ont sans le trop faire expliquer , & de sçavoir ce que chacun des adversaires a , par la déclaration qu'il en a faite ; cela regarde ceux qui gouvernent , & à l'égard des Joueurs qui ne font que déclarer leur jeu , ils doivent ne dire de leur jeu que ce qui est nécessaire , & suivant que celui qui gouverne leur demande , afin de le cacher aux adversaires & ne pas expliquer les renonces que l'on peut avoir , tans y être engagé par celui qui gouverne , & qui ne doit faire découvrir le jeu qu'à propos ; l'expérience & un long usage de ce jeu rendra habiles ceux qui y joueront , & ils y trouveront beaucoup de plaisir , s'il le jouent avec la tranquillité que ce jeu demande , mais pour prévenir les incidens qui pourroient survenir , on se conformera aux règles suivantes.



RÈGLES DU JEU DE LA SIZETTE.

- I. Lorsque le Jeu de cartes est faux, le coup ne vaut pas, mais les précédens sont bons.
- II. S'il y a une carte tournée, l'on remêle.
- III. Celui qui donne mal perd un jeu.
- IV. Celui qui au lieu de tourner la carte de dessous & qui doit faire la triomphe, la joint à ses cartes, perd un jeu & remêle.
- V. Celui qui en donnant les cartes tourne une ou plusieurs cartes de l'un des adversaires, perd un jeu & remêle.
- VI. Celui qui renonce perd deux jeux, & le jeu de renonce ne se joue pas, & l'on continuë à mêler comme si le jeu avoit été joué.
- VII. Celui qui ne force pas, ou ne coupe pas une couleur dont il n'a point & qu'il pourroit couper, ne fait pas faute, encore que la levée soit à ses adversaires, & qu'il soit le dernier à jouer.
- VIII. D'abord que la carte est lâchée sur le tapis, elle est censée jouée.
- IX. Lorsque deux Joueurs ont leur jeu étalé sur la table, il faut nécessairement que le troisieme étale aussi le sien, pendant que le coup se joue.
- X. L'on ne scauroit changer de place pendant une partie, ni même pendant plusieurs parties liées.
- XI. L'on ne peut point faire couper que par celui qui est à la gauche de celui qui mêle.
- XII. Celui qui donneroit, sans que ce fût à son tour, s'il avoit tourné, le coup seroit bon & l'on continueroit par sa droite; mais s'il n'avoit pas tourné, il seroit à tems d'en revenir & de faire mêler celui qui le devoit de droit.
- XIII. On ne peut donner les cartes que par trois.
- XIV. Celui qui a joué avant son rang, ne peut

point reprendre sa carte , à moins qu'il n'ait pas joué de la couleur jouée dont il peut fournir , auquel cas il perd un jeu , & le jeu se joue.

XV. Ceux qui quittent la partie avant qu'elle soit finie , la perdent.

XVI. Celui des Joueurs qui tourneroit une ou plusieurs levées des adversaires , perdrait un jeu.

Ce Jeu est un des plus rigides que l'on joue , puisque la moindre faute est punie sévèrement ; on a jugé à propos de faire ces règles de la sorte , afin d'obliger chaque Joueur à avoir l'attention que ce jeu demande , par la crainte de faire des fautes.

Vous observerez , que si l'un des trois Joueurs fait une faute , tous les Joueurs du même parti la supportent.

Observez encore que lorsque ceux qui font des fautes , n'ont pas de points à démarquer pour les fautes faites , les adversaires les marquent en leur faveur.



L E J E U

D E L' E M P R U N T.

C E Jeu a beaucoup de rapport au Hoc ; mais comme il y a quelque différence dans la manière de le jouer , on dira seulement en quoi il diffère ; on l'a nommé le Jeu de l'Emprunt , parce qu'on n'y fait qu'emprunter : après être convenu de ce qu'on veut jouer à la partie , comme au Hoc , & vû à qui à mêler , celui qui doit mêler donne à couper à sa gauche , & donne à chacun le nombre de cartes qu'il lui faut , & qui est , lorsque l'on joue six personnes , de huit cartes chacun ; lorsque l'on n'est que cinq , dix chacun ; & si l'on n'est que

quatre , chacun aura également dix cartes ; mais on lèvera les deux dernières espèces de cartes , comme sont les as & les deux ; & à trois , chacun aura douze cartes ; on lèvera en ce cas encore une espèce de cartes qui feront les trois , ainsi de quarante cartes dont ce Jeu est composé , il n'en restera que quatre.

Quand celui qui est le premier en carte a jetté la carte de son Jeu qu'il a jugé à propos , le second est obligé de jouer celle qui suit de même couleur ; s'il ne l'a pas , il l'emprunte de celui qui l'a , en lui payant un jetton pour cela ; le troisième ensuite est obligé de jouer aussi la carte suivante , ou de l'emprunter de même , le quatrième fera de même , & ceux qui suivront aussi , en allant toujours par la droite jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus de cette couleur.

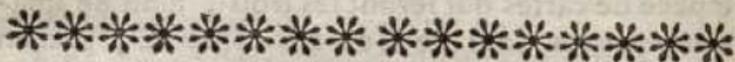
Celui qui est à la droite du Joueur qui a joué la dernière carte , ou en empruntant , ou de son Jeu , recommence à jouer une carte de son Jeu de telle couleur qu'il lui convient ; on observera la même manière de jouer jusqu'à ce que l'un des Joueurs se soit entièrement défait de toutes ses cartes ; le premier qui s'en est défait , gagne la partie , & tire par conséquent tout ce qu'on a mis au jeu , & se fait paier encore ce dont on est convenu pour les cartes qui restent en main aux autres Joueurs.

Mais si aiant au talon quelque carte de la couleur jettée , on ne pouvoit par conséquent l'emprunter d'aucun Joueur , on la prendroit du talon , en payant au jeu ce qu'on auroit païé au Joueur qui l'auroit eue.

Il y a un grand avantage à être premier à jouer , puisqu'on commence par la couleur la plus avantageuse à son jeu , où il faut absolument que l'on réponde.

Ce Jeu qui n'est pas si embarrassé que le Hoc , ne

fera pas moins de plaisir, tant pour la facilité de le jouer, que par le commerce dont il est, tant par lui-même que par la perte qu'on peut y faire qui est assez bornée.



LE JEU DE LA GUINGUETTE.

ON peut dire que ce Jeu est nouveau, puisque personne ne s'est avisé jusqu'ici d'en introduire un sous ce nom : & l'on peut y jouer depuis trois jusqu'à huit personnes, si l'on veut.

Pour cela on prend un jeu de cartes où sont toutes les petites ; si cependant l'on ne jouoit que trois ou quatre, on ne joueroit qu'avec trente-six cartes, en ôtant les petites jusqu'aux cinq ; les as ne valent qu'un point, & sont les moindres cartes du Jeu.

Chacun doit prendre une prise de trente ou quarante jettons plus ou moins, que l'on fait valoir à proportion qu'on a dessein de jouer gros ou petit jeu.

Il y a à ce Jeu des termes dont il est bon de donner l'explication avant de passer outre.

C'est en premier lieu la *Guinguette* qui est la dame de carreau.

En second lieu le *Cabaret*, qui est composé d'une tierce de valet, de dix, de neuf ; & ainsi des autres en descendant, ni les rois ni les dames ne faisant point tierce : enfin il y a le *Cotillon* ; on appelle cotillon le talon qu'on met au milieu de la table, après que chacun a reçu ses cartes, & qu'il est libre à tous les Joueurs de remuer chacun à son tour.

Comme il y a un avantage considérable à avoir la main, puisque le premier à jouer est en droit de faire la triomphe de la couleur la plus avantageuse à son Jeu : l'on voit à qui mêlera, & celui qui doit faire, ayant battu les cartes, & fait couper le

DE LA GUINGUETTE 345

Joueur de sa gauche, en donne quatre à chaque Joueur par deux fois deux, & ensuite met le talon au milieu de la table.

Il y a au milieu de la table trois petites boîtes ; l'une pour la Guinguette, l'autre pour le Cabaret, & la troisième pour le Cotillon.

Après que chacun a reçu ses quatre cartes, il examine s'il n'a point la Guinguette ; c'est-à-dire la dame de carreau, & celui qui l'a, après l'avoir montrée, tire les jettons que chacun a mis dans la Boîte marquée Guinguette, & lorsque la Guinguette n'est pas dans le Jeu, encore qu'elle vint après à l'un des Joueurs en remuant le Cotillon, la Guinguette resteroit, & seroit double pour le coup suivant.

Après que la Guinguette a été tirée, ou laissée pour le coup suivant, on cherche le Cabaret ; ceux qui l'ont, quelque petit qu'il soit, doivent dire qu'ils l'ont, sans en dire la qualité, mais ils peuvent comme ils jugent à propos, renvier d'un demi-septier, chopine, ou pinte ; le demi septier est un jetton qu'on met au Cabaret, & qui est un renvi qu'on fait sur ce qui y est déjà ; la chopine est deux jettons, & la pinte quatre ; le plus fort cabaret emporte le plus petit, & s'il s'en trouve deux ou trois, ou davantage qui soient égaux, celui qui sera le premier l'emportera.

On peut, si l'on veut au cabaret renvier de tant de demi-septiers, pintes & chopines qu'on voudra, & celui qui fait le dernier renvi, gagne, si les autres ne le tiennent point, eût-il un cabaret plus bas qu'eux.

Et lorsqu'on ne leve point le cabaret, il double pour le coup suivant.

Après avoir observé ce qu'on vient de dire, on passe de la Guinguette & du Cabaret au Cotillon, & pour lors celui qui a mele, dit, ou Cotillon, & chaque Joueur met un jetton dans la Boîte destinée pour le Cotillon.

Le premier en carte, comme il a été dit, nomme telle couleur qu'il veut pour triomphe, sans que cela l'oblige de jouer; il dira, *je joue*, & mettra un second jetton au cotillon.

Si un autre n'a pas jeu de jouer, & que cependant il puisse espérer par la rentrée de faire beau jeu, il écartera telle de ses cartes qu'il voudra, & qu'il mettra au milieu de la table, en disant, *je remue le Cotillon*, & pour cela il lui en coûte deux jettons qu'il met au cotillon, puis aiant pris le talon, & l'aiant bien battu, il coupe net, & tire pour lui la carte de dessous la coupe qu'il a faite, sans tourner les cartes qu'il tient, ni montrer celle qui lui vient.

On peut tour à tour renvier le Cotillon jusqu'à deux fois; c'est-à-dire, quand on l'a remué une fois, il faut attendre que les autres aient parlé, & pour lors, soit qu'ils l'aient renvié ou non, quand son tour de parler revient, on dit, *je remue le Cotillon*, comme auparavant, & on y met deux jettons. Cette règle est égale pour tous les Joueurs.

Celui qui remue le cotillon est censé avoir dit, *je joue*.

Quand on a remué le cotillon ou qu'on a dit, *je joue*, sans le remuer, on joue les cartes comme à la Bête, en se souvenant quelle est la triomphe que le premier en carte a nommée, & que l'as, comme il a été déjà dit, ne vaut qu'un, & est inférieur aux deux, & à toutes les autres cartes du Jeu: l'on verra dans les Règles suivantes ce qui n'a pas été dit pour l'entière satisfaction de ceux qui joueront ce Jeu.



RÈGLES DU JEU DE LA GUINGUETTE.

- I. **C**elui qui joue au Cotillon & lève deux mains, le gagne si les deux autres sont séparées.
- II. S'il n'en prend qu'une, & qu'un autre en ait deux ou trois, il doit deux jettons pour le cotillon.
- III. S'il n'en prend point du tout, il doit tout le cotillon : ce qu'on dit ici d'un Joueur se doit entendre de tous ceux qui font jouer, de sorte que bien souvent on a le plaisir de voir qu'il est dû plusieurs Cotillons. Ces Cotillons sont comme des Bêtes qui se mettent sur le jeu l'une après l'autre, quoique faites sur le même coup.
- IV. Quand il est dû un Cotillon, personne n'y met que celui qui le doit.
- V. Si deux de ceux qui sont du Cotillon font chacun deux levées, celui qui les a le premier, l'emporte, & l'autre lui doit les deux jettons du Cotillon.
- VI. Qui accuse la Guinguette, doit la montrer avant que de la lever, sinon il paie deux jettons & la Guinguette, qui outre cela est double pour le coup suivant.
- VII. Celui qui aiant le Cabaret supérieur, après l'avoir accusé, ne le montre pas avant que de le lever, doit également deux jettons au profit du Cabaret, qui est double pour le coup suivant.
- VIII. Celui qui en mêlant donne trop de cartes, doit un jetton pour le Cotillon, & on doit rebattre, si celui à qui on les donne, le souhaite.
- IX. Celui qui renonce, perd le Cotillon, & est obligé de reprendre la carte, si bon le semble aux Joueurs.
- X. Il n'est pas permis sous la même peine ;

de ne point couper une carte jouée, qu'on peut couper, ou de ne pas mettre dessus une carte jouée, quand on le peut, puisqu'on doit forcer à ce jeu.

XI. Si celui qui est le premier en carte, oublie de nommer la Triomphe & remuë en même-tems le Cotillon, & que celui qui vient après lui, le prévienne en la nommant, elle est bien nommée, & il est obligé de jouer.

XII. Celui qui fait la vole tire un jetton de chaque Joueur, outre le Cotillon, & gagne tous les Cotillons qui sont dûs.

En jouant le jeu de la sorte, & conformément à ces règles, on y prendra beaucoup de plaisir.

LE JEU DU SIXTE.

LE Sixte a beaucoup de raport à la Triomphe : le nom de Sixte lui a été donné à cause qu'on y joue six, qu'on donne six cartes à chacun, & que la Partie va en six Jeux.

L'on joue les cartes à ce Jeu comme à la Triomphe ; & pour y jouer avec plaisir, l'on observera ce qui suit.

Après être convenu de ce qu'on veut jouer, on voit à qui mêlera, & celui qui doit faire aiant battu les cartes, les donne à couper à sa gauche, & donne ensuite six cartes à chacune par deux fois trois, après quoi il tourne la carte du fond qui lui revient, & dont il fait la triomphe. Lorsque le jeu n'est composé que de trente-six cartes, comme il doit l'être ordinairement, & lorsqu'on veut qu'il y ait un talon, on joue avec les petites cartes, en ce cas on tourne la carte de dessus le talon qui détermine la Triomphe ; cela dépend de la volonté des Joueurs ; le Jeu en est plus beau, & il faut plus de science à le

jouer que lorsqu'on le joue à trente six cartes.

Voyons-en les Règles, qui seules suffiront pour donner une idée de ce jeu qui est fort aisé de lui-même.

R È G L E S D U J E U D E S I X T E.

I. **C**elui qui donne mal, perd un jeu qu'on lui démarque, s'il en a, & recommence à mêler.

II. Lorsque le jeu se trouve faux, le coup où il est découvert faux ne vaut pas, les précédens sont bons, & celui-là aussi, si le coup étoit fini de jouer, ou les cartes bröüillées.

III. Qui tourne un as, marque un jetton pour lui.

IV. L'as emporte le roi, le roi la dame, la dame le valet, le valet le dix, & ainsi des autres, suivant l'ordre naturel.

V. Quand celui qui joue jette une triomphe, ou quelqu'autre carte que ce soit, on est obligé d'en jeter si on en a, sinon on renonce, & on perd deux jeux dont on est démarqué, si on les a, ou on le fera d'abord qu'on en aura de cette partie.

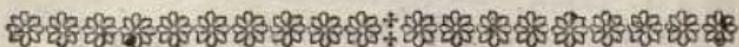
VI. Celui qui jette d'une couleur jouée, doit lever autant qu'il le peut, la carte plus haute jouée; il perd autrement un jeu qu'on lui demande.

VII. Celui qui fait trois mains marque un jeu.

VIII. Si deux Joueurs ont fait trois mains chacun, celui qui les a plutôt faite, marque le jeu.

IX. Si tous les Joueurs avoient une main chacun, celui qui auroit fait la première main, marqueroit le jeu; de même lorsque le prix est partagé par deux mains, celui qui a plutôt ses deux mains, marque le jeu.

X. Celui qui fait seul six mains , gagne la partie.
Voilà la manière dont se joue le Sixte ; celui qui est le premier en carte a l'avantage , puisqu'il commence à jouer par ce qui est plus avantageux à son jeu.



LE JEU

DU VINGT-QUATRE.

CE jeu suit presque en tout les loix de l'Impériale.

Lorsque l'on joue cinq Joueurs , il faut que toutes les petites y soient , & celui qui mêle , donne dix cartes à chacun : lorsqu'on est quatre , il en donne douze : à trois également douze , & à douze , douze aussi ; mais il faudra ôter lorsqu'on joue à trois , les trois dernières espèces de cartes , & à deux toutes les petites jusqu'aux cinq , en commençant par les as qui ne valent qu'un point.

Remarquez qu'au jeu de Point , les cinq premières cartes qui sont l'as , le deux , le trois , le quatre & le cinq se comptent à la Virade , & non pas les cinq dernières. Et au Jeu par figures , c'est le roi , la dame , le valet , le dix & le neuf.

La *Virade* est la carte que celui qui a mêlé , tourne sur le talon , & qui fait la Triomphe.

Les Impériales sont au moins de cinq cartes de suite , elles valent mieux quand elles sont de six , sont encore meilleures de sept , & ainsi toujours en montant , & s'emporteront comme au Piquet par la force des cartes , & en cas d'égalité , celui qui l'auroit de la couleur de la tourne , gagneroit , autrement ce seroit celui qui auroit la main.

On compte le Point & les marquant chacun pour quatre pour qui les fait , comme à l'Impé-

riale ; & les cartes pour celui qui les gagne , la même chose ; & celui qui a plutôt vingt-quatre gagne la Partie & tire ce qu'on a mis au jeu : l'Impériale vaut beaucoup mieux que ce jeu.



LE JEU DE LA BELLE, DU FLUX ET DU TRENTE-UN.

CE jeu est très-divertissant & d'un grand commerce , on peut y jouer plusieurs personnes ; le jeu de cartes doit être de cinquante-deux ; c'est-à-dire , il doit y avoir les petites.

Il faut pour jouer ce jeu avoir trois corbillons que l'on met de rang sur la table ; l'on met dans l'un pour la belle , dans l'autre pour le flux , & dans le troisième pour le trente-un , & l'on y met ce que l'on est convenu : l'on peut fixer la partie à tant de coups , trente , quarante , plus ou moins , comme l'on veut ; après quoi l'on voit à qui fera : il n'y a point d'avantage à faire , puisque lorsque la belle ou le flux , ou le trente-un sont égaux entre deux Joueurs , il reste pour le coup suivant qui est double.

Celui qui doit mêler ayant fait couper à celui de sa gauche , donne à chacun des Joueurs d'abord deux cartes à l'ordinaire , & ensuite une troisième qu'il retourne à chacun , & celui qui a la plus haute carte des retournées , gagne la belle , & tire par conséquent ce qui est dans le corbillon.

Vous observerez que quoique l'as vaille onze points pour le trente-un , il est au-dessous du roi , de la dame & du valet pour la belle.

Après avoir tiré la belle , chacun regarde dans son jeu , s'il a le flux , c'est-à-dire , s'il a trois cartes de la même couleur , & celui qui l'a plus fort ,

352 LE JEU DE LA BELLE, &c.

l'as vaut pour le flux onze points , & sert à le faire gagner : & lorsque personne n'a le flux , on le remet au coup suivant , en l'augmentant si l'on veut.

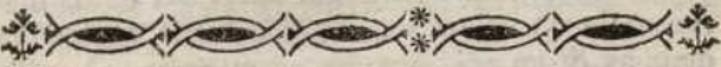
Enfin , après que la belle & le flux sont tirés , on en vient au trente-un , & chacun examinant son jeu , & après avoir compté en lui-même les points qui le composent , s'il approche de trente , & que selon la disposition des cartes , il craigne de passer trente-un , il s'y tient , sinon il en demande ; & celui qui a mêlé , en donne du dessus à chacun qui lui en demande selon son rang , en commençant par sa droite.

On ne donne qu'une carte à chacun des Joueurs qui en demandent , & on ne recommence à donner que lorsque le tour en est fait ; celui qui mêle peut en prendre à son tour , lorsqu'il trouve avantageux pour son jeu d'aller à fonds.

Lorsque les Joueurs qui ont été à fonds ou qui sans y aller , ont au-dessus de trente-un pour le point , ils ne sçauroient gagner ; mais celui des autres Joueurs qui a trente-un , ou si personne n'a ce point justement , c'est celui qui a le plus proche de trente-un qui gagne , ce qui fait que lorsque l'on a vingt-huit , vingt-neuf , ou trente , on s'y tient sans hazarder de prendre une carte qui pourroit porter le point au-dessus desdits trente-un.

Lorsqu'il y a plusieurs trente-un , c'est celui qui l'a plutôt eu qui gagne ; c'est pourquoi celui qui a trente-un , doit avertir dès qu'il l'a ; & si deux ou plusieurs l'avoient dans un même tour , on renvoyeroit le coup au jeu suivant ; on feroit de même d'un point plus bas , & qui seroit égal , s'il étoit le point gagnant. Voilà la manière dont on joue ce jeu qui n'a rien que de fort aisé.





LE JEU DU GILLET.

LE jeu du gillet se joue à quatre personnes, qui font chacun leur jeu en particulier.

Le jeu de cartes dont on joue, doit être le même que celui avec lequel on joue au piquet, & les cartes y ont la même valeur; c'est-à-dire, que les as sont les plus fortes cartes du jeu, & emportent les rois; les rois, les dames; les dames, les valets, &c.

Après avoir vû à qui fera, celui qui mêle donne à chacun des Joueurs trois cartes l'une après l'autre, mais auparavant chacun des Joueurs a mis dans deux corbillons qui sont au milieu de la table, un jetton ou plus s'ils veulent, & le jetton vaut autant qu'ils veulent le faire valoir.

L'un des deux corbillons, n'importe lequel, est pour le *gé*, qui est ce qu'on dispute d'abord, & l'on appelle *gé* deux as, deux rois, deux dames, ou deux valets, &c.

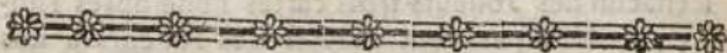
Il est loisible aux Joueurs de renvier pour le *gé*, les uns sur les autres, & pour lors celui qui a le *gé* le plus haut gagne, & tire l'argent qui est dans le corbillon & l'argent des renvis, à moins qu'un des Joueurs n'ait tricon; c'est-à-dire, trois as, trois rois, trois dames, &c.

Le moindre tricon étant au-dessus, & gagnant le *gé* le plus haut.

Lorsque le *gé* est gagné, l'on en vient au second corbillon qui est pour le point ou flux; il dépend du premier d'aller du jeu simple ou de renvier de ce qu'il veut, ainsi du second, lorsque le premier a parlé; il peut augmenter le renvi, ou céder sans vouloir y aller, s'il n'a pas assez beau jeu pour cela.

Deux as en main valent vingt & demi; un as &

un roi ou une autre carte qui vaille dix de la même couleur, valent vingt-un & demi, également deux as & un roi, ou une autre carte qui vaille dix de la même couleur, valent vingt-un & demi, ainsi des autres cartes qui valent leur valeur, mais qui doivent être de la même couleur pour ajouter les nombres de plusieurs cartes ensemble : après que l'on a poussé le renvi autant qu'on l'a voulu, ceux qui ont tenu, étendent leur jeu, soit qu'ils ayent flux ou non; avoir flux, c'est avoir trois cartes d'une même couleur, comme trois cœurs, ou trois carreaux, &c. Nous disons que le plus haut point gagne toujours, parce que celui qui a le plus haut flux a toujours le plus haut point.



L E J E U

D U C U L - B A S .

LE jeu du cul-bas est un jeu assez en usage dans plusieurs Provinces, le nom en donne d'abord une idée; on le joue à cinq ou six personnes, plus ou moins, & le jeu avec lequel on le joue contient toutes les cartes; il faut avant de commencer à jouer régler la valeur de chaque jetton, & le nombre de tout ce que l'on veut jouer, après quoi l'on voit à qui fera; c'est la plus basse des cartes qui mêle, à cause qu'il y a plutôt du desavantage à mêler, parce qu'étant le dernier à prendre les cartes étenduës sur le tapis, ceux qui sont premiers s'en accommodent & laissent souvent le dernier en peine: celui qui mêle donne cinq cartes à chaque Joueur par deux & trois, après quoi on prend huit cartes de dessus le talon qu'on étale sur le tapis, puis on met à part le talon qui ne sert plus de rien pour le jeu.

Lorsque les cartes sont données, chacun examine son jeu, & le premier voit d'abord s'il n'a point de cartes pareilles à celles qui sont étalées, comme par exemple, s'il y a un roi, un as, ou une autre carte de quelque nombre qu'elle puisse être, & que dans son jeu il en ait aussi; il levera ce roi avec un roi, cet as avec un as, & ainsi des autres, en observant cependant qu'il ne peut en ôter qu'une à la fois pour un tour.

Celui qui le suit lèvera un quatre, ou un neuf, ou un sept, & ainsi des autres, s'il en a de pareilles dans son jeu. Tous les autres Joueurs en font de même, chacun à son tour par la droite, & si quelqu'un de ces Joueurs quel qu'il puisse être & qui est à jouer, n'avoit point de cartes pareilles à celles qui sont sur la table, il est obligé de mettre son *cul-bas*; c'est-à-dire, d'étaler devant lui ses cartes à découvert, celui qui suit, peut, s'il s'accorde des cartes que l'on vient de mettre bas, s'en servir comme de celles du talon, & n'est pas obligé de mettre *cul-bas*; enfin on ne met *cul-bas* que lorsque l'on n'a point dans son jeu des cartes de celles qui sont étalées sur le tapis.

Celui qui s'est plutôt défait de ses cinq cartes, gagne ce que chacun a mis pour le *cul-bas*, & oblige les autres à leur donner autant de jettons qu'il leur reste de cartes en main, & ceux qui ont mis *cul-bas*, leur donnent autant de jettons qu'ils ont étalé de cartes sur le tapis.

Nous avons dit qu'on ne pouvoit lever qu'une carte à la fois; cependant un Joueur qui auroit dans son jeu trois cartes d'une même valeur, comme font trois valets, & ainsi des autres, pourroit lever avec ses trois valets, un valet qui seroit étalé, & c'est un grand coup qui aide beaucoup à gagner la partie, puisqu'il ne reste à se défaire ensuite que de deux cartes. Les cartes dont on s'en va & celles qu'on lève, sont mises en tas devant chaque

Joueur fans dessus dessous, & comme cartes inutiles.

De même s'il y a sur le jeu trois cartes d'une même façon, comme trois huit &c. celui qui a le quatrième huit dans son jeu peut les lever tous les trois à la fois ; mais cela ne l'avance pas davantage, & il doit s'il joue bien, prendre plutôt quelqu'autres cartes sur le tapis s'il le peut, celles-là ne pouvant pas lui manquer.

Lorsque dans les cinq cartes il arrive à quelqu'un des Joueurs quatre rois, quatre six, ou quatre autres cartes de la même sorte, il peut les écarter, en demander d'autres, ou en prendre lui-même, si c'est lui qui donne.

Ce jeu est tout des plus aisés, n'y ayant aucune règle à observer qui soit difficile ; il ne laisse pas d'être fort divertissant.

::*:*:*:*:*:*:*:*:*:*:*:*:*:*:

LE JEU DU COUCOU.

L'On peut jouer à ce jeu depuis cinq ou six personnes jusqu'à vingt.

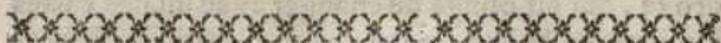
Lorsqu'on est un grand nombre, on joue avec un jeu de cartes entier, c'est-à-dire, où toutes les petites soient ; autrement l'on joue avec un jeu ordinaire de Piquet, en observant que les as sont les dernières cartes du jeu.

Comme il y a un grand avantage à ce Jeu de faire, on voit à qui fera, après avoir pris chacun huit ou dix marques qu'on fait valoir ce qu'on veut ; celui qui est à mêler ayant fait couper le Joueur de sa gauche, donne une carte sans la découvrir à chaque Joueur, qui l'ayant regardée, dit si la carte est bonne, je suis content ; & si la carte est un as ou autre carte basse, il dit, *contentez-moi à son voisin à*

droite, qui est obligé de changer avec lui des cartes à moins qu'il n'eut un roi, auquel cas il diroit *coucou*, & celui qui demandoit à se faire contenter, est obligé de garder sa mauvaise carte, les autres continuent à se faire contenter de la même manière; c'est-à-dire, à changer des cartes avec le voisin à droite, & à gauche une seule fois, jusqu'à ce que l'on en soit venu jusqu'à celui qui a mêlé, qui lorsqu'on lui demande à être contenté, doit lui donner la carte de dessus le talon, à moins que comme il a été déjà dit, ce ne fût un Roi; enfin la règle générale, c'est que chaque Joueur peut lorsqu'il le croit avantageux à son jeu, & que c'est à son tour de parler, forcer son voisin à main droite de changer de carte avec lui, à moins qu'il n'ait un roi: après que le tour est ainsi fait, chacun étale sa carte sur table, & celui ou ceux qui ont la plus basse carte payent chacun un jetton au jeu qu'ils mettent dans un corbillon qui est exprès au milieu de la table; il peut se faire que quatre Joueurs payent à la fois, & c'est toujours la plus basse espèce des cartes qui sont sur le jeu qui payent; les as payent toujours quand il y en a sur le jeu; au défaut des as, les deux; au défaut des deux, les trois, & ainsi des autres.

L'avantage de celui qui mêle, est qu'il a trois cartes, sur lesquelles il peut choisir celle qu'il veut pour lui; ce qui fait que fort rarement celui qui mêle, paye; chacun mêle à son tour, & lorsque quelque Joueur a perdu tous ses jettons, il se retire du jeu n'y ayant plus d'espérance pour lui, & celui qui est le dernier à avoir des jettons, gagne la partie, quand il n'auroit qu'un jetton, si aucun des autres n'en a, & il tire ce que chacun a mis au jeu.





L E J E U

DE LA BRUSQUEMBILLE.

ON peut jouer à la brusquembille deux, trois, quatre, ou cinq; mais vous observerez que l'on joue à deux & à quatre avec trente-deux cartes, qui sont les mêmes avec lesquelles on joue au Piquet; & lorsque l'on joue trois, ou cinq, il faut que le jeu soit composé de trente cartes seulement; c'est-à-dire, qu'on en lèvera deux sept, n'importe lesquels.

Lorsque l'on joue à quatre, l'on joue deux contre deux, & l'on se met ensemble d'un même côté de table, afin de pouvoir se communiquer le jeu.

Les as & les dix sont les brusquembilles, & par conséquent les premières cartes du jeu: c'est-à-dire que l'as lève le dix; le dix le roi; le roi la dame; la dame le valet; le valet le neuf; le neuf le huit; & enfin le huit le sept: mais vous observerez qu'il faut que la carte plus haute soit de la même couleur, pour lever, à moins qu'elle ne fût triomphe, puisque le sept de triomphe lève un as d'une couleur qui n'est pas triomphe.

Lorsque l'on joue à la partie; c'est-à-dire, un contre un, ou deux contre deux, on convient d'abord de ce que l'on jouera; & si l'on joue trois ou cinq, chacun prendra un nombre de jettons que l'on fait valoir, à proportion du jeu qu'on veut jouer, plus ou moins; on revoit ensuite à qui fera, & celui qui doit mêler ayant fait couper le Joueur de sa gauche, donne à chacun des Joueurs trois cartes, il en prend autant pour lui, une à une ou toutes les trois ensemble, & en retourne une de dessus le talon, qui est celle qui fait la triomphe, & qu'il met toute retournée à moitié sur le talon,

DE LA BRUSQUEMBILLE. 359

afin que l'on puisse la voir , & celui qui est à jouer jette telle carte de son jeu qu'il juge à propos ; le second joue ensuite telle carte de son jeu qu'il veut sur la carte jouée , & ainsi des autres ; & celui qui prend la levée , soit pour avoir mis la plus haute de la couleur premièrement jouée , soit pour avoir coupé avec une triomphe , celui-là , dis-je , prend une carte du dessus du talon , & ainsi des autres chacun à son tour , ensuite commence à jouer comme le premier coup : après que la levée est faite , on recommence la même chose , jusqu'à ce que toutes les cartes du talon soient achevées , & celui qui prend la dernière carte prend la triomphe de la tourne.

Vous remarquerez que j'ai dit que le second à jouer jouoit telle carte de son jeu qu'il trouvoit à propos , parce qu'à ce jeu l'on n'est pas obligé de fournir de la couleur jouée , encore qu'on en ait , & qu'il n'y a point de renonce , voulant couper une couleur jouée , dont on a cependant dans son jeu.

Voilà la manière de jouer le jeu , & on le joue de même en recommençant de mêler chacun à son tour , jusqu'à ce que l'on ait joué les coups que l'on est convenu ; & si l'on n'a fait aucune convention là-dessus , on sera libre de quitter après chaque coup.

Voyons maintenant quels sont les droits qui se payent à ce jeu ; droits qui n'ont cependant lieu que lorsque l'on ne joue qu'à trois ou à cinq , ou bien à quatre , lorsque l'on ne joue pas en partie deux contre deux.

Celui qui joue la Brusquembille de l'as de triomphe , reçoit deux jettons de chacun.

Il retire également deux jettons de chacun des Joueurs pour chaque as qu'il jouera , pourvu qu'il fasse la levée ; car s'il ne la faisoit pas , celui qui jette un as , au lieu de gagner deux jettons de cha-

que le Joueur, est obligé de leur en païer deux à chacun.

Il en est de même à l'égard des dix qui valent un jetton chacun de chaque Joueur à celui qui les a jouées s'il lève la main, & il lui en coûte également un pour chaque Joueur, si le dix qu'il a joué est levé par un autre, soit parce qu'il est coupé, ou autrement.

Celui après cela qui a le plus de points dans les levées qu'il a faites, gagne ensuite la partie qui consiste en autant de jettons que l'on est convenu. Voici la manière dont on compte ces points, après que toutes les cartes du talon ont été prises, & que l'on a joué toutes les cartes que l'on a en main, chacun voit les levées qu'il a, & compte pour chaque as onze points, dix pour chaque dix, quatre seulement pour chaque roi, les dames valent trois points chacune: & chaque valet, deux, & les autres ne sont comptés pour rien; ayant ainsi compté, celui, qui comme il a été déjà dit, se trouve avoir plus de points, gagne ce qui a été mis par chacun au jeu.

L'on doit par conséquent observer de faire des levées où il y ait beaucoup de points; par exemple, des as, des dix, des rois, des dames ou des valets, afin de pouvoir gagner le jeu, qui est-ce qu'il y a de plus considérable à gagner.

L'usage & le bon sens apprendront mieux à bien Jouer ce Jeu que tout ce que nous pourrions en dire, la situation du jeu demandant de jouer un même coup, tantôt d'une manière, & tantôt d'une autre; par exemple, lorsque l'on est avancé en points, il faut quelquefois prendre, quoiqu'il n'y ait pas beaucoup de points à la levée qu'on prend, ce qu'il ne faudroit pas faire, si l'on n'étoit pas avancé, puisqu'il faudroit attendre un grand coup pour prendre.

Il suffit de dire que pour bien jouer la Brusquem-
bille,

Bille, il faut une grande attention, puisqu'il faudroit sçavoir non-seulement les triomphes qui sont déjà sortis, mais encore toutes les Brusquembilles qui sont passées, & celles qui sont dans le jeu, afin d'en faire son avantage en jouant.

Il n'y a pas un grand nombre de règles; voici celles qu'il est à propos d'observer pour rendre ce jeu amusant & interressant.

I. Celui qui en mêlant, trouve une ou plusieurs cartes tournées, ou en tourne lui-même quelqu'une, il remêle.

II. Si le jeu se trouve défectueux par une carte de moins, tout ce qui a été païé pendant le coup est bien païé, mais personne ne peut gagner la partie; & si le jeu est faux par deux cartes semblables, le coup cesse d'être joué dès qu'on s'en aperçoit, & si le coup est fini, le coup est bon.

III. Celui qui joue avant son rang, ne peut reprendre sa carte.

IV. Celui qui a jetté sa carte, ne sçauroit y revenir sous quelque prétexte que ce soit.

V. Celui qui prendroit avant son tour au talon, s'il a joint la carte prise avant son tour à son jeu, païe à celui à qui elle iroit de droit, la moitié de ce qui est au jeu, & la lui rendroit; & s'il ne l'avoit pas jointe à son jeu, mais vûe seulement, il donnera deux jettons seulement à chaque Joueur, & la laissera prendre à qui elle va de droit.

VI. Celui qui en tirant sa carte du talon, en voit une seconde, païe deux jettons à chaque Joueur.

VII. Lorsque l'on joue en partie deux contre deux, si l'un des Joueurs voit la carte qui doit aller à un de ses Adversaires, il leur est libre de recommencer la partie; & si la carte vûe lui revient à lui ou à son compagnon, le jeu se continue.

VIII. Il n'y a point de renonce, ni l'on n'est pas forcé à mettre plus haut sur une carte jouée.

IX. Celui qui ayant accusé avoir un certain nombre de points , en auroit davantage , & ne les accuseroit qu'après que les cartes seroient broüillées , il ne pourroit revenir , & perdrait la partie si un autre Joueur avoit plus de points dans les levées que ce qu'il auroit accusé.

X. Celui qui quitteroit le Jeu avant la partie finie , la perdrait.

Ces règles , comme nous l'avons dit , ne sont pas grand chose , il est même rare que les coups arrivent où elles ont lieu.

On ne peut rien dire sur le nom qu'on a donné à ce Jeu , sinon , que c'est une idée plaisante de celui qui l'a inventé , & qui n'a aucun rapport au Jeu.

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

LE JEU DU MAIL.

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 , & le meilleur pour la santé ; il n'est point violent , on peut en même-tems jouer , causer , & se promener en bonne compagnie. On y a plus de mouvement qu'à une promenade ordinaire ; l'agitation qu'on se donne en poussant la boule d'espace en espace , fait un merveilleux effet pour la transpiration des humeurs , & il n'y a point de 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 tems & la commodité le permettent.

Il est propre à tous âges , depuis l'enfance jusqu'à la vieillesse ; sa beauté ne consiste pas à faire de grands coups , mais à jouer juste avec propreté , sans trop de façons ; & quant à cela , on peut joindre la sûreté & la force qui font la longue étendue du coup ; on est alors un Joueur parfait.

Pour parvenir à ce degré de perfection , il faut chercher la meilleure 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 pas être ni trop mols , ni trop roides , 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 panché afin qu'en frappant il se soutienne par la force des reins , en le tournant doucement en arrière de la ceinture en haut avec la tête , sans toutefois perdre la boule de vûe.

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

On ne doit pas lever le mail trop vite , mais uniquement , sans se laisser emporter , se tenir un instant dans sa plus haute portée , pour fraper sur le champ le coup avec vigueur , en y joignant la force du poignet , sans changer néanmoins la situation du corps , des bras ni des jambes , afin de conserver toujours la même union sur l'ajustement que l'on a dû prendre du premier coup d'œil avec sa boule.

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'in-

commodent la poitrine par le grand effort qu'ils font faire à leurs bras seuls en racourci, ils ne sçau-roient jamais être ni beaux ni forts 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, & frapent la boule par secousse comme s'ils donnoient un coup de fouët. Il y en a qui ouvrant étrangement les jambes, & se cramponnant sur la pointe des pieds, s'abandonnent si fort sur la boule, que s'ils venoient à la manquer tout-à-fait, rien ne les empêcheroit de tomber, & de donner comme l'on dit, du nez en terre; 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, & on doit les changer. Chaque exercice a ses loix qu'on est obligé de suivre; la danse, le manège, les armes, ont une attitude & une contenance réglées, sans lesquelles on ne sçauroit rien faire que grossièrement & de mauvaise grace.

Le mail est à peu près de même, c'est un jeu noble, exposé à la vûe du Public; c'est pourquoi on ne sçauroit y jouer devant le monde que suivant ses véritables règles.

Mains, Bras.

Les mains ne doivent être ni ferrées, ni trop éloignées l'une de l'autre: les bras ni trop roides, ni trop allongés, mais faciles, afin que le coup soit libre & aisé. La main gauche, qui est la première posée, doit avoir le pouce vis-à-vis le milieu de la masse; le 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 n'a le pouce droit ainsi croisé, la masse varie en tombant sur

la boule , & ne ſçauroit la fraper en ſon point. Il faut donc que la main droite tiennne 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 , & donne plus de facilité & de force au poignet , qui doit agir vivement en l'un & 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 genoüil quand on frape , parce que c'eſt ce qui met le Joueur hors de meſure , & 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-tems à meſurer ſon coup , une ſeule fois , avec un peu d'habitude ſuffit ; & l'on remarque que ceux qui ſont plus long-tems à tâtonner leur boule , ſont ceux qui la manquent plutôt , dont on ſe mocque après , parce que ceux qui voyent jouer , aiment qu'on ſoit prompt , & qu'on ne joue pas de mauvais air.

Mail.

Pour acquérir cette juſteſſe ſi néceſſaire à ce jeu , & qui en fait toute la propreté , il faut avoir un mail qui ſoit toujours de même poids & de même hauteur , ce qui doit être proportionné à la force & 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 leger il ne donne pas aſſez de force , & l'on prend la boule par-deſſus , ou comme on dit *par les cheveux*. Il importe donc à chaque Joueur de ſe choiſir un mail qui lui convienne , dont il ſe rende le maître , & qu'il proportionne encore la boule à la maſſe : car il eſt bon de prendre garde à tout.

Boules.

Si on joue d'un mail dont la masse ou la tête ne pese que dix onces , on jouera mieux & plus loin d'une boule qui n'aura qu'environ la moitié de ce poids , que d'une plus forte. Si on joue d'une masse de treize à quatorze onces , qui sont celles dont on se sert le plus communément , il est certain qu'avec des boules de cinq à six onces on fera de plus grands coups ; cela dépend quelquefois du tems qu'il fait , & du terrain sur lequel on joue. Il est bon de sçavoir , 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 , & l'on fera de plus grands coups. Quand le tems 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 & uni , c'est alors que pour faire de plus grands coups on doit jouer des voguets ou petites boules , qui ayent 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 hazard de la nature qui les forme , & s'il faut ainsi dire , qui les paîtrit , mais c'est l'adresse du Joueur habile , qui acheve de les faire en les bien jouant , de les connoître pour s'en servir à propos.

Ces boules sont de racines de boüis , les meilleures viennent des Pays chauds , on les trouve dans les fentes ou petits creux de rochers , où il se fait des nœuds , on les coupe , & on les laisse sécher un certain tems ; après quoi les ayant fait tourner & 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 , & de les faire rouler , elles deviennent dures ; on prend garde à celles qui vont le mieux , c'est-à-dire , qui ne sautent & ne se détournent point de leur chemin , ou , pour parler le langage du mail , *qui ne s'éventent pas* : alors on doit mesurer ces boules ainsi faites , les tenir dans un sac avec du linge sale ; qui est le meilleur endroit , ni sec ni humide , où on les peut conserver saines , on doit les peser pour sçavoir 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 avoit 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 , & 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 étoient en grand nombre en cette Ville , les achetèrent toutes trente sols 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 sols , elle pesoit sept onces deux gros , & étoit d'un vilain bois à motié rougeâtre ; il la joua long-tems , la fit , & elle devint si excellente ,

Que quand il avoit un grand coup à faire , elle ne lui manquoit jamais au besoin , & lui faisoit gagner inmanquablement la Partie. Elle fut appellé *LA BERNARDE*. Le Président de Lamanon qui l'a eue depuis , en a refusé plusieurs fois cent Pistoles. *Louis Brun* , un des plus grands Joueurs de mail qu'il y ait eu en Provence , qui dans un jeu uni , sans vent & sans descente , faisoit jusqu'à quatre cens cinq pas d'étendue . voulut faire une expérience de la Bernarde , il la joua diverses fois avec six autres boules de même poids & de même grosseur , son coup étoit si égal , que les cinq autres boules étoient presque toutes ensemble à un pied ou deux de différence ; pour la Bernarde on la trouvoit toujours cinquante pas plus loin que les autres ; ce qui lui fit dire un jour plaisamment , *qu'avec la Bernarde il joueroit aux grands coups contre le Diable*. On doit croire que ce que cette boule avoit de particulier , est sans doute qu'elle étoit également pesante partout , depuis sa superficie jusqu'à son centre , puisqu'elle se soutenoit si bien dans son roulis , au lieu que les autres qui n'alloient pas de même , quoique de poids , étoient inégales dans leur pourtour , étant plus pesantes d'un côté que d'un autre , ce qui les faisoit aller de travers , par sauts , ou par bonds.

De ce raisonnement il s'ensuit deux choses. La première , que chaque bon Joueur doit connoître 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 deuxième , que pour donner le juste prix aux boules , il ne faut pas les prendre au hazard , sur leur beauté , leur dureté , ou leur poids , mais voir quand elles vont bien sous le coup de mail ,

& plus loin que les autres de même grosseur.

Masses ou 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 aiant fait connoître qu'une boule poussée par une masse neuve ou fendue, ira moins loin de quelques pas que si elle avoit été frappée d'une vieille masse bien saine, & qui a acquis sa dureté.

On a reconnu que les masses de *Georges Minier* d'Avignon, qui sont de chêne verd, & sur-tout celles du pere, sont incomparablement mieux faites & meilleures que de tous autres ouvriers.

Longueur du manche de mail.

Quant aux manches du mail, en Provence & en Languedoc, on ne les tient pas plus longs que de la ceinture en bas, parce qu'on en est bien plus maître, plus sûr & moins gêné, sans remuer sa boule, en la jouant où elle se rencontre. Mais comme à la Cour & à Paris on peut 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, étoit la plus juste qu'on pouvoit prendre pour faire de plus grands coups; celles qui vont au-delà sont outrées, on aura bien de la peine à s'y ajuster, & à moins d'une grande habitude, on ne fera quelques grands coups que par hazard: ainsi on doit conseiller à ceux qui veulent jouer au mail, de commencer par un qui ne vienne qu'à la ceinture dont ils se rendront maîtres en ne jouant d'abord que des demi-coups; à mesure qu'ils se fortifieront, ils pourront allonger leur mail de deux ou trois pouces, jusqu'à ce qu'ils puissent s'accoutumer à bien jouer d'un qui vienne jusqu'à l'aisselle, & s'en tenir-là pour

se rendre très-forts Joueurs ; que si on n'observe pas cette petite gradation , on doit s'assurer qu'on ne jouera jamais avec la justesse ni avec la propriété que demande ce jeu.

On peut ajoûter pour la bienséance , qu'on n'aime pas à voir en public des personnes de condition sans veste ou juste-au-corps , ni sans perruque ; on peut être légèrement & commodément vêtu, n'avoir pas de ces vestes bigarées ou miparties des différentes étoffes , avoir de petites perruques naissantes , ou noiiées & un chapeau , ce qui sied toujours bien , & est beaucoup plus honnête devant le monde , que d'avoir des bonnets quelque beaux & magnifiques qu'ils puissent être. Il ne faut pas oublier qu'on doit toujours jouer les mains gantées , ce qui , outre la propriété , sert à tenir le mail plus ferme quand on donne le coup , & garantit en même-tems les mains de durillons.

Il y a des personnes qui en jouant la première fois au mail , voudroient faire d'aussi grands coups que les maîtres , ce qui n'est pas possible : on ne peut acquérir la justesse & la sûreté de ce jeu , qu'avec un peu de patience , en s'y accoutumant insensiblement par demi-coups : car les maîtres & les bons Joueurs ne s'y rendent habiles qu'en jouant souvent plusieurs boules qu'ils se renvoient à petits coups l'un à l'autre , ce qui fait un double bon effet , en ce qu'ils jouent sûrement sans façon , & qu'ils battent leurs boules neuves.

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

Nouveau mail comme un billard.

On pourroit faire un nouveau jeu de mail à une :

maison de campagne, plus court, où l'on ne feroit que de petits coups de mesure, sur les règles, comme on joue au billard.

Il suffiroit pour cela d'avoir une allée de cent cinquante ou deux cens pas de long, sur dix ou douze pas de large, plus ou moins, la rendre très-unie; la faire entourer de pierres bien jointes, ou de planches de chêne un peu épaisses, mettre un archet à chaque bout, & un pivot de fer au milieu; l'on débuteroit vis-à-vis de l'archet, pour s'aller mettre en passe à l'autre bout, comme on fait au billard, jouer toujours du mail & la boule d'où elle seroit, & celui qui après avoir passé à l'archet, toucheroit le premier au pair, ou au plus au fer du milieu, qui seroit comme *Livet* est au billard, gagneroit la partie. Ce qui ne laisseroit pas de faire un divertissement très-agréable à diverses personnes de tous états & de tous âges, qui joueroient au roüet, ou en partie, comme au billard. L'avantage qu'on y trouveroit, c'est qu'on prendroit l'air à couvert dans un exercice modéré, sans beaucoup de fatigue, & qu'on seroit sûr insensiblement pour jouer parfaitement bien au mail, où toute la science consiste, comme on l'a déjà dit, à fraper nettement sa boule, ce qu'on n'acquiert qu'en s'accoutumant à la bien jouer par de petis coups, d'où l'on parvient ensuite à en faire de grands quand on s'est bien assuré sur sa boule, & qu'on la pousse & 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 lèvee, 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 & de l'œil sans faire

trop de façons , ni aucune grimace ; avoir le corps médiocrement panché sur la droite , & la pointe du pied gauche légèrement posée à terre , afin qu'en tirant le coup on avance un peu vivement , & ensemble le corps avec le pied gauche , & que l'on fasse agir en même-tems l'œil , le bras & le poignet , pour porter sa boule juste , & si l'on peut , de volée , le plus près du milieu de l'archet , afin de le franchir 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 grace.

RÈGLES GÉNÉRALES DU JEU DE MAIL.

- I. **I**l y a quatre manières de jouer au mail , au *roüet* , en *partie* , aux *grands coups* , & à la *chicane*.
- II. Jouer au *roüet* , c'est quand chacun joue pour soi & par tête , un seul en ce cas , passant au pair , ou au plus quand il se trouve en ordre , gagne le prix dont on étoit convenu pour la passe.
- III. On joue en *partie* , quand plusieurs se mettent d'un côté pour jouer avec d'autres d'égales forces , en pareil nombre ; & 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 , & quand l'un est plus fort que l'autre , le plus foible 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 ,

& 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 , & on finit la partie en touchant un arbre , ou une pierre marquée qui sert de but , ou en passant par certains détroits dont on fera convenu , & celui dont la boule qui aura franchi ce but sera la plus loin , supposé que les Joueurs de part & 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 pourroient arriver.

VIII. Il faut être au moins à cent pas de distance pour ne pas blesser ceux qui sont devant , & 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 *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 , & 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 porteleve , 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 i

viendront à se heurter quand elles sont roulantes ; si ce n'est qu'on les ait défenduës pour le grand coup.

XIII. On peut mettre sa boule en beau pour jouer où on l'a trouvée , sans néanmoins l'avancer ni la reculer que ce ne soit de l'agrément des Joueurs.

XIV. Qui jouera une boule étrangère ne perdra rien , & pourra jouer la sienne quand il la trouvera ; mais celui qui jouera la boule de quelqu'un de sa compagnie , perdra un coup pour sa méprise & continuera à jouer du lieu où sera sa boule , en comptant le coup perdu ; & celui de qui il aura joué la boule , sera tenu d'en jouer une autre de la placé où la sienne étoit ; & si un étranger joue la boule d'un des Joueurs de la partie , on la remet à peu près où on juge qu'elle étoit.

XV. S'il survenoit des différends pour des coups ou des hazards imprévûs , on peut s'en raporter 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 jouoit , 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 ; & si elle venoit à sortir encore , il ne peut plus rentrer de lui-même , mais par la permission des Joueurs ; & sa deu-

xième rentrée qui est la troisième boule, lui coûte quatre passes : s'il rentroit pour une quatrième boule, il lui en coûteroit huit, & ainsi du reste en doublant toujours.

V. Quand le jeu du Roüet est commencé, & qu'un de ceux qui en est, a gâté son jeu pour avoir manqué, ou être sorti & 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 Roüet 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 au grand coup en quelque lieu que ce soit, ayant du consentement de son adversaire défendu toutes sortes de hazards, s'il en survient quelqu'un, le coup sera nul.

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

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

IV. Une boule sortie peut gagner encore le grand-coup, si elle est allée plus loin, quoique

hors du jeu , en la remettant vis-à-vis d'où elle sera trouvée.

V. Aux grands-coups , comme au rouiet & en partie , ceux qui touchent aux ais ou aux murailles ne peuvent plus rien défendre , & courent le risque de tous les hazards.

Des boules sorties , arrêtées , poussées , perduës , changées , cassées & défenduës.

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 hazard de la rencontre , si elle n'a été défenduë 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.

II. Les cinquante & vingt-cinq pas se mesurent de l'endroit où l'on aura joué , à celui où la boule aura rencontré l'autre , passé ces distances , il n'y a plus rien à défendre , si ce n'est aux grands coups , encore faut-il que les Joueurs en soient convenus auparavant.

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

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

V. Boule fenduë ou collée , une fois défenduë , sert à toute une séance d'entre mêmes Joueurs , & si elle vient à s'éclater , le coup est nul , & celui à qui elle étoit , en joue une autre.

VI. Si une boule non fenduë se casse , qu'un morceau vienne à sortir , & l'autre demeure dans le jeu , il sera libre à celui qui l'aura jouée , de prendre ce dernier pour continuer la partie , & jouer une autre boule à sa place : que si tous les morceaux étoient dehors , le Joueur perd un coup pour rentrer.

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

VIII. Celui dont la boule sortira au second coup, pourra rentrer pour une autre passe, de l'aveu des Joueurs, en jouant d'où il étoit : il abandonne en ce cas sa première passe, qui ne peut plus être pour lui, quand il gagneroit la courante; mais cette passe abandonnée sera pour tout autre qui s'en avisera le premier, en gagnant une passe suivante.

IX. Une boule fortie au troisième ou quatrième coup, le Joueur ne pourra plus rentrer, & 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 étoit hors de la partie, excepté celle dont il étoit 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 raport, & de l'ajustement.

I. 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 sa boule, sur la ligne droite & de niveau des ais au tambour.

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

III. Pour s'ajuster au troisième ou quatrième coup, il doit toujours être joué du mail, & jamais en aucun cas il ne le peut être de la leve, laquelle ne sert que pour tirer la passe.

IV. Quand on joue en trois coups de mail, si quelqu'un plus fort que les autres, alloit en passe ou approchant en deux; ou bien s'il y alloit en trois.

coups , quand on est convenu d'y aller en quatre ; il doit alors rapporter sa boule aux cinquante pas , à compter de la pierre , pour jouer son coup d'ajustement avec le mail.

V. Celui dont la boule est allée le plus avant vers la passe , est obligé de la rapporter le premier , & de jouer son coup d'ajustement des cinquante pas , & ainsi des autres de même suite.

De la passe.

I. Ceux qui arriveront les premiers à la passe , l'acheveront 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 , & celle qui tient du fer est derrière.

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

IV. Si jouant en trois coups l'on est poussé par une ou plusieurs boules du Jeu , qui depuis le premier ou le second coup vous mène jusques en Passe , non-seulement celui qui aura été poussé , ne rapportera pas aux cinquante , mais s'il se trouve si avant que d'autres de la partie vinssent à tirer , & passer dans leur ordre , ou à deux de plus de celui qui auroit été si heureusement avancé , il pourra alors tirer la passe , non avec son mail , mais avec sa léve du milieu , où il se trouvera comme obligé , autrement , l'avantage d'avoir été poussé si avant , lui demeureroit inutile.

V. 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 leve du lieu où il fera , auquel cas il ne le fera que comme s'il étoit à son ordre.

VI. Quand on est arrivé vers la passe , le premier qui y tire , peu faire dresser le fer , s'il n'étoit pas bien droit & à plomb ; mais si quelqu'un étoit 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 hazard ; & 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 étoit , ou bien comme la Compagnie le jugera à propos.

VII. Il n'est pas permis de biller la boule de sa Partie , ni se mettre devant elle & joignant , quand on revient de derriere , 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 fil entre la boule & les deux montans de l'archet qui sera à plomb ; si le fil touche tant soit peu la boule , elle est réputée derriere , ce qui sera mesuré par le porte-leve , ou par toute autre personne désintéressée.

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

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

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

XII. Un Joueur voulant passer s'il se trouve une boule étrangère devant ou derrière la sienne qui le gêne & l'incommode, il peut l'ôter sans hésiter; mais si c'est une boule de Joueurs, elle doit demeurer où elle se trouve, & telle qu'elle est, quand ce seroit un Tabacan, pourvu qu'elle n'eût pas été remuée par celui à qui elle est; car s'il l'avoit touchée pour y mettre sa boule de passe, il la doit laisser.

XIII. Qui a été pour deux ou pour plusieurs du coup du début, profite de tout s'il gagne la passe; mais s'il est rentré au second, il pourra bien gagner la passe des autres, & se sauver même pour la dernière. Mais pour la première qu'il abandonne, elle est absolument perdue pour lui, & 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 étoit pour deux, il perd cette passe oubliée, & 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, & 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, & 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, & 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 , & si ce dernier passe , il gagne tout.

XVIII. Il faut avoir affranchi le fer par dedans pour avoir passé ; & si , comme il arrive quelquefois , la boule frapant le fer passoit , & revenoit en pirouettant en deçà du fer , elle ne laisseroit pas d'avoir gagné , comme étant une fois passée , par la même raison qu'une boule ayant été derriere , reviendroit en avant du fer par la force du coup , ou autrement , on la doit remettre derriere aussi loin qu'elle seroit trouvée revenue devant.

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

XX. Qui passe de la léve , voulant s'ajuster au pair ou au plus , sera réputé derriere , & ne gagnera pas , à moins qu'il n'ait joué précisément du lieu où étoit 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 premiere passée gagne , pourvû qu'elle soit en son ordre du pair ou du plus ; car si par exemple elle étoit à deux de plus , & que celle qui l'auroit fait passer , passât aussi la derriere , celle-ci gagneroit comme obligée de passer à reste un de plus l'autre.

XXII. Pour biller une boule que l'on veut mettre derriere , & passer , il ne faut point porter la leve 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 leve , & qui fait autrement perd la passe : mais si les boules se joignent , de maniere qu'on ne puisse jouer qu'en les poussant toutes deux ensemble avec la leve , le coup alors sera bon.

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

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

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

XXVI. Si la boule de passe sortoit par le bout du mail sans avoir passé , elle ne seroit pas censée sortie , & le Joueur pourroit revenir , s'il étoit encore en état pour cela.

XXVII. Qui leve sa boule , croyant être seul sur le Jeu , & avoir gagné , ne perd pas son coup , mais il doit remettre sa boule où elle étoit , & 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 quelque-fois d'une boule qui est écartée , à quoi pourtant tout Joueur doit bien prendre garde.

XXVIII. De même manière , si un Joueur passant a deux de plus , & ne faisant qu'obliger un qui joueroit , reste à un après lui , celui-ci croyant que l'autre étoit 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 , & 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 & par-tout à ceux du parti contraire , & aider aussi à ceux qui sont de leur côté , les pousser même jusques à la passe , s'il étoit possible , pour les faire gagner , pourvu

que ce soit dans les bonnes formes & 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 fera 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 clore la passe, s'ils sont en ordre.

V. Une Partie commencée ne doit se rompre que du consentement des Joueurs, autrement celui qui la quitte la perd, & sera tenu de payer ce que l'on jouoit.

VI. On doit empêcher les gens de livrées d'incommoder les Joueurs, de jouer même quand il y a des parties faites, & on dévroit les accoutumer de se tenir hors du Jeu à la suite de leurs Maîtres avec le porte-leve, afin de prendre garde aux boules qui sortent, & pour ne donner aucun soupçon aux Joueurs d'avoir avancé ou reculé les boules, ~~à peine de~~ peine à plusieurs.

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

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 & des boules, & s'il en apporte, 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 & des leves à ceux qui n'en auront point, moyennant dix sols pour tout, depuis six heures du ma-

rin jusqu'à midi, & depuis une heure jusqu'au soir ; mais ceux qui ont leur équipage de mail, ne devoient payer que la moitié ou tout au plus les deux tiers, & en ce dernier cas, le droit pour le porte-leve y doit être compris.

III. Si l'on casse un manche du Jeu, on payera vingt-sols ; si l'on perd ou si l'on casse une boule, dix sols ; si l'on perd la poule de passe, vingt sols ; si l'on perd ou si l'on casse la leve, trente sols ; & si l'on casse la tête du mail, on ne payera rien, pourvû qu'on en raporte les morceaux, faute de quoi on payera trente sols ; & pour louer une leve & une boule de passe, cinq sols.

IV. Les portes-leves doivent aller toujours devant le coup, autant qu'il est possible, pour crier gare, prendre garde aux boules, empêcher qu'on ne les change, ni qu'on ne les perde, & les remettre dans le Jeu quand elles sont sorties, vis-à-vis l'endroit où elles se trouvent.

Un est eca. ecc, à quoi p. d. tant. ou



