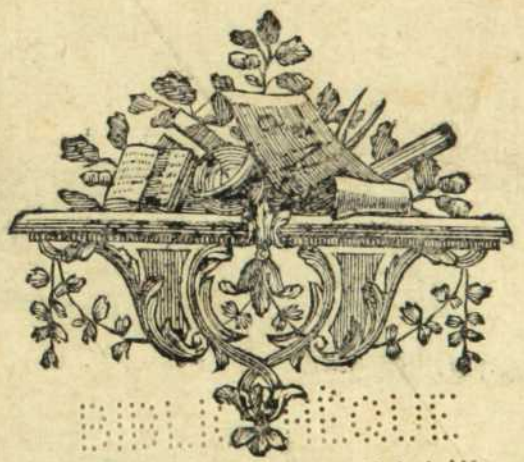
DICTIONNAIRE DES JEUX,

[Lacroix (Jacques)]



BIBLIOTHÈQUE SAINT-SULPICE

RES BC 26 En.2

A PARIS;

Chez PANCKOUCKE, Hôtel de Thou, rue des Poitevins.

M. DCC. XCII.

AVERTISSEMENT.

» Comme il y a, dit Monteſquieu, une infinité de choſes ſages » qui ſont menées d'une manière très-folle, il y a auſſi des » folies qui ſont conduites d'une manière très-ſage. »

Ce n'eſt ſans doute pas au rang des choſes ſages que nous prétendons mettre le Jeu : mais ſi c'eſt une folie, la pratique en eſt ſi ancienne & ſi générale, qu'il a paru convenable d'ajouter au recueil des connoiſſances humaines celle des différens Jeux & des règles auxquelles on doit s'aſſujettir en jouant. Après être entré dans les détails relatifs à chaque Jeu, on les termine par un vocabulaire explicatif des termes uſités par les Joueurs, quand ils ſont occupés au Jeu dont on a parlé.

31431

A

AMBIGU.

AMBIGU. JEU DES CARTES, qui eſt un mêlange de pluſieurs eſpèces de jeux, d'où lui eſt venu le nom qu'il porte.

L'*ambigu* ſe joue avec quarante cartes, c'eſt-à-dire, avec un jeu entier, dont on a diſtrait les douze figures.

La valeur de chaque carte eſt fondée ſur le nombre des points qu'elle repréſente. Ainſi, l'as ne repréſentant qu'un point, a moins de valeur que le deux, le deux en a moins que le trois, &c.

Le nombre des joueurs peut s'étendre depuis deux juſqu'à ſix; chacun met au jeu un ou pluſieurs jetons, qu'on appelle, la *vade* ou la *poule*. On convient du temps ou du nombre de coups que durera le partie : on fait enſuite décider, par le ſort, quel ſera le joueur qui fera le premier. Celui-ci mêle les cartes, & après avoir fait couper par le joueur qui eſt à ſa gauche, il diſtribue deux cartes l'une après l'autre à chaque joueur, en commençant par la droite.

Le joueur auquel les cartes diſtribuées conviennent, dit *baſta*, pour annoncer qu'il en eſt ſatisfait, & il met au jeu un jeton ou deux ſelon la convention. Si au contraire ſes cartes ne rempliſſent pas ſon objet, il en écarte une ou toutes les deux, & on lui en rend autant qu'il en a écartées.

Enſuite le diſtributeur des cartes mêle une ſeconde fois le talon, &, après avoir fait couper comme auparavant, il diſtribue à chaque joueur deux nouvelles cartes : par ce moyen chacun en a quatre.

Après avoir examiné ces cartes, celui qui en eſt content, dit qu'il s'y *tient*, autrement il dit *je paſſe*. Si tous les autres en uſent de même, le dernier qui eſt le diſtributeur des cartes, met deux jetons au jeu, indépendamment de ceux par leſquels la poule eſt formée & de ceux de la *batterie*, & il oblige par ce moyen tous les autres à garder leur jeu.

Obſervez que le joueur qui croit avoir beau jeu, peut propoſer la quantité de jetons que bon lui ſemble : ſi perſonne ne les tient, il lève la *batterie*; & le diſtributeur des cartes ou le dernier, doit en outre lui donner deux jetons, à moins qu'il ne faſſe lui-même la vade.

Obſervez auſſi, que ſi pluſieurs des joueurs veulent tenir la *vade*, chacun peut écarter les cartes qu'il juge à propos, ſans qu'il ait alors le droit de renvier avant que les joueurs qui tiennent la *vade* aient écarté, & qu'on leur ait diſtribué autant de cartes qu'ils en déſirent, juſqu'à concurrence de quatre.

Les écarts étant terminés, chacun parle ſelon ſon rang : celui qui a ou qui veut feindre d'avoir mauvais jeu, dit qu'il *paſſe*. Si tous s'énoncent de même, la *vade* reſte pour le coup ſuivant.

Mais ſi l'un des joueurs a ou veut faire croire qu'il a beau jeu, il renvie en mettant au jeu quelques jetons de plus que ceux qui y ſont : dans ce cas, les autres joueurs peuvent tenir ces jetons ou paſſer; chacun peut même renvier de nouveau; mais ſi perſonne n'a tenu le premier renvi, celui qui l'a fait, lève tout, & ſe fait payer, par les autres joueurs, la valeur de ce qu'il a en points, prime, ſéquence, tricon, flux, ou fredon.

Lorſqu'au contraire le renvi eſt tenu, & que chacun a ceſſé de renvier; les joueurs intéreſſés au coup, doivent mettre leur jeu à découvert, afin de connoître celui qui a gagné.

Les chances pour gagner, ſont le point, la prime, la ſéquence, le tricon, le flux & le fredon.

Le point conſiſte dans l'aſſemblage de ceux que réuniſſent deux ou pluſieurs cartes d'une même eſpèce, comme *cœur*, *carreau*, &c.

Une ſeule carte ne compte pas pour le point : ainſi, quoiqu'un dix repréſente dix points, il ne vaut pas un deux & un trois réunis, qui enſemble n'en repréſentent que cinq.

Pareillement, trois cartes d'une même eſpèce l'emportent ſur deux, quoique celles-ci

repréſentent un plus grand nombre de points que celles-là.

Celui qui gagne par le point, reçoit de chaque joueur un jeton, & il emporte en outre, la poule, la vade & les renvis.

La *prime* ſe forme par quatre cartes, dont chacune eſt d'une couleur particulière. Cette chance l'emporte ſur le point : le joueur qu'elle fait gagner, reçoit de chacun des autres deux jetons, & la poule ainſi que la vade & les renvis lui appartiennent. Si les points dont la prime eſt compoſée, s'élèvent au-deſſus de trente, on l'appelle *grande prime*. La ſupérieure en points gagne par préférence à l'inférieure.

La *ſéquence* a lieu, quand trois cartes d'une même couleur ſe ſuivent ſans intermédiaire; ainſi, un deux, un trois & un quatre de cœur, de trefle, &c. ſont une ſéquence. Cette chance l'emporte ſur les précédentes, & le joueur qu'elle fait gagner, reçoit de chacun des autres trois jetons, indépendamment de la poule, de la vade & des renvis qui lui ſont dévolus. La ſéquence qui repréſente le plus grand nombre de points, eſt préférée aux autres. Il faut néanmoins excepter le cas où la ſéquence ſeroit compoſée de quatre cartes : celle-ci l'emporteroit ſur celle de trois cartes, quand même cette dernière repréſenteroit plus de points que celle de quatre cartes.

Le *tricon* eſt compoſé de trois différentes cartes, qui repréſentent chacune un même point. Ainſi, trois as, trois deux, trois ſix, forment un *tricon*. Cette chance l'emporte ſur le point, les primes & les ſéquences : la poule & les acceſſoires appartiennent au joueur qu'elle fait gagner, & les autres ſont d'ailleurs obligés de lui donner chacun quatre jetons. S'il ſe rencontre pluſieurs *tricons*, le gagnant eſt celui qui repréſente le plus grand nombre de points.

Le *flux* ſe forme par quatre cartes d'une même couleur, comme quatre cœurs, quatre trefles, &c. ; cette chance gagne par préférence à toutes les précédentes ; & celui dont elle fait le jeu, a le droit d'exiger cinq jetons de chacun des autres joueurs.

Outre les chances dont on vient de faire l'énumération, & qu'on appelle les *jeux ſimples*, l'*ambigu* a ſes *jeux doubles* : on les appelle ainſi, parce qu'ils renferment pluſieurs jeux ſimples ; par exemple : on a le tricon réuni avec la prime, quand à trois dix ou à trois autres cartes d'un même point, ſe trouve jointe une quatrième carte d'une couleur différente de celles des trois autres cartes. Une telle chance l'emporte ſur tous les jeux ſimples, & vaut à celui qu'elle fait gagner, ce que chacun de ces jeux lui produiroit en particulier.

Le flux joint à la ſéquence, produit les mêmes effets que le tricon avec la prime, & l'emporte ſur cette dernière chance.

Le *fredon* gagne par préférence à tous les autres jeux, tant ſimples que doubles. Il eſt compoſé de quatre cartes de même valeur, comme quatre deux, quatre cinq, &c. Le joueur que cette chance fait gagner, reçoit de chacun des autres, 1°. huit jetons pour le fredon ; 2°. deux ou trois jetons pour la prime, ſelon que les points qu'elle repréſente ſont au-deſſous ou au-deſſus de trente ; 3°. enfin, il emporte la poule, la vade & les renvis. Le fredon le plus fort eſt préféré au plus foible. Celui de dix eſt le plus conſidérable, & celui d'as eſt le moindre.

Voici d'ailleurs les règles qu'on pratique en jouant l'*ambigu*.

1°. S'il arrive que deux jeux ſoient égaux, le joueur le moins éloigné de la droite de celui qui a diſtribué les cartes, gagne par primauté.

Il y a néanmoins exception à cette règle, pour le cas où le point eſt formé par deux cartes de ſéquence, comme deux & trois, quatre & cinq, &c. Un tel point l'emporte ſur un point égal, formé par as & quatre, ou trois & ſix, &c.

2°. Lorſqu'on a fait la dernière diſtribution des cartes, le joueur qui a fait le ſecond renvi, ne peut plus renvier ſur ceux qui l'ont accepté.

3°. Un joueur peut renvier ſur les autres qui ont paſſé après s'être engagés : le premier, quoique non engagé, & ayant paſſé, peut être de ce renvi comme les autres, & même renvier lui-même s'il le juge à propos.

4°. A quelque ſomme que s'étende un renvi, on n'eſt point obligé de tenir au-delà de ce qu'on a devant ſoi.

5°. Lorſqu'on a coupé pour le jeu ſuivant, on n'eſt plus reçu à demander ce qu'on a gagné précédemment.

6°. Lorſqu'un joueur a vu ſa troiſième carte, il ne peut rien ajouter à ſa cave ; mais auparavant, il eſt le maître de caver ce que bon lui ſemble.

7°. Quoique toute la cave d'un joueur ſoit engagée aux renvis, il n'eſt pas moins obligé de payer à celui qui gagne, la valeur du point, de la prime, de la ſéquence, &c.

8°. Chaque fois qu'on paſſe, on doit diſtribuer les cartes ſans les mêler de nouveau : elles ne ſe mêlent & on ne coupe, que quand on fait la première & la ſeconde vade.

9°. Si après avoir diſtribué toutes les cartes qu'on a dans la main, chaque joueur n'en a pas autant qu'il en déſire, on mêle celles qu'on a écartées, & on les fait couper pour enſuite les diſtribuer par ſuplément, aux joueurs qui en manquent.

10°. Si quelque joueur prévoit que les cartes ne ſuffiront pas pour les autres, & qu'on ſera obligé d'employer les écarts, il peut mettre le ſien à part, afin que les cartes qui lui ſont inutiles ne lui rentrent pas, ou dans la vue d'empêcher qu'elles ne profitent à ſes adverſaires.

11°. Celui qui accuſe une prime ou une autre chance qu'il n'a pas, n'encourt aucune punition pour cette mépriſe, parce qu'un jeu ne peut valoir, qu'autant qu'il eſt mis à découvert ſur la table.

12°. Le joueur qui a dans la main plus ou moins de cartes qu'il ne doit en avoir, perd tout ce qu'il a engagé.

13°. Lorſque celui qui diſtribue les cartes a oublié de les mêler ou de faire couper, il perd ce qu'il a engagé, & on l'oblige, en outre de mettre au jeu quatre jetons ; au ſurplus, cette faute n'empêche pas que les autres joueurs n'achevent le coup entre eux.

14°. Il eſt défendu à chaque joueur de faire connoître aux autres, ſoit ſon jeu, ſoit ſes cartes, à peine de perdre le coup, & de payer en outre quatre jetons à celui qui vient à gagner.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au jeu de l'Ambigu.

Baſla. On employe ce mot pour ſignifier qu'on eſt content des cartes qu'on a, & qu'on n'en veut point d'autres.

Batterie. C'eſt ce qu'on propoſe au delà des enjeux qui forment la poule.

Cave. C'eſt le fonds d'argent que chacun des joueurs met devant ſoi.

Caver. C'eſt l'action de former la cave.

Couper. C'eſt ſéparer en deux un jeu de cartes avant de diſtribuer à chaque joueur les cartes qu'il doit avoir.

Ecart. C'eſt les cartes qu'on met à part pour en prendre d'autres au talon.

Ecarter. C'eſt l'action de former un écart.

Faire. C'eſt diſtribuer à chaque joueur les cartes qu'il doit avoir, après qu'on a mêlé & coupé.

Figure. On donne ce nom aux cartes peintes, qui ſont les rois, les dames & les valets.

Flux. C'eſt la réunion de quatre cartes d'une même couleur, comme quatre cœurs, quatre carreaux, &c. dans la main d'un joueur.

Fredon. C'eſt la réunion dans un même jeu, de quatre cartes de même figure & de même valeur, comme quatre cinq, quatre ſept, &c.

Grande prime. C'eſt une prime dont les points réunis s'élèvent au-deſſus du nombre de trente.

Jeton. C'eſt une pièce qui ſert de monnoie au jeu.

Jeu ſimple. C'eſt celui où il ne ſe trouve qu'une ſeule chance pour gagner, comme le point, ou la prime, ou la ſéquence, &c.

Jeu double. C'eſt celui qui renferme pluſieurs jeux ſimples.

Paſſer. C'eſt annoncer qu'on ne veut pas jouer ſur le coup.

Point. C'eſt le nombre que compoſent enſemble deux ou pluſieurs cartes d'une même couleur.

Poule. C'eſt la totalité de ce que les joueurs ont mis au jeu pour celui qui vient à gagner.

Primauté. C'eſt l'avantage par lequel le joueur qui eſt le premier à jouer, gagne le coup, quand il a un jeu égal à celui de ſon adverſaire.

Prime. C'eſt un jeu compoſé de quatre cartes d'une couleur particulière.

Renvier. C'eſt propoſer une ſomme d'argent par-deſſus la vade.

Séquence. C'eſt la réunion de trois ou quatre cartes d'une même couleur qui ſe ſuivent ſans intermédiaire ; ainſi, un quatre, un cinq & un ſix de cœur ou de carreau, &c. forment une ſéquence.

Talon. C'eſt ce qui reſte de cartes après qu'on a donné à chaque joueur le nombre qu'il lui en faut.

Tenir. C'eſt accepter de jouer ce qu'un autre a propoſé.

Tricon. C'eſt un jeu compoſé de trois différentes cartes qui repréſentent chacune un même point, comme trois deux, trois cinq, &c.

Vade. C'eſt la ſomme dont un des joueurs ouvre le jeu.

B

BALLON.

BALLON. C'eſt moins un jeu qu'un exercice qui fit autrefois partie de la ſphériſtique des anciens.

Ce jeu ſe pratique par le moyen d'une veſſie enveloppée d'un cuir léger, ou d'une peau paſſée & peinte qu'on jete en l'air, & qu'on reprend à chaque bond ou rebond, pour la rejeter encore. Le ballon a la forme d'un globe : on ſe le renvoye par le moyen de la main ou du pied. Cet exercice ſert ſouvent de récréation à la jeuneſſe. *Voyez* SPHÉRISTIQUE.

BASSETTE. (*la*)

Jeu de hazard qui a été fort en vogue à Paris, ſous le règne de Louis XIV, & qu'on ne joue plus aujourd'hui. C'eſt une eſpèce de Pharaon auquel on a ſubſtitué ce dernier jeu qui eſt maintenant en uſage. Ainſi *voyez* PHARAON.

BELLE. (*la*)

Sorte de jeu de hazard, dont le principal inſtrument eſt un tableau aux numéros duquel correſpondent d'autres numéros renfermés dans un ſac, d'où on les tire pour indiquer les parties gagnantes de ce tableau. (1)

La belle a été imaginée par un Italien, qui l'a miſe en vogue à Paris.

Le tableau qui, comme nous venons de le dire, en eſt le principal inſtrument, eſt diviſé en treize colonnes, de huit numéros chacune. Ainſi le tableau contient 104 numéros.

Les joueurs ſont un banquier & des pontes. Le nombre de ceux-ci n'eſt point borné.

Le banquier a un ſac qui contient cent quatre étuis en forme d'olives, dans chacun deſquels ſe trouve un parchemin roulé, où eſt écrit un numéro du tableau. Ce ſac eſt ſurmonté d'une eſpèce de caſque à la partie inférieure duquel il y a une ouverture garnie d'un reſſort, par où un ponte introduit dans ce caſque, un des étuis dont on a parlé, que le reſſort empêche de rentrer dans le ſac.

Cette introduction n'a lieu qu'après que le ſac a été bien remué, & les étuis mêlés, tant par le banquier, que par les pontes, pour que le hazard dirige ſeul l'évènement.

Lorſque chaque ponte a fait ſon jeu, c'eſt-à-dire, qu'il a placé ſur le tableau les jetons ou l'argent qu'il veut riſquer, le banquier ouvre le caſque avec la clef deſtinée pour cet effet ; il en tire l'étui, & en fait ſortir le numéro, qu'il montre à la galerie, & qu'il lit à haute voix ; il s'occupe enſuite du ſoin de payer les parties que ce numéro fait gagner. Le payement conſiſte en une ſomme proportionnée à la miſe que le ponte a faite ſur la chance gagnante.

Quand les payements ſont achevés, tout ce qu'il y a ſur le tableau appartenant au banquier, il le retire, remet l'étui & le nu-

(1) *Voyez* aux Planches la Figure 1.

méro ſorti dans le ſac, & les pontes placent de nouveau ſur le tableau ce qu'ils veulent jouer. Le jeu continue de cette manière, auſſi long-temps qu'on le juge à propos.

Au jeu de la *belle*, les chances ſont ſingulièrement variées & multipliées:

Les principales ſont;
1°. Le plein:
2°. Le demi-plein:
3°. Le carré:
4°. La colonne droite:
5°. Deux colonnes droites groupées:
6°. La colonne tranſverſale:
7°. Deux colonnes tranſverſales groupées:
8°. Le petit côté, & le grand côté:
9°. Le pair & l'impair:
10°. La couleur noire & la couleur rouge:
11°. Le pair du petit ou du grand côté:
12°. L'impair du petit ou du grand côté:
13°. La couleur noire du petit ou du grand côté:
14°. La couleur rouge du petit ou du grand côté:
15°. Les terminaiſons:
16°. La bordure du tableau:
17°. Enfin, l'intérieur du tableau.

Avant de paſſer à l'explication de ces différentes chances, & du payement auquel chacune aſſujettit le banquier, il convient de faire connoître particulièrement toutes les parties du tableau.

La première des treize colonnes dont nous avons dit qu'il étoit compoſé, s'étend depuis le numéro 1 juſqu'au numéro 8 incluſivement; la ſeconde, depuis le numéro 9 juſqu'au numéro 16; la troiſième, depuis le numéro 17, juſqu'au numéro 24; la quatrième, depuis le numéro 25, juſqu'au numéro 32; la cinquième, depuis le numéro 33, juſqu'au numéro 40; & la ſixième depuis le numéro 41, juſqu'au numéro 48.

Ces ſix colonnes priſes enſemble, forment ce qu'on appelle le petit côté.

La ſeptième colonne eſt remarquable par les effets qu'on verra qu'elle produit: elle comprend les numéros 49 à 56, on la déſigne ſous le nom de colonne du banquier.

La huitième colonne s'étend, depuis le numéro 57, juſqu'au numéro 64; la neuvième, depuis le numéro 65, juſqu'au numéro 72; la dixième, depuis le numéro 73, juſqu'au numéro 80; la onzième, depuis le numéro 81, juſqu'au numéro 88; la douzième, depuis le numéro 89, juſqu'au numéro 96; & la trezième & dernière, depuis le numéro 97, juſqu'au numéro 104.

Ces ſix dernières colonnes réunies, compoſent le grand côté.

Les 13 colonnes dont on vient de parler, s'appellent colonnes droites, pour les diſtinguer des colonnes tranſverſales qui ne ſont qu'au nombre de huit.

La première de celles-ci, eſt compoſée du premier numéro de chacune des ſix premières & des ſix dernières colonnes droites: elle renferme par conſéquent 12 numéros.

Les ſept autres colonnes tranſverſales ſont pareillement compoſées chacune d'un numéro des mêmes colonnes droites. Ainſi la ſeconde colonne tranſverſale eſt compoſée du ſecond numéro de chacune de ces colonnes droites; la troiſième, du troiſième numéro, &c.

Le pair général conſiſte dans les numéros pairs qui ſe trouvent ſur le tableau, depuis le numéro 2, juſqu'au numéro 48, & depuis le numéro 58, juſqu'au numéro 104.

L'impair général comprend les numéros impairs, depuis le numéro 1, juſqu'au numéro 47, & depuis le numéro 57, juſqu'au numéro 103.

Le pair du petit côté eſt renfermé dans les 24 numéros pairs qui s'étendent, depuis 2, juſqu'à 48; & le pair du grand côté, dans les 24 autres numéros pairs, que contient le tableau depuis le numéro 58 juſqu'au numéro 104.

L'impair du petit côté, s'entend des 24 numéros impairs de ce côté, & l'impair du grand côté, des 24 pareils numéros de ce dernier côté.

Comme un numéro peint en noir eſt toujours ſuivi d'un numéro peint en rouge, il faut appliquer à la couleur noire & à la couleur rouge, ce que nous venons de dire des pairs & des impairs, tant généraux que des côtés.

On appelle *terminaiſon*, la finale de chaque nombre: il y a par conſéquent la terminaiſon des uns, la terminaiſon des deux, la terminaiſon des trois & ainſi du

reſte, juſqu'à la terminaiſon des dix ou des zéros.

La terminaiſon des uns, comprend les numéros 1, 11, 21, 31, 41, 51, 61, 71, 81, 91 & 101. Celle des deux, les numéros: 2, 12, 22, &c. & ainſi du reſte.

Les terminaiſons ſont figurées à la tête du tableau, par les numéros 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 & 0.

Nous allons maintenant indiquer la manière de jouer chacune de chances dont on a parlé, & faire connoître ce qu'elles produiſent au ponte, qui gagne pour les avoir adoptées.

La première & la plus conſidérable des chances, eſt celle du plein: on la joue en plaçant ſur un ſeul numéro ce qu'on veut riſquer. Si, par exemple, vous mettez ſix francs ſur le numéro 15, & que ce numéro vienne à ſortir du ſac, le banquier vous paye 96 écus de ſix francs ou 24 louis.

On joue le demi-plein, en plaçant ſa miſe entre deux numéros. Si l'un de ces deux numéros vient à ſortir, le banquier paye au ponte 48 fois la miſe de celui-ci.

On joue le carré, en plaçant la miſe dans un angle commun à quatre numéros. Si l'un de ces quatre numéros ſort, le ponte gagne 24 fois la ſomme qu'il a expoſée.

Pour jouer la colonne droite, on place ſon argent à la partie, ſoit ſupérieure, ſoit inférieure de cette colonne indifféremment. Lorſqu'il vient à ſortir un des huit numéros dont cette colonne eſt compoſée, le ponte reçoit douze fois l'argent qu'il a riſqué.

On joue deux colonnes droites groupées, en plaçant la miſe à la partie ſupérieure ou inférieure de la ligne qui ſépare ces deux colonnes l'une de l'autre. S'il ſort un des ſeize numéros qu'elles renferment, le banquier paye ſix fois la miſe du ponte.

On joue une colonne tranſverſale, en plaçant la miſe à l'une des parties latérales du tableau, vis-à-vis des numéros de cette colonne: quand il ſort un des douze numéros dont elle eſt compoſée, le ponte reçoit huit fois ſa miſe.

On joue deux colonnes tranſverſales groupées, en plaçant la miſe à l'une des parties latérales du tableau, ſur la ligne qui ſépare ces colonnes l'une de l'autre: S'il ſort un des 24 numéros qu'elles renferment, le banquier paye quatre fois la miſe du ponte.

Il y a ſur le tableau, l'indication des endroits où le ponte doit placer ſon argent, lorſqu'il veut jouer au petit côté ou au grand côté, au pair général ou à l'impair général, & à la couleur noire ou à la couleur rouge: s'il ſort un numéro de chacune de ces ſix chances, le banquier paye deux fois la miſe du ponte.

On joue le pair, ſoit du petit, ſoit du grand côté, en plaçant ſa miſe à côté d'un des numéros pairs, les plus voiſins de la partie latérale du tableau que l'on a adoptée: s'il ſort un numéro pair de cette partie, le banquier paye quatre fois la miſe.

Ce que nous venons de dire du pair, s'applique pareillement à l'impair, ainſi qu'aux couleurs, ſoit de l'un, ſoit de l'autre côté.

On joue une terminaiſon, en plaçant ſon argent ſur la caſe où elle eſt figurée. S'il ſort un des dix numéros, dont la terminaiſon choiſie eſt compoſée, on reçoit 96 fois la dixième partie de ce qu'on a expoſé.

Il faut remarquer que les terminaiſons des uns, des 2, des 3 & des 4, ſont compoſées chacune d'onze numéros. Ainſi, lorſqu'on adopte une de ces quatre terminaiſons, où l'on exclut de la miſe le 101, s'il s'agit de la terminaiſon des uns; le 102, ſi c'eſt la terminaiſon des 2, &c.; ou ſi l'on ne veut rien exclure, on ajoute à la miſe un dixième en ſus.

La bordure du tableau eſt compoſée de trente-huit numéros, ſavoir: les ſeize qui forment, tant la première que la dernière colonne droite, & le premier numéro ainſi que le dernier de chacune des onze autres colonnes droites.

Quand il ſort un numéro de cette chance, le ponte qui l'a joué, reçoit du banquier 96 fois le trente-huitième de ce qu'il a expoſé. Si, par exemple, on a placé 38 liv. ſur la bordure, elle produit à celui qui gagne 96 livres.

L'intérieur du tableau comprend tous les numéros qui ne ſont pas de la bordure. Ils ſont au nombre de ſoixante-ſix. S'il ſort un numéro de cette chance, le ponte qui l'a jouée, reçoit quatre-vingt-ſeize fois la ſoixante-ſixième partie de ce qu'il a expoſé. Si

par exemple, ſa miſe a été de 33 livres, le banquier lui paye 48 liv.

Quand il vient à ſortir un numéro de la colonne du banquier, qui, comme on l'a vu, s'étend depuis le numéro 49, juſqu'au numéro 56, les pontes perdent en totalité les miſes qu'ils ont faites au pair & à l'impair général, ainſi qu'au pair & à l'impair, tant du petit côté que du grand côté.

La même règle s'applique à toutes les miſes qu'on a faites aux couleurs & aux côtés.

On conçoit par là que l'avantage d'un banquier de *belle*, eſt très-conſidérable. En effet, il eſt de la treizième partie de tout l'argent que les pontes expoſent: en voici la preuve ſenſible. Suppoſons qu'un ponte place un écu ſur chacun des cent quatre numéros, celui qui ſortira ne lui rendra que 96 écus, & par conſéquent il en reſtera huit en pur bénéfice au banquier.

Cet avantage certain pour le banquier, au préjudice des pontes, n'a pas peu contribué à faire défendre nommément le jeu de la *belle*, par arrêt de réglement du parlement de Paris, du 12 décembre 1777, & enſuite par une déclaration du roi du 1 mars 1781.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au jeu de la Belle.

Banquier. C'eſt celui contre lequel les pontes jouent leur argent.

Bordure. C'eſt le nom ſous lequel on déſigne trente huit numéros, qui ſont les ſeize formant tant la première que la dernière colonne droite, & le premier numéro, ainſi que le dernier de chacune des onze autres colonnes droites.

Carré. On donne ce nom à quatre numéros groupés, tels que 1, 2, 9 & 10, entre leſquels, & dans l'angle qui leur eſt commun, on place ſa miſe, pour en obtenir vingt-quatre fois le payement, s'il vient à ſortir un de ces quatre numéros.

Colonne droite. On déſigne ainſi la réunion des huit numéros qui ſe ſuivent immédiatement l'un l'autre, depuis la partie ſupérieure du tableau, juſqu'à la partie inférieure. Ainſi, les numéros qui s'étendent, depuis un juſqu'à huit, forment ſur le tableau, la première colonne droite.

Colonnes droites groupées. On déſigne ainſi deux colonnes droites contigues qui ont entre elles une ligne à la partie ſupérieure ou inférieure de laquelle le ponte place ſon argent, pour en obtenir ſix fois autant, s'il vient à ſortir un numéro de ces deux colonnes.

Colonne du banquier. C'eſt le nom qu'on donne à la colonne du milieu du tableau, laquelle s'étend depuis le numéro 49 juſqu'au numéro 56 incluſivement: elle eſt ainſi appelée à cauſe des avantages qu'elle produit au banquier, en lui faiſant gagner la totalité des miſes qui ont été faites au pair, à l'impair, aux côtés, &c.

Colonne tranſverſale. On donne ce nom à une ſuite de douze numéros pris ſur une même ligne, dans les ſix premieres & les ſix dernières colonnes droites.

Colonnes tranſverſales groupées. On déſigne ainſi deux colonnes tranſverſales contigues, ayant entr'elles une ligne qui s'étend d'une partie latérale du tableau, à l'autre partie, & à l'extrémité de laquelle le ponte place ſon argent, pour en obtenir quatre fois autant, s'il vient à ſortir un numéro de ces deux colonnes.

Couleur noire. On donne ce nom à la totalité des numéros peints ſur le tableau.

Couleur noire du grand côté. On déſigne ainſi les numéros qui ſont peints en noir, dans les ſix dernières colonnes droites du tableau. Et l'on appelle *couleur noire du petit côté*, les numéros peints en noir, dans les ſix premières colonnes droites.

Couleur rouge. On donne ce nom à la totalité des numéros peints en rouge ſur le tableau.

Couleur rouge du grand côté. Ce ſont les numéros qui ſont peints en rouge dans les ſix dernières colonnes droites du tableau. Et l'on appelle *couleur rouge du petit côté*, les numéros peints en rouge, dans les ſix premières colonnes droites.

Demi-plein. C'eſt la miſe que fait un ponte ſur la ligne qui ſépare deux numéros l'un de l'autre.

Galerie. C'eſt le nom qu'on donne aux pontes & aux ſpectateurs pris en général. C'eſt dans ce ſens qu'on dit que, quand il s'élève quelque difficulté entre le banquier &

un ponte, *c'eſt la galerie qui doit la décider.*

Grand côté. C'eſt la totalité des numéros que contiennent les ſix dernières colonnes droites.

Impair. On déſigne ainſi tous les nombres impairs des ſix premières & des ſix dernières colonnes droites.

Impair du grand côté. C'eſt la totalité des nombres impairs, qui ſe trouvent dans les ſix dernières colonnes droites. Et l'on appelle *impair du petit côté*, les nombres impairs des ſix premières colonnes droites.

Intérieur. C'eſt la totalité des numéros qui ne ſont pas compris dans la bordure.

Numéro. C'eſt le nom qu'on donne à chacun des cent quatre nombres qui compoſent le tableau, & à ceux que renferme le ſac d'où l'on tire à chaque coup, celui que le banquier doit lire, pour indiquer les parties perdantes & gagnantes.

Pair. C'eſt la totalité des nombres pairs des ſix premières & des ſix dernières colonnes droites.

Pair du grand côté. Ce ſont les nombres pairs que contiennent les ſix dernières colonnes droites. Et l'on appelle *pair du petit côté*, les nombres pairs des ſix premières colonnes droites.

Petit côté. C'eſt la totalité des numéros que renferment les ſix premières colonnes droites.

Plein. C'eſt la miſe que fait un ponte ſur un ſeul numéro.

Ponte. On déſigne ſous ce nom, les joueurs qui font des miſes ſur le tableau.

Terminaiſon. C'eſt la finale de chaque nombre.

BELLE, FLUX ET TRENTE-UN. Sorte de jeu des cartes, qui tire ſa dénomination des chances principales qui le compoſent.

Pour jouer ce jeu, on emploie 52 cartes, c'eſt-à-dire, le jeu entier : rien n'empêche que le nombre des joueurs ne s'étende depuis deux juſqu'à dix ou douze perſonnes.

On a trois paniers, deſtinés à recevoir les miſes dont les joueurs ſont convenus.

Le premier de ces paniers, contient ce que doit produire la *belle*, le ſecond, ce que doit produire le *flux*, & le troiſième, ce que doit produire le *trente-un*, aux joueurs qui viennent à gagner ces chances.

On fixe la durée de la partie à un certain eſpace de temps, ou à un nombre quelconque de coups.

Lorſque le prix & la durée de la partie ſont réglés, le joueur que le ſort a déſigné pour diſtribuer les cartes, les mêle, préſente à couper, & donne en premier lieu, en commençant par la droite, deux cartes couvertes à chaque joueur ; il en diſtribue enſuite une troiſième qu'il découvre. Le joueur qui a ainſi la plus haute carte découverte, ſans qu'il y ait de concurrence, gagne ce que contient le panier de la *belle*. Pour cette chance, la plus haute carte eſt le roi, & ſucceſſivement la dame, le valet, l'as, le dix, &c.

Mais s'il arrive qu'il y ait concurrence, c'eſt-à-dire, que deux joueurs aient chacun une carte de même ordre, qui ſoit la plus haute de celles qu'on a découvertes, aucun d'eux ne tire le panier : il reſte pour le coup ſuivant ; & comme on ajoute une nouvelle miſe à la première, le panier donne au ſecond coup, un produit double à celui qui le gagne.

Lorſque la *belle* eſt jugée, on paſſe à l'examen du flux, qui conſiſte à avoir trois cartes de la même couleur. Ici, ce n'eſt pas le roi, c'eſt l'as qui a la prééminence. On le compte pour onze points, & chaque figure pour dix. Ainſi, un flux compoſé d'un as, d'un roi & d'une dame, vaudroit trente-un points, & l'emporteroit ſur le roi, la dame & le valet, qui n'en vaudroient que trente.

Si deux joueurs ont chacun un flux, & que le point de l'un ſoit égal à celui de l'autre, on ſuit la même règle que pour la *belle*. Le panier reſte pour le coup ſuivant ; &, à cauſe de la nouvelle miſe qu'on y ajoute, il donne un double produit à celui qui le gagne. On peut, au ſurplus, convenir de le laiſſer pour le coup ſuivant ſans y rien ajouter.

Après que le ſort a prononcé ſur le flux, on

on s'occupe du trente-un. C'eſt par le moyen des points que préſentent les cartes des joueurs que cette chance-ci ſe décide. On compte l'as pour onze points, chaque figure pour dix, & les autres cartes pour les points qui y ſont imprimés: ainſi, le deux vaut deux points, le quatre, quatre points, &c.

Le point de trente-un eſt le plus favorable; mais il ne faut pas l'outre-paſſer, car un point de plus empêche qu'on puiſſe concourir pour gagner: ainſi, lorſque les trois cartes d'un joueur ne forment qu'un point éloigné de celui de trente-un, il demande qu'on ajoute une carte aux trois premières qu'on lui a données; mais ſi les trois cartes font, par exemple, 28, 29 ou 30 points, il n'en prend ordinairement point de nouvelles dans la crainte d'outre-paſſer 31, & il déclare qu'il s'y tient: la même choſe ſe pratique envers chaque joueur, ſelon ſon rang, & lorſqu'on a donné une carte à chacun de ceux qui l'ont demandée, on recommence un nouveau tour pour donner carte encore à ceux qui veulent en ajouter à leur jeu.

Quand aucun joueur ne demande plus de carte, ſoit parce qu'il eſt ſatisfait de ſon point, ou qu'il a outre-paſſé trente-un, on accuſe le jeu, & celui qui a trente-un, ou qui, ſans outre-paſſer ce point, en approche de plus près, gagne ce que contient le panier de cette troiſième chance: il faut néanmoins, pour cela, qu'aucun des joueurs n'ait un jeu égal au ſien: car, dans le cas d'égalité des deux meilleurs jeux, le panier reſteroit pour le coup ſuivant.

On obſervera que, quand un joueur a obtenu trente-un, ſoit par les trois cartes qu'il a d'abord reçues, ſoit par celles qu'il a ajoutées à ces trois premières, il doit le déclarer, parce que par-là il empêche qu'on ne donne de nouvelles cartes aux autres joueurs, & il gagne le panier, s'il eſt alors le ſeul dont le jeu forme le point de trente-un.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au jeu de Belle, Flux & Trente-un.

Belle. On donne ce nom à la plus haute carte de celles qui ont été données découvertes aux différents joueurs.

Cartes couvertes. Ce ſont les cartes qu'on diſtribue aux joueurs ſans les montrer, à la différence de celles qu'on découvre en les diſtribuant.

Couper. C'eſt ſéparer en deux parties un jeu de cartes, avant de diſtribuer à chaque joueur les cartes qu'il doit avoir.

Figure. On donne ce nom aux cartes peintes, telles que les rois, les dames & les valets.

Flux. C'eſt la réunion de trois cartes de la même couleur dans un ſeul jeu.

Mêler. C'eſt battre les cartes avant d'en faire la diſtribution.

Point. C'eſt le nombre que compoſent enſemble pluſieurs cartes. On le dit auſſi du nombre que produit chaque carte.

Trente-un. C'eſt une chance du jeu, qui conſiſte, ſoit à former le nombre de trente-un, ſoit à en approcher le plus près ſans l'outre-paſſer.

BÊTE. (*la*)

Sorte de jeu des cartes, auquel peuvent jouer enſemble 2, 3, 4 ou 5 perſonnes.

On ſe ſert de trente-deux cartes, dont la plus haute eſt le roi & la plus baſſe le ſept: On ſe ſert auſſi de fiches et de jetons qui valent un prix convenu.

L'enjeu de chaque joueur est d'une fiche et deux jetons, à quoi celui qui diſtribue les cartes ajoute un jeton.

Après que le ſort a indiqué la place de chacun, & le joueur qui doit diſtribuer les cartes, celui-ci les mêle, préſente à couper, & donne enſuite cinq cartes à chaque joueur, en commençant par la droite.

Ces cartes ne ſe diſtribuent point en une ſeule fois, mais en pluſieurs tours: on en donne d'abord à chaque joueur deux & enſuite trois; ou trois, & enſuite deux: ou deux, une & deux, en trois tours: au reſte, le joueur qui a adopté une manière de diſtribuer les cartes, eſt obligé de continuer cette manière, durant toute la partie.

Quand chaque joueur a ſes cinq cartes, celui qui les a diſtribuées retourne la première de celles dont le talon eſt compoſé, & cette

carte retournée forme l'a-tout, ou la triomphe.

Cela étant fait le joueur qui eſt à la droite de celui qui a diſtribué les cartes, a la parole, & annonce qu'il paſſe, ou qu'il joue : s'il paſſe, les joueurs qui ſont à ſa droite, ont comme lui ſucceſſivement la parole, pour annoncer s'il paſſent, ou s'ils jouent : lorſque l'un d'eux dit qu'il joue, celui qui eſt immédiatement à la droite du diſtributeur des cartes, commence à jouer par telle carte qu'il juge à propos. Les autres ſont obligés de fournir chacun une carte de même couleur, & de plus, celle qu'ils peuvent avoir ſupérieure à la carte qui eſt jouée. Si, par exemple, on a commencé par l'as, le joueur ſuivant qui a le roi, le valet & le dix, eſt obligé de mettre au moins le valet ſur l'as : s'il n'a mis que le valet, & que celui qui doit jouer après lui, ait la dame & le neuf, ce dernier doit jouer la dame : mais ſi le premier avoit joué le roi, le ſecond pourroit garder la dame & ne fournir que le neuf.

Quand on n'a aucune carte de la couleur jouée, on eſt obligé de couper ſi l'on a de l'a-tout. On ſurcoupe, ſi l'on a un a-tout ſupérieur. Lorſque la carte jouée eſt coupée, le joueur ſuivant fournit indifféremment la plus haute ou la plus baſſe carte qu'il peut avoir de la valeur jouée & coupée. S'il n'a aucune carte de cette couleur, il fournit telle autre carte qu'il juge à propos.

Il faut, qu'en employant les cartes comme on vient de le dire, celui qui fait jouer faſſe trois levées pour gagner le coup : il peut néanmoins gagner encore, en ne faiſant que deux levées ; mais, il faut que ce ſoit les deux premières, & qu'aucun des autres joueurs n'en faſſe trois.

Le joueur qui a gagné, ſoit par trois ou par deux levées comme on vient de le dire, emporte une fiche & l'un des jetons que chaque joueur a mis au jeu : plus, le troiſième jeton expoſé par le diſtributeur des cartes : ſi d'ailleurs le gagnant a le roi d'a-tout, il emporte encore le ſecond jeton, qui fait partie de l'enjeu de chaque joueur : comme ce ſecond jeton eſt affecté au roi d'a-tout, il appartient indiſtinctement à tout joueur qui a ce roi dans la main, lorſque le coup ſe joue. Il y a néanmoins exception pour le cas où celui qui a le roi d'a-tout, & faiſant jouer, vient à perdre ; dans cette circonſtance, le jeton reſte pour le coup ſuivant.

Nous ajouterons que ſi le diſtributeur des cartes vient à retourner un roi pour faire la triomphe, il tire les jetons affectés au roi, ſi le coup vient à ſe jouer.

Quand celui qui a fait jouer ne gagne pas, il fait une *bête* & cette *bête*, eſt d'une ſomme égale à celle qu'il auroit gagnée, s'il eut fait les levées néceſſaires pour cet effet : ainſi, lorſque le coup eſt ſimple, & que les joueurs ſont au nombre de cinq, la *bête* eſt d'une fiche & ſix jetons ; car, celui qui fait cette *bête*, auroit, en gagnant, emporté une fiche, plus, un jeton de chaque joueur & deux du diſtributeur des cartes. On voit par là, que dans le calcul de ce qui doit former une *bête*, on ne fait pas entrer le jeton affecté au roi d'a-tout.

La *bête* qu'un joueur fait, ſe met au jeu pour le coup ſuivant. Si ce coup ci il ſe fait encore une *bête*, elle eſt pareillement d'une ſomme égale à celle qu'on auroit perçue en gagnant. Ainſi, cette ſeconde *bête* ſeroit, 1°. du jeton mis d'abord au jeu par chaque joueur ; 2°. du jeton que chacun de ceux qui auroient diſtribué les cartes y auroient ajouté ; 3°. de la fiche du premier coup & de celle du ſecond coup ; 4°. enfin, d'une fiche & ſix jetons, formant la première *bête*.

On ne met au jeu la ſeconde *bête*, que quand la première eſt tirée : celui qui vient à gagner le troiſième coup, emporte donc cette première *bête* ; plus, les jetons que chaque joueur a mis au jeu ; & enfin, une fiche pour chacun des trois coups joués ; car, il va une fiche à chaque coup ; & quand les cinq premiers coups ſont finis, chacun des cinq joueurs remet de nouveau une fiche au jeu, pour commencer le ſecond tour.

S'il arrive qu'en gagnant on faſſe la *vole*, on emporte non-ſeulement les fiches, les jetons & la *bête* qui ſont au jeu, mais encore les autres *bêtes* qu'on a pu faire depuis qu'il y en a une au jeu : on reçoit en outre un jeton de chaque joueur. Il importe par conſéquent que les joueurs réuniſſent leurs efforts contre celui qui fait jouer, afin d'empêcher cette vole.

D'un autre côté, ſi celui qui a déclaré jouer, ne fait aucune levée, ce qu'on appelle *être dévolé* ou à la *dévole*, il double ce qui eſt ſur

le jeu, fait autant de *bêtes* qu'il auroit pu en gagner, & donne un jeton à chaque joueur.

Lorſqu'il s'eſt fait pluſieurs *bêtes* ſur celle qui eſt au jeu, elles ſe jouent ſucceſſivement l'une après l'autre, en commençant par la plus forte : tant que ces *bêtes* durent, il n'y a que le diſtributeur des cartes qui mette un jeton au jeu, les autres joueurs n'y en mettent point excepté toutefois le jeton qui eſt affecté au roi d'a-tout.

Lorſqu'un des acteurs fait jouer, & qu'un autre ſe trouve dans la main un jeu avec lequel il croit qu'il pourra faire trois levées, il déclare qu'il *joue contre* : c'eſt ce qu'on appelle *contrer*. Il réſulte de ce combat, que ſi le premier vient à perdre, il fait la *bête* ſimple ; mais ſi c'eſt le ſecond, il la fait double : il ſuit de-là que les autres joueurs ſont intéreſſés à jouer de manière à faire perdre, s'ils le peuvent, celui qui a *contré*.

C'eſt au joueur qui fait une levée, à jouer le premier pour la levée ſuivante, & les autres continuent en commençant par celui qui eſt à la droite de ce premier.

Le joueur qui renonce, fait la *bête*.

Celui qui donne mal, paye un jeton à chacun, & refait.

Si le jeu eſt faux, parce qu'il manque quelque carte, ou qu'il y en a plus qu'il ne doit y en avoir, le coup où l'on s'en apperçoit eſt nul ; mais on ne peut pas revenir contre les coups joués antérieurement.

Lorſqu'un joueur a dit, *je paſſe*, ou *je joue*, il ne peut plus ſe rétracter.

Cependant lorſque tous les joueurs ont paſſé, il dépend de chacun d'eux d'aller en *curieuſe*. Pour courir cette chance, on met un jeton au jeu ; on ſupprime la première triomphe, & l'on retourne la carte ſuivante, qui devient la triomphe. Celui ou ceux qui ont été en *curieuſe*, peuvent faire jouer à la couleur de la curieuſe : du reſte, on ſuit les règles ordinaires du jeu.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au jeu de la Bête.

A-tout. C'eſt la couleur dont eſt la triomphe.

Avoir la parole. C'eſt être en tour de dire ce qu'on veut faire ſur le coup qui ſe joue.

Bête. C'eſt une ſorte d'amende à laquelle chaque joueur eſt ſoumis en différens cas, comme quand il renonce, ou qu'il ne fait pas les levées néceſſaires pour gagner, &c.

Contrer. C'eſt annoncer qu'on joue contre celui qui a le premier déclaré qu'il jouoit.

Couper. C'eſt ſéparer en deux un jeu de cartes avant de diſtribuer à chaque joueur les cartes qu'il doit avoir.

Couper, ſe dit auſſi de l'action d'employer une triomphe ſur la couleur jouée.

Curieuſe. C'eſt la nouvelle carte qu'on retourne pour former une ſeconde triomphe, quand tous les joueurs ont paſſé ſur la première.

Dévole. C'eſt ce qui réſulte de l'action de celui qui a fait jouer, quand il ne fait aucune levée.

Donner. C'eſt diſtribuer les cartes aux joueurs après les avoir mêlées, & qu'on a fait couper.

Fiche. C'eſt une marque qui repréſente dix jetons.

Jeton. C'eſt une pièce qui ſert de monnoie au jeu & qui eſt le dixième d'une fiche.

Jouer. C'eſt déclarer qu'on s'engage à faire les levées néceſſaires pour gagner ce qui va ſur le coup, ou à faire la *bête*.

Levée. C'eſt une main qu'on a faite en jouant.

Mêler. C'eſt battre les cartes avant d'en faire la diſtribution.

Paſſer. C'eſt ne point ouvrir le jeu, ou renoncer à jouer ſur le coup.

Refaire. C'eſt recommencer la diſtribution des cartes.

Renoncer. C'eſt ne pas fournir de la couleur jouée, quand on le peut.

Retourner. C'eſt, quand les cartes ſont diſtribuées, découvrir la première carte du talon pour former la triomphe.

Surcouper. C'eſt mettre une triomphe plus forte ſur celle avec quoi un joueur précédent a coupé la carte jouée.

Talon. C'eſt ce qui reſte de cartes quand on a diſtribué à chaque joueur celles qu'il lui faut.

Triomphe. C'eſt la couleur qui emporte toutes les autres cartes.

Vole. C'eſt l'action de faire toutes les levées.

BÊTE-OMBRÉE. (*la*)

C'eſt un jeu de cartes, auquel on joue entre deux, trois, quatre ou cinq perſonnes.

On ſe ſert d'un jeu de piquet, ou de trente-deux cartes, dont la plus haute eſt le roi, & la plus baſſe le ſept.

On ſe ſert auſſi communément de jetons pour former l'enjeu, à moins qu'on ne joue aux écus. Dans ce cas-ci, les écus s'emploient au lieu de jetons.

L'enjeu de chaque joueur eſt d'un jeton; mais celui qui diſtribue les cartes met un jeton de plus.

Lorſque le ſort a fixé la place de chaque joueur, & indiqué celui qui doit diſtribuer les cartes, ce dernier les mêle, les préſente à couper, & donne enſuite, en commençant par la droite, cinq cartes à chaque joueur.

Il diſtribue ces cinq cartes en deux parties: il en donne d'abord trois à chaque joueur, & enſuite deux; ou deux, & enſuite trois.

Les cartes étant ainſi diſtribuées, celui qui les a reçues le premier a la parole: il doit annoncer de trois choſes l'une; ſavoir, qu'il *paſſe*, ou qu'il *demande*, ou qu'il *joue ſans prendre*.

Lorſqu'il déclare qu'il paſſe, la parole appartient au joueur qui eſt à ſa droite, & ſucceſſivement aux autres dans le même ordre. Si tous ont jugé à propos de paſſer, on remêle les cartes, & celui qui a eu la parole le premier les diſtribue, après avoir ajouté un jeton à ſon enjeu.

Quand celui qui eſt le premier à jouer déclare qu'il *demande*, & que les autres joueurs paſſent ſans le renvier, il annonce la couleur dont il veut faire la triomphe: enſuite il fait un écart compoſé des cartes qu'il croit lui être inutiles, & il en reprend au talon autant qu'il en a écartées. Il faut qu'avec ce nouveau jeu, il faſſe ſeul trois levées pour gagner le coup.

Nous allons rendre ſenſible ce procédé par un exemple: ſuppoſons que le joueur qui a la parole, ait dans ſa main le roi & la dame de carreau, & avec cela trois baſſes cartes des autres couleurs, il eſt évident qu'en créant le carreau *triomphe* ou *a-tout*, il eſt ſûr de faire deux levées avec ſon roi & ſa dame; mais comme deux levées ſont inſuffiſantes pour gagner, il demande, dans l'eſpoir d'échanger ſes mauvaiſes cartes contre de meilleures, que le ſort lui fournira, en en prenant de nouvelles au talon.

S'il vient à être trompé dans ſon eſpoir, & que les nouvelles cartes qu'il a priſes, ne puiſſent pas lui faire faire la troiſième levée dont il a beſoin pour gagner, il perd le coup, & fait une *bête* égale à la ſomme de tout ce qu'il auroit tiré.

Le joueur qui a demandé, peut être renvié par quelqu'un de ceux qui ont la parole après lui. Ce renvi ſe fait, en diſant qu'on joue *ſans prendre*. En ce cas, le joueur qui a demandé, a la liberté de jouer lui-même *ſans prendre*: mais s'il ne le fait pas, ſon adverſaire annonce qu'il joue en une telle couleur, & cette couleur forme l'a-tout ou la triomphe. Il faut que, pour gagner, celui qui joue *ſans prendre*, faſſe trois levées avec ſon propre jeu, ſans aller au talon. S'il manque à faire ces trois levées, il fait une *bête* égale à ce qu'il auroit tiré en gagnant, & paye en outre à chaque joueur un jeton, comme il l'auroit reçu de chacun d'eux s'il eut gagné.

On peut pareillement renvier le joueur qui joue ſans prendre, en annonçant qu'on *entreprend la vole*. Si celui qui a joué *ſans prendre*, a de ſon côté un jeu de vole, il peut empêcher l'effet du renvi, en déclarant que lui-même entreprend la vole.

Le joueur qui a entrepris la vole & qui vient à gagner, tire, non-ſeulement tout ce qu'on a mis au jeu, mais encore toutes les *bêtes* qu'on a pu faire, & qui ne devoient régulièrement être jouées qu'aux coups ſubſéquents. Chaque joueur eſt d'ailleurs obligé de lui payer deux jetons.

Quand au contraire celui qui a entrepris la vole manque ſon objet, il fait une *bête*, dont la ſomme eſt égale au double de ce que la vole lui auroit produit s'il l'eut faite. Il eſt en outre tenu de payer deux jetons à chaque joueur.

Quand il s'eſt fait pluſieurs *bêtes* ſur celle qui eſt au jeu, on les joue l'une après l'autre, en commençant par la plus forte: tant que ces *bêtes* durent, il n'y a que le diſtributeur des cartes, qui mette un jeton au jeu; les autres joueurs ſont diſpenſés d'y en mettre.

Celui qui réunit dans ſon jeu le roi, la

dame & le valet d'a-tout, a ce qu'on appelle *trois matadors*; s'il a en outre l'as & le dix de la même couleur, cela fait cinq matadors. Les autres joueurs lui doivent payer chacun un jeton par matador.

Il y a néanmoins un cas où le joueur qui a trois ou quatre matadors, eſt obligé de les payer lui-même à ſes adverſaires. Ceci a lieu, quand il a déclaré entreprendre la vole, & qu'il ne l'a point faite.

Le joueur qui a fait une levée, doit jouer le premier pour la levée ſuivante, & les autres continuent, en commençant par la droite de celui qui a joué le premier.

Le joueur qui renonce, fait la *bête*.

Il en eſt de même de celui qui *ſous-force*; ceci a lieu, quand un joueur ayant deux cartes de la couleur jouée, dont une ſupérieure à la carte qu'on a jouée & l'autre inférieure, il ne fournit que l'inférieure.

Celui qui donne mal, doit refaire, après avoir ajouté un jeton à ſon enjeu.

Lorſqu'on n'a aucune carte de la couleur jouée, on eſt obligé de couper ſi l'on a de l'a-tout : ſinon on eſt puni, comme pour avoir renoncé.

Quand le jeu eſt faux parce qu'il manque quelque carte ou qu'il y en a plus qu'il ne doit y en avoir, le coup où l'on découvre ce vice eſt nul; mais, on ne revient pas contre les coups joués antérieurement.

Le joueur qui a gagné ſans prendre, ou qui fait la vole, ou qui a eu les matadors, doit, avant qu'on ait coupé pour le coup ſuivant, demander les jetons que ces chances produiſent, ſous peine d'en être privé.

Quand un joueur, autre que celui qui fait jouer vient à faire trois levées, il gagne codille, & il tire, ce que celui qui a joué auroit tiré s'il eut gagné.

Vocabulaire explicatif des termes uſités à la Bête-ombrée.

A-tout. C'eſt la couleur dont on a fait la triomphe.

Avoir la parole. C'eſt être en tour de dire ce qu'on veut faire ſur le coup qui ſe joue.

Bête. C'eſt une ſorte d'amende à laquelle les joueurs ſont aſſujettis en différens cas, comme quand ils renoncent ou qu'ils ne font pas les levées néceſſaire pour gagner, &c.

Codille. Il ſe dit du gain que fait un joueur, quand ſans avoir fait jouer, il vient à faire trois levées.

Couper. C'eſt ſéparer en deux un jeu de cartes, avant de diſtribuer à chaque joueur les cartes qu'il lui faut.

Couper. Se dit auſſi de l'action d'employer une triomphe ſur la couleur jouée.

Demander. C'eſt annoncer qu'on a deſſein de jouer en écartant, ſi perſonne ne joue ſans prendre.

Donner. C'eſt diſtribuer les cartes aux joueurs, après les avoir mêlées, & qu'on a fait couper.

Ecart. Ce ſont les cartes qu'on a miſes à part, pour en prendre d'autres au talon.

Ecarter. C'eſt former un écart.

Jeton. C'eſt une pièce qui ſert de monnoie au jeu.

Jeu faux. C'eſt un jeu où il y a trop ou pas aſſez de cartes.

Jouer ſans prendre. C'eſt annoncer qu'on s'engage à faire les levées néceſſaires pour gagner, ſans faire aucun écart.

Levée. C'eſt une main qu'on a faite en jouant.

Matadors. On déſigne ſous ce nom la réunion des trois premières triomphes, qui ſont le roi, la dame & le valet dans la main d'un joueur. Et, par extenſion, on appelle encore *matadors*, les triomphes qui ſuivent immédiatement les trois premières, & qui les accompagnent.

Mêler. C'eſt battre les cartes avant de les diſtribuer.

Paſſer. C'eſt ne point ouvrir le jeu ou renoncer à jouer ſur le coup.

Refaire. C'eſt recommencer la diſtribution des cartes.

Renoncer. C'eſt ne pas fournir de la couleur jouée, quoiqu'on en ait dans ſon jeu.

Renvier. C'eſt obliger celui qui a demandé à jouer ſans prendre, ou celui qui veut jouer ſans prendre, à entreprendre la vole, à moins qu'il ne juge à propos de renoncer à ſon jeu, pour laiſſer jouer l'adverſaire qui a renvié.

Sans prendre. Il ſe dit tout-à-la-fois de l'action de jouer ſans écarter, & du paiement qui a lieu, quand on gagne ou

qu'on perd en jouant de cette manière.

Sous forcer. C'eſt mettre une carte inférieure ſur celle qui eſt jouée, au lieu d'y mettre la ſupérieure qu'on a en main.

Surcouper. C'eſt mettre une triomphe plus forte ſur celle avec quoi un joueur précédent a coupé la carte jouée.

Talon. C'eſt ce qui reſte de cartes, quand on a diſtribué à chaque joueur, celles qu'il lui faut.

Triomphe. C'eſt la couleur qui emporte toutes les autres cartes.

Vole. C'eſt l'action de faire toutes les levées.

BILLARD.

Ce terme s'emploie en trois acceptions différentes. Il ſignifie en premier lieu, un jeu d'adreſſe & d'exercice, qui conſiſte à faire rouler une balle d'ivoire pour en frapper une autre, & la faire entrer dans des trous appellés *blouſes*.

On donne pareillement le nom de *billard*, à la table ſur laquelle les joueurs s'exercent. Le *billard* eſt compoſé de quatre parties principales; ſavoir: la table, le tapis, le fer & les bandes. La table eſt quarrée, oblongue, garnie de quatre bandes de bois, rembourées de liſières de drap, & couvertes d'un drap vert, attaché en deſſus avec des cloux de cuivre. Aux quatre coins de la table & au milieu des longues bandes, ſont pratiqués des trous ou des blouſes pour recevoir les billes; & aux deux tiers de la longueur de la table, vers le haut, eſt un fer appellé *paſſe*. (*)

Enfin, on appelle *billard*, la maſſe ou le bâton recourbé, avec lequel on pouſſe les billes. Il eſt ordinairement garni par le gros bout, ou d'ivoire ou d'os ſimplement. On peut même ſe paſſer de cette garniture. On tient cet inſtrument par le petit bout, & l'on pouſſe la bille avec l'autre bout.

On diſtingue pluſieurs ſortes de parties de *billard*, pour chacune deſquelles on ſuit des regles particulières.

(*) *Voyez* aux Planches la Figure 11.

Ainſi, il y a, 1°. la partie de *billard* ordinaire;

2°. La partie *tout de doublet*;

3°. La partie *tout de bricole*.

4°. La partie appellée le *jeu de la guerre*.

5°. La partie *à ſauver cinq blouſes*.

6°. La partie, *qui perd gagne*;

7°. La partie qu'on appelle, *ſans paſſer la raie des milieux*.

8°. Enfin, le jeu de la carambole.

Regles de la partie ordinaire.

Cette partie ſe joue communément en ſeize points, entre deux perſonnes.

1°. On débute par l'acquit. Celui qui, d'un ſeul coup a placé ſa bille au plus près de la bande de l'extrémité oppoſée à celle où il ſe trouve, a le droit de donner l'acquit.

2°. L'acquit doit ſe donner & ſe tirer à hauteur de corde d'un ſeul coup de *billard*: ſi un joueur le donnoit en deux coups, ſon adverſaire pourroit le faire recommencer.

3°. Pour donner l'acquit & pour le tirer, on doit être dans le *billard*: c'eſt pourquoi on tire à chaque coin du *billard* une raie de niveau, & les joueurs ſont tenus d'avoir les deux pieds entre ces raies.

4°. Le joueur qui donne ſon acquit, eſt maître de ſa bille, & peut par conſéquent la ramener à lui, tant qu'elle n'a pas paſſé les milieux.

5°. Lorſqu'en donnant l'acquit, un joueur ſe blouſe dans un coin ou dans un milieu, après l'avoir paſſé, c'eſt à ſon adverſaire à donner l'acquit.

6°. Lorſque la bille d'un joueur qui donne ſon acquit, reſte en deçà des milieux, après avoir touché la bande ou les fers, l'acquit eſt bon.

7°. Le joueur qui tire l'acquit, ne peut reprendre ſa bille, après l'avoir touchée droite, quand même elle n'auroit pas paſſé les milieux.

8°. Le joueur qui manque à toucher la bille de ſon adverſaire, perd un point.

9°. Celui qui *billarde*, c'eſt-à-dire, qui touche les deux billes avec l'inſtrument dont il joue, perd un point.

10°. Le joueur qui par mépriſe, vient à jouer la bille de ſon adverſaire, perd un point.

11°. Si l'on joue ſans avoir mis un pied à terre, on perd un point.

12°. Le joueur qui manque à toucher, & qui en même-temps blouſe, ou fait ſauter ſa bille, perd trois points.

13°. Le joueur qui blouſe ſa bille, ou la fait ſauter, ſans manquer à toucher, ne perd que deux points.

14°. Lorſqu'un joueur met ſa bille & celle de ſon adverſaire dans une ou deux blouſes, ou qu'il fait ſauter les deux billes, il perd deux points.

15°. Celui qui met dans la blouſe la bille ſeule de ſon adverſaire, ou la fait ſauter, gagne deux points.

16°. Si un joueur ſouffloit ſur ſa bille roulante, il perdroit deux points; & s'il ſouffloit ſur celle de ſon adverſaire, il n'en perdroit qu'un: dans ce cas ci les billes ſeroient relevées, & celui qui auroit gagné le point, donneroit ſon acquit.

17°. Quand un joueur blouſe, ou fait ſauter la bille de ſon adverſaire, & qu'enſuite il touche la ſienne pour en arreter le mouvement, il perd deux points.

18°. Si l'un des joueurs vient à rompre les billes arrêtées, en renvoyant à ſon adverſaire le billard ou l'inſtrument dont ils ſe ſervent l'un & l'autre, il ne perd rien: on remet alors, d'après l'avis des ſpectateurs, ou la convention des joueurs, les billes à la place où elles étoient auparavant.

Mais il en eſt différemment, lorſqu'un joueur rompt les billes qui roulent encore ſur le tapis. Dans ce cas, s'il a rompu les deux billes, ou la ſienne ſeul, il perd deux points: mais s'il n'a rompu que celle de ſon adverſaire, il ne perd qu'un point, & celui qui profite du coup donne l'acquit.

19°. Lorſqu'un joueur renvoyant à ſon adverſaire le billard, ou quelqu'autre inſtrument, vient à rompre ſa propre bille, avant qu'elle ait touché celle de ſon adverſaire, il perd trois points, & celui qui les gagne donne l'acquit.

20°. Si, après avoir manqué à toucher, un joueur rompt la bille de ſon adverſaire, il ne perd qu'un point, & l'on remet la bille à ſa place.

21°. S'il arrive que quelqu'un des ſpectateurs heurte un joueur au moment où il joue ſon coup, & qu'il en réſulte le dérangement de ſa bille, il doit recommencer le coup, après que la bille a été remiſe à l'endroit où elle étoit avant d'être miſe en mouvement.

22°. Lorſqu'une bille arrêtée ſur le bord d'une blouſe vient à y tomber avant que l'autre bille qui roule encore ſur le tapis l'ait touchée, le coup eſt nul, & l'on doit remettre les billes où elles étoient auparavant, pour le recommencer.

23°. Mais ſi, en jouant ſur une bille arrêtée au bord d'une blouſe, le joueur ſe perd, ou fait ſauter ſa bille, avant de toucher celle de ſon adverſaire, il perd trois points, quand même cette dernière bille, arrêtée au bord d'une blouſe, viendroit à y tomber, par l'effet du mouvement qu'auroit produit ſur le billard l'autre bille, en ſautant, ou en entrant dans une blouſe.

24°. Le joueur qui a le fer, entre ſa bille & celle de ſon adverſaire, ne peut forcer ce fer, ni détourner ſa bille, ſans perdre un point: il faut qu'il joue à coup ſec, ou en bricole.

25°. Lorſque celui qui joue ſur une bille collée aux fers, vient à la blouſer en touchant la branche des fers à laquelle cette bille étoit collée, il gagne deux points; mais s'il ne touche que la branche oppoſée, il perd un point, quoiqu'il ait fait remuer la bille collée par le mouvement communiqué à toute la paſſe. La raiſon en eſt qu'il ne ſuffit pas de toucher le fer, il faut auſſi toucher la bille.

26°. Si, en commençant la partie, les joueurs ne ſont pas convenus de jouer à *tout coup bon*, celui qui touche deux fois ſa bille, perd un point; mais il n'eſt pas obligé d'avertir de ſa faute ſon adverſaire.

27°. Quand un joueur billarde, ou touche deux fois ſa bille, & que ſon adverſaire en fait la remarque à haute voix, avant que les billes ſoient repoſées, ce dernier ne gagne qu'un point, quand même l'autre viendroit enſuite à ſe blouſer ſans toucher: mais ſi, en pareille circonſtance, on garde le ſilence juſqu'à ce que les billes ſoient repoſées, on pourra tirer du coup tout l'avantage qu'il préſentera: ainſi, dans le cas où le joueur qui a billardé ou touché deux fois, viendroit à ſe perdre ſans toucher, ſon adverſaire qui n'auroit pas fait remarquer la faute, compteroit trois points.

28°. Lorſqu'un joueur qui n'a point touché la bille de ſon adverſaire, la fait néanmoins

remuer, ſoit en ſe jetant ſur le billard, ou par quelqu'autre mouvement que ce ſoit, il perd un point.

29°. Quand un joueur traîne, il doit en avertir ſon adverſaire, avant de commencer la partie, ſinon il eſt obligé de l'achever ſans traîner; car s'il quittoit alors la partie, il la perdroit.

30°. Si l'on veut jouer de la queue durant la partie, il faut qu'avant de la commencer, on ait obtenu, pour cet effet, le conſentement de ſon adverſaire: autrement il pourroit s'y oppoſer, et empêcher l'uſage de cet inſtrument, tant que la partie dureroit, laquelle on ne pourroit, d'ailleurs, quitter ſans la perdre.

31°. S'il réſulte du coup d'un joueur que les billes arrêtées ſe touchent, celui qui doit jouer après lui, eſt obligé de toucher la bille de ſon adverſaire, de manière qu'il la faſſe remuer, ſinon il perd un point.

32°. Quand la bille qui roule vient à être arrêtée par quelque ſpectateur, le coup eſt nul, & ſe recommence après qu'on a remis les billes en place.

33°. Le coup ſeroit pareillement nul & ſe recommenceroit, ſi un joueur venoit à faire une faute, pour avoir été heurté par quelque ſpectateur au moment où il jouoit.

34°. Si la bille de celui qui a joué vient à ſauter, & que ſon adverſaire la remette ſur le tapis, le coup eſt bon, & le joueur ne perd rien: mais, ſi l'adverſaire, en remettant la bille ſur le tapis, la fait entrer dans une blouſe, le coup eſt nul, & celui qui a joué donne ſon acquit.

35°. Il en eſt différemment, quand la bille qui a ſauté eſt remiſe ſur le tapis par quelque ſpectateur: en ce cas, celui qui a joué, perd deux points.

36°. Lorſqu'un joueur fait ſauter la bille de ſon advrſaire, il gagne deux points, quand même cette bille ſeroit remiſe ſur le tapis en touchant celui à qui elle appartient, ou quelqu'un des ſpectateurs.

37°. Si un joueur voulant coller ſa bille à la bande du billard, arrêtoit pour cet effet, cette bille avec ſon billard, ou qu'en revenant de la bande, elle touchât au billard de ce joueur, il perdroit trois points.

38°. Lorſqu'un joueur manque à toucher, ou veut faire un pour un, il eſt obligé de paſſer la bille de ſon adverſaire, & de toucher ſa bande, ſi ce dernier l'exige.

39°. Si un joueur prêt à jouer ſon coup, fait mouvoir ſa bille en laiſſant tomber ſon billard ſur le tapis, ou la touche de côté ſans toucher celle de ſon adverſaire, il perd un point, & ſon coup eſt joué; & même il perdroit trois points, ſi le mouvement qu'il a donné à ſa bille, la faiſoit entrer dans une blouſe.

40°. Lorſqu'un joueur, dont la bille eſt près de la bande, paſſe par-deſſus cette bille, en voulant la jouer avec la maſſe de ſon billard, il perd trois points: il en ſeroit de même, ſi après avoir décollé ſa bille, & l'avoir conduite avec le bout de ſa maſſe, il l'arrêtoit ou la détournoit.

41°. Rien n'empêche de changer de billard quand on veut, à moins qu'en commençant la partie, on ne ſoit convenu de jouer avec le même billard, tant qu'elle dureroit.

42°. Lorſqu'un joueur fait avantage de quelques points à ſon adverſaire, & que celui qui compte le jeu oublie cet avantage, celui qui le reçoit, peut y revenir durant toute la partie.

43°. Quand deux billes ſe trouvent touchant l'une à l'autre au-deſſus d'une blouſe, ſans être ni dedans, ni dehors, elles ſont cenſées n'être plus ſur le tapis, & celui qui a joué le coup, perd deux points.

44°. Lorſqu'un joueur vient à billarder, ou à toucher deux fois ſa bille, ſans qu'on ſoit convenu de *jouer à tout coup bon*, il perd un point, & celui qui le gagne donne ſon acquit.

45°. Si un joueur dit à celui dont la bille eſt derrière les fers, qu'il doit jouer *coup ſec ou bricolle*, il ne peut jouer en traînant, & ſans bricolle, qu'il ne perde un point: la même règle doit s'obſerver relativement à la bille qui eſt au-deſſous des fers.

46°. Quand une bille qu'on a fait ſauter du tapis, s'arrête ſur la bande, elle eſt cenſée ſautée, & le joueur qui a joué le coup, perd deux points, ſi cette bille eſt la ſienne, ou il en gagne deux, ſi c'eſt celle de ſon adverſaire.

47°. Le joueur qui joue ſur une bille roulante, perd un point.

480. Il en eſt de même de celui qui joue la bille de ſon adverſaire.

490. Celui qui lève ſa bille ſans permiſſion, perd pareillement un point.

500. Lorſqu'après avoir joué, un joueur laiſſe ſon billard ſur le tapis, & que ſa bille vient à y toucher, il perd deux points; mais il n'en perd qu'un, ſi la bille qui touche à ſon billard eſt celle de ſon adverſaire.

510. Quand les joueurs conviennent de relever les billes, celui qui devoit jouer donne l'acquit.

520. Lorſqu'il ne manque à un joueur qu'un point pour gagner la partie, il ne peut le demander, dans quelque poſition que ce ſoit, ou du moins le conſentement que ſon adverſaire donneroit à ſa demande, ne produiroit aucun effet, parce que ce conſentement ſeroit regardé comme une ſurpriſe.

530. Quand un joueur vient à quitter, & que celui qui reſte trouve à l'inſtant un autre joueur pour faire ſa partie, il doit avoir le billard préférablement à tout autre.

540. Mais ſi deux joueurs, ne voulant plus jouer l'un contre l'autre, ont chacun un nouvel adverſaire, ils doivent tirer au plus près de la bande, pour ſavoir auquel des deux le billard reſtera.

550. Lorſque deux joueurs quittent le billard, et que deux autres le prennent, les premiers ne peuvent le reprendre, dès que l'un des nouveaux entrants a gagné deux points par une bille faite, quand même les frais du maître ne ſeroient pas encore payés.

560. Un joueur perd la partie, lorſqu'il quitte, ou qu'il veut la remettre ſans le conſentement de ſon adverſaire.

570. Lorſque l'un des joueurs ſauve à l'autre cinq blouſes, la partie ſe joue en dix points, & en douze, s'il ne ſauve qu'un côté.

580. Quand on ne joue que les frais, ou pour boire, celui qui perd la partie, paye le maître du billard; mais ſi l'on joue de l'argent, celui qui gagne paye les frais, & ſi ſon gain ne ſuffit pas pour cet effet, les deux joueurs payent le ſurplus par moitié.

590. Lorſqu'un joueur a fait un pari avec quelque particulier, & qu'enſuite les deux joueurs conviennent de quitter la partie, le pari devient nul quel que ſoit l'avantage de l'un des parieurs, attendu que ceux-ci doivent ſe conformer aux réſolutions des joueurs: mais cette règle reçoit une exception pour le cas où les parieurs ſeroient convenus qu'en quelqu'état que ſeroit la partie, *qui plus auroit, tireroit*: alors le parieur qui auroit l'avantage du point, gagneroit le pari.

600. Les parties & les paris équivoques ſont nuls.

610. L'argent qu'on joue, ou qu'on parie, doit être mis au jeu.

620. La queue du biſtoquet eſt toujours permiſe, pourvu néanmoins qu'on en joue du bout, n'étant pas permis de jouer d'aucun des côtés de quelque inſtrument que ce ſoit.

630. Quand un joueur joue ſon coup, il lui eſt défendu de tenir les fers à pleine main, ni même entre deux doigts, ſous peine de perdre un point; mais il peut y toucher d'un ſeul doigt, lorſqu'il joue de la queue.

640. Si l'une des deux billes ſe trouve aux environs des fers, & qu'il n'y a pas à jouer *coup ſec*, il faut aller en droiture ſur l'autre bille.

650. Tout joueur qui traîne doit traîner droit ſur la bille; & s'il marche en traînant, il perd un point.

660. Tout joueur perd pareillement un point quand il frappe ſur le tapis avec ſon *billard*, ou autrement, tandis que la bille roule.

Règles de la partie appellée TOUT DE DOUBLET.

1°. Les parties tout de doublet ſe jouent en dix points.

2°. Les billes faites par contre-coup, ſont réputées doublées, & le joueur qui les a faites gagne deux points.

3°. Les billes qu'on fait en bricolle, ou à coup de talon, ſont nulles.

Règles de la partie appellée TOUT DE BRICOLE.

1°. Quand des joueurs ſont convenus de jouer *tout de bricole*, & que l'un des deux touche la bille de ſon adverſaire avant d'avoir touché aucune bande, il perd un point.

2°. La bricole de fer eſt bonne dans toutes ſortes de parties.

3°. Lorſqu'un joueur, ſans avoir touché aucune bande, touche la bille de ſon adver-

faire, & vient enſuite à ſe blouſer, ou à ſe faire ſauter, il perd trois points.

40. Si un joueur, après avoir touché en bricolle la bille de ſon adverſaire, ſe blouſe ou ſe fait ſauter, il perd deux points.

Règles de la partie appelée LE JEU DE LA GUERRE.

Cette partie peut avoir lieu entre trois, quatre, cinq, ſix, ſept, huit ou neuf joueurs. On a autant de billes numerotées qu'il y a de joueurs : ces billes ſe tirent au ſort, & le numéro que chacune porte, indique le tour où doit jouer le joueur à qui elle appartient.

10. On ne peut pas ſe mettre devant la paſſe, ſans le conſentement de tous les joueurs.

20. Le joueur qui, au lieu de jouer ſa bille, joue celle d'un autre, perd la bille & le coup.

30. Le joueur qui, en jouant, touche les deux billes, perd ſa bille & le coup, & l'on remet l'autre à ſa place.

40. Celui qui paſſe ſur les billes, perd la bille & le coup, & l'on doit mettre cette bille dans la blouſe.

50. Le joueur qui fait une bille, & peut butter après, gagne la partie.

60. Celui qui butte ſous la paſſe gagne la partie, quand même les joueurs ſeroient au nombre de neuf.

70. La règle veut qu'on tire les billes à quatre doigts de la corde.

80. Il n'eſt pas permis de *ſauver d'enjeu*, à moins qu'on ne ſoit repaſſé.

90. Celui qui perd ſon tour à jouer, ne peut rentrer qu'à la ſeconde partie.

100. Ceux qui entrent nouvellement au jeu, n'ont pas la liberté de tirer le premier coup ſur les billes : en plaçant les leurs où ils jugent à propos, ils doivent tirer la paſſe à quatre doigts de la corde.

110. Lorſque les joueurs ne ſont qu'au nombre de cinq, on doit faire une bille avant de paſſer.

120. S'ils ne ſont que trois ou quatre, il n'eſt pas permis de paſſer juſqu'aux deux derniers.

130. Quand le joueur, qui tire à quatre doigts de la corde, fait paſſer une bille, elle eſt bien paſſée.

140. Celui qui touche une bille avec la ſienne, & ſe noye, perd la partie, & la bille touchée doit reſter où elle s'eſt arrêtée.

150. Lorſqu'un joueur, qui touche une bille en jouant, la noye avec la ſienne, il perd la partie, & la bille touchée ſe remet où elle étoit.

160. Lorſque, du côté de la paſſe, un joueur fait paſſer une bille qu'il eſpère gagner, & qu'il ne gagne pas, elle doit reſter où elle ſe trouve, s'il y a encore quelqu'un à jouer ; mais s il n'y a plus perſonne, on la remet à ſa place.

170. Auſſitôt qu'un joueur a perdu, il ne peut rentrer au jeu que la partie ne ſoit entièrement gagnée.

180. Les billes noyées appartiennent à celui qui butte.

190. Celui qui joue avant ſon tour, ne perd que le coup, & non la bille : ainſi il peut revenir à ſon rang.

Règles de la partie à SAUVER CINQ BLOUSES.

10. Lorſqu'un joueur ſauve à l'autre cinq blouſes pour une, à perte & à gain, la partie ſe joue en douze points.

20. Si celui des deux joueurs qui a la blouſe à perte & à gain, ne parle point du ſaut, il ſe compte pour l'un comme pour l'autre, ſur cette blouſe.

30. Quand le joueur qui n'a qu'une blouſe à perte & à gain, met la bille de ſon adverſaire, ſoit ſeule, ſoit avec la ſienne, dans cette blouſe, il gagne deux points : il les gagne pareillement lorſqu'il a auſſi le ſaut à perte & à gain ſur la même blouſe, & qu'il vient à faire ſauter la bille de ſon adverſaire, ou les deux billes enſemble.

40. Le joueur qui n'ayant qu'une blouſe à perte & à gain, vient à ſe perdre dans cette blouſe, ne perd rien : la même règle s'obſerve à l'égard du ſaut.

50. Lorſque le joueur qui n'a qu'une blouſe à perte & à gain, fait ſauter une des deux billes, & met l'autre dans ſa blouſe, il gagne deux points.

Règles de la partie QUI PERD GAGNE.

10. A la partie *qui perd gagne*, le joueur

qui blouſe ſa bille, ou la fait ſauter, gagne deux points.

2°. Il en eſt de même du joueur qui blouſe, ou fait ſauter les deux billes.

3°. Mais lorſqu'un joueur blouſe, ou fait ſauter la bille ſeule de ſon adverſaire, il perd deux points, & ce dernier donne l'acquit.

Règles de la partie, SANS PASSER LA RAIE DES MILIEUX.

1°. Lorſqu'un des deux joueurs fait reſter la bille de ſon adverſaire ſur la raie qu'on a formée ſur le tapis, il ne perd rien; mais pour peu que la bille outre-paſſe cette raie du côté défendu, il perd un point.

2°. Si un joueur fait paſſer la bille de ſon adverſaire au côté qui lui eſt défendu, & que, par le même coup, il ſe blouſe ou ſe faſſe ſauter, il perd trois points.

3°. Quand un joueur ſe blouſe ou ſe fait ſauter, ſans qu'il faſſe paſſer du côté défendu la bille de ſon adverſaire, il perd deux points.

Règles de la partie appellée LE JEU DE LA CARAMBOLE.

1°. La partie ſe joue en vingt points, & l'on y emploie trois billes dont deux blanches, à l'ordinaire, & la troiſième qu'on nomme carambole, eſt de couleur rouge.

2°. Les joueurs tirent d'abord à la bande, & celui qui en eſt le plus près joue le premier ſur la carambole.

3°. La carambole doit être placée au milieu de la paſſe, entre les deux fers, & elle eſt bonne par-tout où elle ſe trouve faite.

4°. Celui qui joue le premier, doit placer ſa bille ſur une marque pratiquée au milieu de la raie de la corde, vis-à-vis de la carambole: celui qui joue le ſecond ſe place de même, & il peut jouer ſur telle bille qu'il juge à propos, pourvu qu'elle ne ſoit pas dans la partie inférieure du *billard*.

5°. On doit avoir le corps & les deux pieds dans le *billard*, pour tirer du but.

6°. Lorſque les billes ſe trouvent cachées par les fers, ou couvertes par une bille, & que le joueur doit jouer *coup ſec*, s'il ne le joue pas, il perd un point, & s'il arrive qu'il carambole ou faſſe quelque bille, il ne gagne rien: ſi au contraire il vient à ſe perdre, il perd autant de points qu'il auroit pu en gagner.

7°. Quand un joueur a joué hors du but ou même du *billard* ſans qu'on l'en ait empêché, le coup eſt bon.

8°. Lorſqu'un joueur joue la bille d'un autre ſans qu'on l'ait averti de ſa mépriſe, le coup eſt bon.

9°. Celui qui joue la carambole perd trois points: on relève alors toutes les billes, & le joueur qui a gagné le coup joue le premier.

10°. Le joueur qui carambole, c'eſt-à-dire, qui avec ſa bille touche les deux autres, gagne deux points, pourvu toutefois qu'il ne ſe perde pas; car, s'il ſe perdoit, ſon adverſaire gagneroit deux points.

11°. Le joueur qui fait la bille blanche, gagne deux points; mais s'il vient à ſe perdre, c'eſt ſon adverſaire qui gagne les deux points.

12°. Quand un joueur fait la carambole, il gagne trois points, pourvu qu'en même-temps il ne ſe perde pas; car, s'il ſe perdoit, ce ſeroit ſon adverſaire qui les gagneroit.

13°. Le joueur qui fait la bille blanche & carambole, gagne quatre points: s'il fait la rouge & carambole, il gagne cinq points; & ſi en carambolant il fait tout-à-la fois la rouge & la bille de ſon adverſaire, il gagne ſept points: mais, ſi dans quelqu'un de ces cas, il vient en même-temps à ſe perdre, il lui en coûte autant de points qu'il en auroit gagnés, s'il ne ſe fût pas perdu.

14°. On ne gagne rien quand on fait ſauter la bille de ſon adverſaire, ou la carambole: mais ſi du même coup, on carambole, on gagne deux points, & ſi l'on fait la rouge on en gagne cinq, pourvu qu'en même temps on ne ſe perde pas, car ſi ce cas arrivoit, on perdroit autant de points qu'on auroit pu en gagner.

15°. Lorſqu'un joueur fait ſauter ſa bille en tirant ſur la blanche, il perd deux points, & s'il tiroit ſur la rouge, il en perd trois: mais ſi en faiſant ſauter ſa bille, il carambole, il n'en perd que deux: ſi du même coup, il fait la blanche, & carambole, & ſaute, il perd quatre points, & cinq, s'il fait la rouge: enfin s'il arrive qu'en faiſant ſauter ſa bille, il faſſe les deux autres en carambolant, il perd ſept points.

16°. Quand un joueur fait ſauter la bille de

ſon adverſaire, et que celui-ci la renvoye, elle eſt réputée dehors du billard, & l'adverſaire doit recommencer du but: celui qui a joué compte d'ailleurs, à l'exception du ſaut, les points qu'il a pu gagner du coup.

170. Celui qui billarde ou qui queute, perd un point, & ſa bille ſe relève.

180. Aucune bille ne doit ſe relever, qu'il ne ſe ſoit fait quelque faux coup; autrement celui qui en releveroit, perdroit autant de points qu'il auroit touché de billes, & chacune ſeroit remiſe à ſa place. La même règle s'applique aux billes qu'on dérange dans quelque coup que ce ſoit.

190. Si la carambole ſe trouvoit faite ou hors du billard, & que quelqu'un jouât avant qu'elle fût remiſe à ſa place, il ne pourroit rien gagner, & perdroit un point.

200. Lorſqu'un joueur qui eſt caché, ne joue pas le coup ſec qu'on lui a dit de jouer, il ne peut pareillement rien gagner du coup, & il perd un point: il en perdroit même trois s'il venoit à rompre la bille roulante.

210. Lorſqu'un joueur touche deux fois ſa bille, ou qu'il manque à toucher, il perd un point.

220. Lorſque les trois billes ſe trouvant jointes enſemble, le joueur n'en fait remuer aucune, il perd un point: s'il en fait remuer une, il ne perd rien, s'il fait remuer la rouge & la blanche, il carambole, & gagne par conſéquent deux points: mais s'il vient à pouſſer les billes enſemble, il perd un point, & dans ce cas, les billes ſe relèvent.

230. Si, en jouant, on dérange quelques billes arrêtées sur le tapis, on perd autant de points qu'il y a eu de billes dérangées, & l'on ne peut tirer aucun avantage du coup: mais ſi le joueur ne touche aux billes qu'après que le coup eſt conſommé et les billes arrêtées, il doit compter ce qu'il a gagné, & perdre enſuite autant de points qu'il a dérangé de billes. En ce cas, chaque bille ſe remet à ſa place.

240. Lorſqu'un joueur arrête ſa bille avant la conſommation du coup, il perd autant de points qu'il auroit pu en gagner.

250. Quand un joueur fait paſſer deſſus ou deſſous ſa bille ou à côté, le billard ou autre inſtrument dont il ſe ſert, il perd un point, & ſa bille ſe relève: les autres reſtent où elles ſe trouvent, & ſi quelqu'une a été dérangée, on la remet à ſa place.

260. Lorſqu'un joueur a fait la bille de ſon adverſaire, & que les autres billes ſe trouvent au-deſſous de la raie du but, (ce qu'on appelle *le coup de bas*), celui qui doit jouer après lui eſt obligé de ſe mettre à la marque de la raie du but, et de jouer au coup de talon ou en bricolle: ſi la bille ſe trouve juſte ſur la raie, il eſt tenu de jouer de même; mais ſi le fort de la bille eſt du côté des fers, il peut jouer à l'ordinaire, ſans qu'on puiſſe exiger qu'il joue au coup de talon, ou en bricolle.

270. Quand la bille d'un joueur occupe la place de la carambole qu'il a blouſée ou fait ſauter, celle-ci doit être remiſe au milieu du *billard* entre les deux blouſes, & celui qui eſt en tour de jouer, eſt obligé de tirer du but. Si le but ſe trouve occupé par une bille & la paſſe par une autre, on relève la bille qui eſt au but & on la met au milieu: ſi le milieu eſt pareillement occupé, la bille relevée ſe met entre les deux fers.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au jeu de Billard

Acquit. C'eſt le premier coup qu'on joue pour ſe mettre en paſſe.

Avantage. Ce ſont les points qu'un joueur préſumé le plus fort, donne à ſon adverſaire pour rendre la partie égale.

Bande. On donne ce nom aux côtés intérieurs d'un *billard.*

Billard. Ce mot ſignifie, tout-à-la fois, le jeu auquel on s'exerce; la table ſur laquelle on fait mouvoir les billes, & la maſſe ou le bâton recourbé, avec lequel on les pouſſe.

Billarder. C'eſt toucher deux fois la bille avec le *billard*, ou pouſſer les deux billes à la fois.

Bille. C'eſt une petite boule d'ivoire, avec laquelle on joue au *billard.*

Bille collée. C'eſt une bille placée de manière qu'elle eſt tout près de la bande.

Bille roulante. C'eſt une bille qui eſt en mouvement.

Biſtoquet. Sorte d'inſtrument avec lequel on joue pour éviter de billarder.

Blouſe. On appelle ainſi chaque trou des coins & des côtés d'un *billard.*

Blouſer. C'eſt jouer en telle ſorte que la bille qu'on joue faſſe entrer dans une des

blouſes, la bille de celui contre qui on joue. Et l'on dit *ſe blouſer*, pour dire, mettre ſa propre bille dans la blouſe.

Bricole. On emploie ce mot, pour ſignifier le chemin que la bille fait après avoir frappé une des bandes du *billard.*

Bricoler. C'eſt jouer de bricole.

Carambole. C'eſt le nom qu'on donne à une bille de couleur rouge, employée avec deux billes blanches.

Caramboler. C'eſt toucher avec ſa bille, les deux autres billes.

Coller. C'eſt pouſſer une bille de manière qu'elle demeure tout près de la bande du *billard.*

Décoller. C'eſt éloigner une bille de la bande du *billard.*

Doublet. C'eſt une manière de jouer qui conſiſte à faire toucher la bille contre un des bords du *billard*, pour la faire revenir du côté oppoſé.

Être en paſſe. C'eſt être dans un lieu du *billard*, d'où l'on peut paſſer ſans bricole.

Fer. C'eſt ce qu'on appelle autrement la paſſe. *Voyez* ce mot.

Frais. C'eſt ce qu'on paye au maître du *billard* pour jouer.

Guerre. On appelle *jeu de la guerre*, une partie de *billard*, qui ſe joue entre un nombre de joueurs qu'on peut étendre depuis trois juſqu'à neuf.

Maſſe. C'eſt un bâton recourbé, avec lequel on pouſſe les billes.

Paſſe. C'eſt l'archet ou porte, ſous laquelle on fait paſſer ſa bille.

Perdre. (*ſe*) C'eſt mettre ſa propre bille dans une blouſe, ou la faire ſauter.

Point. C'eſt le nombre qu'on marque à chaque coup du jeu, & celui qu'il faut atteindre pour gagner la partie.

Queue. Sorte d'inſtrument qui ſert à pouſſer les billes.

Queuter. C'eſt toucher deux fois ſa bille avec la queue, ou pouſſer les deux billes à la fois avec cet inſtrument.

Sauter. C'eſt l'action de faire ſauter une bille du *billard*, en lui faiſant franchir la bande.

Traîner. C'eſt conduire quelque temps ſa bille, ſans qu'elle quitte le bout de l'inſtrument.

BIRIBI.

Sorte de jeu de hazard, qui a une grande analogie avec celui de la belle, dont nous avons parlé précédemment. Il y a au *biribi*, comme à la belle un tableau, aux numéros duquel correſpondent d'autres numéros renfermés dans un ſac, d'où on les tire pour indiquer les parties qui viennent à gagner. Mais, il y a cette différence entre le tableau de la belle & celui du *biribi*, que le premier contient cent quatre numéros, & que le ſecond n'en a que ſoixante-dix. (*)

Il y a, au jeu dont il s'agit, un banquier & des pontes en nombre illimité, comme à la belle.

Lorſque les pontes ont fait leur jeu, qui conſiſte à placer ſur le tableau ce qu'ils veulent riſquer, le banquier lit le numéro que le ſort a fait ſortir du ſac, comme à la belle, & enſuite il paye les parties ſur leſquelles s'étend ce numéro. Le paiement conſiſte en une ſomme qui équivaut à ſoixante-quatre fois la miſe du ponte ſur le numéro ſorti.

Quand les paiemens ſont achevés, on commence comme à la belle, une nouvelle partie.

Au *biribi*, les chances ne ſont ni moins variées ni moins multipliées qu'à la belle : ainſi, on y joue,

1°. Le plein;
2°. Le demi-plein;
3°. Le carré;
4°. La colonne droite;
5°. Deux colonnes droites groupées;
6°. La colonne tranſverſale;
7°. Deux colonnes tranſverſales groupées.
8°. Le petit côté & le grand côté;
9°. Le pair & l'impair;
10°. La couleur noire & la couleur rouge;
11°. Le pair du petit ou du grand côté;
12°. L'impair du petit ou du grand côté;
13°. La couleur noire du petit ou du grand côté;
14°. La couleur rouge du petit ou du grand côté;
15°. Les terminaiſons;

(*) *Voyez* aux Planches la Figure III.

16°. La bordure du tableau ;

17°. L'intérieur du tableau.

Avant d'expliquer ces chances & de quels paiemens eſt tenu le banquier quand elles gagnent, il convient d'énoncer en détail, les différentes parties dont le tableau eſt compoſé.

On a vu que le tableau de la belle contenoit treize colonnes droites de huit numéros chacune ; mais le tableau du *biribi* n'en contient que neuf. Les quatre premières & les quatre dernières contiennent huit numéros chacune, & celle du milieu, qu'on appelle la colonne du banquier, n'en contient que ſix. Ainſi, les quatre premières ſe terminent par le numéro 32 ; la cinquième s'étend depuis le numéro 33 juſqu'au numéro 38 incluſivement, & les quatre dernières, qui commencent par le numéro 39, ſont terminées par le numéro 70.

Les quatre premières colonnes compoſent ce qu'on appelle le *petit côté* ; & les quatre dernières forment le *grand côté*.

Les colonnes tranſverſales ſont pareillement au nombre de huit, & elles ſont auſſi compoſées chacune de huit numéros, comme les colonnes droites : mais elles diffèrent de celles ci par l'ordre des numéros. Ainſi, la colonne droite eſt compoſée, comme on l'a vu, des huit premiers numéros ; la ſeconde s'étend depuis le numéro 9 juſqu'au numéro 16, &c.

La première colonne tranſverſale, eſt au contraire, formée par le premier numéro de chacune des quatre premières & des quatre dernières colonnes droites : les ſept autres colonnes tranſverſales ſont également formées chacune par les numéros ſubſéquents des même colonnes droites : ainſi, la ſeconde colonne tranſverſale contient le ſecond numéro de chacune de ces colonnes droites ; la troiſième, le troiſième numéro, &c.

Le pair général eſt compoſé de tous les nombres pairs qui ſe trouvent dans les quatre premières, & les quatre dernières colonnes droites : le premier de ces nombres, eſt le numéro 2, & le dernier, le numéro 70.

L'impair général conſiſte dans les nombres impairs que renferment les mêmes colonnes.

Le pair du petit côté conſiſte dans les ſeize numéros pairs qui ſont partie des quatre premières colonnes droites ; & le pair du grand côté, dans les ſeize autres numeros pairs que contiennent les qutre dernières colonnes droites.

L'impair du petit côté eſt compoſé des ſeize numeros impairs de ce côté, & l'impair du grand côté, des ſeize pareils numeros de ce dernier côté.

Un numéro peint en noir étant toujours ſuivi d'un numéro peint en rouge, ce qu'on vient de dire des pairs & des impairs, tant généraux que des côtés, doit auſſi s'appliquer à la couleur noire & à la couleur rouge.

On donne le nom de *terminaiſon*, à la finale de chaque nombre : il y a, par conſéquent, la terminaiſon des uns, la terminaiſon des deux, & ainſi du reſte, juſqu'à la terminaiſon des dix, ou des zéros.

La terminaiſon des uns conſiſte dans les numéros 1, 11, 21, 31, 41, 51 & 61 : celle des deux, dans les numéros 2, 12, &c. & ainſi du reſte.

Les terminaiſons ſont figurées à la tête du tableau par les numéros 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, & 0.

Voici maintenant comme on joue les différentes chances dont on a parlé, & ce qu'elles rendent au ponte qui les a choiſies.

La chance la plus importante eſt celle du plein. On la joue, en plaçant ſur un ſeul numéro ce qu'on veut expoſer. Si ce numéro vient à gagner, le banquier paye ſoixante-quatre fois ce que les pontes y ont mis.

Le demi-plein ſe joue, en plaçant ſa miſe ſur la ligne qui ſepare deux numéros l'un de l'autre. Lorſqu'un de ces deux numéros vient à gagner, le ponte reçoit trente-deux fois ce qu'il a riſqué.

Pour jouer le carré on place la miſe dans un angle commun à quatre numéros. Lorſqu'un de ces numéros vient à ſortir, le ponte gagne ſeize fois ce qu'il a riſqué.

On joue la colonne droite, en plaçant la miſe à la partie, ſoit ſupérieure, ſoit inférieure de cette colonne. S'il vient à ſortir un des huit numéros de la même colonne, le ponte reçoit huit fois ſa miſe.

Si l'on joue la colonne du banquier, & qu'il en ſorte le premier ou le dernier numéro, le ponte reçoit ſeize fois ſa miſe ! la raiſon en eſt que cette colonne n'étant compoſée que de ſix numéros, le 33 & le 38 ſont cenſés repréſenter chacun un numéro ſur lequel la miſe eſt en carré.

Pour jouer deux colonnes droites groupées, on place ſon argent à la partie ſupérieure ou inférieure de la ligne qui ſépare ces deux colonnes l'une de l'autre. S'il ſort un des ſeize numéros de ces colonnes, le banquier doit payer quatre fois la miſe du ponte.

Le jeu des colonnes tranſverſales eſt le même que celui des colonnes droites, quant au payement: mais, au lieu que pour celle-ci, on place l'argent qu'on riſque à la partie inférieure ou ſuperieure, comme on l'a dit, il faut le placer pour jouer celles-là, à l'une des parties latérales du tableau vis-à-vis des numéros d'une de ces colonnes, ſi on la joue ſeule, ou ſur la ligne qui les ſépare l'une de l'autre, ſi on les joue groupées.

Le tableau indique les endroits où le ponte doit placer ſon argent, quand il veut jouer au petit côté, ou au grand côté; au pair général ou à l'impair général, & à la couleur noire, ou à la couleur rouge: lorſqu'il ſort un numéro d'une de ces chances, le banquier double la miſe du ponte.

Le pair, tant du petit que du grand côté, ſe joue, en plaçant la miſe à coté d'un des numéros pairs les plus proches de la partie latérale du tableau qu'on a adopté: s'il ſort un numéro pair de cette partie, le ponte reçoit quatre fois ſa miſe.

Ce qu'on vient de dire à l'égard du pair, s'applique auſſi à l'impair & aux couleurs, tant de l'un que de l'autre côté.

La terminaiſon ſe joue en plaçant l'argent ſur la caſe où elle eſt figurée. S'il ſort un des numéros dont la terminaiſon eſt compoſée, le ponte reçoit le même payement qu'aux colonnes, c'eſt-à-dire, huit fois ſa miſe: mais comme une terminaiſon n'eſt compoſée que de ſept numéros, tandis que la colonne en a huit, il eſt de règle que les terminaiſons venant à ſortir par les numéros 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, & 10, le ponte reçoive un double payement.

On joue deux terminaiſons groupées, en plaçant ſa miſe ſur la ligne qui les ſépare l'une de l'autre. S'il ſort un numéro de ces terminaiſons, le ponte reçoit quatre fois ſa miſe, ou huit fois, ſi ce numéro eſt une unité.

La bordure du tableau conſiſte en trente numéros; ſavoir, les ſeize numéros qui compoſent, tant la première que la dernière colonne droite; & le premier numéro, ainſi que le dernier de chacune des ſept autres colonnes droites.

S'il ſort un numéro de cette chance, le ponte reçoit du banquier ſoixante-quatre fois le trentième de l'argent joué. Ainſi lorſqu'on a, par exemple, placé 30 écus ſur la bordure, elle produit au ponte qui l'a jouée, 64 écus.

L'intérieur du tableau eſt compoſé de tous les numéros qui ne ſont pas de la bordure. Ils ſont au nombre de quarante. Quand il ſort un numéro de cette chance, elle produit au ponte qui gagne ſoixante-quatre fois la quarantième partie de ce qu'il a joué. Si, par exemple, ſa miſe a été de 40 écus, le banquier lui en paye 64.

Lorſqu'il ſort un numéro de la colonne du banquier, qui s'étend, comme on l'a vu, depuis le numéro 33, juſqu'au numéro 38, les pontes perdent en entier les miſes qu'ils ont faites au pair & à l'impair général, ainſi qu'au pair & à l'impair, tant au petit que du grand côté.

La même règle s'applique à tout ce que les pontes ont joué aux couleurs & aux côtés.

On voit que le biribi eſt diſtribué de manière que le banquier a conſtamment un avantage de ſix ſoixante dixièmes: en voici la preuve: placez 20 ſols ſur chacun des 70 numéros qui compoſent le tableau, le banquier payera pour le numéro ſorti, 64 livres; ainſi, il lui reſtera 6 livres en pur bénéfice.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au Biribi.

Bordure. C'eſt le nom ſous lequel on déſigne trente-un numéros, qui ſont les ſeize compoſant, tant la première que la dernière colonne droite, & le premier numéro ainſi que le dernier de chacune des autres ſept colonnes droites.

Banquier. C'eſt celui contre lequel les pontes jouent leur argent.

Carré. On appelle ainſi quatre numéros groupés, tels que cinq & ſix, treize & quatorze, entre leſquels & dans l'angle qui leur eſt commun, on place ſa miſe pour en être payé ſeize fois, s'il vient à ſortir un de ces quatre numéros.

Colonne droite. On donne ce nom à huit numéros qui ſe ſuivent immédiatement l'un

l'autre, depuis la partie ſupérieure du tableau juſqu'à la partie inférieure : ainſi, les numéros qui s'étendent depuis un juſqu'à huit, forment ſur le tableau la première colonne droite.

Colonnes droites groupées. On déſigne ainſi deux colonnes droites contigues, qui ont entr'elles une ligne à la partie ſupérieure ou inférieure de laquelle le ponte place ſon argent, pour en obtenir quatre fois autant, s'il vient à ſortir un numéro de ces deux colonnes.

Colonne du banquier. C'eſt le nom qu'on donne à la colonne du milieu du tableau, laquelle n'eſt compoſée que de ſix numéros, & s'étend depuis le numéro 33 juſqu'au numéro 38 incluſivement : elle eſt ainſi appelée, à cauſe des avantages qu'elle produit au banquier, en lui faiſant gagner, quand il en ſort quelque numéro, la totalité des miſes qui ont été faites au pair, à l'impair, aux couleurs, aux côtés, &c.

Colonne tranſverſale. On donne ce nom à une ſuite de huit numéros, pris ſur une même ligne dans les ſix premières & les ſix dernières colonnes droites.

Colonnes tranſverſales groupées. On nomme ainſi deux colonnes tranverſales contigues, ayant entr'elles une ligne qui s'étend d'une partie latérale du tableau à l'autre partie, & à l'extrêmité de laquelle le ponte place ſon argent pour en obtenir quatre fois autant, s'il vient à ſortir un numéro de ces deux colonnes.

Couleur noire. On donne ce nom à la totalité des numéros peints en noir ſur le tableau.

Couleur noire du grand côté. On déſigne ainſi les numéros peints en noir dans les quatre dernières colonnes droites du tableau. Et l'on appelle *couleur noire du petit côté*, les numéros peints en noir dans les quatre premières colonnes droites.

Couleur rouge. On donne ce nom à la totalité des numéros peints en rouge ſur le tableau.

Couleur rouge du grand côté. Ce ſont les numéros peints en rouge, dans les quatre dernières colonnes droites du tableau. Et l'on appelle *couleur rouge du petit côté*, les numéros peints en rouge dans les quatre premières colonnes droites.

Demi-plein. C'eſt la miſe que fait un ponte, ſur la ligne qui ſépare deux numéros l'un de l'autre.

Galerie. On déſigne ſous ce nom, les pontes & les ſpectateurs pris en général. C'eſt dans ce ſens qu'on dit, que quand il s'élève quelque difficulté entre le banquier & un ponte, c'eſt la galerie qui doit la décider.

Grand côté. C'eſt la totalité des numéros que contiennent les quatre dernières colonnes droites.

Impair. On donne ce nom à la totalité des nombres impairs des quatre premières & des quatre dernières colonnes droites.

Impair du grand côté. On déſigne ainſi les nombres impairs qui ſe trouvent dans les quatre dernières colonnes droites. Et l'on appelle *impair du petit côté*, les nombres impairs des quatre premieres colonnes droites.

Intérieur. C'eſt la totalité des numéros qui ne ſont pas compris dans la bordure.

Numéro. C'eſt le nom qu'on donne à chacun des ſoixante-dix nombres qui compoſent le tableau, & à ceux que renferme le ſac d'où l'on tire chaque coup, celui que le banquier doit lire à la galerie pour indiquer les parties perdantes & gagnantes.

Pair. C'eſt la totalité des nombres pairs des quatre premières & des quatre dernieres colonnes droites.

Pair du grand côté. Ce ſont les nombres pairs que renferment les quatre dernieres colonnes droites. Et l'on appelle *pair du petit côté*, les nombres pairs des quatre premieres colonnes droites.

Petit côté C'eſt la totalité des numéros que contiennent les quatre premieres colonnes droites.

Plein. C'eſt la miſe que fait un ponte ſur un ſeul numéro.

Ponte. On déſigne ſous ce nom les joueurs qui font des miſes ſur le tableau.

Terminaiſon. C'eſt la finale de chaque nombre.

BLANQUE.

Sorte de jeu, qui n'eſt autre choſe qu'une eſpèce de loterie, par le moyen de laquelle certains

certains petits marchands vendent leurs marchandiſes.

Celui qui donne à jouer ſe nomme banquier, & ceux qui jouent s'appellent pontes.

Les inſtrumens du jeu ſont un cornet & des dés. Il y a ſur chaque pièce de marchandiſe du banquier, un numero tel qu'il eſt poſſible que le ponte en amène un ſemblable, en faiſant ſortir les dés du cornet. Ainſi, dans le cas où le ponte amèneroit le nombre 15, il gagneroit une des pièces ſur leſquelles ſe trouveroit le même numero, & il auroit la faculté de choiſir celle de ces pièces qu'il jugeroit à propos. La ſomme à payer au banquier pour avoir le droit de jouer, eſt proportionnée à la valeur des pièces dont la loterie eſt compoſée.

BOUILLOTTE. *Voyez* BRELAN.

BOULES. (*les*)

C'eſt un jeu d'exercice, qui conſiſte à faire rouler des *boules* d'un endroit à un autre, & à jouer à qui fera aller ſa *boule* plus près de l'endroit marqué pour ſervir de but. Deux, trois, quatre, ſix perſonnes & même un plus grand nombre peuvent jouer enſemble. Chacun joue pour ſoi, ou l'on joue deux contre deux, trois contre trois, &c.

Le lieu où l'on établit le jeu eſt pour l'ordinaire une allée, à chaque extrémité de laquelle on place un but, & au-delà du but, on pratique un petit foſſé appellé *noyon*.

Le nombre des points dont la partie doit être compoſée eſt arbitraire, & dépend de la convention des joueurs.

Chaque joueur a communément deux *boules* à jouer; & après que le ſort a décidé l'ordre ſuivant lequel chacun doit jouer, celui qui a la *boule* tâche de lui imprimer un tel mouvement, qu'elle s'arrête le plus près du but qu'il eſt poſſible.

Plus un joueur a de *boules* près du but, plus il compte de points, attendu que chacune de ces *boules* lui en produit un.

S'il arrive qu'un joueur, ou quelqu'autre perſonne arrête la *boule* en mouvement, on doit recommencer le coup.

Il eſt défendu à un joueur, ſous peine de perdre la partie, d'ajouter, en quelque manière que ce ſoit, une nouvelle force à la *boule* qu'il a d'abord miſe en mouvement.

Quand la *boule* eſt entrée dans le noyon, & qu'elle eſt renvoyée au but, le joueur ne tire de ce retour aucun avantage.

Lorſqu'on s'apperçoit qu'un joueur a joué avant ſon tour, il eſt tenu de recommencer le coup.

Celui qui a laiſſé paſſer ſon tour ſans réclamer, perd ſon coup.

Le joueur qui change de *boule* n'eſt obligé qu'à reprendre la ſienne, & à jouer de nouveau, ſi perſonne n'a encore joué après lui: mais ſi quelqu'un a joué, il remet ſa *boule* à la place de celle dont il s'eſt ſervi, à moins que celui auquel cette dernière appartient ne conſente à jouer avec celle que le premier joueur auroit dû employer.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au jeu des Boules.

ALLER A L'APPUI DE LA BOULE. C'eſt jouer ſa *boule* de manière qu'elle puiſſe joindre la *boule* de celui avec qui on eſt, & la pouſſer plus près du but.

AVOIR LA BOULE. C'eſt être le premier à jouer.

BOULE. C'eſt un corps rond en tout ſens, & l'inſtrument avec lequel on joue.

BUT. C'eſt le point où l'on viſe, & auquel on veut atteindre.

NOYON. C'eſt un petit foſſé au-delà duquel eſt une petite éminence de terre, pour mettre obſtacle à ce que les *boules* qui roulent excèdent l'eſpace dans lequel le jeu eſt circonſcrit.

POINT. C'eſt ce qu'on marque à chaque coup qu'on a une *boule* plus près du but.

BRELAN. (*le*)

Sorte de jeu de renvi, où l'on joue à deux, à trois, à quatre ou à cinq perſonnes, & où l'on ne donne que trois cartes à chaque joueur.

On diſtingue deux eſpèces de *brelan*; l'un qu'on nomme *brelan caré*, & l'autre *bouillotte*.

Au *brelan cavé*, la partie eſt limitée à un certain nombre de coups; & la *bouillotte*, au contraire, dure auſſi long-temps qu'il y a des joueurs pour remplacer ceux qui ſont décavés.

On commence par faire prononcer le ſort ſur la diſtribution des places que les joueurs doivent occuper autour de la table. Si, par exemple, il y a cinq joueurs, on tire du jeu cinq cartes, ſavoir, un roi, une dame, un valet, un dix & un neuf, qu'on mêle, & qu'enſuite on préſente aux joueurs, afin que chacun en prenne une. Celui qui ſe trouve avoir le roi, choiſit la place qu'il juge à propos : la dame ſe place à la droite du roi; le valet à la droite de la dame; le dix à la droite du valet, & le neuf, à la gauche du roi.

C'eſt au joueur qui a le roi à diſtribuer les cartes le premier. Après avoir fait couper par le joueur qu'il a à ſa gauche, il les donne une à une; & quand chaque joueur en a trois, on met en évidence la première du talon, qui eſt ce qu'on appelle la retourne.

Les cartes qu'on employe ſont un jeu de piquet, dont on ôte ordinairement les ſept, ce qui réduit le jeu à 28 cartes.

L'as, qui eſt la principale carte du jeu, vaut onze points : le roi, la dame, le valet & le dix, en valent chacun dix, & les autres cartes en valent autant qu'elles en portent.

Chaque joueur met devant lui un jeton, ou un écu, ſelon la convention; & la totalité des miſes forme ce qu'on appelle la *paſſe*, ou le *jeu*.

La parole appartient, en premier lieu, au joueur qui eſt à la droite du diſtributeur des cartes, & ſucceſſivement à chaque joueur qui ſuit, dans le même ordre.

Celui qui a la parole dit qu'il *paſſe*, ou qu'il *joue*, ſoit le jeu, ſoit une ſomme quelconque priſe dans ſa cave, ou même la totalité de ſa cave.

On paſſe non-ſeulement quand on a mauvais jeu, mais encore lorſqu'on a beau jeu, parce que dans ce cas-ci, on ſe réſerve le droit de renvier celui qui jouera le premier.

S'il arrive que tous les joueurs paſſent, chacun remet au jeu, & l'on donne de nouvelles cartes.

Lorſqu'un joueur, ayant la parole, ouvre le jeu, ſoit en diſant qu'il *joue*, qu'il *fait le jeu*, ou la *paſſe*, ou qu'il propoſe une ſomme quelconque, qui ne peut être au-deſſous de la paſſe, à moins qu'il n'ait plus qu'un reſte de cave devant lui, le joueur ſuivant eſt obligé ou d'accepter la propoſition, ou de dire qu'il *paſſe*. Dans ce cas-ci, il ne peut plus revenir ſur le coup : mais lorſqu'il a accepté de jouer ce que l'autre a propoſé, il peut renvier, s'il le juge à propos; & ſi le premier joueur n'accepte point le renvi, il perd ce qu'il a d'abord propoſé.

Obſervez que quand le joueur qui a la parole a paſſé, ſans qu'aucun joueur précédent ait ouvert le jeu, il peut rentrer en concurrence avec ceux qui viennent à ouvrir le jeu, ou à faire quelqu'autre propoſition. La même règle s'applique à tous ceux qui ont paſſé, ſans qu'il y ait eu auparavant aucune ouverture du jeu.

Si celui qui a ouvert le jeu vient à être renvié, il peut non-ſeulement accepter le renvi, mais renvier à ſon tour juſqu'à concurrence de tout ce qu'il a devant lui.

Lorſque perſonne ne veut plus renvier, tous les joueurs mettent leurs cartes en évidence ſur le tapis, & ceux qui ont intérêt au coup réuniſſent, par le moyen des cartes qu'ils ont dans la main, celles de même couleur que les autres joueurs ont miſes à découvert. Ainſi celui des joueurs intéreſſés au coup, qui a, par exemple, dans ſa main l'as de carreau, prend pour former ſon jeu tous les carreaux dont les jeux des autres joueurs pouvoient être compoſés.

On a jeu ſûr quand on a *brelan carré*, ou quatrième, c'eſt-à-dire, quand on a trois cartes de différentes couleurs & de même qualité, & qu'une ſemblable carte de la quatrième couleur forme la retourne. Ce *brelan* ſe nomme auſſi *tricon*.

Après le *brelan carré*, celui qui vaut le mieux eſt le *brelan* d'as, enſuite c'eſt celui de rois, puis celui de dames, &c. Tout *brelan* l'emporte ſur les couleurs, quel que ſoit le nombre des points qu'on a réunis.

Les exemples que nous allons donner feront connoître plus particulièrement & la manière de jouer le *brelan*, & les évènemens dont ce jeu eſt ſuſceptible.

Nous ſuppoſerons d'abord la partie liée entre cinq joueurs, appellés Pierre, Paul, Louis, Camille & Alexandre. Pierre eſt le diſtributeur des cartes : il a à ſa droite Paul,

& ſucceſſivement les autres joueurs dans l'ordre où ils viennent d'être nommés.

Premier exemple.

Paul qui a la parole, & dont le jeu eſt compoſé d'un as & d'une autre carte de même couleur, avec une fauſſe, dit qu'il fait le jeu, c'eſt-à-dire, que ſi la miſe de chaque joueur eſt d'un écu, & que la paſſe ſoit ſimple, il joue cinq écus. Louis, Camille & Alexandre qui n'ont pas jeu à tenir, ou du moins qui ne veulent pas courir le riſque d'être renviés, répondent qu'ils paſſent. Pierre, qui eſt le dernier à parler, & dont le jeu conſiſte dans vingt-un de trèfle, & le valet de cœur, dit qu'il tient le jeu, & rien de plus. Alors les cinq joueurs mettent leurs cartes ſur le tapis. Paul réunit à ſon jeu toutes les cartes de même couleur que ſon as, & en outre celles de la couleur de ſa fauſſe, quand Pierre n'a point de carte de cette dernière couleur qui ſoit ſupérieure à cette fauſſe. Celui-ci, de ſon côté, raſſemble, pour former ſon jeu, tous les trèfles dont il a l'as, & même tous les cœurs, ſi Paul n'en a point de ſupérieurs au valet, qui fait partie du jeu de Pierre.

Alors chacun des concurrens compte les points produits par la couleur la plus nombreuſe qu'il a en ſa faveur, & celui qui ſe trouve réunir la plus grande quantité de points, gagne le coup.

Comme les points réunis par Pierre peuvent être en nombre égal à ceux qu'a réunis Paul, c'eſt alors le joueur le plus près de la droite du diſtributeur des cartes, qui gagne le coup. C'eſt ce qu'on appelle *gagner par primauté.*

Cette primauté eſt un avantage conſidérable en faveur du joueur à qui elle appartient; car il arrive fréquemment qu'on gagne par primauté.

Second exemple.

Paul paſſe; Louis ouvre le jeu; Camille dit qu'il tient le jeu; Alexandre & Pierre paſſent : la parole revient en ce cas à Paul, qui a d'abord paſſé, & il dit qu'il tient auſſi le jeu. C'eſt alors à Camille à parler; & comme il ne juge point à propos de renvier, il dit qu'il ne propoſe rien de plus. Paul qui n'a paſſé que pour avoir occaſion de renvier ceux qui joueroient, reprend la parole, & dit qu'il propoſe vingt écus au-delà du jeu. Louis qui a ouvert le jeu, & qui n'a pas jeu à riſquer une ſomme plus forte que la paſſe, dit qu'il ne tient pas, & il paye ce qu'il a engagé. Camille tient le renvi, & s'il a aſſez de confiance en ſon jeu pour imaginer qu'il l'emportera ſur celui de ſon adverſaire, ou que celui-ci ſera intimidé par les riſques qu'il aura à courir, il propoſe à Paul un nouveau renvi. Si ce renvi-ci eſt accepté, & que Paul, de ſon côté, ne veuille plus renvier, on abat les cartes, & le gain du coup ſe décide comme dans le premier exemple.

Troiſième exemple.

Les quatre premiers joueurs paſſent, & le cinquieme, qui a mauvais jeu, mais beaucoup d'argent dans ſa cave, propoſe tout ſon argent. Son intention en ceci eſt de gagner la paſſe ſans contradiction, en empêchant les autres de courir les riſques de perdre une ſomme conſidérable. Ce coup a communément lieu lorſque la paſſe eſt double ou triple. Quand on réuſſit, cela s'appelle *voler la paſſe.* Au ſurplus, ce genre de témérité ne reſte pas toujours impuni : il arrive ſouvent qu'un joueur qui connoît dans d'autres joueurs l'inclination à voler la paſſe, attend leur propoſition pour jouer contre eux ſon argent avec avantage.

Quatrième exemple.

Paul a dans la main trois cartes qui forment trente-un, & la retourne eſt un dix de la même couleur : ainſi, il a quarante & un avec la primauté : c'eſt le meilleur jeu qu'on puiſſe avoir après le *brelan* : Camille a un *brelan* de dix & Alexandre un *brelan* de valets. Il arrive par les renvis que chacun de ces trois joueurs a engagé ou propoſé tout ce qui forme ſa cave. Mais, la cave de Paul eſt de vingt louis, celle de Camille de quinze, & celle d'Alexandre, n'eſt que de neuf. Il réſulte de cette poſition, qu'Alexandre, ayant le *brelan* ſupérieur, emporte la paſſe, & gagne neuf louis à chacun des deux autres joueurs. Mais, comme après avoir payé Alexandre, il reſte à Camille ſix louis, Paul, qui perd envers lui, eſt obligé de doubler ces ſix louis. Il ſuit de là, que Paul,

dans ce coup, perd quinze louis, & que Camille n'en perd que trois.

Quand un joueur a ſon dernier jeton ou ſon dernier écu a la paſſe, & qu'il a un jeu avec lequel on a coutume de faire la paſſe, il peut, comme les autres, ouvrir le jeu: c'eſt ce qu'on appelle *jouer le tapis*: s'il vient à gagner, il emporte la paſſe, mais il n'a rien a prétendre de ceux qui ont ſuccombé en la lui diſputant.

Celui qui a un *brelan*, reçoit des autres joueurs une ſomme convenue.

Si ſur le coup il y a deux *brelans*, le joueur qui a le *brelan* ſupérieur, ne paye rien pour le *brelan* inférieur; mais, les autres joueurs payent chacun les deux *brelans*.

La premiere retourne fait ordinairement le *brelan*, qu'on appelle favori. Par exemple, ſi cette retourne eſt un dix, le *brelan* favori eſt le *brelan* de dix: on le paye double, mais il ne gagne ni le jeu ni les renvis par préférence à un autre *brelan* ſupérieur.

Le *brelan* carré ou quatrieme, ſe paye quadruple.

Au *brelan* cavé, on diviſe en pluſieurs parties ou caves, la ſomme qui, ſuivant la convention, doit former la miſe au jeu de chaque joueur: mais on eſt libre de caver d'abord la totalité de la miſe au jeu, & même d'y ajouter ce qu'on juge à propos.

Quand un joueur a perdu toutes ſes caves, il eſt le maître de s'en tenir à *filer*. c'eſt-à dire, qu'il ſuffit qu'à chaque coup il mette un écu à la paſſe, ſi l'on joue aux écus, & qu'il ait un autre écu devant lui: s'il gagne la paſſe, ceux qui la lui ont diſputée ne lui doivent qu'un écu chacun.

Tandis que la partie dure, aucun joueur ne peut rien ôter de ſa cave: mais, il eſt le maître d'y ajouter à tout coup, avant d'avoir vu ſes cartes.

A la bouillotte, le joueur décavé eſt obligé de céder ſa place à celui qui, ſuivant l'ordre établi, doit rentrer le premier. S'il ne ſe trouve point de rentrant, le joueur décavé peut reſter & former une nouvelle cave.

Comme à la bouillotte, la durée de la partie n'eſt pas déterminée, chaque joueur peut quitter quand il juge à propos.

Le grand art à ce jeu, conſiſte à engager on argent à propos, & à ne pas le riſquer inconſidérément.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au Brelan.

Avoir la parole. C'eſt être en tour d'exprimer ce qu'on veut faire ſur le coup qui ſe oue.

Brelan. C'eſt un jeu compoſé de trois cartes de même figure & de même point, comme trois as, trois dames, &c.

Brelan carré, ou quatrieme. C'eſt un *brelan* tel que la carte qui retourne eſt de même ſorte que les trois qu'un des joueurs a dans la main.

Brelan favori. C'eſt le *brelan* qu'en commençant à jouer, on eſt convenu de payer double.

Cave. C'eſt le fonds d'argent que chacun des joueurs met devant ſoi.

Couper. C'eſt ſéparer en deux parties un jeu de cartes, avant de diſtribuer à chaque joueur les cartes qu'il doit avoir.

Décaver. C'eſt gagner tout l'argent qu'un joueur a mis devant ſoi.

Fausse. C'eſt une carte d'une couleur dont on n'a pas l'as.

Filer. C'eſt ne mettre au jeu préciſément que ce qu'on eſt obligé d'y mettre.

Jeu. C'eſt ce que chaque joueur a mis au jeu. On dit *j'y vais du jeu*, *j'en ſuis du jeu*, pour dire qu'on joue ce qui compoſe le jeu.

Jouer le tapis. C'eſt jouer la paſſe quand il ne reſte plus rien devant ſoi.

Ouvrir le jeu. C'eſt faire la premiere vade.

Passe. C'eſt l'argent qu'on eſt convenu de mettre au jeu toutes les fois qu'on recommence un nouveau coup.

Passer. C'eſt ne point ouvrir le jeu, ou ne point tenir la vade que fait un autre joueur.

Point. C'eſt le nombre que compoſent enſemble pluſieurs cartes d'une même couleur. Il ſe dit auſſi du nombre que produit chaque carte.

Primauté. C'eſt l'avantage par lequel le joueur qui eſt le premier à jouer, gagne le coup, quand il a un point égal à celui de ſon adverſaire.

Rentrant. On déſigne ſous ce nom les joueurs qui doivent remplacer à la *bouillotte* ceux qui viennent à être décavés.

Renvier. C'eſt mettre une certaine ſomme d'argent par-deſſus la vade.

RETOURNE. C'eſt la carte qu'on retourne, quand chaque joueur a reçu le nombre des cartes qu'il doit avoir.

TALON. C'eſt ce qui reſte de cartes après qu'on a donné à chaque joueur le nombre qu'il lui en faut.

TRICON. Terme ſynonyme de *brelan* carré. *Voyez* ce mot.

VADE. C'eſt la ſomme quelle qu'elle ſoit, dont un des joueurs ouvre le jeu.

VOLER LA PASSE. Il ſe dit du joueur qui ayant mauvais jeu, propoſe une ſomme conſidérable qu'il croit qu'on ne tiendra pas, afin de gagner la paſſe ſans contradiction.

BRISCAN. (*le*)

C'eſt une ſorte de jeu des cartes qui ſe joue entre deux perſonnes avec un jeu de piquet.

Après être convenu de ce qu'on veut jouer, qu'on a tiré la main, & qu'on a coupé, le joueur chargé de diſtribuer les cartes, en donne cinq en deux fois à ſon adverſaire, & il en prend autant pour lui: il retourne enſuite la onzieme carte, qu'il met ſous le talon. Cette carte déſigne la couleur d'a-tout. Le joueur qui n'a pas donné les cartes, commence à jouer: c'eſt enſuite à celui qui fait la levée que le droit de jouer le premier eſt dévolu. Il faut obſerver qu'à chaque levée, les deux joueurs remplacent chacun la carte qu'ils ont jouée, par une autre carte qu'ils prennent au talon: celui qui a fait la levée, prend carte le premier.

Les cartes ſont ſupérieures l'une à l'autre dans l'ordre ſuivant: l'as eſt ſupérieur au dix; le dix au roi; le roi, à la dame; la dame, au valet; le valet au neuf; le neuf au huit, & le huit au ſept.

Pour gagner la partie, il faut avoir fait ſix cents points avant ſon adverſaire. Les chances qui peuvent ſervir à réunir ces points, ſont les quintes, les quatrièmes & les tierces, tant d'a-tout que des autres couleurs: les quatre as, les quatre dix, les quatre rois, les quatre dames, & les quatre valets; les mariages; la réunion de cinq figures, ou de cinq cartes blanches, ou de cinq a touts dans la main d'un joueur; un as, un dix ou une figure de retourne; l'as d'a-tout; la priſe de la derniere carte du talon; les cinq dernieres levées; le plus de levées; la valeur de chacune des cinq plus hautes cartes, & la vole.

Les trois dernieres cartes, qui ſont le neuf, le huit & le ſept, ne donnent par elles-mêmes aucun point: on les appelle *baſſes cartes*.

On diſtingue quatre ſortes de quintes; ſavoir, la quinte majeure compoſée de l'as, du roi, de la dame, du valet & du dix d'une même couleur; la quinte au roi, compoſée du roi, de la dame, du valet, du dix & du neuf; la quinte à la dame, compoſée de la dame, du valet, du dix, du neuf & du huit; & la quinte au valet, compoſée du valet, du dix & des trois baſſes cartes.

La quinte majeure vaut communément trois cents points; la quinte au roi, cent cinquante points; la quinte à la dame, cent points; & la quinte au valet, cinquante. Lorſque ces quintes ſont dans la couleur d'a-tout, celui qui les a compte deux fois ce qu'elles valent en couleur ordinaire. Ainſi la quinte majeure vaut en a-tout ſix cents points; la quinte au roi, trois cents, &c.

Il y a cinq quatrièmes; ſavoir, la quatrieme majeure, compoſée de l'as, du roi, de la dame & du valet d'une même couleur; la quatrieme au roi, compoſée du roi, de la dame, du valet & du dix; la quatrieme à la dame, compoſée de la dame, du valet, du dix & du neuf; la quatrieme au valet, compoſée du valet, du dix, du neuf & du huit; & la quatrieme au dix, compoſée du dix & des trois baſſes cartes.

La quatrieme majeure vaut en couleur ordinaire, cent points; la quatrieme au roi, quatre-vingt points; la quatrieme à la dame, ſoixante points; la quatrieme au valet, quarante points; & la quatrieme au dix, trente points. Quand ces quatriemes ſont dans la couleur d'a-tout, celui qui les a compte deux fois ce qu'elles valent en couleur ordinaire. Ainſi la quatrieme majeure vaut en a-tout, deux cents points; la quatrieme au roi, cent ſoixante, &c.

Il y a ſix tierces; ſavoir, la tierce majeure, compoſée de l'as, du roi & de la dame d'une même couleur; la tierce au roi, compoſée des trois figures d'une couleur; la tierce à la dame, compoſée de la dame, du valet & du dix; la tierce au valet, compoſée du valet, du dix & du neuf; la tierce au dix, compoſée du dix, du neuf & du huit; & la tierce au neuf, compoſée des trois baſſes cartes.

La tierce majeure vaut en couleur ordinaire ſoixante points ; la tierce au roi, cinquante points ; la tierce à la dame, quarante points ; la tierce au valet, trente points ; la tierce au dix, vingt points, & la tierce au neuf, dix points. Si ces tierces ſont en a-tout, on compte deux fois ce qu'elles valent en couleur ordinaire : ainſi, la tierce majeure vaut en a-tout, cent vingt points ; la tierce au roi, cent points, &c.

Les quatre as réunis valent cent cinquante points ; les quatre dix, cent points ; les quatre rois, quatre-vingt points ; les quatre dames, ſoixante points, & les quatre valets, quarante points.

Le mariage d'une couleur ordinaire vaut vingt points, & s'il eſt en a-tout, il en vaut le double.

Les mariages de rencontre ont autant de valeur que ceux qu'on a faits dans ſon jeu.

Lorſqu'on a dans ſon jeu cinq figures, on compte vingt points ; & ſi après avoir joué une de ces figures, le joueur en tire une autre du talon, il compte de nouveau vingt points : ceci ſe continue auſſi long-temps qu'il rentre des figures & qu'on s'en trouve cinq dans la main.

La même règle s'obſerve à l'égard des cartes blanches qui ſe trouvent dans un jeu au nombre de cinq : mais il y a cette différence, que pour les figures on compte vingt points, & que pour les cartes blanches on n'en compte que dix.

Quand toutes les cartes du talon ſont levées, & qu'un joueur a cinq a-touts dans la main, il compte trente points.

Lorſque celui qui diſtribue les cartes retourne une figure, un as, ou un dix, il compte dix points.

L'as d'a-tout vaut trente points, à l'exception du cas où il a déjà été compté.

Lorſqu'on lève la dernière carte du talon, on compte dix points.

Le joueur qui fait les cinq dernières levées, compte vingt points.

Quand toutes les cartes ſont jouées, le joueur qui a le plus de levées, compte dix points.

Enſuite chaque joueur compte la valeur de chacune des cartes qui ſe trouvent dans les levées qu'il a faites. Ainſi, il compte onze pour un as, dix pour un dix, quatre pour un roi, trois pour une dame, & deux pour un valet.

S'il arrive qu'un des joueurs faſſe la vole, il gagne la partie.

Quand un joueur a dans ſa main le ſept d'a-tout, il peut l'échanger contre la carte qui retourne, quelle qu'elle ſoit, mais il faut que cet échange ait lieu avant de jouer pour la dernière levée des cartes du talon.

Tandis qu'il y a des cartes au talon, on a la liberté de renoncer ; mais lorſqu'elles ſont toutes levées, on eſt obligé de couper la carte de celui qui joue, ſi l'on n'a pas de la couleur jouée : ſi l'on a de cette couleur, il faut en fournir, & même une carte ſupérieure à celle qui eſt jouée, quand on le peut.

Le joueur qui a compté une tierce, une quatrième ou une quinte dans une couleur, ne peut plus compter une nouvelle tierce, ni une nouvelle quatrième, ni une nouvelle quinte, formée avec quelqu'une des cartes qu'il a d'abord employées pour un même objet : ſuppoſons, par exemple, que vous ayez compté une tierce au roi de cœur, & qu'enſuite vous ayez levé au talon l'as de cœur ; cet as formera bien une quatrième, mais vous ne pourrez pas la compter, parce que les cartes dont elle ſera formée, auront déjà ſervi à vous faire compter une tierce.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au Briſcan.

A-TOUT. C'eſt la couleur dont eſt la triomphe.

BASSES CARTES. On déſigne ainſi les neuf, les huit & les ſept, parce qu'ils ne produiſent aucun point.

CARTES BLANCHES. Ce ſont celles qui ſont ſimplement marquées de quelque couleur, ſans être peintes comme le ſont les rois, les dames & les valets. Ainſi, l'as, le dix, le neuf, le huit & le ſept, ſont des cartes blanches.

COUPER. C'eſt ſéparer un jeu de cartes en deux, avant de diſtribuer à chaque joueur les cartes qu'il doit avoir.

Ce mot ſignifie auſſi, employer un a-tout ſur la couleur qui eſt jouée.

FIGURE. On donne ce nom aux cartes peintes qui ſont les rois, les dames & les valets.

LEVÉE. C'eſt la main qu'on a faite en jouant.

MARIAGE. C'eſt la réunion d'un roi & d'une dame de même couleur dans la main d'un joueur.

MARIAGE DE RENCONTRE. C'eſt une levée compoſée d'un roi & d'une dame de même couleur.

POINT. C'eſt le nombre qui réſulte de la valeur des cartes dont un jeu eſt compoſé.

Ce mot ſe dit auſſi du nombre qu'on marque à chaque coup de jeu, & de celui dont on eſt convenu pour gagner la partie.

QUATRIEME. C'eſt une ſuite de quatre cartes de même couleur. Il y a la quatrième majeure, la quatrième au roi, la quatrième à la dame, la quatrième au valet & la quatrième au dix. La quatrième majeure eſt compoſée de l'as, du roi, de la dame & du valet : les autres quatrièmes tirent leurs dénominations de la première des quatre cartes dont elles ſont formées.

QUINTE. C'eſt une ſuite de cinq cartes de même couleur. Il y a la quinte majeure, la quinte au roi, la quinte à la dame & la quinte au valet. La quinte majeure eſt compoſée de l'as, du roi, de la dame, du valet & du dix : les autres quintes tirent leurs dénominations de la première des cinq cartes dont elles ſont formées.

RENONCER. C'eſt mettre une carte d'une autre couleur que celle qui eſt jouée, ſoit qu'on ait de la couleur jouée ou qu'on n'en ait pas.

RETOURNE. C'eſt la carte qu'on retourne quand chaque joueur a reçu le nombre de cartes qu'il doit avoir.

TALON. C'eſt ce qui reſte de cartes quand chaque joueur en a le nombre qu'il lui en faut.

TIERCE. C'eſt une ſuite de trois cartes de même couleur. Il y a la tierce majeure, la tierce au roi, la tierce à la dame, la tierce au valet, la tierce au dix & la tierce au neuf. La tierce majeure eſt compoſée de l'as, du roi & de la dame : les autres tierces tirent leurs dénominations de la première des trois cartes dont elles ſont formées.

TIRER LA MAIN. C'eſt faire prononcer le ſort, pour déſigner le joueur qui diſtribuera les cartes.

VOLE. C'eſt l'action de faire toutes les mains.

BRUSQUEMBILLE. (*la*)

Sorte de jeu des cartes, auquel peuvent jouer enſemble deux, trois, quatre ou cinq perſonnes : il y a ſeulement cette différence, que ſi les joueurs ſont au nombre de deux ou de quatre, on emploie un jeu de piquet entier; & que s'ils ſont au nombre de trois ou de cinq, on ſupprime deux ſept, ce qui réduit le jeu a trente cartes.

Lorſque les joueurs ſont au nombre de quatre, ils peuvent s'aſſocier deux contre deux; dans ce cas, chaque joueur communique ſon jeu à ſon aſſocié, & peut lui demander conſeil ſur la manière de jouer.

Les as & les dix ſont les *bruſquembilles*, & par conſéquent les principales cartes : les autres cartes prévalent l'une ſur l'autre dans l'ordre ſuivant : le roi, la dame, le valet, le neuf, le huit & le ſept.

Après qu'on eſt convenu du prix & de la durée de la partie, & qu'on a tiré la main, le joueur chargé de faire, préſente à couper au joueur qui eſt à ſa gauche, & enſuite il diſtribue trois cartes à chaque joueur, en commençant par la droite : ces cartes peuvent indifféremment ſe donner en une ou en pluſieurs fois.

Les cartes étant données, celui qui a fait retourne la ſuivante de la dernière qu'il a priſe pour lui, & il la place, toute retournée, ſous le talon. C'eſt cette carte qui forme la triomphe. Le joueur qui eſt à la droite du diſtributeur des cartes, jette enſuite ſur le tapis telle carte de ſon jeu qu'il juge à propos, & chacun des autres joueurs en uſe de même : alors ces cartes ſe relevent par celui qui en a fourni une ſupérieure à celle qu'on a d'abord jouée, ou qui a coupé avec une triomphe. Ce dernier remplace la carte qu'il a jouée par une nouvelle qu'il prend au talon, & chaque autre joueur, en commençant par la droite, en fait autant. On continue de même juſqu'à ce qu'on ait levé toutes les cartes du talon.

Suppoſez la partie formée entre cinq joueurs qui ſont : Louis, Antoine, Camille, Pierre & Alexandre : Louis, qui a diſtribue

les cartes, à à ſa droite, Antoine & ſucceſſivement les autres joueurs qu'on vient de nommer. La triomphe ou la retourne eſt un carreau. Antoine ouvre le jeu en jetant ſur le tapis la dame de pique : Camille, Pierre & Alexandre jouent ou des piques inférieurs ou des treſles, &c. Louis, qui eſt le dernier à jouer, & qui a dans ſa main l'as de pique, le joue & fait la levée.

Si dans le cas propoſé Camille a un pique ſupérieur à la dame, & qu'il le joue, les joueurs qui ſont après lui, pourront faire la levée en coupant avec une triomphe.

Il n'y a point de renonce à la *bruſquembille* : ainſi, on peut en toute circonſtance, jouer telle couleur qu'on juge à propos, ſur celle qui a d'abord été jouée.

On convient du nombre de coups qu'il faudra jouer avant que la partie ſoit finie.

Elle ſe gagne par le moyen des points réunis dans les levées qu'un joueur a faites. Celui qui a ſu en réunir la plus grande quantité, ou qui le premier a atteint la quantité convenue, emporte les enjeux.

Les points ſe comptent par la qualité des cartes qui ſe trouvent dans les levées qu'on a faites. Un as donne onze points, un dix en donne un de moins ; un roi donne quatre points, une dame trois, & un valet deux.

Celui qui joue la principale *bruſquembille*, qui eſt l'as de triomphe, reçoit deux jetons de chaque joueur.

Le joueur qui fait une levée par le moyen d'un autre as, reçoit également deux jetons de chaque joueur : mais, s'il arrive qu'après avoir joué un as, on ne faſſe pas la levée, non-ſeulement on ne reçoit rien, mais on eſt encore obligé de payer deux jetons à chaque joueur.

Ce que nous venons de dire des as, s'applique auſſi aux dix, avec cette différence que les payemens relatifs aux dix, ne ſont que d'un jeton, tandis qu'ils ſont de deux jetons à l'égard des as, comme on vient de le voir.

Quand il ſe trouve une ou pluſieurs cartes retournées dans le jeu, on doit remêler.

Lorſque le jeu ſe trouve défectueux, ſoit parce qu'il y a trop de cartes, ou qu'il n'y en a pas aſſez, perſonne ne peut ſur le coup, gagner la partie ; mais il n'y a pas lieu de revenir contre les payemens des *bruſquembilles*, qui ont été faits avant qu'on s'apperçût de la défectuoſité du jeu.

Si dans le jeu il ſe trouve deux cartes ſemblables, & qu'on s'en apperçoive avant que le coup ſoit fini, on ceſſe de jouer ; mais ſi le coup étoit fini, il vaudroit comme ſi le jeu eût été en règle.

Lorſqu'on a joué, on ne peut pas reprendre ſa carte, quand même on auroit joué avant ſon tour.

Si un joueur a pris au talon avant ſon tour, la carte d'un autre, & l'a miſe dans ſon jeu, il doit la rendre à celui à qui elle appartient, & lui payer la moitié de ce qui eſt au jeu : mais s'il n'a fait que voir cette carte ſans la joindre à ſon jeu, il la laiſſe pour celui à qui elle doit appartenir, & paye deux jetons à chaque joueur.

Lorſqu'en tirant une carte du talon, on en voit une ſeconde, on eſt obligé de payer deux jetons à chaque joueur.

Si en jouant deux contre deux, l'un des joueurs voit la carte qui doit appartenir à l'un de ſes adverſaires, ceux-ci peuvent recommencer la partie ; mais le jeu ſe continue ſi la carte vue doit revenir à celui qui l'a vue, ou à ſon aſſocié.

Le joueur qui n'a accuſé qu'un certain nombre de points, quoiqu'il en eût davantage, n'eſt point admis à rectifier ſon erreur quand les cartes ſont mêlées.

Si l'on quittoit le jeu avant que la partie fût finie, on la perdroit.

Vocabulaire explicatif des termes uſités à la Bruſquembille.

Brusquembille. On déſigne ſous ce nom les principales cartes du jeu, qui ſont les as & les dix.

Couper. Ce terme a deux ſignifications : tantôt il ſe prend pour l'action de ſéparer un jeu de cartes en deux avant de diſtribuer à chaque joueur les cartes qu'il doit avoir ; & tantôt il ſignifie employer une triomphe ſur la couleur qui eſt jouée.

Faire. C'eſt mêler les cartes, faire couper & les diſtribuer aux joueurs.

Levée. C'eſt une main qu'on a faite en jouant.

Point. C'eſt le nombre qui réſulte de la valeur de chaque carte, & celui dont on eſt convenu pour gagner la partie.

RENONCE. C'eſt la carte qu'on met ſur celle qui eſt jouée, & qui en differe par la couleur.

RETOURNE. C'eſt la carte qu'on retourne quand on a diſtribué à chaque joueur le nombre de cartes qu'il doit avoir.

TALON. C'eſt ce qui reſte de cartes quand chaque joueur a celles qu'il lui faut.

TIRER LA MAIN. C'eſt faire prononcer le ſort pour déſigner le joueur qui diſtribuera les cartes.

TRIOMPHE. C'eſt la couleur de la carte qu'on retourne, & qui emporte toutes les autres cartes.

C

CAVAGNOLE. - COMÈTE.

CAVAGNOLE. Sorte de jeu de hazard, qui eſt une eſpèce de *biribi*, où tous les joueurs ont des tableaux, & tirent les boules à leur tour. *Voyez* BIRIBI.

COMÈTE.

Sorte de jeu des cartes auquel on emploie deux jeux entiers, dont on a ôté les as; ainſi chaque jeu ſe trouve réduit à quarante-huit cartes.

De ces quarante-huit cartes, il y en a quarante-ſept de noires dans un jeu, & quarante-ſept de rouges dans l'autre jeu. Aux cartes noires on ajoute un *neuf rouge*, & aux cartes rouges un *neuf noir*. Ce neuf rouge & ce neuf noir ſont dans chaque jeu ce qu'on appelle *la comète*.

On joue communément la *comète* entre deux perſonnes; mais on peut auſſi la jouer entre trois, quatre ou cinq.

Nous allons d'abord expliquer comment la *comète* ſe joue entre deux perſonnes, & nous indiquerons enſuite la manière de la jouer entre trois, quatre ou cinq.

Les comptes du jeu ſe font avec des jetons & des fiches, qui ont une valeur convenue.

La partie ordinaire eſt compoſée de douze rois, chaque roi de deux ides, & chaque ide, de deux coups.

Les joueurs donnent chacun une fois par ide. On diſtribue les cartes par trois à la fois, juſqu'à ce que chaque joueur en ait dix-huit: les douze qui reſtent après cette diſtribution, forment ce qu'on appelle le talon, que perſonne n'a le droit d'examiner.

Si l'on a mal donné, le joueur qui eſt le premier en carte, peut obliger de refaire; à moins qu'il ne juge qu'il lui eſt avantageux de jouer le coup tel qu'il ſe trouve, ſoit qu'il ait une carte de plus ou une de moins.

Quand chacun a vu & arrangé ſes cartes, le premier commence à jouer par celle qu'il juge à propos: le but qu'il doit ſe propoſer eſt de ſe defaire de tout ſon jeu, avant que ſon adverſaire ſe ſoit defait du ſien. Quand un des joueurs n'a plus de cartes, il compte tous les points qui réſultent de celles dont ſon adverſaire n'a pas pu ſe defaire, & il les marque à ſon profit. Ainſi, le joueur qui a gagné plus de points que l'autre en deux coups, ou dans une ide, reçoit de ſon adverſaire autant de jetons qu'il a gagné de fois le nombre de dix points, & en outre la quantité de deux ou quatre jetons ſuivant la convention qu'on a faite à cet égard. C'eſt ce qu'on appelle, les *jetons de conſolation*. Celui qui perd le pari, met d'ailleurs de ſon côté, un jeton à la queue.

Les cartes ſe jouent ſelon l'ordre dans lequel elles ſe ſuivent. Suppoſons que celui qui doit jouer le premier, ait dans ſon jeu une ſerie qui s'étende depuis le deux juſqu'au roi; il s'énonce de la manière ſuivante, en jetant ſur le tapis les cartes qu'il déſigne: deux, trois, quatre, cinq, ſix, ſept, huit, neuf, dix, valet, dame & roi. Après avoir

joué cette dernière carte, il recommence à jouer ou une ſeule carte, ou une nouvelle ſérie de pluſieurs cartes, ſi ſon jeu ſe trouve convenablement diſpoſé pour cet effet.

Si, par exemple, dans les cartes qui lui reſtent, il y a un deux, & enſuite un cinq, un ſix & un ſept; il ne doit pas régulièrement jouer ces cartes-ci, parce qu'elles peuvent ſervir à le faire rentrer en jeu, tandis qu'un deux qui n'a point de carte au-deſſous de lui, ne lui préſente pas la même eſpérance : il doit donc jeter ſon deux & dire, *deux* ſans trois : il attend de cette manière que ſon adverſaire joue, en diſant trois & quatre ſans cinq.

Il faut, autant qu'il eſt poſſible, ſe procurer des *hoc*, attendu que par ce moyen, on ſe rend en quelque ſorte maître du jeu, ſur-tout ſi l'on a la *comète*.

Quand on a dans ſon jeu quatre cartes ſemblables, comme quatre huit, quatre ſept, &c. on peut les jouer toutes les quatre enſemble; mais il eſt en général prudent de n'uſer de cette liberté, que quand on a des cartes de l'eſpèce qui eſt immédiatement au-deſſous des quatre cartes ſemblables, & qu'on n'en garde point de celles qui ſont au-deſſus.

Si, par exemple, vous aviez quatre ſept, trois huit & point de ſix, vous ne devriez pas jeter vos quatre ſept à la fois, parce que les ſix de votre adverſaire lui feroient des *hoc*, & que vous ne pourriez plus rentrer en jeu par les huit. Si au contraire, vous aviez des ſix & point de huit ou un ſeul huit, il faudroit jeter à la fois vos quatre ſept, & convertir par ce moyen en *hoc*, les ſix qui ſeroient dans votre jeu.

Comme il n'y a que trois neuf dans un jeu, non compris la *comète*; ces trois neufs peuvent ſe jeter enſemble de la même manière que nous avons dit qu'on jetoit quatre ſept, quatre huit, &c.

Lorſque le premier, après avoir joué les cartes qui avoient une ſuite, eſt obligé de s'arrêter à une carte qu'il n'a pas, & qu'il dit, par exemple, ſix ſans ſept; le ſecond, eſt obligé de jeter un ſept, s'il en a un; mais, après avoir jeté ce ſept, il n'eſt pas le maître de recommencer par telle carte de ſon jeu que ſon intérêt pourroit lui indiquer, il faut qu'il ſuive l'ordre naturel des cartes depuis le ſept, en remontant juſqu'au roi, qui eſt la plus haute carte du jeu : après celle-ci, il peut jouer la carte qu'il juge à propos.

Remarquez à ce ſujet, que quand les cartes de celui qui joue, ne peuvent point aller de ſuite & ſans interruption juſqu'au roi, & que, par exemple, après avoir dit ſept, huit & neuf, il eſt obligé de dire ſans dix : il ne ſera pas néceſſaire, ſi ſon adverſaire manque également de dix, qu'il joue le valet, qui eſt la carte au-deſſus du dix; il pourra, dans cette circonſtance, recommencer par telle carte qu'il jugera à propos.

La *comète* a la prérogative de faire *hoc* par-tout; ainſi, le joueur qui l'a, peut, en jetant les cartes, l'employer pour telle carte qu'il juge à propos : elle eſt ſept, huit, dix, valet, &c., ſelon la volonté ou l'avantage de celui dans le jeu duquel elle ſe trouve.

Lorſque le joueur qui n'a pas la *comète* eſt obligé de s'arrêter à une carte, & de dire par exemple, ſept ſans huit, celui qui a la *comète*, & qui manque de huit, peut la jeter pour un huit, s'il lui eſt avantageux d'interrompre la file des cartes de ſon adverſaire, & enſuite il reprend le jeu par la carte qu'il juge à propos : mais, quand celui qui n'a pas la *comète* ſe défait de ſes cartes de ſuite & dans l'ordre naturel, en remontant d'une baſſe carte juſqu'au roi, on ne peut pas l'interrompre avec la *comète*.

Quand on a la *comète*, & qu'on n'a point d'autre neuf, on n'eſt pas obligé, après avoir joué un huit, de la jeter pour neuf : on dit alors huit ſans neuf.

La *comète* ſimple, ſe paye deux jetons au joueur qui l'a dans ſon jeu, & qui l'emploie avant d'avoir jeté toutes ſes autres cartes : dans la même circonſtance, elle ſe paye double, triple, quadruple, quintuple, &c. ſi elle eſt reſtée deux fois, trois fois, quatre fois, cinq fois, &c. dans le talon.

Si la *comète* ſe place après la dernière carte, comme ſi l'on termine ainſi; trois, quatre & *comète*, on la paye double, c'eſt-à-dire, quatre jetons pour une *comète* ſimple, huit pour une *comète* double, douze pour une *comète* triple, ſeize pour une *comète* quadruple, vingt pour une *comète* quintuple, &c.

Toutes ces ſommes doublent, ſi un joueur

parvient à placer, après la dernière carte de ſon jeu, la *comète* pour neuf : & ceci peut arriver de trois manières différentes, 1°. quand on joue la *comète* après un *hoc* ; 2°. quand on la joue après un roi ; 3°. enfin, quand on la joue après un huit.

Lorſqu'il ne reſte plus de cartes dans la main d'un joueur, on compte les points qui réſultent des cartes reſtées dans la main de ſon adverſaire : les figures, c'eſt-à-dire, les rois, les dames & les valets, ſe comptent chacun pour dix points, & les autres cartes pour autant de points qu'elles en repréſentent : ſi, par exemple, il reſte dans la main de votre adverſaire un valet, un neuf & un huit, & que ce ſoit le premier coup de l'ide, vous aurez vingt-ſept points à employer à votre profit ſur le coup qui doit terminer l'ide : s'il arrive que vous gagniez encore des points le ſecond coup de l'ide, vous les ajoutez à ceux que vous avez gagné le premier coup, & vous en demandez enſuite le payement à raiſon d'un jeton par dix points. Suppoſons que vous ayez gagné dans les deux coups quarante à quarante-quatre points, on vous payera quatre jetons, non compris les jetons de conſolation : mais ſi vous aviez gagné quarante-cinq ou quarante-ſix points, on vous payeroit cinq jetons non compris pareillement les jetons de conſolation. Il faut conclure de cet exemple, que depuis un point de reſte juſqu'à quatorze, on eſt payé ſur le pied d'une dixaine de points; depuis 15 juſqu'à 24, ſur le pied de deux dixaines ; depuis 25 juſqu'à 34, ſur le pied de trois dixaines, &c. C'eſt ce qu'on appelle marquer de dix points, de vingt points, de trente points, &c.

Les points qu'on gagne ſur un coup ſe comptent deux fois quand on finit par la *comète* : ainſi, lorſque dans ce cas, il reſte vingt-ſept points a votre adverſaire, vous en comptez cinquante-quatre ; & ſi en finiſſant vous placez la *comète* pour neuf, vous compterez quatre fois les points qui reſteront dans la main de votre adverſaire.

Lorſqu'un joueur a filé toutes ſes cartes, & que la *comète* reſte entre les mains de ſon adverſaire, celui-ci la lui paye double, & les points qui reſtent avec la *comète*, ſe comptent deux fois.

Quand un joueur a filé toutes ſes cartes ſans interruption depuis la première juſqu'à la dernière, il a fait ce qu'on appelle *opéra* ; en ce cas, il compte deux fois les points qui ſe trouvent dans la main de ſon adverſaire : ſi dans cette circonſtance la *comète* n'eſt pas reſtée au talon, on la lui paye double, ſoit qu'il l'ait jouée ou qu'elle ſoit reſtée dans la main de ſon adverſaire.

Lorſqu'un joueur fait opéra en finiſſant par la *comète*, on la lui paye quadruple, & il compte à ſon profit quatre fois les points que ſon adverſaire a dans la main.

Si le joueur qui fait opéra place, en finiſſant, la *comète* pour neuf, ſon adverſaire la lui paye ſeize jetons, & les points que renferme le jeu de ce dernier, ſe comptent huit fois au profit du premier.

Quand en faiſant opéra, un joueur place la *comète* pour neuf & y joint les trois autres neuf, c'eſt le coup le plus conſidérable qui puiſſe être fait : ſon adverſaire, en ce cas, paye trente-deux jetons pour la *comète*, & les points que renferme le jeu de ce dernier, ſe comptent ſeize fois au profit du premier.

Lorſqu'un joueur fait opéra, & que ſon adverſaire a la *comète*, celui-ci la paye double, & les points qui ſont dans ſon jeu ſe comptent quatre fois.

Le joueur qui a diſtribué les cartes, peut auſſi faire opéra : ceci arrive, quand après avoir interrompu la file des cartes de celui qui a joué le premier, il parvient à ſe défaire de ſes dix-huit cartes ſans interruption.

Dans tous ces cas d'opéra, ſi la *comète* eſt reſtée au talon, un, deux, trois ou quatre coups, on multiplie autant de fois les paiemens que nous avons dit devoir être faits. Ainſi, lorſqu'en faiſant opéra vous finiſſez par mettre la *comete* pour neuf, on doit vous payer autant de fois ſeize jetons, que la *comète* eſt reſtée de coups au talon.

Quand un joueur n'a dans ſon jeu que des cartes blanches, il compte cinquante points & même cent, ſi la *comète* eſt du nombre de ces cartes. Il empêche en outre par là, que ſon adverſaire ne puiſſe faire opéra.

C'eſt par le travail de la mémoire, qu'un joueur doit ſe rappeler les cartes qui ſont jouées, pour le guider relativement à celles qu'il lui eſt avantageux de jouer. Il ne peu

pas, pour remplir cet objet, ſe permettre d'examiner les cartes jetées ſur le tapis.

Quand les douze rois ou les vingt-quatre îdes ſont joués, celui qui ſe trouve gagner quelque choſe, ne fut-ce qu'un jeton, emporte ce qu'on a mis à la queue : mais, ſi dans les vingt-quatre jetons qui compoſent la queue, il s'en trouve onze du côté d'Alexandre, l'un des joueurs, & treize du côté de Louis, ſon adverſaire, celui-ci perdra deux paris : or, comme chaque pari ſe paye quatre jetons, à quoi on ajoute ſur le tout deux fiches de conſolation, Louis, dans le cas propoſé, ſera tenu de payer à Alexandre deux fiches & huit jetons ; ſi les paris perdus ſont en plus grand nombre, le paiement qu'on vient d'indiquer augmentera de quatre jetons pour chacun de ces paris.

Nous allons maintenant, par des exemples, indiquer quelques manières de jouer la *comète*.

La partie eſt liée entre Alexandre & Louis.

Alexandre, premier en cartes, a un jeu compoſé de quatre deux, deux quatre, un ſix, un ſept, un huit, un neuf, deux dix, deux valets, une dame & trois rois :

Dans cette poſition, il débute par dire *quatre ſans cinq* : l'adverſaire répond en jetant un cinq & les cartes qui ſont au-deſſus & ſe ſuivent juſqu'à la dame incluſivement, & il dit ſans roi : Alexandre jette un roi & joue enſuite quatre deux ſans trois : Louis jette un trois, & n'ayant plus de quatre, il dit ſans quatre : Alexandre met le quatre qui lui reſte, & dit ſans cinq : Louis met un cinq, ſans ſix : Alexandre jette ſon ſix & les cartes qui ſe ſuivent juſqu'au roi : il dit enſuite roi, & comme il eſt maître du jeu, il finit par dix & valet. Si la *comète* eſt dans le jeu de Louis, elle eſt regorgée & doit être payée double à Alexandre, qui d'ailleurs, en ce cas, compte deux fois les points que Louis a gardés dans ſon jeu.

Exemple d'un jeu diſpoſé pour faire opéra ſans la comète.

Alexandre, premier en cartes, a un jeu compoſé d'un deux, deux trois, deux quatre, un cinq, un ſix, un ſept, un huit, trois neuf, un dix, un valet, deux dames & deux rois : il commence par jeter un deux, un trois, un quatre, un cinq, un ſix, un ſept, un huit, trois neuf, un dix, un valet, une dame & un roi : il joue enſuite une dame & un roi ; & comme il eſt maître du jeu, il finit par le trois & le quatre qui lui reſtent de ſes dix-huit cartes.

En ce cas, les points que l'adverſaire a dans ſon jeu ſe comptent doubles, ou quatre fois, ſi la *comète* s'y trouve.

Exemple d'un jeu diſpoſé pour faire opéra par le moyen de la comète.

Alexandre a un jeu compoſé d'un deux, deux trois, un quatre, deux cinq, deux ſix, deux ſept, deux huit, un neuf, un dix, un valet, une dame, un roi & la *comète*. Il jette d'abord un deux, un trois, un quatre, un cinq, un ſix, un ſept, un huit, un neuf, un dix, un valet, une dame & un roi : il dit enſuite, trois, *comète*, cinq, ſix, ſept & huit ; ou cinq, ſix, ſept, huit, *comète* & trois.

Les points qu'en ce cas l'adverſaire a dans ſon jeu, ſe comptent deux fois.

Exemple d'un jeu diſpoſé pour faire opéra en finiſſant par la comète.

Louis a ſon jeu compoſé d'un deux, d'un trois, d'un quatre, d'un cinq, de quatre ſept, d'un huit, d'un neuf, d'un dix, de deux valets, de deux dames, de deux rois & de la *comète* : il commence par jeter les quatre ſept, & les cartes qui ſont au-deſſus juſqu'au roi : enſuite il ſe défait du valet, de la dame & du roi qui lui reſtent ; & il finit en jouant deux, trois, quatre, cinq & *comète*.

Le joueur qui fait un tel opéra, compte à ſon profit quatre fois les points que renferme le jeu de ſon adverſaire.

Exemple d'un jeu propre à faire opéra, en finiſſant par employer la comète *pour neuf.*

Alexandre, premier en cartes, a un jeu compoſé d'un deux, d'un trois, d'un quatre, d'un cinq, de deux ſix, de deux ſept, de quatre huit, d'un neuf, d'un dix, d'un valet, d'une dame, d'un roi & de la *comète*.

Il jete en premier lieu un deux, un trois, un quatre, un cinq, un ſix, un ſept, quatre huit, un neuf, un dix, un valet, une dame

& un roi : il dit enſuite, ſix & ſept ſans huit ; & comme ſon adverſaire eſt auſſi obligé de dire ſans huit, puiſqu'il n'y en a plus au jeu, il reprend & dit, *comète* pour neuf.

En faiſant un tel opéra, on compte huit fois les points que renferme le jeu de l'adverſaire.

Exemple d'un jeu diſpoſé pour faire opéra, en finiſſant par la comète *& les trois autres neuf.*

Louis, premier en cartes, a ſon jeu compoſé d'un trois, d'un quatre, d'un cinq, d'un ſix, d'un ſept, d'un huit, des quatre neuf, y compris la *comète*, de deux dix, de deux valets, de deux dames & de deux rois : il joue d'abord dix, valet, dame & roi, deux fois : enſuite il dit trois, quatre, cinq, ſix, ſept, huit & quatre neuf.

Le joueur qui fait un tel opéra, compte à ſon profit, ſeize fois les points que renferme le jeu de ſon adverſaire.

L'opéra peut auſſi ſe faire par le joueur qui eſt le dernier en cartes. Il faut, pour cela, qu'à la première interruption de la file des cartes de ſon adverſaire, il ſe défaſſe de ſuite de toutes les ſiennes. Voici un exemple de cette eſpèce d'opéra.

Le jeu d'Alexandre, dernier en cartes, eſt compoſé d'un deux, d'un trois, d'un quatre, d'un cinq, d'un ſix, d'un ſept, d'un huit, d'un neuf, de quatre dix, de deux valets, deux dames & deux rois : Louis, premier en cartes, joue deux, trois, quatre, cinq, ſix, ſept, huit & neuf, ſans dix : Alexandre jette ſes quatre dix, un valet, une dame & un roi : il joue enſuite valet, dame & roi ; & il finit en diſant deux, trois, quatre, cinq, ſix, ſept, huit & neuf.

Les opéras qui ſe font par un joueur dernier en cartes, produiſent en ſa faveur les mêmes effets que les opéras que fait un joueur premier en cartes. Ainſi, ce que nous avons dit de ceux-ci, doit également s'appliquer à ceux-là.

De la manière de jouer la comète *à trois, à quatre & à cinq perſonnes.*

Quand on joue au nombre de trois perſonnes, on ne diſtribue que douze cartes à chaque joueur, & il en reſte douze au talon.

Celui des joueurs qui s'eſt défait le premier de toutes ſes cartes, reçoit des deux autres, le paiement des points qu'ils ont dans leurs mains, & celui des deux dont les points ſont en plus grand nombre, met un jeton à la queue. Si les deux joueurs auxquels il reſte des cartes, avoient chacun un même nombre de points, ils ſeroient tenus l'un comme l'autre, de mettre à la queue. Cette queue doit appartenir au joueur qui, à la fin de la partie, gagne le plus.

Lorſque le joueur, premier en cartes, ayant filé une ſuite de cartes, eſt obligé de s'arrêter à une qu'il n'a pas, & qu'il dit par exemple, neuf ſans dix, le joueur qui eſt à ſa droite jette un dix, s'il en a, & s'il n'en a point, c'eſt au troiſième joueur à jeter cette carte & à continuer : mais, ſi ce troiſième joueur n'a pareillement point de dix, le premier recommence par telle carte qu'il juge à propos.

Si l'on joue la *comète* au nombre de quatre perſonnes, on donne à chacun dix cartes, & il en reſte huit au talon.

Quand les joueurs ſont au nombre de cinq, on donne neuf cartes à chacun, & il en reſte trois au talon.

De la manière de jouer la comète *en faiſant un écart.*

Lorſqu'on eſt convenu d'écarter, le premier en cartes peut prendre ſix cartes dans le talon, & il eſt obligé d'en prendre au moins deux.

Le ſecond peut en prendre trois, & il ne peut pas ſe diſpenſer d'en prendre une. Il ſuit delà qu'il reſte toujours au talon, trois cartes, que perſonne ne doit prendre ni voir.

Si le premier ne prend pas ſix cartes, il peut voir celles qu'il laiſſe au ſecond.

Les cartes écartées reſtent à côté du joueur qui peut les regarder quand il le juge à propos.

Si les joueurs ſont au nombre de trois, le premier peut auſſi prendre ſix cartes au talon, & les deux autres chacun trois. Dans ce cas, les douze cartes du talon ſont employées.

Quand les joueurs ſont au nombre de

quatre, le premier prend au talon quatre cartes, le second deux, & les autres chacun une.

Si l'on joue cinq enſemble, le talon n'étant compoſé que de trois cartes, on ne fait point d'écart.

Vocabulaire explicatif des termes uſités à la Comète.

Cartes blanches. On dit qu'on a *cartes blanches*, quand il n'y a dans ſon jeu ni roi, ni dame, ni valet.

Conſolation. Terme qu'on emploie pour déſigner une partie du payement auquel eſt aſſujetti le joueur qui perd envers celui qui gagne le pari.

Dernier en cartes. On déſigne ainſi le joueur qui doit jouer le dernier.

Ecart. Il ſe dit des cartes qu'on a miſes à part pour en prendre d'autres.

Figure. On donne ce nom aux rois, aux dames & aux valets.

Filer les cartes. C'eſt ſe défaire d'une certaine quantité de cartes qui ſe ſuivent immédiatement l'une l'autre.

Hac. C'eſt une carte dont la ſupérieure n'eſt pas dans les mains des joueurs, & qui, étant jouée, rend celui auquel elle appartient maître de recommencer par telle carte qu'il juge à propos, pourvu que ſon adverſaire ne l'ait pas interrompu par le moyen de la *comète*.

Ide. Ce mot ſe dit des deux coups qui ſe jouent pour la déciſion d'un pari.

Marquer. C'eſt gagner le pari.

Opera. C'eſt l'action de ſe défaire de toutes ſes cartes ſucceſſivement, ſans avoir été interrompu par ſon adverſaire.

Pari. C'eſt le réſultat des deux coups qui forment l'ide : celui qui perd le pari eſt obligé de mettre à la queue.

Point. C'eſt le nombre qui réſulte de la valeur de chaque carte.

Premier en cartes. C'eſt le joueur qui doit jouer le premier.

Queue. C'eſt la totalité des jetons que dans le cours de la partie on a mis aux paris, & qu'emporte le joueur qui, à la fin des douze rois, gagne plus qu'aucun autre.

Roi. Terme dont on ſe ſert pour exprimer deux ides.

Talon. C'eſt ce qui reſte de cartes après qu'on a donné à chaque joueur le nombre qu'il lui en faut.

COMMERCE.

Sorte de jeu des cartes, auquel on peut jouer depuis trois perſonnes juſqu'à douze.

Les cartes qu'on emploie à ce jeu, ſont au nombre de cinquante-deux, c'eſt-à-dire, un jeu entier : l'as, qui eſt la principale carte du jeu, vaut onze points : les figures, dont le roi eſt la première, en valent chacune dix, & les autres cartes, autant qu'elles en préſentent.

On ſe ſert auſſi de jetons qui ont chacun une valeur convenue. Chaque joueur en met un au jeu en y entrant, & on appelle ces jetons, *la poule*.

Après que le ſort a indiqué le joueur qui doit diſtribuer les cartes & qu'on appelle le *banquier*, il les mêle, fait couper par le joueur qu'il a à ſa gauche, & enſuite il donne trois cartes à chaque joueur en commençant par ſa droite. Ces cartes peuvent être données l'une après l'autre, ou toutes les trois enſemble. Celles qui reſtent après que chaque joueur a les ſiennes, compoſent le talon ; & ce talon ſe nomme la *banque*. Le banquier change à tout coup, & chaque joueur le devient à ſon tour.

La partie dure un ou pluſieurs tours, ſelon la convention qu'on fait à cet égard en entrant au jeu.

S'il arrive que le jeu ſoit faux ou qu'on ait mal donné, ou qu'il y ait une carte retournée dans le jeu, on recommence le coup.

Comme il y a au jeu du *commerce*, trois chances pour gagner la poule, chaque joueur doit tâcher de ſe procurer celle qui, par la nature de ſes cartes, paroît la plus facile à obtenir.

Ces chances ſont le point, la ſéquence & le tricon.

Le point conſiſte dans deux ou trois cartes d'une même couleur : ainſi, l'as & le dix de cœur donnent pour point vingt & un : la dame, le neuf & le huit de carreau, donnent

pour point vingt-ſept : une ſeule carte ne fait pas point. On conçoit que le plus fort point gagne de préférence au plus foible.

La ſéquence ſe forme par la réunion de trois cartes qui ſe ſuivent immédiatement l'une l'autre. Ainſi un as, un roi & une dame, compoſent la principale ſequence : un quatre, un trois & un deux, donnent auſſi une ſéquence, mais la moindre de toutes. La ſéquence ſupérieure l'emporte ſur l'inférieure, mais celle-ci gagne par préférence au point quelque conſidérable qu'il ſoit.

Le tricon conſiſte dans la réunion de trois cartes de même figure, comme trois as, trois dames, trois dix, trois ſix, &c. Le tricon ſupérieur l'emporte ſur l'inférieur, mais celui-ci gagne par préférence au point, & à la ſéquence.

Il ſuit delà, que quand il n'y a ni ſéquence ni tricon dans le jeu, c'eſt le plus fort point qui gagne la poule : enſuite c'eſt la plus haute ſéquence, quand il n'y a point de tricon, & enfin le plus haut tricon, quand il s'en trouve pluſieurs.

Lorſque les cartes ſont données, le banquier met le talon devant lui, & fait cette queſtion : *qui veut commercer* ?

Le premier en cartes, après avoir vu ſon jeu, répond qu'il veut *commercer pour argent* ou *troc pour troc* : les autres joueurs font ſucceſſivement & chacun à ſon tour, l'une ou l'autre de ces réponſes.

Si l'on dit *qu'on veut commercer pour argent*, c'eſt demander au banquier une carte du talon à la place d'une autre carte qu'on lui donne & qu'il met ſous le talon : on lui paye pour cette carte un jeton.

Si l'on dit *qu'on veut commercer troc pour troc*, c'eſt dire, qu'on veut changer une carte contre une de celles du joueur qu'on a à ſa droite, & il n'en coûte rien pour cela. Ainſi, chaque joueur, l'un après l'autre, & ſelon le rang où il ſe trouve placé, *commerce* juſqu'à ce qu'il ait trouvé ce qu'il cherche.

Auſſi-tôt qu'un joueur s'eſt formé le point, la ſéquence ou le tricon qu'il déſiroit, il montre ſon jeu, & les autres ſont obligés de ceſſer tout *commerce* ; il faut qu'alors ils s'en tiennent à leur jeu tel qu'il ſe trouve.

Il faudroit également que chaque joueur s'en tînt à ſon jeu, tel qu'il ſeroit, ſi le premier en cartes, ſatisfait du ſien, le mettoit en évidence ſans vouloir *commercer*.

Dans ce cas, comme dans tous les autres où l'un des joueurs a arrêté le *commerce*, celui qui a le plus fort point, la plus haute ſéquence ou le tricon ſupérieur, gagne la poule, & l'on en prépare une autre par de nouveaux enjeux.

Le banquier a des avantages & des déſavantages qui lui ſont propres :

1°. Il retire de ceux qui *commercent* pour argent, un jeton par chaque carte qu'il délivre du talon ;

2°. Le banquier ne donne rien à perſonne pour *commercer* à la banque ;

3°. S'il arrive que le point, la ſéquence ou le tricon ſoient égaux entre le banquier & d'autres joueurs, le banquier gagne la poule par préférence à ces joueurs ;

4°. Le banquier peut *commercer* au troc comme les autres joueurs. Dans ce cas, il fournit ſans argent une carte de ſon jeu au joueur qui eſt à ſa gauche ;

5°. Quel que ſoit le jeu que le banquier ait en main, il eſt obligé, quand il ne gagne pas la poule, de donner un jeton à celui qui la gagne ;

6°. Le banquier qui ayant point, ſéquence ou tricon, ne gagne pas la poule, parce qu'un autre joueur a un point ou une ſéquence ou un tricon ſupérieur, eſt tenu de donner un jeton à chaque joueur, quand même il n'auroit rien retiré de la banque.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au jeu du Commerce.

Banquier. C'eſt le joueur qui a diſtribué les cartes.

Banque. On donne ce nom aux cartes qui compoſent le talon.

Commercer. C'eſt l'action d'échanger une carte contre une autre ; ſoit qu'on la tire de la banque ou de la main de ſon voiſin. On *commerce* par argent quand on tire la carte de la banque, & l'on *commerce* troc pour troc, lorſqu'on la tire de la main de ſon voiſin.

Couper. C'eſt ſéparer le jeu de cartes en deux parties, avant de diſtribuer à chaque joueur les cartes qu'il doit avoir.

Figure. On donne ce nom aux cartes peintes

qui ſont, les rois, les dames & les valets.

Point. C'eſt le nombre qui réſulte de la valeur de deux ou trois cartes d'un jeu.

Poule. C'eſt la totalité des enjeux.

Séquence. Suite de trois cartes de même couleur dans le rang que le jeu leur donne.

Talon. C'eſt ce qui reſte de cartes, après qu'on a donné à chaque joueur le nombre qu'il lui en faut.

Tricon. C'eſt un jeu compoſé de trois cartes de même figure & de même point, comme trois as, trois valets, trois ſept, &c.

COMMÉRE, *accommodez-moi.*

Sorte de jeu des cartes, qui a beaucoup de rapport avec celui du commerce dont on a parlé précédemment.

Le nombre des joueurs peut s'étendre juſqu'à huit ou dix perſonnes. Les cartes dont on ſe ſert ſont au nombre de cinquante-deux : c'eſt ce qu'on appelle un jeu entier. Les enjeux ſe forment avec des jetons qui ont chacun une valeur convenue. Chaque joueur en met deux au jeu en y entrant, & ces jetons compoſent ce qu'on appelle la poule.

Le joueur que le ſort a déſigné pour diſtribuer les cartes, les mêle, fait couper par la perſonne qui eſt à ſa gauche, & enſuite il diſtribue trois cartes l'une après l'autre, ou toutes les trois enſemble à chaque joueur, en commençant par la droite. Les cartes non diſtribuées compoſent ce qu'on appelle le talon, qui reſte ſur le tapis.

Il y a trois chances pour gagner la poule : ce ſont le point, la ſéquence & le tricon. Ainſi, chaque joueur doit avoir en vue de ſe procurer la chance pour laquelle ſon jeu paroît plus particulièrement diſpoſé.

Le point conſiſte dans la réunion des nombres produits par trois cartes d'une même couleur. On obſerve à ce ſujet, que l'as donne onze, chaque figure dix, & les autres cartes, autant de points que chacune en préſente. Ainſi, l'as, le huit & le ſept de carreau donnent pour point, vingt-ſix. Le point le plus fort l'emporte ſur le plus foible. Si le point d'un joueur eſt égal à celui d'un autre, le premier en cartes, gagne par préférence. C'eſt ce qu'on appelle gagner par primauté.

La ſéquence eſt compoſée de trois cartes qui ſe ſuivent immédiatement l'une l'autre. Un as, un roi & une dame, forment la plus haute ſéquence, comme un quatre, un trois & un deux, forment la moindre. La ſéquence ſupérieure l'emporte ſur l'inférieure; mais la moindre ſéquence gagne par préférence au point; ſi deux ſéquences ſont égales, c'eſt la primauté qui l'emporte.

Le tricon conſiſte dans la réunion de trois cartes de même figure, comme trois as, trois dix, trois ſept, &c. Le tricon ſupérieur l'emporte ſur l'inférieur, mais celui-ci gagne par préférence à la ſéquence.

Il ſuit de ce qu'on vient de dire, que quand il n'y a au jeu ni ſéquence, ni tricon, la poule doit appartenir au joueur qui a le plus haut point, ou la primauté, ſi pluſieurs points ſont égaux :

Pour obtenir quelqu'une des chances dont on a parlé, le premier en cartes ſort de ſon jeu une carte inutile, & en la paſſant au joueur qu'il a à ſa droite, il lui dit, *commere, accommodez-moi* ? Celui-ci rend une carte de ſon jeu en échange, & ſi celle qu'il a reçue ne forme pas ſon jeu comme il le déſire, il en uſe envers le joueur qui eſt à ſa droite comme on en a uſé envers lui. Cette marche ſe continue de même d'un joueur à l'autre, juſqu'à ce qu'il y en ait un qui ſoit ſatisfait de ſon jeu, ou qui ait trouvé ce qu'il cherchoit.

Dans ce cas, ce dernier étale ſon jeu et oblige les autres joueurs à étaler chacun le leur. On examine alors les jeux pour reconnoître celui qui doit l'emporter. Si l'on vient à gagner par le point, on ne tire que la poule : ſi l'on gagne par une ſéquence, non-ſeulement on tire la poule, on reçoit encore un jeton de chaque joueur; & enfin, ſi l'on gagne par tricon, on tire la poule & deux jetons de chaque joueur.

Il arrive quelquefois que les joueurs, après s'être pluſieurs fois défait de leurs cartes inutiles, ne trouvent point à s'accommoder avec les cartes qu'ils reçoivent reſpectivement : dans ce cas, celui qui a fait, prend le talon, & donne une nouvelle carte à chaque joueur, en échange de celle qu'il conſidère

comme

comme inutile : cette dernière ſe remet alors ſous le talon.

Celui qui le premier a ſon jeu formé, peut, en l'étalant, empêcher les autres de faire aucun échange de leurs cartes pour s'en procurer de meilleures.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au jeu dont on vient de parler.

Couper. C'eſt ſéparer le jeu de cartes en deux parties, avant de donner à chaque joueur les cartes qu'il lui faut.

Figure. On déſigne ſous ce nom, les rois, les dames & les valets.

Point. C'eſt le nombre produit par trois cartes de la même couleur.

Poule. C'eſt ce que les joueurs ont mis au jeu en y entrant.

Séquence. C'eſt une ſuite de trois cartes de même couleur dans le rang que le jeu leur donne.

Talon. C'eſt ce qui reſte de cartes, après qu'on a diſtribué aux joueurs celles qu'ils doivent avoir.

Tricon. C'eſt la réunion de trois cartes de même figure & de même point, comme trois rois, trois dix, trois cinq, &c.

COUCOU.

Sorte de jeu des cartes, auquel on peut jouer depuis cinq juſqu'à vingt perſonnes.

Quand les joueurs ne ſont que cinq ou ſix, on ſe ſert d'un jeu de piquet ; s'ils ſont un plus grand nombre, on emploie le jeu entier, c'eſt-à-dire, cinquante-deux cartes.

La première ou la principale carte eſt le roi, & la dernière ou la moindre eſt l'as.

Chaque joueur met devant lui dix ou douze jetons, qui ont une valeur convenue.

Après que le ſort a indiqué celui qui doit donner les cartes, il les mêle, fait couper par le joueur qu'il a à ſa gauche, diſtribue une carte couverte à chaque joueur, & en prend enſuite trois pour lui, entre leſquelles il choiſit celle qui vaut le mieux.

Le joueur qui a reçu carte le premier, dit qu'il eſt content ſi la carte lui convient, & ſi elle ne lui convient pas, il dit à ſon voiſin à droite, *contentez-moi* ? Ce dernier eſt alors tenu d'échanger ſa carte contre celle du premier, à moins qu'il n'ait un roi : dans ce cas-ci, il répond *coucou*, à la demande, & l'autre eſt obligé de garder la carte dont il vouloit ſe défaire.

Le même procédé a lieu d'un joueur à l'autre, juſqu'à ce qu'on en ſoit venu à celui qui a diſtribué les cartes.

Ce dernier ne donne point ſa carte, mais il répond à la demande du joueur qu'il a à ſa gauche, en lui échangeant ſa carte contre celle qui eſt la première du talon, pourvu que ce ne ſoit pas un roi, car, dans cette circonſtance, il n'y auroit pas lieu à l'échange.

Quand le tour eſt ainſi achevé, chaque joueur met en évidence ſa carte ſur le tapis, & celui qui ſe trouve avoir la plus baſſe, met un jeton au jeu. Il eſt poſſible que quatre joueurs à la fois mettent au jeu chacun un jeton : cela arrivera, par exemple, s'ils ont chacun un as, qui eſt la plus baſſe carte du jeu : s'il n'y a point d'as au jeu, c'eſt le deux qui paye, & ſucceſſivement le trois, le quatre, &c. Il eſt rare que celui qui donne mette au jeu, parce qu'ayant à choiſir entre trois cartes, il doit naturellement s'en trouver une ſupérieure à quelqu'une de celles qu'il a diſtribuées aux autres joueurs. Il ſuit de là, qu'il eſt avantageux de donner le premier.

Quand il ne reſte plus de jetons à un joueur, il eſt obligé de ſe retirer du jeu. Ainſi, la partie ſe gagne par celui qui, ayant conſervé un ou pluſieurs jetons, reſte au jeu le dernier.

Vocabulaire explicatif des termes employés au jeu du Coucou.

Contentez-moi. C'eſt demander au joueur qu'on a à ſa droite, d'échanger ſa carte contre celle qu'on veut lui donner.

Coucou. Expreſſion dont on ſe ſert pour faire connoître qu'on a un roi dans la main.

Couper. C'eſt ſéparer le jeu de cartes en deux parties, avant de diſtribuer à chaque joueur la carte qu'il doit avoir.

Donner. C'eſt diſtribuer les cartes.

Talon. C'eſt ce qui reſte de cartes, après que chaque joueur a celles qu'il lui faut.

CUL-BAS.

Sorte de jeu des cartes, auquel peuvent jouer enſemble ſix à huit perſonnes.

On ſe ſert d'un jeu entier, contenant cin-

quante-deux cartes, & l'on donne à chaque joueur une certaine quantité de jetons qui ont une valeur convenue. On fixe d'ailleurs le nombre de tours que durera la partie. Les joueurs mettent au jeu chacun un jeton par coup.

Celui que le ſort a indiqué pour donner les cartes, les mêle, fait couper, & en diſtribue cinq en deux parties à chaque joueur. Il étale après cela les huit premières cartes du talon ſur le tapis. Le reſte du talon n'eſt plus d'aucun uſage pour jouer le coup.

Le joueur, premier en cartes, examine ſi dans ſon jeu il a quelques cartes ſemblables à celles qui ſont étalées ſur le tapis : s'il a, par exemple, dans la main un as, & qu'il ſe trouve auſſi un as dans les cartes étalées, il lève cet as avec le ſien & met ces deux cartes de côté : chacun des joueurs qui ſuivent, en fait autant, en obſervant néanmoins, qu'aucun ne peut régulièrement lever ni jeter plus d'une carte à la fois.

Il y a néanmoins deux exceptions à cette règle. La première eſt, qu'un joueur qui a trois cartes de même figure & de même point, comme trois dames, trois ſept, trois deux, &c. peut employer ſes trois cartes à lever la quatrième de la même eſpèce, lorſque elle ſe trouve étalée ſur le tapis.

La ſeconde exception a lieu, quand il y a ſur le tapis trois cartes de même figure & de même point, comme trois ſept, trois huit, trois dix, &c. & que la quatrième ſe trouve dans la main d'un joueur : celui-ci peut en ce cas, lever les trois cartes étalées avec la quatrième qu'il a dans ſon jeu.

Si un joueur, dont le tour de jouer eſt arrivé, n'a dans ſon jeu aucune carte ſemblable à celles qui ſont étalées ſur le tapis, il eſt obligé de faire *cul-bas*, c'eſt-à-dire, de mettre à découvert ſes cartes devant lui : il faut de plus, qu'il mette au jeu ou à la poule, autant de jetons qu'il lui reſte de cartes dont il n'a pas pu ſe défaire. Alors le joueur ſuivant peut choiſir la carte qu'il lui convient de lever, & la prendre dans les cartes de celui qui a fait *cul-bas*, auſſi bien que dans celles qu'on a d'abord étalées.

Le jeu continue de cette manière, tant qu'il reſte des cartes dans les mains de tous les joueurs. Mais auſſi-tôt que l'un d'entre eux eſt parvenu à ſe défaire de toutes les ſiennes, la poule lui eſt acquiſe, & chaque joueur doit d'ailleurs lui donner autant de jetons qu'il lui reſte de cartes dans la main.

S'il arrivoit que dans les cinq cartes qu'on donne à chaque joueur en commençant, il ſe trouvât quatre cartes de la même eſpèce, comme quatre deux, quatre trois, quatre valets, &c. celui qui auroit ces quatre cartes, pourroit les écarter & en demander d'autres tirées du talon.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au jeu dont on vient de parler.

Couper. C'eſt ſéparer le jeu de cartes en deux parties avant de donner.

Cul-bas. Ce ſont les cartes qu'un joueur a été obligé d'abattre, pour n'avoir pu en lever aucune de celles qui étoient ſur le tapis.

Donner. C'eſt l'action de diſtribuer les cartes.

Ecarter. C'eſt l'action de mettre des cartes à part pour en prendre d'autres.

Poule. C'eſt la totalité de ce que les joueurs ont mis au jeu.

Premier en cartes. Il ſe dit du joueur qui a la main ou qui doit jouer le premier.

Talon. C'eſt ce qui reſte de cartes, après que chaque joueur a reçu celles qu'il doit avoir.

D

DAMES.

DAMES. C'eſt un jeu auquel on joue ſur un tablier diviſé en pluſieurs caſes, en ſe ſervant de certaines petites pièces plates & rondes, les unes blanches & les autres noires, qu'on appelle *dames* ou *pions*.

On diſtingue deux ſortes de *jeux des*

dames: l'un ſe nomme les *dames à la françoiſe*, & l'autre les *dames à la polonoiſe*.

Le premier eſt beaucoup moins étendu & moins varié que le ſecond. Celui-ci ſe joue ſur un tablier ou damier où il y a cent caſes, & l'on y emploie quarante pions, vingt blancs & vingt noirs. (*)

Le damier de l'autre n'a que ſoixante-quatre caſes, & l'on n'y emploie que vingt-quatre pions, douze blancs & douze noirs. Ici les pions ne marchent qu'en avant & ne font qu'un pas à la fois, à moins qu'ils ne faſſent quelque priſe: les *dames* ne vont pas plus vite; mais elles peuvent marcher & prendre en arrière: là au contraire, les pions prennent en avant & en arrière & les *dames* ſautent pluſieurs caſes en marchant; il ſuit de là, que les combinaiſons au *jeu des dames* à la Polonoiſe, ſont beaucoup plus multipliées qu'au *jeu des dames* à la Françoiſe. Auſſi a-t-on abandonné celui-ci pour celui-là, qui eſt, pour ainſi dire, le ſeul qu'on joue aujourd'hui: c'eſt pourquoi nous allons particulièrement nous en occuper.

Nous avons dit que le damier ſur lequel on joue aux *dames* à la Polonoiſe avoit cent caſes, & que les joueurs avoient, l'un vingt pions noirs, & l'autre vingt pions blancs.

On peut indifféremment placer les pions ſur les caſes blanches ou ſur les caſes noires: cependant l'uſage le plus général en France, eſt de les placer ſur les caſes blanches.

Le damier doit être placé de manière que le trictrac ſe trouve à la droite de chaque joueur. Ce trictrac eſt relativement aux pions noirs, les caſes 41 & 46, & relativement aux pions blancs, les caſes 45 & 50. Ainſi, le damier ſe trouve naturellement diviſé en deux parties: les pions noirs occupent les vingt caſes qui s'étendent depuis le n°. 1 juſqu'au n°. 20, incluſivement, & les pions blancs ſont rangés ſur un pareil nombre de caſes, depuis le n°. 31 juſqu'au n°. 50.

On voit que par cette diſtribution, il reſte entre les pions de chaque joueur deux rangs de caſes vides, ſur leſquelles ſe jouent les premiers pions.

(*) *Voyez* aux Planches la Figure VI.

Les règles du *jeu des dames* à la Polonoiſe, ſont à peu-près les mêmes que celles du jeu des *dames* à la Françoiſe. Il n'y a d'autre différence que celle qui doit dériver de la marche des pions & des *dames*, laquelle, comme on l'a vu, n'eſt pas la même dans les deux jeux.

Comme tous les joueurs n'ont pas la même habileté, il eſt d'uſage, pour rendre une partie égale, que le plus ſavant faſſe avantage à ſon adverſaire: cet avantage eſt plus ou moins conſidérable, ſelon les claſſes auxquelles les joueurs ſont reputés appartenir.

On regarde comme étant de la première claſſe, ceux auxquels perſonne ne peut faire avantage, & qui, au contraire, en font à tous les autres.

On range dans la ſeconde claſſe, les joueurs qui reçoivent de ceux de la première claſſe quelque leger avantage, comme le demi-pion, le tiers de pion, la demi-remiſe, le tiers de la remiſe.

Dans la troiſième claſſe, ſont compris les joueurs auxquels on donne le pion ou la remiſe.

On met dans la quatrième, ceux qui reçoivent tout-à-la-fois le pion & la remiſe.

On pourroit beaucoup multiplier ces claſſes; mais, ce ne ſeroit plus que des joueurs plus ou moins foibles, auxquels il faudroit, pour rendre les parties égales, faire de plus grands avantages que ceux dont ſont *ſuſceptibles* les joueurs des quatre premières claſſes.

Première Règle.

Quand les joueurs ſont de force égale, on doit faire indiquer par le ſort celui qui jouera le premier; mais, lorſqu'un joueur reçoit avantage, il eſt d'uſage qu'il joue le premier.

IIe. Règle.

La marche du pion ſe fait toujours en avant, à droite ou à gauche, du blanc ſur le blanc, & en ne faiſant qu'un pas à la fois; mais, quand il a à prendre, il fait deux, trois, quatre pas, même davantage tant qu'il a à prendre, & il peut alors marcher en arrière.

IIIe. Règle.

Auſſi-tôt qu'on a touché un pion, on eſt obligé de le jouer, quand aucun obſtacle ne s'y oppoſe ; c'eſt pour cela qu'eſt établie la maxime : *dame touchée, dame jouée.*

IVe. Règle.

Un pion eſt cenſé touché, dès qu'on a mis le doigt deſſus : au reſte, on eſt maître de jouer où l'on veut, le pion qu'on a touché quand on ne l'a pas quitté.

Ve. Règle.

Si l'on veut toucher un ou pluſieurs pions pour les arranger, on doit auparavant dire, *j'adoube* : autrement on peut être forcé par l'adverſaire, à jouer celui des pions touchés qu'il jugera à propos, pourvu qu'aucun obſtacle n'empêche de le jouer.

VIe. Règle.

Lorſqu'un pion a devant lui un autre pion de la couleur qui lui eſt oppoſée, & que derrière celui-ci, il ſe trouve une caſe blanche vide, le premier pion paſſe par deſſus le ſecond, l'enlève & ſe place à la caſe vide.

VIIe. Règle.

Et, s'il y a pluſieurs pions de l'adverſaire, derrière chacun deſquels il ſe trouve une caſe blanche vide, le pion qui prend, continue de paſſer par deſſus, ſe place à la dernière caſe vide, & enlève tous les pions par deſſus leſquels il a paſſé.

VIIIe. Règle.

Il faut remarquer que, quand il y a pluſieurs pions à prendre, on ne doit en enlever aucun, avant que le pion qui prend ne ſoit poſé ſur la caſe où il faut qu'il s'arrête.

IXe. Règle.

Le pion ou la *dame* qui prend, non-ſeulement ne peut pas repaſſer, & doit au contraire s'arrêter ſur la caſe où il a déjà paſſé, & ſur laquelle il y a un pion ou une *dame* qui fait partie de ceux qu'on doit enlever, ſi ce pion ou cette *dame* en a un autre par derrière, quand bien même il y auroit en outre, un ou pluſieurs pions ou *dames* à prendre ; mais encore, le pion ou la *dame* placée derrière le pion ou la *dame* qui doit prendre, a droit de prendre ce pion ou cette *dame*, s'il y a au devant une caſe vide.

L'exemple ſuivant va rendre ſenſible cette règle.

Le joueur aux pions blancs, a un pion ſur chacune des caſes 27, 32, 33 & 37, & une *dame* ſur la caſe 43.

L'adverſaire a un pion noir ſur chacune des caſes 3, 4 & 9, une *dame* ſur la caſe 10, une autre ſur la caſe 13 & un pion ſur la caſe 19.

La *dame* noire de la caſe 13 qui en a quatre à prendre, eſt obligée de ſe placer ſur la caſe 28, parce qu'elle eſt arrêtée par le pion de la caſe 32, qu'elle ne peut enlever qu'après s'être placée : en ſorte que le pion blanc de la caſe 32, qui ſe trouve derrière cette même *dame* noire de la caſe 28, la prend, ainſi que deux autres pions, & va à *dame* à la caſe 5.

Xe. Règle.

Quand on a pluſieurs pions à prendre, & qu'en les enlevant on en laiſſe par mégarde un ou pluſieurs ſur le damier, l'adverſaire a le droit de ſouffler, s'il le juge à propos, le pion avec lequel on a pris : au reſte, on eſt maître de ſouffler ou de ne pas ſouffler. Lorſqu'on ne veut pas ſouffler, on oblige l'adverſaire de prendre, & celui-ci ne peut pas s'y refuſer.

XIe. Règle.

Si celui qui eſt en droit de ſouffler a levé ou touché le pion à ſouffler, il n'eſt plus le maître de faire prendre, il faut qu'il ſouffle. Cette règle eſt fondée ſur celle-ci : *pion touché, pion joué ;* ce qui ſignifie que, quand on a touché un pion, on eſt tenu de le jouer. En effet, quoique le pion à ſouffler ſoit à votre adverſaire, & qu'il ſemble qu'il n'y a aucun inconvénient à toucher ce que vous ne pouvez pas jouer,

néanmoins comme ce pion devient le vôtre, par le droit que vous avez de le ſouffler, il ſuit qu'en le touchant, vous touchez un pion qui vous appartient : par conſéquent, vous avez commencé un coup que vous êtes tenu d'achever. Ajoutez qu'il ſuffit que vous ne puiſſiez jouer le coup ſans le commencer en ſoufflant le pion, pour que vous ſoyez obligé, après l'avoir touché ſans avoir dit *j'adoube*, d'aller juſqu'à la fin du coup, & conſéquemment de prendre le pion à ſouffler & de jouer.

XII^e. Règle.

Quand on refuſe de prendre on perd la partie. Cette règle eſt fondée ſur ce que refuſer de prendre, c'eſt refuſer de jouer; & celui qui refuſe de jouer, quitte la partie & doit par conſéquent la perdre. Delà, cette maxime, *qui quitte la partie la perd.*

XIII^e. Règle.

Lorſqu'un joueur ayant à prendre d'un côté ſeulement, lève ou touche par erreur un autre pion que celui qui doit prendre, ou qu'ayant à prendre de pluſieurs côtés, il lève ou touche un autre pion que celui qui doit prendre du bon côté, l'autre joueur peut, tout-à-la-fois, ſouffler le pion qui devoit prendre régulièrement, & obliger ſon adverſaire à jouer ce qu'il a touché.

XIV^e. Règle.

Auſſi-tôt qu'on a joué on ne peut plus ſouffler, ſi le joueur qui n'a pas pris d'abord prend le coup ſuivant, ou ſi le pion qui devoit prendre a changé de poſition : mais, ſi les choſes reſtent dans le même état, le joueur qui a négligé de ſouffler, peut y revenir ou faire prendre, même après pluſieurs coups, ſoit qu'il ait d'abord apperçu ou non, la faute de ſon adverſaire.

XV^e. Règle.

Un coup eſt cenſé joué, lorſqu'on a placé ou quitté le pion.

XVI^e. Règle.

On eſt dans le cas d'être ſoufflé, quand au lieu de prendre le plus ou le plus fort, on prend le moins ou le plus foible.

XVII^e. Règle.

On a à prendre le plus, quand il n'y a d'un côté à prendre qu'un ou deux pions, tandis que d'un autre côté, on peut en prendre davantage.

Suppoſez la poſition ſuivante :

Les pions blancs occupent les caſes 31, 35, 38, 39, 43, 48.

Les noirs ſont placés ſur les caſes 5, 13, 20, 21, 22, 30, 32.

Il réſulte de cette poſition, que le joueur qui a les blancs, peut prendre de trois manières : premièrement, en partant de la caſe 39, il y a à prendre les deux pions noirs des caſes 30 & 20 : en ſecond lieu, en partant du pion blanc de la caſe 38, il y a à prendre les pions noirs des caſes 32 & 21 : enfin, en partant du même pion blanc de la caſe 38, on peut prendre les pions noirs des caſes 32, 22 & 13.

Cette troiſième manière eſt par conſéquent la ſeule bonne, puiſqu'elle préſente trois pions à prendre, tandis que chacune des deux autres n'en offre que deux. Il ſuit delà, que ſi le joueur des pions blancs prenoit de l'une des deux manières qui ne préſentent à prendre que deux pions noirs, le joueur de ceux-ci ſeroit fondé à le ſouffler.

XVIII^e. Règle.

On a à prendre le plus fort, quand, à nombre égal, il y a des pions d'une part, & des *dames* d'autre part, ou une *dame* & des pions. On conçoit qu'en pareil cas, on doit prendre du côté des *dames* ou de la *dame*, attendu qu'une *dame* vaut mieux qu'un pion.

Voici un exemple à l'appui de la règle :

Il y a un pion blanc ſur chacune des caſes 31, 35, 38, 39, 43, 48 & 49.

Les caſes 3, 5, 9, 20, 22 & 30, ſont occupées chacune par un pion noir, & la caſe 32 par une *dame* noire.

Il ſuit de cette poſition, que le joueur des pions blancs a à prendre de deux côtés, un même nombre de pièces ; car, en partant de la caſe 35, il peut prendre les deux pions noirs des caſes 30 & 20 ; & en partant de la caſe 38, il peut prendre la *dame* noire de la caſe 32, & le pion noir de la caſe 22. Or, pour prendre le plus fort, il faut qu'il prenne de cette ſeconde manière. S'il en uſoit autrement, le joueur des noirs ſeroit fondé à ſouffler le pion blanc de la caſe 38, où il pourroit, s'il le vouloit, obliger ſon adverſaire de prendre la *dame* & le pion noir des caſes 32 & 22.

XIX^e. RÈGLE.

Obſervez que quand il y a d'une part trois pions à prendre, & d'autre part, un pion & une *dame* ou même deux *dames*, il faut, pour éviter d'être ſoufflé, prendre les trois pions, attendu qu'ils l'emportent en nombre ſur le reſte.

XX^e. RÈGLE.

Quand un pion eſt arrivé ſur une des caſes où il doit être damé, on le couvre d'un autre pion de même couleur, & il prend alors le nom de *dame*.

XXI^e. RÈGLE.

Les pions blancs ſe dament ſur les caſes 1, 2, 3, 4, 5, & les pions noirs, ſur les caſes 46, 47, 48, 49 & 50.

XXII^e. RÈGLE.

Remarquez qu'il ne ſuffit pas qu'un pion paſſe ſur une des caſes dont on vient de parler, pour être damé ; il faut qu'il y reſte placé par un coup qui s'y termine : c'eſt pourquoi, ſi un pion arrivé ſur une de ces caſes avoit encore à prendre, il faudroit qu'il continuât ſon chemin & qu'il reſtât pion. C'eſt ce qu'on va faire connoître plus particulièrement par l'exemple qui ſuit :

Suppoſez que les caſes 34, 42 & 43, ſoient occupées par des pions blancs, & la caſe 30 par un pion noir. On voit que celui-ci, prenant les pions blancs des caſes 34 & 43, arrive à la caſe 48, qui eſt une de celles où les pions noirs doivent être damés ; mais, dans ce cas, le pion dont il s'agit ne peut pas devenir *dame*, parce qu'ayant à prendre encore le pion blanc de la caſe 42, il ne fait que paſſer ſur la caſe 48 pour s'arrêter enſuite ſur la caſe 37, qui n'eſt pas du nombre de celles où l'on *dame*.

S'il arrivoit dans cette circonſtance, que le même pion noir s'arrêtât ſur la caſe 48, & qu'il ne prît que les pions blancs des caſes 34 & 43, on pourroit le ſouffler.

XXIII^e. RÈGLE.

Une *dame* diffère d'un pion & par la marche & par la manière de prendre :

Elle en diffère par la marche, en ce que comme on l'a déjà dit, le pion ne fait qu'un pas en avant, à moins qu'il ne prenne, & il ne prend que de caſe en caſe, au lieu que la *dame* peut aller d'une extrêmité du damier à l'autre extrêmité, ſi le paſſage eſt libre, c'eſt-à-dire, ſi dans cet eſpace il ne ſe trouve aucun pion de la couleur de cette *dame*, ou des pions de la couleur oppoſée qui ne ſoient pas en priſe.

La *dame* diffère du pion par la manière de prendre, en ce qu'elle peut, lorſqu'elle a à prendre, traverſer pluſieurs caſes à la fois, pourvu qu'elles ſoient vides ou qu'il s'y trouve des pions de la couleur oppoſée qui ſoient en priſe, en ſorte qu'elle peut tourner à droite, à gauche, & faire quelquefois le tour du damier.

XXIV^e. RÈGLE.

Quand deux joueurs de force égale reſtent à la fin d'une partie, l'un avec trois *dames* & l'autre avec une ſeulement, mais ſur la ligne du milieu, cette partie eſt néceſſairement remiſe, & l'on doit en recommencer une autre.

XXV^e. RÈGLE.

La *dame* unique n'ayant pas la ligne du milieu, il y a pluſieurs coups pour gagner ; mais, comme ils ne ſont pas forcés, & qu'il faut que la partie ait une fin, il eſt de règle que le joueur des trois *dames* ne puiſſe obliger ſon adverſaire à jouer plus de

vingt coups, & celui-ci ne peut les refuſer, quand même il feroit avantage à celui-là.

XXVI^e. Règle.

Lorſque celui qui a les trois *dames* fait avantage, il ne peut également exiger que vingt coups.

XXVII^e. Règle.

Mais, ſi l'avantage que fait un joueur conſiſte dans la remiſe, on lui accorde vingt-cinq coups, après leſquels la partie eſt finie, & perdue pour lui, ſi ſon adverſaire a conſervé ſa *dame* juſqu'alors.

XXVIII^e. Règle.

Dans une partie où les coups ſont limités, on ne peut les excèder, ſous prétexte que le coup qui excède & qui fait gagner, eſt une ſuite néceſſaire du coup précédent : en pareil cas, la partie eſt gagnée irrévocablement, lorſque le dernier coup fixé eſt joué.

Voici un exemple applicable à cette règle.

Le joueur à qui il reſte trois *dames* blanches, occupe les caſes 13, 25 & 41. Son adverſaire, qui n'a qu'une *dame* noire, eſt ſur la caſe 26.

Dans cette poſition, il y a eu dix-neuf coups de joués, & c'eſt au joueur des *dames* blanches à commencer le vingtième coup. Il donne à prendre la *dame* de la caſe 13 ; la *dame* noire la prend, ſe place à la caſe 3, & termine ainſi le vingtième coup. Alors on ne doit plus jouer, quoiqu'il ſoit évident qu'en continuant, le joueur des *dames* blanches n'auroit pour gagner, qu'à donner à prendre la *dame* de la caſe 41. Mais, il commenceroit par là le vingt-unième coup, & la règle ne veut pas qu'il en ſoit joué plus de vingt.

Il doit en être de même, lorſque les coups ſont limités à vingt-cinq : le vingt-ſixième ne peut pas être joué.

XXIX^e. Règle.

Un coup n'eſt complet, que quand chaque joueur a joué une fois : ainſi, lorſque celui qui a joué le premier, joue pour la vingtième ou la vingt-cinquième fois ; le vingtième ou le vingt-cinquième coup, n'eſt achevé que quand celui qui a joué le dernier, a auſſi joué pour la vingtième ou la vingt-cinquième fois.

XXX^e. Règle.

Lorſqu'à la fin d'une partie, un joueur qui n'a qu'une *dame*, offre à ſon adverſaire qui a une *dame* & deux pions, ou deux *dames* & un pion, de lui damer les deux pions ou le pion, afin de compter auſſi-tôt les coups limités ; ce dernier eſt obligé d'accepter l'offre, ſinon le premier peut quitter la partie comme remiſe.

XXXI^e. Règle.

Quand un joueur fait une fauſſe marche, il dépend de ſon adverſaire de faire rejouer en règle, ou de laiſſer le pion ou la *dame* mal joués ſur la caſe où ils ſe trouvent.

XXXII^e. Règle.

Il n'y a aucune faute à jouer un pion qui ne peut pas être joué.

XXXIII^e. Règle.

Il n'y a pareillement point de faute à jouer un des pions de ſon adverſaire, attendu qu'on n'a pas le droit de les jouer : on ne pourroit même pas en pareil cas, être ſoufflé ſi l'on avoit à prendre : la raiſon en eſt que pour faire naître le droit de ſouffler, il faut qu'on ait touché des pions qui puiſſent être joués.

XXXIV^e. Règle.

Lorſqu'un joueur donne à l'autre pour avantage la moitié, le tiers ou le quart de la remiſe ou du pion, il en réſulte pour les deux joueurs, l'obligation de jouer deux, trois ou quatre parties afin de remplir la convention : ces deux, trois ou quatre parties n'en font proprement qu'une dans ce cas ; c'eſt pourquoi, ſi l'on donne la revanche, il faut encore en jouer le même nombre.

XXXV^e. Règle.

Une partie doit être jouée juſqu'à la fin, ou elle eſt perdue pour celui qui la quitte ſans le conſentement de ſon adverſaire.

XXXVI^e. Règle.

Lorſqu'on joue de l'argent, on doit mettre au jeu à chaque partie : il en eſt de même quand on parie. On évite par là, toute eſpèce de difficulté.

XXXVII^e. Règle.

Si quand on joue de l'argent, un ſpectateur donne quelque conſeil même indirectement à l'un des joueurs, & que celui-ci en profitant, vienne à gagner la partie, ce ſpectateur indiſcret, doit être condamné à payer pour le perdant, & pour ceux qui parioient ſur ſon jeu.

XXXVIII^e. Règle.

Au reſte, ſoit qu'on joue de l'argent ou qu'on n'en joue pas, il convient que les ſpectateurs gardent le ſilence & n'interrompent point les joueurs : mais s'il arrive quelque conteſtation ſur un coup, elle doit être jugée par ceux de ces ſpectateurs qui ne parient pas : on les prie pour cet effet de s'expliquer, & les joueurs ſont tenus de ſe conformer à leur déciſion.

Obſervations ſur la remiſe de la partie.

Quand un des joueurs eſt reduit à une *dame* & que l'autre n'en a que trois, il n'y a, comme on l'a déjà dit, aucun coup forcé qui puiſſe faire gagner la partie à celui-ci : c'eſt pourquoi entre joueurs de force égale, la plûpart des parties ſont remiſes, parce que dans l'attaque rien ne l'emporte ſur la défenſe ; mais, il en eſt autrement entre deux joueurs, dont l'un eſt ſupérieur à l'autre : car, quoiqu'il n'y ait aucun coup forcé pour faire gagner le joueur qui a trois *dames*, il y en a pluſieurs dans leſquels peut donner ſon adverſaire, s'il ne les connoît pas : c'eſt pour ce dernier qu'on va indiquer les poſitions & les coups qu'il doit éviter pour ne pas perdre la partie.

On a parlé précédemment du nombre des coups qui doivent être joués quand on n'a plus qu'une ſeule *dame* : il s'agit donc d'éviter les pièges qui peuvent être tendus avant qu'on ſoit arrivé à ce nombre : cela ne ſera pas difficile, ſi l'on fait attention que le joueur des trois *dames* n'a que ſept coups à tenter pour gagner : & comme il faut qu'il arrange ces coups l'un après l'autre, à meſure qu'il voit que ſon adverſaire en évite un, il n'a ſouvent pas le temps de les arranger tous avant l'expiration du terme fixé.

Si le joueur auquel il ne reſte qu'une *dame*, ſe trouve occuper la ligne diagonale, qui s'étend de la caſe 5 à la caſe 46, il lui ſuffit, pour obtenir la remiſe de la partie, de porter conſtamment ſa *dame* d'un bout de cette ligne à l'autre, à moins qu'il n'apperçoive que ſon adverſaire prépare le ſeul coup par lequel il puiſſe gagner la partie. Voici ce coup :

La *dame* blanche eſt ſur la caſe 46. Les trois *dames* noires ſont ſur les caſes 13, 16 & 27.

Si la *dame* blanche, qui eſt en tour de jouer, alloit à l'autre extrêmité de la ligne, ou jouoit ſur les caſes 13 ou 14, il eſt évident qu'elle perdroit la partie, attendu que le joueur des *dames* noires lui en donneroit deux à prendre & la prendroit enſuite : mais, rien n'eſt plus facile que d'éviter ce coup ou un ſemblable : il ſuffit pour cela, de ſe mettre toujours au-deſſous du coup de deux de quelque côté qu'il ſoit arrangé : dans la poſition qu'on vient d'établir, la *dame* blanche a quatre caſes à ſon choix, ſur leſquelles elle n'a rien à craindre : ce ſont les caſes 41, 37, 28 & 23. Cela peut ſervir de guide pour toute autre poſition.

Mais, il n'en eſt pas de même quand la ligne du milieu eſt occupée par le joueur des trois *dames* : il y a ſept eſpèces de coups qui peuvent lui faire gagner la partie : au reſte, pour en empêcher l'effet, il ſuffit de les connoître & de ne pas les perdre de vue. Nous allons les préſenter l'un après l'autre.

Premier coup. Les trois *dames* blanches occupent les caſes 46, 37 & 27.

La *dame* noire eſt ſur la caſe 11.

Le joueur des *dames* blanches en donne

deux

deux à prendre ſur la caſe 22, & en conſéquence il gagne la partie.

Le même piège peut être tendu de pluſieurs côtés : mais comme il eſt très-apparent & dès lors facile à éviter, on le met rarement en uſage.

Second coup. Les trois *dames* blanches ſont ſur les caſes 19, 27 & 37, & la *dame* noire ſur la caſe 11.

Le joueur des *dames* blanches en donne deux à prendre à la *dame* noire ſur la caſe 22, & le joueur de celle-ci perd de quelque côté qu'il prenne; car, ſi en prenant il ne va pas juſqu'au fond, c'eſt-à-dire, juſques ſur les caſes 46 & 5, l'autre le reprend; & s'il va juſqu'au fond de la ligne, ſoit à un bout, ſoit à l'autre, le joueur des *dames* blanches ſe retire au bout oppoſé & le met dans l'impoſſibilité de jouer ſans être pris.

Troiſième coup. Le joueur des *dames* blanches occupe les caſes 18, 26, & 28. La *dame* noire eſt ſur la caſe 20.

La *dame* blanche de la caſe 18, eſt portée ſur la caſe 9. La noire eſt obligée de prendre & de ſe placer ſur la caſe 3. Alors, le joueur des *dames* blanches fait une pour une, en portant la *dame* de la caſe 28 ſur la caſe 17.

Quatrieme coup. Les trois *dames* blanches ſont ſur les caſes 10, 36 & 37, & la *dame* noire ſur la caſe 29.

Le joueur des *dames* blanches, donne à prendre ſur la caſe 42, & joue enſuite ſur la caſe 15. Par ce moyen, la *dame* noire ſe trouve enfermée ou ne peut plus être jouée ſans qu'on la prenne.

Cinquieme coup. Les trois *dames* blanches ſont ſur les caſes 1, 35 & 49, & la *dame* noire ſur la caſe 17.

Le joueur des *dames* blanches, donne à prendre ſur la caſe 24, & porte enſuite la *dame* de la caſe 1 ſur la caſe 6. La *dame* noire qui a été obligée de prendre & de ſe placer ſur la caſe 50, ne peut jouer que ſur la caſe 45 : alors, le joueur des *dames* blanches, met la *dame* de la caſe 6 ſur la caſe 1, & fait une pour une.

Sixième coup. Les *dames* blanches occupent les caſes 9, 28 & 35, & la *dame* noire eſt ſur la caſe 21.

Le joueur des *dames* blanches étant en tour de jouer, porte la *dame* de la caſe 9 ſur la caſe 25; dans cette circonſtance, la *dame* noire ne peut éviter de perdre la partie, en quelque caſe qu'elle ſe place : elle ne peut aller, pour n'être pas en priſe, ou pour ne pas être forcée de faire une pour une, que ſur les caſes 26, 12, 38, 27 & 16 : ſi elle va ſur les deux premières, le joueur des *dames* blanches lui donne à prendre la *dame* de la caſe 35 ſur la caſe 8, & force enſuite l'une pour une : ſi elle ſe place ſur une des trois autres caſes, on lui donne à prendre la *dame* de la caſe 25 ſur la caſe 43, & enſuite la *dame* de la caſe 28 ſur la caſe 44.

Septième coup. Les *dames* blanches ſont ſur les caſes 7, 35 & 37, & la *dame* noire ſur la caſe 43.

Le joueur des *dames* blanches porte la *dame* de la caſe 37 ſur la caſe 48 : alors il n'y a plus aucune place où la *dame* noire ne doive perdre : elle ne peut aller ſur la ligne qui s'étend de la caſe 48 à la caſe 25, puiſqu'elle ſeroit priſe par le moyen de l'une pour une : elle n'a par conſéquent, pour ſe placer, que la ligne qui va de la caſe 49 à la caſe 16 : or, en s'y plaçant, ſoit qu'elle aille juſqu'à l'extrêmité ou qu'elle n'y aille pas, elle ne peut éviter d'être priſe. Il eſt clair que ſi elle va juſqu'à l'extrêmité de la ligne, le joueur des *dames* blanches lui laiſſera prendre la *dame* de la caſe 7, & reportera ſur la caſe 37, la *dame* de la caſe 48, pour la donner enſuite à prendre à la *dame* noire ſur la caſe 19, afin de prendre cette dernière *dame* avec la blanche de la caſe 35.

Si la *dame* noire vient à reſter ſur une des caſes de la ligne 49 à 16, telle, par exemple, que la caſe 32, que le joueur aura jugée la meilleure, parce qu'elle eſt dans la ligne du milieu, l'autre joueur lui donnera à prendre la *dame* de la caſe 48 ſur la caſe 43; & plaçant enſuite la *dame* de la caſe 7 ſur la caſe 16, il enfermera, par ce moyen, la *dame* noire qui ne pourra plus jouer ſans être priſe.

Lorſqu'à la fin d'une partie, on ſe trouve avec une *dame* & un pion contre trois *dames*, le meilleur parti à prendre eſt de donner le pion auſſi-tôt qu'on le peut, attendu qu'on défend plus aiſément la partie quand on n'a qu'une *dame* ſeule. C'eſt ce qu'on va prouver par l'exemple d'une partie gagnée avec trois *dames*, contre une *dame* & un pion qu'on a négligé de donner.

Les trois *dames* blanches, ſont ſur les caſes 20, 24 & 35.

Le pion noir occupe la caſe 15, & la *dame* noire, la caſe 46.

Dans cette poſition, la partie eſt perdue pour le joueur des noirs, en quelque endroit qu'il aille ſe placer. S'il ne porte pas ſa *dame* juſques ſur la caſe 5, ſon adverſaire ramène la ſienne de la caſe 24 ſur la caſe 30; le pion noir de la caſe 15 prend ſur la caſe 24, & la *dame* blanche prend tout. Quand au contraire la *dame* noire eſt portée juſques ſur la caſe 5, le joueur des *dames* blanches en donne deux à prendre en jouant ſur la caſe 14, & gagne ainſi la partie, attendu que le pion noir qui reſte eſt enfermé ou pris ſur le coup, ſi la *dame* blanche de la caſe 35, ſe place, comme elle doit le faire, ſur la caſe 24.

Lorſqu'à la fin d'une partie les joueurs ſe trouvent, l'un avec une *dame* ſeule, & l'autre avec une *dame* & trois pions, il ſemble que celui ci devroit toujours gagner; cependant la remiſe de la partie a lieu dans les deux cas ſuivants :

Premier cas. La *dame* blanche eſt placée ſur une des caſes de la ligne du milieu.

Les trois pions noirs occupent les caſes 36, 31 & 26, & la *dame* noire une autre caſe quelle qu'elle ſoit.

Comme il n'eſt pas poſſible aux trois pions noirs d'aller à *dame*, tandis que la *dame* blanche occupe la ligne du milieu, & que le joueur de ces pions ne peut tendre aucun piège utile dans la poſition où ils ſont, la partie eſt néceſſairement remiſe.

Second cas. La *dame* blanche eſt ſur la ligne du trictrac, aux caſes 6 & 50.

Les trois pions noirs occupent les caſes 16, 21 & 26, & la *dame* noire une autre caſe quelle qu'elle ſoit.

La partie doit être remiſe par les mêmes moyens que ceux qui la font remettre au premier cas, pourvu qu'on ait ſoin de porter toujours la *dame* blanche ſur les caſes 50 & 6, quand la *dame* noire eſt ſur les caſes 45 & 1.

La partie doit auſſi être remiſe, quand entre des joueurs de force à peu près égale, il reſte quatre *dames* contre deux : voici néanmoins un coup qui, dans cette poſition, fait gagner les quatre *dames*.

Les caſes 3, 4, 6 & 47, ſont occupées par les quatre *dames* blanches.

Les deux *dames* noires ſont ſur les caſes 5 & 36.

Le joueur des *dames* blanches portant la *dame* de la caſe 3 ſur la caſe 17, ſon adverſaire a perdu de quelque manière qu'il joue : 1°. s'il jouoit la *dame* de la caſe 36, on la lui prendroit; 2°. il ne peut donc jouer que la *dame* de la caſe 5, & la porter ſur les caſes 14, 19, 23, 32, 37, 41 ou 46 : s'il la porte ſur une de ces ſix premières caſes, le joueur des *dames* blanches lui en donne deux à prendre, & enſuite il prend les deux *dames* noires : ſi cette même *dame* de la caſe 5 eſt portée ſur la caſe 46, le joueur des blanches en donne pareillement deux à prendre; & quand la *dame* noire de la caſe 46 qui les a priſes, s'eſt placée ſur la caſe 11, le joueur des blanches la reprend avec la *dame* de la caſe 6, qu'il porte ſur la caſe 22, & force ainſi l'une pour une, qui lui fait gagner la partie.

Il y a des joueurs qui prétendent qu'une partie peut être forcée remiſe, dans le cas où il ſe trouve cinq *dames* contre deux : mais c'eſt une erreur. Il eſt vrai que ſi le joueur qui a les deux *dames* eſt très-ſupérieur en force à ſon adverſaire, & qu'il ſoit maître de la ligne du milieu, il pourra ſe défendre long-temps, & peut-être tellement fatiguer le joueur des cinq *dames*, qu'il lui fera perdre patience, & le déterminera à remettre la partie, pour être diſpenſé de la continuer plus long-temps. Au ſurplus, voici un coup par lequel le joueur des cinq *dames* gagnera la partie contre celui des deux *dames* qui a la ligne du milieu.

Les cinq *dames* blanches occupent les caſes 3, 4, 34, 36 & 45.

Les deux *dames* noires ſont ſur les caſes 5 & 46. C'eſt à celui qui les a à jouer :

1°. Il ne peut jouer la *dame* de la caſe 46, que ſur les caſes 37, 32, 28 & 19.

2°. S'il la porte ſur les trois premières de ces caſes, le joueur des *dames* blanches donne à prendre la *dame* de la caſe 4 ſur la caſe 10. Le joueur des *dames* noires, obligé d'en prendre deux blanches, vient ſur la caſe 40, & alors la *dame* blanche de la caſe 45 prend les deux noires.

3°. Le joueur des *dames* noires portant la *dame* de la caſe 46 ſur la caſe 19, ſon adverſaire joue la *dame* blanche ſur la caſe 14, & fait une pour une : il en reſte enſuite quatre contre une, qui gagnent aiſément la partie.

4°. Si celui qui a les *dames* noires joue la *dame* de la caſe 5, il ne peut la porter que ſur les caſes 19, 28, 32 & 37. S'il la porte ſur la caſe 19, ſon adverſaire fait le coup de deux, en donnant à prendre la *dame* blanche de la caſe 36 ſur la caſe 41.

S'il la porte ſur les caſes 28 ou 32, le joueur des *dames* blanches donne à prendre la *dame* de la caſe 36 ſur la caſe 41, enſuite la *dame* de la caſe 4 ſur la caſe 10, & après cela, la *dame* de la caſe 3 ſur la caſe 14 : alors le joueur des *dames* noires, obligé d'en prendre deux blanches & de ſe porter ſur la caſe 40, ne peut éviter que ſes deux *dames* noires ne ſoient priſes.

Enfin, ſi le joueur des *dames* noires porte ſa *dame* de la caſe 5 ſur la caſe 37, le joueur des blanches jouera la *dame* de la caſe 4 ſur la caſe 31, & lorſqu'en prenant, le joueur des noires ſe ſera porté ſur la caſe 26, ſon adverſaire donnera à prendre la *dame* de la caſe 36 ſur la caſe 31 : alors il faudra que le joueur des noires en prenne deux & ſe porte ſur la caſe 40. Dans cette poſition, le joueur des *dames* blanches prendra avec la *dame* de la caſe 45, ſe portera ſur la caſe 12, & forcera l'une pour une.

Il y a beaucoup d'autres cas dans leſquels la partie peut être remiſe ou gagnée, ſelon que les joueurs ſont plus ou moins habiles. Quelques exemples vont appuyer cette propoſition.

Premier exemple. Il y a d'un côté trois pions blancs ſur les caſes 9, 35 & 40 ; & d'un autre côté un pion noir ſur la caſe 33.

Il ſemble qu'une pareille partie devroit être néceſſairement remiſe : cependant, le joueur ſavant parviendra à la gagner, quoiqu'auparavant il faille jouer bien des coups. Voici comme il executera ſon plan :

Le pion blanc de la caſe 9, ira à *dame* ſur la caſe 3.

Le pion noir ne pourra ſe placer que ſur la caſe 38 ; car, autrement, il ſeroit enlevé par l'un pour un.

La *dame* blanche ſe portera ſur la caſe 20.

Le pion noir qui ſera en priſe, ira à la caſe 43.

Le joueur des blancs portera le pion de la caſe 35 ſur la caſe 30.

Le pion noir ira à *dame* ſur l'une des caſes 48 ou 49 : ſuppoſez que ce ſoit ſur la caſe 48.

Le joueur des blancs placera le pion de la caſe 40 ſur la caſe 34.

La *dame* noire ſe retirera ſur une des caſes de la ligne 48 à 26.

La *dame* blanche ira ſur la caſe 42.

La noire la prendra & ſe placera ſur la caſe 48.

Le pion blanc de la caſe 30, ira ſur la caſe 25.

La *dame* noire prendra le pion de la caſe 34, & ſe portera ſur la caſe 30.

Alors cette *dame* ſera priſe par le pion blanc de la caſe 25.

Si le pion noir, au lieu d'aller à *dame* ſur la caſe 48 préféroit la caſe 49, la *dame* blanche joueroit de la caſe 20 à la caſe 24.

On remarque qu'il y aura de cette manière ſept coups de joués de part & d'autre : mais, pour gagner, il faut les appercevoir tous enſemble, depuis le premier juſqu'au dernier ; autrement la partie ſeroit remiſe, n'y ayant, pour la gagner, que la ſeule marche qu'on vient de tracer.

Second exemple. Les caſes 7 & 50, ſont occupées chacune par un pion blanc.

Il y a un pion noir ſur la caſe 34, & un autre ſur la caſe 45.

On eſt porté à croire que, dans cette poſition, la partie ſera remiſe, puiſqu'il paroît que le pion noir de la caſe 34, peut aller à *dame* ſans danger. Cependant la partie ſera perdue forcément, ſi le joueur des blancs apperçoit le coup avant de paſſer à *dame* ; car il n'eſt pas indifférent qu'il ſe faſſe damer à la caſe 1 ou à la caſe 2, comme il en a le choix.

Le pion blanc de la caſe 7, ira donc à *dame* ſur la caſe 1.

Le pion noir de la caſe 34, ſera obligé de jouer ſur la caſe 39.

Le pion blanc de la caſe 50, ira à la caſe 44.

Le pion noir de la caſe 34, prendra & ſe trouvera à *dame* ſur la caſe 50.

La *dame* blanche ira ſur la caſe 6.

Alors le joueur des noirs ſera enfermé ;

car, s'il donne à prendre la *dame* de la caſe 50, la *dame* blanche, en prenant, ſe placera ſur cette caſe.

Troiſième exemple. Le joueur des blancs a une *dame* ſur la caſe 1, & occupe avec trois pions, les caſes 22, 43 & 49.

Le joueur des noirs a une *dame* ſur la caſe 42, & un pion ſur la caſe 45.

Dans cette poſition, la partie ſeroit remiſe, ſi le joueur des blancs n'étoit pas d'une certaine force, puiſque le joueur des noirs eſt ſur le point de faire une ſeconde *dame* qu'il paroît difficile d'empêcher. Voici comme le joueur des blancs doit s'y prendre pour gagner.

Il jouera en premier lieu, le pion de la caſe 43, qu'il mettra ſur la caſe 48.

Le joueur des noirs en prendra 2, & ira ſur la ligne où il voudra.

Le joueur des blancs ira enſuite de la caſe 49 à la caſe 44.

Le joueur des noirs prendra & ira ſur la caſe 50.

Alors la *dame* blanche paſſera de la caſe 1 à la caſe 6. Le reſte s'apperçoit.

Quatrième exemple. Le joueur des blancs a un pion ſur chacune des caſes 31 & 35.

Le joueur des noirs a un pion ſur chacune des caſes 26 & 43.

Celui-ci n'ayant qu'un pas à faire pour aller à *dame*, ſans danger apparent, il ſemble qu'on doive regarder la partie comme étant remiſe; cependant elle eſt perdue forcément, en jouant de la manière ſuivante:

Le premier coup, le joueur des blancs va de la caſe 35 à la caſe 49, & le joueur des noirs, va de la caſe 43 ſe faire damer à la caſe 48.

Le ſecond coup, le joueur des blancs va de la caſe 49 à la caſe 21.

Le joueur des noirs prend, & ſe porte à la caſe 17.

Le troiſième coup, le joueur des blancs va de la caſe 31 à la caſe 26.

Le joueur des noirs prend, & ſe place ſur la caſe 31.

Le quatrième coup, le joueur des blancs part de la caſe 26, pour prendre ſur la caſe 37.

Le joueur des noirs ſe porte de la caſe 17 à la caſe 21.

Le cinquième coup, le joueur des blancs va de la caſe 37 à la caſe 31, & ſon adverſaire a perdu la partie.

Cinquième exemple. Le joueur des blancs a un pion ſur la caſe 25, & une *dame* ſur chacune des caſes 24 & 35.

Le joueur des noirs a un pion ſur la caſe 15, & une *dame* ſur la caſe 46.

Quoique celui-ci ait la ligne du milieu, il aura perdu en quelque caſe qu'il ſe place, auſſi-tôt que ſon adverſaire aura joué ſon coup.

Ainſi, ce dernier n'aura qu'à jouer de la caſe 25 à la caſe 20: ſi le joueur des noirs ſe porte à la caſe 5, le joueur des blancs ira de la caſe 20 à la caſe 14. Le reſte ſe voit.

Si au contraire le joueur des noirs reſte au premier coup en chemin dans la ligne du milieu, alors le joueur des blancs ſe portera de la caſe 24 à la caſe 30. Le reſte ſe voit.

Sixième exemple. Le joueur des blancs a un pion ſur chacune des caſes 8, 42 & 45.

Le joueur des noirs a un pion ſur chacune des caſes 28 & 32.

Dans cette poſition, la remiſe de la partie dépend de l'habileté du joueur des blancs, car un pion joué, d'une façon ou d'une autre, change tout.

Le premier coup, le joueur des blancs va de la caſe 8 à la caſe 2.

Le joueur des noirs paſſe de la caſe 28 à la caſe 33.

Le ſecond coup, le joueur des blancs va de la caſe 2 à la caſe 30.

Le joueur des noirs ſe porte de la caſe 33 à la caſe 38.

Le troiſième coup, le jour des blancs va de la caſe 42 à la caſe 33.

Le joueur des noirs paſſe de la caſe 32 à la caſe 37.

Le quatrième coup, le joueur des blancs va de la caſe 30 à la caſe 34.

Le joueur des noirs paſſe de la caſe 37 à la caſe 41.

Le cinquième coup, le joueur des blancs va de la caſe 34 à la caſe 23.

Le joueur des noirs ſe porte de la caſe 46 à la caſe 42.

Le ſixième coup, le joueur des blancs va de la caſe 23 à la caſe 5. Le reſte ſe voit.

Si au quatrième coup, le joueur des noirs jouoit de la caſe 37 à la caſe 42, alors le

joueur des blancs iroit de la caſe 34 à la caſe 48 ; le joueur des noirs paſſeroit de la caſe 42 à la caſe 47 ; celui des blancs, de la caſe 48 à la caſe 34 ; le reſte ſe voit.

Si au cinquième coup, le joueur des noirs alloit de la caſe 41 à la caſe 47, le joueur des blancs, ſe porteroit de la caſe 23 à la caſe 34.

Septième exemple. Chacune des caſes 36, 41, 47 & 48, eſt occupée par un pion blanc.

Il y a un pion noir ſur la caſe 26, & une *dame* noire ſur la caſe 28.

Il ſemble que les blancs, étant loin des caſes où l'on va à *dame*, le joueur qui les a devroit perdre la partie, puiſque ſon adverſaire a une *dame* : cependant l'habileté du premier le fera gagner, ſans que le ſecond puiſſe même parvenir à une remiſe. Voici la manière de jouer dans la poſition dont il s'agit.

Premier coup. Le joueur des blancs va de la caſe 41 à la caſe 37.

Le joueur des noirs ſe porte de la caſe 28 à la caſe 46.

Second coup. Le joueur des blancs va de la caſe 36 à la caſe 31.

Le joueur des noirs part de la caſe 26, prend le pion blanc de la caſe 31, & ſe place ſur la caſe 37.

Troiſième coup. Le joueur des blancs va de la caſe 47 à la caſe 41.

Le joueur des noirs eſt alors obligé de donner le pion de la caſe 37, & enſuite il ſe trouve enfermé.

Si au premier coup le joueur des noirs alloit de la caſe 28 à la caſe 41, le joueur des blancs paſſeroit de la caſe 36 à la caſe 31 : alors le joueur des noirs, partant de la caſe 26, prendroit le pion blanc de la caſe 31, & ſe placeroit ſur la caſe 37.

Le joueur des blancs partiroit après cela de la caſe 47, prendroit ſur la caſe 41, & ſe mettroit ſur la caſe 36. Le reſte ſe voit.

Huitième exemple. La caſe 11 eſt occupée par un pion blanc, & les caſes 17, 42 & 50, chacune par une *dame* de la même couleur.

Il y a un pion noir ſur la caſe 35, & deux *dames* de la même couleur, ſur les caſes 2 & 6.

En enviſageant cette poſition, on préjuge communément que la partie doit être remiſe, puiſqu'il ne ſemble pas poſſible d'éviter la priſe du pion blanc, & que le jeu ſe réduit par-là à trois *dames* contre deux : cependant quoique le joueur des noirs ait deux manières pour jouer, il perd forcément la partie ; en voici la preuve :

Première manière.

Premier coup. Le joueur des blancs va de la caſe 42 à la caſe 24.

Le joueur des noirs part de la caſe 2, prend le pion blanc de la caſe 11, & ſe place ſur la caſe 16.

Second coup. Le joueur des blancs va de la caſe 24 à la caſe 2.

Le joueur des noirs ſe porte de la caſe 6 à la caſe 33.

Troiſième coup. Le joueur des blancs prend, & va de la caſe 50 à la caſe 11.

Le joueur des noirs prend, & va de la caſe 16 à la caſe 7.

Quatrième coup. Le joueur des blancs prend, & va de la caſe 2 à la caſe 11.

Le joueur des noirs va de la caſe 35 à la caſe 40.

Cinquième coup. Le joueur des blancs va de la caſe 11 à la caſe 6.

Le joueur des noirs ſe porte de la caſe 40 à la caſe 45.

Sixième coup. Le joueur des blancs va de la caſe 6 à la caſe 50, & le joueur des noirs ſe trouve enfermé.

Seconde manière.

Premier coup. Le joueur des blancs va de la caſe 42 à la caſe 24.

Le joueur des noirs prend, & va de la caſe 2 à la caſe 30.

Second coup. Le joueur des blancs va de la caſe 17 à la caſe 39.

Le joueur des noirs prend, & va de la caſe 6 à la caſe 44.

Troiſième coup. Le joueur des blancs prend, & va de la caſe 50 à la caſe 25.

Le joueur des noirs va de la caſe 35 à la caſe 40.

Quatrième coup. Le joueur des blancs va de la caſe 25 à la caſe 39.

Le joueur des noirs paſſe de la caſe 40 à la caſe 45.

Cinquième coup. Le joueur des blancs ſe porte de la caſe 39 à la caſe 50, & le joueur des noirs ſe trouve enfermé.

Neuvieme exemple. La caſe 1 eſt occupée par une *dame* blanche, & les caſes 24, 29, 33 & 34, chacune par un pion blanc.

Il y a, ſur chacune des caſes 5 & 45, une *dame* noire, & ſur la caſe 25 un pion noir.

Le joueur des noirs ayant deux *dames*, dont une ſur la grande ligne, paroît être dans une poſition propre à gagner ou du moins à néceſſiter la remiſe de la partie; cependant il perdra forcément comme on va le voir.

Premier coup. Le joueur des blancs va de la caſe 33 à la caſe 28.

Le joueur des noirs part de la caſe 5, prend & ſe place ſur la caſe 46.

Second coup. Le joueur des blancs va de la caſe 24 à la caſe 20.

Le joueur des noirs part de la caſe 25, prend & ſe place ſur la caſe 14.

Troiſieme coup. Le joueur des blancs ſe porte de la caſe 29 à la caſe 23.

Le joueur des noirs part de la caſe 45, prend & ſe place ſur la caſe 18.

Quatrieme coup. Le joueur des blancs part de la caſe 1, prend une *dame* & un pion noir, ſe met ſur la caſe 5, & le joueur des noirs, qui reſte avec une *dame* ſur la caſe 46, ne peut pas la jouer qu'elle ne ſoit priſe.

Dixieme exemple. Les blancs ont une *dame* ſur la caſe 50, & un pion ſur chacune des caſes 22, 31 & 32.

La caſe 19 eſt occupée par une *dame* noire, & les caſes 21 & 43, par deux pions noirs.

Il ſemble que dans cette poſition la remiſe ſoit aſſurée; cependant la partie eſt gagnée pour le joueur des blancs, comme on va le prouver.

Premier coup. Le joueur des blancs va de la caſe 50 à la caſe 39.

Le joueur des noirs part de la caſe 19, prend & va ſe placer à la caſe 26.

Second coup. Le joueur des blancs part de la caſe 39, prend & ſe met ſur la caſe 48. Alors ſon adverſaire ne peut plus jouer ſans perdre.

*Observations ſur ce que c'eſt que d'*Avoir le coup, *& ſur les effets qui en réſultent.*

Un joueur a le coup, quand ſon jeu eſt tellement diſpoſé qu'il a toujours à jouer ſans perte, & qu'au contraire ſon adverſaire ne peut jouer ſans perdre un ou pluſieurs pions, ou même la partie. Ainſi, on *gagne le coup*, quand, par un évènement quelconque, comme en faiſant un pour un, ou deux pour deux, ou même en perdant un pion, on ſe trouve dans le premier cas, & ſon adverſaire dans le ſecond.

Au commencement d'une partie où la plupart des pions ſont ſur le damier, on ne voit pas aiſément ſi l'on a le coup, à cauſe du nombre des pions & des différentes manières dont ils peuvent être joués: mais, quand il n'y a plus que quelques pions de part & d'autre ſur le damier, il eſt plus facile à un joueur de connoître s'il a le coup ſur ſon adverſaire. Pour s'en aſſurer, il joue intérieurement les deux jeux, pion à pion, & il retient à qui ce ſera à jouer le dernier. Si celui-ci ne peut le faire ſans ſe mettre en priſe, il eſt évident que c'eſt l'autre qui aura le coup.

Au reſte, c'eſt le coup qui fait gagner une partie, puiſqu'il ſert à prendre ou à enfermer les pions de l'adverſaire. Ainſi, les coups les plus brillants, ceux qui font gagner le plus de pions, ne ſervent qu'à faire perdre la partie s'ils font perdre le coup. C'eſt pourquoi, lorſqu'un habile joueur combine un coup compliqué, il a grand ſoin d'examiner ſi après l'avoir exécuté il aura le coup, puiſque ce n'eſt qu'en ſe procurant cet avantage, que ſa combinaiſon peut lui être utile.

Voici quelques exemples de poſitions où la partie eſt gagnée pour le joueur qui a le coup.

Premier exemple. Les caſes 23, 33, 42, 47 & 49, ſont occupées chacune par un pion blanc.

Il y a un pion noir ſur chacune des caſes 4, 12, 36 & 41.

Premier coup. Le joueur des noirs va de la caſe 41 à la caſe 46 à *dame.*

Le joueur des blancs paſſe de la caſe 23 à la caſe 18.

Second coup. Le joueur des noirs part de la caſe 12, prend & ſe met ſur la caſe 23.

Le joueur des blancs va de la caſe 33 à la caſe 28.

Troiſieme coup. Le joueur des noirs part de la caſe 23, prend & ſe place ſur la caſe 32.

Le joueur des blancs va de la caſe 42 à la caſe 37.

Quatrieme coup. Le joueur des noirs part de la caſe 32, prend & ſe place ſur la caſe 41.

Le joueur des blancs va de la caſe 49 à la caſe 43.

Cinquieme coup. Le joueur des noirs va de la caſe 4 à la caſe 9.

Le joueur des blancs paſſe de la caſe 43 à la caſe 39.

Sixieme coup. Le joueur des noirs va de la caſe 9 à la caſe 14.

Le joueur des blancs paſſe de la caſe 38 à la caſe 33.

Septieme coup. Le joueur des noirs va de la caſe 14 à la caſe 20.

Le joueur des blancs paſſe de la caſe 33 à la caſe 29.

Huitieme coup. Le joueur des noirs va de la caſe 20 à la caſe 25.

Le joueur des blancs paſſe de la caſe 29 à la caſe 24.

Alors le joueur des noirs ne peut plus jouer ſans perdre, parce que ſon adverſaire a le coup.

Second exemple. Il y a une *dame* blanche ſur chacune des caſes 6 & 39, & un pion blanc ſur chacune des caſes 34 & 35.

Les caſes 15 & 24, ſont occupées chacune par un pion noir, & la caſe 32 par une *dame* de la même couleur.

Premier coup. Le joueur des blancs va de la caſe 39 à la caſe 43.

Le joueur des noirs part de la caſe 32, prend & ſe place ſur la caſe 49.

Second coup. Le joueur des blancs va de la caſe 34 à la caſe 29.

Le jour des noirs part de la caſe 24, prend & ſe met ſur la caſe 33.

Troiſieme coup. Le joueur des blancs part de la caſe 6, prend & ſe place ſur la caſe 44.

Le joueur des noirs part de la caſe 49, prend & ſe met ſur la caſe 40.

Quatrieme coup. Le joueur des blancs part de la caſe 35, prend & ſe place ſur la caſe 44.

Le joueur des noirs va de la caſe 15 à la caſe 20.

Cinquieme coup. Le joueur des blancs va de la caſe 44 à la caſe 39.

Le joueur des noirs paſſe de la caſe 20 à la caſe 25.

Sixieme coup. Le joueur des blancs va de 39 à 34; & comme il a le coup ſur le joueur des noirs, ce dernier ne peut plus jouer ſans perdre.

Troiſieme exemple. Il y a une *dame* blanche ſur la caſe 49, & un pion de même couleur ſur chacune des caſes 20 & 24.

Les caſes 15 & 14, ſont occupées chacune par un pion noir.

Premier coup. Le joueur des blancs va de la caſe 49 à la caſe 32.

Le joueur des noirs paſſe de la caſe 41 à la caſe 47.

Second coup. Le joueur des blancs va de la caſe 32 à la caſe 10.

Le joueur des noirs part de la caſe 15, prend & ſe met ſur la caſe 4.

Troiſieme coup. Le joueur des blancs va de la caſe 20 à la caſe 15.

Le joueur des noirs part de la caſe 47, prend & ſe met ſur la caſe 20.

Quatrieme coup. Le joueur des blancs part de la caſe 15, prend & ſe place ſur la caſe 24.

Le joueur des noirs va de la caſe 4 à la caſe 10.

Cinquieme coup. Le joueur des blancs va de la caſe 24 à la caſe 20.

Le joueur des noirs paſſe de la caſe 10 à la caſe 15.

Sixieme coup. Le joueur des blancs va de la caſe 20 à la caſe 14, & comme il a le coup ſur le joueur des noirs, celui-ci ne peut plus jouer ſans perdre.

Observations ſur le tant *pour* tant.

On appelle, *faire tant pour tant*, l'action de donner à prendre à ſon adverſaire un ou pluſieurs pions, une ou pluſieurs *dames*, pour enſuite ſe trouver dans une poſition à lui prendre le même nombre de pièces que celui qu'il a pris.

C'eſt par le *tant pour tant*, que les joueurs habiles parent des coups & qu'ils en préparent: en effet, a-t-on un jeu embarraſſé? on le dégage en faiſant un pour un, ou deux pour deux: voit-on deſſiner un coup dangereux? on l'évite par un *tant pour tant*: veut-on fortifier le côté foible de ſon jeu? on y réuſſit par des *tant pour tant*: veut-on ſe placer dans un poſte avantageux? un *tant pour tant*, fait à propos, y conduira: enfin, c'eſt par des *tant pour tant*, qu'un pion en tient ſouvent pluſieurs enfermés, & qu'on parvient à gagner le coup.

Il réſulte de cet expoſé, que le *tant pour tant* n'eſt point indifférent, & que, malgré

qu'il ſoit le coup le plus ſimple du jeu, il procure ſouvent des avantages qui font gagner la partie.

Du coup de repos.

Le coup de repos eſt une poſition dans laquelle l'un des joueurs a pluſieurs fois de ſuite à prendre, & l'autre par conſéquent autant de coups à jouer librement & ſans obſtacle. Tandis que le premier joueur fait des priſes, le ſecond arrange ſes pions de manière à faire un coup que ſon adverſaire ne puiſſe empêcher; ou il ſe met derrière un ou pluſieurs pions en priſe. On appelle cela *coup de repos*, par la raiſon que le pion du ſecond joueur, qui eſt derrière ceux de ſon adverſaire, ou qui eſt diſpoſé pour faire un coup, ſe repoſe en quelque ſorte, en attendant ſon tour de marcher. Le coup de repos eſt preſque toujours occaſionné par trop de précipitation de la part de l'adverſaire, qui, voyant un pion en priſe, ſe met derrière, & ſe trouve obligé de le prendre, & donne par là, le temps à ſon adverſaire de former un plan avantageux dont l'exécution devient forcée.

Il arrive néanmoins quelquefois, que le coup de repos eſt le fruit de la combinaiſon d'un joueur.

Exemple d'un coup de repos de la premiere eſpèce.

Les caſes 23, 29, 30, 31, 34, 35, 36 & 48, ſont occupées chacune par un pion blanc.

Il y a un pion noir ſur chacune des caſes 5, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 18, 22, 25, 26.

Premier coup. Le joueur des blancs va de la caſe 30 à la caſe 24.

Le joueur des noirs part de la caſe 26, prend & ſe place ſur la caſe 37.

Second coup. Le joueur des blancs va de la caſe 48 à la caſe 42.

Le joueur des noirs part de la caſe 37, prend & va à *dame* à la caſe 48.

Troiſieme coup. Le joueur des blancs va de la caſe 19 à la caſe 26.

Le joueur des noirs part de la caſe 48, prend & ſe met ſur la caſe 30.

Quatrieme coup. Le joueur des blancs va de la caſe 29 à la caſe 23.

Le joueur des noirs part de la caſe 18, prend & ſe met ſur la caſe 20.

Cinquieme coup. Le joueur des blancs part de la caſe 35, prend & va à *dame* à la caſe 4.

Le joueur des noirs part de la caſe 13, prend & ſe met ſur la caſe 24.

Sixieme coup. Le joueur des blancs part de la caſe 4, prend & ſe place ſur la caſe 15. Le reſte s'apperçoit.

On a du remarquer que le pion noir de la caſe 26, placé derrière le blanc de la caſe 31 qui eſt en priſe, & que le joueur des blancs laiſſe prendre, a donné à ce dernier le temps de diſpoſer ſon jeu de manière à lui faire gagner la partie: comme il falloit pluſieurs coups pour atteindre ſon but, il s'eſt procuré à lui même pluſieurs coups de repos, en obligeant toujours ſon adverſaire à prendre. On peut regarder comme le premier coup de repos, la poſition du pion blanc de la caſe 30 ſur la caſe 24, attendu que c'eſt cette poſition qui prépare tout. Cependant le véritable coup de repos, eſt celui où la *dame* noire de la caſe 48, a été obligée de prendre le pion blanc de la caſe 34, & de ſe mettre ſur la caſe 30, où le pion blanc de la caſe 35 devoit bientôt la prendre: mais, celui-ci devoit reſter en repos, juſqu'à ce que le pion noir de la caſe 18 eût pris les deux pions blancs des caſes 29 & 34, & ſe fût placé ſur la caſe 20, pour ouvrir le paſſage au même pion blanc de la caſe 35, mis par là en activité.

Il eſt clair que le coup dont il s'agit, n'a dû ſon exiſtence qu'à l'inattention du joueur des noirs, qui l'auroit détourné s'il n'eût pas voulu prendre précipitamment le pion blanc de la caſe 31.

Exemple d'un coup de repos de la ſeconde eſpèce.

Il y a un pion blanc ſur chacune des caſes 26, 27, 33, 36, 37, 38, 39, 42, 43, 46, 47 & 49.

Le caſes 2, 4, 6, 7, 8, 9, 16, 17, 18, 19, 23 & 30, ſont occupées chacune par un pion noir.

Premier coup. Le joueur des blancs va de la caſe 27 à la caſe 21.

Le joueur des noirs part de la caſe 16, prend & ſe met ſur la caſe 27.

Second

Second coup. Le joueur des blancs va de la caſe 36 à la caſe 31.

Le joueur des noirs part de la caſe 27, prend & ſe met ſur la caſe 36.

Troiſième coup. Le joueur des blancs va de la caſe 37 à la caſe 31.

Le joueur des noirs part de la caſe 36, prend & ſe met ſur la caſe 27.

Quatrième coup. Le joueur des blancs va de la caſe 33 à la caſe 28.

Le joueur des noirs part de la caſe 23, prend & ſe met ſur la caſe 32.

Cinquième coup. Le joueur des blancs va de la caſe 39 à la caſe 34.

Le joueur des noirs part de la caſe 30, prend & ſe met ſur la caſe 37.

Sixieme coup. Le joueur des blancs va de la caſe 47 à la caſe 41, & ſe procure par là le coup de repos.

Le joueur des noirs part de la caſe 32, prend & ſe met ſur la caſe 43.

Septieme coup. Le joueur des blancs part de la caſe 41, prend quatre pions & arrive à *dame* ſur la caſe 1.

Le joueur des noirs va de la caſe 43 à *dame* ſur la caſe 48.

Huitieme coup. Le joueur des blancs paſſe de la caſe 46 à la caſe 41.

Le joueur des noirs va de la caſe 48 à la caſe 25.

Neuvieme coup. Le joueur des blancs va de la caſe 49 à la caſe 43.

Le joueur des noirs part de la caſe 25, prend & ſe met ſur la caſe 48.

Dixieme coup. Le joueur des blancs va de la caſe 41 à la caſe 37.

Le joueur des noirs part de la caſe 48, prend & ſe met ſur la caſe 31.

Onzieme coup. Le joueur des blancs part de la caſe 26, prend la *dame* noire & ſe met ſur la caſe 37.

Alors les noirs ont perdu forcément.

De la Lunette.

Lorſque deux pions d'un même joueur ſont placés de manière qu'il y a derrière chacun d'eux une caſe vide, & entre eux une autre caſe vide, où l'adverſaire peut ſe placer, cela s'appelle une *lunette*. Quand on s'y place, il eſt néceſſaire qu'un des deux pions ſoit pris, attendu qu'on ne peut pas les jouer, ni par conſéquent les ſauver tous les deux à la fois.

La lunette préſente fréquemment pluſieurs pions à prendre, tant d'un côté que d'un autre. Comme elle eſt le plus ſouvent un piège que tend un joueur adroit, on doit y prendre garde; car il faut ſuppoſer que ce n'eſt pas ſans motif, que l'adverſaire s'expoſe à perdre un ou pluſieurs pions.

En pareil cas, avant d'entrer dans la lunette, on ſe met en idée à la place de celui contre qui l'on joue, & l'on calcule ce que l'on feroit ſoi-même, ſi l'on avoit à jouer ſon jeu.

L'exemple ſuivant confirmera ce qu'on vient de dire.

Il y a un pion blanc ſur chacune des caſes 28, 34, 37, 39, 40 & 48.

Les caſes 12, 13, 14, 16, 24, 25 & 27, ſont occupées chacune par un pion noir.

Le joueur des noirs étant en tour de jouer, met dans la lunette.

Le joueur des blancs va de la caſe 34 à la caſe 30.

Le joueur des noirs part de la caſe 24, prend quatre pions, & ſe met ſur la caſe 22.

Alors le joueur des blancs part de la caſe 37, prend cinq pions, va à *dame* ſans difficulté, & gagne la partie.

Ce que nous avons dit de la lunette, doit auſſi s'appliquer aux autres pions qui ſe trouvent en priſe. En voici un exemple :

Il y a un pion blanc ſur chacune des caſes 26, 27, 29, 30, 33, 34, 35, 38, 40, 42 & 45.

Les caſes 7, 8, 12, 13, 14, 15, 18, 19, 20, 22, 23 & 25, ſont occupées chacune par un pion noir.

La priſe du pion blanc, derrière lequel ſe met le pion noir de la caſe 22, n'eſt pas à la vérité forcée, puiſque, ſi le joueur des blancs n'avoit rien de mieux à faire, ce ſeroit un ſimple *un pour un*. Le joueur des noirs, qui ne ſuppoſe aucune autre intention à ſon adverſaire, ne préſume pas qu'il y ait du danger : mais, c'eſt préciſément en pareil cas qu'il faut redoubler d'attention & éviter de mettre derrière des pions en priſe, avant d'avoir bien examiné ce qui pourra en réſulter d'avantageux ou de nuiſible.

Dans la poſition précédente, le joueur des blancs paſſe, le premier coup, de la caſe 26 à la caſe 21.

Le joueur des noirs part de la caſe 22, prend & ſe met ſur la caſe 31.

Second coup. Le joueur des blanc va de la caſe 21 à la caſe 17.

Le joueur des noirs part de la caſe 12, prend & ſe met ſur la caſe 21.

Troiſieme coup. Le joueur des blancs va de la caſe 33 à la caſe 28.

Le joueur des noirs part de la caſe 23, prend & ſe met ſur la caſe 43.

Quatrieme coup. Le joueur des blancs va de la caſe 42 à la caſe 38.

Le joueur des noirs part de la caſe 43, prend & ſe met ſur la caſe 32.

Cinquieme coup. Le joueur des blancs va de la caſe 29 à la caſe 24.

Le joueur des noirs part de la caſe 20, prend & ſe met ſur la caſe 29.

Sixieme coup. Le joueur des blancs part de la caſe 34, prend & va à *dame* à la caſe 3.

Le joueur des noirs part de la caſe 25, prend & ſe met ſur la caſe 34.

Septieme coup. Le joueur des blancs part de la caſe 3, prend & gagne la partie.

Observations ſur la dame.

La *dame* a des moyens ſi puiſſans pour faire gagner une partie, qu'il ne faut pas s'étonner des tentatives continuelles que font les joueurs pour enrichir leur jeu de cette pièce intéreſſante. Mais tous n'obtiennent pas le même ſuccès avec un même degré d'utilité. Ce n'eſt pas tout faire, que d'aller à *dame*; on ne doit y aller qu'avec prudence, & ne pas faire pour cela plus de ſacrifices que n'en permet l'état dans lequel ſe trouve la partie. Il ne faut pas imiter ces joueurs médiocres qui croient qu'ils ont tout fait quand ils ſont à *dame*, & qui ne s'inquietent ni des pions qu'il leur en a coûté, ni de la caſe plus ou moins favorable où ils ſe font damer, ni de la poſition où cette opération met les jeux, ni enfin de ce que leur *dame* deviendra; c'eſt néanmoins toutes ces choſes qu'il faut conſidérer, pour éviter qu'une *dame* ne ſoit plus nuiſible que profitable.

Au reſte, à jeu égal & à force égale, on ne doit point héſiter de ſacrifier pour aller à *dame*, un ou deux pions & même trois, ſur-tout ſi l'on empêche ſon adverſaire d'y aller; ſi la *dame* qu'on va faire doit être libre & en ſureté, ſi elle peut, ſans être priſe, regagner les pions qu'elle aura pu coûter, ou ſi étant priſe elle peut également les regagner, par la perte que l'adverſaire ſera obligé de faire pour s'en débarraſſer.

Il n'eſt en effet rien de plus incommode, que d'avoir contre ſoi une *dame*, ſans en avoir pour ſoi: on doit, en pareil cas, faire autant d'efforts pour ſe ſaiſir de la *dame* de ſon adverſaire, que pour en faire une ſoi-même; mais on doit uſer de la même prudence & de la même attention. S'il importe de ne pas ſacrifier ſon jeu pour faire une *dame*, il n'importe pas moins d'éviter un pareil ſacrifice, dans la vue de s'emparer de la *dame* de ſon adverſaire: le danger eſt le même dans l'un & l'autre cas, quoiqu'il y ait beaucoup plus de moyens pour prendre une *dame* que pour en faire une. La raiſon de cette différence eſt fondée ſur la lenteur du pion dans ſa marche, & la célérité de la *dame* dans la ſienne. Lorſqu'on veut aller à *dame* par quelque coup, on eſt obligé d'amener par degrés & de caſe en caſe les pions de ſon adverſaire au point qui convient, au lieu que quand on veut prendre une *dame*, on eſt favoriſé par l'étendue de ſes pas; on la fait venir d'un bout du damier à l'autre, on lui fait traverſer pluſieurs lignes & où l'on juge à propos.

La plupart des coups qui prennent une *dame*, ſont en général de beaux coups. En voici quelques exemples:

Premier exemple. Il y a un pion blanc ſur chacune des caſes 19, 25, 26, 35, 36, 39, 42, 44, 45, 47 & 50.

Les caſes 3, 12, 22 & 27 ſont occupées chacune par une *dame* noire, & les caſes 4, 5, 10 & 15, chacune par un pion noir.

Premier coup. Le joueur des blancs va de la caſe 19 à la caſe 13.

Le joueur des noirs part de la caſe 22, prend & ſe met ſur la caſe 9.

Second coup. Le joueur des blancs va de la caſe 39 à la caſe 34.

Le joueur des noirs part de la caſe 12, prend & ſe met ſur la caſe 49.

Troiſieme coup. Le joueur des blancs va de la caſe 36 à la caſe 31.

Le joueur des noirs part de la caſe 27, prend & ſe met ſur la caſe 36.

Quatrieme coup. Le joueur des blancs va de la caſe 26 à la caſe 21.

Le joueur des noirs part de la caſe 3, prend & ſe met ſur la caſe 48.

Cinquieme coup. Le joueur des blancs va de la caſe 47 à la caſe 41.

Le joueur des noirs part de la caſe 36, prend & ſe met ſur la caſe 47.

Sixieme coup. Le joueur des blancs va de la caſe 50 à la caſe 44.

Le joueur des noirs part de la caſe 49, prend & ſe met ſur la caſe 40.

Septieme coup. Le joueur des blancs part de la caſe 45, prend & ſe met ſur la caſe 34.

Le joueur des noirs part de la caſe 48, prend & ſe met ſur la caſe 30.

Huitieme coup. Le joueur des blancs part de la caſe 35, prend & ſe met ſur la caſe 24.

Le joueur des noirs part de la caſe 47, prend & ſe met ſur la caſe 20.

Neuvieme coup. Le joueur des blancs part de la caſe 25, prend & ſe met ſur la caſe 3.

Alors la partie eſt perdue pour le joueur des noirs, à qui il reſte quatre pions qu'il ne peut jouer ſans que ſon adverſaire ne les prenne.

Deuxieme exemple. Les caſes 27, 28, 29, 33, 35, 36, 37, 39, 46, 48 & 49, ſont occupées chacune par un pion blanc.

Il y a une *dame* noire ſur la caſe 2, & un pion de la même couleur ſur chacune des caſes 3, 8, 12, 15, 16, 18, 19, 20, 25 & 26.

Premier coup. Le joueur des blancs va de la caſe 37 à la caſe 31.

Le joueur des noirs part de la caſe 26, prend & ſe met ſur la caſe 37.

Second coup. Le joueur des blancs va de la caſe 46 à la caſe 41.

Le joueur des noirs part de la caſe 37, prend & va à *dame* à la caſe 46.

Troiſieme coup. Le joueur des blancs va de la caſe 39 à la caſe 34.

Le joueur des noirs part de la caſe 46, prend & ſe met ſur la caſe 23.

Quatrieme coup. Le joueur des blancs va de la caſe 27 à la caſe 22.

Le joueur des noirs part de la caſe 18, prend & ſe met ſur la caſe 27.

Cinquieme coup. Le joueur des blancs part de la caſe 29, prend & ſe met ſur la caſe 7.

Le joueur des noirs part de la caſe 2, prend & ſe met ſur la caſe 30.

Sixieme coup. Le joueur des blancs part de la caſe 35, prend & va à *dame* ſur la caſe 2.

Alors la partie eſt perdue pour le joueur des noirs.

Troiſieme exemple. Les caſes 30, 31, 32, 34, 35, 36, 43, 45, 48 & 49, ſont occupées chacune par un pion blanc.

Il y a une *dame* noire ſur la caſe 11, & un pion noir ſur chacune des caſes 1, 4, 5, 6, 8, 10, 15 & 20.

Premier coup. Le joueur des blancs va de la caſe 49 à la caſe 44.

Le joueur des noirs part de la caſe 11, prend & ſe met ſur la caſe 50.

Second coup. Le joueur des blancs va de la caſe 43 à la caſe 39.

Le joueur des noirs part de la caſe 50, prend & ſe met ſur la caſe 26.

Troiſieme coup. Le joueur des blancs va de la caſe 48 à la caſe 42.

Le joueur des noirs part de la caſe 26, prend & ſe met ſur la caſe 48.

Quatrieme coup. Le joueur des blancs va de la caſe 30 à la caſe 25.

Le joueur des noirs part de la caſe 48, prend & ſe met ſur la caſe 30.

Cinquieme coup. Le joueur des blancs part de la caſe 25, prend & ſe met ſur la caſe 14.

Le joueur des noirs part de la caſe 10, prend & ſe met ſur la caſe 19.

Sixieme coup. Le joueur des blancs part de la caſe 35, prend & va à *dame* à la caſe 2.

Alors le joueur des noirs a perdu la partie, attendu que les cinq pions qui lui reſtent, peuvent aiſément être arrêtés par ſon adverſaire.

Nous allons maintenant indiquer différentes poſitions, d'où peuvent réſulter des coups ſavamment combinés, & propres à faire connoître le talent du joueur qui ſait les ſaiſir.

Premiere poſition. Il y a un pion blanc ſur chacune des caſes 25, 26, 27, 28, 30, 31, 32, 33, 35, 36, 37, 40, 41, 45 & 48.

Les caſes 6, 7, 8, 9, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 23, 24, ſont occupées chacune par un pion noir.

Premier coup. Le joueur des blancs va de caſe 25 à la caſe 20.

Le joueur des noirs part de la caſe 14, prend deux pions blancs & ſe met ſur la caſe 34.

Second coup. Le joueur des blancs part de la caſe 40, prend & ſe met ſur la caſe 20.

Le joueur des noirs part de la caſe 15, prend & ſe met ſur la caſe 24.

Troiſieme coup. Le joueur des blancs va de la caſe 35 à la caſe 30.

Le joueur des noirs part de la caſe 24, prend & ſe met ſur la caſe 35.

Quatrieme coup. Le joueur des blancs va de la caſe 45 à la caſe 40.

Le joueur des noirs part de la caſe 35, prend & ſe met ſur la caſe 44.

Cinquieme coup. Le joueur des blancs va de la caſe 33 à la caſe 29.

Le joueur des noirs part de la caſe 23, prend & ſe met ſur la caſe 34.

Sixieme coup. Le joueur des blancs va de la caſe 28 à la caſe 22.

Le joueur des noirs part de la caſe 17, prend & ſe met ſur la caſe 28.

Septieme coup. Le joueur des blancs part de la caſe 31, prend cinq pions & va à *dame* ſur la caſe 1.

Le joueur des noirs part de la caſe 21, prend & ſe met ſur la caſe 32.

Huitieme coup. Le joueur des blancs part de la caſe 1, prend quatre pions noirs, & ſe met ſur la caſe 27.

Alors le joueur des noirs a perdu la partie.

Deuxieme poſition. Il y a un pion blanc ſur chacune des caſes 27, 28, 32, 33, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 42, 43, 44, 45 & 48.

Les caſes 3, 6, 7, 8, 9, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 23, 24 & 26, ſont occupées chacune par un pion noir.

Premier coup. Le joueur des blancs va de la caſe 35 à la caſe 30.

Le joueur des noirs part de la caſe 24, prend & ſe met ſur la caſe 35.

Second coup. Le joueur des blancs va de la caſe 33 à la caſe 29.

Le joueur des noirs part de la caſe 23, prend & ſe met ſur la caſe 34.

Troiſieme coup. Le joueur des blancs part de la caſe 39, prend & ſe met ſur la caſe 30.

Le joueur des noirs part de la caſe 35, prend & ſe met ſur la caſe 24.

Quatrieme coup. Le joueur des blancs va de la caſe 27 à la caſe 22.

Le joueur des noirs part de la caſe 18, prend & ſe met ſur la caſe 27.

Cinquieme coup. Le joueur des blancs part de la caſe 32, prend & ſe met ſur la caſe 21.

Le joueur des noirs part de la caſe 16, prend & ſe met ſur la caſe 27.

Sixieme coup. Le joueur des blancs va de la caſe 28 à la caſe 23.

Le joueur des noirs part de la caſe 19, prend & ſe met ſur la caſe 28.

Septieme coup. Le joueur des blancs va de la caſe 37 à la caſe 32.

Le joueur des noirs part de la caſe 28, prend & ſe met ſur la caſe 37.

Huitieme coup. Le joueur des blancs part de la caſe 42, prend quatre pions & arrive à *dame* à la caſe 2.

Il eſt évident qu'alors le joueur des noirs a perdu la partie.

Troiſieme poſition. Il y a un pion blanc ſur chacune des caſes 22, 25, 27, 28, 30, 32, 33, 34, 35, 37, 38, 39, 40, 43, 45 & 47.

Les caſes 2, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 21, 24 & 26, ſont occupées chacune par un pion noir.

Premier coup. Le joueur des blancs va de la caſe 25 à la caſe 20.

Le joueur des noirs part de la caſe 14, prend & ſe met ſur la caſe 25.

Second coup. Le joueur des blancs va de la caſe 28 à la caſe 23.

Le joueur des noirs part de la caſe 19, prend deux pions, & ſe place ſur la caſe 17.

Troiſieme coup. Le joueur des blancs part de la caſe 30, prend & ſe met ſur la caſe 19.

Le joueur des noirs part de la caſe 13, prend & ſe met ſur la caſe 24.

Quatrieme coup. Le joueur des blancs va de la caſe 34 à la caſe 30.

Le joueur des noirs part de la caſe 25, prend & ſe met ſur la caſe 34.

Cinquieme coup. Le joueur des blancs part de la caſe 40, prend deux pions & ſe met ſur la caſe 20

Le joueur des noirs part de la caſe 15, prend & ſe met ſur la caſe 24.

Sixieme coup. Le joueur des blancs va de la caſe 37 à la caſe 31.

Le joueur des noirs part de la caſe 26, prend deux pions & ſe met ſur la caſe 28.

Septieme coup. Le joueur des blancs part de la caſe 33, prend quatre pions & ſe met ſur la caſe 15.

Le joueur des noirs part de la caſe 21, prend & ſe met ſur la caſe 32.

Huitieme coup. Le joueur des blancs part de la caſe 38, prend & ſe met ſur la caſe 27.

Quoiqu'il reſte alors huit pions noirs contre ſept blancs, le joueur des noirs n'a pas moins perdu la partie, attendu que rien n'empêche le joueur des blancs d'aller à *dame.*

Quatrieme poſition. Il y a un pion blanc ſur chacune des caſes 14, 24, 25, 30, 32, 33, 35, 37, 38, 41, 42, 46, 47, 48 & 49.

Les caſes 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 15, 16, 18, 21, 23, 26 & 27, ſont occupées chacune par un pion noir.

Premier coup. Le joueur des blancs va de la caſe 14 à la caſe 10.

Le joueur des noirs part de la caſe 5, prend & ſe met ſur la caſe 14.

Second coup. Le joueur des blancs va de la caſe 24 à la caſe 20.

Le joueur des noirs part de la caſe 15, prend & ſe met ſur la caſe 24.

Troiſieme coup. Le joueur des blancs part de la caſe 30, prend deux pions & ſe met ſur la caſe 10.

Le joueur des noirs part de la caſe 4, prend & ſe met ſur la caſe 15.

Quatrieme coup. Le joueur des blancs va de la caſe 33 à la caſe 29.

Le joueur des noirs part de la caſe 23, prend & ſe met ſur la caſe 34.

Cinquieme coup. Le joueur des blancs va de la caſe 37 à la caſe 31.

Le joueur des noirs part de la caſe 26, prend deux pions & ſe met ſur la caſe 28.

Sixieme coup. Le joueur des blancs va de la caſe 38 à la caſe 32.

Le joueur des noirs part de la caſe 27, prend & ſe met ſur la caſe 38.

Septieme coup. Le joueur des blancs part de la caſe 42, prend quatre pions, & va à *dame* à la caſe 2.

Alors le joueur des noirs a évidemment perdu la partie.

Cinquieme poſition. Il y a un pion blanc ſur chacune des caſes 18, 22, 28, 32, 33, 35, 36, 37, 38, 42, 43, 48 & 49.

Les caſes 6, 8, 9, 10, 11, 14, 16, 17, 19, 20, 21, 24, 25 & 26, ſont occupées chacune par un pion noir.

Premier coup. Le joueur des blancs va de la caſe 33 à la caſe 29.

Le joueur des noirs part de la caſe 24, prend & ſe met ſur la caſe 33.

Second coup. Le joueur des blancs part de la caſe 28, prend & ſe met ſur la caſe 39.

Le joueur des noirs part de la caſe 17, prend & ſe met ſur la caſe 28.

Troiſieme coup. Le joueur des blancs part de la caſe 32, prend & ſe met ſur la caſe 23.

Le joueur des noirs part de la caſe 19, prend & ſe met ſur la caſe 28.

Quatrieme coup. Le joueur des blancs va de la caſe 37 à la caſe 32.

Le joueur des noirs part de la caſe 28, prend & ſe met ſur la caſe 37.

Cinquieme coup. Le joueur des blancs part de la caſe 42, prend & ſe met ſur la caſe 31.

Le joueur des noirs part de la caſe 26, prend & ſe met ſur la caſe 37.

Sixieme coup. Le joueur des blancs va de la caſe 48 à la caſe 42.

Le joueur des noirs part de la caſe 37, prend & ſe trouve à *dame* ſur la caſe 48.

Septieme coup. Le joueur des blancs va de la caſe 39 à la caſe 34.

Le joueur des noirs part avec ſa *dame* de la caſe 48, prend deux pions & ſe met ſur la caſe 30.

Huitieme coup. Le joueur des blancs part de la caſe 35, prend la *dame* noire & quatre pions, & va à *dame* à la caſe 2.

On voit qu'alors le joueur des noirs a perdu la partie.

Sixieme poſition. Il y a un pion blanc ſur chacune des caſes 22, 27, 28, 29, 31, 32, 37, 38, 40, 41, 42 & 45.

Les caſes 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 16, 17, 19, 25 & 26, ſont occupées chacune par un pion noir.

Premier coup. Le joueur des blancs va de la caſe 29 à la caſe 24.

Le joueur des noirs part de la caſe 19, prend & ſe met ſur la caſe 30.

Second coup. Le joueur des blancs va de la caſe 40 à la caſe 34.

Le joueur des noirs part de la caſe 30, prend & ſe met ſur la caſe 39.

Troiſieme coup. Le joueur des blancs va de la caſe 28 à la caſe 23.

Le joueur part de la caſe 17, prend deux pions & arrive ſur la caſe 19.

Quatrieme coup. Le joueur des blancs va de la caſe 38 à la caſe 33.

Le joueur des noirs part de la caſe 39, prend & ſe met ſur la caſe 28.

Cinquieme coup. Le joueur des blancs part de la caſe 32, prend cinq pions, & arrive à *dame* à la caſe 1.

On voit qu'alors le joueur des noirs perd néceſſairement la partie.

Il ſeroit ſuperflu de s'arrêter plus long-temps à des exemples qui peuvent être variés à l'infini : mais, il ne ſera pas inutile de préſenter quelques points de théorie, autour deſquels doivent ſe rallier ceux qui aſpirent à bien jouer aux *dames*. Ainſi, lorſqu'un joueur eſt parvenu à connoître quelques-unes des fineſſes du jeu, il doit contracter l'habitude de ne jouer aucun coup ſans ſe rendre compte des motifs par leſquels il s'eſt déterminé. Il faut ſur-tout qu'il ſoit attentif à ne pas ſe laiſſer ſouffler, parce qu'une telle faute occaſionne ſouvent la perte de la partie.

On doit régler la marche des pions de manière qu'ils ne ſoient ni trop ſerrés ni trop écartés : s'ils étoient trop ſerrés, on pourroit les enfermer; & trop écartés, on les prendroit facilement. Lorſqu'un jeu eſt trop ſerré, on le dégage par des *tant pour tant*, qu'on ne doit néanmoins faire qu'avec circonſpection : ſi au contraire, le jeu eſt diſperſé, il faut en réunir les pions, & porter des forces du côté foible.

Quand un joueur à perdu un pion qu'il ne peut pas reprendre, il doit tâcher de gagner un poſte où, pour rétablir l'égalité, un pion puiſſe en tenir deux en reſpect.

Quand on voit un joueur dégarnir ſon jeu d'un côté, ſon adverſaire doit y porter toutes ſes forces, ſans néanmoins trop affoiblir la partie contre laquelle ce joueur a formé un projet d'attaque.

Avant d'exécuter un coup quelconque, il eſt à propos d'en combiner chaque partie l'une après l'autre, & de ne le commencer qu'après s'être bien aſſuré que le pion qui prendra le dernier, ne ſera pas pour l'adverſaire un moyen de faire un coup lui même : on ne doit jamais perdre de vue que le jeu du pion eſt le grand art du jeu de *dames*, puiſque c'eſt par là qu'on parvient à gagner le coup ſur l'adverſaire.

Au reſte, ce n'eſt pas aſſez qu'un joueur combine ſavamment les coups qu'il ſe propoſe d'exécuter; il faut encore qu'il s'occupe avec ſoin de ceux que ſon adverſaire peut lui tendre : auſſi-tôt qu'un coup préparé eſt apperçu, ce doit être un coup manqué, parce qu'il y a toujours quelque moyen pour en détourner l'effet : ainſi, quand vous tendez un piège, & que la manière de jouer de votre adverſaire vous indique qu'il connoit votre intention, il faut renoncer au ſuccès ſur lequel vous aviez cru pouvoir compter, & vous occuper d'un autre projet.

Il y a d'habiles joueurs qui penſent qu'on doit moins ambitionner de faire des coups que de ſe donner la poſition : ceci déſigne un jeu diſpoſé de manière qu'il offre à ſon joueur divers moyens favorables pour gagner la partie, ou du moins, pour obtenir des avantages qui conduiſent à ce but. Quoique vous & votre adverſaire ſoyez égaux en force & en pions, cette égalité ceſſera quand vous aurez la poſition ; en effet, elle vous mettra promptement en ſituation ou d'aller à *dame* ſans obſtacle, ou de faire quelqu'autre coup, ou de gagner des pions presque ſans jouer, attendu que votre adverſaire ſe trouvera forcé de les donner lui-même, à cauſe de l'embarras de ſon jeu & de la difficulté de continuer ſa marche ſans ſe faire un paſſage. Ajoutons que c'eſt par la poſition que vous réuſſirez plus facilement à faire des coups.

Lorſqu'il vous arrive de faire une faute qui peut occaſionner la perte d'un pion, & que vous remarquez que votre adverſaire ne l'a point apperçue, vous devez tâcher de la réparer promptement; mais, ſi la manière de jouer de votre adverſaire vous annonce qu'il a vu la faute & qu'il va en profiter, il faut alors abandonner le pion menacé; &, ſans perdre du temps à le ſecourir inutilement, vous devez vous occuper de quelque coup qui

puiſſe vous indemniſer de la perte que vous aurez été obligé de faire.

Au commencement d'une partie, vous devez vous conduire relativement à l'habileté de votre adverſaire : s'il vous ſurpaſſe en force, ou même s'il n'eſt que votre égal, il ne faut pas entaſſer vos pions les uns ſur les autres, & il eſt à propos que vous faſſiez avec circonſpection quelques *tant* pour *tant* : ſi au contraire vous êtes ſupérieur en force, vous éviterez de multiplier les tant pour tant; vous laiſſerez votre adverſaire ſe ſerrer, & vous le ſerrerez vous-même, en obſervant d'avoir le coup ſur lui : par là, vous l'amenerez infailliblement à ne pouvoir plus jouer ſans perdre un pion ou deux.

Quand une partie eſt ſur ſa fin, ou qu'il reſte peu de pions ſur le damier, vous devez prendre ſoin de rapprocher vos pions les uns des autres, afin qu'ils puiſſent ſe ſecourir mutuellement. A cette époque, la moindre perte eſt difficile à réparer.

Lorſqu'en pareille circonſtance, votre adverſaire vous a enlevé un ou deux pions, vous devez vous appliquer à faire une *dame*, puiſqu'il eſt poſſible d'obtenir la remiſe de la partie, quand on a une *dame* contre trois. C'eſt ce qu'on a vu précédemment.

Il n'eſt jamais indifférent pour des joueurs égaux en force, de perdre un pion, parce que cela fait pencher la balance en faveur de celui qui le gagne : cependant, il y a pluſieurs cas où la prudence exige qu'un joueur faſſe le ſacrifice non-ſeulement d'un, mais même de pluſieurs pions : ceci doit, par exemple, avoir lieu quand on ne peut éviter autrement un coup ruineux ou d'être enfermé. En pareille circonſtance, il reſte la reſſource des événemens imprévus & des fautes de l'adverſaire.

S'il arrive que votre adverſaire s'empreſſe de s'emparer des coins du damier, placez-vous dans le milieu, & environnez-le de manière à lui boucher le paſſage & à l'enfermer. C'eſt en général une poſition fort douteuſe que celle des coins, attendu qu'on n'a pas, comme dans le milieu, la facilité de jouer à droite & à gauche. Il n'eſt pas rare de voir cinq ou ſix pions tellement empriſonnés dans les coins, qu'ils y reſtent juſqu'à la fin de la partie.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au jeu des Dames.

Adouber. Terme qui ne s'emploie guères que dans cette phraſe, *j'adoube*, par laquelle on avertit qu'on ne touche une pièce que pour l'arranger & non pour la jouer.

Aller à dame. C'eſt pouſſer un pion juſqu'aux dernières caſes du côté de celui contre qui on joue.

Avoir le coup. C'eſt avoir un jeu tellement diſpoſé qu'on a toujours à jouer ſans perte, & qu'au contraire, l'adverſaire ne peut jouer ſans perdre une ou pluſieurs pièces, ou même la partie.

Caſe. On déſigne ſous ce nom, chacun des quarrés du damier ſur lequel on joue.

Coup. C'eſt ce que produit l'action de chaque joueur qui a joué une fois.

Coup forcé. C'eſt un coup qu'il n'eſt pas poſſible de parer.

Coup de repos. C'eſt une poſition dans laquelle l'un des joueurs a pluſieurs fois de ſuite à prendre, & l'autre par conſéquent autant de coups à jouer librement & ſans obſtacle.

Dame. On donne quelquefois ce nom aux ſimples pions; mais il s'applique plus particulièrement à la pièce qu'on fait aller à *dame* & ſur laquelle on en met une autre.

Damer. C'eſt lorſqu'un pion ayant été pouſſé juſqu'aux dernières caſes du côté contraire, on met, pour marque de cela, un autre pion par deſſus.

Damier. Echiquier ou tablier diſtingué par une certaine quantité de carrés blancs & noirs qu'on appelle caſes, & qui ſont au nombre de cent pour le jeu des *dames* à la Polonoiſe, ou de ſoixante quatre pour le jeu des *dames* à la Françoiſe.

Fauſſe marche. C'eſt l'action de porter une *dame* ou un pion ſur une caſe où la règle ne permet pas de les placer.

Grande ligne. C'eſt celle qui s'étend de la caſe 5 à la caſe 46.

Ligne du milieu. C'eſt la grande ligne.

Lunette. Quand deux pions ou deux *dames* d'un même joueur ſont placés de manière qu'il y a derrière chacun une caſe vide, & entre eux une autre caſe vide où l'adverſaire peut ſe placer, cela s'appelle *une lunette*.

Pion. C'eſt une des petites pièces plates & rondes avec leſquels on joue.

Poſition. (avoir la) C'eſt avoir un jeu diſpoſé de manière qu'il en réſulte divers moyens favorables pour gagner la partie, ou du moins pour obtenir des avantages qui conduiſent à ce but.

Remiſe. C'eſt une diſpoſition des jeux, telle qu'aucun des joueurs ne peut gagner la partie, & qu'elle reſte indéciſe.

Souffler. C'eſt ôter à celui contre qui l'on joue une *dame* ou un pion, parce qu'il a manqué de prendre avec l'une ou l'autre de ces pièces une autre pièce qui étoit en priſe.

Tablier. C'eſt ce qu'on appelle autrement *damier.*

Tant pour tant. On dit *faire tant pour tant*, pour exprimer l'action de donner à prendre à ſon adverſaire un ou pluſieurs pions, une ou pluſieurs *dames*, afin de ſe trouver enſuite dans une poſition à lui prendre le même nombre de pièces que celui qu'il a pris.

Trictrac. C'eſt, relativement aux pions noirs, les caſes 41 & 46, &, relativement aux pions blancs, les caſes 45 & 50.

DAMES RABATTUES.

Sorte de jeu de table, qu'on joue avec deux dés & deux cornets dans un trictrac, garni de quinze *dames* noires & quinze *dames* blanches.

Le nom de ce jeu vient de ce que les joueurs y rabattent effectivement toutes leurs *dames*, les unes après les autres, en les couchant à plat l'une devant l'autre.

Les joueurs ne peuvent être qu'au nombre de deux. On fait décider par le ſort à qui le dé appartiendra, & chacun ſe ſert, c'eſt-à-dire, qu'il met les dés dans ſon cornet.

En commençant, chaque joueur met ſes *dames* dans la table du trictrac la plus près du jour, & il en fait ſix piles ſur les flèches qui ſont de ſon côté. Sur les trois flèches les plus près du jour, chaque pile eſt de deux *dames*; & les piles des trois autres flèches ſont chacune de trois *dames.*

En jouant, on doit faire toucher aux dés la bande qui eſt du côté de l'adverſaire: au reſte, ils ſont bons par-tout dans le trictrac.

On peut changer les dés quand on veut, & même les rompre ſi on le juge à propos, à moins qu'on ne ſoit convenu du contraire.

Les *dames* étant empilées, comme on l'a dit, & celui qui a le dé ayant joué, il rabat de deſſus les piles, deux *dames* en conformité du nombre de points que préſente chaque dé.

Ainſi, le joueur qui, par exemple, amène un ſix & un as, rabat d'abord la *dame* empilée ſur la première flèche, & joue par ce moyen ſon as.

Il rabat pareillement une des trois *dames* qui ſont ſur la ſixième flèche près de la bande de ſéparation, & joue de cette manière ſon ſix.

Il faut de là tirer la conſéquence, que l'as ſe prend toujours ſur la première pile, le deux ſur la ſeconde, le trois ſur la troiſième, le quatre ſur la quatrième, le cinq ſur la cinquième, & le ſix ſur la ſixième.

Lorſque le joueur dans l'exemple propoſé, a joué ſon ſix & ſon as, ſon adverſaire prend le dé & joue. S'il vient à amener un doublet, tel que terne ou double deux, comme il n'y a ſur les caſes du trois & du deux, qu'une *dame* à abattre, l'autre joueur en abat une pour lui; mais, comme les doublets conſervent le dé au joueur qui les amène, celui-ci joue une ſeconde fois, & même auſſi long-temps qu'il n'amène pas deux nombres inégaux.

De ce qu'on vient de dire, il réſulte deux choſes qu'il ne faut pas perdre de vue: l'une que tout ce qui ne peut pas être joué par l'un des joueurs, ſe joue par ſon adverſaire ſi cela eſt praticable pour celui-ci; autrement ils ne jouent ni l'un ni l'autre.

Par exemple: un des joueurs amène deux & as, qu'il joue: ſon adverſaire amène enſuite les mêmes dés, qu'il joue auſſi: celui qui a d'abord joué, joue de nouveau & amène encore deux & as: alors aucun des joueurs ne joue, parce que tous deux ayant déjà abattu ces nombres, ils ne peuvent jouer ce qu'ils n'ont plus.

L'autre choſe dont on doit ſe ſouvenir, eſt que le joueur qui amène un doublet, conſerve le dé, & joue juſqu'à ce qu'il ait amené deux nombres inégaux.

Deux nombres inégaux s'appellent un coup ſimple: tels ſont ſix & deux, cinq & trois, &c.

Les doublets ſont formés de deux dés qui préſentent

préſentent chacun le même nombre : il y en a ſix ; ſavoir, beſet, double deux, terne, carme, quine & ſonnez.

Au reſte, tout l'art qu'exige le jeu des *dames rabattues*, conſiſte à faire attention aux nombres qu'amène celui contre qui l'on joue, afin de ne point oublier de jouer ce qu'il ne joue pas.

Lorſqu'un joueur a rabattu toutes ſes *dames* de deſſus les différentes piles, il relève à chaque coup de dé ces mêmes *dames*, dans le même ordre qu'il les a d'abord jouées.

Ainſi, quand il amène un beſet, il lève les deux *dames* de la première caſe, &, parce qu'il a amené un doublet, il joue une ſeconde fois : s'il amène encore un beſet, il ne lève rien, attendu qu'il ne peut pas jouer tout d'une, en prenant une *dame* ſur la ſeconde caſe, & cela par la raiſon que chaque caſe a ſon nombre déterminé & que la ſeconde caſe ne peut ſervir qu'à jouer un deux ou double deux ; la troiſième, un trois & ainſi du reſte.

Remarquez à ce ſujet que, quoiqu'on ait dit précédemment que les nombres qu'un joueur ne pouvoit pas jouer, devoient être joués par ſon adverſaire, cette règle reçoit ici une exception : ainſi, en ſuppoſant qu'après avoir rabattu l'as, le deux, le trois, &c. il vous reſte encore un cinq ou un ſix à rabattre, & que votre adverſaire ayant tout rabattu & levé un beſet, vienne à amener un ſecond beſet, il ne doit rien lever ni vous non plus ; lui, parce qu'il n'a plus de beſet à jouer, & vous, parce qu'il eſt de règle qu'on ne peut rien lever avant d'avoir abattu toutes ſes *dames*.

Celui, qui le premier eſt parvenu à lever toutes ſes *dames*, gagne la partie.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au jeu des Dames rabattues.

Beſet. C'eſt le coup de dé, par lequel un joueur amène deux as.

Carme. C'eſt le coup de dé, par lequel un joueur amène deux quatre.

Cornet. C'eſt une ſorte de petit vaſe de corne ou d'autre matière, dans lequel on remue les dés avant de jouer.

Dame. C'eſt une petite pièce plate & ronde dont on ſe ſert pour jouer à différens jeux.

Dé. C'eſt un petit morceau d'os ou d'ivoire, de figure cubique ou à ſix faces, dont chacune eſt marquée d'un différent nombre de points depuis un juſqu'à ſix, & qui ſert à jouer.

Double deux. C'eſt le coup de dé, par lequel un joueur amène deux deux.

Doublet. C'eſt le coup par lequel les deux dés préſentent chacun les mêmes points.

Flèche. On donne ce nom aux figures coniques ſur leſquelles on place les *dames*.

Pile. On donne ce nom à pluſieurs *dames* entaſſées ſur une flèche.

Quine. C'eſt le coup de dé par lequel un joueur amène deux cinq.

Rompre les dés. C'eſt brouiller les dés que jette celui contre qui l'on joue, avant qu'on ait pu voir ce qu'ils marquent.

Se ſervir C'eſt mettre ſoi-même dans le cornet les dés avec leſquels on veut jouer.

Sonnez. C'eſt le coup de dé par lequel un joueur amène deux ſix.

Terne. C'eſt le coup de dé par lequel un joueur amène deux trois.

Trictrac. C'eſt le tablier dans lequel on joue.

DÉLASSEMENS DE MARS. (*Jeu des*)

Sorte de jeu de tableau, qui ſe joue avec deux dés & des jetons, auxquels on attribue telle valeur qu'on juge à propos.

Le tableau eſt compoſé de ſoixante-trois caſes, qui ont chacune un numéro & une dénomination particulière. (*).

Le but que s'eſt propoſé l'inventeur de ce jeu, a été de rendre familiers aux élèves de *Mars*, les termes uſités dans l'art militaire : d'après cette vue, chaque caſe du tableau eſt déſignée de la manière ſuivante :

La première, où le numéro 1, indique l'engagement du ſoldat.

Le numéro 2, le ſoldat conduit à la garniſon.

Le numéro 3, l'exercice.

Le numéro 4, le campement.

Le numéro 5, le détachement.

Le numéro 6, la marche de l'armée.

(*) *Voyez* aux Planches la Figure V.

Le numéro 7, un pont de bateaux.
Le numéro 8, l'aſſemblée de l'armée.
Le numéro 9, le courier de l'armée.
Le numéro 10, la maiſon du roi.
Le numéro 11, la grande garde.
Le numéro 12, le cavalier au piquet.
Le numéro 13, la ſentinelle.
Le numéro 14, l'étape.
Le numéro 15, la revue.
Le numéro 16, le camp.
Le numéro 17, la vedette.
Le numéro 18, le courier de l'armée.
Le numéro 19, le bivouac.
Le numéro 20, les munitions de guerre.
Le numéro 21, les convois.
Le numéro 22, les munitions de bouche.
Le numéro 23, l'artillerie.
Le numéro 24, la ſauvegarde.
Le numéro 25, les troupes de ſecours.
Le numéro 26, le camp volant.
Le numéro 27, le courier de l'armée.
Le numéro 28, l'avant-garde.
Le numéro 29, le conſeil de guerre.
Le numéro 30, une bataille.
Le numéro 31, les priſonniers de guerre.
Le numéro 32, la trêve ou ſuſpenſion d'armes.
Le numéro 33, l'incendie, le dégât.
Le numéro 34, la contribution.
Le numéro 35, un parti.
Le numéro 36, le courier de l'armée.
Le numéro 37, la retraite.
Le numéro 38, le prévôt de l'armée.
Le numéro 39, un fourage.
Le numéro 40, le décampement.
Le numéro 41, une place inveſtie.
Le numéro 42, un ſiège.
Le numéro 43, une ligne de circonvallation.
Le numéro 44, une ligne de contrevallation.
Le numéro 45, le courier de l'armée.
Le numéro 46, la tranchée.
Le numéro 47, un priſonnier.
Le numéro 48, une batterie de canons & de mortiers.
Le numéro 49, le quartier du roi.
Le numéro 50, le parc d'artillerie.
Le numéro 51, la juſtice militaire.
Le numéro 52, le mineur.
Le numéro 53, l'aſſaut.
Le numéro 54, le courier de l'armée.
Le numéro 55, une ſortie.

Le numéro 56, la chamade.
Le numéro 57, l'eſpion.
Le numéro 58, la capitulation.
Le numéro 59, l'embuſcade.
Le numéro 60, les invalides.
Le numéro 61, le déſerteur.
Le numéro 62, l'amniſtie.
Et le numéro 63, les dignités & récompenſes accordées aux gens de guerre.

Le nombre des joueurs n'eſt point limité : chacun met au jeu une ſomme convenue pour former la poule : enſuite, on fait décider par le ſort l'ordre dans lequel chaque joueur aura les dés.

Il faut, pour gagner la partie, & conſéquemment la poule, qu'un joueur arrive juſte le premier au point de 63, ſans qu'il lui reſte aucun point à compter.

Lorſque celui qui joue amène, en débutant, le point de neuf par 6 & 3, il place au nombre 26, le ſigne deſtiné à marquer ſon jeu : s'il amène le même point par 5 & 4, il place ſa marque au nombre 53. Cela eſt ainſi réglé, parce qu'on ne peut pas s'arrêter ſur les nombres où ſe trouve un courier de l'armée : or, ces couriers étant diſpoſés de neuf caſes en neuf caſes, & y ayant obligation de compter de nouveau, à chaque fois qu'on les rencontre, les points qu'on a amenés, il ſeroit arrivé que la partie auroit fini du premier coup en faveur de celui qui, en commençant, auroit amené le point de neuf, ſi l'on n'eut point introduit l'exception dont il s'agit. Cela eſt évident ; car, en répétant le nombre neuf ſept fois, on arriveroit au nombre ſoixante-trois où ſe termine la partie.

De ce que, pour gagner la partie, il eſt néceſſaire d'arriver juſte au point de ſoixante-trois, il faut en conclure que le joueur dont le dé excède ce point, eſt obligé de rétrograder : ainſi, en vous ſuppoſant placé à la caſe 61, ſi vous amenez le nombre trois, vous ſerez tenu de prendre place à la caſe 62. Si enſuite le dé vous donne le nombre 10, il vous ramènera en rétrogradant à la caſe 54 ; & comme le courier de l'armée ſur lequel on ne peut pas s'arrêter, ſe trouve à cette caſe, vous ſerez obligé de rétrograder encore de dix caſes : il faudra par conſéquent vous placer ſur la caſe 44.

La marche du joueur peut d'ailleurs être

retardée par divers accidens indiqués dans les règles qu'on va rapporter.

Lorſqu'un joueur arrive à la caſe ſur laquelle un autre eſt arrêté, celui-ci eſt obligé de prendre la place qu'avoit celui-là, & de lui payer un jeton.

Le joueur que le dé porte à la caſe 7 où il y a un pont de bateau, doit ſe placer à la caſe 13.

Quand on arrive au piquet ſur la caſe 12, on met un jeton à la poule, & l'on reſte un tour ſans jouer.

Le joueur que le dé conduit ſur la caſe quatorze où eſt l'étape, doit y reſter juſqu'à ce que chacun des autres joueurs ait eu deux fois le dé.

Celui qui eſt obligé de s'arrêter ſur la caſe 31 où eſt le priſonnier de guerre, eſt tenu de mettre deux jetons à la poule.

Le joueur qui arrive à la contribution ſur la caſe 34, doit payer un jeton à chacun des autres joueurs.

Celui qui eſt porté ſur la caſe 40 où eſt le décampement, eſt obligé de retourner à la caſe 29.

Si vous arrivez à la caſe 51 où eſt la juſtice militaire, vous mettez un jeton à la poule, & vous devez reſter là juſqu'à ce qu'un autre joueur porté ſur la même caſe, y prenne votre place.

Lorſqu'on eſt porté à la caſe 59 où eſt l'embuſcade, on met un jeton à la poule, & on retourne au nombre premier pour recommencer de nouveau.

Le joueur qui arrive à la caſe 60 où ſont les Invalides, retire un jeton de la poule.

Celui qui eſt porté à la caſe 61, où eſt le déſerteur, doit payer un jeton, & reſter là juſqu'à ce qu'un autre joueur prenne ſa place.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au jeu des Délaſſemens de Mars.

Avoir le dé. C'eſt être en tour de jouer.

Caſe. On déſigne ſous ce nom chacune des 63 parties dont le tableau eſt compoſé.

Marque. C'eſt le ſigne avec lequel chaque joueur indique la place où le dé l'a porté.

Point. C'eſt le nombre qu'on marque à chaque coup qu'on joue.

Poule. C'eſt la totalité des enjeux.

DOMINO. (*le*)

Sorte de jeu qui ſe joue avec des dés longs & plats, dont une face eſt ordinairement d'ébène noire, & l'autre d'ivoire. C'eſt ſur celle-ci que ſont marqués les points de chaque dé. (*)

Le nombre des dés s'étend à ving-huit : ils ſont diviſés en ſept eſpèces, qui commencent par le double blanc & finiſſent par le double ſix : ces dés forment enſemble cent ſoixante - huit points.

Dans ces différens dés, il y en a huit qui ont une même terminaiſon ; c'eſt-à-dire, qu'il y a huit blancs, huit as, huit 2, huit 3, huit 4, huit 5 & huit 6. On en compte huit, par la raiſon qu'il ſe trouve deux blancs dans le double blanc, deux trois dans le double trois, &c. Il ſuit de là, que ces différens dés ont un bout marqué de chaque eſpèce de dé.

Avant d'expoſer les règles du *domino*, il convient de faire connoître les différentes parties auxquelles ces règles s'appliquent :

Ainſi, nous allons parler ſucceſſivement,

1°. De la partie du tête à tête, chaque joueur prenant ſix dés ;

2°. De la partie du tête à tête à quelque nombre de dés que ce ſoit, ſans être au point ;

3°. De la partie du tête à tête aux points, chaque joueur ayant ſept, huit ou même dix dés ;

4°. De la partie du tête à tête aux points, chaque joueur ayant douze dés ;

5°. De la partie à quatre, chacun pour ſoi, ſans être aux points ;

6°. De la partie de la poule ;

7°. De la partie au piquet voleur, c'eſt-à-dire, de deux perſonnes contre deux autres, ayant chacune ſix dés, & jouant pour gagner le plutôt cent points.

Ire. Partie du tête à tête, chaque joueur ayant ſix dés.

L'objet que chaque joueur a en vue dans

(*) *Voyez* aux Planches la Figure VI.

cette partie, eſt de gagner le premier, cent points.

Suppoſons que le ſort vous ait déſigné pour poſer le premier dé, & que, dans les ſix dés que vous devez avoir, il ſe trouve le double ſix & d'autres ſix, votre jeu ſera de poſer ce double ſix. Si votre adverſaire poſe un dé ſur le votre, & que vous ayez un dé tel que le ſien, vous le poſerez ſur celui-ci : ſi après cela votre adverſaire n'applique rien à l'autre bout de votre premier dé, il eſt à croire que cela ne lui eſt pas poſſible, à moins qu'il ne poſe le double du dé que vous avez joué en dernier lieu, comme ce ſeroit le jeu de le faire : mais, ne poſant pas ce double, & appliquant un dé à celui que vous avez placé ; ſi ce dé préſente un ſix à l'une des extrêmités, vous faites un par tout ; c'eſt-à-dire, qu'au moyen de ce qu'il reſte encore un côté du ſix que vous avez le premier poſé, & que le dé que votre adverſaire vient de jouer, préſente auſſi un ſix, vous pouvez poſer à l'une & à l'autre extrêmité, & faire bouder votre adverſaire. Il ne vous reſte alors que trois dés à placer : ſuppoſons que dans ces trois dés, il y ait le ſix blanc & le double blanc ; il conviendra que vous poſiez celui dont vous avez le double blanc, attendu que, ſur le blanc que vous avancez, vous appelez le dé qui ſe trouve à l'extrêmité de votre autre ſix, & s'il vous arrive, vous fermez le jeu.

Au reſte, cette manière de jouer n'eſt fondée que ſur des probabilités, & le haſard donne quelquefois un réſultat différent de celui qu'on eſpéroit.

S'il arrivoit que, ſur le ſix *par-tout* que vous avez joué, votre adverſaire posât un dé dont un autre dé pareil fut à votre diſpoſition, vous placeriez ce dernier dé & vous conſerveriez vos deux autres ſix : la raiſon en eſt, que votre adverſaire ſeroit obligé de poſer un dé ſur lequel vous auriez encore à faire un par-tout, & alors vous gagneriez le coup forcément. Au ſurplus, il ne faut pas perdre de vue, qu'on doit tâcher d'avoir toujours ouverts les deux bouts pour qu'on puiſſe y poſer, & afin que l'adverſaire ne ferme pas le jeu.

Nous avons dit qu'on devoit poſer le double ſix quand on l'avoit avec d'autres ſix, & nous ajoutons qu'il faut en uſer de même relativement aux autres dés doubles lorſqu'ils ſont accompagnés : mais, le joueur doit éviter de jouer ſon dé double quand il eſt unique, & qu'il lui reſte beaucoup de points : la raiſon en eſt que, ſi ſon adverſaire n'a point de ce dé, comme cela arrive ſouvent, il faut en venir à compter les points : or, le joueur de ce double dé, en ayant beaucoup, il faut en conclure que ſon adverſaire en a peu ; d'où il ſuit que ce joueur ſe trouveroit privé de l'avantage qu'il devoit eſpérer en poſant.

Cependant ſi celui qui poſe ayant un double dé ſeul, n'a d'ailleurs que peu de points, il ne jouera pas mal en riſquant de fermer le jeu, & de faire abattre pour compter.

II. *Partie du tête à tête, à quelque nombre de dés que ce ſoit, ſans être au point.*

Dans cette partie, chaque joueur ſe propoſe ſimplement de faire *domino*, c'eſt-à-dire, de placer tous ſes dés, avant que ſon adverſaire ait placé les ſiens.

Pour atteindre à ce but, il eſt important de conſerver les deux bouts ouverts, ſans s'inquiéter ſi l'adverſaire place ſes dés, ou paſſe beaucoup de points. Au reſte, il arrive fréquemment dans cette partie que le jeu peut ſe fermer ; mais, on doit éviter de le faire quand on a beaucoup de points, attendu qu'en ce cas, celui qui a le plus grand nombre de points, perd le coup.

III. *Partie du tête à tête, aux points, chaque joueur ayant ſept, huit ou même dix dés.*

Le joueur qui parvient à compter cent points avant ſon adverſaire, gagne la partie. Celui qui poſe le premier, joue bien en avançant le dé dont il a le plus. Si l'on ne poſe pas le premier, on doit éviter d'avancer un dé dont on a le double ſans en avoir aucun autre : la raiſon en eſt, qu'en avançant un tel dé, il eſt preſque certain que le double dé de la même eſpèce vous reſtera dans la main.

IV. *Partie du tête à tête aux points, chaque joueur ayant douze dés.*

Cette partie exige plus d'attention que

les précédentes, pour éviter les fautes & gagner des points.

Si vous avez un double dé & ceux qui le ſuivent, vous ne devez pas, en commençant, poſer ce double dé, parce que vous ſeriez obligé d'avoir le jeu à chaque dé; au lieu qu'en poſant un autre dé, votre adverſaire eſt tenu d'appliquer un dé au bout ouvert, ſur lequel vous poſez un des dés dont vous avez le plus: ainſi, vous enchaînez la partie & vous la conduiſez juſqu'au point de la fermer.

Il faut ſur-tout avoir attention de ne point ouvrir un dé contenant beaucoup de points, & de couvrir autant qu'on peut ceux que l'adverſaire avance, notamment quand on a lieu de préſumer qu'il boude à l'autre bout.

Le joueur qui compte le premier cent points, gagne la partie.

V. *Partie à quatre, chacun pour ſoi, ſans être aux points.*

Pour jouer cette partie, chacun met au jeu une ſomme convenue, & quand les dés ſont mêlés, chaque joueur en prend ſix. Toutes les fois qu'on fait *domino*, on retire du jeu une ſomme égale à celle qu'on y a miſe.

Suppoſons, par exemple, que ce ſoit à vous à poſer le premier, il eſt clair que vous ferez *domino*, avant tout autre joueur, ſi vous ne boudez pas, puiſque vous avez un dé de moins. Vous retirez donc alors votre enjeu: enſuite on remêle les dés pour un nouveau coup, & le joueur qui eſt à votre droite poſe le premier. S'il arrive que vos adverſaires boudent une ſeule fois chacun, vous ferez encore *domino*, & vous retirerez un nouvel enjeu. On continue de cette manière juſqu'à ce que les quatre enjeux ſoient gagnés.

VI. *Partie; de la poule.*

Cette partie ſe joue entre trois ou quatre perſonnes. Chacune met au jeu une ſomme convenue pour former la poule.

Cette poule doit appartenir au joueur qui le premier parvient à compter cent points en ſa faveur.

Dans cette partie, on fait ſouvent le ſacrifice de ſon intérêt particulier, pour favoriſer le joueur qui a le moins de points, au préjudice de celui qui en a le plus.

VII. *Partie au piquet voleur, c'eſt-à-dire, de deux perſonnes contre deux autres, ayant chacune ſix dés, & jouant pour gagner le plutôt cent points.*

En général, on doit tâcher, dans cette partie, de fermer toujours le dé de ſon adverſaire.

Suppoſez que devant poſer le premier, vous ayez en main un double dé, avec trois ou quatre autres dés qui s'y rapportent, & un ſecond double dé iſolé avec un dé quelconque, vous jouerez bien en poſant le double dé iſolé, parce que vous obligerez vos adverſaires à vous ouvrir les dés auxquels les votres ſe rapportent: vous devenez ainſi maître du jeu, & vous ne pouvez pas manquer de faire *domino*.

Si votre jeu eſt diſpoſé de manière à ne vous préſenter aucun ſuccès certain, vous devez être attentif au dé que votre partenaire poſe, & faire dans ce dé un partout, ſi vous en avez un à faire.

Il faut auſſi prendre garde à la poſition de vos adverſaires; car, s'ils jouent pour peu de points, il convient que vous avanciez vos gros dés, afin d'éviter de perdre ſur le coup.

Voici d'ailleurs les règles qu'il faut obſerver en jouant au *domino*:

1°. La première opération conſiſte à faire décider par le ſort, à qui appartiendra l'avantage de poſer le premier: on mêle pour cela les dès, & chaque joueur en ayant pris un, l'avantage reſte au plus fort point, & ſucceſſivement à ceux qui en approchent le plus.

2°. Si l'on joue au piquet voleur, ceux qui ont les deux plus forts points, ſont partenaires l'un de l'autre. Et, ſi ces points ſont égaux, on peut obliger les deux partenaires à prendre chacun un nouveau dé, pour faire décider à qui appartiendra l'avantage de poſer le premier.

3°. Quand on joue avec ſix dés & plus juſqu'à douze, le joueur qui en prend un de moins pour former ſon jeu, perd la partie: mais, il faut pour cela, qu'on faſſe

appercevoir la faute immédiatement après que chaque joueur a posé un dé.

4°. Si l'on prend un ou plusieurs dés au-delà de ce qu'on doit en avoir, on est obligé de les garder.

5°. Si les joueurs sont au nombre de quatre, chacun devant avoir six dés, celui qui en a un de moins, est obligé de le reprendre au talen. Cette exception à la rigueur de la règle trois, est fondée sur ce que ne devant rester que quatre dés au talon, on s'apperçoit facilement de l'erreur du joueur qui n'a pas son compte.

6°. Le joueur qui doit poser le premier, doit retourner les dés & les mêler : tout autre joueur peut aussi les mêler.

7°. Lorsqu'en prenant les dés, quelque joueur en fait voir un, on doit remêler; mais, si c'est en retournant ses dés qu'un joueur en découvre un, on ne refait pas.

8°. Lorsqu'un dé est couvert, ou qu'un joueur a joué à l'extrêmité opposée, les dés ne se relèvent pas, & la partie est bonne, quand même le dé qui couvre ne s'adapteroit pas régulièrement au dé couvert.

9°. Le joueur qui doit poser le premier, ne peut prendre ses dés qu'après que ses adversaires ont pris les leurs.

10°. Lorsqu'un dé présenté sur un bout ne s'y adapte pas, mais s'adapte à l'autre bout, il doit être posé.

11°. Si avant de poser un dé, le joueur annonce ce dé, & qu'ensuite il en présente un autre, les adversaires peuvent exiger que le dé annoncé soit posé.

12°. A quelque partie que ce soit, les joueurs doivent laisser leurs dés sur la table.

13°. Celui qui peut fermer le jeu, est libre de le faire s'il le juge à propos.

14°. Si un joueur dit qu'il *boude*, & que par ce moyen le jeu se trouve fermé, ou que l'on joue encore, & qu'ensuite le joueur présente son dé sur un autre bout, la partie doit, par cette faute, être terminée sur le champ : si l'on joue à la poule, le joueur en faute paye un enjeu à chacun de ses adversaires : si l'on joue au piquet voleur, il est obligé de payer la partie tant pour lui que pour son partenaire; enfin, si l'on joue à quelqu'autre partie, sa faute la lui fait perdre.

15°. Lorsqu'un joueur prend six dés, il faut qu'il les prenne devant lui & qu'il n'en ait que son compte juste : s'il en prenoit davantage & qu'il voulut en faire un choix avant qu'ils fussent retournés, il seroit tenu de garder les dés qu'il auroit pris de trop, ou un autre joueur les lui retireroit.

16°. Tous les dés découverts doivent être posés sur le coup, s'ils peuvent être adaptés à ceux qu'on a posés précédemment.

17°. Les dés du talon doivent toujours être à la droite du joueur qui pose.

18°. Lorsqu'un joueur, après avoir annoncé qu'il boudoit, s'apperçoit qu'il s'est trompé, il doit être admis à poser si celui qui est sous sa main n'a pas encore posé; & si ce dernier a posé, l'autre peut, par la suite, poser le dé sur lequel il s'est trompé.

19°. S'il arrivoit au piquet voleur, qu'un joueur, pour faire connoître à son partenaire qu'il a un certain dé, posât ce même dé, quoiqu'il ne pût pas s'adapter à ceux qui seroient posés, les adversaires seroient fondés à empêcher que ce partenaire ouvrît par le dé découvert : cependant, si c'étoit un dé forcé, ils ne pourroient pas faire bouder.

20°. Toutes les fautes sont personnelles, & un partenaire n'en doit pas souffrir : cependant, s'il ne peut pas perdre, il ne peut rien gagner.

21°. Lorsque le jeu se trouve fermé, le joueur qui a le moins de points gagne : s'il y a égalité de points entre plusieurs, excepté le poseur, le joueur le plus près de la droite de celui qui a posé, gagne par primauté.

22°. Si un joueur demande qui a posé le premier, ou quel est le dé qu'on a posé le premier, on n'est pas obligé de le lui dire.

23°. Lorsque dans une partie qui a lieu tête à tête, un joueur fait découvrir les dés de son adversaire, celui-ci est fondé à faire remêler, quel que soit le nombre des dés qui lui restent.

24°. Un joueur ne doit point se faire conseiller : mais s'il arrivoit qu'un spectateur conseillât de jouer un dé sans qu'on eut provoqué ce conseil, les joueurs ne pourroient pas empêcher que le dé désigné ne fût posé.

Vocabulaire explicatif des termes usités au Domino.

As. C'est dans un dé le bout qui présente un seul point.

Avancer un dé. C'eſt appliquer à un dé déjà poſé un autre dé qui s'y adapte.

Blanc. C'eſt dans un dé le bout ſur lequel il n'y a aucun point marqué.

Bouder. C'eſt annoncer qu'on n'a aucun dé qu'on puiſſe adapter à ceux qui ſont déjà poſés.

Bout ouvert. C'eſt un dé diſpoſé de manière qu'au bout extérieur vous pouvez adapter un autre dé que vous avez dans votre jeu.

Cinq. C'eſt un dé dont un bout eſt marqué de cinq points.

Couvrir un dé. C'eſt adapter à un dé poſé un autre dé ſur lequel l'adverſaire boude.

Deux. C'eſt un dé dont un bout eſt marqué de deux points.

Double as. C'eſt un dé dont chaque bout eſt marqué d'un as ou d'un point.

On dit dans le même ſens *double blanc*, pour déſigner un dé ſur les bouts duquel il n'y a aucun point marqué : *double deux*, pour déſigner un dé dont chaque bout eſt marqué de deux points : *double trois*, *double quatre*, *double cinq*, & *double ſix*, pour déſigner des dés dont chaque bout eſt marqué de trois, de quatre, de cinq & de ſix points.

Enjeu. C'eſt la ſomme que chaque joueur met au jeu.

Faire domino. C'eſt être le premier à poſer le dernier des dés qu'on avoit à jouer.

Fermer le jeu. C'eſt poſer un dé auquel on n'en peut plus adapter aucun.

Ouvrir un dé. C'eſt poſer un dé ſur lequel on n'a point boudé.

Partenaire. C'eſt un joueur aſſocié à un autre.

Point. C'eſt le nombre que préſente un ou pluſieurs dés. Il ſe dit pareillement du nombre auquel il faut atteindre pour gagner la partie.

Poſer. C'eſt jouer un dé.

Poule. C'eſt la totalité des enjeux.

Primaute. C'eſt l'avantage par lequel le joueur le plus près de la droite de celui qui a poſé, l'emporte à égalité de points ſur tout autre joueur.

Quatre. C'eſt un dé dont un bout eſt marqué de quatre points.

Six. C'eſt un dé dont un bout eſt marqué de ſix points.

Talon. Ce ſont les dés qui reſtent quand chaque joueur a pris ceux qu'il lui faut.

Trois. C'eſt un dé dont un bout eſt marqué de trois points.

DUPE.

Sorte de jeu de haſard, qui ſe joue avec cinquante-deux cartes ou un jeu entier.

Les joueurs ſont un banquier & des pontes, dont le nombre eſt illimité.

Le banquier, après avoir développé & mêlé les cartes, les fait paſſer devant les pontes qui ſont autour de la table, afin que chacun puiſſe les mêler s'il le juge à propos. Lorſqu'elles ſont revenues au banquier, il les mêle de nouveau & fait couper par tel ponte que bon lui ſemble. Il retourne enſuite la première carte & la met devant lui : on la nomme la carte du banquier. Nous ſuppoſerons que cette carte eſt un roi.

C'eſt de l'arrivée plus prompte ou plus tardive d'un autre roi, que doivent dépendre la perte & le gain des joueurs, comme on va le voir.

Après que le banquier a mis, comme on vient de le dire, la première carte retournée devant lui, il en retourne une ſeconde qu'il met ſur le tapis : ce ſera, par exemple, un as. Les pontes qui eſpèrent qu'on retournera un roi plutôt qu'un as, mettent ſur cette dernière carte ce qu'ils veulent riſquer. Quand les miſes ſont faites, le banquier les couvre avec des ſommes égales à celles que les pontes ont jugé à propos de riſquer. Le banquier retourne enſuite une autre carte, qui eſt, par exemple, un valet. On joue alors ſur ce valet comme on a fait ſur l'as, & l'on continue d'en uſer de même relativement aux nouvelles cartes que le banquier vient à retourner quand elles ne ſont pas ſemblables à celles qui ſont déjà ou devant le banquier, ou ſur le tapis.

Lorſqu'il arrive une carte pareille à celles qui ont déjà été retournées, telle par exemple, qu'un as, le banquier gagne tout ce que les pontes ont mis ſur l'as : s'il vient enſuite un valet, il gagne tout ce qui eſt ſur le valet : mais ſi le banquier retourne un roi avant ces cartes, le banquier perd tout ce qu'il a joué contre les pontes, parce que la carte qu'il a retournée pour lui en commençant, eſt un roi.

On conçoit, par ce qu'on vient de dire, que la partie ne finit que quand le banquier retourne une carte ſemblable à la ſienne. Par conſéquent, s'il arrivoit que le banquier retournât, dans le cours de la partie, les douze cartes qui diffèrent de la ſienne, & qu'enſuite il retournât ſucceſſivement douze autres cartes ſemblables à celles-là, il feroit ce qu'on appelle *main pleine* ou *opéra*; car il gagneroit tout ce que les pontes auroient pu jouer dans le cours de la partie : mais, ſi après avoir retourné les douze cartes qui diffèrent de la ſienne, il en retournoit une ſemblable à cette dernière, il perdroit autant que les pontes auroient mis ſur ces douze cartes, & il éprouveroit ce qu'on appelle *un coupe-gorge*.

Il peut arriver que les deux premières cartes retournées ſoient deux cartes ſemblables, comme deux rois, deux dames, deux dix, &c. Dans ce cas ces deux cartes ſont pour le banquier, & l'on dit alors que ſa carte eſt double. Il ſuit de là, qu'avant que les pontes puiſſent jouer, il faut qu'il y ait ſur le tapis deux cartes de la même eſpèce & différentes de celles du banquier; autrement ils joueroient avec déſavantage, puiſqu'il ſeroit probable que n'y ayant plus dans le jeu que deux cartes ſemblables à celles du banquier, elles ſe montreroient plus tard que celles qui ſeroient au nombre de trois.

Il peut encore arriver que les trois premières cartes retournées ſoient trois cartes ſemblables, comme trois ſix, trois deux, &c.; ces trois cartes ſont pareillement pour le banquier, & alors ſa carte eſt triple. Ainſi, il faut, avant que les pontes puiſſent jouer, qu'il y ait ſur le tapis des cartes triples, pour établir l'égalité des riſques.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au jeu de Dupe.

Banquier. C'eſt le joueur qui joue contre les pontes.

Carte du banquier. C'eſt la première carte que le banquier retourne en commençant la partie.

Carte double. On donne ce nom à deux cartes de même figure, comme deux dames, deux trois, deux dix, &c.

Carte triple. On donne ce nom à trois cartes de même figure, comme trois valets, trois ſix, &c.

Coupe-gorge. C'eſt l'acte par lequel le banquier amène ſa carte la première, ce qui lui fait perdre tout ce qu'il peut perdre de cette main-là.

Couper. C'eſt ſéparer le jeu de cartes en deux, avant que le banquier retourne aucune carte.

Main-pleine. C'eſt l'action par laquelle le banquier amène toutes les cartes retournées ſur le tapis, avant d'amener la ſienne; ce qui lui fait gagner tout ce qu'il peut gagner de cette main là.

Opéra. Ce terme a la même ſignification que celui de main-pleine, qu'on vient d'expliquer.

Ponte. On donne ce nom aux joueurs qui mettent de l'argent ſur les cartes contre le banquier.

E

ÉCHECS. (*jeu des*)

ECHECS. C'eſt un jeu d'adreſſe, où la juſteſſe des combinaiſons peut ſeule faire gagner la partie.

On a ſur l'origine & les progrès de ce jeu un ouvrage publié en 1617, par Dom Pietro Carrera : on y trouve une liſte d'un nombre d'hommes célèbres de l'antiquité, qui ont parlé avantageuſement de ce jeu : tels ſont entr'autres Hérodote, Euripide, Sophocle, Philoſtrate, Homère, Virgile, Ariſtote, Seneque, Platon, Ovide, Horace, Quintilien, Martial, &c. La plupart d'entre

eux

eux attribuent l'invention de ce jeu à Palamède. D'autres aſſignent à cette invention une époque encore plus reculée. Quelques-uns prétendent que le philoſophe Serſa, conſeiller d'Ammolin, roi de Babylone, inventa les *échecs* pour divertir ce prince, & le détourner par ce moyen de ſon penchant naturel à la cruauté.

Quoi qu'il en ſoit de l'origine de ce jeu, il eſt certain qu'il a ſervi d'amuſement à beaucoup de héros anciens & modernes: Euripide, dans ſa tragédie d'Iphigénie en Aulide, rapporte qu'*Ajax* & *Proteſilaus*, jouoient aux *échecs* en préſence de Mérion, d'Uliſſe, & d'autres fameux Grecs. Homère, dans le premier livre de l'Odyſſée, nous dit que les princes, amans de Pénélope, jouoient aux *échecs* devant la porte de cette princeſſe. On montroit, il y a quelque temps, à l'abbaye de S. Denys, les *échecs* avec leſquels Charlemagne ſe délaſſoit de ſes travaux. L'Alexandre du Nord, Charles XII, haïſſoit le jeu & le défendoit à ſes troupes; mais il avoit excepté le jeu des *échecs*, & même il excitoit à y jouer par le plaiſir qu'il paroiſſoit y prendre. Voltaire nous dit que, quand ce monarque étoit à Bender, il jouoit journellement aux *échecs* avec le général Poniatowski, ou avec ſon tréſorier Grothuſen.

Les *échecs* ſe jouent entre deux joueurs ſeulement, ſur une table carrée, qu'on appelle échiquier, (*) diviſée en ſoixante-quatre caſes auſſi carrées, diſpoſées ſur huit de baſe & huit de hauteur. Ces caſes ſont alternativement de deux couleurs différentes dans le ſens de la baſe & dans celui de la hauteur; par exemple, blanches & noires, au moins ſuivant l'uſage; car, cette diſtinction n'eſt pas rigoureuſement eſſentielle. Cette table ſe place entre les deux joueurs, de manière que chacun ait à ſa droite la caſe blanche angulaire.

Cela poſé, les joueurs auront chacun ſeize pièces, qu'on appelle *échecs*, blanches pour l'un, & noires pour l'autre; ils les arrangeront chacun de leur côté ſur les deux premières bandes de l'échiquier, une par chaque caſe. Ces pièces ſe diſtinguent pour chacun, en huit grandes & huit petites. Les petites égales en valeur & par conſéquent en figures, ſont appellées pions, & ſe placent ſur la ſeconde bande de l'Echiquier; les grandes inégales en valeur & en figures, ſe placent donc ſur la première bande, que j'appellerai baſe de l'Echiquier.

Elles conſiſtent; 1°. en deux tours, qu'on place dans les caſes angulaires, l'une à droite & l'autre à gauche; 2°. en deux cavaliers, qu'on place à côté des tours; 3°. en deux fous, qu'on place à côté des cavaliers; enfin en un roi & une dame, qu'on place dans les deux caſes reſtantes, de manière que la dame noire ſoit ſur la caſe noire qui reſte à remplir, & la dame blanche ſur la caſe blanche.

Avant d'entrer dans le détail des marches, je remarquerai qu'on diſtingue ſur l'Echiquier deux eſpèces de caſes contigues l'une à l'autre. Les unes ont un côté de commun à elles deux, & ſont de couleurs différentes au moins ſuivant l'uſage. Je les appellerai contigues de la première eſpèce; les autres n'ont qu'un angle de commun, & ſont toujours de même couleur. Je les appellerai contigues de la ſeconde eſpèce. Maintenant,

Marche des Pions.

Les pions cheminent ſuivant les bandes perpendiculaires aux baſes de l'Echiquier, & formées par conſéquent par une ſuite de caſes contigues de la première eſpèce. Ils avancent toujours du jeu de celui qui les conduit vers le jeu ou dans le jeu de l'adverſaire, & ne reculent jamais.

La première fois qu'on joue un pion, on peut lui faire faire un pas ou deux à volonté; mais, ce premier coup joué, il ne peut faire qu'un pas au coup ſuivant, c'eſt-à-dire, la première fois qu'on joue un pion d'abord placé ſur la ſeconde caſe d'une bande perpendiculaire aux baſes, on peut le placer ſur la troiſième ou ſur la quatrième caſe de la même bande; enſuite d'une caſe quelconque de cette bande, la ſixième, par exemple, il ne peut aller en un coup qu'à la ſeptième. Au reſte, en toutes circonſtances, la caſe ſur laquelle on ſe propoſe de jouer le pion, doit être vide. Si une pièce de l'adverſaire eſt placée ſur une caſe contigue de la ſeconde eſpèce, à celle occupée par le pion, & contigue de la première eſpèce, à celle

(*) *Voyez* aux Planches la Figure VII.

où ce pion pourroit aller le coup ſuivant, ſelon la marche expliquée précédemment, alors le pion peut prendre la pièce, ce qui ſe fait en enlevant cette pièce de deſſus l'Echiquier, & mettant le pion à la place de la pièce enlevée. Cette priſe compte pour un coup ; c'eſt enſuite le tour de l'adverſaire, & on ne joue pas comme aux dames, autant de coups de ſuite qu'il y a de pièces à prendre ; ceci doit s'entendre des priſes faites avec toute autre pièce.

On n'eſt pas non plus forcé de prendre comme aux dames, & ceci doit auſſi s'entendre des autres pièces.

Si un pion d'une couleur, par exemple, un pion blanc eſt pouſſé deux pas à ſon premier coup, & ſi un pion de couleur oppoſée dans ce cas, un pion noir, eſt aſſez avancé pour prendre le pion blanc ſi on ne l'eut joué qu'un pas, alors ce pion blanc eſt dit paſſer priſe ; le pion noir peut le prendre comme s'il n'eut été pouſſé qu'un pas, & cela s'appelle prendre en paſſant. Ce pion noir doit donc ſe mettre ſur la caſe, non pas où le pion blanc a eté pouſſé effectivement, mais ſur celle qu'il auroit occupée s'il n'eut été pouſſé qu'un pas. Au reſte, cette priſe en paſſant doit avoir lieu immédiatement après que le pion blanc a été pouſſé, & l'adverſaire ne peut plus y revenir dans les coups ſuivants.

Enfin, ſi ce pion arrive à la baſe de l'Echiquier, occupée primitivement par les grandes pièces de l'adverſaire, on dit qu'il eſt arrivé à dame ; alors il devient une dame ou toute autre pièce, excepté le roi cependant, au gré de celui qui le conduit ; & dès l'inſtant, il n'eſt plus diſtingué de la pièce dans laquelle il a été transformé ; il en a la marche & la valeur telles qu'elles vont être définies.

Marche des Tours.

Les Tours marchent ſuivant les bandes perpendiculaires aux baſes, ou ſuivant les bandes parallèles à ces baſes. Sur ces bandes, elles font un pas, deux, trois, à volonté, de manière qu'une Tour, placée ſur une caſe quelconque, peut être en un coup aux baſes ou aux limites latérales de l'Echiquier, pourvu toutefois qu'il n'y ait pas de pièces dans ſa direction ; dans ce dernier cas, ſi la Tour & la pièce ſont de même couleur, la Tour pourra aller juſqu'à la pièce ; par exemple, ſi la Tour doit partir de ſa ſituation initiale, & ſi une pièce de même couleur occupe la cinquième caſe de la bande perpendiculaire, à compter de la Tour, la Tour pourra ſe placer en un coup ſur la ſeconde caſe, ſur la troiſième, ou ſur la quatrième ; mais elle ne pourra pas ſe placer ſur la cinquième avec la pièce de même couleur, ni paſſer par deſſus & ſe loger ſur les ſixième, ſeptième ou huitième caſes. Si la pièce appartient à l'adverſaire, la Tour n'en pourra pas mieux paſſer par deſſus cette pièce, mais elle pourra la prendre ; alors on enlevera la pièce de deſſus l'Echiquier, & on mettra la Tour à la place de la pièce enlevée.

Il en ſera de même des autres pièces dont il nous reſte à parler. Elles prendront la pièce de l'adverſaire qui s'oppoſera à leur marche : les pions ſeuls prennent différemment.

Marche des Cavaliers.

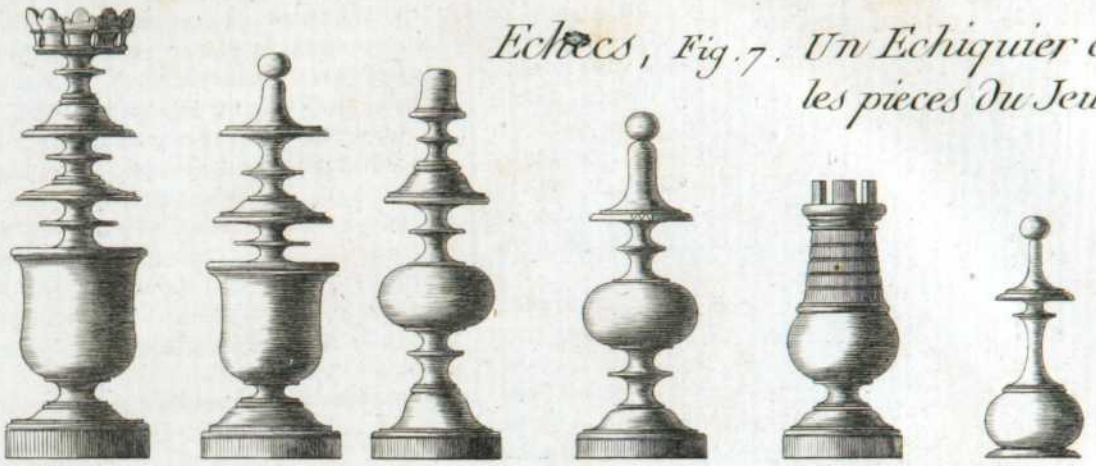
Un Cavalier étant placé ſur une caſe donnée, que j'appellerai A, un certain nombre de caſes ſont contigues de la première eſpèce à A, au moins deux, au plus quatre. Un certain nombre de caſes ſont contigues de la ſeconde eſpèce à ces contigues de la première, au moins deux, au plus huit. Eh bien ; le Cavalier peut aller en un coup de la caſe A à l'une de ces contigues de la ſeconde eſpèce à volonté ; ainſi, il ira toujours du blanc au noir, ou du noir au blanc, & on pourra le jouer au moins de deux manières & au plus de huit ; bien entendu que la caſe où l'on ſe propoſe de jouer le Cavalier, ne ſera pas occupée par une pièce de même couleur.

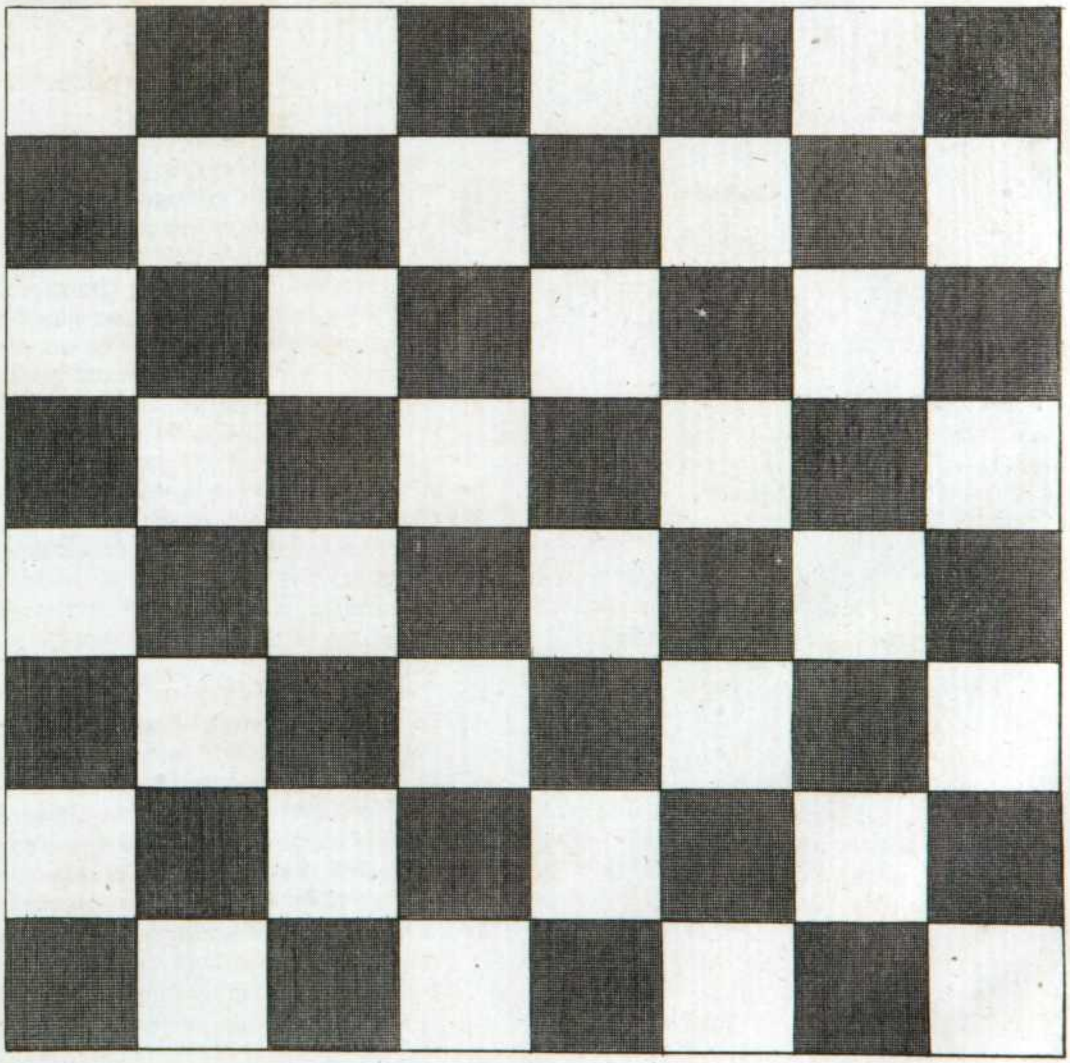
Marche des Fous.

Les Fous diffèrent des Tours dans leur marche, en ce que ces derniers ſuivent des lignes formées par des caſes alternativement blanches & noires, contigues de la première eſpèce ; les Fous, au contraire, ſuivent des lignes formées par des caſes de même couleur & contigues de la ſeconde eſpèce.

Ainſi, des deux Fous qu'il y a dans chaque jeu, l'un placé d'abord ſur le noir, ne quitte

Echecs, Fig. 7. Un Echiquier et les pieces du Jeu.





pas cette couleur, & l'autre, placé ſur le blanc, ne quitte jamais le blanc. Le reſte leur eſt commun avec les Tours.

Marche de la Dame.

Cette pièce renferme dans ſa marche celles de la Tour & du Fou. En Ruſſie, elle y réunit encore celle du Cavalier; du moins quelques voyageurs me l'ont aſſuré; mais cet uſage n'eſt pas reçu en France.

Marche du Roi.

Le Roi va en un coup de ſa caſe de départ à l'une des contigues à cette caſe, de la première ou ſeconde eſpèce, à volonté. De plus, le Roi & la Tour n'ayant été joués ni l'un ni l'autre, ſi l'intervalle entre ces pièces eſt vide, la Tour peut ſe mettre à côté du Roi, & dans ce même coup, le Roi ſaute par deſſus la Tour & ſe met de l'autre côté; cette manière de jouer s'appelle *Roquer;* il y a deux rocs, celui du côté du Roi, & celui du côté de la Dame. Pour achever d'expliquer cette marche, j'obſerverai que les pièces du côté du Roi, s'appellent pièces du Roi, & celles du côté de la Dame, pièces de la Dame.

Ainſi, on appelle tour du Roi, cavalier du Roi, fou du Roi, celles de ces pièces qui ſont du côté du Roi: tour de la Dame, cavalier de la Dame, fou de la Dame, les pièces de même dénomination qui ſont du côté de la Dame; bien entendu qu'il eſt queſtion ici des poſitions initiales. Les pions empruntent leurs noms des grandes pièces devant leſquelles ils ſont placés. Ainſi, on a le pion de la tour du Roi, le pion du cavalier de la Dame, le pion du Roi, le pion de la Dame, &c. La caſe initiale occupée par une des grandes pièces, le cavalier du Roi, par exemple, eſt appelée première caſe ou ſimplement caſe du cavalier du Roi. La caſe initiale occupée par le pion de ce cavalier, eſt appelée ſeconde caſe, & ainſi des autres juſqu'à la huitième de la bande perpendiculaire, que le joueur adverſe appelle la première caſe du cavalier de ſon Roi. Ainſi, quand on dit qu'une pièce eſt à la quatrième caſe du fou de la Dame, ſi cette pièce eſt blanche, il faut compter des pièces blanches, à moins qu'on ne diſe à la quatrième caſe du fou de la Dame adverſe. J'ai dit que deux rocs avoient lieu: dans celui du côté du Roi, la tour du Roi ſe place à la caſe de ſon fou, & d'un même coup le Roi ſaute par deſſus, & ſe place à la caſe de ſon cavalier. Dans le roc du côté de la Dame, la tour ſe place à la caſe de la Dame, & d'un même coup, le Roi ſaute par deſſus pour ſe mettre à la caſe du fou de ſa Dame.

Remarquez, relativement à ces deux cas, qu'on peut bien jouer les tours à côté du Roi ſans roquer, c'eſt-à-dire, ſans faire ſauter le Roi; mais on ne peut pas le faire ſauter ſans mettre les tours à côté de lui. Dans pluſieurs cas, le Roi ne peut pas roquer; je les ferai bientôt connoître.

Il eſt temps de dire quel uſage on doit faire de ces marches pour gagner la partie. On ne la gagne pas comme celle des dames, en prenant toutes les pièces de ſon adverſaire, mais en lui prenant ſon roi ſeulement, quand toutes les autres pièces lui reſteroient. Un joueur doit donc faire marcher ſes pièces pour défendre ſon roi le mieux poſſible, & attaquer le plus vivement celui de ſon adverſaire, qui réciproquement doit oppoſer la même réſiſtance & tenter de ſemblables efforts.

On ne prend pas le roi par ſurpriſe; ainſi quand on l'attaque, c'eſt-à-dire, quand on joue une pièce qui le mettroit dans le cas d'être pris au coup ſuivant, s'il n'y étoit pourvu, on doit avertir l'adverſaire, en diſant *il y a échec*, de retirer ſon roi ou plus généralement de faire ceſſer l'attaque. Si l'adverſaire, ſans être attaqué, met lui-même ſon roi en priſe, on n'en pourra pas non plus profiter pour le prendre; mais on l'avertira, & il jouera un autre coup s'il peut; car, ſi l'adverſaire, ſon roi n'étant pas attaqué, ne peut pas jouer ſon coup ſans mettre ce roi en priſe, il ne joue pas, & la partie eſt remiſe; on dit alors qu'il eſt pat, ou que ſon roi eſt pat.

Mais, ſi ce roi attaqué ne peut pas ſe retirer ſans être pris par quelque pièce de l'adverſaire, & s'il ne peut ſe couvrir d'aucune pièce, c'eſt alors qu'il eſt vraiment pris; la partie eſt gagnée par ce coup, & le vainqueur déclare ſa victoire en diſant, *échec* & mat, ou plus ſimplement mat, s'il s'en apperçoit; car, quelquefois le joueur ne voit pas qu'il fait mat, & alors un tel mat

eſt dit aveugle ; mais, en France, la partie n'en eſt pas moins gagnée.

Dans trois cas, un roi ne peut pas roquer, 1°. quand il reçoit *échec* ; 2°. quand, en ſe plaçant à la caſe qui lui eſt deſtinée par le roc, il ſe trouve en priſe, ou, comme on dit ordinairement, en *échec*.

3°. Enfin, quand la tour eſt auſſi en priſe à la caſe qui lui eſt deſtinée par le roi. Dans ces trois cas, ſi un joueur vouloit roquer ou faire roquer ſon roi ; car l'uſage autoriſe également l'une & l'autre façon de parler, on l'avertiroit qu'il ne le peut, en lui diſant, dans le premier cas, *vous êtes échec* ; dans le ſecond, *vous tombez ſous l'échec* ; dans le troiſième, *vous paſſez ſous l'échec*.

Je ne dirai rien ici de la figure des pièces qui varient ſuivant les pays ; on peut adopter celle qu'on voudra, pourvu que les pièces de valeurs différentes ſoient bien diſtinguées. Au reſte, voilà un moyen fort ſimple d'avoir des *échecs* & un échiquier dans un inſtant : on peut repréſenter le roi & la dame par un écu de ſix livres & un écu de trois livres ; les tours par deux pièces de vingt-quatre ſous ; les cavaliers par des pièces de douze ſous ; les fous, par des pièces de ſix ſous ; les pions, par de la monnoie griſe ; pour ſuppléer aux couleurs, un joueur mettra les pièces ſur croix & l'autre ſur pile ; enſuite on tracera ſur une table, avec un crayon, un couteau ou de toute autre manière, neuf lignes dans un ſens, & autant dans le ſens perpendiculaire, qui croiſeront les premières, & l'échiquier ſera fait.

Je donnerai une partie élémentaire en faveur de ceux qui ont beſoin de ſe fortifier dans la pratique des marches expliquées ci-deſſus & dans les premiers principes. Celui qui voudra en profiter, rangera les pièces des deux couleurs ſur l'échiquier, comme ſi on devoit jouer une partie ; enſuite il les jouera des deux côtés, comme je vais l'indiquer.

PARTIE.

1

Blanc. Le pion du roi, deux pas.
Noir. Le pion du fou de la dame, deux pas.

2

B. Le fou du roi, à la quatrième caſe du fou de ſa dame.
N. Le cavalier de la dame, à la troiſième caſe de ſon fou.

3

B. La dame, à la troiſième caſe du fou du roi.
N. Le cavalier de la dame, à la quatrième caſe de la tour pour prendre le fou.

4

B. Ce fou donne *échec* & mat, en prenant le pion du fou du roi noir.

NOTE PREMIERE.

Ce mat s'appelle l'*échec* du berger, on ne ſçait trop pourquoi ; un joueur attentif ne le ſouffre qu'une fois.

Première variante au troiſième coup du noir.

3

Blanc. La dame, à la troiſième caſe du fou du roi.
Noir. Le cavalier du roi, à la troiſième caſe de ſon fou, pour éviter le mat qui vient de lui être appliqué.

4

B. La dame, à la troiſième caſe de ſon cavalier.
N. Le cavalier du roi prend le pion.

5

B. Le fou donne *échec* & mat, en prenant le pion du fou du roi noir.

NOTE II.

Ce mat eſt preſqu'auſſi ſimple que l'*échec* du berger ; un commençant comprendra par ce coup, qu'il ne faut pas toujours prendre une pièce en priſe, ſouvent un tel appât s'empare de l'imagination & de l'attention d'un foible joueur ; dès lors, il n'a plus de faculté pour voir le danger qui le menace

& pour le parer. Il y a plusieurs autres défenses de ce mat, qui ne valent pas mieux & qui reboutissent qu'à le reculer d'un petit nombre de coups, ou au moins au désordre du jeu. Dans une seconde variante, le noir va opposer une meilleure défense.

Seconde variante au troisième coup du noir.

3

Blanc. La dame, à la troisième case du fou du roi.

Noir. Le cavalier de la dame, à la quatrième case du roi.

4

B. La dame, à la troisième case de son cavalier.

N. Le cavalier prend le fou.

REMARQUE.

Dans la suite de cette partie ou dans d'autres, quand je donnerai des notes, j'adresserai la parole au Blanc en seconde personne, & je parlerai du Noir en troisième personne. On en a déjà usé ainsi dans plusieurs livres sur les *échecs*, pour éviter des répétitions fastidieuses.

NOTE III.

Vous jouez votre dame à cette case, parce que vous conservez l'espérance de lui donner le mat comme dans la première variante, s'il venoit à déplacer son cavalier, sans défendre convenablement le pion du fou de roi; mais il rompt vos projets en prenant votre fou, bien entendu qu'à votre quatrième coup, au lieu de jouer la dame où vous l'aviez jouée, vous ne pouviez pas prendre utilement le pion du fou de son roi; car, si vous l'aviez pris avec votre fou ou avec votre dame, il auroit pris l'un ou l'autre avec son cavalier, & par conséquent auroit gagné une pièce.

Continuation de la seconde variante.

5

Blanc. La dame reprend le cavalier.

Noir. Le pion du cavalier de la dame, un pas.

6

B. Le cavalier du roi, à la troisième case de son fou.

N. Le fou de la dame, à la seconde case de son cavalier

7

B. Le cavalier du roi, à la quatrième case du roi noir.

N. Le cavalier du roi, à la troisième case de sa tour, pour parer le mat.

8

B. Le pion de la dame, deux pas.

N. Le pion prend le pion.

9

B. Le fou prend le cavalier.

N. Le pion du roi, un pas.

NOTE IV.

Vous l'auriez fait mat, s'il avoit repris votre fou. Ainsi, il perd une pièce, pour n'avoir pas prévu ce coup, & n'avoir pas par conséquent attaqué votre cavalier avec le pion de sa dame, au lieu de prendre le vôtre. Dans ce cas, vous, jouant le même coup, il auroit pris votre cavalier, vous auriez retiré votre fou, & il n'y auroit eu qu'une pièce pour pièce. C'est le défaut des commençans, de ne pas craindre assez l'approche des pièces de leur adversaire, & celui de ceux qui, sans être absolument commençants, sont encore très-foibles, de les craindre trop, de perdre des coups pour les déposter, & par là fournir souvent occasion de les placer où on désiroit.

Continuation de la variante.

10

Blanc. Le fou, à la seconde case de la dame.

Noir. Le pion de la dame, un pas.

11

Blanc. La dame donne *échec* à la première caſe de ſa tour.
Noir. Le roi, à ſa ſeconde caſe.

12

B. Le cavalier du roi donne *échec* à la troiſième caſe du fou de la dame noire.
N. Le fou prend le cavalier.

13

B. La dame reprend le fou.
N. Le pion du fou du roi, un pas.

NOTE V.

Par le jeu de ce pion, il prépare une retraite à ſon roi & le dégagement de ſes pièces; s'il avoit pouſſé ce pion deux pas, vous lui auriez donné *échec* avec le fou, à la quatrième caſe du cavalier de ſon roi. Ce roi ſe ſeroit retiré forcément à la ſeconde caſe de ſon fou, n'ayant pas d'autre place; alors vous auriez pris ſa dame avec votre fou.

Continuation de la variante.

14

Blanc. La dame donne *échec* à la ſeconde caſe du cavalier de la dame noire.
Noir. Le roi à ſa caſe.

15

B. La dame donne *échec* à la troiſième caſe du fou de la dame noire.
N. Le roi, à la ſeconde caſe de ſon fou.

16

B. La dame, à la quatrième caſe de ſon fou.
N. La tour de la dame, à la caſe de ſon fou.

17

B. La dame prend le pion à ſa quatrième caſe.
N. La tour prend le pion.

NOTE VI.

Vous deviez défendre ce pion, plutôt que de prendre le ſien qui étoit double. C'eſt ainſi qu'on appelle deux pions de même couleur, placés ſur la bande perpendiculaire. Un tel pion, cependant, n'eſt pas toujours un déſavantage; mais, ce n'eſt pas trop le cas ici; je vous ai fait jouer ainſi, pour me donner une occaſion de parler des pions doubles.

Continuation de la variante.

18

Blanc. Le cavalier de la dame, à la troiſième caſe de ſa tour.
Noir. Le pion du roi, un pas pour prendre la dame.

19

B. La dame donne *échec* à ſa cinquième caſe.
N. Le roi, à ſa caſe.

20

B. La dame donne *échec* à la troiſième caſe du roi noir.
N. Le fou couvre l'*échec*.

NOTE VII.

Il a attaqué votre dame en laiſſant ſa tour en priſe, parce qu'il a cru qu'il ſeroit temps de la retirer, après que vous auriez retiré la dame. Il n'a pas prévu que, retirant la dame par *échec*, après qu'il auroit paré l'*échec*, vous prendriez cette tour. C'eſt à quoi les commençants doivent faire attention, & ne pas laiſſer une pièce en priſe, ſans s'être bien aſſurés qu'ils pourront la retirer à temps; d'ailleurs, ils doivent ſe défier de leur mémoire.

Vous ne deviez pas lui donner le ſecond *échec* à la troiſième caſe de ſon roi. Il n'aboutit qu'à dégager ſes pièces. Vous étiez auſſi bien maître de ſon jeu, en tenant votre dame à ſa cinquième caſe, d'autant plus qu'il n'oſera vous propoſer le dame pour dame, allant avoir deux pièces de moins. Par cette raiſon, vous n'en gagnerez pas moins & vous n'aurez

perdu que du temps; mais, il y a des circonſtances où un *échec* ſi mal donné vous eût fait perdre la partie.

Continuation de la variante.

21

Blanc. Le cavalier prend la tour.
Noir. La dame, à la ſeconde caſe de ſon fou.

22

B. Vous roquez du côté du roi.
N. La dame prend le cavalier.

23

B. La tour de la dame, à la caſe de ſon fou.
N. La dame prend le fou.

24

B. La tour de la dame donne mat à la caſe du fou de la dame noire.

Je n'entrerai pas dans de grands détails ſur cette matière. Les amateurs pourront conſulter les livres qui en traitent particulièrement. Je donnerai cependant deux parties, pour faire voir que les joueurs, débutant chacun par le pion du roi deux pas, celui qui a le trait joue mal, & perd ce trait en jouant au ſecond coup le cavalier du roi à la troiſième caſe de ſon fou.

M. Philidor a déjà mis en avant cette propoſition, &, pour l'établir, il a fait deux parties; on en a copié une dans le traité théorique & pratique du jeu d'*échecs*, par une ſociété d'amateurs. Mais on a prétendu que celui qui n'a pas le trait, gagnoit parce que l'autre ne jouoit pas le coup juſte qu'on indique, pour lequel on ne fait point de partie; je prétends prouver que ce coup n'eſt pas tel qu'on le dit, & que l'avantage n'en reſte pas moins à celui qui n'a pas le trait, avantage, il eſt vrai, qui ne mène pas au gain forcé de la partie; elle pourra être remiſe contre un bon joueur.

PREMIERE PARTIE.

1

Noir. Le pion du roi, deux pas.
Blanc. De même.

2

N. Le cavalier du roi, à la troiſième caſe de ſon fou.
B. Le pion de la dame, un pas.

3

N. Le pion de la dame, deux pas.
B. Le pion du fou du roi, deux pas.

4

N. Le pion de la dame prend le pion.
B. Le pion du fou du roi prend le pion.

5

N. Le cavalier du roi, à ſa cinquième caſe.
B. Le pion de la dame, un pas.

6

N. Le pion du roi, un pas.
B. Le cavalier du roi, à la troiſième caſe de ſa tour.

NOTE.

Selon la ſociété d'amateurs, le ſixième coup du noir, eſt le coup juſte qui lui fera gagner la partie, & que M. Philidor ne lui a pas fait jouer.

7

N. Le pion du fou de la dame, deux pas.
B. Le pion du fou de la dame, un pas.

8

N. Le cavalier de la dame, à la troiſième caſe de ſon fou.
B. Le fou du roi, à la quatrième caſe du cavalier de la dame noire.

9

N. Le pion prend le pion.
B. Le pion prend le pion.

10

N. La dame donne *échec* à la cinquième caſe de ſa tour.
B. Le roi, à la caſe de ſon fou.

11

N. Le cavalier, à la ſeconde caſe du fou du roi blanc.
B. La dame, à la caſe du roi.

12

N. La dame prend le pion.
B. Le cavalier prend le cavalier.

13

N. Le pion reprend le cavalier.
B. La dame, à la troiſième caſe de ſon fou.

14

N. La dame donne *échec* à la caſe de la dame blanche.
B. Le roi prend le pion.

15

N. La dame prend la tour.

Dans cette poſition, ce que le noir pourra faire de mieux, ſera de remettre la partie.

SECONDE PARTIE.

1

Noir. Le pion du roi, deux pas.
Blanc. De même.

2

N. Le cavalier du roi, à la troiſième caſe de ſon fou.
B. Le pion de la dame, un pas.

3

N. Le fou du roi, à la quatrième caſe du fou de la dame.
B. Le pion du fou du roi, deux pas.

4

N. Le fou prend le cavalier.
B. La tour prend le fou.

5

N. Le pion prend le pion.
B. Le fou de la dame prend le pion.

6

N. Le pion du fou de la dame, un pas.
B. Le pion du cavalier du roi, deux pas.

7

N. La dame, à la troiſième caſe de ſon cavalier.
B. La tour, à la ſeconde caſe du cavalier du roi.

8

N. La dame prend le pion.
B. Le cavalier de la dame, à la ſeconde caſe de la dame.

9

N. Le pion de la dame, deux pas.
B. Le pion du cavalier du roi, un pas.

10

N. Le cavalier du roi, à la ſeconde caſe de ſa dame.
B. Le pion du roi, un pas.

11

N. Le roi roque.
B. La tour, à la ſeconde caſe du roi.

12

N. La tour, à la caſe du roi.
B. Le cavalier, à la troiſième caſe du fou du roi.

Dans

Dans cette position, le noir évitera avec peine la perte de la partie, quoiqu'il ait gagné un pion. Mais, il auroit conservé l'attaque si, au lieu de sacrifier ce pion, vous aviez perdu le temps à ramener le fou à la troisième case du roi.

On peut conclure de ces deux parties, sinon rigoureusement, au moins probablement, que celui qui a le trait perd ce trait & en fait passer l'avantage à son adversaire, quand il joue le cavalier au second coup. Peut-être même, en jouant votre troisième coup autre que celui qu'on vous a fait jouer d'après M. Philidor, vous feriez encore mieux repentir le noir d'avoir joué son cavalier à cette case, parce que le pion du fou de son roi étant retenu par ce cavalier, il ne pourra pas le lier aux autres, pour rester maître du centre de l'échiquier.

Si celui qui a le trait joue mal en jouant ainsi son second coup, on connoît que ce coup seroit encore plus mauvais si, outre ce trait, on lui faisoit avantage du pion. Quand on a le pion & le trait, on ne doit jamais jouer les cavaliers devant les fous, au second coup ni au suivant, si on n'y est pas forcé pour réparer quelques grosses bévues, ou pour profiter de celles de son adversaire.

Quelquefois une partie paroit désespérée, cependant on la gagne; & tel a donné le mat à son adversaire, qui, lui-même, sembloit ne pouvoir l'éviter: il faut faire attention à cela, & on ne doit pas abandonner, sans quelque examen, une partie qui paroît perdue; mais il ne faut pas croire que les cas se présentent aussi souvent que M. Stama le prétend, dans le recueil qu'il a publié sur les *échecs*, & qui a été réimprimé à Utrecht en 1777; on peut dire que les cent parties qu'il a publiées sont des jeux d'enfans: c'est ainsi que M. Philidor les a déjà qualifiées; cependant je donnerai une de ces parties pour en faire connoître le genre. D'après la situation des pièces, le lecteur pourra s'exercer, s'il juge à propos, à chercher les coups avant de lire la partie.

PREMIERE PARTIE DE STAMA.

Situation des pièces noires.

1 Le roi, à la case de sa dame.
2 La dame, à la troisième case du roi blanc.
3 Le fou du roi, à la seconde case du fou de sa dame.
4 Le fou de la dame, à la case de sa tour.
5 Le cavalier, à la seconde case du fou du roi.
6 La tour du roi, à la case du roi.
7 La tour de la dame, à la case du fou de la dame.
8 Le pion du fou de la dame, à la quatrième case de ce fou.
9 Un pion, à la quatrième case du fou du roi.
10 Un pion, à la troisième case du cavalier du roi blanc.
11 Un pion, à la troisième case de la dame.
12 Un pion, à la quatrième case de la tour du roi blanc.
13 Un pion, à la seconde case du roi.

Situation des pièces blanches.

1 Le roi, à la case de son fou.
2 La dame, à la troisième case du roi noir.
3 Le fou du roi, à la case de la dame.
4 La tour de la dame, à sa cinquième case.
5 Un cavalier, à la troisième case du cavalier de la dame.
6 Un cavalier, à la quatrième case de la tour de la dame.
7 Un pion, à la cinquième case du roi.
8 Un pion, à la quatrième case du fou du roi.
9 Un pion, à la quatrième case de la dame.
10 Un pion, à la seconde case du cavalier du roi.
11 Un pion, à la troisième case de la tour du roi.

J E U.

1

Blanc. La dame, à la seconde case de la dame noire donne *échec*.
Noir. Le roi prend la dame.

2

B. Le cavalier prend le pion du fou de la dame, & donne *échec*.
N. Le pion prend le cavalier.

3

Blanc. Le cavalier prend le pion, & donne *échec.*
Noir. Le roi, à la caſe de ſa dame.

4

B. Le cavalier donne *échec* à la troiſième caſe du roi noir.
N. Le roi, à la ſeconde caſe de la dame.

5

B. Le fou donne *échec* à la quatrième caſe de la tour de la dame.
N. Le fou de la dame couvre l'*échec.*

6

B. Le fou prend le fou, & donne *échec.*
N. Le roi prend le cavalier

7

B. Le pion de la dame donne *échec* & mat.

Il s'eſt introduit depuis quelque temps, une eſpèce de partie au café de la Régence, que je vais faire connoître. Auparavant, j'obſerverai que ce café, établi à Paris, place du Palais Royal, eſt un des lieux de l'europe, & peut-être le lieu de l'europe où on joue le mieux les *échecs.* Du moins je puis aſſurer que j'ai fréquenté ce café très-aſſiduement pendant douze ans; que dans cet intervalle de temps, j'y ai vu aborder, à peu près, de toutes les parties de l'europe, des joueurs qui prétendoient être les coryphées de leurs pays, & aucun ne s'eſt trouvé au-deſſus de la troiſième force.

Je reviens à ce nouveau genre de partie. Dans cette partie, un joueur ôte ſa dame, & y ſubſtitue un certain nombre de pions qui puiſſent maintenir égalité entre ſes forces & celles de ſon adverſaire. Si ces joueurs jouent à but à la partie ordinaire, le nombre des pions eſt entre ſept & huit; (du moins c'eſt l'avis d'un amateur qui, dans ſa jeuneſſe, étoit un des premiers joueurs d'*échecs* de l'europe, & qui a propoſé le premier ce nouveau genre. Son autorité, à cet égard, eſt d'un grand poids; car, outre les titres mentionnés ci-deſſus, dans le temps où ce grand joueur me faiſoit connoître lui-même ſon avis, il jouoit cette eſpèce de partie depuis plus de quarante ans.)

Dans ce cas, celui qui ôte la dame, pourra prendre ſept pions à une partie & huit à l'autre.

Quand on ne jouera pas à but, on prendra un nombre de pions plus ou moins grand, ſelon qu'on ſera moins ou plus fort que ſon adverſaire. Par exemple, on pourra prendre quatre pions pour la dame, ſi on fait avantage de la tour à la partie ordinaire.

Au reſte, cette partie ſe joue peu maintenant: par exemple, en août 1790, trois ou quatre perſonnes la jouerent au café de la Régence. On n'en compteroit peut-être pas un plus grand nombre dans tout le reſte de la France.

La raiſon en eſt ſimple. Entre autres déſavantages, cette partie a celui de ne pas offrir aux joueurs une égalité parfaite dans le début. De plus, cette multitude de pions donne lieu à une complication ſuperflue qui ne ſert qu'à embarraſſer les joueurs, & les force, pour la plupart, à jouer les premiers coups au haſard.

Auſſi, cette partie n'eſt-elle jouée que par des perſonnes qui prétendent que la partie ordinaire ne leur offre plus de nouvelles combinaiſons; mais cela vient de ce que ces perſonnes ne veulent pas ou ne peuvent pas en trouver. Elles affectent un petit nombre de débuts & de développements, dont elles n'oſent plus s'écarter: il n'eſt donc pas ſurprenant, qu'après quelque uſage ce jeu leur paroiſſe monotone?

Mais c'en eſt aſſez ſur cette partie.

Le jeu des *échecs* eſt très-utile pour fournir une occupation aux déſœuvrés; il épargneroit bien de l'ennui à ces officiers de garniſon, qui paſſent leur temps, comme dit J. J. Rouſſeau, à attendre midi & huit heures du ſoir; mais ce n'eſt pas ſous ce point de vue qu'il me paroit intéreſſant; il en eſt un autre, ſous lequel je veux le conſidérer; les cultivateurs, &, en général ceux qui habitent la campagne, manquent ſouvent de reſſources contre l'ennui dans les longues ſoirées d'hyver, où les travaux de la campagne ſont interrompus, & où les jeux

d'exercice ne peuvent point avoir lieu pour la plupart ; alors, les habitans de la campagne, & ſur-tout les cultivateurs, n'ont guères d'autres reſſources que les cartes, ils en jouent pluſieurs jeux, mais ces jeux ſont inſipides pour la plupart & monotones.

Le jeu des *échecs*, au contraire, inſpire le plus grand intérêt, même à ceux qui le connoiſſent très-peu, & il leur offre une variété inépuiſable. Qu'on ne diſe pas qu'il eſt impoſſible aux gens de la campagne de ſe procurer des *échecs* & des connoiſſances ſur les *échecs*. Quant aux pièces & à l'échiquier, j'ai fait voir plus haut qu'on pourroit s'en procurer dans moins d'une demi-heure. Cet échiquier & les *échecs* ne ſeront pas élégants, mais ils ſuffiront pour donner le plaiſir du jeu.

Quant à la connoiſſance de ce jeu, les inſtituteurs chargés de l'éducation pourront la communiquer.

Au reſte, je dois bien prévenir que par ces inſtituteurs, je n'entends pas ceux qui ſont chargés de l'éducation, ſur-tout dans les provinces, ainſi que dans les campagnes. Ce ſont, en général, les plus ignorants de tous les hommes. La réforme, à cet égard, eſt ſans doute un de ces objets importants que le public ne peut manquer de prendre en conſidération. En conſéquence, je ſuppoſe qu'on remplacera les inſtituteurs ou plutôt les pédants que nous ayons à préſent par des gens inſtruits : je ſuppoſe qu'on attachera aſſez de conſidération à cet état exercé, même dans les campagnes, pour que des hommes de mérite, quoique déjà connus avantageuſement du public, ne dédaignent pas cependant de telles fonctions. D'après cela, je n'ai pas tort de ſuppoſer que ces inſtituteurs connoîtront le jeu des *échecs*, le ſeul jeu ſédentaire qu'un homme d'eſprit puiſſe peut-être ſupporter.

Le trictrac même qui offre à la réflexion des combinaiſons très-profondes, devient bientôt inſipide quand on le joue avec rapidité, ce qui a lieu ordinairement & ce qui en fait l'attrait. J'ai rencontré en outre un grand nombre de perſonnes qui aiment le trictrac avec paſſion ; toutes m'ont avoué que, pour le rendre vif, il falloit intéreſſer la partie. C'eſt convenir qu'il eſt inſipide. Dès-lors, je conclurai volontiers qu'il eſt nuiſible, puiſqu'il excite dans les individus, une cupidité qui eſt ſans avantage pour le bien public.

On me dira que les gens de lettres diſtingués (tels ſont ſans doute ceux qu'on choiſira pour inſtituteurs), ne jouent aucune eſpéce de jeu. Cela eſt vrai, en général, au moins peut-on dire qu'ils n'ont aucun beſoin de cette reſſource, ſi ce n'eſt des jeux à grand exercice qu'ils négligent trop pour le bien de leur ſanté. Cependant il y a des exceptions : quelques-uns jouent un jeu, parce qu'ils l'ont joué dans leur jeuneſſe ; d'autres, parce que ce jeu offre des combinaiſons analogues à leur tour d'eſprit. Celui des *échecs* eſt ſur-tout dans ce cas.

Au reſte, les inſtituteurs qui ne ſauroient pas ce jeu doivent en prendre connoiſſance. Ceux des villes, pour l'apprendre aux jeunes gens confiés à leurs ſoins ; ceux des campagnes, pour le même objet, & de plus, pour le répandre dans leur canton, ſuivant que le haſard leur en fournira l'occaſion.

Le jeu des *échecs* ſeroit donc utile aux cultivateurs, quand il n'auroit d'autre objet que de leur fournir une reſſource contre l'ennui, & un délaſſement agréable dans d'autres. Or, ils ont ſouvent beſoin de l'un & de l'autre.

Mais ce jeu doit ſur-tout intéreſſer les cultivateurs, par l'uſage dont il peut être pour leur délier l'eſprit, & pour les exercer à une combinaiſon d'idées, ſtériles il eſt vrai, mais qui les préparera à d'autres combinaiſons bien plus importantes.

Or, ils ont beſoin de cette préparation ; car, il faut avouer que, quoique dans cette claſſe ſi utile de la ſociété, les organes de l'eſprit ſoient d'auſſi bonne qualité que dans toutes les autres claſſes, néanmoins, parce qu'ils ſont moins exercés, moins développés, ils paroiſſent ſouvent nuls ou très-inférieurs à ceux des habitants des villes.

On dit que les gens de la campagne ſont fins pour leurs intérêts ; oui, pour de petits intérêts. Dans un marché, par exemple, ils ſauront bien tirer un écu à eux, mais ils n'entendent point leurs grands intérêts. Peu de cultivateurs ſont en état de profiter d'un meilleur procédé qu'on leur offriroit pour labourer, ſemer, planter, &c. Peu de cultivateurs ſont en état maintenant de bien choiſir leurs repréſentants à l'aſſemblée nationale : peu ſont capables, je ne dis pas

de discuter certaines matières d'état, mais au moins, (& cela leur suffit) d'avoir un avis sur une question bien développée.

Or, on sent combien il est important que cette classe soit éclairée, attendu l'influence qu'elle aura dorénavant dans les élections, & par conséquent dans les affaires.

Nous regarderons donc les *échecs* comme la logique du cultivateur, ou, si on l'aime mieux, comme un but en blanc, dans lequel ils doivent s'exercer pour en atteindre d'autres plus importants.

Si je propose les *échecs* comme un moyen de délier l'esprit, on conçoit que je ne puis pas approuver ceux qui en abusent, au point d'y donner une attention qui ne convient qu'à des objets utiles à la société.

Par exemple, j'ai rencontré des joueurs qui ne vouloient pas jouer un coup avant de s'être assurés, au moins à leur manière, qu'ils ont vu tout ce qu'il y avoit à voir, & que le coup qu'ils vont jouer est le meilleur possible. En conséquence, ils sont d'une longueur à chaque coup qui est vraiment rebutante. Mais, outre que souvent ils se trompent & n'en jouent que plus mal, ils doivent se reprocher d'employer à des spéculations qui, après tout, sont stériles, un temps qu'ils auroient pu employer ailleurs plus utilement.

Enfin, on doit se servir du jeu d'*échecs*, comme d'un délassement agréable, propre à délier l'esprit dans certains cas.

Feu M. Ceruti nous a laissé sur les *échecs* un petit poëme, dans lequel se trouvent personnifiées toutes les pièces du jeu : le lecteur verra sans doute avec plaisir ici cette ingénieuse production : la partie d'*échecs* y est transformée en un combat que décrit l'un des deux rois en ces termes :

Les Noirs, les Blancs, jadis, se disputoient la terre.
Deux peuples de leur race éternisent la guerre :
Opposés d'intérêt ainsi que de couleur,
Égaux par le génie, égaux par la valeur,
Depuis quatre mille ans ils se battent sans cesse.
Ils sont jaloux de gloire, & non pas de richesse ;
L'avidité jamais n'a terni leurs lauriers :
Une pauvreté noble honore des guerriers.
Deux Monarques fameux, chargés de les conduire ;
Triomphent tour-à-tour sans vouloir se détruire.
A mesurer leur force ils bornent leurs desseins,
Mesure délicate entre deux rois voisins.
Je suis l'un de ces rois. Les Blancs sont mon partage.
Les Noirs, de mon rival, sont l'antique héritage.
Nous possédons tous deux seize petits États,
Avec un nombre égal de chefs & de soldats.
Compagnons de fortune & frères d'origine,
Les soldats suivent tous la même discipline.
Les chefs, gardiens du peuple & défenseurs des rois,
Sont soumis dans leur marche à de sévères loix.
Dressés pour nos combats, des éléphans fidèles,
De l'un & l'autre camp protègent les deux ailes :
Moins esclaves qu'amis, ces animaux puissans
Sont notre ferme appui dans les dangers pressans.
Sur leur dos colossal des tours sont élevées,
Pour le dernier assaut sagement réservées,
Et qui frappant de loin aussi bien que de près,
Lancent sur l'ennemi d'inévitables traits.
Ainsi que nos sujets, nos reines sont guerrières.
Errant en liberté, ces amazones fières
Exercent, sous notre ordre, un absolu pouvoir ;
Leur promptitude étonne autant que leur savoir.

Turenne aimoit, dit-on, une petite armée,
A souffrir, à combattre, à vaincre accoutumée :
Tel est le bataillon qui suit notre étendard.
Vétérans endurcis, consommés dans leur art,
Ils savent préparer la victoire, & l'attendre,
Profiter du hasard, & n'en jamais dépendre,
Aux projets médités lier ceux du moment,
Soumettre la fortune aux loix du mouvement.

Sur la foi d'un oracle, ou sur la foi d'un rêve,
Jadis les nations prenoient, quittoient le glaive :
Prêt d'aller au combat, on consultoit le sort.
Un chêne (*) fut long-temps le prophète du Nord ;
La Grèce interrogeoit le trépied des Sybilles :
Nous ne connoissons pas ces fables puériles,
Nous ne connoissons pas tous ces présages vains :
Le coup-d'œil, le calcul, voilà nos seuls devins.
Mais la gloire a dressé notre petit théâtre,
O vous qui m'écoutez, regardez-moi combattre.

Sur une double ligne, en deux corps partagés,
En ordre de bataille on nous voit tous rangés.
Le génie attentif garde un profond silence,
Et l'aveugle Destin lui remet sa balance.....
On donne le signal, on part des deux côtés,
Les postes sont choisis, les coups sont ajustés,
Les premiers combattans expirent sur la place,
D'autres suivent de près & vengent leur disgrace.
Les rangs sont enfoncés, les deux camps sont ouverts ;
On passe tour-à-tour des succès aux revers,
On prend, on perd un chef ; on forme, on lève un siège ;
On garde, on quitte un poste ; on dresse, on rompt un piège ;
Les moindres intérêts ne sont pas oubliés,
Mais à ceux de l'état ils sont sacrifiés.

(*) Le fameux chêne de Mambré.

La barbarie alors devenant légitime,
Pour faire une conquête, on livre une victime ;
On expoſe un ſoldat pour ſurprendre un héros.

Tous ne ſont pas formés pour les mêmes travaux.
A l'ennemi qui vient, l'un ferme le paſſage ;
Sur l'ennemi qui fuit, l'autre fond avec rage :
Malheur à l'imprudent qui s'engage trop loin,
Et qui de ſon retour a négligé le ſoin !
Infortuné captif, il périt ſans défenſe.
Ses braves compagnons courent à ſa vengeance ;
Mais ils règlent leur marche, obſervant, calculant ;
Ceux-ci d'un pas rapide, & ceux-là d'un pas lent ;
Avant de l'occuper, fortifiant leur place,
Evaluant le nombre, & le temps, & l'eſpace,
Ils perdent l'ennemi ſans ſe perdre avec lui,
Se ménageant par-tout un aſyle, un appui,
Avec dextérité s'avancent, ſe replient,
Se diſperſent ſoudain, & ſoudain ſe rallient.
Ainſi l'on voit marcher, tourner ces légions
Que Frédéric exerce aux évolutions.
Ainſi la diſcipline & l'art de la Tactique
Ont fait de l'héroïſme un reſſort méchanique :
On meſure ſes coups, on aligne ſes pas,
Et la foudre elle-même obéit au compas.

Debout à mon côté, modérant ſon courage,
La reine, d'un front calme, a vu groſſir l'orage :
Elle part, elle vole au ſein des eſcadrons,
L'éclair ſort de la nue avec des feux moins prompts.
Vers mon rival tremblant d'un pas elle s'élance,
Elle revient d'un pas veiller à ma défenſe.
Prompte à voir le péril & prompte à l'éloigner,
Mettant à ſecourir le plaiſir de règner,
Sa préſence embellit mon camp & le protège,
Et ſa ſeule valeur compoſe ſon cortège.
Tout le camp ennemi frémit à ſon aſpect,
Et même en l'attaquant lui marque ſon reſpect.
Elle cherche des yeux ſa ſuperbe rivale :
Ainſi que leur ardeur leur puiſſance eſt égale.
Voyez-les tour-à-tour combattre, méditer,
S'expoſer, ſe couvrir, s'avancer, s'arrêter,
Choiſir un poſte obſcur ou prendre un vol ſublime,
Au bord du précipice échapper de l'abîme,
Du voile de la ruſe entourer leurs projets,
Et déchirer le voile au moment du ſuccès.
Aux champs Theſſaliens moins vive, moins brillante
Voloit, diſparoiſſoit, revenoit Atalante ;
Moins d'orgueil éclatoit au front de Taleſtris ;
Moins d'art, moins de génie inſpiroit Tomyris.

Dieux ! quel revers fatal menace ma couronne !
Quel deuil inattendu va déſoler mon trône !
Un groupe d'ennemis ſur moi s'eſt élancé,
J'ai raſſemblé trop tard mon peuple diſperſé :
La Reine accourt, la Reine affronte la tempête,
Sa tête ſeule, hélas ! peut garantir ma tête,
Elle n'héſite point : ſans frémir en ſecret,
Sans laiſſer vers l'empire échapper un regret ;
Par ſa ruine même éloignant ma ruine,
Elle reçoit le coup, & tombe en héroïne.
A'ceſte ſur la ſcène ainſi vient expirer,
Admète lui ſurvit ; mais c'eſt pour la pleurer.

Deux héros à cheval, (*) voltigeant dans la plaine,
Ont vu près de leur roi frapper leur ſouveraine.
En chevalier fidèle un deux court la venger.
Vers la cour ennemie il va d'un pas léger,
S'élance, & profitant d'une attaque ſoudaine ;
A côté du monarque il enlève la reine. (**)
On s'aſſemble, on pourſuit un raviſſeur fatal ;
Mais promt à s'échapper d'un combat inégal,
Sur ſon courſier agile il fuit de place en place.

Deux autres chefs à pied, (***) fameux par leur audace,
A travers les périls marchant obliquement,
Au ſecours du héros s'avancent bruſquement.
Ils croiſent dans leur route, & l'une & l'autre armée.
Le vulgaire, jaloux de toute renommée,
Du titre de folie a payé leurs exploits :
Cette folie heureuſe eſt le ſalut des rois.
Ont-ils vu l'ennemi, par une brèche ouverte,
Pénétrer dans ma cour ? Alors que tout déſerte,
L'un d'eux ſe précipite au milieu du combat,
Et frappé ſur la brèche, il délivre l'état.
Tel on vit Curtius s'élancer dans l'abîme,
L'abîme ſe ferma content de ſa victime.

Tandis que mes héros affrontent le trépas ;
Mes fantaſſins unis (****) s'avancent pas à pas ;
Et de leurs rangs ſerrés oppoſant la barrière,
Aux chefs les plus hardis ils ferment la carrière.
Ils ſuivent l'ordre mince, & non l'ordre profond ;
Ils frappent de côté, mais ils marchent de front.
Contraints à chaque pas de s'arrêter, ils brûlent
De faire un pas de plus, & jamais ne reculent.
Un noble eſpoir anime & ſoutient leurs travaux ;
Ils peuvent de ſoldats devenir généraux.
Un d'eux a-t-il forcé, par une marche heureuſe, (*****)
Du monarque ennemi l'enceinte glorieuſe ?
Il eſt proclamé chef par l'un & l'autre camp,
Et des premiers honneurs revêtus ſur le champ.
Ainſi de rang en rang porté par la victoire,
Fabert s'aſſit enfin ſur le char de la gloire.

Mars fut dans tous les temps le père de l'honneur ;
La nobleſſe du ſang naquit de la valeur.
Des Céſars, des Bourbons, c'eſt la tige commune.
Tous furent autrefois des ſoldats de fortune.
D'un nom, rendu fameux en défendant l'état,
La majeſté des ans relève encore l'éclat.

(*) Les Cavaliers.
(**) Double *échec* au roi & à la reine.
(***) Les Fous.
(****) Les pions.
(*****) Un pion à dame.

Il n'en eſt pas ainſi d'un nom que la richeſſe
Ennoblit lâchement au ſein de la molleſſe.
Le temps ne confond point des noms ſi différens ;
La gloire les ſépare, & les place à leurs rangs :
L'art transforme en criſtal le ſable & la pouſſière,
Mais le ſeul diamant eſt fils de la lumière.

Je parle en roi guerrier, & de qui le deſtin
A dépendu cent fois du moindre fantaſſin.
Mais, pour un qui s'élève, hélas ! combien ſuccombent !
Sous des coups redoublés l'un après l'autre ils tombent :
Je déplore leur chûte, & je ſens que l'état
Perd un bras néceſſaire en perdant un ſoldat.

De moi dépend ſur-tout le ſalut de l'empire.
Rien n'eſt déſeſpéré tandis que je reſpire.
Contemplez cette abeille & l'eſſaim qui la ſuit ;
C'eſt la reine, ſans elle un rucher eſt détruit.
Un eſcadron ailé vient-il ſous ſes murailles ?
Elle donne auſſitôt le ſignal des batailles,
Tout eſt en l'air, tout vole au devant du trépas ;
Des artiſans obſcurs ſont tout-à-coup ſoldats :
Le peuple le plus doux devient le plus terrible.
Tant que la reine exiſte, il ſe montre invincible...
Elle expire, tout fuit : un ſeul dard meurtrier
Anéantit la reine, & le royaume entier.

Souverains, imitez cette abeille chérie :
De vos ruchers féconds protégez l'induſtrie ;
Sur un fidèle eſſaim jettez un regard doux,
En bourdonnant de joie il volera vers vous.
A la fleur de tes ans, inſtallé ſur un trône,
Que l'Europe contemple & la gloire environne ;
Arbitre de vingt rois qu'efface ta ſplendeur,
Au milieu d'une cour fière de ta grandeur,
Louis ! quelle eſt, dis-nous, ta volupté ſuprême ;
Ton ſouverain bonheur ? d'apprendre que l'on t'aime,
De voir la foule immenſe, environnant ton char,
Par les cris du plaiſir répondre à ton regard.

Tant que le ſort n'a pas éclairci mon armée,
Aux éléphans captifs la barrière eſt fermée : (*)
L'eſpace eſt-il ouvert ? ai-je beſoin d'appui ?
Vers moi l'un d'eux avance & j'avance vers lui. (**)
Là, placé ſous ſa garde, & preſque inacceſſible,
Je ſuis de la bataille obſervateur paiſible.
Mais le danger approche ; alors mes éléphans
Dans la lice à leur tour s'élancent triomphans.
Coloſſes aguerris, fortereſſes mouvantes,
Leur choc impétueux, leurs manœuvres ſavantes
Portent de rang en rang le trouble & la terreur.
Mon émule atteint s'oppoſe à leur fureur.
Sur mes tours, avec art, il fait marcher les ſiennes,
Avec plus d'art encor je poſte & joins les miennes.
Sous leur feu combiné tout s'écroule ou s'enfuit.
Le roi, réfugié dans un humble réduit,

(*) Les Tours.
(**) Roquer.

Sur ſes états déſerts promène un regard ſombre ;
De ſa grandeur paſſée il voit à peine une ombre.
Environné d'écueils, il cherche en vain un port ;
Mais animé bientôt d'un généreux tranſport,
Il s'avance ſuperbe, & veut par ſon courage
Retarder ou du moins illuſtrer ſon naufrage ;
Tel au camp de Pavie, entouré d'ennemis,
Auſſi grand, auſſi fier que s'il les eût ſoumis ;
François Premier, au glaive abandonnant ſa tête ;
De l'heureux Charles-Quint effaça la conquête.

Je marche alors, ſuivi de tous mes généraux ;
Je cherche mon rival qui s'expoſe en héros ;
Quelques ſoldats encore, amis dans la diſgrace,
Preſſés autour de lui, ſignalent leur audace.
Les miens, impatients, voudroient tout ravager ;
Mais je retiens leurs coups pour les mieux diriger ;
Tout le peuple ignorant, accuſe ma foibleſſe :
Les ſpectateurs inſtruits approuvent ma ſageſſe.
Par de ſavans détours je voile mes projets.
Par des retards prudens je hâte mes ſuccès.
Ainſi le temps ſoumet lentement toute choſe ;
Et combat en ſecret quand on croit qu'il repoſe.
Tels, préparant de loin un grand événement,
Vingt ſiècles ſont effort pour créer un moment.

Cependant mon rival eſt près de ſa défaite ;
Après avoir erré de retraite en retraite,
Après avoir perdu ſes places, ſes ſoutiens,
Il ſe voit dans ſa fuite envelopper des miens.
Il va périr, mais non, la troupe qui l'aſſiège,
Reſpecte ſa perſonne, en frappant ſon cortège.
Conſerver le Monarque, eſt la loi de l'état ;
Le forcer à ſe rendre, eſt le droit du combat...
Il ſe rend, avec lui je me reconcilie ; (*)
Et je ne ſouffre pas qu'un grand roi s'humilie :
Par ſon exemple, inſtruit des rigueurs du deſtin ;
Je renferme ma joie, & je rends mon butin.
Non content de ſauver l'honneur du diadême,
A reprendre ſon rang je l'invite moi-même ;
Il reparoît en pompe au milieu de ſa cour,
Et rentré dans la lice, il triomphe à ſon tour.

Ainſi nous prolongeons une innocente guerre
Qui charme nos loiſirs, ſans déſoler la terre.
L'ambition ſe plaît dans les combats ſanglans,
Et la philoſophie au combat des talens.
L'Inde fut le berceau de nos premiers ancêtres ;
Les maîtres de Platon furent auſſi nos maîtres :
Le peuple qui trouva le plus ſavant des jeux,
Fut des peuples enfans le plus ingénieux.

Voltaire aimoit ce peuple : adorateur des ſages
Qui du Gange autrefois éclairoient les rivages ;
Il chériſſoit en nous un de leurs monuments ;
Il chériſſoit en nous leurs doux amuſemens.
C'étoient auſſi les ſiens. Nos luttes pacifiques,
Nos problêmes guerriers, nos camps géométriques ;

(*) Échec & mat.

Enchantoient ſes loiſirs ; & nous fumes admis
Au nombre des ſavans & des rois, ſes amis.
Tous les arts animoient, peuploient ſa ſolitude,
Son eſprit s'étendoit, s'enflammoit par l'étude.
Brûlant de tout ſavoir, ſans ceſſe il s'inſtruiſoit ;
Brûlant de tout créer, ſans ceſſe il produiſoit.
Toutes les vérités lui ſembloient néceſſaires ;
Il puiſoit tour-à-tour, & verſoit les lumières :
Tel un miroir ardent eſt promt à renvoyer
Les clartés qu'il raſſemble en ſon brûlant foyer.

Le ſeul nom de Voltaire illuſtre nos batailles.
A ce nom immortel je joins le tien, Noailles ;
Tu ſoutiens notre empire ; & ta vive gaité
Bannit loin de nos camps la taciturnité :
De ton génie heureux les brillantes ſaillies
Charment de nos calculs les longues rêveries.
O Noailles ! pourſuis : défends par tes bons mots
L'eſprit contre l'ennui, les arts contre les ſots.

L'eſprit guerrier n'eſt pas notre ſeul avantage,
D'un état bien réglé nous préſentons l'image,
Et de la monarchie un modèle fini.
Par l'intérêt public chez nous tout eſt uni.
Obſervez Jupiter avec ſes ſatellites,
En ordre, autour de lui, parcourant leurs orbites :
De même, à mes ſujets, je ſers d'appui commun.
Chacun combat pour moi, je veille ſur chacun...
J'achève un long tableau par un vœu magnifique.
Vous, Savans, méditez un jeu philoſophique ;
Guerriers, étudiez notre ordre martial ;
Rois, apprenez de nous le pacte ſocial.

(*) Tandis que je chantois un fantôme de guerre,
Le véritable Mars enſanglantoit la terre.
Vingt peuples opprimés contre un peuple oppreſſeur
Dans un bras de vingt ans trouvoient leur défenſeur.
De nos jeunes héros un eſſaim magnanime,
Aux bords Américains porté d'un vol ſublime,
Par leur eſprit aimable & leurs brillans ſuccès,
Accoutumoit Boſton au commerce françois.
Par des plans combinés préparant les conquêtes,
Par des miracles promts réparant les tempêtes,
Caſtre, au nom de Louis, affranchiſſoit les mers,
Et ſous ſon pavillon rallioit l'univers.
Neptune indépendant remercioit la France.
Suffren du Gange aux fers hâtoit la délivrance.
La Tamiſe appauvrie, & réduite à ſes bords,
Portoit le deuil d'un monde & pleuroit ſes tréſors.
Par d'inviſibles nœuds aſſociant leur trône,
Un Prince philoſophe, une Reine Amazone
De l'Ottoman aveugle obſervoient le déclin,
Et d'un État mourant précipitoient la fin.
La Grèce réveilloit ſa liberté captive,
Et l'Europe en ſuſpens écoutoit attentive.
De moins ſanglans débats, non ſans hoſtilités,
Diviſoient dans Paris les eſprits agités.

Au nom du magnétiſme, une foule en extaſe,
Pour Meſmer, pour Deſlon, hurloit avec emphaſe ;
Leur index, tout-puiſſant dans ſes inflexions,
Semoit l'enthouſiaſme & les convulſions.
Ils voiloient leur ſecret, & non pas leur diſcorde ;
Pallas, pour une pomme, oublia la concorde :
Trop ſenſible de même aux refus d'Apollon,
Une dixième Muſe inſultoit l'Hélicon.
Des cieux, quels cris ſoudains font treſſaillir la voûte ?
L'homme, des Immortels, oſe tenter la route.
Majeſtueuſement enlevé dans les airs,
D'un vol rapide & ſûr parcourant ces déſerts,
Porté comme en triomphe au-deſſus des campagnes,
Des peuples, des cités, des fleuves des montagnes,
Mongolfier dans ſon char paroît l'égal des dieux.
On le ſuit, on le cherche, on le perd dans les cieux.
La critique un inſtant reſpecte le courage ;
Le char deſcend à peine, elle rit du voyage.
Loin d'un monde cenſeur & plein d'inimitié,
Où fuir ? Près de l'Olympe, ou près de l'amitié.

Églé, dans tous les temps, vous fûtes ſon aſyle ;
Vous ſavez embellir ce ſentiment tranquille.
De votre caractère on reſſent la douceur,
Comme on reſſent le frais d'un ombrage enchanteur.
Les dieux vous ont donné cette philoſophie
Qui prévient les chagrins, ou qui les pacifie.
Je vous offre ces vers ; ma Muſe attache exprès
L'image de la guerre à celle de la paix.

(*) Épilogue de l'Auteur.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au jeu des Echecs.

Aller à dame. C'eſt pouſſer un pion juſqu'aux dernières caſes du côté oppoſé, & alors le pion devient dame ou telle autre pièce qu'on juge à propos.

Caſe. Ce mot ſe dit de chacun des carrés de l'échiquier ſur lequel on joue.

Cavalier. C'eſt une pièce du jeu, dont la marche conſiſte à aller d'une caſe noire à une caſe blanche, ou d'une caſe blanche à une caſe noire, en ſautant obliquement.

Dame. C'eſt la ſeconde pièce du jeu : elle réunit dans ſa marche, celles du fou & de la tour.

Échec. Ce terme s'emploie pour avertir qu'on attaque le roi, en ſorte qu'il eſt obligé de ſe retirer ou de ſe couvrir.

Échec & mat. Se dit quand le roi étant attaqué par quelque pièce, ne peut plus ſe couvrir ni ſe retirer.

Échiquier. C'eſt le tablier ſur lequel on joue aux *échecs*, & qui eſt diviſé en carrés ou caſes de deux couleurs.

Fou. C'eſt une pièce du jeu, dont la

marche eſt toujours par une ligne tranſverſale en coupant l'angle des carrés.

Gambit. (jouer le) Cette expreſſion s'emploie, lorſqu'après avoir pouſſé le pion du roi ou celui de la dame deux pas, on pouſſe encore celui de leur fou deux pas.

Pat. Terme qu'on emploie pour ſignifier qu'un des deux joueurs ne peut plus jouer, ſans mettre en *échec* ſon roi qui n'y eſt pas. *Faire pat, être pat.*

Pion. C'eſt une des petites pièces du jeu. Il y a huit pions blancs & huit pions noirs.

Pion doublé. On appelle ainſi deux pions d'une même couleur, placés ſur une même ligne perpendiculaire.

Roc. C'eſt une pièce du jeu qu'on appelle plus ordinairement *tour.*

Roi. C'eſt la principale pièce du jeu, à laquelle il faut donner *échec* & mat pour gagner la partie.

Roquer. Terme qui ſe dit, lorſqu'on met ſon roc ou ſa tour auprès de ſon roi, & qu'on fait paſſer le roi de l'autre côté joignant le roc.

Tour. C'eſt une pièce du jeu, à laquelle on a auſſi donné le nom de roc.

EMPRUNT.

Sorte de jeu des cartes, auquel peuvent jouer enſemble trois, quatre, cinq ou ſix perſonnes.

On emploie un jeu entier complet, c'eſt-à-dire, cinquante-deux cartes, quand les joueurs ſont au nombre de cinq ou ſix : s'ils ſont ſix, on donne à chacun huit cartes, & il en reſte quatre au talon. S'ils ſont cinq, on donne à chacun dix cartes, & il en reſte deux au talon. S'ils ne ſont que quatre, on donne également à chacun dix cartes, mais on ſupprime les as & les deux, ce qui réduit le jeu à quarante-quatre cartes, dont quarante pour les joueurs & quatre pour le talon : enfin, ſi les joueurs ne ſont qu'au nombre de trois, on ſupprime les as, les deux & les trois, ce qui réduit le jeu à quarante cartes, dont douze ſe diſtribuent à chaque joueur, & les quatre autres forment le talon.

Les cartes étant diſpoſées, comme on vient de le dire relativement au nombre des joueurs, chacun met au jeu un ou deux jetons qui ont une valeur convenue ; & après que le ſort a indiqué le joueur qui doit donner, celui-ci mêle les cartes, fait couper à ſa gauche, & les diſtribue par deux ou par trois à la fois, en commençant par ſa droite.

Quand chacun a les cartes qu'il lui faut, le joueur qui eſt le premier en cartes, joue celle de ſon jeu qu'il juge à propos ; le ſecond eſt obligé de jouer la carte qui ſuit de la même couleur : s'il n'a pas cette carte, il l'emprunte du joueur qui l'a, & il lui paye pour cela un jeton : le troiſième eſt pareillement obligé de jouer la carte ſuivante ou de l'emprunter de même ; la même obligation s'étend aux joueurs qui ſuivent, & l'on continue de cette manière juſqu'à ce que la couleur d'abord jouée ſoit épuiſée.

C'eſt alors à celui qui a joué la dernière carte de cette couleur, qu'appartient le droit de recommencer par telle carte de ſon jeu qu'il lui plaît ; & quand la nouvelle couleur dont eſt cette carte, eſt pareillement épuiſée, on en joue une autre : cette marche dure juſqu'à ce qu'un des joueurs ſoit parvenu à ſe défaire de toutes ſes cartes. C'eſt celui-ci qui gagne la partie : il emporte, non-ſeulement la poule, mais il reçoit encore des autres joueurs, autant de jetons qu'il leur reſte de cartes entre les mains.

Il faut obſerver que quand aucun joueur n'a la carte qui doit être fournie, on la prend au talon, & l'on met à la poule le jeton qu'il auroit fallu payer au joueur dont on l'auroit empruntée s'il l'avoit eue.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au jeu de l'Emprunt.

Couper. C'eſt ſéparer le jeu de cartes en deux, avant de diſtribuer à chaque joueur les cartes qu'il doit avoir.

Donner. C'eſt diſtribuer aux joueurs les cartes qu'il leur faut.

Emprunter. C'eſt demander au joueur qu'on a à ſa droite la carte dont on a beſoin, en lui payant un jeton pour cela.

Jeu entier. C'eſt un jeu qui contient treize cartes de chacune des quatre couleurs, & qui eſt ainſi compoſé de cinquante-deux cartes.

Poule. C'eſt la totalité des enjeux & des jetons provenant des emprunts faits au talon.

Premier

Premier en cartes. C'eſt le joueur qui a la main, ou qui doit jouer le premier.

Talon. C'eſt ce qui reſte de cartes après qu'on a donné à chaque joueur celles qu'il lui faut.

ESPÉRANCE.

Nom d'un jeu qui ſe joue entre pluſieurs perſonnes avec deux dés.

On diſtribue à chaque joueur un certain nombre de jetons qui ont une valeur convenue. On fait enſuite indiquer par le ſort, le joueur qui doit avoir le dé. Si celui-ci amène un as, il donne un jeton au joueur qu'il a à ſa gauche : s'il amène un ſix, il met un jeton à la poule : ſi ſes deux dés préſentent un as & un ſix, & qu'il lui reſte plus d'un jeton, il en donne un au joueur qui eſt à ſa gauche, & il en met un autre à la poule. Si dans ce cas il n'a qu'un jeton, il le met à la poule.

Le joueur qui n'amène ni un as ni un ſix, n'a rien à payer ; il quitte ſeulement le dé, & paſſe le cornet au joueur qu'il a à ſa droite : celui-ci en fait autant dans la même circonſtance : mais, quand un joueur amène un doublet, il conſerve le cornet pour jouer un ſecond coup ; & s'il amène encore un doublet, il joue un troiſième coup, dans la vue d'amener un troiſième doublet : s'il vient à réuſſir, il gagne la partie ou la poule.

Un joueur gagne auſſi la poule, lorſqu'ayant encore un ou pluſieurs jetons, il n'en reſte plus aux autres joueurs.

Obſervez que quoiqu'un joueur qui a perdu tous ſes jetons, ne puiſſe plus dans cet état avoir le cornet à ſon tour, il eſt néanmoins poſſible qu'il reſſuſcite, c'eſt-à-dire, qu'il rentre au jeu. Ceci a lieu, quand le joueur qu'il a à ſa droite amène un as, parce qu'alors ce dernier eſt obligé de lui payer un jeton.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au jeu de l'Eſpérance.

Avoir le dé. C'eſt être le premier à jouer.

Cornet. C'eſt l'inſtrument avec lequel on remue & on jette les dés ſur le tapis.

Dé. Petit morceau d'os ou d'yvoire, de figure cubique ou à ſix faces, dont chacune eſt marquée d'un différent nombre de points depuis un juſqu'à ſix, & dont on ſe ſert pour jouer.

Doublet. C'eſt ce que produiſent les deux dés lorſqu'ils amènent les mêmes points.

Poule. C'eſt la totalité de ce que les joueurs ont mis au jeu dans le cours de la partie.

Quitter le dé. C'eſt remettre le cornet & les dés au joueur qu'on a à ſa droite, afin qu'il joue à ſon tour.

Reſſuſciter. C'eſt rentrer au jeu, par le moyen d'un jeton qu'on reçoit du joueur qu'on a à ſa droite, quand il amène un as.

F

FERME.

FERME. Sorte de jeu des cartes, auquel peuvent jouer enſemble dix à douze perſonnes.

On emploie, pour jouer à la *ferme*, quarante-cinq cartes, c'eſt-à-dire, un jeu entier, dont on a ôté les huit & les ſix, à l'exception néanmoins du ſix de cœur, qu'on appelle le *brillant*. Chaque figure vaut dix points : les autres cartes ſe comptent pour autant de points qu'elles en préſentent : ainſi, un dix ſe compte pour dix points, & un as ne ſe compte que pour un.

La *ferme* conſiſte dans un certain nombre de jetons mis au jeu par le joueur qui a offert le plus haut prix pour être fermier. Ce prix de la *ferme* ſe met à part, &, pour le gagner, il faut dépoſſéder le fermier.

Les autres joueurs mettent au jeu chacun

un jeton : c'eſt ce qui forme la partie ou la poule. Chaque joueur, à l'exception du fermier, peut la gagner ſans la *ferme* ou avec la *ferme*.

Le fermier tient toujours les cartes : quand il les a mêlées & qu'il a fait couper par le joueur qui eſt à ſa gauche, il diſtribue une carte à chaque joueur en commençant par ſa droite, & n'en prend point pour lui.

Chaque joueur, à commencer par le premier en cartes, a enſuite le droit de demander ſucceſſivement une ou pluſieurs cartes, juſqu'à ce qu'il ait obtenu un jeu dont il ſoit ſatisfait. Ces dernières cartes ſe tirent de deſſous le talon.

L'objet que doit ſe propoſer chaque joueur en demandant carte, eſt d'atteindre le point de ſeize, parce que ce point fait gagner la *ferme* & la poule : mais, s'il arrive que les cartes demandées pour joindre à celle qu'on avoit déjà, excèdent ce point, on eſt tenu de payer au fermier autant de jetons qu'elles préſentent de points au-deſſus de ſeize. Suppoſez, par exemple, qu'un joueur auquel le fermier a d'abord diſtribué un trois, demande enſuite ſucceſſivement deux autres cartes ; que la première de ces deux cartes ſoit un ſept, & la ſeconde un dix ; il y aura, dans la main de ce joueur, trois cartes qui contiendront enſemble vingt points ; ainſi, il aura quatre points au-delà de ſeize : il faudra par conſéquent qu'il paye quatre jetons au fermier.

Cette obligation de payer au fermier autant de jetons qu'on a de points qui excèdent le nombre de ſeize, doit empêcher le joueur prudent de prendre carte, quand il a déjà dans ſa main douze à quinze points : il dit alors *baſta*, c'eſt-à-dire, qu'il s'en tient au jeu qu'il a, & qu'il ne veut plus de nouvelles cartes : il renonce à la vérité par là, à dépoſſéder le fermier, mais il n'a rien à lui payer, & il peut gagner la poule ; attendu que, quand le fermier n'eſt pas dépoſſédé, elle appartient au joueur dont le point au-deſſous de ſeize, eſt néanmoins le plus près de ce dernier nombre.

Il y a pluſieurs manières d'obtenir le point de ſeize pour gagner la *ferme* : mais la manière la plus avantageuſe eſt de réunir le *brillant* & une figure ou un dix. Le joueur qui fait ſeize par ces deux cartes, gagne de préférence à tout autre.

Si deux joueurs atteignent le point de ſeize par deux autres cartes, telles qu'un neuf & un ſept, c'eſt le premier en carte qui gagne la *ferme*.

Lorſque deux joueurs ont atteint le point de ſeize, l'un avec deux cartes, & l'autre avec trois ; celui qui n'a que deux cartes, gagne la *ferme* par préférence à celui qui en a trois.

La même règle de préférence a lieu entre deux joueurs qui ont fait ſeize, l'un avec trois cartes & l'autre avec quatre : celui qui n'a que trois cartes gagne la *ferme*. Et, dans tout autre cas, le point de ſeize fait avec un moindre nombre de cartes, l'emporte ſur celui qui eſt fait avec un plus grand nombre.

Quoiqu'on ne puiſſe pas gagner la *ferme* ſans gagner en même-temps la poule, on peut gagner celle-ci ſans gagner celle-là. Ainſi, lorſque perſonne n'a atteint le point de ſeize, la poule appartient au joueur dont le point moindre que ſeize, approche le plus de ce nombre.

Dans le cas de concurrence de deux joueurs qui ont chacun un même point, la primauté l'emporte.

Celui qui a dépoſſédé le fermier devient fermier lui-même, à moins qu'on ne ſoit convenu que chaque joueur le ſera à ſon tour.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au jeu de la Ferme.

Baſta. Terme qu'emploie un joueur pour exprimer qu'il s'en tient à ſon jeu, & qu'il ne veut plus de nouvelle carte.

Brillant. On déſigne ſous ce nom, la carte principale du jeu qui eſt le ſix de cœur.

Ferme. C'eſt la ſomme que le fermier dépoſe pour être délivrée au joueur, dont le jeu compoſé de ſeize points, doit, ſelon la règle, être préféré aux jeux que peuvent avoir tous les autres joueurs.

Fermier. C'eſt le joueur qui diſtribue les cartes, & qui fait ſeul le dépôt d'une ſomme qu'on appelle la *ferme*, que les autres joueurs peuvent gagner excluſivement à lui.

Figure. On donne ce nom aux rois, aux dames & aux valets.

Point. C'eſt le nombre que donnent enſemble pluſieurs cartes. Il ſe dit auſſi du nombre que produit chaque carte en particulier.

Poule. C'eſt, ſans y comprendre la *ferme*, la totalité de ce que les joueurs ont mis au jeu, pour appartenir à celui qui vient à gagner la partie.

Premier en carte. C'eſt le joueur qui eſt le plus près de la droite du fermier.

Primauté. C'eſt l'avantage par lequel le joueur qui eſt le premier en carte gagne le coup, quand il a un jeu égal à celui de ſon adverſaire.

G

GILLET.

GILLET. Sorte de jeu de renvi, auquel jouent enſemble quatre perſonnes, en ſe ſervant de trente-deux cartes, ou d'un jeu de piquet.

A ce jeu, la valeur des cartes eſt la même qu'au piquet; c'eſt-à-dire, que l'as, qui eſt la principale carte du jeu, l'emporte ſur le roi, le roi ſur la dame, la dame ſur le valet, le valet ſur le dix, le dix ſur le neuf, le neuf ſur le huit, & le huit ſur le ſept.

L'as ſe compte d'ailleurs pour onze points, chaque figure pour dix points, & les autres cartes pour autant de points qu'elles en préſentent.

On a deux paniers, dans chacun deſquels les joueurs mettent un ou pluſieurs jetons qui ont une valeur convenue.

L'un de ces deux paniers eſt pour le joueur qui gagne par le *gé*, & le ſecond, pour celui qui gagne par le point ou le flux.

Après que le joueur qui doit donner, a été indiqué par le ſort, il mêle les cartes, fait couper par le joueur qu'il a à ſa gauche, & diſtribue trois cartes l'une après l'autre, en commençant par ſa droite.

Le joueur qui ſe trouve avoir le *gé* le plus haut, c'eſt-à-dire, deux cartes ſemblables, comme deux as, deux rois, deux dames, &c. gagne ce qu'on a mis dans l'un des paniers, pourvu toutefois qu'il n'y ait point de tricon au jeu : s'il y en avoit un, ne fut-ce que de ſept, il l'emporteroit ſur le *gé* quel qu'il fut.

Le panier du *gé* étant tiré, on donne de nouveau, pour faire décider à qui appartiendra le panier deſtiné au plus haut point ou flux. Lorſque les cartes ſont diſtribuées, le joueur premier en cartes, énonce ſon intention, en diſant ou qu'il paſſe, ou qu'il y va du jeu, ou d'une ſomme plus forte qu'il détermine : les joueurs qui ſuivent ont ſucceſſivement la parole, & chacun peut ou paſſer, ou jouer ce qu'on a propoſé, ou renvier les joueurs précédents : lorſque les renvis ſont finis, les joueurs qui n'ont pas fui, étalent leur jeu ſur le tapis, & celui qui ſe trouve avoir le plus haut point ou flux, emporte le panier & ce que les autres ont joué ou abandonné.

Le flux conſiſte en trois cartes de la même couleur, comme trois trefles, trois cœurs, &c. Ainſi, le joueur qui a un flux, a néceſſairement le point ſur celui qui n'a que deux cartes de même couleur : ſi pluſieurs joueurs ont chacun un flux, celui qui a le plus haut gagne par préférence : ſi les flux ſont égaux, la primauté l'emporte.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au jeu du Gillet.

Aller du jeu. C'eſt jouer une ſomme égale à ce que contient le panier du flux.

Couper. C'eſt ſéparer un jeu de cartes en deux, avant de diſtribuer à chaque joueur les cartes qu'il doit avoir.

Donner. C'eſt diſtribuer les cartes aux joueurs.

Figure. On donne ce nom aux cartes peintes, qui ſont les rois, les dames & les valets.

Flux. Ce ſont trois cartes de même couleur, comme trois carreaux, trois cœurs, &c.

Gé. Ce ſont deux cartes de même figure & de même point, comme deux as, deux valets, deux huit, &c.

Paſſer. C'eſt ne point ouvrir le jeu ou ne point tenir la vade que fait un autre joueur.

Point. C'eſt le nombre que compoſent enſemble pluſieurs cartes d'une même couleur. Il ſe dit auſſi du nombre que produit chaque carte.

Primauté. C'eſt l'avantage par lequel le joueur qui eſt le premier à jouer, gagne le coup quand il a un point égal à celui de ſon adverſaire.

Renvi. C'eſt une ſomme quelconque miſe par deſſus la vade.

Tricon. C'eſt un jeu compoſé de trois cartes de même figure & de même point, comme trois as, trois dix, &c.

GUERRE. (*Jeu de la*)

Sorte de jeu de tableau qu'on joue avec deux dés & des jetons qui ont une valeur convenue.

Le tableau eſt compoſé de cinquante-trois caſes, qui ont chacune un numéro & une dénomination particulière. (*)

Le nombre des perſonnes qui peuvent s'amuſer enſemble au jeu de la *guerre*, eſt illimité.

Ce jeu a été imaginé pour donner une idée de ce qui ſe pratique dans la marche & le campement d'une armée, ainſi que dans les batailles, les combats, les ſièges & les autres actions militaires. D'après ce plan, chaque caſe du tableau eſt déſignée comme on va le dire :

La première, ou le numéro 1, s'applique aux officiers.

La ſeconde, ou le numéro 2, à l'enrôlement.

La troiſième, ou le numéro 3, à l'exercice.

La quatrième ou le numéro 4, au rendez-vous.

La cinquième, ou le numéro 5, à la revue.

La ſixième, ou le numéro 6, à la marche.

La ſeptième, ou le numéro 7, au défilé.

La huitième, ou le numéro 8, au paſſage d'une rivière.

La neuvième, ou le numéro 9, au campement.

La dixième, ou le numéro 10, au convoi.

La onzième, ou le numéro 11, au fourrage.

La douzième, ou le numéro 12, à l'ordre.

La treizième, ou le numéro 13, au décampement.

La quatorzième, ou le numéro 14, au parti.

La quinzième, ou le numéro 15, à la maraude.

La ſeizième, ou le numéro 16, à la juſtice militaire.

La dix-ſeptième, ou le numéro 17, à l'embuſcade.

La dix-huitième, ou le numéro 18, aux contributions.

La dix-neuvième, ou le numéro 19, au dégât.

La vingtième, ou le numéro 20, au pétard.

La vingt-unième, ou le numéro 21, au conſeil de guerre.

La vingt-deuxième, ou le numéro 22, à l'ordre de bataille.

La vingt-troiſième, ou le numéro 23, à l'eſcarmouche.

La vingt-quatrième, ou le numéro 24, à la bataille.

La vingt-cinquième, ou le numéro 25, à la victoire.

La vingt-ſixième, ou le numéro 26, à la retraite.

La vingt-ſeptième, ou le numéro 27, à la ſépulture des morts.

La vingt-huitième, ou le numéro 28, aux priſonniers de guerre.

La vingt-neuvième, ou le numéro 29, au détachement.

La trentième, ou le numéro 30, à la camiſade.

La trente-unième, ou le numéro 31, à l'eſcalade.

La trente-deuxième, ou le numéro 32, au bombardement.

La trente-troiſième, ou le numéro 33, au blocus.

La trente-quatrième, ou le numéro 34, au rapport de l'ingénieur.

La trente-cinquième, ou le numéro 35, à la reconnoiſſance de la place.

La trente-ſixième, ou le numéro 36, au ſiège.

(*) *Voyez* aux Planches la Figure VIII.

La trente-ſeptième, ou le numéro 37, au bivouac.

La trente-huitième, ou le numéro 38, à la ſentinelle.

La trente-neuvième, ou le numéro 39, à la vedette.

La quarantième, ou le numéro 40, au convoi d'artillerie.

La quarante-unième, ou le numéro 41, à la batterie de canons.

La quarante-deuxième, ou le numéro 42, à la tranchée.

La quarante-troiſième, ou le numéro 43, à l'action de monter la garde à la tranchée.

La quarante-quatrième, ou le numéro 44, à la ſortie.

La quarante-cinquième, ou le numéro 45, à la paliſſade.

La quarante-ſixième, ou le numéro 46, à la faſcine.

La quarante-ſeptième, ou le numéro 47, à la mine.

La quarante-huitième, ou le numéro 48, à la fauſſe attaque.

La quarante-neuvième, ou le numéro 49, à l'aſſaut.

La cinquantième, ou le numéro 50, à la chamade.

La cinquante-unième, ou le numéro 51, à la priſe de la place.

La cinquante-deuxième, ou le numéro 52, aux conquêtes.

La cinquante-troiſième, ou le numéro 53, à la valeur récompenſée.

Le nombre des joueurs étant indéterminé, peut s'étendre depuis deux juſqu'à dix ou douze : chacun met au jeu une ſomme convenue, telle que trois ou quatre jetons pour former la poule : enſuite on fait prononcer le ſort ſur l'ordre dans lequel chaque joueur aura les dés.

Chacun a ſa marque particulière pour indiquer les points qu'il a amenés, & la caſe ſur laquelle il a dû s'arrêter. Si, par exemple, le premier qui joue amène le nombre cinq, il place ſa marque ſur la caſe de la revue, & ceux qui jouent enſuite, mettent pareillement leurs marques ſur les caſes où les portent les pions qu'ils ont amenés.

Pour gagner la partie, & par conſéquent la poule, il faut arriver juſte le premier à la caſe 53, ſans qu'il reſte au joueur aucun point à compter. Il ſuit de là, que le joueur dont le dé excède le nombre de cinquante-trois, eſt obligé de rétrograder. Ainſi, en ſuppoſant que vous ſoyez placé à la caſe 48, & que vous ameniez le point de ſix, vous ſerez obligé de retourner du nombre cinquante-trois au nombre cinquante-deux. Si enſuite lorſque le dé vous reviendra, vous amenez encore le point de ſix, il faudra après avoir touché la caſe 53, rétrograder juſqu'à la caſe 49, où vous placerez de rechef votre marque.

La marche de chaque joueur peut d'ailleurs être retardée par divers obſtacles que feront connoître les règles qu'on va détailler.

Celui qui arrive au nombre deux, caſe de l'enrôlement, doit tirer un jeton du jeu & ſe placer au nombre trois, caſe de l'exercice, où il eſt obligé de reſter juſqu'à ce que les autres joueurs ayent eu chacun deux fois le dé.

Le joueur qui arrive au nombre ſept, caſe des défilés, doit payer deux jetons, & s'avancer juſqu'au nombre onze, caſe du fourrage.

Celui qu'un autre rencontre au nombre quatorze, caſe du parti, doit retrograder au nombre neuf, caſe du campement; &, ſi cette dernière caſe ſe trouve occupée, il rétrogradera juſqu'au nombre ſept.

Le joueur qui arrive au nombre ſeize, caſe de la juſtice militaire, doit mettre quatre jetons à la poule, & retourner à la première caſe.

Celui que le dé porte au nombre dix-ſept, caſe de l'embuſcade, eſt obligé de mettre deux jetons à la poule, & de retourner à la place où il étoit auparavant.

Si l'on eſt conduit au nombre dix-huit, caſe des contributions, on paye un jeton à chaque joueur.

Celui qui arrive au nombre vingt-cinq, caſe de la victoire, prend à la poule autant de jetons qu'il y a de joueurs, & ſe porte au nombre trente-cinq.

Quand on arrive au nombre vingt-ſix, caſe de la retraite, on doit rétrograder juſqu'au nombre vingt-deux, caſe de l'ordre de bataille.

Le joueur qui eſt porté au nombre vingt-huit, caſe des priſonniers de guerre, doit mettre trois jetons à la poule, & reſter un tour ſans jouer.

Quand on arrive au nombre trente, caſe

de la camiſade, on reçoit un jeton de chacun des autres joueurs, & ceux-ci ſont obligés de rétrograder à la caſe qui précéde celle où ils ſe trouvent.

Le joueur que le dé porte au nombre trente-trois, caſe du blocus, doit y reſter deux tours ſans jouer, & mettre un jeton à la poule.

Celui que le dé place au nombre trente-ſix, caſe du ſiège, eſt obligé d'y reſter juſqu'à ce que jouant à ſon tour, il amène le point de cinq; alors il ſe rend au nombre cinquante-un, caſe de la place conquiſe, & met à la poule quatre jetons.

Le joueur qui eſt porté au nombre trente-huit, caſe de la ſentinelle, doit y reſter juſqu'à ce qu'un autre y vienne prendre ſa place.

Si l'on arrive au nombre quarante-ſept, caſe de la mine, on doit rétrograder d'autant de caſes qu'on a amené de points.

Quand le joueur eſt porté au nombre cinquante, caſe de la chamade, il eſt obligé de rétrograder au nombre vingt-un, caſe du conſeil de guerre.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au jeu de la Guerre.

Avoir le dé. C'eſt être en tour de jouer.

Caſe. Il ſe dit de chacune des places marquées par un numéro.

Point. C'eſt le nombre qui réſulte d'un coup de dé.

Poule. C'eſt la totalité des enjeux.

GUIMBARDE.

Sorte de jeu des cartes qu'on appelle auſſi *la mariée*, parce qu'il y a un mariage qui en fait l'avantage principal.

Le nombre des joueurs peut s'étendre depuis cinq juſqu'à neuf perſonnes. On ſe ſert de cinquante-deux cartes, c'eſt-à-dire, d'un jeu entier; & l'on diſtribue à chaque joueur une certaine quantité de jetons qui ont une valeur convenue. On emploie auſſi cinq paniers pour y mettre les enjeux. Le premier contient les enjeux relatifs à la *guimbarde* ou *mariée*; le ſecond, ceux qui concernent le roi; le troiſième, ceux qui ont rapport au fou; le quatrième, ceux qui ſont deſtinés au mariage, & le cinquième, ceux que doit emporter le point.

Chaque joueur met dans chacun de ces paniers un ou pluſieurs jetons, ſelon la convention.

Celui que le ſort a indiqué pour donner, mêle les cartes, fait couper par le joueur qu'il a à ſa gauche, & diſtribue à chacun cinq cartes, d'abord deux & enſuite trois: après cela, il retourne la carte qui eſt au-deſſus du talon, & cette carte retournée forme la triomphe.

Les cartes étant données, chaque joueur recherche dans ſon jeu les droits qu'il peut avoir aux enjeux que contiennent les paniers. Celui qui a dans ſa main la *guimbarde* ou la dame de cœur, l'étale ſur le tapis, & gagne ce que contient le panier affecté à cette chance.

Le joueur qui a le roi de cœur, qu'on appelle abſolument le roi, emporte les enjeux deſtinés à cette chance.

Celui qui a le fou, c'eſt-à-dire, le valet de carreau, gagne pareillement le panier de cette chance.

Il en eſt de même du joueur qui a le grand mariage, ou qui réunit dans ſa main le roi & la dame de cœur: le panier affecté à ce mariage lui appartient.

Enfin, on en vient à la diſcuſſion du point: c'eſt le plus haut qui emporte le panier de cette chance. Si pluſieurs joueurs ont égalité de point, celui qui eſt le plus près de la droite du diſtributeur des cartes, gagne par primauté.

Vous obſerverez qu'il faut au moins trois cartes d'une même couleur pour former le point; deux cartes ne ſe comptent pas pour cette chance.

On remarquera qu'il eſt poſſible qu'un ſeul joueur réuniſſe dans ſon jeu tout ce qui eſt néceſſaire pour gagner les cinq paniers; c'eſt ce qui arrivera s'il a le roi, la *guimbarde*, le fou & deux cœurs, pour lui donner le principal point. En effet, le roi & la *guimbarde* lui feront gagner chacun un panier, & de plus, celui du mariage: ils ſerviront en outre à former le point, & par conſéquent à faire gagner un quatrième panier. Le fou emportera le cinquième.

Lorſque le dernier panier, c'eſt-à-dire, celui du point, eſt gagné, chaque joueur y

remet un jeton, & ces nouveaux enjeux ſont deſtinés pour le joueur qui fait le plus de levées.

Il faut, au ſurplus, obſerver qu'on ne peut gagner cette nouvelle chance ſans faire au moins deux levées : c'eſt pourquoi, ſi cinq joueurs en faiſoient chacun une, perſonne ne gagneroit, & les enjeux reſteroient dans le panier pour le point du coup ſuivant : mais, ſi deux joueurs faiſoient chacun deux levées, celui qui les auroit faites le premier, gagneroit par préférence à l'autre.

Quelle que ſoit la couleur de la carte retournée, la *guimbarde* eſt toujours la principale triomphe ; le roi de cœur, la ſeconde ; & le valet de carreau la troiſième : au ſurplus, les cartes ont une valeur reſpective dans l'ordre ſuivant : le roi eſt ſupérieur à la dame, la dame au valet, le valet à l'as, l'as au dix, le dix au neuf, &c.

Le joueur qui eſt le premier en cartes, commence à jouer par telle carte de ſon jeu qu'il juge à propos, & l'on continue à jouer chacun pour ſoi, comme à la triomphe.

Le mariage de la *guimbarde*, n'eſt pas le ſeul qui puiſſe avoir lieu au jeu dont il s'agit : il y a auſſi mariage, quand un joueur a dans ſa main le roi & la dame d'une autre couleur que celle de cœur : il y a encore mariage, lorſqu'un joueur ayant joué le roi d'une couleur, un autre joueur jette ſur ce roi la dame de la même couleur. C'eſt ce qu'on appelle le *mariage de rencontre*. Voici d'ailleurs les autres règles qu'on doit obſerver :

1°. Celui qui a dans ſa main le grand mariage, c'eſt-à-dire, le roi & la *guimbarde*, perçoit, non-ſeulement les enjeux deſtinés pour cette chance ; mais chaque joueur eſt encore obligé de lui donner deux jetons.

Si ce mariage n'eſt que de rencontre, c'eſt-à-dire, s'il a lieu en jouant les cartes, il n'y a de la part de chaque joueur qu'un jeton à payer à celui qui a la *guimbarde*. Celle-ci a le privilége d'enlever le roi ; mais celui qui a le roi eſt exempt de payer.

2°. Celui qui a dans ſa main un mariage d'une autre couleur que celle de cœur, reçoit de chaque joueur un jeton. Si le mariage eſt de rencontre, chaque joueur paye de même un jeton à celui qui lève le mariage avec le roi : il y a exception pour le joueur qui a fourni la dame, il ne paye rien.

3°. Si le mariage de rencontre vient à être coupé, le joueur qui fait la levée, reçoit un jeton de chacun de ceux qui ont fourni le roi & la dame.

4°. Pour que le mariage de rencontre ait lieu, il faut que le roi & la dame de même couleur, ſoient joués immédiatement l'un après l'autre.

5°. Un mariage de rencontre ne peut être coupé ni par le roi de cœur, ni par la *guimbarde*, ni par le fou.

6°. Lorſqu'on doit jouer immédiatement après celui qui vient de jouer un roi, & qu'on a la dame de ce roi, on eſt obligé de la jeter pour former le mariage, ſinon on ſeroit tenu de payer un jeton à chaque joueur.

7°. Le joueur qui a le fou, reçoit en le jouant un jeton de chacun des autres joueurs ; mais il faut, pour cela, que le fou ne ſoit levé ni par le roi de cœur ni par la *guimbarde* : ſi ce cas arrivoit, non-ſeulement on ne payeroit rien pour le fou, il faudroit encore que celui qui l'auroit joué payât un jeton au joueur qui l'auroit levé.

8°. Quiconque renonce quand il a de la couleur jouée, doit payer un jeton à chaque joueur.

9°. Celui qui, pouvant forcer ou couper ſur une carte jouée, ne le fait pas, doit pareillement payer un jeton à chaque joueur.

10°. Quiconque a mal donné, paye un jeton à chaque joueur, & donne de nouveau.

11°. Si le jeu étoit faux, le coup où l'on s'en appercevroit ne vaudroit pas, à moins qu'on n'eut achevé de le jouer : dans ce cas, il auroit le même effet que ſi le jeu n'eut pas été faux.

12°. Quiconque joue avant ſon tour, eſt tenu de payer un jeton à chacun des autres joueurs.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au jeu de la Guimbarde.

Couper. Ce mot a deux ſignifications : tantôt il ſe prend pour l'action de ſéparer en deux parties un jeu de cartes, avant de diſtribuer à chaque joueur les cartes qu'il doit avoir ; & tantôt il ſignifie l'action d'employer une triomphe ſur la couleur qui eſt jouée.

Donner. C'eſt diſtribuer aux joueurs les cartes qu'ils doivent avoir.

Forcer. C'eſt jeter une carte ſupérieure à celle qui a d'abord été jouée.

Fou. On donne ce nom au valet de carreau qui eſt la troiſième triomphe.

Grand mariage. On déſigne ſous ce nom le roi & la dame de cœur.

Guimbarde. C'eſt le nom de la dame de cœur, qui eſt la première & la principale triomphe.

Levée. C'eſt une main qu'on a faite en jouant.

Mariage. C'eſt le roi & la dame des couleurs de pique, de trefle & de carreau, qui ſe trouvent dans une même main.

Mariage de rencontre. C'eſt le roi & la dame d'une même couleur, qui, ſe trouvant dans deux jeux différens, ſont jetés ſur le tapis l'un après l'autre immédiatement.

Point. C'eſt le nombre qui réſulte de la valeur de trois cartes au moins, de la même couleur.

Premier en cartes. C'eſt le joueur qui doit jouer le premier.

Primauté. C'eſt l'avantage par lequel le joueur le plus près de la droite de celui qui a donné, gagne le panier deſtiné au point, lorſqu'il y a pluſieurs points égaux.

Renoncer. C'eſt l'action de mettre ſur la carte jouée, une autre carte qui en différe par la couleur.

Roi. Ce mot employé abſolument & ſans épithète, déſigne le roi de cœur, qui eſt la ſeconde triomphe du jeu.

Talon. C'eſt ce qui reſte de cartes après qu'on a donné à chaque joueur le nombre qu'il lui en faut.

Triomphe. C'eſt la couleur de la carte qu'on retourne, & qui emporte toutes les autres cartes, à l'exception de la *Guimbarde*, du roi & du fou, qui ſont toujours les trois principales triomphes.

GUINGUETTE.

Sorte de jeu des cartes, auquel peuvent jouer enſemble trois, quatre, cinq, ſix, ſept ou huit perſonnes.

Les cartes dont on ſe ſert ſont le jeu entier. Elles ont une valeur reſpective dans l'ordre ſuivant : le roi emporte la dame, la dame le valet, celui-ci le dix, & ainſi du reſte juſqu'à l'as, qui eſt la moindre carte du jeu.

Chaque joueur a une certaine quantité de jetons qui ont une valeur convenue. On ſe ſert d'ailleurs de trois paniers pour contenir les enjeux deſtinés à chacune des chances dont nous avons à parler, & qu'on appelle la *guinguette*, le *cabaret* & le *cotillon.*

Le joueur que le ſort a déſigné pour donner, mêle les cartes, fait couper par le joueur qu'il a à ſa gauche, & diſtribue quatre cartes, deux par deux, à chaque joueur, en commençant par ſa droite.

Lorſque chacun a vu ſes cartes, & que la *guinguette*, c'eſt-à-dire, la dame de carreau ſe trouve au jeu, le joueur qui l'a dans ſa main la fait voir aux autres, & tire enſuite les jetons du panier affecté à cette chance.

Si, quand les quatre premières cartes ſont données à chaque joueur, la *guinguette* eſt reſtée au talon, elle ne produiroit rien à celui dans le jeu duquel elle viendroit à rentrer à la place d'une carte écartée, en remuant le cotillon : le panier affecté à cette chance, ſeroit double pour le coup ſuivant.

Lorſqu'on s'eſt occupé de la *guinguette*, on paſſe au cabaret. Il conſiſte dans une tierce ou trois cartes qui ſe ſuivent immédiatement l'une l'autre. Les rois & les dames ne peuvent pas ſervir pour cette chance : ainſi, la plus haute tierce eſt celle que forment un valet, un dix & un neuf : celle qui ſuit eſt compoſée d'un dix, d'un neuf & d'un huit, & ainſi du reſte. La plus baſſe eſt formée par un trois, un deux & un as.

Quand on a le cabaret, on doit l'annoncer ſans en exprimer la qualité : ſi pluſieurs joueurs ont chacun un cabaret, ils peuvent renvier l'un après l'autre, de demi-ſetier, de chopine ou de pinte : le demi-ſetier eſt un jeton qu'on met au cabaret, au-delà de ce qu'on y a mis d'abord ; la chopine eſt de deux jetons, & la pinte de quatre.

Rien n'empêche que les renvis ne s'étendent à pluſieurs demi-ſetiers, pluſieurs chopines, ou pluſieurs pintes. Les joueurs qui ne tiennent pas les renvis propoſés juſqu'à concurrence des jetons qu'ils ont, ſont exclus du droit de gagner le coup, & perdent ce qu'ils ont engagé, quand même

ils

ils auroient en main le cabaret le plus fort.

Les renvis étant finis, chacun met à découvert ſon cabaret, & le plus fort l'emporte ſur le plus foible.

Si les cabarets ſont égaux, le joueur le plus près de la droite de celui qui a donné, gagne le coup par primauté.

Lorſqu'aucun cabaret ne ſe trouve au jeu, le panier affecté à cette chance reſte pour le coup ſuivant, avec un nouvel enjeu que chaque joueur eſt obligé d'y ajouter.

Après qu'on s'eſt occupé des deux premières chances, on paſſe à la troiſième qui eſt celle du *cotillon*. Alors le premier en cartes nomme pour triomphe telle couleur qu'il juge à propos, ſans que cela l'oblige de jouer : s'il joue, il dira *je joue*, & il mettra un jeton au panier qui contient les enjeux du cotillon.

Si quelqu'autre joueur a un jeu qu'il croit inſuffiſant pour gagner, mais qu'il eſpère de rendre meilleur par le moyen d'une carte priſe au talon en échange d'une autre qu'il aura écartée, il annonce *qu'il remue le cotillon* : alors il ajoute deux jetons aux enjeux du cotillon, il fait ſon écart, il bat les cartes du talon, il coupe, & enſuite il prend la carte de deſſous la coupe qu'il a faite ſans tourner les autres cartes, ni montrer celle qu'il a priſe.

Chaque joueur peut ſucceſſivement remuer le cotillon. Lorſqu'ils ont tous parlé, ſoit pour paſſer, ſoit pour jouer ou remuer le cotillon, celui qui le premier l'a remué, peut le remuer une ſeconde fois, en ajoutant aux enjeux deux nouveaux jetons, & chacun des autres joueurs a le droit d'en faire autant.

Il faut remarquer que celui qui remue le cotillon, eſt cenſé dire *je joue*.

Quand on a remué le cotillon, ou que ſans le remuer on a dit *je joue*, le joueur qui eſt immédiatement à la droite du diſtributeur des cartes, commence à jouer par telle carte qu'il juge à propos : les autres ſont tenus de fournir chacun une carte de même couleur, & de plus celle qu'ils peuvent avoir au-deſſus de la carte qu'on a jouée : ſi, par exemple, on a commencé par un huit, le joueur ſuivant qui a le dix & le ſix de la couleur jouée, eſt obligé de mettre le dix : ſi le premier en cartes avoit joué le valet, le ſecond, qui auroit le dix & le ſix, pourroit garder le dix, & ne jouer que le ſix.

Lorſqu'on n'a aucune carte de la couleur jouée, on eſt tenu de couper, ſi l'on a une triomphe. Le joueur ſuivant peut ſurcouper, s'il a une triomphe ſupérieure, & qu'il n'ait aucune carte de la couleur jouée.

Au reſte, quand la carte jouée eſt coupée, le joueur qui ſuit, fournit indifféremment la plus haute ou la plus baſſe carte qu'il peut avoir de la couleur jouée & coupée. S'il n'a aucune carte de cette couleur, il fournit telle autre carte qu'il juge à propos.

On doit d'ailleurs ſe conformer aux règles ſuivantes :

1°. Celui qui joue pour gagner le panier du cotillon, l'emporte lorſqu'il fait deux levées, & que les deux autres ſe font par deux joueurs différens.

2°. Si en jouant pour gagner le cotillon, on ne fait qu'une levée, tandis qu'un autre en fait deux ou trois, on eſt tenu de mettre deux jetons au panier du cotillon.

3°. Si celui qui joue ne fait aucune levée, il doit doubler ce que contient le panier du cotillon : il y a, par conſéquent, alors deux cotillons à jouer : il peut pareillement s'en former pluſieurs autres provenant de la même cauſe ; car, tout joueur qui joue pour gagner le cotillon, & qui ne fait point de levée, doit un cotillon. Au reſte, ces cotillons ne ſe jouent que l'un après l'autre, quoiqu'ils puiſſent être formés ſur le même coup.

4°. Quand il eſt dû un cotillon par un joueur, il n'y a que lui qui ſoit obligé de mettre au panier.

5°. Lorſque deux joueurs qui jouent pour gagner le cotillon, font chacun deux levées, celui qui le premier les a faites gagne par primauté, & l'autre eſt obligé de lui payer deux jetons.

6°. Le joueur qui accuſe la *guinguette* doit la montrer avant de la lever, autrement il eſt tenu de payer deux jetons, & la *guinguette* devient double pour le coup ſuivant.

7°. Le joueur qui, ayant accuſé le cabaret ſupérieur, ne le montre pas avant de le lever, eſt pareillement obligé de payer deux jetons au profit du cabaret qui devient d'ailleurs double pour le coup ſuivant.

8°. Celui qui donne trop de cartes, doit

payer un jeton pour le cotillon, & donne de nouveau.

9°. Celui qui renonce perd le cotillon, & doit reprendre la carte qu'il a jouée.

10°. On doit, ſous la même peine, couper la carte jouée quand on n'a pas de la couleur de cette carte, & qu'on a une triomphe.

11°. Quand le premier en cartes remue le cotillon avant de nommer la triomphe, & que le joueur qui le ſuit vient à la nommer, elle eſt bien nommée.

12°. Le joueur qui fait la vole, tire un jeton de chaque joueur, & gagne d'ailleurs tous les cotillons qui peuvent être dus.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au jeu de la Guinguette.

Cabaret. C'eſt une ſuite de trois cartes qui ſe ſuivent immédiatement l'une l'autre, depuis le valet juſqu'à l'as.

Chopine. On donne ce nom à deux jetons propoſés par forme de renvi.

Cotillon. C'eſt le nom de la troiſième chance du jeu de la *guinguette.*

Couper. Ce terme a deux ſignifications : il exprime quelquefois l'action de ſéparer en deux parties un jeu de cartes, avant de diſtribuer à chaque joueur les cartes qu'il doit avoir ; & d'autrefois il ſignifie l'action d'employer une triomphe ſur la couleur jouée.

Demi-ſetier. On appelle ainſi un jeton propoſé par forme de renvi.

Donner. C'eſt diſtribuer aux joueurs les cartes qu'ils doivent avoir.

Écarter. C'eſt l'action de mettre une carte à part pour en prendre une autre.

Guinguette. C'eſt le nom de la dame de carreau.

Jeu entier. C'eſt un jeu de cartes, où il y a treize cartes de chaque couleur & en tout cinquante-deux.

Levée. C'eſt une main qu'on a faite en jouant.

Pinte. C'eſt quatre jetons propoſés par forme de renvi.

Premier en cartes. C'eſt le joueur qui doit jouer le premier.

Primauté. C'eſt l'avantage par lequel le joueur qui, le premier, a fait deux levées, gagne le cotillon par préférence à celui qui n'a fait qu'après lui les deux autres levées.

Remuer le cotillon. C'eſt mêler le talon, pour enſuite y prendre une carte en échange d'une autre qu'on a écartée.

Renoncer. C'eſt l'action de mettre ſur la carte jouée, une autre carte qui en diffère par la couleur.

Renvier. C'eſt mettre une certaine ſomme par deſſus ce que contient le panier affecté au cabaret.

Surcouper. C'eſt couper avec une triomphe ſupérieure à celle qu'un autre joueur a déjà employée.

Talon. C'eſt ce qui reſte de cartes après que chaque joueur en a reçu le nombre qu'il lui faut.

Tierce. C'eſt la réunion de trois cartes qui ſe ſuivent immédiatement l'une l'autre, comme un valet, un dix & un neuf, un cinq, un quatre & un trois, &c.

Triomphe. C'eſt la couleur que le premier en cartes a nommée, & qui emporte toutes les autres cartes.

Vole. C'eſt l'action de faire toutes les levées.

H

HOC. (*jeu du*)

HOC. Sorte de jeu des cartes, qui ſe joue avec cinquante-deux cartes ou un jeu entier, entre deux ou entre trois perſonnes.

S'il n'y a que deux joueurs, on donne quinze cartes à chacun, & douze ſeulement s'ils ſont trois.

On ſe ſert de jetons qui ont une valeur convenue.

Le roi eſt la plus haute carte du jeu & l'as, la plus baſſe : ainſi, le roi eſt ſupérieur à la dame, la dame au valet, le valet au dix, &c.

Il y a ſix cartes qui ſont *hoc*, c'eſt-à-dire, qu'elles ſont aſſurées à celui qui les joue, & qu'il peut les employer pour telles cartes qu'il juge à propos.

Ces ſix cartes ſont les quatre rois, la dame de pique, & le valet de carreau. Chacune de ces cartes vaut, à celui qui la joue, un jeton qu'il perçoit de chaque joueur.

Après que le ſort a indiqué le joueur qui doit donner, celui-ci mêle, fait couper à ſa gauche, & diſtribue à chacun le nombre de cartes dont nous avons parlé précédemment.

Le jeu eſt compoſé de quatre chances différentes, qui produiſent, comme on va le voir, un gain plus ou moins étendu.

La première de ces chances eſt le point ; la ſeconde, la ſéquence ; la troiſième, le tricon ; & la quatrième, le produit des cartes jouées & gagnées.

Le point conſiſte dans la réunion de pluſieurs cartes de même couleur, de chacune deſquelles on compte la valeur pour former un tout. Ainſi, chaque figure ſe compte pour dix points, & les autres cartes pour le nombre que chacune préſente. Le dix ſe compte pour dix, & l'as pour un.

Les enjeux pour le point ſont d'un jeton par joueur. Le premier en cartes ouvre le jeu ſur cette chance. Il peut arbitrairement paſſer, ſoit qu'il ait mauvais jeu, ſoit qu'il ait le projet de renvier : il peut auſſi propoſer une certaine quantité de jetons, telle toutefois qu'elle n'excède pas le nombre de vingt. Les joueurs qui ſuivent, ont le droit, chacun à ſon tour, d'en uſer comme le premier. Lorſque les renvis ſont finis, chaque joueur fait connoître ſon point, & le plus haut l'emporte. S'il y a égalité de points, le joueur le plus près de la droite de celui qui a donné, gagne par primauté.

Obſervez que le joueur qui a accuſé un point moindre que celui qu'il a réellement, n'eſt point admis à rectifier ſon accuſation.

Si tous les joueurs avoient paſſé, le point ſeroit double le coup ſuivant.

Après qu'on a joué le point, on en vient à la ſéquence. Elle conſiſte dans la réunion de trois, quatre ou cinq cartes de même couleur, qui ſe ſuivent immédiatement l'une l'autre. Les enjeux pour cette chance ſont, comme pour le point, d'un jeton par joueur.

La marche que nous avons tracée pour ouvrir le jeu ſur le point, s'applique également à la ſéquence. Ainſi, on peut ici, comme là, paſſer, propoſer & renvier comme on le juge à propos. Quand les renvis ſont finis, on accuſe les ſéquences : celle de cinq cartes l'emporte ſur celle de quatre, & celle-ci ſur celle de trois cartes. Si deux ſéquences ſont égales par le nombre des cartes, celle qui approche le plus près du roi, l'emporte ſur celle qui en eſt plus éloignée.

Si les ſéquences ſupérieures de pluſieurs joueurs ſont d'égale qualité, celui qui eſt le plus près de la droite du diſtributeur des cartes, gagne par primauté.

Il faut remarquer qu'une ſéquence ſupérieure, fait valoir les ſéquences inférieures qui ſont dans le même jeu.

Au reſte, un joueur gagnant par la ſéquence, emporte, non-ſeulement les enjeux de cette chance & les renvis qui ont pu avoir lieu ; mais chaque joueur lui doit en outre un jeton, lorſque le jeu eſt ſimple & la ſéquence auſſi ; & deux jetons, ſi le jeu eſt double. Ce cas du double jeu arrive, quand, tous les joueurs ayant paſſé, la ſéquence eſt reſtée indéciſe pour le coup ſuivant.

La ſéquence qui n'eſt compoſée que de trois cartes, eſt une ſéquence ſimple ; mais, ſi cette ſéquence ſimple étoit formée par un roi, une dame & un valet, le joueur qu'elle feroit gagner, recevroit de chaque autre joueur deux jetons dans le cas du jeu ſimple ; & quatre, s'il étoit double.

Si la ſéquence par laquelle on gagne, ſe trouve compoſée de quatre cartes, on reçoit deux jetons de chaque joueur ſi le jeu eſt ſimple, & quatre lorſqu'il eſt double. Si ces quatre cartes ſont un roi, une dame, un valet & un dix, on reçoit trois jetons dans le cas du jeu ſimple, & ſix, lorſque le jeu eſt double.

Quand on gagne par une ſéquence compoſée de cinq cartes, on reçoit trois jetons de chaque joueur, ſi le jeu eſt ſimple, & ſix, lorſqu'il eſt double. Si les cinq cartes ſont un roi, une dame, un valet, un dix

& un neuf, on reçoit de chaque joueur quatre jetons dans le cas du jeu ſimple, & huit, ſi le jeu eſt double.

Une ſéquence compoſée de ſix ou ſept cartes, ne produiroit pas plus que celle de cinq.

Lorſque la chance de la ſéquence eſt terminée, on s'occupe du jeu du tricon. Celui-ci conſiſte dans la réunion de trois ou quatre cartes de même point & de même figure, comme trois neuf, quatre dix, &c.

Les procédés uſités pour jouer les chances précédentes, s'emploient pareillement pour le jeu du tricon : ainſi, chaque joueur peut, à ſon tour, paſſer, propoſer des jetons au-delà de la vade, & renvier.

Les enjeux pour cette chance ſont, comme pour le point & la ſéquence, d'un jeton par joueur.

Quand les renvis ſont finis, on accuſe les tricons : celui qui eſt compoſé de quatre cartes, l'emporte ſur celui de trois cartes : s'il s'en trouve pluſieurs formés par un même nombre de cartes, le ſupérieur l'emporte ſur l'inférieur : le plus fort tricon eſt celui de roi, & le plus foible, celui d'as.

Il faut obſerver qu'un tricon ſupérieur oblige les joueurs de payer les tricons inférieurs, dont il eſt accompagné.

Lorſqu'on gagne par un tricon de trois cartes, on tire, outre les enjeux, deux jetons de chaque joueur, ſi le jeu eſt ſimple, & quatre jetons s'il eſt double.

Quand le tricon eſt compoſé de trois rois, on tire quatre jetons de chaque joueur dans le cas du jeu ſimple, & huit, lorſque le jeu eſt double. Si le tricon eſt formé par quatre rois, chaque joueur doit huit jetons à celui qui a ce tricon quand le jeu eſt ſimple, & ſeize, lorſqu'il eſt double. Les tricons compoſés de quatre autres cartes, comme quatre dames, quatre neuf, &c. valent, à celui qui les a, quatre jetons par joueur, lorſque le jeu eſt ſimple, & huit, s'il eſt double.

De la troiſième chance, on paſſe à la quatrième & dernière, qui eſt celle des cartes jouées & gagnées.

Il faut, pour emporter le gain de cette chance, s'être le premier défait de toutes ſes cartes. Le joueur qui a rempli cet objet, reçoit des autres joueurs deux jetons pour chacune des cartes qu'il leur reſte au-deſſus de dix, & un pour chaque carte au-deſſous de ce nombre : mais, s'il ne reſtoit que deux cartes à un joueur, il payeroit quatre jetons pour ces deux cartes, & s'il ne lui en reſtoit qu'une, il payeroit ſix jetons.

Les cartes ſe jouent ſelon l'ordre dans lequel elles ſe ſuivent, ſans avoir égard à la couleur dont elles ſont. Suppoſons que celui qui doit jouer le premier, ait dans ſon jeu une ſuite de cartes qui s'étende depuis l'as juſqu'au ſept, il dira un, deux, trois, quatre, cinq & ſix ſans ſept; le joueur ſuivant joue un ſept s'il en a un, & continue tant qu'il a des cartes qui ſe ſuivent : ſi aucun des joueurs n'a de ſept, le ſix qu'a joué le premier, lui forme un *hoc*, pour raiſon duquel il reçoit un jeton de chaque joueur, & il recommence à jouer par telle carte de ſon jeu qu'il juge à propos. Il ne doit pas perdre de vue que, ne pouvant eſpérer de rentrer par les baſſes cartes, telles qu'un as, un deux, &c. il lui importe de s'en défaire par préférence aux hautes qui peuvent le faire rentrer.

Indépendamment des *hocs* accidentels, provenant de ce qu'aucun joueur n'a la carte ſupérieure à la dernière qu'on a jouée, il y a les ſix *hocs* principaux, dont nous avons déjà parlé, qu'on peut employer en jouant pour faire ſuite aux cartes jouées. Ainſi, le joueur qui, par exemple, joue un, deux, trois, ſans avoir de quatre, peut, pour ſuppléer au quatre, jouer un roi, ou la dame de pique, ou le valet de carreau; & recommencer enſuite par telle carte qu'il juge à propos.

Le joueur qui a cartes blanches, c'eſt-à-dire, qui n'a ni roi, ni dame, ni valet dans ſon jeu, perçoit pour cela, de chacun des autres joueurs, la quantité de dix jetons. Mais, s'il ſe rencontroit deux jeux de cartes blanches, il ne ſeroit rien payé aux joueurs qui auroient enſemble ces jeux ſans figures.

Si par mépriſe un joueur, en jetant ſes cartes, annonçoit manquer d'une carte qui ſeroit dans ſon jeu, en diſant, par exemple, ſept ſans huit, tandis qu'il auroit un huit, & que les autres joueurs vinſſent à s'appercevoir de cette mépriſe, il ſeroit tenu de leur payer à chacun cinq jetons.

HOC.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au jeu du Hoc.

Cartes blanches. C'eſt un jeu où il n'y a ni roi, ni dame, ni valet.

Cartes jouées & gagnées. C'eſt une chance qui conſiſte à ſe défaire de toutes les cartes de ſon jeu avant les autres joueurs.

Couper. C'eſt ſéparer le jeu de cartes en deux parties, avant qu'on donne à chaque joueur les cartes qu'il lui faut.

Donner. C'eſt diſtribuer à chaque joueur les cartes qu'il doit avoir.

Figure. On donne ce nom aux cartes peintes qui ſont les rois, les dames & les valets.

Hoc. Cette dénomination s'applique à chacun des quatre rois, à la dame de pique, au valet de carreau, & à toute carte dont la ſupérieure immédiate ne ſe trouve dans la main d'aucun des joueurs.

Paſſer. C'eſt ne point ouvrir le jeu, ou refuſer de tenir ce qu'a propoſé un autre joueur.

Point. C'eſt le nombre que compoſent enſemble pluſieurs cartes d'une même couleur.

Premier en cartes. C'eſt le joueur qui doit jouer le premier.

Primauté. C'eſt l'avantage par lequel celui qui eſt le premier à jouer, gagne le coup quand il a un jeu égal à celui de ſon adverſaire.

Renvier. C'eſt mettre une certaine quantité de jetons par deſſus ceux qu'on a propoſés.

Séquence. C'eſt une ſuite de trois, quatre ou cinq cartes, qui ſont immédiatement ſupérieures l'une à l'autre.

Tricon. C'eſt la réunion de trois ou quatre cartes de même figure & de même point, comme trois ou quatre dix, trois ou quatre huit, dans la main d'un joueur.

HOMBRE.

Sorte de jeu des cartes qui nous eſt venu d'Eſpagne.

Les joueurs ſont au nombre de trois. Ils emploient quarante cartes, c'eſt-à-dire, un jeu entier dont on a ſupprimé les dix, les neuf & les huit.

On ſe ſert auſſi de fiches & de jetons qui ont une valeur convenue.

L'ordre ſelon lequel les cartes ſont ſupérieures l'une à l'autre, varie ſelon les couleurs : en couleur noire, c'eſt-à-dire, en trefle & en pique, le roi eſt ſupérieur à la dame, la dame au valet, le valet au ſept, le ſept au ſix, le ſix au cinq, le cinq au quatre, le quatre au trois & le trois au deux.

Les deux as noirs étant toujours triomphes, forment une claſſe à part.

En couleur rouge, c'eſt-à-dire, en cœur & en carreau, le roi eſt ſupérieur à la dame, la dame au valet, le valet à l'as, l'as au deux, le deux au trois, le trois au quatre, le quatre au cinq, le cinq au ſix & le ſix au ſept.

Il y a, comme l'on voit, en couleur rouge une carte de plus qu'en couleur noire, par la raiſon que les as noirs ſont toujours au nombre des triomphes.

Par la même raiſon, les triomphes ſont au nombre de douze, en couleur rouge, & au nombre d'onze ſeulement en couleur noire.

Le rang de chaque triomphe en couleur noire, eſt ainſi déterminé : la première triomphe eſt l'as de pique, qu'on appelle ſpadille ; la ſeconde, le deux ou de trefle ou de pique, qu'on appelle manille ; la troiſième, l'as de trefle, qu'on appelle baſte ; la quatrième, le roi ; la cinquième, la dame ; la ſixième, le valet ; la ſeptième, le ſept ; la huitième, le ſix ; la neuvième, le cinq ; la dixième, le quatre, & la onzième, le trois.

En couleur rouge, ſpadille eſt pareillement la première triomphe ; le ſept, qu'on appelle manille, la ſeconde ; baſte, la troiſième ; l'as, ou de cœur ou de carreau, qu'on appelle *ponte* ; la quatrième ; le roi, la cinquième ; la dame, la ſixième ; le valet, la ſeptième, le deux, la huitième ; le trois, la neuvième ; le quatre, la dixième ; le cinq, la onzième, & le ſix, la douzième.

Après que le ſort a indiqué les places que doivent occuper les joueurs, & qu'ils ont mis au jeu chacun trois jetons pour former la poule ; le joueur qui doit faire, mêle les cartes, fait couper à ſa gauche, & diſtribue ſucceſſivement en trois parties égales, à chacun neuf cartes.

Si, par exemple, les cartes ſe diſtribuoient autrement que par trois à la fois, le coup ſeroit nul.

Les cartes étant diſtribuées, la parole appartient au joueur qui eſt à la droite du diſtributeur des cartes, & il doit dire s'il paſſe ou s'il joue. S'il paſſe, & que les deux autres joueurs en faſſent autant, chacun remet deux jetons à la poule, & l'on donne de nouveau. Ceci ſe continue auſſi long-temps que les paſſes ſe multiplient.

Si le premier en cartes déclare qu'il joue, les autres joueurs peuvent y mettre obſtacle en le renviant : on renvie celui qui joue ſimplement, en déclarant qu'on joue ſans prendre ; & l'on renvie celui qui joue ſans prendre, en déclarant qu'on entreprend la vole.

Obſervez que ſi l'on renvie par une propoſition de ſans prendre celui qui a joué ſimplement, il peut lui-même jouer ſans prendre, & il a la préférence.

Lorſque perſonne ne renvie celui qui joue ſimplement, il nomme la couleur dont il veut faire la triomphe : il fait en même-temps un écart compoſé d'autant de cartes qu'il juge à propos, en échange deſquelles il en prend une pareille quantité au talon, en ſorte que ſon jeu ſe retrouve compoſé de neuf cartes. Enſuite le talon paſſe ſucceſſivement aux joueurs qui ſont après *l'hombre*, & ils font, comme lui, chacun un écart des cartes qu'ils veulent échanger contre d'autres. On conçoit que le nombre des cartes écartées ne doit pas s'étendre au-delà de la quantité de celles qui reſtent au talon : c'eſt pourquoi, ſi *l'hombre* & le joueur ſuivant écartoient entre eux deux treize cartes, ils prendroient tout le talon, & le troiſième joueur n'auroit point d'écart à faire.

Quand chaque joueur a écarté, & qu'il reſte des cartes au talon, le dernier en cartes peut les regarder ; mais, dans ce cas, il faut qu'il les faſſe voir aux autres joueurs.

Les jeux étant formés comme on vient de le dire, c'eſt au joueur qui eſt le premier en cartes à jouer le premier. Il jette en conſéquence ſur le tapis la carte qu'il juge à propos, & enſuite le joueur qui fait la levée, joue le premier pour la levée ſuivante.

C'eſt du nombre des levées que dépend le gain de la poule : il faut, pour la gagner, que *l'hombre* en faſſe cinq, ou du moins qu'il en faſſe quatre, & qu'aucun des autres joueurs n'en faſſe autant. Quand *l'hombre* ne gagne pas la poule, il fait une bête, qui s'étend à la ſomme de ce qu'il auroit tiré s'il eût gagné.

Tout joueur qui a de la couleur qu'on a d'abord jouée, eſt obligé d'en fournir ſous peine de faire la bête ; mais, il n'eſt pas tenu de forcer, il peut indifféremment jeter la plus haute ou la plus baſſe carte de cette couleur.

Quand on n'a pas de la couleur jouée, on n'eſt point obligé de couper quoiqu'on ait de la triomphe, & l'on ſe défait de telle carte qu'on juge à propos.

Lorſqu'on joue a-tout, celui qui n'a qu'un ou pluſieurs des trois premiers matadors, n'eſt point obligé d'obéir, & il peut jouer la carte de ſon jeu que bon lui ſemble.

Il y a cependant à cette règle les exceptions ſuivantes : lorſque le premier à jouer joue a-tout de ſpadille, & qu'un des joueurs qui ſuivent, n'a pour a-tout qu'un matador inférieur, comme manille ou baſte, il eſt obligé de le jeter.

Pareillement, ſi le premier à jouer joue a-tout de manille, celui qui n'a que baſte, eſt obligé de le mettre.

Mais, il en ſeroit différemment ſi le premier à jouer, faiſant a-tout avec une autre triomphe qu'un matador, le ſecond mettoit ſpadille ſur cette triomphe : dans ce cas, le matador inférieur qui ſeroit ſeul dans la main du troiſième joueur, ne ſeroit point tenu d'obéir, & ce joueur pourroit ſe défaire de la carte qu'il voudroit.

Comme il importe de faire perdre *l'hombre*, l'un des joueurs qui défendent la poule, venant à demander *gano* à ſon camarade, il convient que celui-ci défère à la demande, à moins toutefois que cela ne nuiſe à ſes intérêts. Cette demande de *gano* conſiſte à inviter le joueur aſſocié pour défendre la poule, à laiſſer paſſer la carte que l'autre aſſocié a jouée. Par exemple : Alexandre & Louis ſont aſſociés pour défendre la poule contre Philippe qui eſt *l'hombre* : Alexandre joue la dame de carreau & demande *gano* : Louis, qui a dans ſa main le roi de carreau avec un petit carreau, & qui veut déférer à la demande, ne met que le petit carreau ;

mais, s'il avoit le roi de carreau ſeul, il ſeroit tenu de le jouer, nonobſtant la demande de gano, ſous peine de faire la bête.

Lorſqu'un des joueurs qui défendent la poule, frappe ſur la table en jouant la carte, c'eſt un avertiſſement à ſon aſſocié de couper d'une forte triomphe, pour obliger l'*hombre* d'en employer une qui ſoit encore plus forte.

Celui qui montre ſon jeu ou ſa rentrée fait la bête.

On la fait de même quand on abandonne les cartes avant que le coup ſoit entièrement joué: en ce cas, on eſt obligé de reprendre les cartes abandonnées & d'achever le coup, lorſqu'un des joueurs l'exige.

Si c'eſt l'*hombre* qui ait abandonné & montré ſon jeu, il fait deux bêtes; l'une pour avoir montré ſes cartes, l'autre pour les avoir abandonnées. Dans ce cas, les deux autres joueurs partagent entre eux ce qui eſt ſur le jeu. Cependant ſi l'un de ces deux joueurs voulant gagner codille exigeoit qu'on jouât le coup, il faudroit le faire; mais, s'il venoit à ne pas gagner, il feroit la bête: & quand alors l'*hombre* gagneroit, il auroit toujours fait deux bêtes & le coup reſteroit ſur le jeu, à moins que le troiſième joueur, qui vouloit d'abord partager, ne fît lui-même codille. En ce cas, il tireroit la poule & ce qui ſeroit au jeu.

Si un joueur ayant affecté de montrer une carte comme s'il eut été diſpoſé à la jouer, venoit à ne la pas jouer, & que cela fit préjudice à l'*hombre*, on l'obligeroit de la jouer s'il le pouvoit ſans renoncer; s'il ne le pouvoit pas, il feroit la bête, pour avoir, mal à propos, fait connoître ſa carte.

Celui qui eſt en tour de jouer, a le droit d'examiner auparavant les levées que chaque joueur a faites: l'objet de cet examen eſt de connoître tout-à-la-fois les cartes qu'on a jouées & celles qui ſont encore dans les mains des joueurs.

Si l'*hombre* diſoit qu'il *remet la partie*, il feroit la bête, quand même il viendroit à faire le nombre des levées néceſſaires pour gagner.

Aucun des joueurs ne doit ſe permettre de parler indiſcrètement ſur le jeu. Ainſi, le joueur qui avertiroit qu'il coupe à telle couleur, qu'une couleur eſt épuiſée, que l'*hombre* a tant de levées, &c. & qui tiendroit des diſcours propres à faire connoître les jeux, ne ſe comporteroit pas convenablement: mais, on n'eſt pas dans l'uſage de punir ces ſortes d'indiſcrétions, & c'eſt mal-à-propos.

Il n'en ſeroit pas de même du joueur qui, ayant un roi accompagné d'une carte de la même couleur, joueroit cette carte & diroit, par mépriſe ou autrement, *qu'il n'a pas le roi*, ou *gano du roi*; ce joueur ſeroit la bête, parce qu'il induiroit les autres en erreur.

Lorſqu'on s'apperçoit, en jouant un coup, que le jeu eſt faux, ce coup eſt nul, mais, ſi l'on ne découvroit le faux que quand le coup ſeroit joué, ce coup auroit tout ſon effet.

Un coup eſt cenſé joué, lorſqu'il n'y a plus de cartes dans la main d'un des trois joueurs, ou que l'*hombre* ayant fait cinq levées, vient à baiſſer ſon jeu.

Quand on joue avec plus ou moins de neuf cartes, on fait la bête.

On la fait de même quand on renonce: mais, pour qu'on ſoit cenſé avoir renoncé, il ne ſuffit pas d'avoir jeté ſa carte ſur la table, ni même que celui qui a fait la levée, ait déjà joué une carte pour la levée ſuivante, il faut encore que la levée ſoit pliée, autrement on peut reprendre la carte de renonce, & en jeter une de la couleur jouée. Il y a néanmoins une exception à cette règle: c'eſt que ſi le joueur qui a renoncé a fait la levée & joué une carte pour la levée ſuivante, la renonce eſt conſommée & la bête faite. Ceci au ſurplus, n'empêche pas qu'on ne puiſſe faire reprendre la carte de renonce, tandis que toutes les autres cartes ne ſont pas encore jouées.

Si ſur le même coup on renonce pluſieurs fois, on ne fait qu'une bête, quand les différentes renonces ont été apperçues enſemble: mais, ſi on les a apperçues l'une après l'autre, elles donnent lieu à autant de bêtes qu'il y a eu de remarques ſucceſſives à cet égard: il faut d'ailleurs que celui qui a renoncé reprenne les cartes jouées mal-à-propos, & que le jeu ſe retabliſſe comme il auroit d'abord dû être joué, pourvu toutefois que les cartes ne ſoient pas encore brouillées; car, dans ce cas-ci, le coup ſeroit conſommé.

Toutes les bêtes faites ſur un même coup par quelque cauſe que ce ſoit, doivent ſe jouer enſemble le coup ſuivant, à moins qu'on ne ſoit convenu de les jouer l'une après l'autre.

Si en défendant la poule on avoit oublié de quelle couleur eſt la triomphe, & que ſur la demande faite pour être inſtruit ſur cet objet, on étoit induit en erreur par un joueur qui, par mépriſe ou autrement indiqueroit, par exemple, pour triomphe, le carreau, tandis que l'*hombre* auroit nommé le cœur, on ne ſeroit pas cenſé avoir renoncé, en coupant avec un carreau, ſi l'on n'avoit pas de la couleur jouée; mais, il ne ſeroit pas permis de reprendre la carte ſi elle avoit touché le tapis.

Lorſque l'*hombre* perd le jeu & qu'il vient en outre à renoncer, il fait deux bêtes, qu'il eſt le maître de faire aller enſemble ou ſéparément.

Quand il y a pluſieurs bêtes, on doit jouer la plus forte après qu'on a tiré celle qui eſt au jeu.

Dans tous les cas, les bêtes ſont de ce que l'*hombre* auroit tiré s'il eût gagné.

Lorſqu'un des joueurs qui défendent la poule, fait cinq levées, il gagne codille: il en eſt de même quand il fait quatre levées, & qu'aucun des autres joueurs n'en fait autant.

Celui qui gagne codille, tire ce que l'*hombre* auroit tiré s'il n'eût pas fait la bête.

Il n'eſt pas permis à l'*hombre* de demander gano, dans la vue d'empêcher le codille. Si cela lui arrivoit, il feroit la bête.

Régulièrement, le joueur qui aſpire au codille, ne doit demander gano ni à la quatrième, ni à la troiſième levée, quand il en a une ou deux de sûres dans la main: c'eſt une eſpèce de tricherie, que cependant on ne punit pas: mais, ſi l'on s'en doute, on eſt diſpenſé d'obéir à la demande de gano.

Si, par erreur, l'*hombre* nommoit pour triomphe une couleur au lieu d'une autre, il ſeroit tenu de jouer dans la couleur nommée.

Tandis que l'*hombre* n'a pas vu les cartes qu'il a priſes au talon, il eſt à temps de nommer la couleur dans laquelle il joue; mais, lorſqu'il a vu ſes cartes, & qu'il a oublié de nommer cette couleur, les deux autres joueurs ont le droit de nommer, pour triomphe, la couleur qui leur plaît, & l'*hombre* eſt obligé de jouer dans celle qu'on a nommée la première.

Cependant, ſi l'*hombre*, après avoir vu les cartes qui lui ſont rentrées, ſe ſouvient qu'il n'a pas nommé ſa couleur, & qu'il la nomme avant que ſes adverſaires en aient nommé une autre, elle eſt bien nommée, & il n'encourt aucune peine.

Si, par mépriſe, l'*hombre* nommoit une couleur pour une autre, ce ſeroit en vain qu'il ſe retracteroit, il faudroit qu'il jouât dans la couleur qu'il auroit d'abord nommée. Il pourroit ſeulement, en pareil cas, changer ſon écart, ſi la rentrée n'étoit pas encore jointe à ſon jeu.

Si l'*hombre* ayant oublié de nommer ſa couleur, les deux autres joueurs en nommoient chacun une en même-temps, il faudroit jouer dans celle qu'auroit nommée le joueur qui ſeroit à la droite de l'*hombre*. En pareille circonſtance, l'*hombre* pourroit reprendre dans ſon écart, les cartes de la couleur qu'on auroit nommée pour lui, ſi toutefois la rentrée n'étoit pas encore jointe à ſon jeu.

Quand l'*hombre* vient à gagner, non-ſeulement il tire la poule & les bêtes qui vont ſur le coup, mais chaque joueur eſt encore obligé de lui payer trois jetons de conſolation.

Il faut auſſi, s'il a les matadors, qu'on les lui paye à raiſon d'un jeton par matador.

Nous obſerverons à ce ſujet que, quoique rigoureuſement il n'y ait que trois matadors qui ſont ſpadille, manille & baſte, on étend néanmoins cette dénomination aux cartes qui les ſuivent immédiatement, quand elles les accompagnent. Ainſi, lorſque l'*hombre* ſe trouve avoir en couleur noire, avec les trois matadors, le roi, la dame, le valet, &c. Ces dernières cartes ſont pareillement qualifiées de matadors, & il eſt dû par chaque joueur un jeton pour chacune comme pour les trois premiers matadors.

Tout ce que nous avons dit du jeu ſimple qui admet l'écart, doit auſſi s'appliquer au jeu de ſans prendre. Il y a ſeulement cette différence que, quand l'*hombre* vient à gagner ſans prendre, chaque joueur eſt obligé de lui payer quatre jetons, indépendamment de la poule, des bêtes qui vont ſur le coup

coup, & de la conſolation qui lui ſont d'ailleurs acquiſes.

Lorſque l'*hombre* perd en jouant ſans prendre, il doit quatre jetons à chaque joueur, & fait en outre une bête de ſomme égale à ce qu'il auroit tiré s'il eut gagné.

La vole a lieu quand on fait toutes les levées. Elle s'entreprend, ou en renviant celui qui a joué ſans prendre, ou quand on joue encore après avoir fait les cinq premières levées. Dans l'un comme dans l'autre cas, les adverſaires de l'*hombre* peuvent ſe communiquer leur jeu & agir de concert pour empêcher la vole.

L'*hombre*, qui fait la vole, reçoit deux fiches de chaque joueur & tire toutes les bêtes, tant celles qui vont ſur le coup, que celles qui étoient deſtinées pour les coups ſuivans. S'il n'y a point d'autres bêtes que celles qui vont ſur le coup, on doit lui payer double ce qui eſt au jeu. Ainſi, en ſuppoſant qu'il y ait trois paſſes qui font vingt-ſept jetons & une bête de neuf jetons, le tout revenant à trente ſix jetons, il faut que chacun des deux autres joueurs paye dix-huit jetons à l'*hombre* qui fait la vole.

On doit d'ailleurs payer à l'*hombre* le ſans prendre s'il a joué ſans écarter, & les matadors, s'il les a, ainſi que la conſolation à l'ordinaire.

Quand l'*hombre* regarde les cartes qu'il a écartées après avoir vu celles qu'il a priſes au talon, il ne peut plus faire la vole.

Si le joueur qui a entrepris la vole ne la fait pas, il eſt obligé de payer deux fiches à chacun des deux autres joueurs, & ceux-ci partagent en outre entre eux tout ce qui eſt au jeu, c'eſt-à-dire, les paſſes & les bêtes.

Quand la vole eſt manquée, celui qui l'a entrepriſe fait une bête égale à la ſomme des paſſes & des bêtes qu'il auroit tirées s'il eut gagné. Au reſte, l'*hombre* qui a entrepris & manqué la vole en jouant ſans prendre, doit être payé du ſans prendre s'il fait cinq levées, & des matadors s'il les a.

Voici les autres règles qu'il eſt d'uſage de ſuivre au jeu de l'*hombre*.

1°. Lorſqu'en diſtribuant les cartes il ſe trouve un as noir retourné, on eſt obligé de refaire.

2°. Il faut pareillement refaire, quand en donnant il ſe trouve pluſieurs cartes retournées.

3°. Lorſqu'il y a une carte quelconque retournée au talon, & qu'on s'en apperçoit avant que perſonne ait parlé pour jouer il faut auſſi refaire.

4°. Celui qui donne ne peut être admis à jouer en aucun cas, quand il y a une carte retournée au talon. Il en eſt de même quand il donne dix cartes à quelqu'un ou qu'il les prend pour lui. Mais, dans cette circonſtance, les deux autres joueurs ont le droit de jouer, & alors ils ſont obligés, avant de le faire, de déclarer qu'ils ont dix cartes, autrement ils feroient la bête & l'on acheveroit de jouer le coup.

5°. Quand il y a dix cartes dans un jeu, on doit en tirer une au hazard pour les réduire au nombre de neuf, avant que l'*hombre* puiſſe les jouer.

6°. Celui qui ne donne ou ne prend que huit cartes, ne peut pas jouer; mais celui qui les a reçues peut jouer, en avertiſſant auparavant qu'il n'a que huit cartes.

7°. Quand on va au talon avec huit cartes, on doit en prendre une de plus qu'on n'en écarte: & ſi l'on y va avec dix cartes, il faut en écarter une de plus qu'on ne doit en prendre.

8°. Celui qui ſe trouve avoir plus ou moins de neuf cartes après avoir pris, fait la bête.

9°. Celui qui paſſe ayant plus ou moins de neuf cartes, ne fait pas la bête, pourvu qu'avant de prendre, il en faſſe ſa déclaration, & qu'il écarte de manière qu'après avoir pris au talon les cartes qu'il lui faut, il ne s'en trouve que neuf dans la main.

10°. Quand un joueur ſe trouve avoir plus de dix cartes, on doit refaire.

11°. Lorſque le jeu eſt faux, c'eſt-à-dire, qu'il y a pluſieurs cartes ſemblables, ou des cartes qui ne ſont pas du jeu de l'*hombre*, telles qu'un huit, un neuf ou un dix, ou que les cartes ſont en nombre plus ou moins grand que quarante, le coup eſt nul, ſi l'on s'en apperçoit en le jouant; mais il ſeroit bon, s'il étoit joué avant qu'on s'apperçût de l'irrégularité du jeu. On a vu précédemment que le coup eſt cenſé joué, quand il ne reſte plus de cartes dans la main d'un des joueurs, ou que l'*hombre* a fait les levées néceſſaires pour gagner.

12°. Le joueur qui, par erreur ou autrement, a dit, *je paſſe*, ne peut plus être admis à jouer.

13°. Quand on a demandé à jouer ſimplement, on eſt obligé de jouer, ſans qu'on ſoit autoriſé à jouer ſans prendre, à moins qu'on n'ait été renvié à cet égard.

14°. Celui qui, n'étant pas dernier en cartes, nomme ſa couleur ſans avoir fait un écart & ſans avoir demandé ſi l'on joue, eſt obligé de jouer ſans prendre, quoiqu'il n'ait pas jeu ſuffiſant pour gagner.

15°. Le joueur qui joue ſans prendre & qui, ayant un jeu sûr, l'étale ſur le tapis, n'eſt pas obligé de nommer ſa couleur, à moins qu'on ne le force à jouer & que les autres veuillent écarter.

16°. Celui qui, par diſtraction, retourne une carte du talon, parce qu'il croit jouer à un jeu où cela ſe pratique, eſt privé du droit de jouer ſur le coup, & il fait la bête; mais cette faute n'empêche pas que les deux autres joueurs ne puiſſent jouer à l'ordinaire.

17°. Pareillement, ſi un joueur venoit à retourner une carte en remettant le talon ſur la table, ou autrement, on joueroit le coup, mais il feroit la bête.

18°. Quand celui qui a écarté le dernier laiſſe des cartes au talon qu'il juge à propos de regarder, les autres peuvent auſſi les voir: mais, s'il ne les avoit pas vues & qu'un autre les regardât, celui-ci feroit la bête.

19°. Le joueur qui a pris trop de cartes au talon, peut y remettre celles qu'il a de trop, s'il ne les a ni vues, ni jointes à ſon jeu, & il ne fait pas la bête: mais, il la feroit, s'il avoit vu ces cartes ou qu'il les eut jointes à ſon jeu: dans ce cas-ci, on retire de ſon jeu, au hazard, autant de cartes qu'il en a de trop, & on les réunit aux écarts.

20°. Quand un joueur n'a pas aſſez pris de cartes au talon, il peut y reprendre ce qui lui manque ſi le talon eſt encore ſur la table, ſinon il peut prendre au hazard dans les écarts, & il ne fait pas la bête ſi l'on n'a pas encore joué.

21°. Celui qui a montré une carte comme voulant la jouer, ne peut pas ſe diſpenſer de la jouer, quand il le peut ſans renoncer; ſi elle devoit le faire renoncer, il ne la joueroit pas, mais il feroit la bête.

22°. Quoique chaque joueur ait le droit de retourner & d'examiner les levées que les autres ont faites, il ne doit néanmoins pas, ſous peine de faire une bête, compter tout haut les cartes qu'on a jouées.

23°. Quand, au lieu de retourner les levées qui ſont devant un joueur, on retourne ſon jeu, on fait la bête de moitié avec lui: il en eſt de même quand, au lieu de prendre le talon, on prend le jeu d'un autre: dans ce dernier cas, on doit rétablir le jeu tel qu'il étoit; & ſi les cartes étoient mêlées de manière à empêcher qu'on ne pût rétablir le jeu, l'*hombre* pourroit exiger qu'on refît.

24°. Quoiqu'on ne faſſe pas la bête quand on a été induit en erreur en demandant en quelle couleur eſt la triomphe, il en ſeroit différemment, ſi, ſans avoir fait cette demande, on coupoit avec une couleur qui ne ſeroit pas la triomphe & qu'on eut plié la levée. Dans ce cas-ci, la bête auroit lieu.

25°. Le joueur qui montre ſon jeu avant que le coup ſoit gagné, fait la bête.

26°. L'*hombre* ne peut ni demander la remiſe, ni à s'en aller quand ſa rentrée n'eſt pas favorable.

27°. Si l'*hombre* donnoit le codille à celui qui ne doit pas l'avoir, il ſeroit tenu de le payer à celui qui naturellement auroit dû le gagner.

28°. L'*hombre* ne doit jamais demander *gano*.

29°. Quoiqu'un joueur qui fait deux bêtes ſur un même coup puiſſe les faire aller enſemble, il en eſt autrement d'une bête faite ſur une autre bête: celles-ci doivent ſe jouer ſéparément l'une de l'autre, à moins qu'il n'y ait une convention contraire.

30°. Lorſque les enjeux des joueurs ne ſe trouvent pas uniformes, on doit ajouter aux plus foibles ce qu'il faut pour les rendre égaux au plus fort.

31°. Quand on a laiſſé mêler & couper pour le coup ſuivant, ſans demander les matadors & le ſans prendre, on n'eſt plus admis à faire payer ceux qui étoient dus le coup précédent.

32°. Les matadors ne ſe payent que quand ils ſont dans la main de l'*hombre*.

33°. Celui qui joue ſans prendre avec des matadors, & qui ne demande qu'une

de ces deux choſes, ne doit être payé que de ce qu'il a demandé.

34°. Le joueur qui, au lieu de demander les matadors qu'il avoit, demande le ſans prendre qu'il n'a pas joué, ne peut rien exiger, attendu qu'il faut une demande préciſe de ce qu'on avoit, pour être en droit de s'en faire payer.

35°. Ce qu'on vient de dire ne s'applique ni à la poule, ni à la conſolation, ni aux bêtes qu'on a gagnées : tout cela peut ſe demander, même après qu'on a joué pluſieurs cdups.

36°. A l'égard des erreurs qui ont pu avoir lieu en comptant les bêtes, on ne peut pas les rectifier après le coup où ces bêtes ont été jouées.

Le jeu de l'*hombre* ſe joue quelquefois entre deux perſonnes. Dans ce cas, on réduit le jeu à trente cartes, en ôtant la couleur de cœur ou celle de carreau.

L'*hombre* à deux ſe joue comme l'*hombre* à trois, avec cette différence qu'au lieu de donner neuf cartes, comme cela ſe pratique à l'*hombre* à trois, on n'en donne que huit au jeu de l'*hombre* à deux. Ainſi, il en reſte quatorze au talon, dans leſquelles chaque joueur prend le nombre qu'il lui convient en échange des cartes qu'il a écartées.

Pour gagner, il faut que l'*hombre* faſſe cinq levées, autrement il fait la bête. Si le joueur qui défend la poule fait lui-même cinq levées, il gagne codille.

Le jeu de l'*hombre* admet quelques hazards qu'on déſigne par des noms particuliers.

Il y a le *bon air*, qui conſiſte dans la réunion d'un ſans prendre avec quatre matadors. Le joueur qui gagne ayant ce hazard, tire une fiche de chacun des autres joueurs ; mais il la leur paye s'il vient à perdre.

Le *charivari* eſt un autre hazard qui conſiſte à réunir dans ſon jeu les quatre dames.

On donne le nom de *diſcorde* au hazard par lequel ſe trouvent dans un jeu les quatre rois. Et celui de *fanatique*, au hazard qui réunit dans la même main les quatre valets.

Quand l'*hombre* joue avec trois ou quatre faux matadors, c'eſt un autre hazard qu'on appelle *chicorée*.

Si l'*hombre* joue ſans avoir dans ſon jeu aucun as noir, c'eſt auſſi un hazard qu'on appelle *guinguette*.

Lorſque dans le jeu de l'*hombre* ſe trouvent réunis les deux as noirs ſans matadors, ou l'as de trefle avec les deux as rouges, on appelle ces hazards *mirliro*.

Si l'*hombre* a trois rois & une dame, c'eſt encore un hazard qu'on nomme *partie carrée*.

Quand les deux as rouges ſont dans le jeu de l'*hombre*, c'eſt un autre hazard qu'on appelle les *yeux de ma grand'mère*.

Lorſque l'*hombre* a un ou pluſieurs des hazards dont on vient de parler, il reçoit pour chacun, de chaque joueur, une fiche quand il gagne ; mais, s'il perd, il eſt obligé de payer lui-même cette fiche.

Il y a un autre hazard qu'on appelle *parfait contentement*, qui conſiſte à jouer ſans prendre avec cinq matadors. C'eſt un jeu sûr pour lequel chaque joueur eſt obligé de payer une fiche à l'*hombre*.

Enfin, il y a le hazard qu'on nomme la triomphante, & qui a lieu, quand, en commençant, l'*hombre* joue à-tout de ſpadille. S'il gagne ſimplement, chaque joueur lui paye une fiche, & deux s'il fait la vole ; mais, s'il perd, il doit une fiche à chacun des autres joueurs.

Pour qu'il y ait peu de coups inutiles, on convient aſſez ſouvent de jouer ſpadille forcé. En ce cas, lorſque tout le monde a paſſé, & que ſpadille n'eſt pas au talon, le joueur qui l'a eſt obligé de jouer, quelque mauvais jeu qu'il puiſſe d'ailleurs avoir. Il nomme alors ſa couleur & fait ſon écart à l'ordinaire.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au jeu de l'Hombre.

A-tout. C'eſt la couleur dont eſt la triomphe.

Avoir la parole. C'eſt être en tour de dire ce qu'on veut faire ſur le coup qui ſe joue.

Baſte. C'eſt l'as de trefle qui eſt en toute couleur le troiſième matador.

Bête. C'eſt une ſorte d'amende qui a lieu contre les joueurs en pluſieurs cas, & qui conſiſte à mettre au jeu la quantité de jetons déterminée par la circonſtance.

Bon air. C'eſt un hazard qui a lieu quand l'*hombre* joue ſans prendre avec quatre matadors.

Brouiller les cartes. C'eſt mêler ſur le tapis un ou pluſieurs jeux avec le talon.

Charivari. C'eſt un hazard qui a lieu quand les quatre dames ſe trouvent réunies dans la main d'un joueur.

Chicorée. C'eſt auſſi un hazard qui conſiſte à jouer avec trois ou quatre faux matadors.

Codille. Il ſe dit du gain que fait un joueur autre que l'*hombre*, quand il a fait plus de levées que tout autre. Ainſi, *gagner codille*, c'eſt gagner ſans avoir fait jouer.

Conſolation. C'eſt un droit de trois jetons qu'on paye à l'*hombre* quand il gagne, & qu'il paye lui-même aux autres quand il perd.

Couper. C'eſt ſéparer en deux un jeu de cartes avant de diſtribuer à chaque joueur les cartes qu'il doit avoir.

Couper. Se dit auſſi de l'action d'employer une triomphe ſur la couleur jouée.

Coup faux. C'eſt un coup nul, tel que celui qui a lieu quand on a donné à un joueur plus ou moins de cartes que celles qu'il doit avoir; ou qu'il ſe trouve un as noir retourné dans le jeu, &c.

Demander gano. C'eſt de la part d'un des joueurs qui défendent la poule, inviter l'autre à jouer de manière qu'il ne faſſe pas la levée.

Dernier en cartes. C'eſt être le dernier à jouer, comme cela arrive quand on a donné ou qu'on eſt à la gauche du joueur qui a fait la levée.

Diſcorde. C'eſt un hazard qui a lieu quand les quatre rois ſe trouvent réunis dans un même jeu.

Donner. C'eſt diſtribuer à chaque joueur les cartes qu'il doit avoir.

Écart. Ce ſont les cartes qu'on a miſes à part pour en prendre d'autres au talon.

Ecarter. C'eſt former un écart.

Faire. C'eſt la même choſe que donner.

Fanatique. C'eſt un hazard qui conſiſte dans la réunion des quatre valets en un ſeul jeu.

Fiche. C'eſt une marque qui repréſente dix jetons.

Forcer. C'eſt jeter une carte ſupérieure à celle qui a d'abord été jouée.

Ganer. C'eſt renoncer à faire la levée en mettant une carte inférieure ſur celle qui eſt jouée, quoiqu'on ait la carte ſupérieure.

Guinguette. C'eſt un hazard qui a lieu, quand l'*hombre* gagne ſans as noir.

Hombre. Au jeu de l'*hombre*, on appelle *hombre* le joueur qui a demandé à jouer en écartant, ou qui a joué ſans prendre, & contre lequel les autres ſont réunis pour le faire perdre.

Jeton. C'eſt une pièce qui ſert de monnoie au jeu & qui eſt le dixième d'une fiche.

Jeu. Ce mot a trois ſignifications: il ſe dit d'abord de toutes les cartes enſemble: enſuite, des cartes que chaque joueur a dans ſa main, & enſuite de tous les jetons que les joueurs ont mis devant eux pour former la poule.

Levée. C'eſt une main qu'on a faite en jouant.

Manille. C'eſt le nom du ſecond matador qui eſt, en couleur noire, le deux; &, en couleur rouge, le ſept.

Matadors. On déſigne ſous ce nom la réunion dans une main des trois premières triomphes, qui ſont ſpadille, manille & baſte. Et, par extenſion, on appelle encore *matadors*, les triomphes qui ſuivent immédiatement les matadors, & qui les accompagnent.

On appelle *faux matadors*, trois ou un plus grand nombre de triomphes qui ſe ſuivent immédiatement l'une l'autre, & dont manille eſt la première.

Mirliro. C'eſt un hazard qui a lieu, quand l'*hombre* a dans ſon jeu ſpadille & baſte ſans manille.

Nommer la couleur. C'eſt faire la triomphe, en indiquant pour cela le trefle, ou le pique, ou l'une des couleurs rouges.

Parfait contentement. C'eſt un hazard qui conſiſte à jouer ſans prendre, avec un jeu compoſé de cinq matadors.

Partie carrée. C'eſt un hazard qui a lieu quand il y a dans la même main trois rois & une dame.

Paſſe. C'eſt ce qu'on met devant ſoi pour former la poule.

Paſſer. C'eſt annoncer qu'on ne veut pas jouer ſur le coup.

Ponte. On donne ce nom à l'as de la couleur rouge dans laquelle on joue. Le ponte eſt le quatrième matador.

Poule. C'eſt la totalité des jetons que les joueurs ont mis au jeu, pour être tirés par

l'hombre quand il gagne, ou par le joueur qui vient à faire codille.

Premier en cartes. C'eſt le joueur qui doit jouer le premier.

Remêler, refaire. C'eſt donner de nouveau quand on a mal donné, ou que le coup ſe trouve faux.

Renoncer. C'eſt ne pas fournir de la couleur jouée quand on le peut.

Rentrée. C'eſt ce qu'on a pris au talon en échange des cartes qu'on a écartées.

Renvier. C'eſt obliger celui qui joue ſimplement à jouer ſans prendre, ou celui qui joue ſans prendre à entreprendre la vole, à moins qu'il ne juge à propos de renoncer à jouer, pour laiſſer jouer celui qui a renvié.

Sans prendre. C'eſt nommer la triomphe & jouer ſans écarter.

Spadille. C'eſt l'as de pique qui eſt, en toute couleur, le premier matador.

Surcouper. C'eſt mettre une triomphe plus forte ſur celle avec laquelle un joueur précédent a coupé la carte jouée.

Talon. C'eſt ce qui reſte de cartes quand on a diſtribué à chaque joueur celles qu'il lui faut.

Triomphe. C'eſt la couleur que l'*hombre* a nommée, & qui emporte toutes les autres cartes.

Triomphante. C'eſt un hazard qui a lieu quand l'*hombre* étant premier en cartes, joue, en commençant, à-tout, de ſpadille.

Vole. C'eſt l'action de faire toutes les levées.

Yeux de ma grand mère. (les) C'eſt un hazard qui a lieu, quand l'*hombre* réunit dans ſa main les deux as rouges.

HOMME D'AUVERGNE.

Sorte de jeu des cartes, auquel peuvent jouer enſemble deux, trois, quatre, cinq & même ſix perſonnes. On ſe ſert d'un jeu compoſé de trente-deux cartes, huit de chaque couleur, qui ſont un roi, une dame, un valet, un as, un dix, un neuf, un huit & un ſept. Si le nombre des joueurs ne s'étend pas au-delà de trois, on réduit le jeu à vingt-huit cartes en ſupprimant les quatre ſept.

Chaque joueur met au jeu une ſomme convenue pour former la poule.

On fait enſuite indiquer par le ſort le joueur qui doit donner : celui-ci mêle les cartes, préſente à couper au joueur qu'il a à ſa gauche, après quoi il diſtribue à chaque joueur cinq cartes en deux fois ; ſavoir, deux la première fois & trois la ſeconde.

Les cartes étant diſtribuées, le joueur qui a fait, retourne la première carte du talon, pour en former l'à-tout ou la triomphe.

Alors le premier en cartes examine ſon jeu & annonce s'il joue ou s'il paſſe : dans le premier cas, il jette ſur le tapis la carte qu'il juge à propos, & les joueurs qu'il a à ſa droite, jouent ſucceſſivement chacun une carte de même couleur s'ils en ont, ou un à-tout quand ils n'ont pas de cette couleur. La levée appartient au joueur qui a fourni la plus haute carte de la couleur jouée, ou le principal à-tout.

Dans le ſecond cas, c'eſt-à-dire, ſi le premier en cartes annonce qu'il *paſſe*, & que les autres en faſſent autant, on peut retourner la carte qui eſt immédiatement au-deſſous de celle dont on a d'abord fait la triomphe, & former l'à-tout avec cette nouvelle carte; ceci peut ſe répéter juſqu'à trois fois : ſi le changement d'à-tout occaſionne un meilleur jeu à quelqu'un des joueurs, il fait jouer le coup, ſinon on remêle les cartes & l'on donne de nouveau.

Pour gagner la poule, il faut faire un certain nombre de jeux qu'on fixe ordinairement à ſept. Il faut, pour gagner un jeu, que celui qui fait jouer le coup, faſſe trois levées ou au moins les deux premières, & que les autres ſoient partagées.

Si le jeu de cartes avec lequel on joue, étoit faux ou incomplet, on ſeroit obligé de refaire ; mais les coups précédens ſeroient valables, & même celui où l'on ſe ſeroit apperçu de l'erreur, s'il étoit conſommé.

Le joueur qui donne mal, perd un jeu, & fait de nouveau.

Si en donnant il ſe trouve quelque carte retournée, on doit refaire.

Toutes les fois que le joueur qui donne, retourne un roi pour former la triomphe, il gagne un jeu.

Le joueur qui a dans ſa main le roi d'à-tout gagne un jeu pour ce roi, & un autre jeu

pour chaque roi qu'il peut réunir avec celui d'a tout.

S'il arrive qu'un joueur joue avant ſon tour, il perd un jeu.

Le joueur qui vient à retourner, eſt privé de tout droit au gain de la partie.

Lorſqu'un joueur qui a fait jouer, vient à perdre le jeu, on le déduit de ceux qu'il a pu gagner, ou il en a un de plus à faire pour emporter la poule : le jeu qu'on a joué ſe marque d'ailleurs au profit du joueur qui a fait les levées néceſſaires pour le gagner.

Lorſqu'un roi joué vient à être coupé, le joueur qui fait la levée gagne un jeu ſur celui auquel le roi coupé appartenoit ; c'eſt-à-dire, que celui-ci démarque un de ſes jeux au profit de celui-là.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au jeu de l'Homme d'Auvergne.

A-tout. C'eſt la couleur dont on a fait la triomphe.

Couper. C'eſt ſéparer en deux un jeu de cartes, avant de diſtribuer à chaque joueur les cartes qu'il lui faut.

Couper. Se dit auſſi de l'action d'employer un à-tout ſur la couleur jouée.

Donner. C'eſt diſtribuer aux joueurs les cartes qu'ils doivent avoir.

Faire. C'eſt la même choſe que donner.

Jeu. C'eſt une portion des coups qu'il faut gagner pour emporter la poule.

Jeu faux. C'eſt un jeu où il y a trop ou pas aſſez de cartes.

Jouer. C'eſt annoncer qu'on s'engage à faire les levées néceſſaires pour gagner un jeu.

Levée. C'eſt une main qu'on a faite en jouant.

Mêler. C'eſt battre les cartes avant de les diſtribuer.

Paſſer. C'eſt ne point ouvrir le jeu, ou renoncer à jouer ſur le coup.

Poule. C'eſt la totalité de ce que les joueurs ont mis au jeu pour appartenir à celui qui gagnera la partie.

Premier en cartes. C'eſt le joueur qui doit jouer le premier.

Refaire. C'eſt recommencer la diſtribution des cartes.

Renoncer. C'eſt ne pas fournir de la couleur jouée, quoiqu'on en ait dans ſon jeu.

Retourner. C'eſt, quand les cartes ſont diſtribuées, découvrir la première carte du talon, pour former la triomphe.

Talon. C'eſt ce qui reſte de cartes quand on a diſtribué à chaque joueur celles qu'il lui faut.

Triomphe. C'eſt la couleur qui emporte toutes les autres cartes.

HYMEN. (*Jeu de l'*)

Sorte de jeu de tableau qu'on joue avec des dés & des jetons auxquels on attribue une valeur convenue.

Le nombre des joueurs n'eſt pas limité : il peut s'étendre depuis deux juſqu'à quinze ou vingt perſonnes.

Le tableau dont on ſe ſert eſt compoſé de quatre-vingt-dix caſes, qui ont chacune un numéro & une dénomination particulière. (*)

L'objet que s'eſt popoſé l'inventeur de ce jeu, a été de rappeler à l'imagination les actions & les ſentimens que l'amour inſpire & qu'il punit ou récompenſe. D'après ce plan, chaque caſe du tableau eſt caractériſée, comme on va l'expoſer.

La première s'applique à la vue.
La ſeconde, à l'admiration.
La troiſième, à l'amour au berceau.
La quatrième, à l'amour qui dort.
La cinquième, au ſilence.
La ſixième, à l'amour qui joue.
La ſeptième, à l'amour bandant ſon arc.
La huitième, au ſoupir.
La neuvième, à l'eſpérance.
La dixième, à la modeſtie & à la crainte.
La onzième, aux attentions.
La douzième, à la curioſité.
La treizième, à la ſageſſe.
La quatorzième, à la rareté.
La quinzième, à la déclaration.
La ſeizième, au refus.
La dix-ſeptième, à l'indifférence.
La dix-huitième, à l'eſpérance.
La dix-neuvième, à l'écueil.

(*) *Voyez* aux Planches la Figure IX.

La vingtième, au caprice de l'amour.
La vingt-unième, au cœur touché.
La vingt-deuxième, à l'empreſſement.
La vingt-troiſième, aux aîles de l'amour.
La vingt-quatrième, à la politeſſe.
La vingt-cinquième, aux airs gracieux.
La vingt-ſixième, à la magnificence.
La vingt-ſeptième, à l'eſpérance.
La vingt-huitième, à la finance en amour.
La vingt-neuvième, au contre-temps.
La trentième, à l'occaſion perdue.
La trente-unième, au chagrin.
La trente-deuxième, aux ſoupçons.
La trente-troiſième, au déſeſpoir.
La trente-quatrième, aux rivaux bannis.
La trente-cinquième, à l'entrevue.
La trente-ſixième, à l'eſpérance.
La trente-ſeptième, à l'avarice.
La trente-huitième, à la témérité.
La trente-neuvième, à la préſomption.
La quarantième, à l'impoliteſſe.
La quarante-unième, à l'imprudence.
La quarante-deuxième, à mercure.
La quarante-troiſième, à l'amour jaloux.
La quarante-quatrième, à l'inquiétude.
La quarante-cinquième, à l'eſpérance.
La quarante-ſixième, aux ſonges.
La quarante-ſeptième, à la mélancolie.
La quarante-huitième, à la maladie.
La quarante-neuvième, aux nouvelles ardeurs.
La cinquantième, à la diſcrétion.
La cinquante-unième, à la libéralité de l'amour.
La cinquante-deuxième, au tête à tête.
La cinquante-troiſième, à l'école de l'amour.
La cinquante-quatrième, à l'eſpérance.
La cinquante-cinquième, à la tranquillité.
La cinquante-ſixième, au chariot de l'amour.
La cinquante-ſeptième, à la muſique, à la danſe & aux ſpectacles.
La cinquante-huitième, au moulin de Javelle.
La cinquante-neuvième, aux bains de l'amour.
La ſoixantième, au refroidiſſement.
La ſoixante-unième, aux lettres rendues.
La ſoixante-deuxième, à l'explication.
La ſoixante-troiſième, à l'eſpérance.
La ſoixante-quatrième, à l'infidélité.
La ſoixante-cinquième, au mépris.
La ſoixante-ſixième, à la vanité bleſſée.
La ſoixante-ſeptième, aux minauderies.
La ſoixante-huitième, aux façons & aux airs penchés.
La ſoixante-neuvième, au retour.
La ſoixante-dixième, aux lettres galantes.
La ſoixante-onzième, à l'Iſle de Cythère.
La ſoixante-douzième, à l'eſpérance.
La ſoixante-treizième, à l'indiſcrétion.
La ſoixante-quatorzième, au trouble.
La ſoixante-quinzième, aux excuſes & au repentir.
La ſoixante-ſeizième, aux nouveaux ſermens de tendreſſe.
La ſoixante-dix-ſeptième, à la pitié amoureuſe.
La ſoixante-dix-huitième, à la diligence de l'amour.
La ſoixante-dix-neuvième, aux ſacrifices.
La quatre-vingtième, au château de plaiſance de l'amour.
La quatre-vingt-unième, à l'eſpérance.
La quatre-vingt-deuxième, à la fidélité.
La quatre-vingt-troiſième, à la perſévérance.
La quatre-vingt-quatrième, aux converſations tendres.
La quatre-vingt-cinquième, aux careſſes.
La quatre-vingt-ſixième, à l'attente du bonheur.
La quatre-vingt-ſeptième, aux foſſés ou précipice du château.
La quatre-vingt-huitième, aux avenues.
La quatre-vingt-neuvième, à la garde de l'*hymen*.
Et la quatre-vingt-dixième, au palais de l'*hymen*.

On diſtribue à chaque joueur une certaine quantité de jetons, comme trente ou quarante, qu'on appelle la *priſe*.

Avant de commencer à jouer, les joueurs mettent au jeu chacun quatre jetons ou plus s'ils le jugent à propos, pour former la poule. Enſuite, on fait prononcer le ſort ſur l'ordre dans lequel chaque joueur aura les dés.

Il faut que chacun d'eux ait une marque particulière pour conſtater les points qu'il a amenés, & la caſe ſur laquelle il a dû s'arrêter. Suppoſons, par exemple, que le

premier qui a le dé amène le nombre ſix, il établit ſa marque ſur la caſe de l'amour qui joue : ceux auxquels les dés viennent enſuite, placent pareillement leurs marques ſur les caſes où les portent les points qu'ils ont amenés.

Il y a néanmoins à cette règle, une exception fondée ſur une diſpoſition particulière du jeu : on a remarqué que de neuf caſes en neuf caſes, il y en avoit une conſacrée à l'eſpérance; or, c'eſt une loi du jeu que chaque fois que le point qu'on amène porte ſur une de ces caſes, on compte de nouveau le même point : par exemple, ſi vous êtes placé ſur la caſe 14, & que vous ameniez le point de quatre, il vous porte ſur la caſe 18 : mais, comme cette caſe eſt une de celles qui appartiennent à l'eſpérance, vous ne pouvez pas vous y arrêter, & vous devez aller à la caſe 22, en comptant de rechef le point de quatre.

Il ſuit delà que, s'il n'y avoit point d'exception à cette règle, & qu'en commençant un joueur amenât le point de neuf, il gagneroit la poule ou la partie d'un ſeul coup, puiſqu'en comptant de nouveau ce point, chaque fois qu'il le conduiroit ſur une caſe de l'eſpérance, il arriveroit au nombre quatre-vingt-dix, qui eſt le but qu'on doit atteindre juſte pour gagner.

Cette conſidération a donc fait admettre la règle d'après laquelle celui qui amène neuf du premier coup, par cinq & quatre, va s'établir ſur la caſe de la diligence de l'amour, au numéro 78. S'il amène ce même point par ſix & trois, il doit aller au nombre 55, caſe de la tranquillité.

On vient de voir que, pour gagner la poule ou la partie, il faut qu'un joueur arrive juſte le premier à la caſe 90, ſans qu'il lui reſte aucun point à compter. Il faut delà tirer la conſéquence que, ſi le point amené excède le nombre 90, le joueur eſt obligé de rétrograder. Ainſi, en ſuppoſant que vous ſoyez placé à la caſe 86, & que vous ameniez le point de cinq, vous ſerez obligé de retourner de la caſe 90 à la caſe 89. Si enſuite, lorſque votre tour de jouer ſera revenu, vous amenez le point de dix, il faudra, qu'après avoir touché la caſe 90, vous rétrogradiez juſqu'à la caſe 81 : mais, comme cette dernière eſt conſacrée à l'eſpérance, & que, par conſéquent, vous ne pouvez pas vous y arrêter, vous ſerez obligé de rétrograder encore de dix autres points, & de placer votre marque ſur la caſe 71.

La marche de chaque joueur peut d'ailleurs être retardée par divers obſtacles que feront connoître les règles qu'on va détailler.

Si l'on amène le point de quatre, caſe de l'amour qui dort, on ſe place à la caſe du ſilence, nombre cinq.

Le joueur qui eſt porté au point de dix-neuf, caſe de l'écueil, doit mettre un jeton à la poule, & reſter un tour ſans jouer.

Quand on arrive au nombre vingt, caſe du caprice de l'amour, on doit mettre un jeton à la poule.

Si l'on arrive au nombre vingt-trois, caſe des ailes de l'amour, on va ſe placer au nombre trente-cinq, caſe de l'entrevue, & l'on met un jeton à la poule. On paye de même ce jeton, quand on eſt porté directement au même nombre trente cinq.

Le joueur qui eſt porté au nombre vingt-huit, caſe de la finance en amour, va ſe placer au nombre cinquante-deux, caſe du tête-à-tête, & il doit mettre deux jetons à la poule.

Quand on arrive au nombre trente-ſept, caſe de l'avarice, on eſt obligé de mettre quatre jetons à la poule, & de retourner au nombre 16, caſe du refus.

Si l'on eſt porté au nombre trente-neuf, caſe de la préſomption, on met un jeton à la poule, & l'on retourne au nombre dix, caſe de la modeſtie.

Le joueur qui arrive au nombre quarante-deux, eſt envoyé par mercure à l'école de l'amour, caſe 53, & il doit y reſter juſqu'à ce qu'un autre joueur vienne prendre ſa place. Il faut d'ailleurs qu'il mette un jeton à la poule.

Quand on eſt porté au nombre quarante-ſix, caſe des ſonges & viſions, on eſt obligé de retourner au nombre vingt, caſe du caprice de l'amour, & l'on met un jeton à la poule.

Si l'on eſt porté au nombre quarante-huit, caſe de la maladie, on met un jeton à la poule.

Le joueur qui arrive au nombre cinquante, caſe de la diſcrétion, va ſe placer au nombre quatre vingt, caſe du château de plaiſance

de

de l'amour, & il prend en outre le quart de la poule.

Si l'on eſt porté au nombre cinquante-un, caſe de la libéralité de l'amour, on reçoit un jeton de chaque joueur.

Lorſqu'on arrive au nombre cinquante-trois directement, on doit ſubir la même loi que le joueur qui y eſt porté indirectement lorſqu'il atteint le nombre quarante-deux. Cette loi conſiſte, comme on l'a dit, à mettre un jeton à la poule, & à reſter à l'école de l'amour, juſqu'à ce qu'on ſoit relevé par un joueur que le dé conduiſe à la même place.

Si l'on eſt porté au nombre cinquante-ſix, caſe du chariot de l'amour, on ſe rend au nombre ſoixante-onze, caſe de l'île de Cythère.

Le joueur qui arrive au nombre cinquante-huit, caſe du moulin de Javelle, doit mettre à la poule quatre jetons.

Celui qui eſt porté au nombre cinquante-neuf, caſe des bains de l'amour, doit y reſter juſqu'à ce que les autres joueurs aient eu les dés chacun deux fois.

Le joueur qui arrive au nombre ſoixante-quatre, caſe de l'infidélité, eſt obligé de mettre à la poule la moitié de ſa priſe, & de reſter ſur cette caſe juſqu'à ce qu'un autre, atteignant le même nombre, vienne prendre ſa place.

Si l'on vient au nombre ſoixante-neuf, caſe du retour, on met à la poule quatre jetons.

Quand un joueur atteint le nombre ſoixante-trois, caſe de l'indiſcrétion, il eſt obligé de mettre à la poule la moitié de ſa priſe, & de retourner au nombre premier, où il faut qu'il reſte trois tours ſans jouer.

Celui qui arrive directement au nombre quatre-vingt, jouit du même avantage que le joueur qui y a été porté en atteignant le nombre cinquante. Cet avantage conſiſte, comme on l'a vu, à gagner le quart de la poule.

Lorſqu'on eſt porté au nombre quatre-vingt-ſept, caſe des foſſés ou précipices du château, on met un jeton à la poule, & l'on recommence à jouer comme au premier coup.

Si après avoir ſurmonté tous les obſtacles qu'on a détaillés, on arrive juſte au nombre quatre-vingt-dix, caſe du palais de l'*hymen*, on gagne tout ce qui ſe trouve à la poule, & la partie eſt terminée.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au jeu de l'Hymen.

Avoir le dé. C'eſt être en tour de jouer.

Caſe. Il ſe dit de chacune des places marquées par un numéro.

Point. C'eſt le nombre qui réſulte d'un coup de dé.

Poule. C'eſt la totalité des enjeux.

Priſe. C'eſt le fonds que chaque joueur eſt obligé de faire avant de commencer la partie.

I

IMPÉRIALE.

IMPÉRIALE. Sorte de jeu des cartes, qui ſe joue communément entre deux perſonnes & quelquefois entre trois.

Lorſque les joueurs ne ſont qu'au nombre de deux, le jeu de cartes qu'on emploie doit être compoſé de trente-deux cartes, huit de chaque couleur, qui ſont un roi, une dame, un valet, un as, un dix, un neuf, un huit & un ſept.

Si les joueurs ſont au nombre de trois, on ajoute un ſix à chaque couleur, & le jeu ſe trouve ainſi compoſé de trente-ſix cartes.

Lorſqu'on eſt convenu du prix de la partie

& du nombre des *impériales* qu'il faudra faire pour la gagner, l'un des joueurs prend les cartes, les mêle, & enſuite chaque joueur en tire une : celui qui ſe trouve avoir la plus haute, jouit de l'avantage de donner le premier.

Le joueur chargé de faire, ayant battu les cartes & préſenté à couper, diſtribue douze cartes à chaque joueur : cette diſtribution ſe fait par trois ou quatre cartes à la fois : quand chacun a ſes douze cartes, celui qui a donné retourne la première carte de la partie ſupérieure du talon, pour en faire l'à-tout ou la triomphe.

Parmi les triomphes, on en compte cinq qu'on appelle *honneurs*. Ce ſont le roi, la dame, le valet, l'as & le ſept, quand les joueurs ne ſont qu'au nombre de deux : s'il y a trois joueurs, c'eſt le ſix qui forme le cinquième *honneur*. Chacun de ces honneurs vaut un point au joueur qui fait la levée où ſe trouve un honneur. Il ſuit delà, que ſi ſur un *honneur* ſupérieur joué, on eſt obligé de fournir un *honneur inférieur*, le joueur qui fait une telle levée marque deux points.

S'il arrive que la retourne ſoit un *honneur*, cela vaut un point au joueur qui a donné.

La valeur des cartes eſt telle que le roi emporte 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 dernier le ſix.

Les joueurs étant au nombre de trois, & recevant chacun douze cartes, il en réſulte qu'il ne reſte point de talon : ainſi, le joueur qui donne, a le double avantage de former l'à-tout avec ſa dernière carte, & de gagner un point ſi cette carte eſt un honneur.

Les cartes étant diſtribuées, chaque joueur examine s'il n'a pas dans ſon jeu quelque *impériale* : s'il s'en trouve une ou pluſieurs, il doit, avant tout, les accuſer, les montrer & les marquer.

Chaque point ſe marque avec un jeton, & chaque *impériale* avec une fiche.

Celui qui le premier réunit ſix jetons, marque une *impériale*, & les jetons marqués de ſon adverſaire ou de ſes adverſaires, ne peuvent plus ſe compter.

On diſtingue pluſieurs ſortes d'*impériales* : les unes ſont formées par quatre rois, ou quatre dames, ou quatre valets, ou quatre as réunis dans la même main. Les quatre ſept ainſi réunis forment pareillement une *impériale*, ſi les joueurs ne ſont qu'au nombre de deux : mais, s'ils ſont trois, ce ſont les quatre ſix qui forment l'*impériale*.

D'autres *impériales* conſiſtent dans la réunion du roi, de la dame, du valet & de l'as, d'une même couleur, qui ſe trouvent dans le même jeu.

Il y a auſſi l'*impériale* de retourne, c'eſt-à-dire, que ſi l'on a retourné une des quatre premières cartes qui ſont le roi, la dame, le valet & l'as, & qu'on ait dans ſa main les trois autres cartes de la même couleur, cela fait une *impériale*.

Il y a pareillement l'*impériale* de rencontre, qui ne peut avoir lieu que dans la couleur d'à-tout. Elle ſe forme en faiſant tomber ſur les triomphes ſupérieures qu'on joue, les triomphes inférieures qui ſont de l'eſſence de l'*impériale*.

Il y a enfin l'*impériale* blanche ou de cartes blanches, qui conſiſte dans la réunion de douze cartes, parmi leſquelles il ne ſe trouve aucune figure.

Celui qui a dans ſon jeu l'*impériale* d'à-tout, c'eſt-à-dire, le roi, la dame, le valet & l'as de la couleur retournée, compte deux *impériales*.

Il en eſt de même de l'*impériale* de cartes blanches.

On accuſe le point en diſant qu'on a un tel nombre de cartes, comme quatre, cinq, &c.

Si l'adverſaire répond qu'il a un pareil nombre de cartes, alors le premier à jouer, énonce le nombre des points que ſes cartes repréſentent, & ſi ce nombre eſt ſupérieur ou même égal à celui des points repréſentés par les cartes de l'adverſaire ; ce dernier répond que le point accuſé eſt bon : s'il a au contraire un plus grand nombre de points dans ſes cartes que le premier, il répond que le point accuſé ne vaut pas.

Obſervez que chaque figure repréſente dix points, l'as onze, & les autres cartes ce qu'elles en contiennent.

Le joueur qui a le point, le marque par un jeton.

Lorſque les *impériales* ont été montrées & le point accuſé, c'eſt au premier en cartes à jouer : il commence par telle carte qu'il juge à propos, & ſon adverſaire eſt obligé

de fournir de la couleur jouée, & même une carte ſupérieure, s'il en a une, qui puiſſe prendre celle du premier joueur. Lorſqu'on n'a pas de la couleur jouée pour en fournir, on eſt tenu de couper si l'on a de l'à-tout : on n'eſt autoriſé à renoncer que quand on n'a ni à-tout, ni carte de la couleur jouée.

Le joueur qui fait la levée, joue le premier pour la levée ſuivante, & l'on joue de même toutes les autres cartes.

Quand il ne reſte plus de cartes à jouer, chaque joueur compte les levées qu'il a faites: s'ils ſont deux, & que chacun ait fait ſix levées, on dit que les cartes ſont égales, & il n'y a rien à marquer ; mais, ſi l'un des deux a fait plus de levées que l'autre, il marque un point pour chaque levée qu'il a de plus que les ſix qu'il devoit faire. Et, s'il fait les douze levées, ce qu'on appelle faire ſon adverſaire *capot*, il gagne deux *impériales*.

Si les joueurs ſont au nombre de trois, le premier en cartes eſt obligé de jouer d'abord une triomphe s'il en a : celui qui fait la levée joue enſuite la carte que bon lui ſemble, & ainſi du reſte, comme quand il n'y a que deux joueurs.

L'égalité des cartes entre trois joueurs, conſiſte dans quatre levées : toute levée qu'un joueur fait de plus vaut un point.

Dans les académies de jeux à Paris, où l'*impériale* eſt fort en uſage, elle ne ſe joue qu'entre deux perſonnes, & l'on y pratique les règles ſuivantes :

1°. La manière de donner ne peut pas être changée dans le cours d'une partie, c'eſt-à-dire, que le joueur qui a commencé la donne par trois cartes, ne peut pas la continuer par quatre.

2°. Le joueur qui donne doit, avant de retourner la carte indicative de la triomphe, compter le talon & s'aſſurer qu'il eſt complet : s'il retournoit ſans avoir obſervé cette formalité, & que le talon ſe trouvât incomplet, il ſeroit privé pour cette fois, de l'avantage de donner.

3°. Lorſqu'au lieu de retourner la vingt-cinquième carte, un joueur retourne la vingt-ſixième, ou la vingt ſeptième, ou pluſieurs cartes à la fois, il fait une faute, dont la punition conſiſte, en ce que le premier a le droit d'examiner ſon jeu pour s'y tenir ou faire recommencer la donne : s'il s'y tient, on retourne la vingt-cinquième carte pour en former la triomphe.

4°. Quand, en diſtribuant les cartes, on s'apperçoit qu'il y en a de retournées dans le jeu ou au talon, on doit refaire.

Si l'un des joueurs en retourne des ſiennes, il eſt obligé de les garder : mais, s'il en retournoit quelqu'une de ſon adverſaire, celui-ci auroit le droit de faire recommencer la donne, pourvu toutefois que, pour uſer de ce droit, il n'attendît pas que la carte indicative de la triomphe fût en évidence ; dans ce cas-ci, le coup ſe joueroit.

Pareillement, s'il ſe trouvoit quelque carte retournée au talon, & que la triomphe fût montrée, le coup ſe joueroit.

5°. S'il arrivoit qu'un joueur regardât quelque carte du talon, ce ſeroit une faute pour la punition de laquelle ſon adverſaire pourroit l'obliger de jouer quatre fois dans la couleur que ce dernier jugeroit à propos de ſpécifier.

6°. Lorſqu'on s'apperçoit qu'un jeu eſt faux parce qu'il s'y trouve deux cartes ſemblables, le coup doit être annullé ; mais cette déciſion ne s'applique pas aux coups joués précédemment avec le même jeu ; ceux-ci ne s'annullent point.

7°. On peut indifféremment, avant ou après l'accuſation du point, montrer les *impériales* qu'on a en main ; mais, auſſi-tôt qu'un joueur a joué une de ſes cartes, il n'a plus le droit de compter ſes *impériales*.

Obſervez néanmoins que, quand il y a une galerie intéreſſée, elle eſt autoriſée à avertir le joueur pour lequel elle parie, de compter les *impériales* qu'il a en main, avant qu'il ne joue aucune carte.

8°. Quand on a accuſé un point quelconque, on ne peut plus y revenir pour en accuſer un plus fort. Au ſurplus, lorſqu'un joueur dont le point a été reconnu bon, néglige ou oublie de le montrer avant de jouer les cartes, l'adverſaire & la galerie qui parie, ſont fondés à le faire montrer.

9°. Lorſqu'il y a égalité de point, le premier en cartes compte le ſien par droit de primauté. Le premier en cartes compte pareillement ſes *impériales* avant que ſon adverſaire puiſſe compter les ſiennes.

10°. La règle précédente ſouffre exception à l'égard de l'*impériale* de cartes blanches ;

celle-ci, en quelque main qu'elle ſoit, ſe compte avant toute autre *impériale*.

11°. Si un joueur, après avoir accuſé & montré ſon point & ſes *impériales*, oublioit de les marquer, il pourroit y revenir, & la galerie eſt, en pareil cas, autoriſée, juſqu'à ce que le coup ſoit conſommé, à lui faire marquer ſon jeu.

12°. Les cartes blanches valent deux *impériales*, qui, comme on l'a déjà dit, ſe comptent avant toute autre *impériale*. Au reſte, le joueur qui a les cartes blanches ou l'*impériale* blanche, les marque ſans qu'il puiſſe faire ſupprimer les points de ſon adverſaire. Si ce dernier a lui-même dans ſon jeu une ou pluſieurs *impériales*, il les marque pareillement, ſans que perſonne ſoit tenu de ſupprimer les points qui lui ſont acquis. Remarquez d'ailleurs qu'un coup où il y a *impériale* blanche, ne ſe joue pas & que la main paſſe.

Remarquez encore que ſi dans les cartes blanches ſe trouvoit l'*impériale* d'as ou celle de ſept, on les compteroit en ſus de l'*impériale* blanche; mais, on n'en auroit pas davantage le droit de faire ſupprimer les points de ſon adverſaire, quand même il n'auroit aucune *impériale* dans ſon jeu.

13°. Le joueur qui ayant déjà donné & devant par conſéquent être premier en cartes, s'empare des cartes & les diſtribue, peut réclamer ſa primauté juſqu'au moment de la retourne; mais, lorſque la triomphe eſt connue, le coup doit ſe jouer.

14°. Si un joueur ne fourniſſoit pas de la couleur jouée quoiqu'il en eût, ou qu'il ne prît pas quoiqu'il le pût, il y auroit *renonce* ou *ſous-force*; &, dans l'un comme dans l'autre cas, l'adverſaire pourroit l'obliger de reprendre ſa carte & de jouer ſelon la règle; mais, quand on n'a pas de la couleur jouée, ou qu'on ne peut pas *forcer*, la carte qu'on a fournie eſt bien jouée, & il n'eſt pas permis de la reprendre.

15°. Le joueur qui n'a point d'*impériale* en main, & auquel ſon adverſaire en montre une, eſt obligé de ſupprimer les points qu'il peut avoir à cette époque: cependant, s'il avoit retourné un honneur ou marquant, il conſerveroit le point que cette retourne lui auroit produit. Mais, il en ſeroit différemment, ſi un joueur montroit une *impériale* par le point, ou par le plus de levées, ou par des marquans: en ces cas, le point gagné par la retourne s'effaceroit comme les autres.

16°. Le joueur qui brouille ſon jeu avec le talon perd la partie, & il fait perdre à la galerie les paris qu'elle a pu faire pour lui.

17°. Lorſqu'un joueur déchire ou ſupprime le talon, ſon adverſaire a le droit, même après avoir vu ſon jeu, de faire refaire ou de faire jouer le coup.

18°. S'il arrive qu'un joueur déchire ſon jeu de manière qu'on ne puiſſe pas ſavoir quelles étoient ſes cartes, il perd la partie, mais pour ſon compte ſeulement & non pour la galerie: en ce cas, on reconnoît par les cartes du talon & celles de l'adverſaire, les cartes qu'on a déchirées: on en forme un jeu tel que l'avoit le joueur qui a déchiré le ſien, & le coup ſe joue pour la galerie.

19°. Il n'y a d'autre punition pour le joueur qui joue avant ſon tour, que l'obligation de reprendre ſa carte & de laiſſer jouer ſon adverſaire. La galerie peut prévenir la mépriſe, en indiquant le joueur qui eſt en tour de jouer.

20°. Lorſqu'il ſe fait des paris relatifs à l'*impériale* en main, l'*impériale* de cartes blanches produit le même effet que les autres.

21°. Lorſqu'on fait quelque pari *au plus de levées*, ſans autre explication, il eſt entendu que c'eſt pour deux coups. Ainſi, celui qui a gagné le premier coup, ne peut point exiger la moitié de la ſomme pariée; il faut que l'autre coup ſe joue, & qu'il ait le tout ou rien.

22°. Le joueur qui fait ſon adverſaire *capot*, gagne deux *impériales*.

23°. Quand un joueur a accuſé & montré un point quelconque qui a été reconnu bon, & que l'adverſaire lui demande combien il a encore de cartes de ce point, il eſt obligé de répondre à cette queſtion, & d'énoncer le nombre de ces cartes.

24°. Quand le premier en cartes a joué, il ne peut pas reprendre ſa carte pour en jouer une autre: le dernier ne peut pareillement pas reprendre la carte qu'il a miſe ſur celle du premier, à moins qu'il n'ait renoncé ou ſous-forcé: c'eſt pourquoi ſi, ſur le roi d'à-tout qu'a joué le premier, le ſecond met

une carte marquante comme la dame, le valet, l'as ou le ſept, au lieu de fournir un huit, un neuf ou un dix, comme il auroit pu le faire, cette carte marquante eſt bien jouée & ne peut pas être repriſe.

25°. Si l'on quitte la partie ſans le conſentement de l'adverſaire, on la perd : mais, la galerie qui ſe trouve intéreſſée à la partie, peut la faire finir par un tiers.

26°. Quand un joueur a dans ſon jeu une *impériale*, & qu'en voulant la mettre en évidence, il montre une autre carte que celle qui forme l'*impériale*, il n'encourt aucune punition & il peut ſe reprendre : ſon adverſaire & la galerie ſont d'ailleurs fondés à exiger qu'il faſſe voir la carte qui doit compléter l'*impériale*.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au jeu de l'Impériale.

Académie de jeu. On donne ce nom à Paris, aux maiſons où on s'aſſemble pour jouer aux jeux qui ne ſont pas défendus.

A-tout. C'eſt la couleur dont eſt la triomphe.

Avoir la main. C'eſt être le premier à donner.

Battre les cartes. C'eſt mêler les cartes avant de les diſtribuer.

Capot. On dit qu'un joueur eſt capot, quand ſon adverſaire a fait les douze levées du coup joué.

Cartes blanches. On déſigne ainſi un jeu où il ne ſe trouve ni roi, ni dame, ni valet.

Cartes égales. On dit que les cartes ſont égales, quand les joueurs ont fait chacun un même nombre de levées.

Couper. C'eſt ſéparer en deux un jeu de cartes, avant de diſtribuer à chaque joueur les cartes qu'il doit avoir.

Couper. Se dit auſſi de l'action d'employer une triomphe ſur la couleur jouée.

Donner. C'eſt diſtribuer à chaque joueur les cartes qu'il lui faut, après qu'elles ont été mêlées & qu'on a coupé.

Faire. C'eſt la même choſe que donner.

Fiche. C'eſt une pièce d'ivoire qui vaut ſix jetons, & avec laquelle on marque une *impériale*.

Figure. On emploie ce terme par oppoſition à celui de cartes blanches, pour déſigner les rois, les dames & les valets.

Forcer. C'eſt jouer une carte ſupérieure ſur celle qui eſt inférieure.

Galerie. Terme collectif, qu'on emploie pour déſigner la totalité des ſpectateurs qui ſont préſens à une partie.

Honneur. Ce mot s'emploie pour déſigner chacune des quatre principales triomphes ainſi que la dernière. Ces cinq honneurs ſe nomment auſſi *marquans*, parce qu'ils donnent chacun le droit de marquer un jeton au joueur qui fait la levée où ils ſe trouvent.

Impériale. C'eſt une diſpoſition de jeu qui conſiſte à réunir dans une même main quatre rois, ou quatre dames, ou quatre valets, ou quatre as, ou quatre ſept, ſi le jeu n'eſt compoſé que de trente-deux cartes, ou quatre ſix, s'il eſt compoſé de trente-ſix cartes, ou enfin d'une quatrième majeure d'une même couleur.

Impériale. Se dit auſſi de la réunion des points néceſſaires pour avoir le droit de marquer un des nombres dont la partie eſt compoſée.

Impériale d'à-tout. Se dit de l'*impériale* qui réſulte de la quatrième majeure de la couleur dont eſt formée la triomphe.

Impériale blanche. Se dit de celle qui eſt formée par un jeu, dans les douze cartes duquel il ne ſe trouve aucune figure.

Impériale en main. Se dit de celle qu'on a toute faite dans la main, à la différence de celle que produiſent les points qu'on marque ſucceſſivement.

Impériale de rencontre. Se dit de celle qu'on raſſemble quand on fait tomber ſur les triomphes ſupérieures qu'on joue, les triomphes inférieures qui ſont de l'eſſence de l'*impériale*.

Impériale de retourne. Se dit de celle qui a lieu quand on retourne une carte de la quatrième majeure, & qu'on a dans ſa main les trois autres cartes de cette quatrième.

Jeton. C'eſt une pièce ronde & plate, qui fait le ſixième d'une fiche & qui ſert à marquer le jeu.

Jeu faux. C'eſt un jeu où il y a trop ou pas aſſez de cartes.

Levée. C'eſt une main qu'on a faite en jouant.

Marquant. On donne ce nom à chaque honneur, à cauſe du point qu'il donne le droit de marquer.

Mêler. C'eſt battre les cartes avant de les diſtribuer.

Monter une impériale. C'eſt réunir les points néceſſaires pour former & marquer une *impériale.*

Pari. C'eſt l'engagement de payer une ſomme quelconque à celui des parieurs qui aura deviné juſte.

Point. C'eſt le nombre que compoſent enſemble pluſieurs cartes d'une même couleur.

On le dit auſſi de chaque jeton qu'on marque pour parvenir à former une *impériale.*

Premier en cartes. C'eſt le joueur qui doit jouer le premier.

Primauté. C'eſt l'avantage par lequel le joueur qui eſt le premier à jouer, gagne par préférence quand il a un jeu égal à celui de ſon adverſaire.

Quatrième majeure. C'eſt la réunion des quatre plus hautes cartes d'une couleur, qui ſont le roi, la dame, le valet & l'as.

Refaire. C'eſt recommencer la diſtribution des cartes.

Renoncer. C'eſt ne pas fournir de la couleur jouée, quoiqu'on en ait dans ſon jeu.

Retourner. C'eſt mettre à découvert la première carte du talon pour en former la triomphe.

Sous-forcer. C'eſt mettre une carte inférieure ſur celle qui eſt jouée, au lieu d'y mettre la ſupérieure qu'on a en main.

Talon. C'eſt ce qui reſte de cartes quand chaque joueur a celles qu'il lui faut.

Triomphe. C'eſt la couleur qui emporte toutes les autres cartes.

J

J E U.

JEU. Ce terme a pluſieurs ſignifications; mais nous ne le conſidérons ici que comme un exercice où l'on ſuit de certaines règles, & auquel on hazarde ordinairement de l'argent.

Nous diviſerons cet article en trois ſections.

Dans la première, on parlera de l'origine, des progrés, & de l'état actuel du jeu.

Dans la ſeconde, on traitera de l'immoralité du jeu, des effets qu'il produit, & des déſordres dont il eſt la ſource.

Et dans le troiſième, on fera connoître les loix publiées ſur les jeux, à différentes époques & chez différens peuples.

SECTION PREMIERE.

De l'origine, des progrés & de l'état actuel du Jeu.

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

Platon attribue l'invention des jeux de hazard au fameux Mercure Triſmégiſte.

Les annales du monde prouvent que dans aucun pays, quels qu'aient été le culte, les loix & les opinions, on n'a été exempt de la paſſion du jeu. On prétend néanmoins que les ſectateurs de Mahomet craignent de ſe livrer aux jeux de hazard, parce que leur prophète les a ſévèrement défendus.

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

Les prêtres d'Egypte racontèrent à Hérodote, qu'un de leurs rois étoit deſcendu vivant dans ces demeures ſouterraines, que les Grecs appeloient les enfers, & que ce

monarque y ayant joué, il perdit & gagna alternativement.

Plutarque, dans ſon traité d'Iſis & d'Oſiris, rapporte, d'après une fable Egyptienne, que le ſoleil ayant découvert le commerce ſecret de Rhéa avec Saturne, voulut qu'elle n'accouchât dans aucun mois ni dans aucune année. Mercure, qui aimoit la même déeſſe, joua contre la lune, & lui gagna chaque ſoixante-dixième partie du temps qu'elle éclaire l'horiſon : ce dieu réunit ces parties en faveur de Rhéa, & il en fit les cinq jours qui furent ajoutés à l'année. Elle n'étoit auparavant que de trois cent ſoixante jours.

Les mortels mêmes jouoient contre les dieux : Plutarque rapporte, dans la vie de Romulus, que le gardien du temple d'Hercule prit des dés & joua contre le dieu, à condition que, s'il gagnoit, il en obtiendroit quelque faveur ſignalée, & que s'il perdoit, il fourniroit au fils d'Alcmène, une belle courtiſane.

Les Romains devinrent joueurs long-temps avant la deſtruction de la république, comme le prouvent les livres qu'ils avoient ſur l'art de jouer. Caton, le cenſeur, ne ceſſoit de leur crier : *citoyens, fuyez les jeux de hazard.*

Les caractères de la paſſion du jeu étoient ſi bien connus ſous Auguſte, qu'Ovide les a preſque tous indiqués. C'eſt là, dit-il, c'eſt au jeu que la cupidité trahit notre cœur, & ſe montre à découvert : on ſèche de deſir, on frémit de colère & l'on ſe meurt de rage. Que d'injures ! Quels cris frappent les nues ! Les malheureux ils invoquent les dieux, les dieux qui les châtient : ils les invoquent cependant, & c'eſt ce qui les ſoutient dans leurs perplexités.

Quand la manie des jeux de hazard, dit Juvenal, contemporain de Domitien, fut-elle plus ardente ? non content aujourd'hui de porter ſa bourſe au lieu de la ſéance, le joueur y fait traîner ſon coffre-fort. C'eſt là, dès qu'une fois les inſtrumens du jeu ſont diſtribués, que vous verriez s'élever les combats les plus terribles : perdre cent mille ſeſterces, & ne pas vêtir un eſclave tranſi de froid; n'eſt-ce là que de la fureur ?

Un autre ſatyrique moins véhément que Juvenal & plus enjoué, Lucien, pour critiquer ſon ſiècle, introduit Saturne dans un de ſes dialogues : ce dieu obſerve que, quand il règnoit ſur la terre, on jouoit aux dés ſans chaleur, ſans paſſion : on ne jouoit, dit-il, que des noix ou quelques autres bagatelles pour paſſer le temps. Ces joueurs antiques, continue-t-il, bien différens des joueurs actuels, ne dépouilloient point leurs amis; ſoit qu'ils gagnaſſent ou qu'il perdiſſent, ils ne ſe fâchoient pas, ils ne briſoient point les dés.

Le dieu dicte enſuite des loix contre le jeu, & déclare que, ſi l'on ne s'y conforme pas, on ſera condamné à jeûner le jour de ſa fête. Je veux, ajoute-t-il, que ces loix ſoient fidèlement gravées ſur des colonnes d'airain; je veux que chaque riche en ait une au milieu de ſa maiſon; & j'avertis que, tant qu'elles ſubſiſteront, la peſte, la guerre, la famine & tous les autres fléaux en ſeront exilés. Si l'on vient à les abattre, il arrivera tout le contraire.

Depuis Lucien, qui écrivoit ſous Marc-Aurele, juſqu'à la tranſlation du ſiège impérial à Conſtantinople, la manie des jeux de hazard fut toujours en augmentant. Vers le temps où Conſtantin quitta Rome pour n'y plus revenir, toutes les claſſes du peuple, depuis la première juſqu'à la dernière, étoient, ſelon Ammien Marcellin, en proie à la fureur du jeu.

Tacite, ſur les mœurs des Germains, nous apprend que, quand ils s'étoient ruinés au jeu, ils ſe jouoient eux-mêmes : voici les termes dans leſquels s'exprime l'hiſtorien cité : « ce qu'il y a d'étrange, dit-il, c'eſt » que le jeu ſoit une de leurs affaires les » plus importantes, & qu'ils s'y livrent, » même à jeun, avec tant d'abandon, qu'a- » près avoir tout perdu, ils finiſſent par ſe » jouer d'un ſeul coup. Alors le vaincu » ſubit volontairement l'eſclavage : quoique » plus jeune, quoique plus fort, il ſe laiſſe » garoter & vendre. Cette réſignation il » l'appelle bonne foi. Le vainqueur, pour » ne pas rougir long-temps de ſa victoire, » vend, le plutôt qu'il peut, ces ſortes » d'eſclaves aux étrangers. »

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

Saint Ambroiſe rapporte que les Huns, peuple farouche, ſorti des marais de la

Scythie, & preſque ſans loix, ſe ſoumettoient inviolablement à celles de leurs jeux : après avoir perdu, dit-il, leurs armes, qui étoient ce qu'ils avoient de plus cher, ils jouoient leur vie, & ſe donnoient quelquefois la mort, malgré celui qui les avoit gagnés.

Les voyageurs nous diſent que c'eſt en vain qu'on défend aux nègres de Juida de jouer leurs femmes & leurs enfans. *Paſchaſius Juſtus* aſſure qu'un Vénitien joua ſa femme ; *Schouten*, qu'un Chinois joua ſa femme, ſes enfans, & les perdit. Il n'y a pas long-temps que des libertins jouèrent à Paris, au plus haut point, une jeune & jolie courtiſane. Les Indiens jouent juſques aux doigts de leurs mains, & ſe les coupent eux-mêmes pour s'acquitter.

On lit, dans nos annales, que les anciens ſeigneurs François, auſſi hautains que fainéans, & qui ne ſavoient guère que tourmenter leurs vaſſaux, boire & ſe battre, étoient, pour la plupart, des joueurs effrénés, bravant impunément la décence & les loix. Le frère de ſaint Louis jouoit aux dés, ſans avoir égard aux défenſes réitérées de ce monarque. Dugueſclin joua dans ſa priſon, & perdit tout ce qu'il poſſédoit. Le duc de Touraine, frère de Charles VI, *ſe mettoit volontiers en peine*, dit Froiſſart, *pour gagner l'argent du roi* : tranſporté de joie de lui avoir un jour gagné cinq mille livres, ſon premier cri fut : *monſeigneur, faites-moi payer* ?

On jouoit juſques dans les camps & en préſence de l'ennemi. Des généraux, après avoir ruiné leurs propres affaires, ont compromis le ſalut de leur patrie. Philibert de Chalon, prince d'Orange, commandant au ſiège de Florence, pour l'empereur Charles-Quint, perdit l'argent qui lui avoit été compté pour la paye des ſoldats, & fut contraint, après onze mois de travaux, de capituler avec ceux qu'on auroit pu forcer.

Quelquefois, pendant la paix, on ſe raſſembloit pour jouer en liberté. Il eſt parlé, dans le manuſcrit d'Euſtache Deſchamps, d'un hôtel de Nêle, qui fut fameux ſous Charles VI, par diverſes cataſtrophes. Cet hôtel n'étoit pas ouvert à tout le monde, comme ceux qu'on a connus depuis ſous les noms de *Gèvres* & de *Soiſſons* : il n'étoit fréquenté que par la nobleſſe & par les particuliers les plus opulens. Les mémoires du temps nous apprennent qu'alors le peuple ſe livroit plus volontiers aux *jeux* d'exercice qu'aux *jeux* de hazard : ceux-ci, ſuivant Sauval, lui étoient même abſolument étrangers. *Avant l'arquebuſe & la poudre à canon*, dit cet auteur dans ſes antiquités, *le peuple avoit toujours en main l'arc & l'arbalète ; & de tout temps il s'eſt plu à jouer au palet, aux quilles, à la boule, & aux autres paſſe-temps.*

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

La pratique du *jeu* s'introduiſit juſques dans le ſanctuaire de la juſtice. *Je ſais qu'il y a des joueurs parmi vous*, diſoit, en 1564, le chancelier de l'hôpital au parlement de Bordeaux.

Brantome cite un capitaine François, nommé la Roue, qui jouoit cinq à ſix mille écus d'un coup ; c'étoit alors une ſomme très-conſidérable. Ce joueur intrépide propoſa de jouer vingt mille écus contre l'une des galères de Jean-André Doria : celui-ci avoit accepté la partie ; mais il retira ſa parole, de peur qu'on ne le raillât s'il venoit à ſuccomber. *Je ne veux pas*, diſoit-il, *que ce jeune aventurier, qui n'a de quoi perdre, me gagne ma galère, pour s'en aller triompher en France, de ma fortune & de mon honneur.*

On jouoit alors ſi gros *jeu*, qu'un fils naturel du duc de Bellegarde fut en état de lui compter, ſur ſes gains, cinquante mille écus, pour s'en faire reconnoître juridiquement.

Dans ce temps là les fripons commencèrent à s'inſinuer à la cour. Mais, comme ils n'étoient pas encore fort habiles, ils appelèrent à leur aide des Italiens, renommés pour leur adreſſe. Ceux-ci, de concert avec les premiers, gagnèrent trente mille écus à Henri III, *qui avoit*, dit un journaliſte, *dreſſé en ſon louvre un déduit de cartes & de dés.*

Henri IV, ſucceſſeur de ce prince, fut adonné au *jeu* dès ſa jeuneſſe. Auſſi, quand il fut ſur le trône, on joua à la cour avec un

un acharnement dont il n'y avoit point encore eu d'exemple : des familles illuſtres s'y ruinèrent de fond en comble : le duc de Biron y perdit en une ſeule année plus de cinq cent mille écus. *Mon fils Conſtant*, dit d'Aubigné, *y perdit vingt fois plus qu'il n'avoit vaillant, de ſorte que ſe trouvant ſans reſſource, il abjura ſa religion.*

Ce fut à la cour de Henri, que l'art de ſe ruiner plus promptement fut perfectionné, & que pluſieurs Italiens firent valoir leurs talens. L'un d'eux, nommé Pimentel, s'étant prévalu contre le duc de Sully, de l'honneur qu'il avoit de faire ſouvent la partie de Henri IV ; « comment, *ventre de ma vie*, » lui repliqua le duc, vous êtes donc ce » *gros Pittre d'Italien* qui gagnez tous les » jours l'argent du roi ? *pardieu*, vous êtes » mal tombé, car, je n'aime ni ne veux ici » de telles gens. »

Preſque toutes les profeſſions furent livrées, ſous ce règne, à la paſſion du jeu : on vit des magiſtrats vendre la permiſſion de jouer.

Baſſompierre rapporte, dans ſes mémoires, qu'il gagna plus de cinq cent mille livres dans le cours d'une année. *Je les gagnai*, dit-il, *quoique je fuſſe diſtrait par mille folies de jeuneſſe & d'amour ; & mon ami Pimentel gagna de ſon côté, plus de deux cent mille écus.*

Les gains de ce même Baſſompierre ſe répétèrent ſouvent & furent immenſes : il gagna, chez le duc d'Epernon, de quoi payer ſes dettes, de quoi ſe faire habiller magnifiquement, acheter des broderies, une épée garnie de diamans, &c. &, *tous frais faits*, dit-il, *j'eus encore cinq ou ſix mille écus de reſte pour tuer le temps.*

Une autre fois & dans un âge plus avancé, il gagna cent mille écus en une ſeule ſéance, tant à M. de Guiſe, qu'à Joinville & au maréchal d'Ancre. Mais, ces gains n'empêchèrent pas qu'il ne mourût tellement obéré, qu'il ne laiſſa pas de quoi payer la vingtième partie de ſes dettes.

Henri IV jouoit moins pour s'amuſer que pour gagner, & on le ſavoit ; auſſi, le duc de Savoie, jouant contre lui, diſſimula ſon *jeu*, diſent les mémoires de Sully, &, par politique, renonça volontairement à quatre mille piſtoles.

On n'abandonnoit pas Henri IV impunément quand il perdoit. Un jour Baſſompierre, après un gain conſidérable, ſous prétexte de ſe rendre où l'appeloit ſon ſervice, s'eſquiva furtivement : le roi fit courir après lui ; on le ramena, & il fut obligé de donner la revanche.

Henri, qui étoit incapable de diſſimulation, montroit ſouvent une cupidité que Sully blamoit fort : ce monarque, pour acquitter des dettes contractées au *jeu*, retint un jour ſoixante-douze mille livres ſur une confiſcation dont le profit ne devoit pas le regarder.

Une autre fois, il ambitionna vivement la jouiſſance de certaines pièces d'or que Baſſompierre avoit apportées à Fontainebleau, & qu'on nommoit alors *portugalloiſes* : mais il falloit jouer pour les gagner, & il vouloit auſſi chaſſer. Afin de remplir ce double objet, il engagea une partie, fit tenir ſon *jeu* juſqu'au retour de la chaſſe, & revint plutôt qu'à l'ordinaire pour diſputer lui-même les *Portugalloiſes* qu'il deſiroit.

L'amour, quelle que fut ſa puiſſance, ne pouvoit pas diſtraire Henri IV de ſa cupidité : on vint un jour lui annoncer qu'une princeſſe qu'il aimoit, alloit lui être ravie : *prends garde à mon argent*, dit-il à Baſſompierre, *& entretiens le jeu, pendant que je vais ſavoir des nouvelles plus particulières.*

Sous ce règne, les joueurs eurent du crédit : l'un d'eux, à l'occaſion du jeu, obtint un honneur dont n'avoient pas encore joui les princes ni les ducs. » Ceux-ci, dit Amelot » de la Houſſaie, n'entrent en voiture dans » les maiſons royales que depuis l'an 1607, » & ils en ont l'obligation au premier duc » d'Epernon, lequel allant jouer tous les jours » avec la reine Marie de Medicis, s'aviſa de » faire entrer ſon carroſſe dans la cour du » Louvre, & de ſe faire porter entre les bras » de ſes eſtafiers, juſques dans la chambre de » la reine, ſous prétexte qu'il étoit cruelle- » ment tourmenté de la goutte, & ne pou- » voit pas ſe tenir ſur ſes pieds. »

Ce fut dans ce temps-là que ſe formèrent dans Paris les académies de *jeu* : c'eſt le nom qu'on donna aux tripots où ſe réuniſſoient les bourgeois & les autres claſſes du peuple pour jouer. Tous les jours il y avoit quelqu'un de ruiné. Un fils de marchand, riche de vingt mille écus, en perdit ſoixante mille. Il ſembloit, dit l'auteur du Mercure, que mille

piſtoles alors, fuſſent moins qu'un ſou du temps de François premier.

L'uſure & les procès achevoient d'abymer les joueurs. Une maiſon du fauxbourg Saint-Germain fut louée quatorze cens livres pour quinze jours, au nommé Jonas, qui donnoit à jouer pendant la foire. On louoit de ſimples cabinets ou garderobes, pluſieurs piſtoles par heure : quand il falloit payer, on ſe battoit, ou l'on plaidoit.

Si les *jeux* furent en faveur ſous Henri IV, il n'en fut pas de même ſous Louis XIII. Celui-ci ne fut pas plutôt ſur le trône, qu'il déploya contre les joueurs toute la rigueur des loix. Pour arrêter non-ſeulement le *jeu* des ſimples particuliers, mais encore celui des princes & de la nobleſſe, il pourſuivit indiſtinctement le luxe dans toutes les maiſons. Les punitions ſuivirent les menaces : deux maîtres de *jeu* & quatre joueurs furent condamnés chacun à dix mille livres d'amende. Quarante-ſept brelans autoriſés, dont pluſieurs magiſtrats tiroient tous les jours une piſtole, furent abolis. Mais peu de temps après, dit un auteur contemporain, quelques ſeigneurs rouvrirent des *jeux* dans leurs hôtels, *bien sûrs que les huiſſiers n'oſeroient pas s'y préſenter*. Il eſt vrai qu'alors on ſe cachoit, mais on n'en jouoit que plus gros *jeu*. Le maréchal d'Ancre, dit le journal de Henri IV, riſquoit communément juſqu'à vingt mille piſtoles.

Vint après Louis XIII, le cardinal Mazarin, ſous le miniſtère duquel les *jeux* reprirent une nouvelle vigueur. Cet Italien, indépendamment de ſon goût particulier, ſut les allier à ſes vues politiques, &, à leur aide, il prolongea l'enfance du prince ſous lequel il gouvernoit.

» Mazarin, dit l'abbé de Saint-Pierre, in-» troduiſit le *jeu* à la cour de Louis XIV, en » 1648 : il engagea le roi & la reine régente » à jouer, & l'on préféra les *jeux* de hazard. » Le *jeu* paſſa de la cour à la ville, & de la » capitale dans toutes les petites villes de » province. On quitta les *jeux* d'exercice, » tels que la paume, le mail & le billard. Les » hommes en devinrent plus foibles, plus » mal-ſains, plus ignorans, moins polis : les » femmes, ſéduites à leur tour par ce nouvel » attrait, apprirent à ſe moins reſpecter. »

Dès-lors on ne vit plus que des joueurs d'un bout de la France à l'autre : ils ſe multiplièrent rapidement dans toutes les profeſſions, & même dans la robe, qui ſe piquoit encore d'une certaine décence. Le cardinal de Retz rapporte dans ſes Mémoires, qu'en 1650 le magiſtrat le plus vieux du parlement de Bordeaux, & qui paſſoit pour en être le plus ſage, ne rougiſſoit pas de riſquer tout ſon bien dans une ſoirée ; & cela, ajoute-t-il, ſans que ſa réputation en ſouffrît, tant cette fureur étoit générale. Elle ſe mêla bientôt aux circonſtances les plus importantes de la vie, ainſi qu'aux affaires les plus graves.

Les états n'offroient plus, quand ils étoient convoqués, que des aſſemblées de joueurs. » C'eſt un *jeu*, dit Madame de Sévigné, c'eſt » une chère, une liberté jour & nuit, qui » attirent tout le monde. Je n'avois jamais » vu les états de Bretagne ; c'eſt une aſſez » belle choſe que les états. »

Lorſque cette dame, non moins ſenſible que ſpirituelle, s'exprimoit de cette manière, elle ne s'étoit point trouvée dans le cas de prendre au *jeu* aucun intérêt direct : mais les diſgraces que ſa fille & ſon gendre éprouvèrent en jouant, la firent changer de ton. » Vous perdez, leur écrivoit-elle, tout ce que » vous jouez : vous avez payez 5 ou 6 mille » francs pour vous ennuyer, pour être hous-» pillés de la fortune. »

Le *jeu* lui parut enfin auſſi odieux qu'elle l'avoit trouvé agréable, lorſqu'elle n'en étoit que ſimple ſpectatrice. L'intérêt de ſes enfans l'éclaira, & la rendit très-ſoupçonneuſe. On voit ce qu'elle penſoit des joueurs les plus heureux, les plus renommés ; elle ne croyoit pas qu'un bonheur conſtant fût une choſe naturelle. Cette bonne mère trembloit chaque fois que ſon fils la quittoit pour aller à Verſailles : » il me mande, diſoit-elle, qu'il va » jouer avec ſon jeune maître ; cela me fait » tranſir ; quatre cens piſtoles s'y perdent ai-» ſément. »

Les *jeux* les plus ſimples de Louis XIV répondirent long-temps à ſa magnificence : il ne s'en dégoûta que vers la fin de ſon règne. Avant cette époque, on ſe ruinoit avec pompe & dignité, tant à Verſailles, que dans les autres maiſons royales où le *jeu* commençoit ſouvent dès le matin. » J'ai vu, dit Madame » de Sévigné, mille louis répandus ſur le ta-» pis ; il n'y avoit plus d'autres jetons ; les » poules étoient au moins de cinq, ſix ou ſept » cens louis, juſqu'à mille, douze cens.... On

» joue des *jeux* immenſes à Verſailles... Le » hoca eſt défendu à Paris, & on le joue chez » le roi : cinq mille piſtoles avant le dîner, » ce n'eſt rien, c'eſt un vrai coupe gorge. »

Madame de Sévigné n'avoit vu les joueurs que ſous l'œil du maître, ou dans les cercles ſoumis à des bienſéances inviolables : qu'eût-elle dit, ſi elle eût pu les ſuivre dans les ſoupers clandeſtins & dans les maiſons de campagne du ſurintendant Fouquet, où vingt joueurs qualifiés, tels que les maréchaux de Richelieu, de Clairambaut, &c. ſe raſſembloient avec des gens de mauvaiſe compagnie, pour y jouer des terres, des maiſons, des bijoux, &c. C'eſt là qu'elle auroit vu riſquer plus que de l'or, puiſqu'on s'aviliſſoit au point de circonvenir quelques dupes opulentes, toujours invitées les premières.

Laiſſer cent piſtoles aux cartes par égard pour le maître du logis ; le racquitter lorſqu'il perdoit ; & lorſqu'on avoit affaire à quelque ſubalterne, le ruiner de fond-en-comble, voilà ce qu'on applaudiſſoit, & ce qui procuroit à un homme le titre de beau joueur.

Ce fut ainſi que Gourville, d'abord valet de chambre du duc de la Rochefoucault, & enſuite envoyé du roi en Allemagne, obtint de la faveur, de la conſidération & de la fortune ; car il déclare dans ſes mémoires, que ſes gains en peu d'années, montèrent à plus d'un million.

Durant la minorité de Louis XV, un joueur étranger, le fameux Law, devenu contrôleur général, entreprit de faire jouer la nation pour rétablir les finances : il propoſa un ſyſtême, il établit une banque, qui manqua de bouleverſer l'état, & ſéduiſit ceux mêmes qui s'étoient garantis de l'épidémie des *jeux* de hazard. La moitié de la nation s'empreſſa de verſer ſon argent dans cette banque. On fit fortune en peu de jours, en quelques heures. Pluſieurs perſonnes s'enrichirent, en prêtant ſeulement leurs ſignatures. Une prompte révolution conſterna tout le monde.

Six cent mille des meilleurs familles, qui avoient pris des intérêts dans cette banque, ſur la foi du gouvernement, perdirent avec leurs biens, leurs places & leurs emplois. On finit par chaſſer l'auteur de tant de maux ; & ce fameux joueur fut réduit, pour jouer encore, à mettre en gage le ſeul diamant qui lui reſtât.

Dans ces conjonctures, des miniſtres & des magiſtrats permirent des *jeux* publics, dont beaucoup de perſonnes furent les victimes. « Je doute, dit l'abbé de Saint-Pierre dans » ſes annales politiques, que, ſous M. d'Ar- » genſon, les *jeux* des hôtels de Geſvres & » de Soiſſons, défendus par les lois, euſſent » duré ſi long-temps ; il n'auroit pas ſouffert » que le valet y jouât l'argent de ſon maître, » le fils, celui de ſon père, & le père le pa- » trimoine de ſes enfants.

Lorſqu'on ferma les hôtels de Geſvres & de Soiſſons, la fureur du *jeu* parut rallentie dans les villes ; mais elle redoubla dans les cours, & chez les courtiſans. C'eſt delà que ſont ſorties les flammes qui ont rallumé l'incendie.

Quand, avant la révolution françoiſe, les états de certaines provinces étoient aſſemblés, on y jouoit un *jeu* terrible, & tel que l'endroit où il ſe tenoit, dans la ci-devant province de Bretagne, s'appeloit l'*enfer*. C'étoit une ſalle de l'hôtel des commiſſaires du roi. On rapporte qu'un gentilhomme voulut un jour, au grand ſcandale de la nobleſſe, y jouer ſon épée.

Les jeux ſont tellement en uſage aujourd'hui, que la plupart des perſonnes qui vont aux eaux ſous prétexte de ſanté, n'ont pour véritable objet que d'y trouver des joueurs.

On lit dans le journal de politique & de littérature du 15 décembre 1776, que deux Anglois partis pour ſe battre en pays étranger, n'en avoient pas moins joué le plus gros *jeu* pendant la route, & qu'arrivés ſur le champ de bataille, l'un d'eux avoit parié qu'il tueroit ſon adverſaire. On ajoute que les ſpectateurs regardant cette affaire comme une partie de *jeu*, s'y étoient intéreſſés.

C'eſt ſur-tout dans Paris que les *jeux* ſont ſingulièrement multipliés : car, indépendamment des académies de *jeux* où l'on ne joue que des *jeux* de commerce, tels que le piquet, la triomphe & l'impériale, il y a un grand nombre de maiſons particulières où l'on ſe raſſemble pour jouer aux *jeux* de hazard, & ſingulièrement à celui qu'on appelle trente-un.

Section II.

De l'immortalité du jeu, des effets qu'il produit, & des déſordres dont il eſt la ſource.

Théophraſte dit que la paſſion du *jeu* eſt

en général le miniſtre des autres paſſions.

On peut auſſi la conſidérer comme une confiance aveugle dans ce qu'on appelle le ſort ou le hazard : confiance redoublée tant dans la bonne que dans la mauvaiſe fortune, par un deſir, par une témérité ſans bornes. L'exemple & l'occaſion l'inſpirent, les ſuccès la fomentent, & l'habitude la rend preſque incurable.

Les principaux effets de la paſſion du *jeu*, ſont de compromettre l'honneur, de dégrader l'eſprit & de le ſoumettre aux plus abſurdes préjugés. Ajoutons qu'elle endurcit le cœur, & qu'elle le ferme non-ſeulement à la bienfaiſance, mais encore à la juſtice. On peut appliquer à un joueur ce que Piſon diſoit de l'empereur Othon ; *celui-là ſaura perdre, il ne ſaura pas donner.* Sully ſe plaignoit de ce que le *jeu* coûtoit à ſon maître beaucoup plus cher que les bienfaits, les préſents, & les autres dépenſes de ce genre. « J'ai tenu note, » dit ce miniſtre économe, de pluſieurs » ſommes conſidérables perdues au jeu par » Henri. Je ne les marquerai pas toutes. Le » 11 décembre 1606, ayant perdu tout ſon » argent, il me manda par un billet, que » Morand lui portât le ſoir deux mille piſtoles. » En 1607, il me fit demander par Beringhen » neuf mille livres qu'il avoit perdues à la » foire Saint-Germain, en bijoux & baga- » telles : il m'écrivoit que les marchands le » tenoient *au cul & aux chauſſes* pour cette » ſomme. Le même me vint encore demander » cinq mille deux cents ſoixante-cinq livres. » Trois jours après, j'en donnai trois mille » autres ; & une autre fois, trois mille ſix » cents. Les années ſuivantes furent encore » plus diſpendieuſes : Le 18 Janvier 1609, » je comptai au roi vingt-deux mille piſtoles » qu'il avoit perdues au *jeu*, dont cinquante- » un mille livres contre le portugais Edouard » Fernandès, &c. ».

On voit les joueurs prodiguer leurs gains ſans ſonger à payer leurs dettes. Ils regardent ces mêmes gains comme un dépôt de la fortune, comme un nouveau gage des faveurs qu'ils en attendent ; & c'eſt alors qu'ils refuſent le ſalaire de l'artiſan. Au premier revers, ils achètent l'argent le double de ſa valeur, & livrent à vil prix leurs effets les plus précieux. Il n'y a pas long temps qu'on en vit un, qui ayant épuiſé ſes reſſources ordinaires, acheta fort cher un nombre conſidérable de bières ou cercueils, qu'il vendit enſuite pour une chetive ſomme qu'il ſe hâta d'employer au *jeu*.

Si les progrès de la raiſon n'ont point encore affoibli la paſſion du *jeu*, c'eſt qu'elle agit & préoccupe ſans relâche ; c'eſt que faiſant ſans ceſſe retentir les principales cordes de la cupidité, elle eſt en même temps le mobile & la médiatrice des autres paſſions qui la ſoutiennent & l'excitent. Des illuſions flatteuſes, des viciſſitudes continuelles, la raniment tour-à-tour ſans jamais l'aſſouvir. Ce qui la rend, pour ainſi dire, immortelle, ce qui lui fait braver la décence & les lois, c'eſt qu'elle fait eſpérer à l'inutile oiſiveté, plus de jouiſſances & de plus promptes que n'a droit d'en attendre une active induſtrie.

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

De grands criminels ont oublié, tandis qu'ils jouoient, que le glaive vengeur de la juſtice étoit ſuſpendu ſur leurs têtes. La menace d'un ſupplice prochain n'a pas empêché quelques joueurs, les uns de jouer encore, & les autres de regarder avec complaiſance ceux qui jouoient dans leur priſon. On lit dans le tome treize du mercure françois de l'an 1627, que le jeune & malheureux comte de Boutteville s'intéreſſoit en pareil cas, à une partie de *jeu*, donnoit des conſeils, & ſe vantoit d'avoir tenu tête au fameux galet.

Poſchaſius-Juſtus rapporte qu'un joueur qu'il connoiſſoit, imitant ce célèbre Ziſca qui avoit ordonné que ſa peau ſervit à garnir un tambour, légua la ſienne pour couvrir un damier, & ſes os pour en faire des dés.

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

Les plaiſirs naturels & le charme des arts conſolateurs n'ont aucun attrait pour un joueur, dès qu'une fois le venin de la cupidité a fermenté dans ſes veines. Ses yeux inquiets & pleins d'un feu ſombre, ne ſavent plus jouir du rajeuniſſement de la nature, ni des ſcènes touchantes qu'elle offre à chaque inſtant. Le malheureux écoute froidement les plus doux entretiens: le ſentiment l'ennuie, & la raiſon le bleſſe.

Les ſpectacles que les ames neuves & libres trouvent d'une ſi courte durée, quand le grand Corneille fait pâlir les tyrans, ou quand Molière châtie les hypocrites, fatiguent les joueurs: ils n'y cherchent que leurs pareils; ils n'y voient que la balance du ſort qui les attire.

L'impoliteſſe, la licence & la tyrannie des joueurs ſont tellement de convention, que celui qui les reçoit chez lui habituellement, n'en exige plus que de l'aſſiduité, de l'audace & de l'argent: il les diſpenſe d'avoir des mœurs. Quant à la réputation, on y regarde peu. A l'égard du caractère, des manières & des propos, quels qu'ils ſoient, on leur fait grâce, ou l'on paroît s'en amuſer. Cette indulgence n'eſt pas nouvelle: *Maſſe à Condé*, dit un jour le comédien Baron: *Tope à Britannicus*, répondit le prince.

Plus endurants qu'autrefois, les joueurs ont appris à ſe paſſer ce qu'ils appellent leurs premiers mouvements: la plupart digèrent les injures, comme Mithridate digéroit les poiſons.

Un homme connu tenant la main, & ayant laiſſé tomber un double louis, voulut ſur le champ, le ramaſſer: que craignez-vous, lui dit-on? il n'y a ici que d'honnêtes gens. Je le crois, repliqua-t-il: mais de ces honnêtes gens-là, on en pend un par ſemaine, quand la juſtice fait ſon devoir; ce qui parut fort plaiſant, & fut regardé comme un bon mot.

Les joueurs qui ſavent le mieux ſe contenir au *jeu*, y ont des réticences dont on pourroit ſe formaliſer, ſans être trop épineux. Quelqu'un jouant contre un prince, lui dit après un coup piquant: *monſeigneur, quand on éprouve de ſemblables coups, & qu'il n'eſt pas permis de . . . dire ſon mot, il faut quitter la partie.* --*Qu'à cela ne tienne*, répondit le prince, *dites . . . .* votre mot, *& continuons.*

Les joueurs ont encore moins d'égards pour les femmes: il eſt vrai que celles-ci ſont ſemblant de prendre les apoſtrophes les plus dures, les expreſſions les plus groſſières pour de la franchiſe & de la naïveté.

Pluſieurs maîtreſſes de maiſons veulent bien n'en être plus que les hôteſſes: on entre chez elles, on en ſort & l'on y rentre ſans façon. Souvent on ne les connoît pas. Si par hazard on les remarque, ce n'eſt qu'au ſoin qu'elles prennent d'aſſortir les parties, & d'échauffer le *jeu*. S'il n'y a point de *jeu*, chacun déſerte.

Il y a quelques années qu'un prince ayant invité beaucoup de monde à dîner, déclara à ſes convives qu'il ne les avoit raſſemblés que pour s'amuſer avec ſécurité; mais qu'il n'entendoit pas qu'on ſortît mécontent de ſon palais. Excepté les *jeux* de hazard, il permit tous les autres. On ſervit: de plus de ſoixante perſonnes qualifiées, il n'en reſta que dix; les autres furent chercher fortune ailleurs.

Les joueurs crédules par déſir, deviennent ſuperſtitieux par crainte. On en voit qui, penſant d'ailleurs avec aſſez de juſteſſe, perdent un temps conſidérable à confronter le hazard avec lui-même, comme s'il avoit une marche qu'il fût poſſible de deviner. Si la raiſon les dirigeoit dans leurs recherches, ils appercevroient promptement qu'il n'y a aucune conſéquence plauſible à tirer des *chances* qui, tantôt reparoiſſent les mêmes, en dépit des conjectures, tantôt ſe croiſent & ſe varient, au point qu'après avoir long-temps cherché quelques règles vraiſemblables, on n'en eſt pas plus avancé.

Ecoutez les joueurs quand ils ont manqué leur coup, ſe plaindre de n'avoir pas ſuivi leurs *notions*. Ce n'eſt alors ni la nature du *jeu*, ni le ſort qu'ils accuſent; ils ne s'en prennent qu'à eux-mêmes. Si j'avois, dit l'un, préféré cette carte! Je l'avois toute prête, je voulois la jouer! J'ai tenu, j'ai touché, dit un autre, le billet qui devoit gagner le *gros lot*! Et toutes ces exclamations ſe réduiſent à ceci: *je pouvois gagner*, mais j'ai perdu.

L'idée du gain, quand elle ſéjourne trop long-temps dans une tête foible, ardente & ſubjuguée par de vaines combinaiſons, convertit le doute en certitude, & fait regarder comme infaillible ce qu'on déſire fortement.

Un domeſtique plus ſéduit que corrompu, croyant ne faire qu'un emprunt, puiſa dans le coffre de ſon maître de quoi jouer à l'une des loteries les plus attrayantes, quoique la plus inégale. On le ſurprit; c'en eſt fait, dit-

il ; je ne demande qu'une grâce à mes juges, c'eſt de prendre au profit de mes enfants les *numeros* que j'ai choiſis. Marchant au ſupplice, il répétoit : *je ſuis sûr qu'ils gagneront.*

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

L'expérience du malheur devroit éclairer les joueurs : mais le preſtige eſt plus fort que l'infortune habituelle. S'ils réuſſiſſent, ils croient que c'eſt par prudence ; & s'ils ſuccombent, que c'eſt par mépriſe. Ils ne ſont frappés, dans cette dernière circonſtance, que des combinaiſons heureuſes qu'ils avoient confuſément enviſagées, & qu'ils ont eu, diſent-ils, le malheur de dédaigner.

L'impoſture la plus groſſière, promettant du gain, même aux *jeux* de hazard, trouve journellement des ſots pour payer ſes promeſſes. On voit fréquemment des charlatans qui affichent dans Paris qu'ils ont trouvé le moyen de gagner à la loterie : en conſéquence, ils vendent des combinaiſons toutes faites dont ils garantiſſent le ſuccès en vertu de leurs calculs myſtérieux. Quelques-uns d'entr'eux ne demandent qu'un intérêt modeſte, en cas de réuſſite ; & ils réuſſiſſent toujours, parce qu'ils débitent tous les *numeros*. Les gens d'eſprit ſe moquent de l'appât ; mais les autres s'y laiſſent prendre.

Quand on conſidère ce qui meut & décide les joueurs, on a pitié de leur raiſon intermittente & falſifiée. Ils ſoutiennent que l'art de conjecturer n'eſt pas une chimère : que le privilège de l'eſprit eſt de ſavoir, dans le cas douteux, apprécier les probabilités, attendu qu'il y a beaucoup de circonſtances où l'on eſt obligé de ſe déterminer indépendamment de l'évidence. Mais on peut leur répondre, premièrement, qu'il n'eſt pas néceſſaire de jouer, & qu'il eſt plus ſimple, lorſqu'on le veut abſolument, de ſe réſigner en attendant la déciſion, que de ſe fatiguer par des ſuppoſitions gratuites : ſecondement, que les règles de probabilité, très-utiles & même néceſſaires quand on n'en a pas d'autres, ne ſont point applicables aux *jeux* de hazard.

Quand les inſtruments du *jeu* ſont étalés ſous les yeux des joueurs parmi des monceaux d'or, le paſſé ſe retrace, l'avenir ſe révèle à leurs imaginations brulantes & déréglées, qui ne prévoient que ce qu'elles ſouhaitent ou ce qu'elles craignent.

Les eſprits puiſſamment agités, dit Tacite, ſont enclins à la ſuperſtition. Delà tant de joueurs qui, déifiant des êtres fantaſtiques enfantés autrefois par l'ignorance curieuſe & inquiète, ne ſont en effet que conſacrer leurs propres égarements. Pour fixer, autant qu'il eſt poſſible, la cauſe myſtérieuſe qui ſe dérobe à leurs regards, pour la rendre préſente à l'imagination, ils donnent à cette cauſe les noms confus de fortune & de ſort.

Selon que cette fortune ou ce ſort ſeconde ou contrarie les vœux des joueurs, ils l'appellent *bonheur* ou *malheur*, ſe figurant que ces deux attributs ſont de vrais agents, ou qu'ils repréſentent des qualités ſpécialement inhérentes à tel ou tel individu.

On leur diroit en vain que le bonheur & le malheur réſultants des *jeux* de hazard, ſont des effets, & non des cauſes ; qu'ils n'expriment que la ſatisfaction, ou la répugnance produites par des mobiles agiſſant à leur inſu : ils veulent des idoles qu'ils puiſſent invoquer dans l'occaſion.

Préférant l'abſurdité à l'indéciſion, ils s'accoutument, pour ſe délivrer de leurs perplexités, à réaliſer des chimères, telles que les jours malencontreux, les places ſiniſtres, les voiſins de mauvais augure, &c.

Il ſemble, de temps-en-temps, qu'ils retombent en enfance, tant leurs manières & leurs propos ſont puérils. *Toutes les fois que monſieur coupe*, diſoit une joueuſe, *je ſuis sûre de perdre.* --- D'où vient cela ? --- *c'eſt qu'il coupe ſans réflexion.* Je vous avouerai, diſoit un autre à ſon voiſin, que je ne ſuis pas aſſez riche, pour que vous reſtiez auprès de moi. Quelques-uns ne jouent que de l'argent d'emprunt, parce qu'ils ſe figurent que cet argent doit leur porter *bonheur.*

On voit des joueurs qui, dans leur ſuperſtition, mettent à contribution les êtres inanimés, & cherchent de toutes parts, tantôt des pronoſtics, tantôt des taliſmans. Semblables au ſauvage qui conſulte un arbre ou un rocher, ils attachent la plus grande importance, ſoit aux chiffres antiques crayonnés ſur les voutes des temples, pour en marquer l'époque ; ſoit au *marc de café*, lorſque cette matière venant à ſe sècher, ſe fend, & leur préſente des figures confuſément éparſes, que chacun interprète à ſon gré.

Des joueurs des deux ſexes, à l'exemple de Canidie, ont viſité des foſſoyeurs & des bourreaux pour en obtenir à prix d'argent de funèbres dépouilles, à l'aide deſquelles ils ſe croyoient capables de conjurer le ſort.

Une table de marbre trouvée à Rome, & dont l'inſcription a été déchiffrée par Saumaiſe, offre une croix peinte ſur un damier, autour de laquelle on lit ces mots : *notre ſauveur aſſiſte & fait gagner ceux qui jouent ici aux dés, & qui y ont écrit ſon nom.*

Saint-Evremond exprime ainſi le graſſeyement & le propos ſcandaleux d'un gros joueur nommé Morin :

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

On a vu des joueurs qui, dans leur délire impie, croyoient châtier Dieu, ſoit en le privant d'offrandes, ou de prières ; ſoit en exerçant d'abſurdes cruautés ſur les ſignes qui le repréſentent.

Un abbé jadis très-connu dans les tripots de Paris, du temps des hôtels de Geſvres & de Soiſſons, s'en prenoit à l'égliſe, & la rendoit reſponſable de ſes infortunes : *ſi je perds encore*, diſoit-il, *j'en révélerai le ſecret :* il perdit, & certifia qu'*il n'y avoit point de purgatoire.*

Paſchaſius-Juſtus, médecin flamand, qui, par une étrange deſtinée, jouoit avec fureur, tandis qu'il cenſuroit le *jeu*, avoit horreur des blaſphêmes. Pour moi, diſoit il un jour, au plus fort de ſes diſgraces, je ne conçois pas qu'un homme, quelque malheureux qu'il ſoit, puiſſe s'oublier à ce point : *c'eſt que vous ne ſavez pas*, lui répondit un autre joueur, *combien cela ſoulage.*

Le même médecin raconte qu'étant auprès du cardinal de Pogge, légat en Eſpagne, il voyoit ſouvent des joueurs accourir chez ſon éminence ; les uns, pour être relevés du ſerment qu'ils avoient fait de ne plus jouer, & les autres, pour être abſous d'avoir enfreint, ſans permiſſion, un pareil ſerment. *Ce bon cardinal*, ajoute Paſchaſius-Juſtus, *les renvoyoit toujours ſatisfaits, mais il en recevoit d'amples rétributions.*

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

« Rien n'eſt ſi grave & ſi ſérieux, dit la » Bruyère, qu'une aſſemblée de joueurs : une » triſte ſévérité règne ſur leurs viſages ; im- » placables l'un pour l'autre, & irréconci- » liables ennemis, tant que la ſéance dure, » ils ne connoiſſent ni liaiſons ni diſtinc- » tions. Le hazard ſeul, aveugle & farouche » divinité, préſide au cercle, & y décide » ſouverainement ; en un mot, toutes les » paſſions ſuſpendues cèdent à une ſeule ; » c'eſt celle du *jeu.* »

Il faut voir les joueurs lorſqu'ils ne ſont qu'entr'eux, & libres de toute bienſéance : quand ils ſont bien allumés, les heures & les journées s'écoulent ſans qu'ils s'en apperçoivent. Autant de joueurs, autant de machines qui ſe remontent d'elles-mêmes, & dont le mouvement ne ceſſe que lorſqu'elles ſe détraquent.

On a vu des joueurs reſter trois, quatre, & quelquefois cinq jours de ſuite, aſſis à la même table de *jeu.* Ils ne veilloient pas ; ils ne dormoient pas non plus : leur état reſſembloit à l'inſomnie d'un criminel rêvant au ſupplice qui l'attend.

Menage connoiſſoit un joueur qui, de ſon propre aveu, n'avoit jamais vu, du logis qu'il occupoit, que la lune ſur l'horiſon. Saint-Evremond écrivoit au comte de Grammont : *vous jouez du matin au ſoir, ou, ſi vous l'aimez mieux, du ſoir au matin.*

Tous les rayons du cercle de leur vie aboutiſſent au *jeu* : c'eſt à ce centre unique qu'ils rapportent leur exiſtence. Pas une heure de calme ni de ſérenité. Le jour, ils le paſſent à deſirer la nuit, la nuit à craindre le retour de la lumière.

Toujours préoccupés, les joueurs ſont ſujets à des abſences ridicules. Pluſieurs, dans leur ivreſſe, tel que Vitellius qui auroit oublié ſa qualité d'empereur, ſi de temps-en-temps on n'avoit pas eu ſoin de la lui rappeler ; pluſieurs ne ſe ſont pas reſſouvenus qu'ils étoient époux & pères. On parloit d'une taxe projetée contre les célibataires : je ſuis ruiné, s'écria un homme abſorbé par l'idée du *jeu.* Y ſongez-vous, lui repliqua-t-on, vous avez femme & cinq enfants.

Une devote s'accuſoit d'aimer trop le *jeu* : Ah ! madame, lui dit ſon directeur, que de temps perdu à mêler les cartes ! — Cela eſt

vrai, mais il faut les mêler. Que la partie étoit belle, disoit un autre, que le *jeu* alloit bien *certain soir, à dix heures du matin.*

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

Ainsi préparés, & impatiens de courir de nouveaux hazards, ils regardent comme perdu tout le temps qui s'écoule, jusqu'à ce qu'ils recommencent. C'est à regret qu'ils voient luire le soleil: s'ils pouvoient en précipiter la course, leurs années se réduiroient à des instans. Ils dépérissent, lorsqu'ils attendent.

La nuit arrive: une épouse délaissée, malgré ses prières & ses larmes, tremble que l'aurore, au retour de son époux, n'éclaire la ruine totale de ses enfants, nés & nourris dans l'abondance.

L'une de ces infortunées vint un jour, la mort dans les yeux, chercher son mari qui jouoit depuis deux jours. Laissez-moi, s'écria-t-il, encore un moment, encore un instant: je vous reverrai peut-être.... après demain. Le malheureux! il arriva plutôt qu'il ne l'avoit promis. Sa femme étoit couchée, tenant à la mamelle le dernier de ses fils: *levez-vous, madame, levez-vous*, lui dit-il, *le lit où vous êtes ne nous appartient plus.*

Tant que les joueurs prospèrent, on les accueille, on les recherche; mais aussi-tôt qu'ils sont ruinés, on les abandonne, & leurs disgraces ne corrigent personne.

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

Après avoir perdu tranquillement, & même avec sérénité la moitié de sa fortune, un père de famille joua le reste, & le perdit sans murmurer. On le regarde; sa figure ne change point: on s'apperçoit seulement qu'elle devient immobile. Cet homme vivoit sans le savoir. Deux ruisseaux de larmes s'échappent de ses yeux, & toujours sans que ses traits en soient altérés.

A Bayonne, en 1725, un capitaine du régiment d'Auvergne ayant introduit de force dans sa bouche, après un coup piquant, une bille de billard, les dents se resserrèrent, la respiration fut long-temps interceptée, & les chirurgiens eurent bien de la peine à le délivrer de cette bille qui l'étouffoit.

Comme le chien qui mord la pierre qu'on lui jette, les joueurs s'en prennent à tout: ils mangent les cartes, brisent les dés, rompent les meubles, & se frappent eux-mêmes. On en a vu mâcher une bougie ardente & l'avaler. Un furieux à Naples, mordit la table avec tant de violence que les dents entrèrent fort avant dans le bois: il y resta cloué sans chaleur & sans vie.

Qu'un joueur se soit empoisonné par les yeux, en voyant sa perte écrite sur les cartes qu'il tenoit entre ses mains, & qu'en les regardant, il ait rendu le dernier soupir; ce trait attesté dans le mercure françois de l'année 1610, offre l'exemple d'une sorte de désespoir qui n'appartient qu'à la fureur du *jeu*, & la fait mieux connoître que tant de suicides, & tant de meurtres si souvent renouvelés par l'amour, l'ambition & la colère.

De bons esprits parmi les joueurs, ont été abrutis par la perte, & d'autres en plus grand nombre, l'ont été par le gain. Il en est qui, dans le cours de leurs prospérités, périssent de joie, deviennent fous, & se ruinent après avoir ruiné les autres. En voici un exemple.

Dans l'une des dernières guerres, un particulier se rendit à l'armée pour y prendre possession d'un emploi militaire assez distingué: tout étoit nouveau pour lui; le brillant habit qu'il portoit, la haute noblesse qu'il fréquentoit, & les jeux immodérés dont il ne fut d'abord que spectateur.

Moins effrayé des risques, que séduit par l'espoir de s'enrichir promptement, il se résolut enfin à tenter la fortune. Son bonheur fut tel, il gagna des sommes si considérables qu'il perdit la tête en voulant les compter.

Sa table, son train, tout est changé: il veut un hôtel à Paris, & qu'on lui retienne une maîtresse.

Etonné de lui-même, il ne se croit plus un homme ordinaire. Il rassemble ses valets, & d'un ton qui commençoit à manifester sa folie; *me connoissez-vous bien*, leur dit-il? *Vous croyez peut-être ne servir qu'un bourgeois, que le fils d'un tel? Apprenez à me connoître, & sachez désormais qui vous servez.*

A chaque apostrophe non moins extravagante, il leur lançoit des poignées d'or & d'argent. L'heure sonne: il court au *jeu*, & ne

ne revient de ſon ivreſſe qu'après avoir perdu non ſeulement tous ſes gains, mais encore la valeur de ſon emploi.

Quoique toutes les affections des joueurs ſe réduiſent à des regrets, lorſqu'ils perdent & à de nouveaux deſirs, lorſqu'ils gagnent, elles ſe déguiſent ſous tant de formes, qu'il n'appartient qu'à des yeux très-exercés de les reconnoître: la paſſion dominante en ſuſcite d'autres qui donnent le change.

Un homme déclamoit un jour contre le *jeu* avec tant de véhémence, qu'on eût cru que c'étoit un père irrité qui gourmandoit ſes enfants: ce n'étoit qu'un vieil extravagant qui venoit de perdre ſon dernier écu, & s'en vengeoit par des invectives.

Il y a beaucoup de joueurs qui ne peuvent pas ſouffrir qu'on les regarde jouer. D'autres s'indignent de l'impartialité de la fortune. Conſternés du mortel équilibre qui les tient en ſuſpens: *nous aimerions mieux perdre*, diſent-ils, *que de reſter au même point.* C'eſt qu'ils regardent comme perdu tout ce qu'ils n'ont pas gagné.

Moins touchés en apparence, de la privation de leur argent, que des contradictions qu'ils éprouvent, pluſieurs ne laiſſent gémir que l'orgueil. *Je ne me plains pas*, diſoit l'un d'eux, en s'adreſſant aux ſpectateurs, *je vous plains de me voir jouer d'un malheur ſi révoltant.*

Il y a des joueurs qui sèchent d'impatience avant de jouer, & bien plus encore quand ils jouent: les déciſions du ſort, quelques promptes qu'elles ſoient, leur paroiſſent d'une lenteur inſupportable.

« Voulez-vous ſavoir, dit l'Aretin, quel » temps paroit être le plus long au joueur? » Eſt-ce la ſemaine ſainte où l'on va à con- » feſſe, & où les *jeux* ſont ſuſpendus? Non. » Eſt-ce la maladie qui dure un mois? Encore » moins. Le temps qu'on met à manger & » à dormir? Nullement. Seroit-ce quand on » cherche de l'argent pour retourner au *jeu?* » Vous n'y êtes pas. Dites-le donc? C'eſt » *entre l'éteindre & le rallumer de la chandelle*; » c'eſt encore *entre le tomber & le relever* » *d'une carte ou d'un dé*, ce que croira facile- » ment quiconque en a fait l'épreuve.

Il n'étoit pas poſſible d'infliger à l'empereur Claude qui avoit exceſſivement aimé le *jeu*, un ſupplice plus grand, ni mieux aſſorti que celui qu'il ſubit dans les enfers, ſelon la fiction de Sénèque: ce prince y fut condamné par Eaque, à ramaſſer ſans ceſſe les dés qui s'échappoient d'un cornet défoncé.

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

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

En 1772, à Naples, la foudre tomba en globe de feu ſur la maiſon de mylord Tylney: ce globe ſe promena dans les appartements, & s'arrêta au-deſſus d'une table de *jeu*. La plupart des acteurs n'en virent rien: l'un d'eux ébloui par la lueur de ce terrible phénomène, ſecoua machinalement la main pour l'écarter, & continua de jouer avec ſécurité.

Souvent on ne regarde pas jouer impunément. *De deux regardeurs*, dit un vieux proverbe, *il y en a toujours un qui devient joueur.*

Pluſieurs, qui, de ſimples ſpectateurs, ſe ſont ſubitement transformés en acteurs, ont payé, de leur fortune, & quelquefois de leur vie, ce fatal incident.

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

Parmi les dangers de toute eſpèce qui environnent les joueurs, il en eſt un qu'évitent difficilement les jeunes gens ſans expérience, lorſqu'ils entrent dans la carrière. Je veux parler de l'occaſion toujours prochaine où ils ſont de devenir les victimes de cette claſſe nombreuſe de fripons qui abondent à Paris dans les maiſons de *jeux*, & qu'on a coutume

de désigner sous le titre de *chevalier d'industrie*.

Voici la marche ordinaire de ces intrigants : pour avoir du crédit, ils se lient avec des hommes honnêtes, ou qui passent pour tels. Quand ils n'ont point de titres, ils s'en fabriquent : peu de gens les leur contestent. On trouve ces messieurs utiles aux plaisirs de la société dont ils font les frais aux dépens des dupes qu'ils produisent dans le monde.

Le revenu des chevaliers d'industrie n'est d'abord fondé que sur l'inexpérience de ceux qu'ils ont grand soin de s'attacher par des appâts de tout genre, afin de les ruiner quelque jour, s'ils doivent être riches, ou d'en faire des complices, s'ils n'ont que des dispositions.

Après les avoir promenés d'erreurs en erreurs ; après leur avoir suggéré une foule de besoins & de vices, ils les font jouer, s'ils sont majeurs : ils leur vantent le *jeu* comme une ressource infaillible ; & voilà, dès l'origine, le but où ils vouloient les amener.

Alors le protecteur livre ses petits amis à des exécuteurs qui les dépouillent au profit commun des confédérés. On n'attend pas toujours la majorité pour frapper les grands coups. Quand un père opulent redoute les esclandres, on immole brusquement la jeune victime, de crainte qu'elle n'échappe par inconstance. On capitule avec ceux qui contestent ; & l'on cède au tuteur qui réclame la protection de la loi.

Section III.

Des lois publiées sur les jeux, à différentes époques.

Le code des Gentous contient sur les *jeux* plusieurs lois sévères & mêmes atroces. Il n'étoit permis de jouer chez ces anciens peuples qu'en présence du magistrat : celui-ci avoit son droit de présence ; il veilloit sur les différents *jeux*, avertissoit des fautes, & punissoit les prévaricateurs en leur faisant couper deux doigts.

Quand Athènes & Rome eurent atteint le plus haut dégré de splendeur ; c'est-à-dire, quand l'atticisme & l'urbanité, précurseurs ordinaires de la mollesse & de l'avarice, firent insensiblement préférer les plaisirs aux devoirs, l'aréopage & le sénat se signalèrent, de part & d'autre, par la censure des vices que les magistrats de ces deux nations se permettoient à eux-mêmes, & la fureur du *jeu* ne fut point épargnée.

Chez les grecs, on avoit déjà, du temps de Périclès, souvent flétri les joueurs : ensuite il fut enjoint aux citoyens de dénoncer ceux qui jouoient furtivement ; c'est pourquoi quelques-uns partoient d'Athènes pour aller jouer à Scyros, dans le temple de Minerve. C'est ainsi qu'il y a quelques années, on voyoit des Vénitiens qui parcouroient la France & l'Angleterre, afin de pouvoir se livrer aux *jeux* de hazard qu'on venoit de défendre dans leur patrie.

Ces sortes de *jeux* furent constamment prohibés chez les Romains. Le jurisconsulte Paul fait mention d'un sénatusconsulte, qui défendoit de jouer de l'argent, à moins toutefois que ce ne fût à certains *jeux* qui avoient pour objet l'exercice du corps, & étoient utiles pour la guerre.

Cette défense de jouer de l'argent s'appliquoit à toutes les choses appréciables à prix d'argent : il étoit seulement permis de jouer son écot dans un festin.

Le sénatusconsulte dont on vient de parler, dénioit non-seulement toute action pour ce qui avoit été gagné au *jeu*, il donnoit encore au perdant une action pour répéter ce qu'il avoit payé pour le prix du *jeu*. On admettoit même à cette répétition les enfans contre leurs pères, & les affranchis contre leurs patrons.

On ne sait pas précisément l'époque où fut fait ce sénatusconsulte : il peut être du temps de Septime Sévère, ou de quelqu'un de ses prédécesseurs : au reste, il n'avoit pas établi un droit nouveau ; il n'avoit fait que confirmer les anciennes loix. La seconde philippique de Ciceron fait mention d'une procédure criminelle établie contre ceux qui jouoient aux *jeux* de hazard.

Ceux qui donnoient à jouer chez eux aux *jeux* de cette espèce, étoient si odieux, que le préteur leur dénioit toute action relativement aux insultes qu'on leur faisoit, & aux dommages qu'on leur causoit pendant ce temps. Cette décision étoit fondée sur ce que la personne qui avoit reçu des joueurs chez elle, ne devoit pas être admise à se plaindre des délits auxquels elle avoit donné occasion.

L'empereur Justinien ajouta aux loix faites contre le *jeu* : il défendit, comme avoit fait

l'ancien ſénatuſconſulte, de jouer de l'argent à quelque *jeu* que ce fût, à l'exception des *jeux* d'exercice nommés dans ſa conſtitution: mais au lieu que l'ancien ſénatuſconſulte avoit permis de jouer de l'argent à ces *jeux* ſans limiter la ſomme, Juſtinien ordonna qu'on ne pourroit jouer plus d'un écu d'or par partie.

Quant aux autres *jeux*, ce prince confirma l'ancien ſénatuſconſulte, en ce qu'il avoit accordé aux perdans une action pour répéter l'objet de leur perte, & il ajouta deux choſes à cette diſpoſition : 1°. il ordonna que cette action ne ſe preſcriroit point par le laps de trente années comme les autres actions, & que le perdant ou ſes héritiers pourroient l'exercer pendant cinquante ans. 2°. Il voulut que dans le cas où le perdant négligeroit de répéter la ſomme qu'il auroit perdue au *jeu*, les officiers municipaux de la ville où le délit auroit eu lieu, puſſent pourſuivre la répétition de cette ſomme pour être employée à des ouvrages publics concernant l'utilité & la décoration de la ville.

Les édiles, du temps de Martial, avoient inſpection ſur les tavernes où les joueurs ſe raſſembloient: on voit dans une épigramme de ce poëte, que ces joueurs étoient ſurveillés avec tant de ſoin, que les dés trop vivement agités, ſuffiſoient pour les trahir. Cette police toujours maintenue par le ſenat, & par les empereurs, s'exerçoit encore parmi les ruines du bas empire.

Les pères de l'égliſe & les conciles ont vainement tonné contre le *jeu* : le clergé lui-même en donnoit l'exemple. J'apprends, dit Juſtinien, que des diacres, des prêtres, &, ce que j'ai honte d'ajouter, que des évêques, ſpécialement chéris de Dieu, ne ſe font aucun ſcrupule de jouer aux dés.

M. le Beau, dans ſon hiſtoire du bas empire, parle d'un évêque de Syllée qui vivoit ſous le règne de l'empereur Léon V, au commencement du neuvième ſiècle : *c'étoit non ſeulement*, dit-il, *le courtiſan le plus délié, mais encore le plus gros joueur.*

Le cardinal Pierre Damien, au onzième ſiècle, condamna un évêque de Florence, pour avoir joué dans une auberge, à réciter trois fois de ſuite le pſeautier, à laver les pieds de douze pauvres, & à leur compter un écu par tête.

Plus récemment, un évêque de Langres s'attira l'épitaphe ſuivante, pour avoir ſcandaliſé ſon diocèſe :

Le bon prélat qui gît ſous cette pierre,
Aima le *jeu* plus qu'homme de la terre ;
Quand il mourut, il n'avoit pas un liard ;
Et comme perdre chez lui étoit coutume,
S'il a gagné paradis, on préſume,
Que ce doit être un grand coup de hazard.

Au Japon, on punit de mort quiconque riſque de l'argent aux *jeux* de hazard. Ceci prouve à quel point d'atrocité ont été portées les lois de cet empire.

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

Il ſemble, ajoute ce fameux juriſconſulte, que les Germains nos ancêtres nous aient tranſmis, dès l'origine, toute la fureur qu'ils reſſentoient pour le *jeu*.

Au reſte, ſi cette fureur continue & s'augmente en Angleterre, ce n'eſt pas faute de lois tant anciennes que modernes. Pour arrêter le déſordre dans les derniers rangs de la ſociété, Henri VIII défendit aux artiſans, ſous peine d'amende & de priſon, de ſe livrer, excepté pendant les fêtes de Noël, aux *jeux* qui de ſon temps étoient en vogue. La même défenſe confirmée par un ſtatut de Georges III, inflige les mêmes peines à ceux qui donnent publiquement à jouer aux domeſtiques.

Les *jeux* des grands & des riches, tels qu'ils exiſtent maintenant, continue Blakſtone, ſont de toute autre conſéquence, ils méritent beaucoup plus l'attention du magiſtrat; quand les ſupérieurs jouent, les ſubalternes les imitent : ceux-ci ne joueroient pas, s'ils n'en recevoient l'exemple.

Que peuvent les lois en pareille conjoncture ? Que peuvent-elles, lorſqu'un faux honneur exige que l'on s'exécute ſans délai, que l'on s'immole en ſilence, & ſans recourir aux tribunaux. N'importe, il ne faut pas ſe laſſer de faire des lois contre le *jeu*, de les renouveler, & ſur-tout de les rendre familières, afin que les joueurs de bonne foi & de bon lieu, ſachent ce qu'ils ont à craindre,

tant de la part du gouvernement qui s'engage à les punir, que de la part des fripons dont ils ne ſauroient manquer d'être les victimes. Ceux ci, lorſqu'ils gagnent réclament l'honneur; & la loi, quand ils perdent. Ces lois mettent des bornes à ce qu'il eſt permis de riſquer aux *jeux* de hazard.

Si quelqu'un, dit Charles II, ſoit en jouant, ſoit en pariant, perd plus de cent livres ſterlings en une ſéance, je le diſpenſe du payement: je condamne ſon adverſaire à compter le triple de la ſomme gagnée, moitié à la couronne, & moitié au dénonciateur.

La reine Anne déclare nuls & de nul effet les billets, l'argent prêté, & tous les engagements contractés au *jeu*: elle donne encore action au perdant contre le gagnant; &, au défaut de ce dernier, à quiconque voudra pourſuivre le délit, adjugeant à celui-ci le quintuple de la ſomme perdue. Ce qu'il y a de plus remarquable, c'eſt qu'elle permet à ceux qui ſollicitent la confiſcation des gains faits au *jeu*, de prendre à ſerment l'infracteur, de quelque qualité qu'il ſoit; voulant que les actions de cette nature ſuſpendent les privilèges des membres du parlement.

Cette princeſſe n'a pas oublié les joueurs infidèles: lorſqu'ils gagnent plus de dix livres ſterlings, ſoit en argent, ſoit en effets, elle les condamne à rendre le quintuple, les ſoumettant d'ailleurs à des notes d'infamie, à des peines afflictives.

On voit, dit toujours Blackſtone, que nos rois n'ont rien omis de ce qui pouvoit flétrir le *jeu*, & en dégouter les joueurs. Vains efforts! pour ſe ſouſtraire au châtiment, on changeoit les noms: on annonçoit des ventes, des encans, des adjudications qui n'étoient que des loteries. On ne ceſſoit dans tous les quartiers des villes, & juſques dans les bourgades, de tirer ces ſortes de loteries avec des billets, des cartes ou des dés. Tous les jours, c'étoient de nouveaux expédients, de nouvelles ruſes qui aboutiſſoient également à la perte des biens & des mœurs. Georges II condamna les moteurs de ces différents *jeux* à cinq cens livres d'amende, & leurs dupes à cinquante.

Toutes les loteries dénuées de la ſanction du parlement, tout ce qui équivaloit aux loteries, comme le Pharaon, &c. fut pareillement défendu par un grand nombre de ſtatuts.

Les courſes de chevaux qui n'étoient que des *jeux* plus ruineux que les autres, furent également ſoumiſes aux ordonnances. George II ne voulut pas néanmoins priver ſon peuple d'un exercice martial & ſalutaire; mais il défendit, ſous peine de deux cens livres d'amende, d'y parier plus de cinquante livres.

Le même prince, non content d'oppoſer aux nouveaux abus de nouvelles lois, fit revivre les anciennes, tant il avoit à cœur de dompter la paſſion du *jeu*, toujours combatue, & toujours renaiſſante.

Deux républiques également fameuſes par la fureur du *jeu*, ont donné à ce ſujet, il y a quelques années, des exemples bien différents. Genes a rejeté en 1777, pour la troiſième fois, la loi qui lui a été préſentée contre les *jeux* de hazard. Veniſe, au contraire, après avoir ſupprimé la *redoute*, après avoir pourſuivi les joueurs de tout ſexe & de tout état, a défendu le *jeu* dans l'étendue de ſa domination.

Le gouverneur de Rome, en 1776, rendit une ordonnance contre les *jeux* de hazard, & nomma des commiſſaires pour veiller à l'exécution de cette nouvelle loi.

Le roi de Pruſſe, en 1777, a renouvelé les anciens édits contre les joueurs: ceux qui jouent doivent être condamnés à trois cens ducats d'amende, &, faute de payement, à trois mois de priſon, au pain & à l'eau dans la forteresſe de Spandau.

En France, on a de très-anciennes ordonnances contre le *jeu*. Charlemagne, dans ſes capitulaires, défendit les *jeux* de hazard, *à peine d'être privé de la communion des fidèles*.

L'un de nos meilleurs rois, Saint-Louis, frémiſſoit, quand il entendoit ſeulement parler de *jeux* de hazard. Ce prince naturellement doux & patient, n'étoit plus maître de lui, quand il apprenoit que ſes premiers ſujets, au mépris des ordonnances, ſe livroient à des *jeux* défendus. A ſon retour de la Paleſtine, & languiſſant ſur ſon vaiſſeau, des ſuites d'une longue maladie, il fut inſtruit que le comte d'Anjou, ſon frère, étoit dans la chambre voiſine, aux priſes avec un autre ſeigneur. Quoique foible, il y accourut: il ſaiſit les dés & le damier, les jeta dans la mer, &, dit Joinville, *ſe courrouça moult fort contre ſon frère*. Gauthier de Nemours qui jouoit contre le comte, ne perdit point la tête: *car il jeta tous les deniers qui*

étoient ſur le tablier, dont il y avoit grant foiſon, il les jeta en ſon geron & les emporta.

Charles IV, dit le Bel, par une ordonnance de 1319, défendit de jouer aux dés, aux tables ou trictrac, au palet, aux quilles, aux billes, à la boule, & à d'autres *jeux* ſemblables qui détournent des exercices militaires, à peine de quarante ſous pariſis d'amende.

Charles V, dit le ſage, renouvela la même peine, par une ordonnance du 3 avril 1369, publiée le 23 mai de la même année. « Voulant, diſoit ce prince, obvier à tous » inconvenients, toujours duire & gouverner nos ſujets en ce qui peut leur être » utile & agréable, défendons les *jeux* de » hazard, &c.

On s'en abſtint pour quelque temps; mais les grands vaſſaux, la nobleſſe & le clergé ne tardèrent pas à ramener la licence.

Les joueurs ne furent plus réprimés juſqu'à Charles VIII. Ce monarque, par une ordonnance du mois d'octobre 1485, fit défenſe aux priſonniers de jouer aux dés: il permit ſeulement aux perſonnes de naiſſance & d'honneur qui étoient en priſon pour cauſes légères & civiles, de jouer au trictrac & aux échecs.

Charles IX, par l'ordonnance d'Orléans, défendit avec les bordels, *tout brelan, jeu de quilles & de dés*, à peine contre les contrevenants d'être punis extraordinairement.

Par l'article 59 de l'ordonnance de Moulins, le même prince accorda aux mineurs une action pour répéter ce qu'ils auroient perdu aux *jeux* de hazard, *ſans néanmoins approuver tels jeux entre majeurs* (1).

(1) Et parce que porte la loi citée, nous avons entendu que pluſieurs de nos ſujets mineurs & en bas âge, ont été attirés par des inductions à *jeux* de hazard, auxquels ils ont perdu & conſommé leur jeuneſſe & ſubſtance, avons ordonné que les deniers & biens perdus en tels *jeux*, pourront être répétés par leſdits mineurs, leurs pères, mères, tuteurs & curateurs, ou proches parents, & voulons iceux biens leur être rendus, pour employer au profit deſdits mineurs, & éviter leur ruine & deſtruction; ſans par ces préſentes, approuver tels *jeux* entre majeurs, pour le regard deſquels entendons les ordonnances de nos prédéceſſeurs être gardées, & y être tenu la main par nos juges, ainſi que la matière y ſera diſpoſée.

Suivant la déclaration de Louis XIII, du 30 mai 1611, lorſque ceux qui donnent à jouer à des *jeux* défendus, ſont pris en flagrant délit, les officiers qui conſtatent ces contraventions, doivent ſaiſir l'argent & les autres effets expoſés au *jeu*, & ces choſes doivent être confiſquées au profit des pauvres (2).

Les articles 137, 138, 139, 140 & 141 de l'ordonnance de 1629, contiennent auſſi des diſpoſitions très-rigoureuſes contre le

(2) *Cette loi eſt ainſi conçue:*

Les rois nos prédéceſſeurs mus d'un zèle particulier envers leurs ſujets ont, de temps-en-temps, par bonnes & ſaintes lois, apporté le remède convenable aux vices & mauvaiſes coutumes qui pourroient détourner leurs ſuſdits ſujets du chemin de la vertu, altérer les conditions honorables de leurs officiers, & généralement apporter du déſavantage aux familles des meilleures villes du royaume où le *jeu* s'eſt introduit: pour réprimer la jouiſſance duquel, ayant été fait de beaux règlements & ordonnances, même s'en étant enſuivis pluſieurs arrêts de nos cours ſouveraines contre les brelans & ceux qui en pratiquoient l'uſage; nous l'avons, à notre grand regret, trouvé ſi commun à notre avènement à la courronne, que nous avons vu, en peu de temps, pluſieurs de nos officiers & ſujets de différentes qualités, après avoir èsdits brelans, aux *jeux* de cartes & de dés, diſſipé ce que l'induſtrie de leurs pères leur avoit, après un long travail, honorablement acquis, être contraints d'emprunter de grandes & notables ſommes de deniers, & icelles encore perdues & conſommées, faire banqueroute à leurs créanciers, à la ruine de pluſieurs bonnes familles; pour à quoi remédier, faiſons défenſes à toutes perſonnes de quelque qualité & condition qu'elles ſoient, de tenir brelans en aucunes villes & endroits de notre royaume, ni s'aſſembler pour y jouer aux cartes ou aux dés: même aux propriétaires, détenteurs des maiſons, ou locataires d'icelles, d'y recevoir ceux qui tiendront leſdits brelans ou joueront leſdits *jeux*, à peine d'amende arbitraire, & d'autre punition, s'il y échet, & d'être, en leur propre & privé nom, reſponſables de la perte des deniers qui y ſera faite, & tenus à la reſtitution d'iceux; enjoignant à cette fin aux juges de nos villes de ſe tranſporter auxdites maiſons & lieux où ils ſeront avertis y avoir brelan & aſſemblées, ſe ſaiſir de ceux qui s'y trouveront, enſemble de leur argent, bagues & joyaux, & autres choſes expoſées au *jeu*, en faire diſtribution aux pauvres des hôtels-dieux, auxquels les avons adjugées: en outre faire & parfaire le procès, tant aux joueurs qu'aux propriétaires & locataires qui les recevront, comme infracteurs de nos ordonnances, qui auront encouru la rigueur d'icelles.

jeu. (1) Ils déclarent nulle toute obligation faite pour raiſon du *jeu*, quelque déguiſée qu'elle ſoit, & veulent que ceux qui donnent à jouer aux *jeux* défendus, ſoient regardés comme infames & incapables de poſſéder des offices royaux, &c.

Depuis cette époque, il eſt encore intervenu pluſieurs règlements contre les académies de *jeu*, & contre certains *jeux* en particulier. Un arrêt du 8 juillet 1661, a défendu de tenir des *jeux* de hazard, à peine de mille livres d'amende & de priſon.

Par un autre arrêt du 16 ſeptembre 1663, il a été défendu de tenir des académies de *jeu*, à peine de trois mille livres d'amende & de priſon.

Un autre arrêt du 28 novembre 1664, a prononcé en pareil cas quatre cens livres pariſis d'amende pour la première fois, & pour la ſeconde, le fouet & le carcan : il a été outre fait défenſe aux propriétaires des maiſons de les louer pour tenir académie de *jeu*, à peine de perdre leurs loyers, & d'avoir leurs maiſons fermées pendant un an.

Un édit du mois de décembre 1666, a ordonné l'exécution des loix précédentes contre ceux qui tiendroient académie, brelans, *jeux* de hazard & autres *jeux* défendus.

Par arrêt du 16 décembre 1680, le parlement de Paris a défendu les académies de *jeu*, à peine de trois mille livres d'amende, & les *jeux* de hazard, particulièrement ceux de hocca & de baſſette, à peine de 500 livres d'amende.

Par un autre arrêt de règlement du 8 février 1708, la même cour de juſtice » a fait » très-expreſſes inhibitions & défenſes à tous » marchands, colporteurs, artiſans & autres,

---

(1) *Voici ces lois*:

ARTICLE 137. Défendons & interdiſons à tous nos ſujets de recevoir en leurs maiſons, les aſſemblées pour le *jeu*, que l'on appelle académies ou brelans, ni prêter ou louer leurs maiſons à cet effet. Déclarons dès à préſent tous ceux qui y contreviendront, & qui ſe proſtitueront en un ſi pernicieux exercice, infames, inteſtables & incapables de tenir jamais offices royaux: enjoignons à tous nos juges de les bannir pour jamais des villes où ils ſeront convaincus d'avoir contrevenu au préſent article. Voulons en outre que leſdites maiſons ſoient confiſquées ſur les propriétaires, s'il eſt prouvé que ledit exercice y ait été ſix mois durant, ſauf leur recours contre leſdits locataires. Déclarons en outre ceux qui ſe trouveront convaincus d'avoir été trois fois auxdites académies, infames, inteſtables, comme deſſus.

ARTICLE 138. Déclarons toutes dettes contractées pour le *jeu*, nulles, & toutes obligations & promeſſes faites pour le *jeu*, quelques déguiſées qu'elles ſoient, nulles & de nul effet, & déchargées de toutes obligations civiles ou naturelles. Voulons que contre icelles, le fait du juge ſoit reçu, nonobſtant toutes ordonnances à ce contraires, auxquelles nous avons dérogé & dérogeons pour ce regard. Voulons & ordonnons que toutes leſdites promeſſes ſoient caſſées; & les porteurs d'icelles, ſoit le premier créancier, ou le ceſſionnaire, ſoient non ſeulement déboutés de leur demande à fin de payement des ſommes portées par leſdites promeſſes, mais auſſi étant prouvé qu'elles viennent de jeu, condamnés envers les pauvres, en pareille ſomme que ſera celle contractée auxdites promeſſes. Défendons à toutes perſonnes de prêter argent, pierreries, ou autres meubles pour jouer, ni répondre pour ceux qui jouent, à peine de la perte de leurs dettes, & nullité des obligations, comme dit eſt, de confiſcation de corps & de biens, comme ſéducteurs & corrupteurs de la jeuneſſe, & cauſes des maux innombrables que l'on voit provenir chacun jour.

ARTICLE 139. Ordonnons pareillement que tous ceux qui joueront ſur gages, perdront les gages qu'ils auront expoſés, & ceux même qui les auront gagnés, & ſeront confiſqués ſur eux au profit des pauvres, réſervant le tiers au dénonciateur : & outre ce, ceux qui les auront gagnés, ſeront condamnés en pareille ſomme que celle pour laquelle ils auront gagné leſdits gages, applicable comme deſſus.

ARTICLE 140. Permettons aux pères, mères, aïeuls & aïeules, & aux tuteurs, de répéter toutes les ſommes qui auront été perdues au *jeu* par leurs enfants, ou mineurs, ſur ceux qui les auront gagnées; Voulons qu'elles leur ſoient rendues; & ceux qui auront gagné leſdites ſommes, condamnés à la reſtitution d'icelles avec dépens, dommages & intérêts, & que la preuve par témoins ſoit reçue, nonobſtant que les ſommes excèdent cent livres; à quoi nous avons dérogé pour ce regard.

ARTICLE 141. Et d'autant que l'effrénée paſſion du *jeu* porte quelquefois juſqu'à jouer les immeubles, nous voulons & déclarons que, nonobſtant la perte & délivrance deſdits immeubles, quoique déguiſée en vente, échange ou autrement, les hypothèques demeurent entières aux femmes pour leurs conventions; & aux créanciers pour leurs dettes, nonobſtant tous décrets, s'il eſt prouvé que l'aliénation deſdits immeubles procède du *jeu* : le tout, ſans déroger à notre édit du mois de mai 611, fait pour les brelans & *jeux* de hazard; & arrêt de notre cour de parlement de Paris, ſur ce donné le 23 juin enſuivant, leſquels nous voulons demeurer en leur force & vertu.

» de quelque qualité & conditions qu'ils ſoient, » de donner à jouer dans les foires ou marchés, & autres lieux des villes, bourgs & » villages du reſſort, ſoit aux cartes ou aux » dés, ſoit à la blanque, tourniquet, chevilles; ou à tirer dans un livre, & à tous » autres *jeux* de hazard, généralement quelconques, à peine de 100 livres d'amende, » & de confiſcation de l'argent du *jeu*; enſemble deſdits *jeux*, marchandiſes, chevaux » & équipages à eux appartenans, leſquels » ſeront ſaiſis pour être vendus, & en être » le prix appliqué aux hôtels-dieux, ou hôpitaux les plus proches du lieu où ils auront » donné à jouer, même à peine de punition » corporelle en cas de récidive: comme auſſi, » fait défenſe à tous juges royaux & autres, » du reſſort de ladite cour, d'accorder aucune permiſſion, ſous quelque prétexte que » ce ſoit, de donner à jouer auxdits *jeux*, à » peine d'interdiction: & en outre, enjoint » aux prévôts des maréchaux & leurs lieutenans, chacun de tenir la main à l'exécution » du préſent arrêt; de ſaiſir & arrêter ceux » qu'ils trouveront en contravention, & de » les conduire dans les priſons du lieu où ils » auront donné à jouer; & de faire remettre » pareillement entre les mains des officiers » dudit lieu, les chevaux, marchandiſes & » équipages des contrevenans, enſemble l'argent du *jeu*; procès-verbal préalablement » dreſſé des choſes par eux ſaiſies, pour y » être enſuite pourvu par les officiers du lieu, » ainſi qu'il appartiendra. »

Ces diſpoſitions ont été renouvelées par deux autres arrêts des premier juillet 1717, & 21 mars 1722.

Par un autre arrêt de réglement, du 12 décembre 1777, le même parlement de Paris a ordonné l'exécution des anciennes ordonnances & arrêts concernant les *jeux* de hazard; en conſéquence, il a fait *très-expreſſes inhibitions & défenſes à toutes perſonnes de quelque qualité & condition qu'elles fuſſent, de tenir* jeux *de hazard, & notamment celui de la belle, ou autres qui auroient pu s'introduire ſous d'autre dénomination: & enjoint au lieutenant général de police de ne laiſſer établir à l'avenir aucun* jeu *de hazard dans la ville de Paris, & de rendre compte à la cour de ceux qui pourroient s'y introduire, auſſi-tôt qu'il en auroit connoiſſance.*

Quelques années après, le premier mars 1781, le roi a donné ſur la même matière une déclaration, qui contient les diſpoſitions ſuivantes:

» *Art.* 1. Les édits, ordonnances, arrêts » & réglemens contre les *jeux* de hazard, & » autres prohibés, ſeront exécutés ſelon leur » forme & teneur, ſous les peines y portées, » ſuivant l'exigence des cas, tant dans notre » bonne ville de Paris, que dans toutes les » autres villes & bourgs de notre royaume, » pays, terres & ſeigneuries de notre obéiſſance.

» 2. Seront réputés prohibés, outre les » *jeux* de hazard, principalement tous les » *jeux* dont les chances ſont inégales, & qui » préſentent des avantages certains à l'une » des parties, au préjudice des autres.

» 3. Faiſons très-expreſſes & itératives » inhibitions & défenſes à toutes perſonnes, » de quelque état & condition qu'elles ſoient, » de s'aſſembler en aucuns lieux privilégiés » ou non privilégiés, pour jouer auxdits *jeux* » prohibés, & à tous autres de même nature, » ſous quelques noms que leſdits *jeux* aient » été ci-devant introduits, & ſous quelque » forme ou dénomination qu'ils puiſſent être » préſentés dans la ſuite.

» 4. Les commiſſaires au châtelet dans notre » bonne ville de Paris, & les officiers de » police dans les autres villes & bourgs de » notre royaume, ſeront tenus de veiller » exactement ſur les maiſons où il pourroit » être tenu de pareilles aſſemblées de *jeux* » prohibés; ils en informeront nos procureurs, & les juges de police, leſquels ſeront tenus de procéder contre les contrevenans, dans les formes preſcrites par les » ordonnances, de les condamner aux peines » portées par les articles ci-après, & d'en » donner avis à nos procureurs généraux.

» 5. Ceux qui ſeront convaincus d'avoir » joué auxdits *jeux* prohibés, ſeront condamnés pour la première fois; ſavoir, ceux » qui tiendront leſdits *jeux*, ſous le titre de » banquiers, ou ſous quelqu'autre titre que » ce ſoit, en trois mille livres d'amende chacun; & les joueurs, en mille livres chacun, » applicables, un tiers à nous, un tiers aux

» pauvres des hôpitaux des lieux, & l'autre » tiers au dénonciateur.

» 6. Les amendes ſeront payables ſans dé- » port, & par corps; & faute de paiement » d'icelles, les contrevenans garderont pri- » ſon juſqu'au parfait paiement.

» 7. En cas de récidive, l'amende contre » ceux qui auront tenu leſdits *jeux*, & contre » les joueurs, ſera du double, ſans que leſ- » dites amendes puiſſent être remiſes & mo- » dérées, pour quelque cauſe & ſous quelque » prétexte que ce ſoit.

» 8. Ceux qui, après avoir été deux fois » condamnés auxdites amendes, ſeroient de » nouveau convaincus d'avoir tenu de pa- » reilles aſſemblées, ſeront pourſuivis ſui- » vant la rigueur des ordonnances, & punis » de peines afflictives ou infamantes, ſuivant » l'exigence des cas.

» 9. Ceux qui, pour faciliter la tenue deſ- » dits *jeux*, auront prêté ou loué ſciemment » leurs maiſons, ſeront condamnés en dix » mille livres d'amende, au paiement de la- » quelle leſdites maiſons ſeront & demeure- » ront ſpécialement affectées.

» 10. Déclarons nuls & de nul effet, tous » contrats, obligations, promeſſes, billets, » ventes, ceſſions, & tous autres actes de » quelque nature qu'ils puiſſent être, ayant » pour cauſe une dette du *jeu*, ſoit qu'ils aient » été faits par des majeurs ou des mineurs. » Si donnons en mandement, &c. »

En conformité des loix précédentes, une ſentence de police du 16 février 1765, a condamné les ſieurs Guymonneau & d'Hercourt chacun à 3000 livres d'amende, pour avoir donné à jouer au Pharaon; & le ſieur Giroble, à 1500 livres, pour avoir taillé à la partie du ſieur Guymonneau.

Et par arrêt du 30 décembre 1780, le parlement de Paris a confirmé une ſentence de la juſtice de Château-Meillant, par laquelle François de Fouſſes, bourgeois de cette ville, avoit été condamné, ſans tirer à conſéquence, à cent livres d'amende, pour avoir donné à jouer chez lui à des *jeux* de hazard, & lui avoit été fait défenſes de récidiver, ſous peine d'être puni ſuivant la rigueur des ordonnances & réglemens.

Enfin l'Aſſemblée Nationale a, par ſon Décret du 22 juillet 1791, formé le dernier état de la juriſprudence ſur les *jeux*.

L'article 7 du titre premier, concernant la police municipale, eſt ainſi conçu.

Les *jeux* de hazard où l'on admet, ſoit le public, ſoit des affiliés, ſont défendus, ſous les peines qui ſeront déſignées ci-après:

Les propriétaires ou principaux locataires des maiſons & appartemens où le public ſeroit admis à jouer des *jeux* de hazard, ſeront, s'ils demeurent dans ces maiſons, & s'ils n'ont pas averti la police, condamnés, pour la première fois, à 300 livres, & pour la ſeconde, à 1000 livres d'amende, ſolidairement avec ceux qui occuperont les appartemens employés à cet uſage.

L'article 10 du même titre veut que les officiers de police puiſſent entrer en tout temps dans les maiſons où l'on donne habituellement à jouer des *jeux* de hazard, mais ſeulement ſur la déſignation qui leur en aura été donnée par deux citoyens domiciliés.

Suivant l'article 36 du titre 2, concernant la police correctionnelle, ceux qui tiennent des maiſons de *jeux* de hazard où le public eſt admis, ſoit librement, ſoit ſur la préſentation des affiliés, doivent être punis d'une amende de 1000 à 3000 livres, avec confiſcation des fonds trouvés expoſés au *jeu*, & d'un empriſonnement qui ne peut pas excéder une année. En cas de récidive, l'amende doit être de 5000 à 10000 livres, & l'empriſonnement ne peut pas excéder deux ans, ſans préjudice de la ſolidarité pour les amendes prononcées par la police municipale contre les propriétaires & principaux locataires, dans les cas & aux termes de l'article 7 du titre premier, qu'on a rapporté précédemment.

L'article 37 du même titre 2, veut que ceux qui tiennent des maiſons de *jeux* de hazard, puiſſent, s'ils ſont pris en flagrant délit, être ſaiſis & conduits devant le juge de paix.

Les anciennes ordonnances ayant, comme on l'a vu, défendu tous les *jeux*, à l'exception de ceux qui ſont propres à exercer au fait des armes, & n'ayant fait aucune diſtinction entre les *jeux* qui ſont d'adreſſe & ceux qui ſont de hazard, ni entre le gros *jeu* & le petit *jeu*, c'étoit une conſéquence que les

jeux

jeux, quels qu'ils fuſſent, ne puſſent produire d'obligation civile, & que les joueurs ne duſſent pas être reçus à demander en juſtice le payement de ce qu'ils auroient gagné au *jeu*.

Et quoique par la ſuite, la défenſe des *jeux* ait été bornée aux *jeux* de hazard, la juriſprudence a continué de dénier l'action pour le *jeu*, à l'égard de quelque *jeu* que ce fût.

La raiſon en eſt que, quoique la défenſe des *jeux* ne ſubſiſte aujourd'hui qu'à l'égard des *jeux* de hazard, les autres *jeux* ſont plutôt tolérés qu'autoriſés : quand ils ſont permis, ils ne le ſont que comme de ſimples récréations, ſans qu'on puiſſe les conſidérer comme des actes de commerce deſtinés à produire des droits.

Auſſi, toutes les fois qu'il eſt prouvé qu'une obligation ou un billet ont pour cauſe une dette de *jeu*, les juges ſont dans l'uſage de les déclarer nuls.

C'eſt ainſi que, par arrêt du 14 juillet 1745, le parlement de Paris a déclaré nul un billet de 1200 livres, paſſé au profit d'un particulier, dont la veuve avoit reconnu dans un interrogatoire ſur faits & articles, que ce billet provenoit d'argent gagné au *jeu* par le défunt.

Dans une autre eſpèce rapportée par l'auteur de la collection de juriſprudence, un particulier, après avoir perdu au *jeu* de piquet onze louis, & les avoir payés, joua ſur ſa parole, & perdit encore 300 livres : mais au lieu de payer cette dernière ſomme, il redemanda ſes onze louis au gagnant, & lui fit deux billets, l'un de 300 livres, & l'autre de onze louis d'or, pour valeur reçue comptant. Le débiteur ayant enſuite été pourſuivi, en conſéquence du refus qu'il avoit fait de payer, ce fut en vain que le gagnant ſoutint que ſi le payement du billet de 300 livres étoit ſuſceptible de difficulté, il n'en devoit pas être de même à l'égard du billet des onze louis, attendu qu'il avoit pour cauſe un prêt : par arrêt du 30 janvier 1764, le parlement confirma la ſentence par laquelle le gagnant avoit été déclaré non-recevable dans les deux parties de ſa demande.

Suivant l'article 15 du titre 19, & l'article 28 du titre 20 de l'ordonnance du roi du premier mars 1768, les officiers généraux & les commandans des places ſont tenus d'empêcher avec le plus grand ſoin, que les troupes qui ſont ſous leurs ordres ne jouent à aucun *jeu* de hazard.

Tout officier, de quelque grade qu'il ſoit, qui joue malgré cette défenſe, doit être mis, la première fois, en priſon pour trois mois, & il doit en être rendu compte au ſecrétaire d'état ayant le département de la guerre, ainſi qu'au commandant de la province : en cas de récidive, il doit être mis en priſon pour ſix mois, & la troiſième fois, il doit être caſſé & renfermé pour deux ans dans une citadelle, fort ou château. Telles ſont les diſpoſitions de l'article 30 du titre 20.

L'article ſuivant veut que les ſoldats, cavaliers ou dragons, qui tiennent des *jeux* défendus, ſoient condamnés ſuivant la rigueur des ordonnances, & que ceux qui auront joué, ſoient mis en priſon pour quinze jours.

Selon l'article 16, du titre précédent, les commandants des places doivent s'informer quels ſont les bourgeois ou autres habitants qui donnent à jouer dans leurs maiſons à des *jeux* défendus, & les faire arrêter & remettre aux juges des lieux, pour les punir ſuivant l'exigence des cas.

Comme les *jeux* propres à exercer au fait des armes ſont expreſſément autoriſés par les lois, il paroît qu'on ne peut pas dénier une action aux joueurs pour le payement de ce qu'ils ont gagné à ces *jeux*, lorſqu'il ne s'agit que d'une ſomme modique : mais ſi la ſomme étoit exceſſive, nous croyons que celui qui l'auroit gagnée, ne ſeroit pas fondé à l'exiger, ou du moins qu'il conviendroit de la modérer à l'arbitrage du juge. La raiſon en eſt, qu'en ce cas, on ſe ſeroit bien moins propoſé de montrer ſon adreſſe dans un exercice utile, que de s'enrichir aux dépens de ceux contre qui l'on auroit joué.

De ce que les ordonnances ont accordé aux mineurs une action pour répéter ce qu'ils ont perdu au *jeu*, il ne faut pas conclure que les majeurs puiſſent exercer cette action, relativement aux ſommes qu'ils ont perdues & payées. Et quand l'ordonnance de Moulins, en accordant l'action dont il s'agit aux mineurs, a dit que c'étoit ſans approuver tels

jeux entre majeurs, elle a ſeulement fait entendre que les juges devoient dénier toute action aux gagnants, relativement aux ſommes gagnées : mais cette improbation du *jeu* ne ſuffit pas pour que les perdants ſoient fondés à répéter ce qu'ils ont perdu lorſqu'ils l'ont payé.

Il ſe jouoit autrefois dans l'étendue de la juſtice de Chamarande, & du bailliage d'Etampes, un *jeu* qu'on appeloit le *jeu* des clefs; ce *jeu* étoit un *jeu* d'exercice, & par cette raiſon, il n'étoit pas du nombre des *jeux* défendus : mais comme l'inſtrument ſervant à ce *jeu*, étoit un morceau de fer du poids d'environ une livre, qui occaſionnoit ſouvent des bleſſures aux particuliers qu'il frappoit, le procureur général du roi a penſé qu'il convenoit de proſcrire ce *jeu*, afin de prévenir les accidents auxquels il pouvoit donner lieu : en conſéquence, il a été rendu, ſur la requête de ce magiſtrat, le 16 juin 1779, & le 4 juillet 1781, deux arrêts par leſquels le parlement a fait défenſes à toutes ſortes de perſonnes, de quelque qualité qu'elles fuſſent, de jouer le *jeu* dont il s'agit; & aux cabaretiers, aubergiſtes & autres particuliers de ſouffrir qu'on joue ce *jeu* dans leurs maiſons, cours ou jardins, à peine de vingt livres d'amende contre chaque contrevenant, du double, en cas de récidive, même d'être pourſuivi extraordinairement ſuivant l'exigence de cas : il a en même temps été ordonné que les pères ou les mères, à l'égard de leurs enfants, & les maîtres ou les maîtreſſes, à l'égard de leurs domeſtiques, demeureroient civilement garants & reſponſables de l'amende.

Cet article eſt en grande partie extrait de l'ouvrage de M. DUSAULX, *ſur la paſſion du jeu.*

K

KRABS. (*le*)

KRABS. C'eſt une ſorte de jeu anglois, qu'on joue avec deux dés, qui produiſent trente-cinq variations, comme on va le démontrer, en déſignant l'un des dés par A, & l'autre par B.

Il y a une manière de faire deux : A 1, B 1.

Il y a deux manières de faire trois : A 1, B 2; A 2, B 1.

Il y a trois manières de faire quatre : A 1, B 3; A 3, B 1; A 2, B 2.

Il y a quatre manières de faire cinq : A 1, B 4; A 4, B 1; A 2, B 3; A 3, B 2.

Il y a cinq manières de faire ſix : A 1, B 5; A 5, B 1; A 2, B 4; A 4, B 2; A 3, B 3.

Il y a ſix manières de faire ſept : A 1, B 6; A 6, B 1; A 2, B 5; A 5, B 2; A 3, B 4; A 4, B 3.

Il y a cinq manières de faire huit : A 2, B 6; A 6, B 2; A 3, B 5; A 5, B 3; A 4, B 4.

Il y a quatre manières de faire neuf : A 3, B 6; A 6, B 3; A 4, B 5; A 5, B 4.

Il y a trois manières de faire dix : A 4, B 6; A 6, B 4; A 5, B 5.

Il y a deux manières de faire onze; A 5, B 6; A 6, B 5.

Il y a une manière de faire douze : A 6, B 6.

Le joueur qui tient la corne ou le cornet, annonce le point ſur lequel il veut que le jeu roule : c'eſt ce qu'on appelle *donner la chance.*

Il faut obſerver que la chance ne ſe donne que depuis cinq juſqu'à neuf. Il n'y a par conſéquent que cinq chances à donner, qui ſont les points de cinq, de ſix, de ſept, de huit ou de neuf.

Si du premier jet, le joueur qui tient la corne amène le point de chance qu'il a nommé, il gagne la partie : mais comme il convient qu'il puiſſe perdre, il y a des *krabs* qui

tiennent lieu de la chance oppoſée qu'on ne connoit pas encore.

Voici les *krabs*, & les effets qu'ils produiſent.

Les *krabes* ſont au nombre de quatre, & conſiſtent dans les points de 2, de 3, de 11 & de 12.

Si la chance donnée eſt compoſée des points de cinq ou de neuf, & que le joueur qui tient la corne, amène du premier coup un des quatre *krabs* qu'on vient de déſigner, il perd la partie.

S'il a donné pour chance les points de ſix ou de huit, & qu'il amène les *krabs* 2, 3, ou 11, il perd pareillement la partie; mais il la gagne, s'il amène le *krabs* formé par le point de douze.

Enfin, s'il a donné le point de ſept pour chance, il a contre lui les *krabs* 2, 3, & 12, & pour lui le *krabs* 11. Ceux-là lui font perdre la partie, & celui-ci la lui fait gagner.

Au reſte, les *krabs* n'ont d'effet qu'autant qu'ils arrivent au premier coup de dé. Si ce premier coup amène quelqu'autre point, celui-ci devient l'oppoſé du point qui a d'abord été donné pour chance. Mais au lieu que le point de chance eſt au premier coup, en faveur du joueur qui tient la corne, il eſt à tous les autres coups, en faveur de ſes adverſaires, & ceux-ci ont contre eux le point amené en oppoſition au point de chance. Voici un exemple qui rendra ſenſible cette théorie.

Louis qui a la corne, ayant donné pour chance le point de ſept, amène du premier coup, le point de huit. Si le ſecond coup, ou les ſuivants, il amène encore le point de huit, avant d'avoir amené le point de ſept, il gagne la partie: mais ſi après le premier coup, il amène le point de ſept avant le point de huit, il la perd.

Le *krabs* n'eſt point un jeu égal comme le croient beaucoup de joueurs. Il eſt toujours déſavantageux pour celui qui tient la corne. En voici la preuve:

Si la chance eſt de cinq ou neuf à la main, la proportion exacte eſt de 1396 pour le joueur qui tient la corne, & de 1439 contre lui. Il ſuit delà que, s'il met au jeu une ſomme égale à celle de ſes adverſaires, il a un déſavantage de ſept ſous trois deniers 23 ſoixante-troiſième par louis.

Si la chance eſt de ſix ou de huit à la main, la proportion eſt de 6961 pour le joueur qui tient la corne, & de 7295 contre lui: Il a par conſequent, un déſavantage d'onze ſous deux deniers $\frac{24}{99}$ par louis.

Si la chance eſt de ſept à la main, la proportion eſt de 244 pour le joueur qui tient la corne, & de 251 contre lui; ainſi il a un déſavantage de ſix ſous neuf deniers $\frac{5}{11}$ par louis.

Si l'on ſuppoſe un joueur qui donne toujours à la main, la chance que le hazard produira, ſon déſavantage, d'après les proportions précédentes, ſera de 8 ſols 9 den. $\frac{33055}{45716}$ par louis.

Les paris de proportion doivent ſe faire de la manière ſuivante:

Si l'une des chances eſt le point de quatre, & l'autre le point de cinq, on parie 3 contre 4, que la première viendra avant la ſeconde.

Si l'une des chances eſt le point de 4, & l'autre le point de ſix, on parie 3 contre 5, que celle-là viendra avant celle-ci.

Si l'une des chances eſt le point de 4, & l'autre le point de 7, on parie un contre deux, que 4 viendra avant 7.

Si l'une des chances eſt le point de 4, & l'autre le point de 8, on parie 3 contre 5, que 4 viendra avant 8.

Si l'une des chances eſt le point de 4, & l'autre le point de 9, on parie 3 contre 4, que la première viendra avant la ſeconde.

Si l'une des chances eſt le point de 5, & l'autre le point de 6, on parie 4 contre 5, que celle-là ſortira avant celle-ci.

Si l'une des chances eſt le point de 5, & l'autre le point de 7, on parie 2 contre 3, que 5 viendra avant 7.

Si l'une des chances eſt le point de 5, & l'autre le point de 8, on parie 4 contre 5, que la première viendra avant la ſeconde.

Si l'une des chances eſt le point de 5, & l'autre le point de 9, on parie ſomme égale de part & d'autre, que l'une ou l'autre viendra la première.

Si l'une des chances eſt le point de 6, & l'autre le point de cinq, on parie 5 contre 4, que celle-là viendra avant celle-ci.

Si l'une des chances eſt le point de 6, & l'autre le point de 7, on parie 5 contre 6, que la première viendra avant la ſeconde.

Si l'une des chances eſt le point de 6, & l'autre le point de 8, on parie ſomme égale de part & d'autre, que l'une ou l'autre ſera amenée la première.

Si l'une des chances eſt le point de 6, & l'autre le point de 9, on parie 5 contre 4, que 6 viendra avant 9.

Si l'une des chances eſt le point de 7, & l'autre le point de 5, on parie 3 contre 2, que la première viendra avant la ſeconde.

Si l'une des chances eſt le point de 7, & l'autre le point de 6, on parie 6 contre 5, que celle-là viendra avant celle-ci.

Si l'une des chances eſt le point de 7, & l'autre le point de 8, on parie 6 contre 5, que 7 viendra avant 8.

Si l'une des chances eſt le point de 7, & l'autre le point de 9, on parie 3 contre 2, que la premiere ſera amenée avant la ſeconde.

Si l'une des chances eſt le point de 8, & l'autre le point de 5, on parie 5 contre 4, que celle-là viendra avant celle-ci.

Si l'une des chances eſt le point de 8, & l'autre le point de 6, on parie ſomme égale de part & d'autre, que l'une ou l'autre ſera amenée la première.

Si l'une des chances eſt le point de 8, & l'autre le point de 7, on parie 5 contre 6, que 8 viendra avant 7.

Si l'une des chances eſt le point de 8, & l'autre le point de 9, on parie 5 contre 4, que la première viendra avant la ſeconde.

Si l'une des chances eſt le point de 9, & l'autre le point de 5, on parie ſomme égale de part & d'autre, que l'une ou l'autre ſera amenée la première.

Si l'une des chances eſt le point de 9, & l'autre le point de 6, on parie 4 contre 5, que 9 viendra avant 6.

Si l'une des chances eſt le point de 9, & l'autre le point de 7, on parie 2 contre 3, que la première ſera amenée avant la ſeconde.

Si l'une des chances eſt le point de 9, & l'autre le point de 8, on parie 4 contre 5, que 9 viendra avant 8.

Si l'une des chances eſt le point de 10, & l'autre le point de 5, on parie 3 contre 4, que la première viendra avant la ſeconde.

Si l'une des chances eſt le point de 10, & l'autre le point de 6, on parie 3 contre 5, que 10 viendra avant 6.

Si l'une des chances eſt le point de 10, & l'autre le point de ſept, on parie un contre deux, que la première viendra avant la ſeconde.

Si l'une des chances eſt le point de 10, & l'autre le point de 8, on parie 3 contre 5, que 10 viendra avant 8.

Si l'une des chances eſt le point de 10, & l'autre le point de 9, on parie 3 contre 4, que la première ſera amenée avant la ſeconde.

On parie auſſi qu'un dé arrivera plutôt qu'un autre, comme 4 avant 10, 5 avant 9, & 8 avant 6. Ces paris ſont égaux, en ce que chacun de ces points peut ſe former d'autant de manières que celui qui y correſpond.

On parie encore pour deux points réunis contre un ſeul, quand celui-ci peut ſe former d'autant de manières que les deux autres enſemble : ainſi on peut parier que 4 & 10 arriveront avant 7.

On peut pareillement parier que 5 arrivera avant 8; 5 avant 6; 9 avant 6; 9 avant 8; mais comme 8 & 6 ont pour ſe former une manière de plus que 9 & 5, on rend nul le point qui réſulte d'un doublet. On en uſe de même, quand on parie que 7 arrivera avant 6, ou avant 8: ſi le point de 7 ſe fait par 6 & as, & ceux de 6 ou de 8 par un doublet, les coups ſont nuls.

Quelquefois on fait des paris ſur la manière dont un point ſera formé : par exemple, l'un des joueurs peut parier que le point de huit ſera formé par cinq & trois, tandis que l'autre joueur pariera que ce ſera par ſix & deux : mais, en ce cas, on ne peut pas mettre en oppoſition l'une de ces deux manières, avec quatre & quatre. La raiſon en eſt que celle ci eſt ſimple, & que les deux autres ſont doubles.

Lorſque la chance eſt de cinq ou de neuf à

la main, il y a huit contre un à parier que le joueur qui tient le cornet, ne *niquera* pas, c'eſt-à-dire, qu'il ne gagnera pas du premier coup, en amenant le point qu'il a nommé.

Si la chance eſt de ſix ou huit à la main, il y a pareillement à parier cinq contre un qu'on ne niquera pas; & ſept contre deux, ſi la chance eſt de ſept à la main.

On peut auſſi parier un contre deux, qu'en donnant pour chance ſept à la main, que la partie finira du premier coup; & deux contre un, que ſi elle finit du premier coup, ce ſera en faveur du joueur qui tient le cornet.

Il eſt de convention tacite que tout argent perdu injuſtement, peut être réclamé, même long-temps après: ainſi les paris qui n'ont pas été faits dans les proportions détaillées précédemment, doivent être regardés comme injuſtes, & n'ont dès-lors dû produire aucun effet.

Il importe que le joueur qui a la corne évite de faire faute, attendu que cela emporte la perte du coup: mais on ne doit conſidérer comme faute que ce qui peut donner lieu à quelque ſurpriſe. L'équité ſemble même exiger qu'on uſe d'indulgence envers le joueur qui tient le cornet, à cauſe du déſavantage avec lequel il parie; déſavantage qu'augmentent encore les frais de paſſe qui ſont à ſa charge.

Au reſte, on ne connoit guère que trois circonſtances où le coup doive être réputé faute.

La première ſe rencontre, quand le joueur, au lieu de lancer les dés franchement, les poſe couverts par le cornet qu'il ſoulève enſuite d'un côté ou d'un autre. Il eſt clair qu'il peut réſulter de cette manœuvre, une tromperie conſiſtant en ce qu'un joueur de mauvaiſe foi, ayant vu les dés, pourroit les retourner, s'ils lui étoient contraires, ou à ſes aſſociés qui l'en auroient prévenu par quelque ſignal. On a donc eu raiſon d'établir qu'une telle manière de jouer, ſeroit une faute qui emporteroit la perte du coup.

La ſeconde faute conſiſte à ramaſſer un dé déjà ſorti du cornet, pour le rejeter de nouveau. On ſuppoſe, en ce cas, que le joueur n'en a uſé de cette manière, qu'à cauſe que ce dé lui étoit contraire.

La troiſième faute conſiſte à lancer le ſecond dé contre le premier, de façon qu'ils ſe mêlent. On ſuppoſe pareillement qu'une telle manœuvre n'a eu lieu qu'à cauſe que le premier dé étoit défavorable au joueur.

Nous obſerverons à ce ſujet que le dé retourné, ou trop ſenſiblement pouſſé hors de ſa place par le ſecond dé, eſt réputé mêlé.

Le marqueur doit tâcher de faire éviter les fautes, &, pour cet effet, avertir les joueurs, avant qu'elles aient lieu. Si par exemple, le joueur ſe met en devoir de ramaſſer le premier dé joué, le marqueur peut le prévenir de le remettre en place, parce que la faute n'exiſte que quand ce dé eſt rentré dans le cornet.

Il eſt du devoir du marqueur d'annoncer les fautes qui ont lieu, & de déclarer un coup nul ou perdu, afin que les joueurs peu inſtruits ſoient à l'abri de toute ſupercherie.

Les fautes doivent être punies ſur le champ. Lorſqu'on en a paſſé une & qu'on a rejoué poſtérieurement, on ne peut plus y revenir, de même qu'au trictrac, une école ne peut pas ſe reprendre après coup.

Si le marqueur ayant mal compris l'intention ou l'ordre du joueur, annonce une chance différente de celle qui a été nommée, le joueur peut le reprendre; mais il doit le faire avant de tirer le ſecond point du jeu; autrement, l'annonce du marqueur doit prévaloir. La raiſon en eſt que l'erreur peut être favorable comme nuiſible au joueur, & qu'on pourroit le ſoupçonner de faire naître une équivoque à deſſein, afin d'adopter enſuite le point qui lui conviendroit le mieux.

Le jeu ayant d'abord été bien marqué, s'il arrive que le marqueur ſe trompe par la ſuite, l'erreur doit être rectifiée.

Lorſqu'une partie eſt commencée, on ne peut pas changer de dés qu'elle ne ſoit finie: c'eſt pourquoi, ſi après avoir nommé la chance, le joueur qui a le cornet prenoit d'autres dés, il faudroit qu'il la nommât de nouveau. Il y a néanmoins une exception à cette règle: elle conſiſte dans le cas où un dé viendroit à ſe caſſer, quand on le lance: on ſubſtitueroit alors d'autres dés aux premiers.

Si, au milieu de la partie, on s'appercevoit qu'un dé fût faux ou aſſez mal fait pour qu'il pût en réſulter quelque effet qui n'émaneroit pas du hazard, le jeu ſeroit nul, &

il faudroit recommencer la partie avec d'autres dés.

Le joueur qui tient le cornet, & ceux qui jouent directement contre lui, ont ſeuls le droit de barrer le coup. La raiſon en eſt que le jeu étant cenſé leur appartenir, il n'y a qu'eux qui puiſſent en diſpoſer.

Lorſque le coup eſt barré, le jet eſt nul, non-ſeulement pour les joueurs, mais encore pour les parieurs de la galerie, à moins que ceux-ci ne ſoient convenus de le valider. Ils peuvent pareillement convenir qu'ils auront le droit de barrer pour eux.

Il eſt de règle que l'enjeu du joueur qui tient le cornet, ſoit couvert avant tout autre pari.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au Krabs.

Avoir le dé. C'eſt être l'adverſaire des joueurs qui parient contre la corne. On dit dans le même ſens, *avoir la corne* ou *le cornet.*

Barrer. C'eſt, quand les dés ſortent du cornet, annoncer qu'on annulle le coup.

Chance. C'eſt le point qu'on livre à ceux contre leſquels on joue, et celui qu'on ſe livre à ſoi-même.

Corne ou *cornet.* C'eſt le petit vaſe dans lequel on remue les dés.

Dé. C'eſt un petit morceau d'os ou d'ivoire, de figure cubique ou à ſix faces, dont chacune eſt marquée d'un différent nombre de points, depuis un juſqu'à ſix, & qui ſert à jouer.

Dé faux. C'eſt un dé defectueux avec lequel on ne pourroit pas jouer ſans qu'il en réſultât un déſavantage certain au joueur qui tient la corne, ou à ſes adverſaires.

Donner la chance. C'eſt nommer le point que le joueur qui tient la corne, veut avoir en ſa faveur le premier coup de la partie.

Doublet. C'eſt le réſultat de deux dés qui ont amené chacun le même point.

Enjeu. C'eſt ce qu'on met au jeu en commençant à jouer, pour être pris par celui qui gagnera.

Faute. C'eſt une manière irrégulière de jouer, dont le réſultat eſt de faire perdre la partie au joueur qui tient le cornet.

Frais de paſſe. C'eſt ce que doit payer au marqueur, le joueur qui tient la corne, & qui gagne pluſieurs coups de ſuite.

Galerie. On déſigne collectivement ſous ce nom, les ſpectateurs & les joueurs qui ne tiennent pas la corne.

Jet. C'eſt l'action de pouſſer les dés hors du cornet.

Krabs. C'eſt tout à la fois le nom du jeu anglois dont il s'agit, & celui qu'on donne aux points de deux, de trois, de onze & de douze, quand ils ſont amenés au premier jet.

Lancer les dés. C'eſt les jeter avec force hors du cornet.

Marqueur. C'eſt un homme commis pour rendre compte des évènements du jeu, & en faire obſerver les règles.

Mêler les dés. C'eſt l'action de lancer un dé contre un autre, de manière à retourner celui-ci ou à le pouſſer hors de ſa place.

Niquer. C'eſt l'action par laquelle le joueur qui tient le cornet gagne du premier jet de dés, en amenant le point qu'il a nommé.

Pari. C'eſt l'obligation de payer une ſomme convenue à celui qui gagnera.

Tenir la corne. C'eſt avoir les dés, & jouer contre la galerie.

L

LANSQUENET.

LANSQUENET. Sorte de jeu de hazard, auquel on joue avec cinquante-deux cartes, ou un jeu entier.

Le nombre des joueurs eſt illimité : ceux qui tiennent la main alternativement, ſe nomment *coupeurs*, & les autres ſont appelés *pontes* ou *carabins.*

Lorſque les cartes ſont mêlées, & que le coupeur qui tient la main a fait couper, il

diſtribue une carte à chacun des autres coupeurs, en commençant par ſa droite. Ces cartes ſont appelées *cartes droites*, pour les diſtinguer de celles qui doivent enſuite être tirées.

Chaque coupeur met ſur ſa carte droite une ſomme convenue.

D'un autre côté, tous les joueurs peuvent, avant que la carte du coupeur qui tient la main ſoit tirée, mettre ce qu'ils jugent à propos à une chance qu'on appelle *la joie* ou *la réjouiſſance*.

Quand le jeu eſt fait tant ſur les cartes droites, qu'à la réjouiſſance, le coupeur qui tient la main ſe donne une carte, qu'il découvre.

Après s'être donné cette carte, il tire celle qui doit décider du ſort de la réjouiſſance.

Il tire enſuite d'autres cartes, & c'eſt de l'arrivée plus prompte ou plus tardive d'une carte ſemblable à celle qu'il s'eſt donnée, que dépendent la perte & le gain de tous les joueurs intéreſſés dans la partie.

On expliquera plus particulièrement ce qu'on vient d'énoncer, lorſqu'on aura fait connoître ce qui a rapport aux cartes droites & à la réjouiſſance.

Quand le coupeur, qui a la main, donne une carte droite double à l'un des coupeurs, c'eſt-à-dire, une carte de même eſpèce que celle qu'il a déjà donnée à un autre coupeur, il gagne la ſomme convenue que celui ci a dû mettre ſur ſa carte; mais il eſt obligé de tenir deux fois cette ſomme ſur la carte double.

Pareillement, lorſque le coupeur qui a la main, donne une carte droite triple à l'un des coupeurs, c'eſt-à-dire, une carte de même eſpèce que celles qu'il a données auparavant à deux autres coupeurs, leſquelles formoient la carte double dont on a parlé précédemment, il gagne ce qu'on a dû jouer ſur cette carte double, mais il eſt tenu de mettre quatre fois la ſomme convenue, qu'on appelle autrement le fonds du jeu, ſur la carte triple.

S'il arrive que le coupeur qui a la main, donne une carte droite quadruple à l'un des coupeurs, il reprend ce qu'il a mis ſur les cartes droites ſimples ou doubles, s'il s'en trouve au jeu, mais il perd ce qui eſt ſur la carte triple, & il quitte à l'inſtant la main, ſans donner aucune autre carte.

Enfin, ſi la carte quadruple que tire le coupeur qui a la main, eſt pour lui, il gagne tout ce qu'il y a ſur les cartes des autres coupeurs, & ſans donner d'autres cartes, il recommence la main.

Il faut obſerver que s'il arrive que la carte de la réjouiſſance ſoit quadruple, cette chance ne va pas, & chacun retire l'argent qu'il y a mis.

Il faut encore obſerver que, quand la carte d'un coupeur vient à être priſe, il doit payer le fonds du jeu à chacun des autres coupeurs qui ont une carte devant eux; c'eſt ce qu'on appelle *arroſer*: mais dans ce cas le perdant ne paye pas plus aux cartes doubles ou triples, qu'aux cartes ſimples.

Toutes les fois que le coupeur qui a la main, amène une carte ſemblable à quelqu'une de celles qu'il a déjà tirées, il gagne ce qu'on a joué ſur la carte tirée la première. Mais, ſi avant d'amener des cartes ſemblables à celles qu'il a déjà tirées, il amène la ſienne, il perd tout ce que les pontes ou carabins ont mis ſur les différentes cartes qu'on a pu tirer juſqu'alors.

Suppoſons, par exemple, que la carte du coupeur ſoit un as, & qu'il y ait d'ailleurs ſur le tapis un ſix, un ſept, un valet, &c. chargés de l'argent des carabins: ſi quelqu'une de ces dernières cartes arrive avant l'as, le coupeur gagne ce qu'on y a mis: mais ſi l'as eſt amené auparavant, le coupeur eſt obligé de doubler au profit des carabins, l'argent qui ſe trouve ſur ces mêmes cartes.

On conçoit par ce qui vient d'être dit, que la partie ne finit que quand le coupeur a retourné une carte ſemblable à la ſienne. Par conſéquent s'il arrivoit que dans le cours de la partie, il retournât les douze cartes qui diffèrent de la ſienne, & qu'enſuite il retournât douze autres cartes ſemblables à celles-là, il feroit ce qu'on appelle *main-pleine* ou *opéra*, car il gagneroit tout ce que les carabins auroient joué dans cette partie: mais, ſi, après avoir retourné les douze cartes qui diffèrent de la ſienne, il en retournoit une ſemblable à cette dernière, il ſeroit tenu de doubler au profit des carabins, tout ce qu'ils auroient joué ſur ces douze cartes, & il éprouveroit ce qu'on appelle un *coupe-gorge*.

Si la carte du coupeur ſe trouve double, c'eſt-à-dire, ſi ce ſont deux valets, deux ſept, deux cinq, &c. Il ne va en ce cas que la réjouiſſance, & le fonds du jeu qui ſe trouve ſur les cartes droites : il faut, pour que les carabins puiſſent, en pareille circonſtance, jouer ſans déſavantage, qu'il y ait ſur le tapis d'autres cartes doubles que celle du coupeur : autrement il y auroit de l'inégalité dans les riſques; puiſqu'il ſeroit probable que n'y ayant plus dans le jeu que deux cartes ſemblables à celle du coupeur, elles viendroient plus tard que celles qui ſeroient au nombre de trois.

Il peut encore arriver que la carte du coupeur ſoit triple, c'eſt-à-dire, qu'elle ſoit compoſée de trois cartes ſemblables, comme trois dames, trois ſix, &c. Il ne va pareillement alors que la réjouiſſance & le fonds du jeu qui eſt ſur les cartes droites : il faut en ce cas, avant que les carabins puiſſent jouer, qu'il ſoit venu d'autres cartes triples pour établir l'égalité des riſques.

On joue au *lanſquenet* les partis : ces partis conſiſtent à mettre trois contre deux, quand on joue avec carte double contre carte ſimple; ou deux contre un, ſi l'on joue avec carte triple contre carte double ; ou enfin trois contre un, lorſqu'on joue avec carte triple contre carte ſimple.

Comme il y a de l'avantage à tenir la main, le coupeur qui taille a le droit de la conſerver chaque fois qu'il lui arrive de gagner les cartes droites des différents coupeurs, quand même il n'en gagneroit aucune autre.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au Lanſquenet.

Arroſer. C'eſt de la part d'un coupeur dont on a gagné la carte droite, payer à chacun des autres coupeurs, la ſomme convenue pour former le fonds du jeu.

Carabin. C'eſt le nom ſous lequel on déſigne les joueurs qui ne ſont pas coupeurs.

Carte double. On déſigne ſous ce nom deux cartes de même figure, comme deux rois, deux ſix, deux neuf, &c.

Carte droite. C'eſt le nom qu'on donne aux cartes que le coupeur qui taille diſtribue à chacun des autres coupeurs, avant de tirer la ſienne.

Carte du coupeur. C'eſt la carte que celui qui tient la main retourne & prend pour lui.

Carte quadruple. On déſigne ſous ce nom, quatre cartes de même figure, comme quatre valets, quatre cinq, &c.

Carte triple. On donne ce nom à trois cartes de même figure, comme trois dames, trois as, &c.

Coupe gorge. C'eſt l'acte par lequel le coupeur qui tient la main, amène ſa carte, avant d'en avoir amené d'autres, ce qui lui fait perdre tout ce qu'il a joué cette main là.

Coupeur. On déſigne ſous ce nom, les joueurs qui taillent alternativement, & qui jouent contre les pontes ou carabins.

Fonds du jeu. C'eſt la ſomme convenue que chaque coupeur doit mettre ſur la carte droite qui lui eſt diſtribuée.

Joie ou *réjouiſſance.* C'eſt une chance à laquelle les carabins ou pontes font la miſe qu'ils jugent à propos, avant que la carte qui doit y être affectée, ait été retournée.

Main pleine. C'eſt l'action par laquelle le coupeur qui taille, amène toutes les cartes retournées ſur le tapis, avant d'amener la ſienne, ce qui lui fait gagner tout ce qu'il peut gagner de cette main-là.

Opéra. Ce terme a la même ſignification que celui de main pleine qu'on vient d'expliquer.

Parti. Sorte de chance qui conſiſte à jouer trois contre deux, quand on a carte double contre carte ſimple; ou deux contre un, ſi l'on joue avec carte triple contre carte double; ou enfin trois contre un, lorſqu'on joue avec carte triple contre carte ſimple.

Ponte. C'eſt le ſynonyme de carabin. *Voy.* ce mot.

Tailler. C'eſt tenir la main & jouer ſeul contre les autres coupeurs & les carabins.

LINDOR *ou* NAIN JAUNE.

Sorte de jeu auquel on joue avec un tableau, & cinquante-deux cartes qui compoſent un jeu entier.

Le tableau repréſente dans le milieu un *nain* tenant à la main un ſept de carreau ; & il y a une carte figurée ſur chacun des quatre coins

coins du même tableau. Ces cartes ſont le roi de cœur, la dame de pique, le valet de trefle & le dix de carreau. (1)

Les joueurs doivent être au nombre de trois au moins, & de huit au plus. On donne à chacun une certaine quantité de jetons qui ont une valeur convenue.

On fait indiquer par le ſort le joueur qui doit faire: celui-ci bat les cartes, fait couper, & diſtribue enſuite à chaque joueur quinze cartes, trois à la fois, ſi ces joueurs ne ſont qu'au nombre de trois : il reſte alors ſept cartes au talon.

Si les joueurs ſont au nombre de quatre, on ne diſtribue que douze cartes à chacun, & il en reſte quatre au talon.

S'ils ſont au nombre de cinq, ils reçoivent chacun neuf cartes, & il en reſte ſept au talon.

S'il y a ſix joueurs, le nombre des cartes eſt de huit pour chacun, & il en reſte quatre au talon.

S'ils ſont au nombre de ſept, ils doivent avoir chacun ſept cartes, & il en reſte trois au talon.

Enfin ſi les joueurs ſont au nombre de huit, on ne donne à chacun que ſix cartes, & il en reſte quatre au talon.

La diſtribution des cartes doit être précédée chaque fois, de la miſe au jeu, qui conſiſte à garnir le tableau de la manière ſuivante :

Chaque joueur met un jeton ſur le dix de carreau ; deux jetons ſur le valet de trefle ; trois jetons ſur la dame de pique ; quatre jetons ſur le roi de cœur, & cinq jetons ſur le *nain jaune*, ou le ſept de carreau.

La plus haute carte du jeu eſt le roi, & la plus baſſe eſt l'as : ainſi le roi emporte la dame ; la dame, le valet: le valet, le dix ; le dix, le neuf ; le neuf, le huit ; le huit, le ſept ; le ſept, le ſix ; le ſix, le cinq ; le cinq, le quatre ; le quatre, le trois ; le trois, le deux ; & le deux, l'as.

Chaque carte eſt comptée pour autant de points qu'elle en repréſente, & les figures, chacune pour dix points.

Quand les cartes ſont diſtribuées, le premier en cartes commence le jeu par telle de

(1) *Voyez* aux Planches la Figure X.

ſes cartes qu'il juge à propos, en ſe propoſant pour objet de ſe défaire de toutes les ſiennes avant que les autres joueurs, ſes adverſaires, ſe ſoient défaits des leurs. En général, il eſt avantageux de jouer d'abord les plus baſſes cartes : ainſi, en ſuppoſant que le premier en cartes ait dans ſon jeu un as, un deux, un trois, un quatre, & point de cinq, il jouera les quatre cartes qu'on vient de nommer, & dira ſans cinq. Si le joueur qui eſt à la droite du premier, a un cinq, il le place ainſi que les autres cartes qu'il peut avoir de ſuite, juſqu'au roi. La levée appartient à celui qui a joué, en dernier lieu, la carte ſupérieure à celles que les autres ont jouées.

Le joueur qui a ainſi fait la levée, rejoue de nouveau la carte qu'il juge à propos, & s'arrête pareillement à la carte dont il n'a pas la ſuivante. La même marche continue juſqu'à ce qu'un des joueurs ſe ſoit défait de toutes ſes cartes, & ait, par ce moyen, gagné le coup. Alors les autres joueurs étalent leurs cartes, & doivent chacun payer à celui qui s'eſt défait des ſiennes, un jeton pour chaque point que préſentent les cartes qu'ils n'ont pas pu jouer.

Il faut obſerver qu'au jeu dont il s'agit, il n'y a ni renonce, ni triomphe ; ainſi, on peut jouer ſur une carte quelconque d'une couleur, la carte immédiatement ſupérieure d'une autre couleur. Par exemple : ſi vous jouez le cinq de carreau, je puis indifféremment le couvrir avec le ſix de pique, le ſix de cœur, &c.

Quand un joueur a dans la main une ou pluſieurs des cartes que nous avons dit être figurées ſur le tableau, il lui importe de s'en défaire le plus promptement que cela lui eſt poſſible. La raiſon en eſt que les jetons qui ſont ſur une de ces cartes, lui appartiennent lorſqu'il parvient à la jouer, & qu'au contraire, ſi une belle carte lui reſte dans la main, il fait une bête qui conſiſte en autant de jetons qu'il en auroit gagnés s'il ſe fût défait de cette même carte.

Lorſqu'un joueur a ſon jeu diſpoſé de manière qu'il peut ſe défaire de toutes ſes cartes de ſuite, la première fois qu'il eſt en tour de jouer, il fait ce qu'on appelle *opéra*. Non-ſeulement il tire, en ce cas, des autres joueurs, autant de jetons qu'ils ont de points entre les mains, mais il lève encore tout ce qui eſt ſur le tableau.

Quand le coup eſt fini, c'eſt-à-dire, quand un joueur s'eſt défait de toutes ſes cartes, on garnit de nouveau le tableau pour le coup ſuivant, & ſes cartes ſe diſtribuent par le joueur placé à la droite de celui qui a donné le coup précédent.

VOCABULAIRE explicatif des termes uſités au jeu de LINDOR *ou du* NAIN JAUNE.

Battre les cartes. C'eſt les mêler avant d'en faire la diſtribution.

Bête. C'eſt une ſorte d'amende à laquelle le joueur eſt ſoumis, quand il lui reſte en main, après le coup fini, une ou pluſieurs des cartes qui ſont figurées ſur le tableau.

Couper. C'eſt ſéparer en deux parties un jeu de cartes, avant de diſtribuer à chaque joueur les cartes qu'il doit avoir.

Donner. C'eſt diſtribuer les cartes aux joueurs après qu'on les a mêlées & qu'on a fait couper.

Faire. C'eſt la même choſe que donner.

Figure. On donne en général ce nom aux cartes peintes, qui ſont les rois, les dames & les valets.

Jeton. C'eſt une pièce qui ſert de monnoie au jeu.

Jeu entier. C'eſt un jeu compoſé de cinquante-deux cartes, treize de chaque couleur.

Levée. C'eſt une main qu'on a faite en jouant.

Miſe au jeu. C'eſt ce que chaque joueur eſt obligé de mettre ſur le tableau avant la diſtribution des cartes.

Opéra. C'eſt l'action de ſe défaire de toutes ſes cartes ſucceſſivement, la première fois qu'on eſt en tour de jouer.

Point. C'eſt le nombre qui réſulte de la valeur de chaque carte.

Premier en cartes. C'eſt le joueur placé à la droite de celui qui a donné.

Renonce. C'eſt l'action de jouer une carte d'une couleur différente de celle de la carte ſur laquelle on joue.

Talon. C'eſt ce qui reſte de cartes, quand on a diſtribué à chaque joueur celles qu'il lui faut.

Triomphe. C'eſt la couleur qui, à certains jeux, emporte toutes les autres cartes.

LONGUE PAUME.

Sorte de jeu d'exercice qui conſiſte particulièrement à pouſſer & repouſſer une balle avec certaines règles. On a coutume de jouer à ce jeu au grand air, dans quelque rue longue & large, ou dans un pâtis, ou dans une longue allée d'arbres.

Il importe fort que le terrein ſur lequel on s'exerce à la longue paume, ſoit uni ou bien pavé, parce qu'autrement il ſeroit dangereux de ſe bleſſer par quelque faux pas, en courant à la balle.

Les joueurs ſont ordinairement trois contre trois, ou quatre contre quatre, ou cinq contre cinq. Ils peuvent auſſi être deux contre deux.

Il faut, pour jouer à la *longue paume*, un grand toît de planches attaché à un mur, ou ſoutenu par quatre piliers, ſi le jeu eſt établi dans une allée d'arbres, ou dans un pâtis.

Ce toit eſt garni par le bas & du côté du joueur qui tient la paſſe, d'une planche large d'environ douze à quatorze pouces, placée droite ſur le côté, percée dans le milieu, & à quatre doigts du toît: elle eſt ſoutenue par derrière avec un bâton de deux ou trois pouces de tour, qui s'élève d'ailleurs au deſſus de la planche d'environ deux pieds. Ce bâton eſt ce qu'on appelle *la paſſe*.

Les raquettes ne ſont pas en uſage à la *longue paume*; on y employe des battoirs pour chaſſer & renvoyer la balle.

Le battoir eſt un inſtrument rond ou carré par un bout, garni d'un long manche, & recouvert d'un parchemin fort dur.

Il ne faut pas moins d'adreſſe à la *longue paume* pour jouer une balle, qu'à la courte: la première exige même plus d'agilité que la ſeconde.

A la courte paume, on ſert avec la raquette, mais à la *longue paume*, on ſert avec la main, & non avec le battoir.

Les parties ſont de trois, quatre ou cinq jeux, & quelquefois de ſix, ſuivant la convention des joueurs.

Chaque jeu eſt, comme à la courte paume, diviſé en ſoixante points ou quatre quinze.

On fait indiquer par le ſort le joueur qui tiendra le toît.

Il eſt avantageux d'avoir au jeu un ſerveur qui ait le bras fort, afin qu'en jetant la balle avec roideur, ceux du parti contraire ne puiſſent l'atteindre, auquel cas ils perdent quinze.

Lorſque la balle qu'on ſert, paſſe ſur la planche & au-deſſus de la paſſe, le parti du ſerveur perd quinze; au lieu que quand ce ſerveur fait paſſer la balle dans le trou pratiqué à la planche, il gagne quinze.

Quand on ne pouſſe pas la balle juſqu'au jeu, on perd quinze au profit des adverſaires. Les chaſſes à la *longue paume*, ſe marquent à l'endroit où s'arrête la balle, & non où elle a d'abord frappé.

On marque quinze en faveur du joueur qui gagne une chaſſe, & en faveur de ſes adverſaires, quand il la perd. C'eſt ce qu'on exprime en diſant, *la balle la gagne*, ou *la balle la perd*; ce qui ſignifie que le joueur a gagné ou perdu la chaſſe.

Lorſqu'une balle qu'on a pouſſée du toît eſt renvoyée au-delà du jeu, le côté de celui qui a renvoyé cette balle, gagne quinze.

Lorſqu'un joueur touche de quelque manière que ce ſoit, une balle pouſſée par un autre joueur de ſon parti, les adverſaires gagnent quinze.

Si l'un des joueurs qui ſont au renvoi, repouſſe une balle des adverſaires, il eſt permis à ceux-ci de la renvoyer ou de l'arrêter avec le battoir, pour empêcher qu'elle ne paſſe le jeu du côté du toît, & faire que la chaſſe ſoit plus longue.

Toute balle pouſſée hors des limites du jeu, fait perdre quinze au joueur qui l'a pouſſée.

Quand une balle tombe à terre, on peut valablement la prendre au premier bond, mais non au ſecond, pour la renvoyer. *Voyez d'ailleurs l'article* PAUME.

VOCABULAIRE explicatif des termes uſités à la Longue Paume.

Balle. C'eſt une petite boule ou pelotte ronde, faite de rognures d'étoffe, & recouverte de drap ou de feutre.

Battoir. C'eſt une palette à long manche, qui ſert à pouſſer & à renvoyer la balle.

Chaſſe. C'eſt le lieu du jeu où la balle s'arrête, & au-delà duquel il faut pouſſer une autre balle en jouant la chaſſe, pour gagner quinze.

Jeu. Ce terme reçoit deux acceptions: par l'une, on entend un pilier, un arbre ou une autre marque de ce genre, qui eſt ordinairement à la diſtance de ſept à huit toiſes du toît, & qui détermine l'eſpace dans lequel les chaſſes peuvent avoir lieu.

Dans l'autre acception, le mot *jeu*, ſignifie une des diviſions de la partie. C'eſt dans ce ſens qu'on dit qu'on a deux jeux, trois jeux, &c. dont chacun eſt compoſé de quatre quinze.

Paſſe. C'eſt le bâton qui ſoutient la planche percée, dont le toît eſt garni par le bas.

Quinze. C'eſt le premier des quatre coups qu'il faut gagner pour avoir un des jeux dont la partie eſt compoſée.

Raquette. C'eſt un inſtrument qu'on emploie à la paume, comme le battoir à la *longue paume*.

Serveur. C'eſt celui qui jette la balle ſur le toît à ceux contre leſquels il joue.

Servir. C'eſt jeter la balle ſur le toît à ceux contre leſquels on joue.

Toît. Ce ſont des planches attachées à un mur, ou ſupportées par quatre piliers, & ſur leſquelles on jette la balle à ceux contre qui l'on joue.

LOTERIE.

C'eſt une ſorte de jeu de hazard dans lequel différents lots de marchandiſes, ou différentes ſommes d'argent ſe dépoſent pour en former des prix & des bénéfices aux joueurs qui obtiennent les billets favorables.

L'uſage des *loteries* eſt fort ancien. Les romains, pour célébrer les Saturnales, en imaginèrent, dont tous les billets qu'on diſtribuoit gratis aux conviés, gagnoient quelque prix. Cette invention étoit une adreſſe galante de marquer ſa libéralité, & de rendre la fête plus vive & plus intéreſſante, en mettant d'abord tout le monde de bonne humeur.

Auguſte goûta beaucoup cette idée; & quoique les billets des *loteries* qu'il faiſoit, conſiſtaſſent quelquefois en de pures bagatelles, ils étoient imaginés pour donner matière à s'amuſer encore davantage; mais

Néron, dans les fêtes qu'on célébroit pour l'éternité de l'empire, étala la plus grande magnificence en ce genre. Il créa des *loteries* publiques, en faveur du peuple, de mille billets par jour, dont quelques-uns ſuffiſoient pour faire la fortune des perſonnes entre les mains deſquelles le hazard les diſtribuoit.

L'empereur Héliogabale trouva plaiſant de compoſer des *loteries* moitié de billets utiles, & moitié de billets qui gagnoient des choſes riſibles & de nulle valeur. Il y avoit, par exemple, un billet de ſix eſclaves, un autre de ſix mouches; un billet d'un vaſe de grand prix, & un autre d'un vaſe de terre commune; ainſi du reſte.

L'uſage des *loteries* nous eſt venu d'Italie. Gênes & Veniſe en reſſentirent les premières atteintes avec tant d'ardeur, que bientôt on n'adora plus que le ſort dans ces deux villes.

Grégorio Léti rapporte dans ſa critique des *loteries*, que les Vénitiens furent tellement épris de ces nouveaux jeux, qu'ils s'en ſervirent pour trafiquer de leurs bijoux, de leurs meubles, de leurs terres. La ſuperbe maiſon de campagne du médecin Salvatico, dit le même auteur, fut gagnée par un batelier qui la vendit à vil prix: on ne l'acheta que pour en faire ſur le champ une nouvelle loterie. Cette demeure de l'opulence appartint ſucceſſivement, & par le même moyen, à différents maîtres hors d'état de l'habiter.

Sous le doge François Erizzo, on tiroit des *loteries* dans les maiſons privées, dans les places publiques, & juſques dans les couvents. Le conſeil des dix en voulut connoître: il y fut obſervé par un ſénateur, que cet ennemi domeſtique perdroit la république. Que dites-vous, repliqua un autre membre de ce conſeil? Plût à Dieu que nous n'en ayons jamais de plus redoutables que les *loteries!* De pareils ennemis mériteroient de notre part le titre de bienfaiteurs.

La république vendit d'abord aux particuliers ce dangereux privilège, qu'elle devoit bientôt s'arroger excluſivement: les princes qui ont emprunté d'elle cette reſſource pernicieuſe, en ont uſé de même.

Dans le ſeizième ſiècle, une étincelle de ce feu dévorant s'échappa vers la France. François I, *afin d'amortir*, diſoit-il, *la fureur du jeu*, accorda en 1539, moyennant deux mille livres de rétribution annuelle, des lettres patentes à l'un de ſes ſujets, pour créer une *loterie* qui devoit avoir cours dans tout le royaume. Cette *loterie* ouverte pendant plus de deux ans, ne fut point remplie: il ne paroît pas qu'elle ait jamais été tirée, puiſqu'il n'en eſt fait aucune mention dans l'hiſtoire, ni dans les mémoires de ce temps.

En vain on lui donna différentes formes pour la rendre plus attrayante; il ne ſe trouva point aſſez de joueurs.

Cependant le ſouvenir de cette *loterie*, quoique rejetée, reſta dans la mémoire de ceux qui ne vivoient alors que des malheurs publics. Des inſtigateurs nationaux échauffèrent les eſprits par le récit de ce qui ſe paſſoit à Gênes & à Veniſe.

Sous les règnes ſuivants, on fit diverſes tentatives. Pendant la minorité de Charles IX, un particulier, ayant obtenu des lettres patentes, ouvrit une loterie, dont l'objet n'étoit pas de conſéquence; il ne s'agiſſoit que d'une montre d'or. Mais ce particulier n'en fut pas moins traduit au châtelet, & ſucceſſivement au parlement, où, ſur les concluſions de l'avocat général Dumenil, il intervint le 23 mars 1563, un arrêt qui condamna l'entrepriſe.

Le parlement de Paris, tandis que la fureur du jeu s'autoriſoit de l'exemple de la cour, rendit ſous Henri IV, le 5 décembre 1598, un nouvel arrêt contre ceux qui tenoient des *loteries*: il annulla les privilèges de ce genre, comme ayant été ſurpris & extorqués.

Dix ans après, le procureur général eût commiſſion de faire ſaiſir une *loterie permiſe & ouverte en la ville de Soiſſons, à la ruine des habitants d'icelle*: ce ſont les termes du requiſitoire.

L'année ſuivante, il y eut pluſieurs *loteries* dans la ville d'Amiens: elles eurent le même ſort que les précédentes, *parce qu'elles étoient*, diſoit toujours le parlement, *la ruine du pauvre peuple.*

Les *loteries* éprouvèrent moins de contradictions chez les anglois, plus hardis que nous, quand il s'agit du gain. Ces jeux, qui ne paſsèrent en Angleterre que vers la fin du ſiècle dernier, furent propoſés au parlement national, en janvier 1694. On fut long

temps à s'accorder, & même il y eut de grands débats ; mais ce parlement, plus complaisant que celui de Paris ne l'étoit alors, en permit l'établissement.

Cette permission fut particulièrement fondée sur ce que le gouvernement avoit besoin d'argent pour faire la guerre : il en falloit, & promptement : on vota pour une *loterie* de douze cens mille livres sterlings : elle fut remplie en moins de six mois. Amis & ennemis, tout le monde y porta. Les vrais patriotes en murmurèrent : *taisez-vous*, leur disoit-on, *cette loterie est la reine des loteries, c'est elle qui vient de prendre Namur.*

La politique marchande devoit naturellement sourire à ces nouveaux appâts : aussi la ville d'Amersfort, à l'exemple de Londres, & sans autre prétexte que le gain, forma-t-elle le projet de la première *loterie* qui ait été tirée en Hollande. Quelques-uns des lots promettoient des fermes & des terres seigneuriales que l'on pouvoit, après la décision, se faire payer en argent comptant. Ces fermes & ces terres furent visitées par toutes sortes de gens qui s'arrangeoient d'avance comme s'ils avoient été sûrs de leur fait.

La folie des hollandois ne le céda pas à celle des vénitiens. On établit des *loteries* dans la plupart des villes, & dans presque tous les districts. On s'étouffa pour avoir des billets : on en prit pour les vendre & y gagner. Les trois quarts de ceux qu'on rencontroit dans les rues & sur les chemins, ne couroient, si l'on en croit Grégorio Léti, qu'après ce fantôme qui les détournoit de leurs professions & de leurs travaux habituels.

De graves professeurs ne parloient plus que de *loteries* à leurs élèves : la tête en tournoit aux ministres des autels. Si quelqu'un s'en abstenoit, on le blâmoit de cette indifférence : on l'accusoit de ne pas aimer les hommes, puisqu'il négligeoit ce moyen de les servir. *Mes meilleurs amis*, dit Gregorio Léti, *m'ont traité de père dénaturé, pour n'avoir pas voulu risquer quelques billets au profit de mes filles.* On ne sait ce que seroit devenue la Hollande si cette fièvre ne s'étoit pas un peu calmée.

Ces jeux furent adoptés de proche en proche, par la plupart des nations de l'Europe, & par celles mêmes qui les avoient rejetés ; tant il est vrai que l'exemple n'agit pas moins sur les sociétés respectives, que sur les individus.

On persuada aux princes que les *loteries* pourroient suppléer aux impôts, aux emprunts, & servir à éteindre les dettes nationales : on ne les avertit pas qu'il s'établiroit entre les gouvernements une concurrence, dont l'effet leur seroit à tous également préjudiciable.

Comme celui qui présentoit le plus d'appâts faisoit les plus grands gains, ces jeux de hazard se multiplièrent en peu de temps. Pour regagner ce qu'on perdoit chez l'étranger, on mit les citoyens aux prises, & son propre pays en combustion : on s'embarrassa fort peu des conséquences, pourvu qu'il en résultât de l'argent à mesure qu'on en avoit besoin.

Plusieurs causes retardèrent en France l'établissement des jeux d'états, projeté sous François I. Après les guerres & les troubles civils, il fallut rétablir l'ordre, réprimer les nobles & réformer les mœurs. Cette dernière fonction fut remplie sous Louis XIII, de manière que les instigateurs des jeux dont il s'agit, ne firent pas la moindre tentative : mais ils s'enhardirent sous le ministère du cardinal Mazarin.

En 1656, on accorda des lettres patentes pour l'établissement d'une *loterie* proposée par l'italien Tonti, afin de construire un pont de pierres entre les galeries du Louvre & le fauxbourg saint-Germain ; le pont de bois qui y étoit auparavant ayant été consumé par un incendie. La *loterie* de Tonti ne fut pas exécutée.

Deux ans après, plusieurs associés obtinrent, par leurs intrigues & par le crédit de quelques courtisans, le privilège d'une *loterie* de marchandises ; celle-ci plus captieuse que les autres, & bien reçue, auroit été remplie ; mais les six corps des marchands s'opposèrent à l'enregistrement des lettres patentes, & le parlement rendit arrêt le 16 janvier 1658, qui fit droit sur l'opposition.

La première *loterie* royale tirée en France, le fut à l'improviste, dans un moment d'enthousiasme occasionné par le mariage de Louis XIV, & la publication des fêtes de la paix. Le parlement autorisa cette *loterie*, sans tirer *à conséquence* : mais les conséquences qu'il

n'avoit pas ſu prévoir, obſerve M. Dusaulx, furent promptes & immédiates.

La moitié de la nation ſe voyant privée des *loteries* publiques dont elle venoit de faire l'eſſai, eut recours aux *loteries* étrangères : on en forma de particulières de tout coté. Les maîtres & les valets en firent de proportionnées à leurs moyens. On en fit de bijoux, de meubles, d'uſtenſiles ; &, afin que tout le monde put y jouer, il y en eût à cinq ſous le billet.

Le gouvernement ſentit la néceſſité de défendre toutes ces *loteries* ſubalternes : le parlement & la police les ſupprimèrent à diverſes repriſes, en remontrant toujours que la première n'avoit été permiſe qu'*en vertu d'une réjouiſſance extraordinaire pour célébrer l'heureux mariage du roi.*

Quand on vit qu'il n'étoit plus poſſible de contenir une partie des citoyens, dont le vertige alloit toujours en augmentant, on acheva, ajoute M. Dufaulx, de les empoiſonner, car on mit le mal dans le remède.

Le conſeil d'état ouvrit à l'hôtel-de-ville de Paris, en 1700, une *loterie* royale de dix millions de livres. Voici comment on fit parler le roi : « Sa majeſté ayant remarqué » l'inclination naturelle de la plupart de ſes » ſujets, à mettre de l'argent aux *loteries* » particulières, à celles que des commu- » nautés ont eu la permiſſion de faire, pour » l'entretien & le ſoulagement des pauvres, » même à celles qui ſe font dans les pays » étrangers, & déſirant leur procurer un » moyen agréable & commode de ſe faire » un revenu sûr & conſidérable pour le » reſte de leur vie, même d'enrichir leurs » familles, en donnant au hazard des ſommes » ſi légères qu'elles ne puſſent leur cauſer » aucune incommodité, à jugé a propos, &c. »

Si l'on s'étonne des termes de cet étrange préambule, n'eſt-il pas encore plus étonnant qu'on ſe laiſſe prendre à des appâts ſi groſſiers ?

Depuis cette époque le gouvernement a créé, en différents temps, pluſieurs autres *loteries*. Enfin, par arrêt du conſeil d'état, du 30 juin 1776, les *loteries* de l'école royale militaire, de l'hôtel-de-ville, & pluſieurs autres ont été ſupprimées ; mais il en a, en même temps, été créé une nouvelle ſous la dénomination de *loterie royale de France*. Celle-ci eſt fort en vogue : elle ſe tire deux fois par mois, & produit à l'état un revenu annuel de dix à douze millions. On verra bientôt que les perſonnes qui y font des miſes, jouent un jeu exceſſivement inégal & déſavantageux.

C'eſt aux Gènois qu'on attribue l'invention de ce jeu, qui eſt aujourd'hui établi dans beaucoup de villes d'Italie & d'Allemagne. Voici quelle en fut l'origine. On faiſoit à Gênes, tous les ſix mois, l'élection de cinq ſenateurs pour remplir les charges de magiſtrature : on procédoit à cette élection dans la forme ſuivante : on mettoit dans une urne les noms de tous ceux qui aſpiroient à ces charges, & elles étoient conférées aux cinq premiers noms qu'on tiroit enſuite de cette urne par la voie du ſort. Le nombre des concurrents n'étoit point fixe, quelquefois il s'étendoit à cent & au-delà, mais il n'étoit jamais au-deſſous de 90. L'intérêt que chaque citoyen prenoit aux candidats, donna lieu à des paris qui devinrent bientôt très-multipliés, tout le monde voulut y participer. Chaque individu en fit une eſpèce de commerce où il hazardoit de petites ſommes en faveur d'un, de deux ou de trois de ces concurrents, & le profit étoit proportionné à la difficulté du gain du pari. Si, par exemple, on parioit pour le nom d'un ſeul candidat, le gain étoit moindre que quand on parioit pour deux noms liés enſemble ; il étoit de même moins conſidérable pour deux noms, que quand on parioit pour la rencontre de trois des cinq noms qui devoient ſortir, & pareillement en proportion, juſqu'à quatre & cinq.

Ces combinaiſons différentes où le ſort étoit lié à un, à deux, à trois, à quatre & à cinq noms, ſont ce qu'on appelle aujourd'hui *extrait*, *ambe*, *terne*, *quaterne & quine*, & ces cinq dénominations repréſentent les différents dégrés de hazard dans chaque pari.

Comme la multiplicité des paris occaſionnoit ſouvent des diſputes, ſoit ſur la proportion du gain, ſoit ſur l'inſuffiſance des particuliers qui ne pouvoient pas payer ce qu'ils avoient perdu ; une compagnie, & enſuite la république ſe mit à la tête de cette eſpèce de commerce, & en fit une *loterie*. Toutes les villes d'Italie adoptèrent ſucceſſivement cette même *loterie*, en l'accommodant ſur

quatre-vingt-dix nombres, ainſi qu'elle eſt aujourd'hui établie en France. De ces quatre-vingt-dix nombres, renfermés tous dans une roue de fortune, on en tire cinq ſeulement au hazard, à chaque tirage ; & ces cinq nombres déterminent le bénéfice ou la perte des pontes qui ont pris intérêt à la *loterie*. Il ſe fait deux tirages par mois.

On peut jouer à ce jeu en ſept manières différentes, qui ſont l'extrait ſimple ; l'extrait déterminé ; l'ambe ſimple ; l'ambe déterminé ; le terne ; le quaterne ; & le quine.

L'extrait ſimple conſiſte dans un numéro choiſi parmi les 90. Ainſi tout nombre conſidéré ſeul eſt un extrait ſimple.

L'extrait déterminé conſiſte dans l'indication de l'ordre de la ſortie des numéros qu'on a choiſis ; c'eſt-à-dire, à parier que tel ou tel numéro ſortira le premier, le ſecond, le troiſième, le quatrième ou le cinquième de la roue de fortune.

L'ambe ſimple eſt un compoſé de deux nombres quelconques liés enſemble, & formant un tout.

L'ambe déterminé conſiſte à indiquer l'ordre dans lequel ſortiront deux numéros qu'on a choiſis & liés enſemble ; c'eſt-à-dire, à parier que l'un ſortira le premier ou le ſecond, &c. & l'autre le troiſième ou le quatrieme, &c. de la roue de fortune.

Le terne eſt un compoſé de trois nombres liés enſemble, & formant un tout.

Le quaterne eſt formé par quatre nombres auſſi liés enſemble, & faiſant pareillement un tout.

Enfin le quine eſt un compoſé de cinq nombres également liés enſemble, & formant de même un tout.

Nous allons maintenant faire connoître les chances que préſentent ces ſept manières de jouer, & ſucceſſivement les avantages ainſi que les déſavantages qui doivent en réſulter, tant aux banquiers qu'aux pontes.

Les quatre-vingt-dix nombres forment quatre-vingt-dix extraits ſimples ; quatre cent cinquante extraits déterminés ; quatre mille cinq ambes ſimples ; quatre-vingt mille cent ambes déterminés ; cent dix-ſept mille quatre cent quatre-vingt ternes ; deux millions cinq cent cinquante-cinq mille cent quatre-vingt-dix quaternes, & quarante-trois millions neuf cent quarante-neuf mille deux cens ſoixante-huit quines.

Les cinq numeros qu'on fait ſortir de ces quatre-vingt-dix nombres à chaque tirage de la *loterie*, donnent cinq extraits ſimples :

Cinq extraits déterminés ;
Dix ambes ſimples ;
Dix ambes déterminés ;
Dix ternes ;
Cinq quaternes ;
Un quine.

Pour que les gains fuſſent proportionnés aux riſques, il faudroit que les banquiers rendiſſent aux pontes, dix-huit fois la miſe ſur l'extrait ſimple ; quatre-vingt-dix fois ſur l'extrait déterminé ; quatre cents fois & demi ſur l'ambe ſimple ; huit mille dix fois ſur l'ambe déterminé ; onze mille ſept cents quarante-huit fois ſur le terne ; cinq cents onze mille trente-huit fois ſur le quaterne ; & quarante-trois millions neuf cents quarante-neuf mille deux cents ſoixante-huit fois ſur le quine.

Mais les taux des gains ſont fixés bien différemment : on ne paye à Paris aux pontes, lorſqu'ils viennent à gagner, que quinze fois la miſe ſur l'extrait ſimple ; ſoixante-dix fois ſur l'extrait déterminé ; deux cents ſoixante-dix fois ſur l'ambe ſimple ; cinq mille cent fois ſur l'ambe déterminé ; cinq mille cinq cents fois ſur le terne ; ſoixante-dix mille fois ſur le quaterne, & un million de fois ſur le quine.

Il ſuit de-là que les pontes reçoivent trois de moins que la proportion ſur l'extrait ſimple ; vingt ſur l'extrait déterminé ; cent trente ſur l'ambe ſimple ; deux mille neuf cents dix ſur l'ambe déterminé ; ſix mille deux cents quarante-huit ſur le terne ; quatre cents quarante-un mille trente-huit ſur le quaterne, & quarante-deux millions neuf cents quarante-neuf mille deux cents ſoixante-huit ſur le quine.

Ainſi, quand on place, par exemple, un écu de trois livres ſur l'extrait ſimple, il ne concourt dans le hazard de gagner que pour cinquante ſous ; ſur l'extrait déterminé, que pour quarante-ſix ſols huit deniers ; ſur l'ambe ſimple, que pour quarante ſous cinq deniers ; ſur l'ambe déterminé, que pour trente-huit ſous deux deniers ; ſur le terne,

que pour vingt-huit ſous deux deniers ; ſur le quaterne, que pour huit ſous deux deniers ; & ſur le quine, que pour un ſou quatre deniers.

On voit, par cet expoſé, juſqu'où s'étend le déſavantage énorme qu'éprouve le ponte en jouant à la *loterie*.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au jeu de la Loterie.

Ambe déterminé. Il ſe dit de deux nombres liés enſemble, & qui ſortent de la roue de fortune dans l'ordre indiqué par le ponte.

Ambe ſimple. Il ſe dit de deux nombres liés enſemble, & qui ſont partie des cinq numeros ſortis de la roue de fortune.

Banquier. C'eſt celui contre lequel les pontes jouent leur argent.

Extrait déterminé. C'eſt un nombre ſorti de la roue de fortune dans l'ordre indiqué par le ponte.

Extrait ſimple. C'eſt un des cinq nombres qui ſortent de la roue de fortune toutes les fois qu'on tire la *loterie*.

Ponte. On déſigne ſous ce nom les joueurs qui font des miſes à la *loterie*.

Quaterne. Il ſe dit de quatre nombres liés enſemble, & qui ſont partie des cinq ſortis de la roue de fortune chaque fois qu'on tire la *loterie*.

Quine. Il ſe dit des cinq nombres liés enſemble, & ſortis de la roue de fortune en tirant la *loterie*.

Roue de fortune. C'eſt une machine ronde, en forme de roue, à grands panneaux de glace, dans laquelle on mêle les 90 nombres dont la *loterie* eſt compoſée, pour enſuite en tirer cinq au hazard.

Tirage. C'eſt l'action d'extraire de la roue de fortune cinq des 90 nombres dont la *loterie* eſt compoſée.

M

MAIL.

MAIL. Ce terme s'emploie en trois acceptions différentes. Il ſignifie, en premier lieu, une eſpèce de petite maſſe de bois, garnie de fer par les deux bouts, qui a un long manche un peu pliant, dont on ſe ſert pour jouer en pouſſant une boule de bois.

On donne pareillement le nom de *mail* au jeu d'adreſſe & d'exercice qui conſiſte à pouſſer, ſelon certaines règles, la boule dont on vient de parler.

Enfin on appelle *mail*, l'allée ou le lieu dans lequel on joue.

Le jeu du *mail* tient parmi les jeux d'exercice un rang diſtingué : il n'eſt pas moins agréable qu'utile à la ſanté : on doit s'attacher à le jouer avec grace, en ſe mettant aiſément ſur ſa boule, & en donnant au corps une attitude convenable. Cette attitude conſiſte particulièrement à n'être ni trop droit, ni trop courbé, mais médiocrement penché, afin qu'en frappant, on ſe ſoutienne par la force des reins.

On joue au *mail* en quatre manières différentes, qui ſont le *rouet*, la *partie*, les *grands coups* & la *chicane*.

Le jeu du *rouet* conſiſte à jouer chacun pour ſoi. Dans ce cas, le joueur qui paſſe le premier au pair ou au plus, lorſqu'il ſe trouve en ordre, gagne le prix dont on eſt convenu pour la paſſe.

On joue en *partie*, quand pluſieurs joueurs ſe lient d'intérêt pour jouer enſemble contre un pareil nombre d'autres joueurs : ſi le nombre eſt inégal, & qu'il n'y ait, par exemple, que trois joueurs d'un côté, lorſqu'il y en a quatre de l'autre, on rétablit l'égalité en faiſant jouer deux fois l'un des trois joueurs, tandis que les quatre oppoſés ne jouent qu'une fois chacun.

On joue aux *grands coups*, quand le prix convenu doit appartenir à celui qui pouſſera la boule plus loin que ſon adverſaire. Si dans ce cas, un joueur eſt réputé plus fort que l'autre, le plus foible reçoit un avantage par lequel on lui accorde une certaine quantité de pieds ou de toiſes à ajouter à l'eſpace qu'il aura fait parcourir à ſa boule.

Le jeu de la *chicane* conſiſte à jouer en pleine campagne, dans des allées, des chemins & par-tout où l'on ſe trouve. On débute ordinairement par une volée; enſuite on eſt obligé de jouer la boule en quelque lieu pierreux ou embarraſſé qu'elle puiſſe être, & l'on finit la partie en touchant un arbre ou un autre but quelconque, ou en paſſant par quelque endroit qu'on a déterminé. C'eſt au joueur qui, après avoir franchi le but, s'en trouve le plus éloigné, qu'appartient le prix convenu.

On peut, pour le début, c'eſt-à-dire, pour le premier coup qu'on joue à quelque partie que ce ſoit, établir ſa boule ſur du ſable, ou quelque autre matière, afin de la jouer avec le plus d'avantage qu'il eſt poſſible.

Avant le début, on doit convenir du prix de la partie; & lorſqu'on a débuté, on ne peut plus ſe retirer ſans payer, à moins que tous les intéreſſés n'en diſpoſent autrement.

Si en débutant, la boule d'un joueur ſort du *mail*, il peut y rentrer une première fois, en doublant ſa miſe, & en jouant une ſeconde boule. Si la boule du même joueur venoit à ſortir encore, il ne pourroit rentrer qu'avec la permiſſion de ſes adverſaires, & cette ſeconde rentrée qui ſeroit la troiſième boule, lui coûteroit quatre paſſes: s'il rentroit enſuite pour une quatrième boule, il lui en coûteroit huit, & ainſi du reſte, en doublant toujours.

Lorſque le jeu du rouet eſt commencé, & qu'un des joueurs a gâté ſon jeu pour avoir manqué, ou pour être ſorti & rentré en doublant les miſes, il peut empêcher qu'un nouveau joueur ne ſoit admis dans la partie avant que la paſſe ait été finie.

On doit éviter de ſe promener dans le *mail* quand on joue, à cauſe des accidens qui pourroient arriver, & il convient ſur-tout qu'un joueur crie toujours *gare* avant de jouer.

Lorſqu'en jouant, on manque tout-à-fait ſa boule, ce qui s'appelle *faire une pirouette*, on perd un coup; mais ſi le *mail* ſe caſſe en rabattant, ou qu'il ſe démanche, le joueur recommence ſans rien perdre.

Si l'on fait un faux coup, ou qu'on ſoit arrêté de quelque manière que ce ſoit, par le fait de ceux avec qui l'on joue, ou du portelève, on peut recommencer en quelqu'endroit du jeu qu'on puiſſe être; mais il en ſeroit différemment ſi l'on étoit arrêté par quelque autre perſonne, ou par un animal quelconque; en ce cas l'obſtacle ne ſeroit conſidéré que comme une pierre au jeu.

On ne peut en aucun lieu défendre les boules de ceux avec qui l'on joue, ni celles qui viennent à ſe heurter quand elles roulent, à moins qu'on ne les défende pour le grand coup.

Comme dans un jeu de *mail* il ſe fait ſouvent pluſieurs parties en même temps, il arrive quelquefois qu'un joueur joue une boule étrangère, qu'il a cru être la ſienne; en ce cas, il ne perd rien, & il peut jouer ſa boule lorſqu'il vient à la retrouver: mais il en eſt autrement de celui qui joue la boule d'un joueur de ſa compagnie; il perd pour cette mépriſe un coup, & doit enſuite, quand ſon tour revient, jouer du lieu où ſe trouve ſa boule. Quant à celui dont on a joué la boule, il doit en jouer une autre à partir du lieu où étoit la ſienne. Si c'eſt un étranger qui ait joué la boule d'un des joueurs de la partie, on doit la remettre où elle étoit.

Lorſqu'il ſurvient quelque différend pour des coups ou des hazards imprévus, c'eſt au maître du jeu à prononcer ſur la difficulté.

Ceux qui portent au coup le plus éloigné, 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.

Lorſqu'en débutant, on a mal joué ſans ſortir, on n'a pas le droit de rentrer, même en doublant la miſe, ſi les autres joueurs s'y oppoſent.

Lorſque celui qui joue un grand coup, en quelque lieu que ce ſoit, a, du conſentement de ſon adverſaire, défendu toutes ſortes de hazards, & qu'il en ſurvient quelqu'un, le coup ne produit aucun effet.

Quand celui qui le premier joue un grand coup ſans avoir rien défendu, le ſecond qui joue après lui, ne peut pareillement rien défendre.

Lorſque le joueur qui joue le ſecond au grand coup, vient à rencontrer la boule de celui qui a joué le premier, & qu'il l'a touchée, c'eſt aſſez pour le faire gagner, quand même ſa boule ſeroit reſtée en arrière.

Une boule ſortie peut encore gagner le grand coup, quoiqu'elle ſe trouve hors du jeu. Dans ce cas, on la remet au jeu, vis-à-vis du lieu où elle s'eſt arrêtée.

Aux grands coups, comme au rouet & à la partie, ceux qui touchent aux ais ou aux murailles, ne peuvent plus rien défendre, & courent le riſque de tous les hazards.

Toute boule qui, en roulant, en rencontre une arrêtée dans les cinquante pas du début, ou à vingt-cinq pas des autres coups, doit courir le hazard de la rencontre, à moins qu'elle n'ait été défendue avant d'être jouée: mais cette défenſe ne peut pas avoir lieu, ſi la boule roulante touche les ais ou les murailles avant de rencontrer la boule arrêtée.

Les cinquante & les vingt-cinq pas dont on vient de parler, ſe meſurent depuis l'endroit où l'on a joué, juſqu'à celui où la boule roulante a rencontré celle qui eſt arrêtée: après 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.

La boule qui ſort du *mail*, fait perdre un coup pour la rentrer dans le jeu, vis-à-vis du lieu où elle s'eſt trouvée.

Mais ſi la boule eſt paſſée par un trou des égoûts pratiqués pour faire écouler les eaux du *mail*, elle n'eſt pas cenſée ſortie, & on doit la remettre dans le jeu, ſans que le joueur ſoit aſſujetti à aucune perte.

Lorſqu'une boule fendue ou collée, qu'on a défendue, vient à éclater, le coup eſt nul, & le joueur qui s'en ſervoit, peut en jouer une autre.

Si une boule non fendue vient à ſe caſſer, & qu'il ſorte du *mail* un morceau de cette boule, tandis que l'autre y reſte, le joueur a le droit de prendre ce dernier, pour continuer la partie, & d'y ſubſtituer une autre boule: mais ſi tous les morceaux ſe trouvoient hors du mail, le joueur perdroit un coup pour y rentrer.

Quand une boule arrêtée vient à être avancée ou reculée par quelque cauſe que ce ſoit, on doit la remettre à la place où l'on préſume qu'elle étoit.

Celui dont la boule ſort au ſecond coup, peut, avec l'agrément des joueurs, rentrer pour une autre paſſe, en rejouant du lieu où il étoit: mais alors, il eſt obligé d'abandonner ſa première paſſe, laquelle doit appartenir au joueur qui le premier aura gagné la paſſe ſuivante.

Un joueur, dont la boule vient à ſortir au troiſième ou au quatrième coup, ne peut plus rentrer, & il faut qu'il finiſſe la partie comme il ſe trouve.

S'il arrive qu'on change la boule d'un joueur, il peut jouer celle qu'il a trouvée à la place de la ſienne.

Lorſqu'un joueur a ſa boule dans le tournant, il n'a pas le droit de s'élargir; il faut qu'il joue du lieu où eſt ſa boule ſur la ligne droite & de niveau des ais au tambour.

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

Pour s'ajuſter au troiſième ou au quatrième coup, on doit le jouer du *mail*, & non de la lève, qui ne ſert que pour tirer la paſſe.

Si l'on joue en trois coups de *mail*, & qu'un joueur plus fort que les autres aille en paſſe ou environ en deux coups; ou s'il y va en trois coups, quand on eſt convenu d'y aller en quatre, il eſt obligé de rapporter ſa boule à cinquante pas à compter de la pierre, pour jouer ſon coup d'ajuſtement avec le *mail*.

Le joueur dont la boule s'eſt le plus approchée de la paſſe, eſt obligé de la rapporter le premier pour jouer ſon coup d'ajuſtement des cinquante pas, & les autres joueurs doivent en uſer de même ſucceſſivement.

Lorſqu'il ſe joue pluſieurs parties en même temps, les joueurs qui arrivent les premiers à la paſſe doivent l'achever, ſans que les

joueurs d'une autre partie puiſſent les interrompre.

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

Le joueur qui paſſe à ſon troiſième coup, eſt derrière, & doit revenir à ſon rang : il en eſt de même de celui qui paſſe au quatrième, quand on joue en quatre coups de *mail*.

S'il arrive qu'en jouant en trois coups, vous ſoyez pouſſé par une ou pluſieurs boules du jeu, qui dès le premier ou le ſecond coup vous avancent juſqu'à la paſſe, non-ſeulement vous ne rapporterez pas votre boule à cinquante pas, mais ſi d'autres joueurs de la partie viennent à paſſer dans leur ordre, vous pourrez alors tirer la paſſe, du milieu, avec la lève ; autrement l'avantage d'avoir été pouſſé, ſeroit inutile.

Et ſi perſonne n'ayant paſſé, quelqu'un des autres joueurs ſe trouve avant vous plus près du fer, vous pouvez alors, ou vous ajuſter du *mail* ſur les plus avancés, pour tirer, ſoit avant, ſoit après eux, ou tirer la paſſe avec la lève, du lieu où vous ſerez, &, dans ce cas, vous ne jouerez que comme ſi vous étiez à votre ordre.

Lorſqu'on eſt arrivé vers la paſſe, le premier qui y tire, peut faire dreſſer le fer s'il n'eſt pas droit & d'à plomb : mais ſi quelqu'un étoit à côté du fer, & qu'il lui fût difficile de pouvoir paſſer, il faudroit laiſſer l'archet comme il ſe trouveroit.

Pour juger ſi une boule tient du fer, on doit paſſer un fil entre la boule & les deux montants de l'archet : pour peu que le fil touche la boule, elle eſt cenſée derrière l'archet.

On ne peut revenir de derrière, que tous les autres joueurs ne ſoient venus à la pierre de paſſe, & le plus éloigné du milieu du fer doit revenir le premier.

Lorſqu'un joueur eſt en paſſe, & qu'il veut s'ajuſter pour ſe mettre en beau au milieu du jeu, il doit ſe tenir dans la même diſtance du fer que celle où il étoit, autrement il perdroit ſon coup, & par conſéquent la paſſe.

Si un joueur voulant paſſer, trouve une boule étrangère devant ou derrière la ſienne, qui le gêne & l'incommode, il peut l'ôter : mais, ſi c'étoit la boule d'un des joueurs qui ſont de la même partie que lui, il faudroit qu'il la laiſsât où elle ſe trouveroit, pourvu qu'elle n'eût pas été remuée par le joueur auquel elle appartiendroit.

Le joueur qui a été pour deux ou pluſieurs du coup du début, profite de tout, s'il gagne la paſſe : mais, s'il eſt rentré au ſecond coup, il peut bien gagner la paſſe des autres, & ſe ſauver même pour la dernière : quant à la première, elle eſt abſolument perdue pour lui, & elle appartient à celui qui gagne la paſſe ſuivante, pourvu que celui-ci ſe ſouvienne de la demander.

Lorſqu'un joueur qui a gagné la paſſe, débute ſans avoir demandé auparavant ſi quelqu'un étoit pour deux, il perd cette paſſe oubliée, & elle eſt réſervée pour celui qui gagnera la paſſe ſuivante, s'il n'oublie pas de la demander.

Quand un joueur eſt du début pour deux ou pour pluſieurs, & qu'on *fait ſauve* avec lui, ſans dire pour combien, il ne doit régulièrement être ſauvé que pour une paſſe ; car, pour être ſauvé du tout, il faut s'en être expliqué auparavant.

Le joueur qui en a ſauvé un autre, & qui vient à partager les paſſes avec quelqu'un ſans tirer, prend dans ſon lot la paſſe du joueur qu'il a ſauvé.

Il faut avoir affranchi le fer par le dedans pour être paſſé ; & ſi, comme il arrive quelquefois, la boule frappant le fer, paſſoit & revenoit en pirouettant en deça du fer, elle n'en gagneroit pas moins comme ayant paſſé : mais ſi une boule, ayant été derrière le fer, ſans l'avoir affranchi par dedans, revenoit en avant du même fer, par la force du coup, ou autrement, il faudroit la remettre derrière le fer, à la même diſtance que celle où elle s'en trouveroit en avant.

Le joueur qui tire au pair, ou au plus à la paſſe, & qui rencontrant une boule la met derrière, elle y eſt bien miſe.

Celui qui paſſe par le moyen de la lève, voulant s'ajuſter au pair ou au plus, doit être réputé derrière, ſans avoir gagné, à moins qu'il n'ait joué préciſément du lieu où étoit ſa boule. C'eſt pourquoi, quand on veut faire ce coup, il convient d'avertir qu'on joue pour paſſer, ou pour ſe mettre ſous les fers.

Lorſqu'un joueur tirant à la paſſe, fait paſſer une autre boule avant la ſienne, la première paſſée gagne, pourvu qu'elle ſoit en ordre du pair ou du plus ; car ſi elle étoit, par exemple, à deux de plus, & que celle qui

l'auroit fait paſſer, paſsât auſſi la dernière, celle-ci gagneroit.

Si l'on veut paſſer, malgré l'obſtacle qu'y forme une autre boule, on ne doit point porter la lève ſur cette boule pour la pouſſer en traînant, ce qu'on appelle *billarder*; mais on doit jouer franchement ſa boule pour lui faire chaſſer l'autre ſans le ſecours de la lève, autrement on perd la paſſe; cependant ſi les boules ſe joignoient de manière qu'on ne pût jouer ſans les pouſſer toutes deux enſemble avec la lève, le coup ſeroit bon.

Lorſqu'on eſt auprès de la paſſe, & à côté du fer, ce qu'on appelle *la place aux niais*, on doit paſſer par le moyen de la lève en droite ligne, ſans biaiſer, ni tourner la main, & ſans porter la lève dans l'archet. Celui qui en uſeroit de cette manière perdroit la paſſe.

S'il arrive qu'un joueur laiſſe échapper de la lève la boule de paſſe ſans la jouer, il perd un coup.

Si la boule de paſſe venoit à ſortir par le bout du *mail* ſans avoir paſſé, elle ne ſeroit pas cenſée ſortie, & le joueur pourroit revenir, s'il ſe trouvoit encore en état pour cet effet.

S'il arrivoit qu'un joueur, croyant être ſeul ſur le jeu, & avoir gagné, levât ſa boule, il ne perdroit pas ſon coup, mais il ſeroit tenu de remettre ſa boule à l'endroit où elle étoit, & de jouer à ſon ordre pour finir la partie avec celui qui reſteroit.

Quand on joue en partie liée, on ne peut pas entrer au début, ni à aucun autre coup.

Les joueurs aſſociés peuvent oppoſer tout obſtacle aux progrès de leurs adverſaires, & favoriſer ceux qui ſont de leur parti, les pouſſer même juſqu'à la paſſe pour les faire gagner, ſi cela eſt praticable, pourvu néanmoins que le tout ſe faſſe ſelon les formes convenables & permiſes.

Si la boule d'un joueur incommodoit un autre joueur ſon aſſocié, elle pourroit être levée afin que ce dernier pût tirer à la paſſe ſans être gêné, mais dès lors la boule levée ne ſeroit plus du jeu.

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.

Une partie commencée ne peut ſe rompre que du conſentement des joueurs; autrement celui qui la quitte eſt obligé de payer ce qu'on jouoit.

Il convient que les porte-lèves aillent toujours devant le coup autant qu'il eſt poſſible, pour crier *gare*, prendre garde aux boules, empêcher qu'on ne les change, & les rentrer dans le jeu lorſqu'elles en ſont ſorties, en obſervant de les remettre vis-à-vis de l'endroit où elles ſe ſont trouvées.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au jeu du Mail.

Archet. C'eſt l'eſpèce de porte par laquelle il faut faire paſſer ſa boule pour gagner.

Billarder. C'eſt pouſſer en traînant, tant ſa boule que celle de ſon adverſaire avec la lève.

Chicane. C'eſt une forme de jeu qui conſiſte à jouer en pleine campagne, dans des allées, des chemins, & par-tout où l'on ſe trouve.

Début. C'eſt le premier coup qu'on joue.

Etre en paſſe. C'eſt être dans l'eſpace qui ſe trouve entre la pierre carrée & l'archet, & où l'on a accoutumé de prendre la lève pour paſſer.

Etre en tourne. C'eſt avoir paſſé la ligne des ais, vis-à-vis du tambour.

Etre en vue. C'eſt de l'endroit où l'on a ſa boule, voir en plein l'archet de la paſſe.

Faire pirouette. C'eſt, en jouant, manquer tout-à-fait ſa boule.

Faire ſauve. C'eſt faire à un joueur l'avantage de le garantir d'une perte quelconque.

Fer. C'eſt l'archet de la paſſe.

Grands coups. C'eſt une manière de jouer qui fait gagner la partie au joueur dont la boule a été pouſſée plus loin que celles de ſes adverſaires.

Lève. C'eſt une eſpèce de cuillier de bois à long manche, dont on ſe ſert pour lever la boule & lui faire franchir la paſſe.

Mail. On donne ce nom tout-à-la-fois au lieu où l'on joue au mail, & à l'eſpèce de petite maſſe à long manche dont on ſe ſert pour pouſſer la boule.

Mettre en beau. (ſe) C'eſt s'ajuſter au milieu du jeu pour franchir la paſſe.

Mettre en paſſe. (ſe) C'eſt ſe placer dans l'eſpace qui eſt entre la pierre carrée & l'archet.

Partie. C'eſt une manière de jouer dans la-

quelle pluſieurs joueurs ſont aſſociés & liés d'intérêt pour jouer contre d'autres.

Paſſe. Ce terme a deux ſignifications : tantôt il ſignifie l'enjeu, & tantôt la porte par laquelle un joueur eſt obligé de faire paſſer ſa boule pour gagner.

Place au niais. C'eſt le lieu qu'occupe une boule auprès de la paſſe, & à côté du fer.

Porte-lève. C'eſt un commis ou ſerviteur dont les fonctions conſiſtent particulièrement à porter les inſtruments du jeu, à crier *gare*, quand on pouſſe les boules, à les remettre dans le jeu quand elles en ſont ſorties, &c.

Rouet. C'eſt une manière de jouer, dans laquelle chaque joueur joue pour lui ſeul contre tous les autres.

MANILLE.

Sorte de jeu des cartes auquel peuvent jouer enſemble deux, trois, quatre ou cinq perſonnes.

Pour faire les comptes, on ſe ſert de fiches & de jetons, qui ont une valeur convenue.

On emploie un jeu entier, c'eſt-à-dire, un jeu compoſé de cinquante-deux cartes. Si les joueurs ne ſont qu'au nombre de deux, ils doivent avoir chacun 26 cartes : s'ils ſont trois, ils en auront chacun 17, & il en reſtera une au talon : s'ils ſont au nombre de quatre, chacun aura 13 cartes ; & s'ils ſont cinq, ils en auront chacun 10, & il en reſtera deux au talon. Les cartes non diſtribuées ne doivent point être vues.

Chaque joueur met d'abord au jeu une fiche valant dix jetons, pour former la poule deſtinée à celui qui gagnera la partie.

Celui que le ſort a indiqué pour diſtribuer les cartes, les mêle, fait couper par la perſonne qui eſt à ſa gauche, & enſuite il donne à chaque joueur, par trois ou quatre cartes à la fois, celles qu'il doit avoir.

Il faut remarquer que la principale carte du jeu eſt le neuf de carreau, qu'on déſigne ſous le nom de *manille*. Cette carte peut être employée en jouant pour telle autre carte qu'on juge à propos. Ainſi on lui fait repréſenter un roi, une dame, un valet, &c. ſelon les circonſtances où l'on veut jouer quelqu'une de ces cartes.

Les cartes étant diſtribuées, & chacun ayant vu & arrangé ſon jeu, le premier en cartes, c'eſt-à-dire, le joueur placé à la droite de celui qui a fait, commence à jouer par telle carte qu'il lui plaît : le but qu'il doit ſe propoſer, eſt de jouer toutes les cartes de ſon jeu avant qu'aucun de ſes adverſaires ait pu ſe défaire des ſiennes.

Lorſqu'un joueur s'eſt ainſi défait de toutes ſes cartes, on compte les points que préſentent celles qui reſtent dans les mains des autres joueurs, & il reçoit un jeton pour chaque point ; il gagne d'ailleurs la poule, compoſée des fiches que les joueurs ont miſes au jeu en commençant.

Les cartes ſe jouent ſelon l'ordre dans lequel elles ſe ſuivent, ſans avoir égard à la couleur dont elles peuvent être. Le roi eſt la plus haute, & l'as la plus baſſe. Si, par exemple, celui qui doit jouer le premier a dans ſon jeu une ſérie qui s'étend depuis l'as juſqu'au roi, il s'énoncera de la manière ſuivante, en jouant, l'une après l'autre, les cartes qu'il déſignera : as, deux, trois, quatre, cinq, ſix, ſept, huit, neuf, dix, valet, dame & roi. Après avoir joué cette dernière carte, il recommencera à jouer ou une ſeule carte, ou une nouvelle ſérie de pluſieurs cartes, ſi ſon jeu eſt convenablement diſpoſé pour cela.

Suppoſons que dans les cartes qui lui reſtent, il y ait un as, & enſuite un huit, un neuf & un dix, il ne doit pas régulièrement jouer ces cartes-ci, parce qu'elles peuvent ſervir à le faire rentrer en jeu, tandis qu'un as qui n'a point de carte au-deſſous de lui, ne lui laiſſe pas la même eſpérance. Il doit donc jouer ſon as, & dire as ſans deux. Il attend de cette manière que celui de ſes adverſaires après lequel il doit avoir la parole, joue en diſant ſept ſans huit.

Lorſqu'un joueur n'a pas la carte à laquelle le joueur précédent a été obligé de s'arrêter, en diſant, par exemple, quatre ſans cinq, la parole paſſe au joueur ſuivant, qui joue le cinq, s'il en a un. Mais ſi aucun des joueurs n'a de cinq, celui qui le premier a dit quatre ſans cinq, reçoit un jeton de chacun des autres joueurs, & il recommence à jouer par telle carte qu'il juge à propos, comme s'il s'étoit étendu juſqu'au roi.

Le joueur qui a le neuf de carreau, ou la *manille*, pouvant, comme on l'a dit plus

haut, l'employer pour telle carte qu'on juge à propos, ce neuf devient cinq, ſept, dix, dame, ſuivant la volonté ou l'avantage de la perſonne dans le jeu de laquelle il ſe trouve. Ainſi lorſqu'un joueur qui n'a pas la *manille*, s'eſt arrêté à une carte, & a dit, par exemple, dix ſans valet, celui qui a la *manille* & qui manque de valet, peut la jouer pour un valet, s'il lui eſt avantageux d'interrompre la file des cartes de ſon adverſaire, & enſuite il reprend le jeu par telle carte qu'il lui plaît. Mais quand le joueur qui n'a pas la *manille*, ſe défait de ſes cartes de ſuite, & dans l'ordre naturel, en remontant d'une baſſe carte juſqu'au roi, on ne peut pas l'interrompre avec la *manille*.

Lorſqu'un joueur qui a la *manille*, n'a point d'autre neuf, il n'eſt pas obligé, après avoir joué un huit, de la jetter pour neuf; il dit alors, huit ſans neuf.

Puiſqu'on doit donner à celui qui gagne, comme on l'a dit ci-deſſus, autant de jetons qu'on ſe trouve avoir de points dans ſon jeu à la fin du coup, il faut en tirer la conſéquence qu'on doit tâcher de ſe défaire des hautes cartes, telles que les figures, qui valent chacune dix points, les dix, les neuf, &c.

Quand celui qui a la *manille* la joue, chacun des autres joueurs doit lui payer une fiche; mais il faut qu'il la leur demande avant que la *manille* ſoit couverte d'une autre carte; autrement le payement pourroit lui être refuſé.

Si le joueur qui a la *manille*, ne l'employoit pas avant qu'un autre eût gagné le coup en ſe défaiſant de toutes ſes cartes, non-ſeulement elle ne lui produiroit rien, il ſeroit encore obligé de payer une fiche à chacun de ſes adverſaires, & en outre neuf jetons au joueur qui auroit gagné la partie, à cauſe des neuf points qu'elle préſente, comme neuf de carreau.

Celui qui a des rois & qui les joue, reçoit de chacun des autres joueurs un jeton pour chaque roi joué: mais s'il arrivoit qu'un ou pluſieurs rois lui reſtaſſent dans la main, il ſeroit tenu de payer à chacun de ſes adverſaires un jeton pour chaque roi, & en outre dix jetons à celui qui auroit gagné, attendu qu'un roi étant une figure, ſe compte pour dix points.

C'eſt par le ſecours de la mémoire qu'un joueur doit ſe rappeler les cartes qui ſont jouées, pour le guider relativement à celles qu'il lui eſt avantageux de jouer: il lui eſt défendu de ſe permettre, pour remplir cet objet, d'examiner les cartes jetées ſur le tapis, ſous peine d'une amende d'un jeton envers chacun des autres joueurs.

La *manille* a été fort en vogue ſous le règne de Louis XIV. C'eſt, dit-on, le premier jeu auquel ce prince ſe ſoit amuſé.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au jeu de la Manille.

Couper. C'eſt ſéparer un jeu de cartes en deux avant de diſtribuer à chaque joueur les cartes qu'il doit avoir.

Donner. C'eſt diſtribuer les cartes aux joueurs.

Faire. C'eſt la même choſe que donner.

Fiche. C'eſt une marque qui ſert aux comptes du jeu, & qui repréſente dix jetons.

Figure. On donne ce nom aux cartes peintes qui ſont les rois, les dames, & les valets.

Jeton. C'eſt une pièce qui ſert de monnoie au jeu, & qui eſt la dixième partie d'une fiche.

Jeu entier. C'eſt un jeu de cartes compoſé de cinquante-deux cartes, dont treize cœurs, treize carreaux, treize trefles & treize piques.

Manille. C'eſt le nom qu'on donne au neuf de carreau, qui peut être joué pour telle carte que juge à propos la perſonne dans le jeu de laquelle il ſe trouve.

Mêler. C'eſt battre les cartes avant de les diſtribuer.

Point. C'eſt le nombre qui réſulte de la valeur de chaque carte.

Poule. C'eſt la totalité de ce que les joueurs ont mis au jeu pour appartenir à celui qui gagnera la partie.

Premier en cartes. C'eſt le joueur qui doit jouer le premier.

Talon. C'eſt ce qui reſte de cartes quand chaque joueur a celles qu'il lui faut.

MAPPE-MONDE.

Sorte de jeu de tableau, qui ſe joue avec deux dés & des jetons, auxquels on attribue une valeur quelconque.

Le tableau eſt compoſé de 78 caſes, qui ont chacune un numéro & une dénomination particulière (*.)

L'inventeur de ce jeu a eu pour objet de familiariſer la mémoire avec les noms des différentes contrées de la terre; il fait en conſéquence voyager les joueurs, & ceux-ci partent de Paris pour aller s'embarquer à Breſt.

Avant de paſſer à l'explication des règles du jeu, il convient d'indiquer les différentes parties dont le tableau eſt compoſé.

Ainſi la première caſe où eſt énoncé le départ de Paris pour aller à Breſt, indique l'embarquement.

La ſeconde, l'Amérique, cette partie du monde qu'on diviſe en Septentrionale & en Méridionale :

La troiſième, le Mexique, autrement la Nouvelle-Eſpagne où ſe trouve les villes de Guaxala, Vera-Cruz, Panama & Guatimala.

La quatrième, la Louiſianne & la Floride, où l'on remarque des mines d'or & d'argent; ainſi que la Nouvelle-Orléans, ville ſur le Miſſiſipi.

La cinquième, le Canada, où ſont les villes de Quebec & de Port-Royal.

La ſixième, la Penſylvanie, la Virginie, la Caroline & d'autres lieux appartenans aux Etats unis de l'Amerique.

La ſeptième, la Terre-Ferme, où l'on voit les villes de Santa-Fé, de Cathagène, & de Popayan.

La huitième, le Pérou, remarquable par ſes mines d'or & d'argent, & par les villes de Lima, Cuſco, Quito & Guamanga.

La neuvième, le Breſil & le pays des Amazones, où abondent l'or, l'argent l'ébène, le ſucre & le tabac, & où ſe trouvent les villes de San Salvador, Fernanboue & Para.

La dixième, le Chili & le Paraguai, également connus par des mines d'or & d'argent, & où ſe trouvent les villes de San Jago, de la Conception, de Rio de la Plata & de l'Aſſomption.

La onzième, la terre Magellanique, ainſi appelée du nom du Portugais Ferdinand Magellan, qui en fit la découverte, & la terre Antarctique, où ſont la nouvelle Guinée, la nouvelle Zelande & la nouvelle Hollande.

La douzième, les îles Açores, les îles Lucayes, celles de Débermude, de Portorico, des Barbades & la Martinique.

La treizième, les îles de Saint Domingue, de Saint Vincent, de la Grenade, de la Trinité & de Cayenne.

La quatorzième, l'Aſie, où ſont la nouvelle Zemble, la Tartarie Ruſſe & la grande Tartarie.

La quinzième, la ville de Samarcande & le royaume de ce nom.

La ſeizième, l'Empire de la Chine, où ſont les villes de Pekin, Nanking, Canton, &c.

La dix-ſeptième, l'Empire du Mogol, dont la ville de Delhi eſt la capitale.

La dix-huitième, les Indes Orientales, où l'on trouve Goa, Agra, le royaume de Surate & la côte de Malabar,

La dix-neuvième, la côte de Coromandel, où ſont la ville de Pondicheri, & les royaumes de Siam, d'Ava & de Pegu.

La vingtième, l'île de Ceylan, le royaume de Candi & la Perſe.

La vingt-unième, le Mont Taurus & la ville d'Aſtracan.

La vingt-deuxième, la Turquie d'Aſie, où ſont les villes de Trébiſonde, de Smirne, d'Alexandrette & d'Amaſie.

La vingt-troiſième, les villes d'Alep, de Damas, de Bagdad & l'ancienne Babylone.

La vingt-quatrième, Jéruſalem & les îles de Chypre & de Rhodes.

La vingt-cinquième, l'Arabie, la Meque, Medine & Moka.

La vingt-ſixième, l'Empire du Japon.

La vingt ſeptième, la ville de Méaco, où ſe fait un commerce conſidérable de porcelaine, de dents d'élephant, & d'étoffes du Japon.

La vingt-huitième, les îles Marianes & celle de Sumatra.

La vingt-neuvième, les îles Philippines & les Moluques remarquables par des mines d'or, d'argent & de diamans.

La trentième, l'île de Borneo, dont les rivières charient des paillettes d'or & de perles.

La trente-unième, l'île des Célèbes, où ſe trouvent le royaume de ce nom & celui de Macaſſar.

(*) *Voyez* aux Planches la Figure XI.

La trente-deuxième, l'île de Java & la ville de Batavia.

La trente-troiſième, les îles de Hainan & de Formoſe.

La trente-quatrième, les îles Maldives.

La trente-cinquième, l'Afrique, où l'on trouve l'Egypte, le Caire, Alexandrie & le Nil.

La trente-ſixième, la Barbarie qui renferme les royaumes de Maroc, d'Alger, de Tunis & de Tripoli.

La trente-ſeptième, le déſert de Zara & la Nigritie.

La trente-huitième, la Guinée, le Cap verd, le Sénégal & la Côte d'Or, ainſi appelée de la quantité d'or en poudre que les rivières y charrient.

La trente-neuvième, le royaume de Congo, & la ville de Saint Salvador.

La quarantième, la Nubie, l'Abyſſinie & la Cafrerie.

La quarante-unième, les côtes d'Ayen, d'Abex & de Zanguebar, & les royaumes de Monotapa & de Monoemugi.

La quarante-deuxième, les Hottentots, le Cap de Bonne-Eſpérance, l'île Madère & les Canaries.

La quarante-troiſième, les îles de fer, du Cap verd, de Saint Thomas, de Saint Hélène & de Zocotora.

La quarante-quatrième, l'île de Madagaſcar.

La quarante-cinquième, l'Europe, où eſt la Laponie & la Suède.

La quarante-ſixième, les royaumes de Norvege & de Dannemarck.

La quarante-ſeptième, la Finlande, la Livonie & la Ruſſie d'Europe.

La quarante-huitième, l'Empire d'Allemagne.

La quarante-neuvième, le Tirol, la Bavière & Nuremberg.

La cinquantième, les villes d'Augſbourg, de Francfort & d'Heidelberg.

La cinquante-unième, l'Evêché de Munſter & les Electorats de Mayence & de Trèves.

La cinquante-deuxième, Hanovre, Cologne & Leipſick.

La cinquante-troiſième, la Bohême, la Luſace & la Moravie.

La cinquante-quatrième, la Sileſie, l'Electorat de Brandebourg & la Poméranie.

La cinquante-cinquième, les villes anſéatiques de Hambourg & de Lubeck.

La cinquante-ſixième, les cantons ſuiſſes de Fribourg, de Soleure, de Zug, de Lucerne & d'Undervald.

La cinquante-ſeptième, les cantons ſuiſſes de Schwitz, Uri, Berne, Bâle, Schaffouſe, Zurich, Appenzel & Glaris.

La cinquante-huitième, la Hollande & les Pays-Bas.

La cinquante-neuvième, la Flandre, le pays de Liège, & le royaume de Pologne.

La ſoixantième, le Duché de Lithuanie, le royaume de Pruſſe, & la ville de Dantzig.

La ſoixante-unième, les royaumes d'Eſpagne & de Portugal.

La ſoixante-deuxième, les îles de Majorque & de Minorque.

La ſoixante-troiſième, l'Italie où ſont Rome & Florence.

La ſoixante-quatrième, le royaume de Naples, l'iſle de Corſe.

La ſoixante-cinquième, les iſles de Sardaigne, de Sicile & de Malthe.

La ſoixante-ſixième, le duché de Savoie, le Milanais & la Lombardie.

La ſoixante-ſeptième, Parme, Modène, Mantoue & le Piémont.

La ſoixante-huitième, Veniſe, Gênes, la Turquie d'Europe & le royaume de Hongrie.

La ſoixante-neuvième, la Tranſylvanie, la Valachie, la Crimée & la petite Tartarie.

La ſoixante-dixième, Conſtantinople, la Romanie, la Bulgarie & Belgrade.

La ſoixante-onziéme, la Boſnie, l'Eſclavonie & la Croatie.

La ſoixante-douzième, la Dalmatie, la Grèce & l'Albanie.

La ſoixante-treizième, la Macédoine, Corinthe, la Morée, & l'iſle de Négrepont.

La ſoixante-quatorzième, les royaumes d'Angleterre, d'Ecoſſe & d'Irlande.

La ſoixante-quinzième, le royaume de France.

La ſoixante-ſeizième, Rouen, Rennes & la Rochelle.

La ſoixante-dix-ſeptième, Lyon, Orléans & Bordeaux.

Et la ſoixante-dix-huitième & dernière, Paris, capitale de la France.

Les joueurs peuvent être en tel nombre, qu'on

qu'on juge à propos : ils doivent avoir chacun un ſigne particulier pour marquer leur jeu.

Après qu'on a fait prononcer le ſort ſur l'ordre dans lequel chaque joueur doit avoir les dés, celui qui les a le premier, met trois jetons au jeu, & les autres chacun ſix jetons, pour former la poule.

Si le nombre des joueurs s'étend au-delà de trois, on fait auſſi indiquer par le ſort, celui d'entr'eux qui ſera le guide du voyage : les fonctions de ce guide conſiſtent à nommer au joueur qui a le dé, les lieux déſignés dans la caſe d'où celui-ci doit partir, & dans celle où il faut qu'il s'arrête ; le joueur eſt tenu de ſon côté, de répéter ce qu'a dit le guide ; & ſi l'un ou l'autre ne remplit pas cette obligation, on fait payer au contrevenant une amende d'un jeton, toutes les fois que l'omiſſion a lieu : cette amende s'ajoute à la poule.

Quand la partie eſt finie, le joueur qui l'a gagnée, eſt obligé de donner le tiers de ſon profit au guide pour l'indemniſer de ſa peine.

Pour que le gain de la poule ait lieu en faveur d'un joueur, il eſt néceſſaire qu'il arrive juſte le premier, à la caſe ſoixante-dix-huit, ſans qu'il lui reſte aucun point à compter.

Il faut que chaque joueur emploie, comme on l'a dit, un ſigne particulier pour marquer les points qu'il a amenés, & la caſe ſur laquelle il a dû s'arrêter. Suppoſons, par exemple, que le premier qui a le dé, amène le nombre douze, il établira ſon ſigne ou ſa marque ſur la caſe douzième, qui eſt celle des iſles Açores : ceux auxquels les dés viennent enſuite, placent pareillement leurs marques ſur les caſes où les portent les points qu'ils ont amenés.

Puiſqu'aucun joueur ne peut gagner la partie qu'en arrivant juſte à la caſe ſoixante-dix-huit ſans qu'il lui reſte aucun point à compter, il faut en tirer la conſéquence, que ſi le point amené excède le nombre 78, le joueur eſt obligé de rétrograder. Ainſi, en ſuppoſant que votre marque ſoit ſur la caſe ſoixante-dix-ſept, & que vous ameniez le nombre de trois, vous ſerez obligé de retourner à la caſe ſoixante-ſeizième, & d'y placer votre marque.

Chaque joueur peut d'ailleurs éprouver dans ſa marche plus ou moins de retard, ſelon les obſtacles qu'il aura à ſurmonter, & que feront connoître les règles qu'on va détailler.

Il faut d'abord obſerver que, quand un joueur amène deux dés qui ont chacun le même point, ce qu'on appelle un doublet, il compte deux fois les points amenés : ainſi en amenant, par exemple, deux quatre qui font huit, il parcourt ſeize caſes.

En ſecond lieu, ſi le doublet eſt compoſé de deux ſix, le joueur qui l'a amené, le compte quatre fois, & par conſéquent il parcourt quarante-huit caſes.

Si un joueur arrive à la caſe ſur laquelle un autre eſt arrêté, ce dernier prend la place du premier, & lui paye un jeton.

Si l'on arrive à la caſe trois, on met un jeton à la caſe ſoixante-quinze pour être recueilli par le joueur qui y arrivera le premier. On en met pareillement un à la caſe ſoixante-dix-huit, quand on arrive à la caſe quatre, & ſi c'eſt à la caſe cinq, on en met auſſi un à la même caſe ſoixante-dix huit, & un autre à la caſe quarante-huit. Les jetons ainſi placés ſur les caſes, appartiennent au joueur qui y arrive le premier avant que la partie ſoit gagnée ; mais ſi ces jetons ſont encore en place, lorſqu'un joueur arrive juſte à la dernière caſe, il les recueille avec la poule.

Quand on eſt porté ſur la caſe ſept, on met un jeton à la caſe ſoixante-quatorze.

Chaque joueur eſt obligé de payer un jeton à celui que le dé place à la caſe huit : & la même règle s'obſerve envers celui qui arrive à la caſe dix.

Si l'on eſt porté à la caſe neuf, on met un jeton à la caſe vingt-huit.

Le joueur que le dé place à la caſe quinze, eſt obligé de payer un jeton au guide : mais le joueur qui eſt porté ſur la caſe ſeize ou ſur la caſe dix-ſept, reçoit un jeton de chacun des autres joueurs.

Si l'on eſt porté ſur la caſe dix-huit, on met un jeton à la caſe ſoixante-cinq : ſi c'eſt ſur la caſe dix-neuf, on le met à la caſe trente ; ſi c'eſt ſur la caſe vingt, on le met à la caſe trente-neuf ; & ſi c'eſt ſur la caſe vingt-deux, on le met à la caſe quarante-un.

Celui qui arrive à la caſe vingt-trois eſt tenu de s'y arrêter juſqu'à ce que ſes adverſaires aient joué chacun deux fois.

Si l'on atteint la caſe vingt-quatre, non-ſeulement on reçoit deux jetons de chacun des autres joueurs, mais on a encore l'avantage d'établir ſa marque ſur la caſe ſoixante-neuf.

Le joueur qui eſt porté ſur la caſe vingt-

cinq, eſt obligé de mettre un jeton à la caſe quarante-trois.

Quand on arrive à la caſe vingt-ſix ſans y être renvoyé, on ne s'y arrête pas, & l'on compte de nouveau les points qu'on a amenés.

On ne s'arrête pareillement pas à la caſe vingt-huit, lorſqu'on y eſt porté, & l'on compte une ſeconde fois les points qu'on a amenés, pour placer ſa marque.

Le joueur qui arrive à la caſe vingt-neuf eſt tenu de mettre un jeton à la caſe ſoixante-quinze.

Lorſqu'on eſt porté à la caſe trente, on eſt obligé de retourner à la caſe vingt-ſix.

Celui qui arrive à la caſe trente-un, eſt obligé de mettre un jeton à la caſe cinquante.

Si l'on eſt porté aux caſes trente-deux ou trente-trois, on ajoute un jeton à la poule.

Le joueur qui atteint la caſe trente-quatre, eſt obligé de quitter le jeu.

Quand on arrive à la caſe trente-cinq, on compte deux fois les points qu'on a amenés.

Celui qui eſt porté ſur la caſe trente-ſix, eſt obligé de mettre cinq jetons à la poule.

Lorſqu'on arrive à la caſe trente-ſept, on met un jeton à la poule, & l'on retourne à la caſe vingt-cinq.

Le joueur qui atteint la caſe trente-huit, va ſe placer ſur la caſe cinquante-quatre.

On compte deux fois les points qu'on a amenés, lorſqu'on arrive à la caſe quarante.

Il en eſt de même quand on atteint les caſes quarante-cinq ou quarante-ſept.

Quand on arrive à la caſe quarante-huit, on reçoit un jeton de chaque joueur.

Celui que le dé porte à la caſe cinquante-un, va ſe placer à la caſe cinquante-cinq.

Si l'on atteint la caſe cinquante-trois, on reçoit deux jetons de chaque joueur, & l'on compte deux fois les points qu'on a amenés.

Celui qui eſt porté à la caſe cinquante-quatre, va ſe placer à la caſe cinquante-ſix.

Quand on arrive à la caſe cinquante-huit, on eſt obligé de mettre un jeton à la caſe ſoixante-huit.

Le joueur qui a atteint la caſe cinquante-neuf, eſt obligé de rétrograder, & de ſe placer ſur la caſe vingt-deux.

Si l'on eſt porté à la caſe ſoixante-un, on reçoit un jeton de chaque joueur.

Le joueur qui arrive à la caſe ſoixante-trois, oblige les autres à lui payer chacun trois jetons, & il compte en outre deux fois les points qu'il a amenés.

Celui qui atteint la caſe ſoixante-quatre, eſt tenu de mettre un jeton à la caſe cinquante-ſix.

Quand on arrive à la caſe ſoixante-ſix, on eſt obligé d'ajouter un jeton à la poule.

Si l'on eſt porté à la caſe ſoixante-huit, on doit mettre un jeton à la caſe cinquante-huit.

Lorſqu'on atteint la caſe ſoixante-dix, on compte deux fois les points qu'on a amenés.

Le joueur que le dé porte à la caſe ſoixante-douze, eſt obligé de rétrograder, & de ſe placer à la caſe quarante-quatre.

Celui qui arrive à la caſe ſoixante-quatorze, eſt tenu d'ajouter deux jetons à la poule.

Quand on atteint la caſe ſoixante-quinze, on doit retourner à la caſe vingt-cinq.

Enfin, quand on arrive juſte à la caſe ſoixante-dix huit, on recueille tout ce qu'il y a ſur le jeu, ſous la condition, comme on l'a dit, d'en remettre le tiers au guide.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au jeu de la Mappe-Monde.

Avoir le dé. C'eſt être en tour de jouer.

Caſe. Ce mot ſe dit de chacune des places marquées par un numéro.

Doublet. C'eſt un coup par lequel les deux dés préſentent chacun les mêmes points.

Guide. C'eſt un joueur chargé d'annoncer ce que chaque caſe indique.

Marque. C'eſt le ſigne avec lequel chaque joueur indique la place où le dé l'a porté.

Point. C'eſt le nombre qui réſulte d'un coup de dé.

Poule. C'eſt la totalité des enjeux.

MARILAND.

C'eſt une ſorte de jeu des cartes, qui ſe joue entre quatre perſonnes, avec cinquante-deux cartes, c'eſt-à-dire, un jeu entier.

On emploie, pour faire les comptes du jeu, des jetons & des fiches : chaque fiche repréſente dix jetons, & chaque jeton vaut deux ſous, cinq ſous, ou telle autre ſomme qu'on juge à propos. On en diſtribue une quantité déterminée à chaque joueur, avant de commencer la partie.

On ſe ſert auſſi d'un panier pour y mettre les enjeux.

La partie eſt compoſée de huit tours ; c'eſt-à-dire, qu'avant qu'elle finiſſe, il faut que les joueurs aient donné ſucceſſivement chacun huit fois.

Celui qui donne eſt chargé ſeul du ſoin de faire mettre les enjeux dans le panier. Il doit y mettre huit jetons, & chacun des trois autres joueurs y en ajoute quatre, ce qui fait en tout 20 jetons. Si ce nombre, à la fin du coup, ne ſe trouvoit pas complet, le joueur qui auroit donné, ſeroit tenu de le compléter.

Après que le ſort a indiqué la couleur favorite, les places que chacun doit occuper, & le joueur qui le premier diſtribuera les cartes, celui-ci les mêle, préſente à couper au joueur qu'il a à ſa gauche, & enſuite il donne à chacun trois ou quatre cartes à la fois, juſqu'à ce que tout le jeu ſoit diſtribué, & que chaque joueur ait treize cartes dans ſa main.

Le rang de ces cartes eſt tel que l'as eſt ſupérieur au roi, le roi à la dame, la dame au valet, le valet au dix, le dix au neuf, le neuf au huit, le huit au ſept, le ſept au ſix, le ſix au cinq, le cinq au quatre, le quatre au trois, & le trois au deux.

Le premier en cartes, c'eſt-à-dire, le joueur qui eſt à la droite du diſtributeur des cartes, ayant la parole avant tout autre, doit, après avoir examiné ſon jeu, annoncer s'il paſſe, ou s'il demande : il paſſe quand ſon jeu eſt tel qu'il ne peut pas eſpérer de faire plus de trois levées ; & il demande quand il a un jeu avec lequel il croit qu'il pourra faire quatre levées.

Si le premier en cartes paſſe, la parole appartient aux joueurs ſuivans, qui doivent également dire s'ils paſſent ou s'ils demandent.

Lorſqu'il y a une demande formée, le joueur qui l'a faite peut être renvié de deux manières par l'un ou l'autre des joueurs auxquels la parole arrive après lui : l'une de ces manières conſiſte à demander en couleur favorite, & l'autre, en s'aſſujettiſſant à faire cinq levées.

Si l'on demande en couleur favorite, on a la préférence ſur ceux qui demandent en toute autre couleur, ſans qu'on ſoit pour cela obligé de s'aſtreindre à faire plus de quatre levées : mais dans le cas de cette demande en couleur favorite par forme de renvi, le joueur qui a parlé le premier a le droit de jouer lui-même dans cette couleur, & par conſéquent d'être préféré aux joueurs qui le ſuivent.

Si la première demande eſt en couleur ſimple, & qu'on veuille auſſi en couleur ſimple renvier le joueur qui l'a faite, on eſt tenu, pour avoir la préférence, d'offrir de faire une levée de plus que les quatre dont on contracte l'obligation en demandant.

Si enſuite on veut renvier celui qui a offert de faire cinq levées, on s'aſſujettit à en faire ſix : ce dernier peut pareillement être renvié par l'offre de faire ſept ou huit levées : mais dans tous les cas, le premier en cartes a la préférence ſur les autres joueurs, lorſqu'il s'aſſujettit à faire le même nombre de levées que celui que contient le plus fort renvi.

Lorſque les enchères ſur les levées, ſont terminées, celui à qui la préférence eſt reſtée, nomme la couleur dont doit être la triomphe, en diſant, *je joue en telle couleur.*

Alors le premier en cartes commence à jouer par telle carte qu'il juge à propos ; chacun des autres joueurs doit fournir de la couleur jouée s'il en a, & la levée appartient à celui qui a joué la carte ſupérieure, ou une triomphe.

On n'eſt point obligé de forcer, mais il n'eſt pas permis de renoncer, quand on a quelque carte de la couleur jouée, à moins que ce ne ſoit pour couper, comme on le doit, lorſqu'on n'a point de cette couleur.

Si l'on renonce, ou qu'on ne coupe pas, quand on y obligé, & qu'on a de l'à-tout, on fait une bête égale à ce qu'il y a dans le panier.

Obſervez à ce ſujet que, ſi le joueur qui a renoncé s'apperçoit de ſa renonce, avant que ſa carte ſoit couverte, ou même avant que la levée ſoit retournée, il peut reprendre ſa carte, & éviter par là de faire la bête de renonce.

C'eſt au joueur qui a fait la levée, à jouer le premier pour la levée ſuivante.

Comme celui qui fait jouer n'a point d'aſſocié, les trois autres joueurs ſont ſes adverſaires, & ils doivent en conſéquence réunir leurs efforts pour empêcher qu'il ne faſſe le nombre de levées auquel il s'eſt aſſujetti.

S'ils viennent à réuſſir dans leur objet, ce-

lui qui a demandé fait une bête égale à la ſomme de ce qu'il auroit tiré, s'il eût fait les levées qu'il lui falloit pour gagner.

Cette bête s'ajoute au panier pour être tirée par le joueur qui gagnera le premier dans la ſuite de la partie.

S'il arrive qu'on faſſe pluſieurs bêtes ſur celle qui eſt au jeu, on doit les jouer l'une après l'autre, en commençant par la plus forte. Tandis que ces bêtes ſubſiſtent, il n'y a que le diſtributeur des cartes qui mette au jeu, & il n'y met que quatre jetons, au lieu de huit qu'il y auroit fallu mettre s'il n'y avoit point eu de bête.

Il arrive rarement que les quatre joueurs paſſent ſur le même coup; mais ſi ce cas arrivoit, celui qui donneroit le coup d'après, n'ajouteroit pareillement au panier que quatre jetons.

Lorſque celui qui a gagné le panier oublie ou néglige de le prendre avant qu'on ait coupé pour le coup ſuivant, il eſt privé du droit qu'il avoit à ce panier; il en réſulte pour les autres joueurs la diſpenſe de mettre au jeu, & de former un nouveau panier, excepté toutefois que celui qui donne, y ajoute quatre jetons; mais il auroit été obligé d'en mettre huit, ſi l'on n'eût pas oublié de tirer le panier.

Le joueur qui gagne le panier, reçoit en outre de chacun de ſes adverſaires, un jeton pour chaque levée qu'il a faite; mais s'il vient à faire la bête, il eſt tenu de payer à chacun des autres joueurs un jeton pour chaque levée qu'il n'a pas faite, & qu'il avoit pris l'engagement de faire, & de plus un jeton de conſolation.

Ces payements doivent être doubles, lorſqu'on a joué la couleur favorite.

Les quatre cartes principales de la couleur d'à-tout, c'eſt-à-dire, l'as, le roi, la dame & le valet, portent le nom d'*honneurs*.

Le joueur qui a dans ſa main un ou pluſieurs de ces honneurs, reçoit de chacun des autres joueurs, un jeton pour chaque honneur, en couleur ſimple, & deux jetons en couleur favorite.

Indépendamment de la couleur favorite, on crée quelquefois une ſur-favorite: cette dernière a ſur la première la même préférence que celle-ci a ſur les autres couleurs.

Les payements tant des levées que des honneurs que nous avons dit devoir être doubles en couleur favorite, doivent être quadruples, quand on joue en ſur-favorite.

Le plus beau coup du jeu eſt le *chelem*, qui conſiſte à faire toutes les levées. Quand il a lieu, le joueur qui l'a fait, eſt fondé à ſe faire payer par chacun des autres joueurs, vingt jetons en couleur ſimple, quarante en couleur favorite, & quatre-vingt en ſur-favorite. On doit d'ailleurs lui payer les honneurs qu'il avoit dans ſon jeu.

Il y a au jeu dont nous parlons, un coup tout oppoſé au chelem, & qu'on appele la *misère*: il conſiſte de la part de celui qui fait jouer à ſe défaire de toutes les cartes qu'il a dans la main, ſans faire aucune levée. Celui qui entreprend ce coup, & qui réuſſit, gagne le panier, & chacun de ſes adverſaires doit en outre lui payer dix jetons: mais s'il vient à faire une ou pluſieurs levées, il fait la bête, & doit payer à chacun des ſes adverſaires, autant de jetons qu'il a fait de levées.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au Mariland.

A-tout. C'eſt la couleur dont on a fait la triomphe.

Avoir la parole. C'eſt être en tour de dire ce qu'on veut faire ſur le coup qui ſe joue.

Bête. C'eſt une ſorte d'amende à laquelle un joueur eſt aſſujeti, quand il ne fait pas les levées néceſſaires pour gagner, ou qu'il vient à renoncer.

Chelem. C'eſt ce qu'on appelle la vole à différents jeux, ou l'action de faire toutes les levées.

Couper. C'eſt ſéparer en deux un jeu de cartes avant que le joueur chargé de donner, diſtribue aux autres les cartes qu'il leur faut.

Couper. Se dit auſſi de l'action d'employer une triomphe ſur la couleur jouée.

Demander. C'eſt annoncer qu'on a deſſein de jouer.

Donner. C'eſt diſtribuer les cartes aux joueurs, après qu'elles ont été mêlées, & qu'on a fait couper.

Favorite. On donne ce nom à une couleur que le ſort a indiquée, en commençant la partie, pour qu'elle fût préférée à toute autre couleur, dans le cas d'une concurrence réciproque.

Fiche. C'eſt une pièce qui vaut dix jetons; & qui ſert à faire les comptes du jeu.

Honneurs. On déſigne ſous ce nom, les quatre plus hautes cartes de la couleur de triomphe, c'eſt-à-dire, l'as, le roi, la dame & le valet d'à-tout.

Jeton. C'eſt une pièce qui ſert de monnoie au jeu.

Jeu entier. C'eſt un jeu compoſé de cinquante-deux cartes.

Levée. C'eſt une main qu'on a faite en jouant.

Mêler. C'eſt battre les cartes avant de les diſtribuer.

Miſère. C'eſt une manière de jouer ſuivant laquelle on eſt obligé, pour gagner, de ſe défaire de toutes ſes cartes, ſans relever aucune main.

Paſſer. C'eſt déclarer qu'on ne veut pas jouer ſur le coup.

Premier en cartes. C'eſt le joueur qui a la main, ou qui doit jouer le premier.

Renoncer. C'eſt ne pas fournir de la couleur jouée, quoiqu'on en ait dans ſon jeu.

Renvier. C'eſt demander qu'on ſoit préféré au joueur qui a ouvert le jeu, ſoit en offrant de faire plus de levées que lui, ou de jouer en favorite ou ſur-favorite.

Sur-favorite. On donne ce nom à une couleur que le ſort a déſignée en commençant la partie, pour, en cas de concurrence réciproque, être préférée à la couleur favorite.

Tour. C'eſt une portion de la partie qui conſiſte dans quatre diſtributions des cartes faites chacune par un des quatre joueurs.

Triomphe. C'eſt la couleur qui emporte toutes les autres cartes.

MARINE (*Jeu de la*).

Sorte de jeu de tableau qui ſe joue avec deux dés & des jetons auxquels on attribue la valeur qu'on juge à propos.

Le nombre des joueurs n'eſt pas limité : il peut s'étendre depuis deux juſqu'à quinze & vingt perſonnes.

Le tableau dont on ſe ſert, eſt diviſé en ſoixante-trois caſes qui ont chacune un numéro, & une dénomination particulière. (*)

(*) *Voyez* aux Planches la Figure XII.

L'objet que s'eſt propoſé l'inventeur de ce jeu, a été de rendre familiers aux joueurs les termes uſités dans l'art de naviguer. D'après cette vue, chaque caſe du tableau eſt déſignée de la manière ſuivante.

La première indique l'embarquement dans un port de mer :

La ſeconde, une rade :

La troiſième, le vaiſſeau à la voile :

La quatrième, la bouraſque qui eſt un tourbillon de vent impétueux & de peu de durée ;

La cinquième, une eſcadre :

La ſixième, un cap, ou promontoire :

La ſeptième, un vaiſſeau à l'abri :

La huitième, le ſalut ou les honneurs qu'on rend par quelques volées de canon aux vaiſſeaux qu'on rencontre :

La neuvième, le vent en poupe :

La dixième, l'action de tenir la mer, c'eſt-à-dire, d'être en mer, hors du port & de la rade :

La onzième, une iſle ou terre entourée d'eau de tout côté :

La douzième, la marée, ou le flux & reflux de la mer :

La treizième, un vaiſſeau de guerre à la rade :

La quatorzième, l'action de ſonder, pour reconnoître la profondeur de la mer, & la qualité du fond :

La quinzième, un vaiſſeau marchand à la voile :

La ſeizième, l'action de cingler ou de naviguer à pleines voiles :

La dix-ſeptième, une galère :

La dix-huitième, le vent en poupe :

La dix-neuvième, l'aiguade ou le temps qu'on s'arrête pour renouveller l'eau douce du vaiſſeau :

La vingtième, la dérive, ou le ſillage que fait un vaiſſeau que les vents & les courants détournent de la route qu'il tient :

La vingt-unième, un vaiſſeau armateur :

La vingt-deuxième, la houle, ou la vague qui reſte à la mer, après que la tempête eſt paſſée :

La vingt-troiſième, le galion d'Eſpagne :

La vingt-quatrième, l'écueil :

La vingt-cinquième, le vent contraire :

La vingt-ſixième, la relâche, ou l'action de diſcontinuer ſa route, & de ſe retirer à l'abri, pour céder à la tempête, ou pour éviter quelque danger :

La vingt-ſeptième, le vent en poupe :
La vingt-huitième, la bouſſole ou l'inſtrument qui ſert à conduire le vaiſſeau :
La vingt-neuvième, un brigantin :
La trentième, le radoub ou l'action de raccommoder & remettre en bon état le corps d'un vaiſſeau :
La trente-unième, l'action de mouiller ou de jetter l'ancre pour arrêter le vaiſſeau :
La trente-deuxième, un vaiſſeau échoué :
La trente-troiſième, une tartane :
La trente-quatrième, le ravitaillement, ou l'action de remettre des vivres & des munitions dans une place :
La trente-cinquième, une fregate :
La trente-ſixième, le vent en poupe :
La trente-ſeptième, l'abordage :
La trente-huitième, une ancre ou l'inſtrument dont on ſe ſert pour fixer & arrêter un vaiſſeau.
La trente-neuvième, un brulot :
La quarantième, la tempête :
La quarante unième, un rocher dans la mer :
La quarante-deuxième, une felouque :
La quarante-troiſième, une flute :
La quarante-quatrième, les corſaires & les forbans :
La quarante cinquième, le vent en poupe :
La quarante-ſixième, un vaiſſeau en panne :
La quarante-ſeptième, une barque longue :
La quarante-huitième, l'action de rançonner, ou de faire payer une certaine ſomme pour relâcher un vaiſſeau pris ſur l'ennemi :
La quarante-neuvième, un combat naval :
La cinquantième, un yacht :
La cinquante-unième, l'action de démâter un vaiſſeau :
La cinquante-deuxième, le corſaire qui prend un vaiſſeau & le retient priſonnier :
La cinquante-troiſième, une plage ou rivage de mer plat & découvert :
La cinquante-quatrième, le vent en poupe :
La cinquante-cinquième, l'action de croiſer, ou d'aller & venir, pour découvrir les vaiſſeaux ennemis, & leur donner la chaſſe :
La cinquante-ſixième, le bombardement :
La cinquante-ſeptième, le beau temps :
La cinquante-huitième, le naufrage :
La cinquante-neuvième, une gondole :
La ſoixantième, le canot, la chaloupe & l'eſquif :
La ſoixante-unième, le calme :
La ſoixante-deuxième, le quart de cercle, ou inſtrument avec lequel on prend la hauteur des aſtres :
Et la ſoixante-troiſième, l'arrivée à bon port.

Avant de commencer à jouer, les joueurs mettent au jeu, chacun cinq jetons, ou même plus, s'ils le jugent à propos, pour former la poule : enſuite on fait indiquer par le ſort l'ordre dans lequel chaque joueur aura les dés.

Il eſt néceſſaire que chacun d'eux ait une marque particulière, pour faire connoître les points qu'il a amenés, & pour déſigner la caſe ſur laquelle il a dû s'arrêter. Par exemple, ſi le premier qui a le dé, amène le nombre quatre, il place ſa marque ſur la caſe de la bouraſque : ceux auxquels les dés viennent enſuite, établiſſent pareillement leurs marques ſur les caſes où les portent les points qu'ils ont amenés.

Il y a néanmoins à cette règle une exception fondée ſur une diſpoſition particulière du jeu : on a vu que de neuf caſes en neuf caſes, on rencontroit le vent en poupe : or, c'eſt une loi du jeu, que chaque fois que le point qu'on amène, porte ſur une caſe du vent en poupe, on compte de nouveau le même point : par exemple, ſi un joueur placé ſur la caſe cinq, vient à amener le point de quatre, il eſt porté ſur la caſe neuf ; mais comme cette caſe eſt occupée par le vent en poupe, il ne peut pas s'y arrêter, & il doit aller à la caſe treize, en comptant de rechef le point de quatre.

Il ſuit delà que, s'il n'y avoit point d'exception à cette règle, & que du premier coup de dé un joueur vînt à amener le point de neuf, la partie ſeroit terminée par ce ſeul coup, puiſqu'en comptant de nouveau ce point chaque fois qu'on ſeroit porté ſur une caſe du vent en poupe, on arriveroit au nombre ſoixante-trois, qui eſt le but qu'on doit atteindre juſte pour gagner.

Cette conſidération a donc fait admettre la règle, d'après laquelle le joueur qui, du premier coup, amène neuf par ſix & trois, va s'établir au nombre vingt-huit ſur la caſe de la bouſſole : s'il amène ce même point de neuf, par cinq & quatre, il doit aller au nombre cinquante-trois, caſe de la plage.

On vient de voir que, pour gagner la poule ou la partie, il faut qu'un joueur ſoit conduit juſte le premier au nombre ſoixante-trois, caſe de l'arrivée à bon port, ſans qu'il lui reſte aucun point à compter. Il ſuit delà que, ſi le point amené excède le nombre ſoixante-trois, le joueur eſt obligé de rétrograder. Ainſi, en ſuppoſant que vous ayez votre marque ſur la caſe ſoixante, ſi vous amenez le nombre quatre, vous ſerez tenu de vous placer à la caſe ſoixante-deux. Si enſuite, lorſque votre tour de jouer ſera revenu, le dé vous donne le nombre dix, il vous ramenera, en rétrogradant, à la caſe cinquante-quatre : mais, comme le vent en poupe ſur lequel on ne peut pas s'arrêter, ſe trouve à cette caſe, vous ſerez obligé de rétrograder encore de dix caſes : il faudra par conſéquent vous placer ſur la caſe quarante-quatre.

La marche d'un joueur peut d'ailleurs être retardée par divers accidents rappelés dans les règles ſuivantes :

Lorſqu'un joueur arrive à la caſe ſur laquelle un joueur eſt arrêté, celui-ci eſt obligé de prendre la place qu'avoit celui-là, & de lui payer un jeton.

Si l'on eſt porté à la caſe du cap, nombre ſix, on met un jeton à la poule, & l'on va ſe placer à la caſe de la marée, nombre douze.

Le joueur qui arrive à la caſe de l'aiguade, nombre dix-neuf, doit y reſter deux tours, ſans jouer, & mettre un jeton à la poule.

Quand on eſt porté au nombre vingt-cinq, caſe des vents contraires, on doit mettre un jeton à la poule, & retourner au nombre ſept, caſe du vaiſſeau à l'abri.

Si vous arrivez au nombre trente-deux, caſe du vaiſſeau échoué, vous mettez un jeton à la poule, & vous devez reſter là juſqu'à ce qu'un autre joueur porté ſur la même caſe, y prenne votre place.

Le joueur conduit au nombre quarante, caſe de la tempête, doit mettre un jeton à la poule, & retourner au nombre trente, caſe du radoub.

Si un joueur eſt porté au nombre cinquante-deux, caſe du corſaire, il doit y reſter juſqu'à ce qu'un autre joueur vienne prendre ſa place. Il eſt d'ailleurs obligé de mettre un jeton à la poule.

Quand on arrive au nombre cinquante-huit, caſe du naufrage, on eſt obligé de mettre un jeton à la poule, & de retourner à la première caſe, pour recommmencer de nouveau.

Enfin, la poule appartient à celui qui, comme on l'a dit, arrive juſte à la caſe ſoixante-trois, ſans qu'il lui reſte aucun point à compter.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au jeu de la Marine.

Avoir le dé. C'eſt être en tour de jouer.

Caſe. Ce mot ſe dit de chacune des places marquées par un numéro.

Marque. C'eſt le ſigne avec lequel chaque joueur indique la place où le dé l'a porté.

Point. C'eſt le nombre qui réſulte d'un coup de dé.

Poule. C'eſt la totalité de ce que les joueurs ont mis au jeu.

MÉDIATEUR.

Sorte de jeu des cartes, qui ſe joue entre quatre perſonnes.

On ſe ſert d'un jeu entier, dont on a ſupprimé les dix, les neuf & les huit : ainſi il ne reſte que quarante cartes.

On emploie, pour faire les comptes du jeu, une monnoie compoſée de contrats, de fiches & de jetons qui ont une valeur convenue.

Ces contrats, ces fiches, & ces jetons ſont diviſés en quatre parties, dont chacune égale aux trois autres pour le nombre des pièces, en diffère par la couleur, afin que chaque joueur puiſſe reconnoître ce qu'il a mis au jeu, & que celui qui vient à gagner ſache auxquels des joueurs il doit répéter le prix des pièces dont la fortune l'a favoriſé.

La valeur du contrat eſt de dix fiches, & celle de la fiche eſt de dix jetons.

On appelle *priſe* les contrats, les fiches & les jetons qu'on diſtribue à chaque joueur en commençant la partie.

La priſe contient ordinairement dix contrats, vingt fiches & dix jetons : chaque priſe a ſon panier, ou ſa boite particulière.

Les places que doivent occuper les joueurs autour de la table, ſe tirent au ſort : l'un d'entre eux a pour cet effet, dans ſa main, quatre cartes couvertes qu'il préſente aux

autres joueurs, afin que chacun en choisisse une. Ces quatre cartes sont un roi, une dame, un valet & un as. Le joueur auquel le hazard a distribué le roi, se met à la place qu'il juge à propos : celui qui a choisi la dame se met à la droite du roi ; celui qui a le valet, à la droite de la dame ; & celui qui a l'as, à la droite du valet.

Cette première opération est suivie de celle qui crée la couleur favorite. C'est le joueur auquel le sort a donné le droit de choisir la première place, qu'appartient la prérogative de créer cette couleur. Voici le procédé qu'il suit à cet égard.

Je suppose que vous soyez placé à la droite de ce joueur : vous mêlez les cartes & vous les lui présentez : alors il divise le jeu en deux parties, comme s'il vouloit couper, & il met en évidence la dernière carte de la partie qu'il a détachée de celle qui est restée sur le tapis : c'est la couleur de cette carte qui devient la *favorite* qu'on appelle aussi *préférence*.

De la poule & de la distribution des cartes.

Lorsque la favorite est connue, on forme la poule & l'on en vient à la distribution des cartes.

Avant cette distribution, chaque joueur met au jeu deux jetons, & celui qui doit donner y met en outre six fiches, qu'on appelle *poulans*.

Les huit jetons des quatre joueurs & deux fiches des poulans forment ce qu'on appelle la *poule*, qui est par conséquent composée de vingt-huit jetons. Nous parlerons dans la suite de la destination des quatre autres fiches de poulans.

Le jeu étant ainsi préparé, le joueur auquel, en tirant les places, le sort a distribué le roi, est chargé de donner le premier : en conséquence il mêle les cartes, présente à couper au joueur qu'il a à sa gauche & distribue ensuite à chaque joueur successivement, la quantité de dix cartes en trois parties : il peut à son gré commencer par donner trois cartes & ensuite quatre, ou quatre & ensuite trois ; mais il ne lui est pas libre de donner deux cartes à la fois : il faut qu'il en donne deux fois trois & une fois quatre.

De la valeur des cartes.

L'ordre selon lequel les cartes sont supérieures l'une à l'autre varie selon les couleurs : en couleur noire, c'est-à-dire, en trèfle & en pique, le roi est supérieur à la dame, la dame au valet, le valet au sept, le sept au six, le six au cinq, le cinq au quatre, le quatre au trois & le trois au deux.

Les deux as noirs étant toujours triomphes, forment une classe à part.

En couleur rouge, c'est-à-dire, en cœur & en carreau, le roi est supérieur à la dame, la dame au valet, le valet à l'as, l'as au deux, le deux au trois, le trois au quatre, le quatre au cinq, le cinq au six, & le six au sept.

Il y a en couleur rouge, comme l'on voit, une carte de plus qu'en couleur noire, par la raison que les as noirs sont toujours au nombre des triomphes.

Par la même raison les triomphes sont au nombre de douze en couleur rouge, & au nombre d'onze seulement en couleur noire.

Le rang de chaque triomphe en couleur noire est ainsi déterminé : la première triomphe est l'as de pique, qu'on appelle *spadille* ; la seconde, le deux ou de trèfle ou de pique, qu'on appelle *manille* ; la troisième, l'as de trèfle qu'on appelle *baste* ; la quatrième, le roi ; la cinquième, la dame ; la sixième, le valet ; la septième, le sept ; la huitième, le six ; la neuvième, le cinq ; la dixième, le quatre ; & la onzième, le trois.

En couleur rouge, spadille est pareillement la première triomphe ; le sept, qu'on appelle *manille*, la seconde ; baste, la troisième ; l'as ou de cœur ou de carreau, qu'on appelle ponte, la quatrième ; le roi, la cinquième ; la dame, la sixième ; le valet, la septième ; le deux, la huitième ; le trois, la neuvième ; le quatre, la dixième ; le cinq, la onzième ; & le six, la douzième.

Des matadors.

Indépendamment des noms particuliers que portent les trois premières triomphes, elles en ont un qui est commun à toutes les trois, & qui est celui de matadors.

Quoique régulièrement ce titre n'appartienne qu'aux trois premières triomphes, on a coutume de l'étendre dans l'usage aux cartes

cartes qui ſuivent immédiatement les trois premières, quand elles ſe trouvent avec celles-ci dans une même main : on dit alors qu'on a quatre, cinq, ſix matadors.

Au reſte, il faut remarquer que ces matadors, qu'on peut appeller *ſurnuméraires*, n'ont pas les prérogatives qui appartiennent aux vrais matadors. Par exemple : ſi l'on jouoit à-tout du valet ou de la dame, le joueur qui n'auroit dans ſon jeu en à-tout qu'un deux ou pluſieurs des trois premiers matadors, ſeroit diſpenſé d'obéir, & il pourroit fournir ſur l'à-tout telle carte qu'il jugeroit à-propos : mais il en ſeroit différemment, ſi le quatrième matador ſe trouvoit joint aux trois premiers : il faudroit, dans ce cas, le jouer néceſſairement, ſous peine de faire la bête de renonce.

Il n'y a d'ailleurs que les trois premiers matadors qui participent aux fiches de poulans que met au jeu le diſtributeur des cartes. On a vu précédemment que ces fiches étoient au nombre de ſix, & qu'il devoit en être mis deux à la poule : les quatre autres appartiennent, ſavoir ; deux au joueur qui a ſpadille, une à celui qui a manille & l'autre à celui qui a baſte.

On appelle *faux matadors*, trois, quatre ou cinq cartes qui ſe ſuivent immédiatement l'une l'autre, & dont manille eſt la plus haute.

De la parole après que les cartes ſont diſtribuées.

Quand chaque joueur a ſes dix cartes, la parole appartient au premier en cartes, c'eſt-à-dire, au joueur placé à la droite de celui qui les a diſtribuées ; il doit en conſéquence annoncer s'il paſſe ou s'il joue.

Il eſt à propos de paſſer quand on a mauvais jeu ou qu'on préſume qu'on ne viendra pas à bout de faire ſix levées, même avec l'aide d'un aſſocié ou partenaire.

On joue, au contraire, quand on croit avoir des moyens en ſuffiſance pour parvenir à faire les levées qui ſont indiſpenſables pour gagner.

Au ſurplus ces moyens peuvent être plus ou moins puiſſants, & la manière de jouer doit y être relative. Ainſi, lorſque vous avez un jeu qui ne vous permet pas d'eſpérer de faire par vous même plus de quatre levées, vous demandez qu'il vous ſoit permis de jouer avec le ſecours d'un aſſocié, & l'on appelle cela *demande ſimple*, ou *demander la permiſſion*.

On joue en demandant *médiateur*, quand on croit qu'en ajoutant un roi à ſon jeu en échange d'une autre carte, on pourra faire ſeul les ſix levées néceſſaires pour gagner.

On joue ſans prendre, lorſqu'on a un jeu qui n'exige aucun ſecours pour faire ſix levées.

Des renvis.

Lorſque le joueur qui a la parole, demande ſimplement la permiſſion, il peut être renvié des deux manières par un autre joueur : celui-ci peut dire qu'il demande auſſi la permiſſion en couleur favorite, & la préférence doit lui être accordée, à moins que le premier n'offre de jouer lui-même dans cette couleur.

Ou bien le ſecond peut déclarer qu'il demande *médiateur*, &, dans ce cas, il faut que le premier en faſſe autant, ou l'autre doit lui être préféré.

Si le joueur qui a la parole demande d'abord *médiateur*, un autre peut propoſer de jouer auſſi *médiateur* en couleur favorite, & ſi dans ce cas le premier ne juge point à propos de jouer en cette couleur, le ſecond doit lui être préféré.

Quand le premier en carte ou le joueur qui a la parole, ayant demandé *médiateur*, & qu'un autre qui n'a point de jeu en favorite, veut l'exclure par un renvi, il faut qu'il déclare qu'il jouera ſans prendre ; alors il faut que le premier, pour avoir la préférence, joue auſſi ſans prendre.

Si le ſecond déclaroit qu'il veut jouer ſans prendre en couleur favorite, il faudroit que, pour lui être préféré, le premier jouât auſſi ſans prendre dans cette même couleur.

Enfin le renvi contre la propoſition du ſans prendre en couleur favorite, conſiſte à déclarer qu'on entrepend la vole. Il eſt évident qu'aucun renvi ne peut plus excéder cette meſure, puiſqu'il eſt impoſſible de faire la vole ſans avoir ſpadille, & que ce matador ne peut pas être dans deux jeux en même temps.

De la demande ſimple ou *de l'action de demander la permiſſion.*

Cette demande annonce que celui qui veut jouer, n'a pas un jeu ſuffiſant pour faire les ſix levées ſans leſquelles on ne peut pas gagner; mais qu'il a lieu d'eſpérer qu'en ſe donnant un aſſocié, il parviendra à faire conjointement avec lui, ce nombre de levées.

Lorſque le joueur qui a demandé la permiſſion, n'a point été renvié, il nomme pour triomphe la couleur qui domine dans ſon jeu, ou qu'il croit devoir lui être plus favorable que les autres : il appelle enſuite à ſon ſecours le roi d'une autre couleur. Le joueur qui a dans ſa main le roi appelé, devient en ce moment l'aſſocié de l'hombre, ou de celui qui a demandé; l'un & l'autre doivent en conſéquence réunir leurs efforts afin de parvenir à faire les ſix levées qui leur ſont néceſſaires pour gagner : d'un autre côté, il importe aux deux autres joueurs de mettre obſtacle, autant qu'il leur eſt poſſible, à ce que ces levées ſe faſſent.

L'intérêt de l'hombre exige qu'il appelle à ſon ſecours le roi de la couleur dans laquelle il eſt *en règle*, ou du moins de celle dont il a le moins de cartes : il ne doit ſurtout point appeler le roi d'une couleur à laquelle il renonce, à moins qu'il ne puiſſe s'en diſpenſer. C'eſt ce que nous rendrons ſenſible en parlant de la manière de jouer les cartes.

Si l'hombre ſe trouve avoir en couleur rouge autant de cartes qu'en couleur noire, il convient en général à ſes intérêts qu'il appelle un roi rouge par préférence à un roi noir.

Mais ſi ayant un nombre égal de cartes dans l'une & dans l'autre couleur, il a la dame parmi les noirs, & le valet ſeulement parmi les rouges, il doit appeler le roi noir plutôt que le roi rouge.

Obſervez qu'on ne peut jamais appeler le roi de triomphe; mais on eſt fondé à appeler un roi qu'on a dans ſon jeu.

Si l'hombre a les quatre rois dans ſon jeu, il peut appeler une dame à ſon ſecours.

Le joueur qui a dans ſon jeu le roi appelé, ne peut ſe faire connoître que quand l'occaſion s'en préſente; mais, par ſa manière de jouer, il doit favoriſer l'hombre autant que cela lui eſt poſſible : les deux autres joueurs doivent au contraire réunir leurs efforts pour lui nuire.

Remarquez qu'un joueur prudent ne demande la permiſſion que quand il eſt perſuadé qu'il pourra faire ſeul quatre levées; attendu que, s'il n'en faiſoit que trois, & qu'on vînt à perdre, ſon aſſocié ſeroit diſpenſé de ſupporter aucune part dans cette perte : mais il en eſt différemment quand l'hombre fait quatre levées. Si dans cette circonſtance, la bête a lieu, les deux aſſociés doivent ſupporter chacun moitié de la perte.

Au reſte, quand les joueurs qui ſont enſemble viennent à gagner, il eſt indifférent que la plupart des levées aient été faites par l'hombre, ou par ſon aſſocié : l'hombre n'en auroit fait qu'une ſeule, qu'il n'en ſeroit pas moins fondé à participer au gain pour moitié.

Il y a un cas où l'aſſocié de l'hombre eſt obligé de ſupporter la moitié de la perte, quoique l'hombre n'ait pas fait les quatre levées auxquelles il eſt régulièrement attenu : ce cas a lieu quand tous les joueurs ont paſſé. Alors, comme aucun coup ne doit être nul au jeu dont il s'agit, on oblige le joueur qui a ſpadille dans ſa main, à demander la permiſſion; & c'eſt ce qu'on appelle *jouer ſpadille forcé*. Si enſuite, par l'évènement, la bête vient à ſe faire, le joueur que l'hombre a appelé à ſon ſecours, eſt tenu de ſupporter la moitié de la perte, quand même l'hombre n'auroit fait que la ſeule levée de ſpadille.

Voyons maintenant la conduite à laquelle doivent s'aſſujettir l'hombre & ſon aſſocié, en jouant les cartes.

Un principe dont les habiles joueurs ne s'écartent jamais, eſt que les deux aſſociés ne doivent rien négliger pour ſe favoriſer réciproquement : mais comme pour ſe favoriſer il faut ſe connoître, leur premier devoir eſt de faire connoiſſance entr'eux le plus promptement qu'il leur eſt poſſible.

Il ſuit delà que le premier des deux qui ſe trouve en jeu, doit jouer de manière à provoquer cette connoiſſance. Si c'eſt à l'hombre de jouer, il faut qu'il joue une baſſe carte de la couleur du roi qu'il a appelé : alors le joueur qui a ce roi, le met ſur la baſſe carte, & ſe fait connoître de cette manière.

Si le joueur qui a le roi appelé, ſe trouve le premier en jeu, il doit, avant tout, jouer ſon roi, & la connoiſſance eſt faite.

Il arrive quelquefois que l'hombre étant premier en jeu, ſe trouve manquer de la couleur dont eſt le roi appelé : dans ce cas, pour parvenir à connoître ſon aſſocié, il doit jouer un petit à-tout : alors ſi l'aſſocié eſt en cheville, & qu'il ait un gros à-tout, il le jette ſur le petit, pour tâcher d'emporter la levée, & par ce moyen, il ſe fait connoître.

Il faut néanmoins convenir que cet expédient peut ne pas réuſſir & même devenir nuiſible aux aſſociés : mais après le premier moyen dont on a parlé, c'eſt le plus ſûr qu'ils aient pour parvenir à ſe connoître l'un l'autre.

Lorſque cette connoiſſance eſt faite, & que l'aſſocié de l'hombre ſe trouve en jeu, il doit faire voir auſſi-tôt ſes meilleures cartes, en jouant des matadors, s'il en a, & ſucceſſivement des rois. En jouant des matadors, il dégarnit de triomphes les jeux des adverſaires, & il aſſure le ſien & celui de l'hombre. Cependant, ſi l'hombre étoit en cheville relativement à ſon aſſocié, il ſeroit à propos que celui-ci, après s'être fait connoître, jouât un petit à-tout plutôt que ſes matadors. La raiſon en eſt qu'il fait par-là conjecturer à l'hombre qu'il a au moins un matador : en conſéquence, l'hombre joue ſur le petit à-tout le plus haut qu'il ait, afin de faire la levée, & de jouer enſuite un autre petit à-tout. Par cette marche, les aſſociés font paſſer en revue leurs adverſaires, & leur enlèvent leurs triomphes.

Si l'aſſocié de l'hombre, qui a joué un matador inférieur, vient à faire la levée, il doit en conclure que les triomphes ſupérieures ſont dans la main de l'hombre, & en conſéquence, il doit rejouer à-tout.

La raiſon pour laquelle l'aſſocié de l'hombre doit jouer ſes rois le plutôt qu'il peut, eſt fondée ſur ce que l'hombre ignorant qu'ils ſont dans ſa main, pourroit les couper, ſi l'on venoit à jouer une fauſſe de la couleur de quelqu'un de ces rois, à laquelle il renonceroit.

Quand l'aſſocié de l'hombre a joué ſes hautes triomphes & ſes rois, il doit jouer une fauſſe, s'il l'a ſeule d'une couleur : de cette manière, il avertit l'hombre de rejouer de cette même couleur, afin de lui procurer le moyen de couper & de ſe défauſſer.

Le joueur qui a le roi appelé, fait connoître qu'il n'a ni hautes triomphes, ni rois, ni fauſſes ſeules, quand il joue une fauſſe de la couleur du roi que l'hombre a appelé. Il doit jouer cette fauſſe plutôt qu'une autre, par la raiſon que l'hombre eſt cenſé être en règle dans cette couleur.

Il doit pareillement jouer la carte de cette même couleur, qui eſt devenue la principale après le roi, lorſqu'elle eſt dans ſa main, plutôt que toute autre couleur, attendu que par-là il facilite à l'hombre le moyen de ſe défauſſer, ou de ſurcouper l'adverſaire, après lequel il doit jouer.

Quand, après avoir joué le roi appelé, l'aſſocié de l'hombre joue une fauſſe de la même eſpèce, celui-ci ne peut pas beaucoup compter ſur le jeu de celui-là : il faut donc, en pareil cas, que l'hombre ménage ſon jeu, car il eſt averti de cette manière, que les matadors & les rois qu'il n'a pas dans ſa main, ſont dans celles de ſes adverſaires, étant évident qne ſon aſſocié ne les a pas.

L'hombre ménage ſon jeu, en jouant promptement ſes rois, afin d'empêcher que ſes adverſaires ne ſe faſſent des renonces qui les mettent en ſituation de pouvoir couper ces mêmes rois.

Après avoir joué ſes rois, l'hombre doit jouer de la couleur dont il a le moins de fauſſes.

Lorſque l'aſſocié de l'hombre a joué une haute triomphe, telle, par exemple, que baſte, & qu'il a fait la levée, il doit en tirer la conſéquence que les triomphes ſupérieures ſont dans le jeu de l'hombre : ainſi il eſt à propos qu'il continue de jouer à-tout, tant que les levées lui reviennent.

Lorſqu'un joueur en cheville fait une levée avec une carte dont la ſupérieure n'a pas encore été jouée, on peut en conclure que cette carte ſupérieure eſt dans le jeu de celui qui a fait la levée, ou dans la main de ſon aſſocié ; car celui qui a joué en cheville, n'auroit, par exemple, pas mis le valet s'il eût eu le roi & qu'il eût été dans le cas de craindre que la dame ne ſe trouvât dans le jeu de ceux qui devoient jouer après lui.

Si le joueur qui a demandé, vient à jouer un petit à-tout, avant de connoître où eſt le roi qu'il a appelé, ſon aſſocié doit préſumer qu'il eſt en renonce à la couleur de ce roi : en conſéquence il doit tâcher d'emporter la levée, en employant pour cet effet ſon plus fort à-tout.

Si la levée ne lui reſte pas, et que par-

conſéquent il ne puiſſe pas jouer le roi appelé, la haute triomphe qu'il aura employée, ſera un avertiſſement à l'hombre de le reconnoître pour ſon aſſocié, attendu que s'il eût été ſon adverſaire, il n'auroit mis ſur le petit à-tout qu'un autre pareil petit à-tout.

L'hombre peut néanmoins être trompé en pareil cas dans ſa conjecture. Par exemple : vous êtes un des adverſaires de l'hombre, & vous n'avez en à-tout qu'une haute triomphe, qui cependant n'eſt pas du nombre des matadors : il eſt donc clair que, ne vous étant pas permis de renoncer, vous êtes obligé de mettre votre haute triomphe ſur le petit à-tout ; & comme vous emportez la levée, attendu que l'aſſocié de l'hombre n'avoit point d'à-tout ſupérieur au vôtre, il en réſulte que l'hombre eſt induit en erreur, en ſe perſuadant que vous avez le roi qu'il a appelé.

Lorſque le joueur qui a demandé, commence par jouer un petit à-tout avant que ſon aſſocié ſoit connu, ſes adverſaires peuvent être induits réciproquement en erreur l'un par l'autre : par exemple, ſi l'un d'eux met le roi, l'autre doit le prendre quand il le peut : pour éviter cet inconvénient, il ne faut mettre en pareil cas que de baſſes triomphes, ou faire la levée avec ſpadille.

Quand on a ſon aſſocié en cheville, on ne doit pas maſquer ſon jeu. C'eſt pourquoi celui qui auroit dans ſa main le roi, la dame & le valet d'une couleur, feroit mal s'il jouoit le valet ; car, ſi ſon aſſocié étoit en renonce à cette couleur, il couperoit à cauſe qu'il craindroit que les cartes ſupérieures ne ſe trouvaſſent entre les mains des adverſaires. On lui feroit ainſi, non ſeulement perdre un à tout inutilement, mais on l'empêcheroit encore de ſe préparer quelqu'autre renonce en ſe défauſſant.

Lorſque l'hombre eſt dernier en cartes, ſon aſſocié doit, après s'être fait connoître, jouer à-tout quand même il n'en auroit qu'un ſeul : il fait ainſi tomber les triomphes des adverſaires, qui, pour forcer l'hombre, jouent leurs plus forts à-tous. Il eſt évident que s'ils n'en jouoient que de foibles, il en couteroit moins à l'hombre pour faire la levée, & il lui reſteroit les matadors pour attaquer enſuite les hautes triomphes que ces adverſaires auroient eu intention d'épargner.

Obſervez encore que l'hombre étant dernier en cartes, il eſt à propos que ſon aſſocié joue les matadors qu'il peut avoir en main, avant de jouer ſes petites triomphes : la raiſon en eſt que, s'il ne jouoit qu'un petit à tout, l'hombre ſeroit fondé à croire qu'il n'a point de matadors, erreur qui pourroit devenir préjudiciable aux deux aſſociés : en effet, ſi en pareille circonſtance, l'hombre n'avoit pas beaucoup de jeu, il ſe mettroit en danger de le perdre pour vouloir trop le ménager ; & s'il avoit un jeu de vole, il n'oſeroit pas l'entreprendre, parce qu'il auroit à craindre que les matadors ne fuſſent dans les mains des adverſaires.

Dans le même cas où l'hombre eſt dernier en cartes, ſon aſſocié ne doit faire aucune difficulté de jouer une petite triomphe, même avant ſon roi. Il ne peut pas douter que cela ne ſoit ſuffiſant pour le faire reconnoître par l'hombre, attendu qu'un adverſaire n'auroit garde de jouer de cette manière. L'hombre de ſon côté, auſſi-tôt qu'il devient premier en cartes, doit avoir ſoin de jouer de la couleur dont a appelé le roi. Comme il y a lieu de croire que le joueur qui a ce roi fera la levée, il pourra enſuite jouer encore une ou deux fois à-tout, notamment s'il a des raiſons qui lui indiquent que les à-tous ſupérieurs ſont dans la main de l'hombre : on épuiſe de cette manière les triomphes des adverſaires. Il ne faut néanmoins pas que l'aſſocié de l'hombre ſe dégarniſſe tellement de ſes à-tous, qu'il ne lui en reſte plus pour couper dans l'occaſion. Il convient qu'il en garde quelqu'un, ſurtout s'il a des renonces.

Lorſque l'hombre eſt en cheville, relativement à ſon aſſocié, ce dernier, après s'être fait connoître, doit jouer un petit à-tout plutôt que ſes matadors. Comme il n'y a que ce cas où il doit jouer de cette manière, l'hombre en conclut que ſon aſſocié a un matador : en conſéquence il met ſur le petit à-tout ſa plus haute triomphe afin de faire la levée, & enſuite il rejoue un petit à-tout : on épuiſe par ce moyen les à-tous des adverſaires.

Le premier de ceux-ci qui entre en jeu ſe fait connoître pour ennemi de l'hombre

en jouant toute autre couleur que celle du roi appelé. Son jeu eſt de jouer une fauſſe s'il l'a ſeule. S'il n'en a point, ou après qu'il s'en eſt défait, il doit jouer le roi dont il a la dame, ou dans la couleur dont il a le moins de fauſſes.

S'étant ainſi fait connoître à ſon ami, ce dernier doit, auſſi-tôt qu'il entre en jeu, jouer de la couleur que le premier a jouée : il fournit par ce moyen à celui-ci l'occaſion de couper ou de ſe défauſſer, &c. Enfin il faut tenir pour principe qu'on doit en général donner à ſon ami ce qu'il demande : or la couleur qu'il eſt cenſé demander eſt celle qu'il a jouée d'abord, ou dont il a appelé le roi.

L'aſſocié de l'hombre s'écarte néanmoins quelquefois de ce qu'on vient de dire, en jouant avant ſon roi une fauſſe qu'il a ſeule. C'eſt un piége qu'il tend aux adverſaires : ceux-ci, en pareil cas, le regardant comme ami, ne manquent pas, quand ils ont l'un ou l'autre fait la levée, de rejouer dans la même couleur, & ils fourniſſent ainſi à leur ennemi inconnu, l'occaſion de couper ou de ſe défauſſer.

Au reſte on ne doit uſer de cette ruſe que rarement, attendu que les adverſaires qui viendroient à la prévoir, en rendroient l'uſage beaucoup plus nuiſible qu'utile.

Quand une couleur a été jouée deux fois, on doit éviter de la jouer une troiſième fois ſi le joueur qu'on a pour ami ſe trouve en cheville, parce que ce ſeroit le mettre dans le cas d'être ſurcoupé.

Il en ſeroit différemment ſi cet ami, au lieu d'être en cheville, ſe trouvoit dernier en cartes : il faudroit alors continuer de jouer de la même couleur pour le mettre en ſituation de ſurcouper les adverſaires.

Quant à ceux-ci, lorſqu'ils ſe trouvent en cheville & qu'on joue d'une même couleur pour la troiſième ou la quatrième fois, ils doivent couper avec leurs plus hautes triomphes, afin d'empêcher que le dernier en cartes ne puiſſe les ſurcouper ; mais s'ils n'ont point de hautes triomphes, & qu'il ne reſte plus de la couleur jouée que ce qu'il y en a dans la levée à faire ; il leur eſt plus avantageux de lâcher & de ſe défauſſer, que de couper avec un petit ou médiocre à-tout, qui ne leur procureroit vraiſemblablement pas la levée.

La couleur dont on doit d'abord ſe défauſſer eſt celle où l'on a le moins de cartes, parce qu'on parvient plus promptement à la renonce qui eſt le but qu'on ſe propoſe en ſe défauſſant. Si l'on avoit un nombre égal de fauſſes en pluſieurs couleurs, il faudroit ſe défaire, par préférence, de la couleur où coupent les adverſaires, afin de pouvoir les ſurcouper, ou de celle dont on ſuppoſe qu'ils ont le roi, afin de ſe mettre en état de le couper.

Quand on a commencé à ſe défauſſer d'une couleur, il ne faut pas ſe défauſſer d'une autre avant d'être parvenu à la renonce : la raiſon en eſt que, ſi l'on ſe défauſſoit de deux couleurs à la fois, il faudroit le double de temps pour obtenir une ſeule renonce.

Lorſqu'on remarque que ſon ami ſe défauſſe d'une couleur, on doit, auſſitôt qu'on le peut, jouer de cette même couleur pour lui faciliter le moyen de couper ou de revenir à la renonce.

Si, après s'être défauſſé d'une couleur, l'ami qu'on a ſe défauſſoit d'une ſeconde, il faudroit en tirer la conſéquence qu'il renonce dans la couleur dont il s'eſt d'abord défauſſé : ainſi lorſqu'on entre en jeu, on doit par préférence jouer de la couleur dont l'ami s'eſt d'abord défauſſé, plutôt que de la ſeconde.

Les raiſons qui engagent à donner à l'ami ce qu'il demande, preſcrivent une pratique toute oppoſée à l'égard des adverſaires. Ainſi, puiſqu'on doit jouer dans les renonces de ſon ami, & dans la couleur dont il ſe défait, on doit éviter de jouer dans les renonces des adverſaires & dans les couleurs où l'on remarque qu'ils ſe défauſſent.

Cette règle admet néanmoins l'exception ſuivante : inſtruit que votre ami a renoncé dans la même couleur que vos adverſaires, ſi ceux-ci ſont en cheville relativement à lui, vous jouerez bien en jouant de la couleur de leur renonce, parce que vous les faites paſſer en revue & les mettez dans le cas d'être ſurcoupés.

Quand on a deux cartes, telles, par exemple, que le roi & le valet d'une même couleur, il eſt avantageux d'attendre & de voir venir dans cette couleur, afin de pouvoir ſe faire deux rois. Il eſt clair que, ſi vous jouez votre roi, celui qui aura la dame & une

carte inférieure de la même couleur, fournira cette carte inférieure, & gardera ſa dame pour prendre dans l'occaſion votre valet. Si au contraire vous attendez pour voir venir, le joueur qui vous précédera, jouera ſa dame pour vous forcer, & vous la prendrez avec votre roi. Alors votre valet ſera la carte ſupérieure de la couleur.

Votre conduite doit être la même lorſque vous avez dans votre jeu ſpadille & baſte. Il faut attendre qu'on vous attaque en à-tout, parce que votre adverſaire ayant manille & la mettant pour vous forcer, vous la prendrez avec ſpadille, & il vous reſtera alors baſte, qui ſera la principale triomple du jeu.

Si vous avez une dame gardée, que votre ami ſoit dernier en cartes, & vos adverſaires en cheville, vous devez jouer la garde de votre dame : la raiſon en eſt, que s'ils ont le roi & le valet, ils mettront vraiſemblablement le roi, parce qu'autrement ils auroient à craindre de trouver la dame dans les mains de votre ami qui doit jouer après eux.

Cependant, ſi pour vous faire perdre ils n'avoient d'autre reſſource que de mettre le valet, c'eſt à-dire, de *coſter*, leur jeu ſeroit de le faire : cela réuſſit quelquefois, mais ſouvent on trouve la dame dans les mains de celui qui doit jouer enſuite, & qu'on a pour ennemi : alors on ne fait la levée ni du valet ni du roi, parce que celui-ci eſt ordinairement coupé quand on joue de ſa couleur pour la ſeconde fois.

Au ſurplus, comme il y a toujours du riſque à *coſter*, il convient de ne pratiquer cette manière de jouer que quand il s'agit de rétablir un jeu déſeſpéré.

Lorſqu'on a manille gardée d'une ſeule triomphe, on ſe trouve dans le même cas que le joueur qui a une dame gardée.

Obſervez à ce ſujet que ſi manille ſe trouvoit accompagnée d'une ſeule garde entre les mains d'un joueur en cheville, il faudroit qu'il évitât de couper, parce que ſi on le ſurcoupoit & qu'on vînt enſuite à jouer ſpadille, on feroit tomber ſa manille qui ſe trouveroit ſans garde.

Lorſqu'on a le ſecond ou le troiſième matador ſeul, c'eſt-à-dire, manille ou baſte, & qu'on a l'occaſion d'employer ce matador à couper, il faut le faire, tant parce qu'on doit craindre que ſpadille ne le faſſe tomber, qu'à cauſe qu'en l'employant, on peut favoriſer le jeu de ſon ami.

Il eſt à propos de ne jamais tirer ſa carte de ſon jeu avant que le moment de la jouer ne ſoit venu. En effet, je ſuppoſe qu'on a déjà joué d'une couleur & qu'on en rejoue pour la ſeconde ou la troiſième fois, il eſt clair que ſi vous renoncez à cette couleur, vous ſerez incertain ſur la manière dont il conviendra que vous coupiez, & s'il vous ſera avantageux d'employer une haute ou une baſſe triomphe : ſi étant livré à ce doute, vous appercevez que l'adverſaire qui doit jouer après vous, a une carte à la main ou à demi-tirée de ſon jeu, vous êtes à l'inſtant même tiré de votre incertitude, & vous concluez qu'il a de la couleur jouée. Cette conſéquence eſt fondée ſur ce que s'il n'avoit pas eu de la couleur dont il s'agit, il auroit attendu que vous euſſiez joué pour ſavoir ce qu'il lui auroit fallu faire, & il n'auroit point préparé de carte.

Le ſuccès d'une demande ſimple dépendant ſouvent du choix qu'on fait du roi appelé, il ne faut pas perdre de vue qu'on doit appeler par préférence le roi de la couleur dans laquelle on eſt en règle, ou du moins de celle dont on a le moins de cartes, parce qu'il eſt plus facile de s'y faire des renonces, & que le joueur qu'on s'eſt donné pour aſſocié aura ſoin de jouer de cette même couleur.

D'un autre côté, les rois donnant des levées ſûres quand ils ne ſont pas coupés, il importe d'éviter qu'on ne les coupe : pour atteindre ce but, l'hombre appelle un roi rouge plutôt qu'un roi noir, parce que toutes choſes égales, un roi rouge eſt moins ſuſceptible d'être coupé qu'un roi noir, puiſqu'il y a en rouge une carte inférieure de plus qu'en noir.

Cependant ſi vous avez en noir la dame ſeule, & que vous n'ayez en rouge que le valet auſſi ſeul, vous devez appeler par préférence le roi de votre dame plutôt que celui de votre valet : la raiſon en eſt que quand vous jouerez votre dame, votre aſſocié lâchera & ſon roi lui reſtera.

Auſſi tôt que l'hombre & ſon aſſocié ont fait ſix levées ſans que les adverſaires en aient fait aucune, il faut qu'ils abattent leur jeu s'ils ne veulent pas entreprendre la vole,

ſinon elle ſe trouve entrepriſe dès qu'ils ont joué une ſeule carte après les ſix levées.

Ainſi, lorſque l'aſſocié de l'hombre ayant fait la cinquième levée joue pour la ſixième, ſon devoir eſt de mettre l'hombre en état de faire cette ſixième levée, à moins qu'il ne puiſſe lui-même faire la vole avec ſon propre jeu ſans le ſecours de l'hombre.

Si l'hombre n'a pas un jeu de vole, il doit faire la ſixième levée & abattre.

Mais s'il a lieu d'eſpérer la vole, il doit lâcher cette ſixième levée à ſon aſſocié, & celui-ci ne doit point héſiter d'entreprendre la vole.

Si le ſuccès ne couronne pas l'entrepriſe, c'eſt à l'hombre à s'en imputer la faute pour avoir négligé de faire la ſixième levée afin de pouvoir enſuite abattre.

Au reſte, quand on a formé le projet d'entreprendre la vole, on doit tirer les triomphes qui peuvent être reſtées aux adverſaires & qu'ils pourroient employer à couper.

Ceux-ci de leur côté, craignant la vole, doivent ſe défauſſer avec plus de ſoin que dans toute autre occaſion, de la couleur où renoncent les autres: ainſi, ils ſe déferont des rois de cette couleur pour conſerver des dames ſecondes ou des valets troiſièmes de la couleur dont on n'a point encore joué, & dans laquelle il y a lieu de croire que l'hombre & ſon aſſocié veulent ſe faire des rois.

Il y a trois cas où l'hombre & ſon aſſocié ſont exclus du droit de ſe faire payer la vole, quand même ils la feroient. Le premier a lieu lorſque la ſixième levée s'eſt faite avant que le roi appelé eût été joué. On conçoit que l'hombre ſeroit fondé à refuſer de payer une vole entrepriſe & manquée, ſi le roi appelé n'eût pas encore été mis en évidence à la ſeptième levée; car il auroit à dire, pour s'excuſer, que ſon ami s'étant trouvé dans l'occaſion de jouer ſon roi, & ne l'ayant pas fait, il devoit ignorer qu'il l'eût pour pour aſſocié: or, dès qu'en pareille circonſtance, l'hombre & ſon aſſocié ne courent pas le riſque de payer la vole, s'ils viennent à la manquer, il ne ſeroit pas juſte qu'il leur reſtât le droit d'en demander le payement s'ils venoient à la faire.

Le ſecond cas dans lequel le payement de la vole ne peut pas être exigé, même quand on la feroit, ſe rencontre quand tous les joueurs ayant paſſé, l'hombre a été obligé de jouer par la ſeule raiſon qu'il avoit ſpadille. S'il en étoit autrement, la connoiſſance qu'auroit l'aſſocié de l'hombre que cette principale carte eſt dans le jeu de ce dernier, pourroit faire enviſager comme certaine une vole pour le ſuccès de laquelle il convient qu'il reſte une apparence d'indéciſion. Enfin, le troiſième cas où la vole ne peut pas avoir lieu, ſe préſente quand les aſſociés ont l'indiſcrétion de dire quelque choſe qui tend à faire connoître le jeu: alors les adverſaires ſont en droit d'abattre leurs cartes & de s'oppoſer à ce que les autres entreprennent la vole.

Ainſi dans l'hypothèſe où l'un des aſſociés menaceroit de la vole les adverſaires, ſoit au commencement ou au milieu du coup, elle ne pourroit plus s'entreprendre.

Il en ſeroit de même ſi l'un des aſſociés avertiſſoit l'autre que telle ou telle carte eſt roi, ſoit afin qu'il coupe ou qu'il lâche, ſelon la circonſtance. Il en ſeroit auſſi de même ſi l'on avertiſſoit ſon aſſocié que la couleur jouée a déja été coupée; ou ſi, lorſqu'il doit jouer, on étaloit les levées faites ſans qu'il l'eût demandé.

Il en ſeroit encore de même, ſi l'on faiſoit remarquer à ſon aſſocié qu'il ſe trompe en comptant les triomphes jouées ou quelqu'autre couleur; & enfin, ſi on l'encourageoit ou qu'on le tirât de quelque manière que ce fût de l'incertitude où il pourroit ſe trouver.

Au ſurplus il eſt défendu d'uſer d'aucun moyen illégitime pour empêcher le joueur dont on eſt l'aſſocié d'entreprendre la vole: ſi on le faiſoit, on ſeroit condamné à payer la bête, quand même on n'auroit fait que l'avertir qu'on a déja ſix levées de faites: c'eſt à lui à prendre garde à ſon jeu & à ne pas jouer pour la ſeptième.

Comme un défaut de mémoire ou d'attention pourroit à chaque inſtant faire faire quelque faute à un joueur, il lui eſt permis au moment où il eſt en tour de jouer, de regarder toutes les levées faites, afin qu'il puiſſe s'inſtruire de ce qu'il lui importe de ſavoir; mais cette permiſſion n'a pas lieu en faveur de celui dont le tour de jouer n'eſt pas encore arrivé.

S'il arrivoit qu'un joueur en tour de jouer voulant voir les cartes jouées, retournât au lieu des levées le jeu d'un autre joueur que

celui-ci auroit posé sur la table, il en résulteroit une bête que les deux joueurs seroient tenus de payer chacun par moitié ; l'un, pour avoir retourné indiscrètement le jeu d'un autre, & celui-ci, pour n'avoir pas mis obstacle à ce qu'on vît son jeu.

Si un joueur qui auroit ainsi mis en évidence un jeu au lieu d'une levée, l'avoit fait sans être en tour de jouer, il seroit seul tenu du payement de la bête.

De la demande en médiateur.

Cette manière de jouer tient le milieu entre la demande simple dont nous venons de parler, & le sans prendre dont nous parlerons dans la suite.

La demande en médiateur est un engagement qu'un joueur prend de faire seul six levées, à la charge qu'il lui sera fourni un roi en échange de la carte qu'il jugera à propos de donner au joueur qui se trouvera avoir le roi demandé dans son jeu.

Si personne ne renvie sur cette demande, le joueur qui est alors admis à jouer *médiateur*, présente la carte dont il juge à propos de se défaire, & il y ajoute une fiche pour celui qui est obligé de donner le roi demandé.

La carte s'offre couverte, & le roi demandé doit être donné découvert. La raison de cette différence est fondée sur ce que les joueurs qui verroient cette carte pourroient en tirer des conséquences qui les feroient jouer autrement qu'ils n'auroient fait sans cela ; & que si le roi ne se livroit pas découvert, deux joueurs qui s'entendroient pourroient abuser, au préjudice des autres, du droit de se faire donner couvert le roi demandé. En effet, l'un pourroit appeler un roi qu'il auroit déjà dans son jeu, & l'autre lui donner un matador au lieu de ce roi.

Le joueur reçu à jouer médiateur, ayant pour adversaires les trois autres joueurs, doit faire tous ses efforts pour les empêcher de lui nuire, & ceux-ci doivent réunir les leurs pour mettre obstacle à ce qu'il parvienne à faire les levées nécessaires pour gagner.

Pour remplir son objet, l'hombre doit en général, aussi tôt qu'il entre en jeu, jouer une de ses plus hautes triomphes : si ses adversaires ont la triomphe supérieure, il ne fait pas la levée, mais il a l'avantage de dégarnir d'un à-tout le jeu de chacun de ses adversaires.

Ceux-ci ayant tous obéi au premier à-tout, il y a lieu de présumer que les triomphes sont partagées, & alors l'hombre joue un second & même un troisième à-tout. Cette marche a pour objet de faire en sorte que les adversaires de l'hombre n'aient plus d'à-tout pour couper ses rois dans le cas où ils auroient renoncé.

Observez à ce sujet que, quand il n'y a qu'un ou deux des adversaires de l'hombre, qui aient fourni de l'à-tout sur la première triomphe, il faut en conclure que les triomphes que n'a pas l'hombre, sont dans un ou deux jeux ; & alors il ne doit jouer à-tout qu'avec ménagement, attendu qu'il ne peut faire tomber qu'une partie des à-tous ainsi réunis, sans qu'il lui en coute autant & même plus qu'à ses adversaires. La raison en est que l'adversaire qui a dans son jeu les triomphes, voit venir l'hombre, & ne met sur les hautes triomphes de celui-ci que les moindres des siennes. Il suit delà, que si l'hombre continuoit de jouer à-tout, l'adversaire seroit bientôt maître du jeu avec les triomphes supérieures, & c'est ce que l'hombre doit particulièrement éviter.

Quand après avoir joué plusieurs fois à-tout, l'hombre a encore deux triomphes, & son adversaire autant, il doit continuer de jouer à-tout, si ses deux triomphes sont supérieures à celle de son adversaire ; mais il faut qu'il en use différemment, lorsque de ses deux triomphes, l'une est supérieure & l'autre est inférieure. Par exemple ; la triomphe est en cœur : il reste à l'hombre la dame & le trois, & à son adversaire, le deux & le quatre : voilà, dans cette hypothèse, deux cartes entre lesquelles l'hombre a un roi à craindre. S'il lui importe 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 ensuite en à-tout. Il est clair que dans cette circonstance, il fera ses deux levées ; car si on l'attaque par le deux il mettra la dame, & si c'est par le quatre, il ne mettra que le trois.

Si l'hombre a une dame gardée, ou deux autres cartes, entre lesquelles il y a un roi à craindre, il doit mettre ses adversaires en jeu par quelque autre couleur, afin de les voir venir.

Lorsque l'hombre ne veut plus jouer à-tout,

il

il eſt à propos qu'il joue les rois les uns après les autres, excepté toutefois celui de la couleur dont il a le valet. Il doit attendre qu'on l'attaque dans cette couleur.

La raiſon pour laquelle il importe à l'hombre de jouer ſes rois immédiatement après ſes à-touts, eſt fondée ſur ce qu'il empêche par ce moyen que ſes adverſaires ne puiſſent ſaiſir l'occaſion de ſe défauſſer pour enſuite ſe trouver en ſituation de couper des rois joués trop tard.

Quand l'hombre a joué ſes principaux rois, il doit jouer ceux que les évènements du jeu ont pu lui procurer : par exemple ; s'il a été obligé de jouer un roi dont il avoit le valet, & que ce roi ait fait tomber la dame, il doit jouer ce valet devenu roi, s'il ſait que l'adverſaire qui a jeté la dame eſt ſans à-tout : mais il doit en uſer autrement, s'il ſoupçonne que cet adverſaire ait encore de l'à-tout ; il faut qu'il joue alors de quelque autre couleur.

Il eſt ſouvent avantageux à l'hombre de masquer ſon jeu : c'eſt pourquoi s'il a le roi, la dame & le valet d'une couleur, il doit commencer par le valet plutôt que par le roi : un adverſaire qui dans cet état des choſes renonceroit à la couleur jouée & ſe trouveroit en cheville, laiſſeroit paſſer le valet ſans le couper, parce qu'il préſumeroit qu'un de ſes amis ne manqueroit pas de prendre ce valet avec la dame, ou avec le roi.

L'hombre pourroit auſſi, dans la même poſition, jouer le roi & enſuite masquer ſon jeu en jouant le valet : l'adverſaire qui renonceroit à la couleur, pourroit en uſer & ſe tromper comme dans le cas précédent.

Quand l'hombre voit qu'il y a de grandes forces réunies contre lui, & qui rendent la bête preſque inévitable, il ne doit point héſiter de *coſter* lorſqu'on joue dans la couleur dont il a le roi & le valet : ainſi il jouera le valet, parce qu'il peut croire que la dame eſt dans la main de celui qui a joué la petite carte de la même couleur. Il eſt poſſible que de cette manière l'hombre faſſe une levée ſur laquelle il n'avoit pas compté. Il eſt vrai que ſi le coup ne réuſſit pas, il peut en réſulter l'inconvénient de faire perdre codille ce qu'on n'auroit perdu que remiſe, ſi l'on n'eut pas coſté : en effet, la dame ſe trouvant dans le jeu de l'adverſaire qui joue après l'hombre, prendra le valet ; & s'il s'eſt ſur le coup formé une renonce à la couleur, & qu'on en joue une ſeconde fois, le roi de l'hombre ſera coupé tandis qu'il ne l'auroit pas été s'il l'eut d'abord joué au lieu du valet. Il faut tirer de tout cela la conſéquence qu'on ne doit coſter que pour rétablir un jeu déſeſpéré.

Lorſque l'hombre a joué à-tout autant qu'il le falloit, & enſuite ſes rois & les dames dont ils étoient accompagnés, il convient qu'il joue dans la couleur qui ſe trouve dans ſon jeu en plus grande quantité, attendu que c'eſt celle où il doit eſpérer de faire le plutôt des rois par évènement.

Pour s'oppoſer aux vues de l'hombre, il importe que ſes adverſaires ſe faſſent des renonces ou en procurent à leurs amis. Il faut ſur-tout en procurer à ceux qui ſont dans le cas de voir venir l'hombre. Ainſi, pour remplir cet objet, le joueur qui eſt placé immédiatement à la gauche de l'hombre, doit jouer de la couleur dans laquelle il a le plus de cartes ; parce que plus il en a, moins ſes amis doivent en avoir, & par conſéquent ils ſe trouveront promptement renoncer à cette couleur.

Si au contraire l'adverſaire premier en cartes eſt placé immédiatement à la droite de l'hombre, il doit chercher à ſe procurer des renonces à lui-même plutôt qu'à ſes amis : la place qu'il occupe rendra de telles renonces plus avantageuſes à ceux-ci, que ſi on leur en procuroit : il doit par conſéquent jouer de la couleur dont il a le moins pour arriver plus promptement à ſon but.

Quant à l'adverſaire qui ſe trouve placé vis-à-vis de l'hombre, il peut, ſelon les circonſtances, ſe conduire comme l'un ou l'autre des deux adverſaires dont nous venons de parler.

Au reſte, à quelque place que l'hombre ſoit, celui de ſes adverſaires qui ſe trouve avoir en couleur noire le même nombre de cartes qu'en couleur rouge, doit par préférence jouer de la couleur noire, parce qu'il eſt plus facile de faire des renonces en cette couleur qu'en rouge, attendu qu'il y a dans cette dernière couleur une carte de plus que dans la première, comme on l'a fait remarquer précédemment.

L'un des adverſaires de l'hombre ayant joué d'une couleur, celui de ſes amis qui vient à entrer en jeu par une levée, eſt diſ-

penſé d'examiner s'il a plus ou moins de cartes dans une couleur que dans une autre ; ſon devoir eſt de rejouer dans la couleur dont ſon ami a d'abord joué ; car c'eſt une règle qu'il faut, autant qu'on le peut, lui donner ce qu'il a demandé.

Lorſqu'un des adverſaires de l'hombre entre en jeu le troiſième, il ne doit jouer de la couleur qu'a paru déſirer le ſecond, que quand il manque de celle que le premier a demandée ; car il eſt fondé à faire le raiſonnement qui ſuit : *ſi le premier qui eſt entré en jeu eut eu de la couleur demandée, il n'auroit pas manqué d'en donner : ainſi, puiſqu'il a joué d'une autre couleur, il faut qu'il renonce à la première ; je ſuis donc certain que je lui fournirai l'occaſion de couper s'il le veut, ou de ſe défauſſer s'il le juge à propos.*

Quand on change de couleur, il eſt plus à propos de jouer de celle à laquelle on ſait que l'hombre renonce, que d'une autre dont on n'a pas encore joué, parce que, ſi l'on jouoit de cette dernière couleur, on auroit à craindre de faire des rois à l'hombre. En effet, il faut que les triomphes de l'hombre s'emploient tôt ou tard ; ainſi il y a moins de riſque à lui fournir l'occaſion de couper, qu'à lui procurer des rois avec leſquels il feroit des levées.

Quand les adverſaires de l'hombre trouvent le moyen de ſe défauſſer, il doivent le faire dans la couleur dont ils ont le moins de cartes, & principalement dans celle à laquelle l'hombre renonce.

Toutes les fois que le joueur qui eſt placé immédiatement à la droite de l'hombre, ſe trouve en jeu, ce dernier a l'avantage de voir venir ſes trois adverſaires : il faut donc le priver, autant qu'on le peut, de cet avantage, &, pour réuſſir dans cette vue, il eſt à propos que l'adverſaire dont on vient de parler, commence par ſes plus hautes cartes quand il ſe défauſſe dans la couleur où l'hombre a renoncé.

Un autre avantage que les adverſaires de l'hombre retirent de cette pratique, conſiſte en ce que chaque fois qu'on joue la couleur dont il s'agit, l'hombre a lieu de craindre d'être ſurcoupé par l'adverſaire qui s'eſt défauſſé de ſes hautes cartes.

S'il arrive que l'hombre, craignant d'être ſurcoupé, abandonne la levée, ſes adverſaires doivent continuer à jouer de la même couleur afin de renouveller l'embarras de l'hombre.

Lorſque les adverſaires n'ont plus de cette couleur, celui qui eſt en jeu doit jouer dans la couleur dont il a remarqué que ſes amis ſe défauſſoient.

Quand une couleur n'a point encore été jouée, & qu'on a lieu de ſoupçonner que l'hombre a deſſein de s'y faire des rois, on doit ſe défauſſer de toute autre couleur pour conſerver, s'il eſt poſſible, la dame gardée ou le valet troiſième de celle-là, & faire ainſi avorter le projet de l'hombre.

Si vous avez une triomphe ſeule, autre néanmoins que ſpadille, il faut l'employer à couper ſi l'occaſion s'en préſente : vous courriez trop de riſque en attendant mieux, parce que les matadors ou à-touts ſupérieurs pourroient faire tomber celui que vous auriez voulu épargner, & vous regretteriez alors de ne l'avoir pas mis à profit. S'il arrive que votre triomphe employée à couper, ne faſſe pas la levée, elle force du moins l'hombre, & cela favoriſe le jeu de vos amis.

Quand quelqu'un de vos amis ſe trouve en cheville, vous devez éviter de masquer votre jeu : ainſi vous auriez tort de jouer un valet dont vous auriez le roi & la dame. La raiſon en eſt, que ſi l'un de vos amis y avoit renonce, il couperoit dans la crainte que les cartes ſupérieures ne fuſſent dans la main de l'hombre, & il perdroit de cette manière une triomphe qu'il auroit gardée, ſi, au lieu de masquer votre jeu, vous euſſiez joué le roi plutôt que le valet.

Lorſque l'hombre joue une triomphe médiocre, comme le roi ou la dame, celui des adverſaires qui joue le premier après lui, doit lâcher la levée & ſe défauſſer, s'il n'a pour toute triomphe que ſpadille ou manille : s'il n'a que ſpadille, il eſt certain qu'il lui fera faire une levée : & s'il n'a que manille, il doit croire que l'hombre n'a pas ſpadille, puiſque, s'il l'eût eu, il n'auroit pas manqué de le jouer préférablement à une triomphe médiocte.

Si l'hombre premier en cartes ayant des matadors, commençoit à jouer par un petit à-tout, ſes deux premiers adverſaires feroient bien de ne fournir que d'autres petits à-touts, afin que la levée ſe fît par le troiſième, & que celui-ci mît l'hombre dans le cas de jouer avant les autres, qui, par ce moyen, le verroient venir.

Quand l'adverſaire qui eſt dernier, n'a qu'un à-tout avec manille ou baſte, il doit faire la levée avec ſon matador s'il ne peut pas la faire avec ſon à-tout inférieur, plutôt que de laiſſer paſſer cette levée à celui de ſes amis qui ſe trouve placé immédiatement à la droite de l'hombre.

L'adverſaire de l'hombre qui a fait la levée ſur le petit à-tout, doit préſumer que l'hombre a ſpadille, & qu'il n'a d'abord joué un petit à-tout que dans la vue de dégarnir manille & baſte pour enſuite les faire tomber à la première occaſion qu'il aura de jouer à-tout de ſpadille : en conſéquence, & pour empêcher que le deſſein de l'hombre ne s'exécute, il eſt à propos qu'il joue un petit à-tout, ou même un matador s'il lui reſte ſeul : en jouant de cette manière il embarraſſe l'hombre ; car s'il joue ſpadille, les autres adverſaires, amis du premier, qui voient venir l'hombre, ne ſe déferont ni de manille, ni de baſte, puiſque ces matadors ne peuvent être forcés par ſpadille que quand il eſt joué pour première carte : ſi au contraire l'hombre lâche la main, elle paſſera peut-être à l'adverſaire qu'il a en face, & celui-ci ne manquera pas de rejouer un petit à-tout. L'ami qui eſt immédiatement après lui, ne doit mettre manille, ni baſte, s'il les a ; il faut qu'il ſe défauſſe, & ce procédé eſt un nouvel embarras pour l'hombre, attendu qu'il lui donne lieu de craindre l'adverſaire qui eſt encore à jouer.

Lorſqu'un des adverſaires ſe trouve avoir dans le cours du jeu, une ou pluſieurs triomphes ſuperieures à celle de l'hombre, ſans en avoir d'inférieures, & que ſes amis renoncent à cette couleur, il doit jouer à-tout juſqu'à ce qu'il n'en ait plus : enſuite il doit jouer de la couleur à laquelle il ſait que l'hombre renonce, & ſucceſſivement les rois qu'il peut avoir, afin d'éviter de remettre l'hombre en jeu.

Quand ce dernier a ſes triomphes épuiſées avant celles de l'adverſaire, celui-ci ceſſe de jouer à-tout, & il garde les triomphes qui lui reſtent pour couper les rois de l'hombre s'il venoit à en jouer.

Pour l'exécution de ce qu'on vient de dire, il faut faire attention à deux choſes.

Premièrement, il faut que les triomphes de l'adverſaire ſoient toutes ſupérieures à celles de l'hombre ; car s'il en avoit une ſupérieure & l'autre inférieure, ſon jeu ſeroit d'attendre qu'on l'attaquât dans cette couleur.

En ſecond lieu, il faut que les amis de cet adverſaire aient renoncé à la couleur d'à-tout ; autrement il riſqueroit d'affoiblir ſon parti en tirant les triomphes qu'il auroit.

Du ſans-prendre.

Le ſans-prendre ne diffère de la demande en *médiateur*, qu'en ce que celui qui a formé cette demande, ſe fait aider d'un roi qu'il achete par le moyen d'une fiche, & que l'autre s'engage à faire ſeul ſix levées, par l'unique force de ſon jeu, ſans emprunter aucun ſecours.

Du reſte, les règles à ſuivre, tant par l'hombre que par ſes adverſaires, dans l'attaque & dans la défenſe, ſont les mêmes, ſoit qu'on joue *médiateur*, ou qu'on joue ſans-prendre. Ainſi, nous renvoyons ſur cela à ce que nous avons dit précédemment au ſujet de la demande en *médiateur*.

Des bêtes.

La bête eſt une ſorte d'amende qui a lieu dans pluſieurs cas, & qui conſiſte à mettre au jeu la quantité de fiches & de jetons déterminée par la circonſtance.

L'égalité du jeu exige ſans doute qu'on ſoit expoſé à perdre autant qu'on peut gagner : mais on ne s'eſt pas contenté d'aſſujettir ceux qui font jouer & qui viennent à perdre, à payer à leurs adverſaires une ſomme égale à celle qu'ils auroient reçue de chacun d'eux, on a voulu qu'ils fuſſent encore condamnés à la bête. Cette bête, qui eſt plus ou moins conſidérable, eſt proportionnée au plus ou moins de jeu & de poulans qu'il y avoit à gagner. Ainſi, la première bête ſur les tours ſimples ſera de vingt-huit jetons, ſomme égale à celle que l'hombre auroit retirée, s'il eût gagné.

Si cette première bête vient à être remiſe, celui qui jouera le coup ſuivant, & qui gagnera, retirera du jeu quatre-vingt-quatre jetons ; ſavoir, vingt-huit jetons pour le jeu du coup ſur lequel la bête s'eſt faite ; vingt-huit autres jetons pour le jeu du coup ſuivant, & les vingt-huit jetons dont la bête eſt compoſée.

Si au lieu de gagner ce coup, celui qui a fait jouer vient à faire une ſeconde bête, il eſt clair qu'elle ſera de quatre-vingt-quatre jetons, puiſqu'il auroit eu cette ſomme à retirer.

Il faut remarquer que, quel que ſoit le nombre des bêtes qui ſe font ainſi ſucceſſivement, on n'en retire jamais qu'une à la fois, & c'eſt la première faite. Mais ſi ſur un même coup, il ſe faiſoit pluſieurs bêtes, l'une, par exemple, pour avoir perdu; une autre pour avoir renoncé ou pour quelqu'autre faute, elles ſe joueroient toutes enſemble le coup ſuivant.

Abſtraction faite de ces bêtes provenant de fautes particulières, on a vu que, des deux bêtes dont nous avons d'abord parlé, il n'y avoit que celle de vingt-huit jetons qui dût être au jeu: ainſi en gagnant le coup ſuivant, on auroit à recevoir; 1°. vingt-huit jetons pour le jeu du premier coup; 2°. vingt-huit jetons pour le jeu du ſecond coup; 3°. vingt-huit jetons pour le jeu du troiſième coup; & enfin vingt-huit jetons pour la première bête, ce qui feroit un total de cent douze jetons.

Il ſuit delà, que ſi l'on venoit à perdre le troiſième coup, la bête qui en réſulteroit ſeroit de cent douze jetons.

Si après cette troiſième bête, il s'en faiſoit une quatrième, elle ſeroit de cent quarante jetons, puiſque les cent douze précédens ſeroient augmentés des vingt-huit qui auroient été mis au jeu le quatrième coup: ainſi tant que les bêtes ſe multiplieroient, elles augmenteroient chaque coup de vingt-huit jetons. Par conſéquent, la cinquième ſeroit de cent ſoixante huit jetons; la ſixième, de cent quatre-vingt-ſeize; la ſeptième, de deux cents vingt-quatre; la huitième, de deux cents cinquante-deux, &c.

Le premier joueur qui vient enſuite à faire ſix levées, retire la première bête, & autant de fois vingt huit jetons qu'il y a de remiſes ſur le jeu.

Lorſque la première bête eſt tirée, il ne reſte plus de fiches ni de jetons de remiſe, & par conſéquent le jeu n'eſt que de vingt-huit: mais il eſt augmenté par la plus forte bête qui doit alors être miſe au jeu. Ainſi quand il y a eu cinq remiſes, c'eſt la bête de cent ſoixante-huit qu'on doit mettre au jeu après la première de vingt-huit qu'on a tirée. Ainſi la bête ſur ce coup, ſeroit de cent quatre-vingt ſeize.

Si au lieu de perdre remiſe, on a perdu codille, la ſeconde bête ne ſera que de cinquante-ſix jetons, attendu que les vingt-huit jetons du premier coup auront été tirés par ceux qui auront codillé.

Remarquez que, quoique les deux jetons que chaque joueur met au jeu pour accompagner les deux fiches de poulans, doivent être doubles en faveur de celui qui gagne, lorſque ſon jeu eſt en couleur favorite; la bête que l'hombre vient à faire n'augmente néanmoins pas en raiſon des deux jetons ajoutés aux premiers; car autrement la première bête ſeroit de trente-ſix jetons. Cela a été ainſi réglé, pour éviter l'embarras de diſtinguer les bêtes qui ſe feroient en couleur favorite, de celles qui auroient lieu dans une autre couleur: mais les bêtes qui ſe font ſur les tours doubles, ſont relatives à l'augmentation des poulans & du nombre des jetons que les joueurs ſont tenus de mettre au jeu. Or, comme celui qui donne à chaque coup des tours doubles, eſt obligé de mettre devant lui pour le jeu quatre fiches de poulans avec quatre jetons, & les trois autres joueurs chacun quatre jetons, il faut en conclure que la première bête doit être de cinquante-ſix jetons, & que, ſi elle eſt remiſe, la ſeconde ſera de cent ſoixante-huit jetons, &c.

Des payemens que les joueurs doivent ſe faire réciproquement dans les différens cas qui peuvent ſe préſenter durant le cours de la partie.

On a vu précédemment qu'à chaque coup, celui qui donne doit mettre au jeu ſix fiches, qu'on appelle *poulans*; que de ces ſix fiches, quatre ſont deſtinées aux matadors; ſavoir, deux à ſpadille, une à manille & une à baſte; enfin qu'aux deux fiches qui reſtent, chaque joueur ajoute deux jetons pour former le jeu ou la poule.

Ce jeu ou cette poule doit appartenir à celui des deux partis qui ſera parvenu à faire ſix levées: ſi chaque parti ne fait que cinq levées, la poule reſte pour le coup ſuivant. Et cela continue de cette manière, juſqu'à ce qu'enfin il arrive un coup ſur lequel l'hom-

bre ou ſes adverſaires parviennent à faire les ſix levées néceſſaires pour gagner.

Le nombre des remiſes n'empêche pas qu'on ne remette au jeu, à chaque coup, deux nouvelles fiches & huit nouveaux jetons.

Quelquefois on ne met au jeu que les fiches, mais on n'en paye pas moins après le coup, les jetons qui doivent chaque fois accompagner ces fiches. La raiſon qui fait qu'on ſe diſpenſe de mettre ces jetons au jeu, eſt qu'ils ſont ſuſceptibles d'être doublés en faveur des joueurs qui viennent à gagner en couleur favorite.

Comme il y a différentes manières de gagner la poule, il y a auſſi différens payemens à faire aux joueurs qui la gagnent.

Si vous avez ſimplement demandé la permiſſion, & que conjointement avec votre partenaire ou aſſocié, vous parveniez à faire ſix levées, la poule ſe partage entre vous & lui: ſi votre demande s'eſt faite en couleur favorite, vos adverſaires ajoutent chacun deux jetons à la poule.

S'il arrivoit qu'au lieu de faire ſix levées, vous en fiſſiez dix, c'eſt-à-dire, la vole, il faudroit que vos adverſaires ajoutaſſent au payement chacun vingt jetons en couleur ordinaire, & quarante en couleur favorite.

D'un autre côté, ſi après avoir fait ſix levées, vous entrepreniez la vole infructueuſement, vous ſeriez tenu ainſi que votre aſſocié, de la payer ſur le même pied à vos adverſaires.

Si ces mêmes adverſaires vous faiſoient perdre, & gagnoient *codille*, ils partageroient la poule, & vous ſeriez en outre obligé de leur payer la conſolation, c'eſt-à-dire, deux jetons en couleur ſimple, & quatre en couleur favorite.

Si au lieu d'une demande ſimple, vous avez demandé ou joué *médiateur* en couleur ordinaire, chacun de vos adverſaires doit vous payer, quand vous avez fait ſix levées, la quantité de quatorze jetons, non compris ce qu'ils ont dû mettre au jeu, & vingt-huit jetons, ſi vous avez joué & gagné en couleur favorite: mais ſi vous n'avez pas fait ſix levées, & que par conſéquent vous ayez perdu, vous devez leur faire un payement égal à celui que vous auriez reçu en gagnant.

Le payement augmente de dix jetons en couleur ordinaire, & du double en couleur favorite, quand l'hombre a joué ſans prendre & gagné: mais s'il a perdu en jouant de cette manière, il faut qu'il paye à ſes adverſaires autant de jetons qu'il en auroit reçus s'il eût gagné.

S'il arrive qu'en jouant *médiateur*, l'hombre, après avoir fait les ſix levées néceſſaires pour gagner, entreprenne & faſſe la vole, chacun de ſes adverſaires doit lui payer pour cet objet, trente jetons en couleur ordinaire, & ſoixante en couleur favorite. Mais ſi l'hombre, après avoir entrepris la vole, ne la fait pas, il eſt lui-même obligé de faire un ſemblable payement à chacun de ſes trois adverſaires.

Quand en jouant ſans prendre, l'hombre vient à entreprendre & à faire la vole, ſans avoir d'abord déclaré, avant de commencer à jouer, qu'il l'entreprendroit, on doit la lui payer ſur le pied de quarante jetons en couleur ſimple, & de quatre-vingt en couleur favorite.

Et ſi l'hombre, en annonçant qu'il joue ſans prendre, déclare en même temps qu'il entreprend la vole, on doit, s'il réuſſit, la lui payer ſur le pied de quatre-vingt jetons en couleur ſimple, & de cent ſoixante en couleur favorite.

Mais ſi dans ces différens cas, l'hombre qui a entrepris la vole, ne la fait pas, il doit lui-même faire à chacun de ſes trois adverſaires des payemens ſemblables à ceux dont on vient de parler.

Indépendamment du droit que nous avons vu que les trois matadors, ſpadille, manille & baſte, exercent ſur les poulans, on doit encore payer à l'hombre qui les réunit dans ſon jeu, une fiche pour chacun, en couleur ſimple, & le double en couleur favorite. On lui paye de même une fiche pour chacune des autres cartes qui ſuivent immédiatement ces matadors, & dont ils ſe trouvent accompagnés dans ſon jeu: c'eſt pourquoi on donne auſſi par extenſion, le nom de matadors à ces cartes. Ainſi l'hombre qui réunit dans ſon jeu ſpadille, manille, baſte, ponte & le roi en couleur rouge, ou les trois premiers avec le roi & la dame en couleur noire, eſt fondé à ſe faire payer cinq matadors quand il vient à gagner.

Si l'hombre n'a fait que demander la permiſſion, & que les matadors ſe trouvent diſperſés dans ſon jeu & dans celui de ſes

aſſocié, les adverſaires ſont tenus de les leur payer comme s'ils étoient réunis dans un ſeul jeu.

Tous les payemens dont nous venons de parler, doivent être doublés quand ils ſont à faire lors du neuvième & du dixième tours de la partie, qui ſont les deux derniers, & qu'on appelle pour cette raiſon *tours doubles*. Au reſte, les joueurs peuvent convenir de ne jouer qu'un tour double, & même de n'en jouer aucun, s'ils le jugent à propos.

Remarquez, ſur la vole, que quand elle n'eſt entrepriſe qu'accidentellement, c'eſt-à-dire, ſans avoir déclaré avant de jouer, qu'on l'entreprenoit, & qu'on vient à la manquer, on n'eſt point tenu de payer la bête : on a même le droit d'exiger, comme à l'ordinaire, le payement du *médiateur*, du ſans prendre, des matadors, &c. qui ſont acquis à l'hombre lorſqu'il a fait les ſix levées néceſſaires pour gagner. Mais ſi l'hombre déclare, avant de jouer, qu'il veut entreprendre la vole, & qu'enſuite il ne la faſſe pas, il eſt obligé de faire un payement égal à ce qu'il auroit reçu, s'il l'eût faite, & il eſt en outre condamné à la bête.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au Médiateur.

Abattre le jeu, ou ſimplement *abattre*. C'eſt abandonner ſon jeu & le jeter découvert ſur le tapis.

Aſſocié. C'eſt le joueur que l'hombre a appelé à ſon ſecours. On lui donne auſſi le nom de *Partenaire*.

A-tout. C'eſt la couleur dont eſt la triomphe.

Avoir la parole. C'eſt être en tour de dire ce qu'on veut faire ſur le coup qui ſe joue.

Baſle. On donne ce nom au troiſième matador qui eſt l'as de treſle.

Bête. C'eſt une ſorte d'amende qui a lieu contre les joueurs en pluſieurs cas, & qui conſiſte à mettre en jeu la quantité de jetons déterminée par la circonſtance.

Cheville. (Etre en) il ſe dit du joueur qui n'eſt ni le premier ni le dernier à jouer.

Codille. Il ſe dit du gain des adverſaires de l'hombre, lorſqu'ils ont fait ſix levées. Ainſi *gagner codille*, c'eſt gagner ſans avoir fait jouer.

Codiller. C'eſt gagner codille.

Conſolation. C'eſt un droit que l'hombre paye à ſes adverſaires quand il perd codille.

Contrat. C'eſt une pièce carrée, d'os ou d'ivoire, qui vaut dix fiches & qui ſert à faire les comptes du jeu.

Coſter. Il ſe dit d'un joueur en cheville, qui, ayant une carte roi, & une autre inférieure, jette celle-ci plutôt que celle-là, parce qu'il eſpère que la carte ſupérieure à celle qui n'eſt pas roi, ne ſe trouvera pas dans la main de la perſonne avant laquelle il joue.

Couper. C'eſt ſéparer en deux un jeu de cartes, avant de diſtribuer à chaque joueur les cartes qu'il doit avoir.

Couper. Se dit auſſi de l'action d'employer une triomphe ſur la couleur jouée.

Défauſſer. (ſe) C'eſt ſe défaire des fauſſes qu'on a dans ſon jeu.

Demander la permiſſion, ou ſimplement *demander*. C'eſt annoncer qu'on eſt diſpoſé à jouer pour faire ſix levées avec le ſecours d'un aſſocié.

Dernier en cartes. C'eſt le joueur qui ne doit jouer qu'après tous les autres, comme cela arrive quand on a donné ou qu'on eſt à la gauche du joueur qui a fait la levée.

Donner. C'eſt diſtribuer à chaque joueur les cartes qu'il doit avoir.

Entrer en jeu. C'eſt jouer la première carte de la levée qui ſuit celle qu'on a faite lorſqu'on étoit dernier ou en cheville.

Etre en jeu. C'eſt avoir fait la levée qui a précédé celle qu'on doit commencer.

Favorite. C'eſt la couleur qui, en cas de concurrence, a la préférence ſur les trois autres, & qui produit à l'hombre un double payement, ſoit du jeu, ſoit du *médiateur*, du ſans-prendre, de la vole & des matadors, quand il vient à gagner dans cette couleur.

Fauſſe. C'eſt une baſſe carte d'une couleur autre que celle d'à-tout.

Fiche. C'eſt une pièce longue, d'os ou d'ivoire, qui vaut dix jetons, & qui ſert à faire les comptes du jeu.

Forcé. (être) C'eſt être obligé d'obéir, c'eſt-à-dire, de jouer de la couleur demandée.

Forcer. C'eſt jeter une carte ſupérieure à celle qui a d'abord été jouée.

Hombre. On déſigne ſous ce nom le joueur

qui a nommé la triomphe, ſoit qu'il ait demandé ſimplement, ſoit qu'il ait joué *médiateur* ou ſans-prendre.

Jeton. C'eſt une pièce qui ſert de monnoie au jeu, & qui eſt le dixième d'une fiche.

Jeu. Ce mot a trois ſignifications : il ſe dit en premier lieu, de toutes les cartes enſemble : enſuite des cartes que chaque joueur a dans ſa main ; & enfin des jetons que les joueurs ont mis devant eux pour former la poule.

Lâcher. C'eſt mettre une carte inférieure ſur celle qu'on a jouée, tandis qu'on en a une qui lui eſt ſupérieure.

Levée. C'eſt une main qu'on a faite en jouant.

Manille. On donne ce nom au ſecond matador qui eſt, en couleur noire, le deux ; & en couleur rouge, le ſept.

Matadors. On déſigne ſous ce nom la réunion dans une main ou dans celles de deux aſſociés, des trois premières triomphes qui ſont ſpadille, manille & baſte. Et par extenſion, on appelle encore *matadors*, les triomphes qui ſuivent immédiatement les matadors, & qui les accompagnent.

On appelle *faux matadors* trois ou un plus grand nombre de triomphes qui ſe ſuivent immédiatement l'une l'autre, & dont manille eſt la première.

Médiateur. C'eſt le nom du jeu dont il s'agit, & en même temps d'une des manières d'y jouer, laquelle conſiſte dans l'obligation que contracte l'hombre de faire ſeul ſix levées, mais avec le ſecours d'un roi qu'on lui donne en échange d'une fiche & d'une autre carte.

Mêler. C'eſt battre les cartes.

Obéir. C'eſt fournir de la couleur jouée.

Partenaire. On déſigne ſous ce nom l'aſſocié de l'hombre.

Paſſer. C'eſt annoncer qu'on ne veut pas jouer ſur le coup.

Ponte. On déſigne ſous ce nom l'as d'une couleur rouge quand elle forme la triomphe.

Poulans. On donne ce nom aux ſix fiches que le diſtributeur des cartes eſt obligé de mettre devant lui, pour appartenir enſuite aux joueurs qui auront dans leur jeu les matadors, & qui gagneront la poule.

Poule. C'eſt la totalité des jetons que les joueurs ont mis au jeu, & de plus deux fiches de poulans, pour être tirés par l'hombre quand il gagne, ou par les joueurs qui viennent à codiller.

Préférence. C'eſt ce qu'on appelle autrement la favorite.

Premier en cartes. C'eſt le joueur qui doit jouer le premier.

Priſe. C'eſt la totalité des contrats, des fiches & des jetons qu'on diſtribue à chaque joueur avant de commencer la partie.

Règle. (être en) C'eſt n'avoir qu'une ſeule carte de la couleur dont on appelle le roi à ſon ſecours.

Remiſe. Il ſe dit d'un coup où l'hombre fait la bête ſans que perſonne ait gagné codille.

Renonce. Terme qui s'emploie pour exprimer qu'on manque d'une couleur. On dit dans ce ſens, *ſe faire une renonce*, pour dire, ſe mettre en état de couper une couleur, en ſe défaiſant des cartes qu'on a de cette même couleur.

Renoncer. C'eſt ne pas fournir de la couleur jouée quand on le peut.

Renvier. C'eſt obliger celui qui a demandé ſimplement, à jouer en couleur favorite ou *médiateur* ; ou celui qui joue *médiateur*, à jouer ſans-prendre ; ou celui qui joue ſans-prendre, à déclarer qu'il entreprend la vole, à moins qu'il ne juge à propos de renoncer à jouer pour laiſſer le rôle d'hombre à celui qui a renvié.

Sans-prendre. C'eſt nommer la triomphe, & jouer ſans appeler aucun roi à ſon ſecours.

Spadille. C'eſt l'as de pique, qui eſt en toute couleur le premier matador.

Sur-couper. C'eſt mettre une triomphe plus forte ſur celle avec laquelle un joueur précédent a coupé la carte jouée.

Tour. C'eſt la réunion d'un nombre de coups tel que chacun des joueurs ait eu ſucceſſivement une fois la main. Et l'on appele *Tours-doubles*, le neuvième & le dixième tours qui terminent la partie, parce que les payemens ſont doublés durant ces deux tours.

Triomphe. C'eſt la couleur que l'hombre a nommée & qui emporte toutes les autres cartes.

Voir venir. Il ſe dit d'un joueur avant lequel les autres doivent jouer.

MOUCHE. (*jeu de la*)

Sorte de jeu des cartes qui participe de la triomphe par la manière de jouer les cartes, & qui tient de l'hombre par le mode d'écarter; avec cette différence néanmoins qu'à l'hombre on peut écarter ſans faire jouer, au lieu qu'à la *mouche* tous ceux qui écartent & prennent des cartes au talon, ſont cenſés faire jouer.

Le nombre des joueurs peut s'étendre depuis trois juſqu'à ſix. Lorſqu'on n'eſt que trois on ſe ſert d'un jeu de piquet; & quand on eſt en plus grand nombre on emploie un jeu entier.

On ſe ſert auſſi de jetons qui ont une valeur convenue.

On fait d'abord indiquer par le ſort la place que chaque joueur doit occuper, & celui qui doit diſtribuer les cartes: enſuite ce dernier met au jeu autant de jetons qu'il y a de joueurs, mêle les cartes, préſente à couper, & donne enſuite en commençant par ſa droite, cinq cartes à chaque joueur.

Ces cinq cartes ſe diſtribuent en deux tours: on en donne en premier lieu à chaque joueur deux, & enſuite trois; ou trois & enſuite deux.

Lorſque chaque joueur a ſes cinq cartes, celui qui les a diſtribuées retourne la première de celles dont le talon eſt compoſé; & cette carte retournée forme l'à-tout ou la triomphe: elle doit reſter retournée ſur le tapis durant tout le coup.

Le premier en cartes, c'eſt-à-dire, le joueur placé à la droite de celui qui a donné, doit, après avoir vu ſon jeu, dire qu'il s'y tient, ou écarter tel nombre de ſes cartes qu'il juge à propos, même toutes les cinq, & en prendre au talon autant qu'il en a écartées. Le même procédé doit ſucceſſivement avoir lieu de la part de tous les autres joueurs.

Il y a deux cas où un joueur ne va pas talon: le premier a lieu quand le jeu du joueur eſt formé d'aſſez belles cartes pour qu'il puiſſe gagner en jouant ſans-prendre: il dit alors qu'il s'y tient. Le ſecond cas ſe préſente, quand un joueur a ſi mauvais jeu qu'il ne veut pas riſquer de jouer dans la crainte de faire la *mouche*. Celui-ci doit mettre ſon jeu avec les écarts, ou deſſous le talon s'il n'y a point d'écart.

Les écarts étant finis, on en vient à jouer les cartes. Voici l'ordre dans lequel elles ſont ſupérieures l'une à l'autre: le roi eſt ſupérieur à la dame; la dame, au valet; le valet, à l'as; l'as, au dix; le dix, au neuf; le neuf, au huit; le huit, au ſept; le ſept, au ſix; le ſix, au cinq; le cinq, au quatre; le quatre, au trois; le trois, au deux.

Si en jouant on ne fait aucune levée, on eſt condamné à payer la *mouche*, c'eſt-à-dire, autant de jetons qu'il y a de joueurs, autrement un nombre égal à celui que le diſtributeur des cartes a été obligé de mettre devant lui.

Quand il y a pluſieurs *mouches* faites ſur un même coup, comme cela arrive fréquemment lorſqu'il y a cinq ou ſix joueurs, on les met au jeu toutes enſemble, à moins qu'on ne ſoit convenu auparavant de les jouer l'une après l'autre. Au reſte, en quelque quantité qu'elles ſoient, le joueur qui donne n'en eſt pas moins obligé de mettre devant lui un nombre de jetons égal à celui des joueurs.

Le premier en cartes commence par telle carte qu'il juge à propos: les autres ſont obligés de fournir chacun une carte de même couleur, & en outre de forcer, s'ils ont la carte ſupérieure à celles qu'on a jouées avant eux. Si, par exemple, on a commencé par jouer le dix, le joueur ſuivant qui a le valet, le roi & le neuf, eſt obligé de mettre au moins le valet ſur le dix. S'il n'a mis que le valet, & que celui qui doit jouer après lui ait la dame & l'as, ce dernier eſt obligé de jouer la dame: mais ſi le joueur qui a le valet & le roi, juge à propos de jouer le roi, celui qui a la dame & l'as, peut garder la dame & ne fournir que l'as.

Au ſurplus, chaque levée vaut au joueur qui l'a faite, un des jetons que le diſtributeur des cartes a mis devant lui pour former la *mouche*. Si par évènement la *mouche* ſe trouve doublée, triplée, quadruplée, &c. chaque levée produit au joueur qui l'a faite, un, deux, trois, quatre jetons, &c.

Le joueur qui a fait une levée doit jouer le premier pour la levée ſuivante, & les autres continuent en commençant par la droite de celui qui a joué le premier.

Si les cinq cartes qu'on donne d'abord à un joueur, ſont toutes d'une même couleur, telles, par exemple, que cinq cœurs, cinq carreaux, &c. il a ce qu'on appelle la *mouche*, & il gagne, ſans jouer, ce qui ſe trouve au jeu, même toutes les *mouches* qui peuvent être dues.

Quand il arrive que pluſieurs joueurs ont chacun la *mouche*, c'eſt-à-dire, cinq cartes d'une même couleur, celui qui les a en à-tout gagne par préférence aux autres: ſi aucun de ces joueurs n'a la *mouche* en à-tout, c'eſt celui dont les cinq cartes préſentent le plus grand nombre de points qui doit gagner; enfin ſi les points que renferment les jeux de pluſieurs joueurs ſont égaux, la primauté fait gagner celui qui eſt placé le plus près de la droite du diſtributeur des cartes.

L'as ſe compte pour onze points; chaque figure pour dix, & les autres cartes pour le nombre que chacune en préſente.

Le joueur qui a la *mouche* n'eſt pas obligé de le dire, même quand on lui demande s'il la ſauve: mais s'il juge à propos de répondre, il eſt tenu d'accuſer juſte.

Quand un joueur a la *mouche*, tous ceux qui n'ont pas abattu leur jeu ou qui jouent ſur le coup, font chacun une *mouche*.

Le joueur qui renonce fait la *mouche*.

Il en eſt de même de celui qui ſous-force: ceci a lieu quand un joueur ayant deux cartes de la couleur jouée, dont une ſupérieure à la carte qu'on a jouée, & l'autre inférieure, il ne fournit que l'inférieure.

Lorſqu'on n'a aucune carte de la couleur jouée, on eſt obligé de couper ſi l'on a quelque triomphe: autrement on eſt puni comme pour avoir renoncé. On eſt obligé, ſous la même peine, de ſurcouper quand on le peut & qu'on a renoncé à la couleur coupée par un joueur précédent.

Le joueur qui donne mal doit refaire; mais il n'encourt pour cela aucune punition.

Quand le jeu eſt faux, parce qu'il manque quelque carte, ou qu'il y en a plus qu'il ne devroit y en avoir, le coup où l'on découvre ce vice eſt nul, mais on ne revient pas contre les coups joués antérieurement.

S'il arrivoit qu'un joueur reprît dans ſon écart une carte pour la remettre dans ſon jeu, il feroit la *mouche* & ſeroit exclu du droit de jouer ſur le coup.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au jeu de la Mouche.

Abattre le jeu. C'eſt avertir qu'on ne veut pas jouer ſur le coup.

A-tout. C'eſt la couleur dont eſt la carte qu'on a retournée pour faire la triomphe.

Couper. C'eſt ſéparer en deux un jeu de cartes avant qu'on diſtribue à chaque joueur les cartes qu'il lui faut.

Couper. Se dit auſſi de l'action d'employer une triomphe ſur une autre couleur jouée.

Donner. C'eſt diſtribuer à chaque joueur les cartes qu'il doit avoir.

Ecart. Ce ſont les cartes qu'un joueur a rejetées de ſon jeu pour en prendre la même quantité au talon.

Ecarter. C'eſt former un écart.

Figure. On déſigne ſous ce nom les cartes peintes, telles que les rois, les dames & les valets.

Forcer. C'eſt mettre une carte ſupérieure ſur celle qui eſt jouée, au lieu d'y en mettre une inférieure qu'on a en main.

Jeton. C'eſt une pièce qui ſert de monnoie au jeu.

Jeu entier. C'eſt un jeu compoſé de cinquante-deux cartes, treize de chaque couleur.

Jeu faux. C'eſt un jeu dans lequel il y a trop ou pas aſſez de cartes.

Jeu de piquet. C'eſt un jeu compoſé de trente-deux cartes, huit de chaque couleur.

Levée. C'eſt une main qu'on a faite en jouant.

Mêler. C'eſt battre les cartes avant de les diſtribuer.

Mouche. Ce mot, qui eſt le nom du jeu, a deux autres ſignifications: 1°. il ſe dit de cinq cartes d'une même couleur, réunies dans un ſeul jeu: 2°. il ſignifie la peine à laquelle eſt aſſujetti le joueur qui ayant joué ſur le coup, n'a fait aucune levée, ou qui a renoncé, ou que quelqu'autre faute a fait condamner à la même peine.

Point. C'eſt le nombre qui réſulte de la valeur des cartes dont un jeu eſt compoſé.

Premier en cartes. C'eſt le joueur qui doit jouer avant les autres.

Primauté. C'eſt l'avantage par lequel le joueur placé le plus près de la droite de celui qui a donné, gagne le coup quand il eſt en

concurrence avec un ou plusieurs joueurs, dont les points sont égaux au sien.

Refaire. C'est recommencer la distribution des cartes.

Renoncer. C'est ne pas fournir de la couleur jouée, quoiqu'on en ait dans son jeu.

Sous-forcer. C'est mettre une carte inférieure sur celle qui est jouée, au lieu d'y mettre la supérieure qu'on a en main.

Surcouper. C'est mettre une triomphe plus forte sur celle qu'un joueur précédent a employée pour couper la carte jouée.

Talon. C'est ce qui reste de cartes quand on a distribué à chaque joueur celles qu'il lui faut.

Tenir. (s'y) C'est déclarer qu'on entend jouer sans écarter.

Triomphe. C'est la couleur qui emporte toutes les autres cartes.

O

O I E. (*le jeu de l'*)

Sorte de jeu de tableau, qu'on joue avec deux dés & des jetons, auxquels on attribue la valeur qu'on juge à propos.

Le nombre des joueurs n'est pas limité: il peut s'étendre depuis deux jusqu'à douze ou quinze personnes.

Le tableau dont on se sert est composé de 63 cases, qui ont chacune un numero (*).

Avant de commencer à jouer, les joueurs mettent au jeu chacun quatre jetons, ou davantage, s'ils le jugent à propos, pour former la poule. On fait ensuite prononcer le sort sur l'ordre dans lequel chaque joueur aura les dés.

Il est nécessaire que chacun d'eux ait une marque particulière, qui indique les points qu'il a amenés, & la case sur laquelle il a dû s'arrêter. Supposons, par exemple, que le premier qui a le dé, amène le nombre sept, il établit sa marque sur la case où se lit le chiffre 7. Ceux auxquels les dés viennent ensuite, placent pareillement leurs marques sur les cases où les portent les points qu'ils ont amenés.

Il y a néanmoins à cette règle une exception fondée sur une disposition particulière du jeu: on a remarqué que de neuf cases en neuf cases, il y en avoit une où se trouvoit la figure d'une *oie*: or c'est une loi du jeu, que chaque fois que le point qu'on amène porte sur une de ces cases, on compte de nouveau le même point: par exemple; si vous êtes placé sur la case 10, & que vous ameniez le point de quatre, il vous porte sur la case 14: mais comme cette case est une de celles qui représentent une *oie*, vous ne pouvez pas vous y arrêter, & vous devez aller à la case 18, en comptant une seconde fois le point de quatre: mais comme à la case 18 se trouve encore une *oie*, il faut, en comptant quatre points pour la troisième fois, que vous alliez vous établir à la case 22.

Il suit delà, que s'il n'y avoit point d'exception à cette règle, & qu'en commençant, un joueur amenât le point de neuf, il gagneroit la poule ou la partie d'un seul coup, puisqu'en comptant de nouveau ce point chaque fois qu'il le conduiroit sur une case représentant une *oie*, il arriveroit au nombre 63, qui est le but qu'on doit atteindre juste pour gagner.

Cette considération a donc fait admettre la règle d'après laquelle celui qui amène neuf du premier coup, par cinq & quatre, va s'établir sur la case 53, où sont figurés deux dés, dont l'un représente le point de quatre, & l'autre le point de cinq.

Si l'on amène le même point de neuf, par six & trois, on doit aller se placer au nombre 26, où sont également figurés deux dés,

(*) *Voyez* aux planches la figure 13.

dont l'un repréſente le point de trois, & l'autre le point de ſix.

On vient de voir que, pour gagner la poule ou la partie, il faut qu'un joueur arrive juſte le premier à la caſe 63, ſans qu'il lui reſte aucun point à compter. Il faut delà tirer la conſéquence, que ſi le point amené excède le nombre 63, le joueur eſt obligé de rétrograder. Ainſi, en ſuppoſant que vous ſoyez placé à la caſe 57, & que vous ameniez le point de neuf, vous ſerez obligé de retourner de la caſe 63 à la caſe 60. Si enſuite, lorſque votre tour de jouer ſera revenu, vous amenez le point de ſept, il faudra qu'après avoir touché la caſe 63, vous rétrogradiez juſqu'à la caſe 59 : mais comme ſur cette dernière ſe trouve une *oie*, & que par conſéquent vous ne pouvez pas vous y arrêter, vous ſerez obligé de rétrograder encore de ſept autres caſes, & de placer votre marque ſur la caſe 52.

La marche de chaque joueur peut d'ailleurs être retardée par divers obſtacles, que feront connoître les règles qu'on va détailler.

Si l'on eſt porté à la caſe 6, où il y a un pont, on met un jeton à la poule, & l'on va ſe placer au nombre 12.

Le joueur qui arrive à la caſe 19, où ſe trouve une hôtellerie, y reſte juſqu'à ce que ſes adverſaires aient joué chacun deux fois, & il ajoute un jeton à la poule.

Quand le dé vous conduit à la caſe 31, où il y a un puits, vous y reſtez juſqu'à ce qu'un autre arrivant à la même caſe, vous en tire, & vous envoie à la caſe d'où il eſt parti : vous ajoutez d'ailleurs un jeton à la poule.

Le joueur qui arrive à la caſe 42, où il y a un labyrinthe, met un jeton à la poule, & retourne à la caſe 30.

Celui qui eſt porté à la caſe 52, où eſt la priſon, doit mettre un jeton à la poule, & reſter là juſqu'à ce qu'un autre vienne prendre ſa place ; & alors il retourne où étoit celui qui l'a délivré.

Si l'on arrive au nombre 58, caſe de la mort, on met un jeton à la poule, & l'on retourne à la première caſe, pour recommencer de nouveau.

Lorſqu'après avoir ſurmonté tous les obſtacles qu'on a détaillés, on arrive juſte au nombre 63, caſe du jardin de l'*oie*, on gagne tout ce qui ſe trouve à la poule, & la partie eſt terminée.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au jeu de l'Oie.

Avoir le dé. C'eſt être en tour de jouer.

Caſe. Il ſe dit de chacune des places marquées par un numero.

Point. C'eſt le nombre qui réſulte d'un coup de dé.

Poule. C'eſt la totalité des enjeux.

P

PAIR ET IMPAIR.

SORTE de jeu de hazard, qui ſe joue avec trois dés, un tableau, un inſtrument qui eſt une eſpèce de double entonnoir, & un cornet.

Le tableau eſt diviſé en deux parties, dont l'une repréſente imprimé le mot *pair*, & l'autre, le mot *impair*.

Le double entonnoir eſt arrangé de manière qu'en y verſant les dés avec le cornet, ils reçoivent différentes directions avant de tomber ſur le tapis.

Les joueurs ſont un banquier & des pontes. Le nombre de ceux-ci n'eſt pas limité.

Lorſque le banquier a jeté avec le cornet les trois dés dans l'entonnoir ; chaque ponte met la ſomme qu'il juge à propos ſur la partie du *pair* ou ſur celle de *l'impair* : les miſes étant faites, on lève l'entonnoir & l'on compte les points que chacun des trois dés préſente ſur la face ſupérieure : ſi ces points réunis forment un nombre *pair*, le banquier recueille ce que les pontes ont mis ſur la partie de l'*impair*, & il leur paye une ſomme égale à ce qu'ils ont joué ſur la partie

du *pair* : ſi au contraire, ces mêmes points réunis forment un nombre *impair*, le banquier recueille ce que les pontes ont placé ſur la partie du *pair*, & il leur paye une ſomme égale à ce qu'ils ont joué ſur la partie de l'*impair*. Juſques-là tout eſt parfaitement égal. Mais ce qui rend ce jeu très-inégal, c'eſt l'avantage attribué au banquier quand les trois dés préſentent le nombre 4 où le nombre 17. Au premier cas, le banquier gagne ce qu'il y a ſur la partie de l'*impair*, & il eſt diſpenſé de payer ce qu'on a mis ſur la partie du *pair*. Dans le ſecond cas, il recueille ce qu'on a joué ſur la partie du *pair*, & il ne paye rien pour ce qu'on a mis ſur la partie de l'*impair*.

Il eſt évident qu'un tel avantage doit à la longue opérer la ruine des pontes qui ont l'imprudence de s'adonner à un jeu où il y a des chances auſſi inégales que celles dont on vient de parler.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au jeu du Pair & *de l'*Impair.

Banquier. On donne ce nom au joueur dont l'intérêt eſt oppoſé à celui des pontes.

Cornet. C'eſt le petit vaſe avec lequel on jète les dés dans l'entonnoir.

Dé. C'eſt un petit morceau d'os ou d'ivoire, de figure cubique, ou à ſix faces, dont chacune eſt marquée d'un différent nombre de points depuis un juſqu'à ſix, & qui ſert à jouer.

Entonnoir. C'eſt l'inſtrument dans lequel le banquier jette les dés avec le cornet.

Hazard. On donne ce nom à l'évènement par lequel les trois dés préſentent enſemble le nombre de quatre ou celui de dix-ſept.

Point. C'eſt le nombre qui réſulte d'un coup de dé.

Ponte. On déſigne ſous ce nom les joueurs oppoſés au banquier.

PAMPHILE. (*le jeu du*).

Sorte de jeu des cartes qui a beaucoup de rapport avec celui de la mouche. Il ſe joue entre trois, quatre, cinq ou ſix perſonnes. Quand il n'y a que trois joueurs, on joue avec un jeu de piquet; & ſi l'on eſt en plus grand nombre, on ſe ſert d'un jeu entier.

Les comptes du jeu ſe font avec des jetons auxquels on attribue la valeur qu'on juge à propos.

Après qu'on a fait prononcer le ſort ſur l'ordre dans lequel les joueurs doivent être placés & les cartes diſtribuées, celui qui eſt chargé de donner, met au jeu autant de jetons qu'il y a de joueurs, mêle les cartes, préſente à couper, & donne enſuite, en commençant par ſa droite, cinq cartes à chaque joueur.

Ces cinq cartes doivent ſe diſtribuer en deux tours : on en donne d'abord deux à chaque joueur, & enſuite trois, ou trois, & enſuite deux.

Après cette diſtribution des cartes, le joueur qui a donné retourne la première de celles dont le talon eſt compoſée; cette carte ainſi retournée forme l'à-tout ou la triomphe. Il faut qu'elle reſte en évidence ſur la table, juſqu'à ce que le coup ſoit joué.

La carte principale du jeu eſt le valet de treffe qu'on appelle *Pamphile*.

S'il arrive que le joueur qui donne, retourne cette carte, il peut indiquer pour triomphe la couleur qui abonde le plus dans ſon jeu.

Le premier en cartes, autrement, le joueur placé à la droite de celui qui a donné, doit, après avoir vu ſon jeu, dire qu'il s'y tient, ou écarter autant de cartes qu'il lui plait, même toutes les cinq, & en prendre au talon un nombre égal à la quantité de celles qu'il a écartées. Tous les autres joueurs répètent enſuite l'un après l'autre le même procédé.

Il y a deux circonſtances où un joueur ne va pas au talon : la première a lieu lorſque dans le jeu du joueur ſe trouvent réunies d'aſſez belles cartes pour lui faire eſpérer de gagner en jouant ſans prendre : il dit alors qu'il s'y tient.

En ſecond lieu, le joueur évite d'aller au talon lorſqu'il a ſi mauvais jeu qu'il ne veut pas riſquer de jouer dans la crainte de faire la bête. Il met alors ſon jeu avec les écarts, ou deſſous le talon, s'il n'y a point d'écart.

Les écarts étant finis, on en vient à jouer les cartes : voici l'ordre dans lequel elles ſont ſupérieures l'une à l'autre : le roi eſt ſupérieur à la dame; la dame au valet; le valet à l'as; l'as au dix; le dix au neuf;

le neuf au huit ; le huit au ſept ; le ſept au ſix ; le ſix au cinq ; le cinq au quatre ; le quatre au trois ; & le trois au deux.

Il y a une exception à cette règle qui conſiſte en ce que le *pamphile* ou valet de trefle, eſt en toute couleur la plus haute triomphe, & emporte le roi.

Lorſqu'en jouant on ne fait aucune levée, on eſt tenu de payer la bête, c'eſt-à-dire, autant de jetons qu'il y a de joueurs, autrement, un nombre égal à celui que le diſtributeur des jetons a été obligé de mettre devant lui.

S'il ſe fait pluſieurs bêtes ſur un même coup, comme cela arrive fréquemment quand il y a cinq ou ſix joueurs, on les met au jeu toutes enſemble, à moins qu'auparavant on ne ſoit convenu de les jouer l'une après l'autre. Au ſurplus, quelle qu'en ſoit la quantité, le joueur qui donne n'en eſt pas moins obligé de mettre devant lui un nombre de jetons égal à celui des joueurs.

Le premier en cartes débute par la carte qu'il juge à propos : les autres ſont tenus de fournir chacun une carte de même couleur, & en outre de forcer, s'ils ont la carte ſupérieure à celle qu'on a jouée avant eux. Si, par exemple, on a joué le dix, le joueur ſuivant qui a le valet, le roi & le huit, eſt obligé de mettre au moins le valet ſur le dix : s'il n'a mis que le valet, & que celui qui doit jouer après lui ait la dame & l'as, ce dernier eſt obligé de jouer la dame : mais ſi le joueur qui a le valet & le roi, juge à propos de jouer le roi, celui qui a la dame & l'as, peut garder la dame & ne fournir que l'as.

Au reſte, chaque levée vaut au joueur qui l'a faite, un des jetons que le diſtributeurs des cartes a mis devant lui pour former la poule. Si par évènement la poule ſe trouve doublée, triplée, quadruplée, &c. chaque levée produit au joueur qui l'a faite, un, deux, trois, quatre jetons.

Le joueur qui a fait une levée doit jouer le premier pour la levée ſuivante ; & les autres continuent en commençant par la droite de celui qui a joué le premier.

Si les cinq cartes qu'on donne d'abord à un joueur ſont toutes d'une même couleur, comme cinq cœurs, cinq carreaux, &c. il a ce qu'on appelle *lenturlu*, & il gagne ſans jouer ce qui ſe trouve au jeu & même tous les bêtes qui peuvent être dues.

Obſervez à ce ſujet que ſi dans les cinq cartes qu'on donne à chaque joueur, l'un deux ſe trouvoit avoir avec le *pamphile*, quatre cœurs, ou quatre carreaux, ou quatre piques, & qu'une de ces trois couleurs fût la triomphe il ne ſeroit pas cenſé avoir *lenturlu*, quoique le *pamphile* ſoit la principale triomphe ; mais auſſi c'eſt un trèfle, & il eſt néceſſaire, pour former *lenturlu*, qu'on ait cinq cartes d'une même couleur, à moins toutefois que les joueurs n'aient jugé à propos de faire une convention différente avant de commencer la partie.

S'il arrive que pluſieurs joueurs aient chacun *lenturlu*, c'eſt-à-dire, cinq cartes d'une même couleur, celui qui les a en à-tout gagne par préférence aux autres : lorſqu'aucun de ces joueurs n'a *lenturlu* en à-tout, c'eſt celui dont les cinq cartes préſentent le plus grand nombre de points, qui doit gagner ; enfin ſi les points que contiennent les jeux de pluſieurs joueurs ſont égaux, la primauté fait gagner celui qui eſt placé le plus près de la droite du diſtributeur des cartes.

L'as ſe compte pour onze points, chaque figure pour dix, & les autres cartes pour le nombre que chacune en préſente.

Le joueur qui a *lenturlu* peut ſe diſpenſer de le dire, même quand on lui demande s'il le ſauve : mais quand il veut bien répondre, il faut qu'il accuſe juſte.

Lorſqu'un joueur a *lenturlu*, tous ceux qui n'ont pas abattu leur jeu ou qui jouent ſur le coup, font chacun une bête.

Le joueur qui renonce eſt condamné à la bête.

Il en eſt de même de celui qui ſous-force : ceci a lieu quand un joueur ayant deux cartes de la couleur jouée, dont une ſupérieure à la carte qu'on a jouée, & l'autre inférieure, il ne fournit que l'inférieure.

Quand on n'a aucune carte de la couleur jouée, on eſt obligé de couper, ſi l'on a quelque triomphe : autrement on eſt puni comme pour avoir renoncé.

On eſt obligé, ſous la même peine, de ſurcouper quand on le peut, & qu'on a renoncé à la couleur coupée par un joueur précédent.

Le joueur qui donne mal doit refaire,

mais il n'encourt aucune punition pour cela.

Lorsque le jeu eſt faux parce qu'il manque quelque carte ou qu'il y en a plus qu'il ne devroit y en avoir, le coup où l'on découvre ce vice eſt nul; mais on ne revient pas contre les coups joués antérieurement.

S'il arrivoit qu'un joueur reprît dans ſon écart une carte pour la remettre dans ſon jeu, il feroit une bête & ſeroit exclu du droit de jouer ſur le coup.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au jeu du Pamphile.

Abattre le jeu. C'eſt avertir qu'on ne veut pas jouer ſur le coup.

A-tout. C'eſt la couleur dont eſt la carte qu'on a retournée pour indiquer la triomphe.

Bête. C'eſt une ſorte d'amende à laquelle les joueurs ſont aſſujettis en différens cas, comme quand ils ne font aucune levée, ou qu'ils renoncent, &c.

Couper. C'eſt ſéparer en deux un jeu de cartes avant qu'on diſtribue à chaque joueur les cartes qu'il doit avoir.

Couper. Se dit auſſi de l'action d'employer une triomphe ſur une autre couleur jouée.

Donner. C'eſt diſtribuer à chaque joueur les cartes qu'il doit avoir.

Ecart. Ce ſont les cartes qu'un joueur a rejetées de ſon jeu pour en prendre la même quantité au talon.

Ecarter. C'eſt former un écart.

Figure. On donne ce nom aux cartes peintes, telles que les rois, les dames & les valets.

Forcer. C'eſt mettre une carte ſupérieure ſur celle qui eſt jouée, au lieu d'y en mettre une inférieure qu'on a dans ſon jeu.

Jeton. C'eſt une pièce qui ſert de monnoie au jeu.

Jeu entier. C'eſt un jeu compoſé de 52 cartes, treize de chacune des couleurs de cœur, pique, trèfle & carreau.

Jeu faux. C'eſt un jeu dans lequel il y a trop ou pas aſſez de cartes.

Jeu de piquet. C'eſt un jeu compoſé de trente-deux cartes, huit de chaque couleur.

Lenturlu. C'eſt la réunion de cinq cartes d'une même couleur dans un ſeul jeu.

Levée. C'eſt une main qu'on a faite en jouant.

Mêler. C'eſt battre les cartes avant de les diſtribuer.

Pamphile. Ce mot, qui eſt le nom du jeu, ſe dit auſſi du valet de trèfle dont la prérogative eſt d'être en toute couleur la principale triomphe.

Point. C'eſt le nombre qui réſulte de la valeur des cartes dont un jeu eſt compoſé.

Premier en cartes. C'eſt le joueur qui doit jouer avant les autres.

Primauté. C'eſt l'avantage par lequel le joueur placé le plus près de la droite de celui qui a donné, gagne le coup quand il eſt en concurrence avec un ou pluſieurs joueurs dont les points ſont égaux au ſien.

Refaire. C'eſt recommencer la diſtribution des cartes.

Renoncer. C'eſt ne pas fournir de la couleur jouée quoiqu'on en ait dans ſon jeu.

Sous-forcer. C'eſt mettre une carte inférieure ſur celle qui eſt jouée, au lieu d'y mettre la ſupérieure qu'on a dans ſon jeu.

Sur-couper. C'eſt mettre une triomphe plus forte ſur celle qu'un joueur précédent a employée pour couper la carte jouée.

Talon. C'eſt ce qui reſte de cartes quand on a diſtribué à chaque joueur celles qu'il lui faut.

Tenir. (S'y) c'eſt déclarer qu'on entend jouer ſans écarter.

Triomphe. C'eſt la couleur qui emporte toutes les autres cartes.

PAPILLON.

Sorte de jeu des cartes, qui ſe joue avec cinquante-deux cartes, c'eſt-à-dire, un jeu entier, entre trois ou quatre perſonnes.

On ſe ſert de fiches & de jetons pour faire les comptes du jeu.

On fixe ordinairement à dix ou douze tours la durée d'une partie.

Après avoir fait prononcer le ſort ſur l'ordre dans lequel les places ſeront occupées & les cartes diſtribuées, chacun des joueurs met au jeu dix, douze ou quinze jetons, ſelon la convention, pour former la poule : enſuite, celui qui doit donner mêle les cartes, préſente à couper, & diſtribue à chaque joueur

trois cartes en trois parties, c'eſt-à-dire, une à la fois en trois tours ſucceſſifs.

Si les joueurs ſont au nombre de trois, celui qui a donné étale ſept cartes retournées, priſes de ſuite à la partie ſupérieure du talon : mais s'il y a quatre joueurs, il n'étale que quatre cartes priſes de la même manière. Cette différence réſulte de la néceſſité d'épuiſer juſte tout le talon, par les diſtributions ſubſéquentes.

Chacun ayant les trois cartes qu'il lui faut, le joueur placé à la droite de celui qui a donné, examine ſi parmi les cartes retournées il ne s'en trouve pas quelqu'une qu'il puiſſe adapter aux ſiennes.

On obſervera à ce ſujet que les figures, c'eſt-à-dire, les rois, les dames & les valets retournés ſur le jeu, ne peuvent être enlevés que par des cartes de la même eſpèce : ainſi, pour prendre un roi, il faut un autre roi ; & de même on ne prend une dame qu'avec une autre dame, & un valet qu'avec un autre valet. On doit auſſi appliquer aux dix ce qui vient d'être dit des figures.

A l'égard des autres cartes étalées ſur le tapis, rien n'empêche qu'on n'en prenne pluſieurs avec une ſeule : par exemple, s'il y a ſur le tapis un as valant un point, un quatre & un cinq, lorſque vous êtes en tour de jouer, & que vous ayez un dix dans votre jeu, vous pourrez ſans difficulté prendre ces trois cartes, parce qu'enſemble elles repréſentent dix points : la même règle s'applique aux autres cartes en pareille circonſtance : ainſi, avec un huit, vous pourrez prendre deux quatre, ou un cinq & un trois, ou un ſept & un as, &c. C'eſt principalement dans la pratique de cette règle que ſe développe la connoiſſance qu'on a du jeu ; car il réſulte delà deux avantages : le premier conſiſte en ce que vous enlevez du jeu, des cartes dont les autres joueurs pourroient s'accommoder ; & le ſecond, en ce que de cette manière, vous réuniſſez un plus grand nombre de cartes, par le moyen deſquelles vous pourrez parvenir à gagner les cartes, & à recevoir ce qu'on doit payer à celui qui les gagne.

Remarquez qu'un joueur qui auroit dans ſon jeu pluſieurs cartes ſemblables à celles qui ſeroient étalées ſur le tapis, ne pourroit néanmoins en jouer qu'une à la fois. Pour en jouer une ſeconde, il faudroit que la même circonſtance ſe repréſentât quand ſon tour de jouer ſeroit revenu.

Quand un joueur eſt en tour de jouer, & qu'avec les cartes qu'il a dans la main, il ne peut enlever aucune de celles qui ſont ſur le tapis, il eſt obligé d'étaler les ſiennes, & de mettre à la poule autant de jetons qu'il étale de cartes : enſuite, lorſque chacun des autres joueurs a joué ſes trois cartes, ſoit par les levées qu'il a faites, ſoit en étalant ſes cartes comme le premier dont on a parlé, celui qui a d'abord donné, reprend le talon, & ſans mêler ni faire couper, il donne de nouveau trois cartes à chaque joueur : cette nouvelle donne eſt ſuivie des mêmes procédés que ceux qui ont eu lieu après la première. Enfin, quand il ne reſte plus de cartes à diſtribuer de cette manière, le joueur qui, en prenant des cartes ſur le tapis, ſe défait des trois dernières qu'on lui a données, gagne la poule ou la partie. Cependant, s'il arrivoit que pluſieurs joueurs ſe défiſſent de leurs trois cartes par le même moyen, celui qui ſeroit le plus près de la gauche du diſtributeur des cartes gagneroit par préférence, & ſucceſſivement le diſtributeur des cartes l'emporteroit ſur tout autre en pareille circonſtance.

Il ſuit delà, que s'il y a de l'avantage à jouer le premier, il eſt compenſé par le déſavantage de ſe voir priver du gain de la partie par celui qui eſt dernier, lorſqu'on ſe trouve en concurrence avec lui.

Voici d'ailleurs les autres règles à ſuivre dans le cours de la partie.

1°. Si dans les cartes qu'un joueur étale ſur le tapis, il ſe trouve un, deux ou trois as, chacun de ſes adverſaires doit lui payer un jeton pour chaque as étalé de cette manière.

2°. Lorſqu'en levant des cartes ſur le tapis, un joueur prend un ou pluſieurs as, ſes adverſaires lui doivent chacun autant de jetons qu'il a pris d'as.

3°. Quand avec un as dans ſa main, un joueur lève un autre as ſur le jeu, ſes adverſaires doivent lui payer chacun deux jetons.

4°. Le joueur qui avec un deux de ſon jeu, lève deux as étalés ſur le tapis, doit recevoir quatre jetons de chacun des autres joueurs

5°. S'il arrive qu'avec un trois qu'un joueur a dans ſa main, il lève trois as étalés ſur le tapis, chacun de ſes adverſaires doit lui payer ſix jetons.

6°. Si un joueur ayant un quatre dans ſon jeu, l'employoit à lever quatre as étalés ſur le tapis, chacun de ſes adverſaires ſeroit obligé de lui payer huit jetons.

7°. Lorſqu'un joueur ayant un roi, un valet ou quelque autre carte dans ſon jeu, vient à lever trois cartes de la même manière, chacun de ſes adverſaires doit lui payer un jeton. Ce coup ſe nomme *haneton*.

8°. Si un joueur avoit trois cartes d'une même eſpèce, & que la quatrième fût ſur le tapis, il la leveroit avec les ſiennes, & chacun de ſes adverſaires ſeroit tenu de lui payer un jeton.

9°. Lorſqu'en jouant on vient à lever toutes les cartes, ou la ſeule qui reſte ſur le tapis, on a le droit d'exiger un jeton de chaque joueur. Ce coup s'appelle *ſauterelle*. Le joueur qui le fait eſt obligé d'étaler ſon jeu.

10°. Celui qui en jouant emploie ſes trois cartes dans le cours de la partie, & avant qu'elle ſoit finie, eſt en droit d'exiger un jeton de chacun de ſes adverſaires, & cela s'appelle faire le *petit papillon* : nous diſons *avant que la partie ſoit finie* ; car ſi toutes les cartes étoient jouées, celui à qui il n'en ſeroit reſté aucune, gagneroit la poule.

11°. Lorſque dans les levées qu'un joueur a faites, il ſe trouve un plus grand nombre de cartes que dans les levées des autres joueurs, il gagne les cartes, & il reçoit pour cela un jeton de chacun de ſes adverſaires : mais ſi deux joueurs avoient enſemble un même nombre de cartes dans leurs levées, aucun ne gagneroit les cartes, & on les payeroit doubles le coup ſuivant.

12°. Le joueur qui ne pouvant pas gagner la poule, étale ſes cartes le dernier, reçoit un jeton de chacun de ſes adverſaires, & cela s'appelle *droit de conſolation*.

13°. Quand un joueur a gagné la poule, il eſt fondé à prendre pour lui les cartes étalées ſur le tapis, & elles lui ſervent à gagner les cartes.

14°. S'il arrive qu'un jeu de cartes ſoit faux, le coup n'en eſt pas moins bon, pourvu toutefois que le nombre des cartes ſoit tel qu'il n'en reſte aucune après la diſtribution.

15°. Si un joueur venoit à donner mal, le coup ſeroit annullé auſſi-tôt qu'on s'en appercevroit : il faudroit alors remêler, & celui qui auroit fait la faute, ſeroit tenu d'ajouter un jeton à la poule.

16°. Tout joueur qui joue avant ſon tour, eſt obligé d'étaler ſes cartes.

17°. Lorſqu'il n'y a plus au talon que trois cartes pour chaque joueur, celui qui a été chargé de donner, eſt obligé d'avertir que ce ſont les dernières cartes qu'il diſtribuera.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au jeu du Papillon.

Conſolation. Ce mot ſe dit du jeton que chaque joueur eſt obligé de payer à celui qui, n'ayant pas pu gagner la partie, a étalé ſes cartes le dernier.

Couper. C'eſt ſéparer en deux un jeu de cartes, avant de diſtribuer à chaque joueur les cartes qu'il lui faut.

Donner. C'eſt diſtribuer les cartes aux joueurs après les avoir mêlées, & qu'on a fait couper.

Fiche. C'eſt une pièce d'os ou d'ivoire, de figure longue, qui repréſente dix jetons.

Figure. Ce mot ſe dit des rois, des dames, & des valets.

Haneton. C'eſt un hazard du jeu, qui conſiſte à lever ſucceſſivement trois cartes ſemblables à celles qu'un joueur a dans ſon jeu, & à recevoir pour cela un jeton de chacun des autres joueurs.

Jeton. C'eſt une pièce qui ſert de monnoie au jeu, & qui eſt le dixième d'une fiche.

Jeu entier. C'eſt un jeu de cartes où ſe trouvent réunis treize cœurs, treize piques, treize carreaux & treize trèfles.

Jeu faux. C'eſt un jeu où il y a trop ou pas aſſez de cartes.

Levée. C'eſt une main qu'on a faite en jouant.

Mêler. C'eſt battre les cartes avant de les diſtribuer.

Petit papillon. C'eſt un hazard du jeu par lequel un joueur fait ſes trois cartes avant que la partie ſoit finie, ce qui oblige chacun de ſes adverſaires à lui payer un jeton.

Point. C'eſt le nombre que préſente chaque carte.

Poule. C'eſt la totalité de ce que chaque joueur a miſe au jeu pour appartenir à celui qui gagnera la partie.

Sauterelle. Ce mot ſe dit d'un hazard du

jeu

jeu par lequel un joueur qui en jouant lève les cartes, ou la ſeule carte qu'on ait laiſſée ſur le tapis, acquiert ainſi le droit de ſe faire payer un jeton par chacun de ſes adverſaires.

Talon. C'eſt ce qui reſte de cartes après qu'on en a donné trois à chaque joueur.

PARFAITE ÉGALITÉ.

Sorte de jeu de hazard, qui ſe joue avec trois dés & un tableau diviſé en ſix caſes, dont la première repréſente le chiffre 1, la ſeconde le chiffre 2, la troiſième le chiffre 3, la quatrième le chiffre 4, la cinquième le chiffre 5, & la ſixième le chiffre 6.

Les joueurs ſont un banquier & des pontes dont le nombre n'eſt pas limité.

Les pontes mettent ſur une ou pluſieurs de ces caſes les ſommes qu'ils jugent à propos.

Le banquier jette enſuite avec un cornet dans une eſpèce de double entonnoir, les trois dés: il lève cet entonnoir & chaque dé alors préſente un point égal à quelqu'un des nombres qui ſont imprimés ſur le tableau.

Suppoſons, par exemple, qu'après que l'entonnoir eſt levé, on liſe ſur la face ſupérieure d'un dé, le nombre 2, ſur celle d'un autre dé, le nombre 4, & ſur celle du troiſième dé, le nombre 6, le banquier prendra pour lui l'argent qui ſe trouvera ſur les caſes où ſont les nombres 1, 3 & 5, & il payera aux pontes des ſommes égales à celles qu'ils auront expoſées ſur les trois autres caſes. Juſques-là tout paroit égal: car dans l'hypothèſe où chaque caſe ſeroit couverte d'un écu, il eſt clair qu'il faudroit que le banquier employât les trois écus qu'il auroit gagnés ſur les nombres 1, 3 & 5, pour acquitter ce qu'il auroit perdu ſur les nombres 2, 4 & 6. Mais on verra tout-à-l'heure diſparoître cette égalité, & l'on jugera que le jeu dont il s'agit a été très-mal nommé. Les chances en effet y ſont tellement inégales, qu'il n'eſt guère poſſible qu'à la longue, le banquier ne parvienne à gagner tout l'argent des pontes: c'eſt ce qu'un ſimple expoſé rendra ſenſible.

Si les trois dés préſentent chacun un même point, tel par exemple, que le nombre 3; c'eſt ce qu'on appele une raſle, pour laquelle le banquier eſt obligé de payer dix fois la miſe que le ponte a faite ſur le tableau à la caſe du 3.

Si des trois dés, il y en a deux qui préſentent chacun un même point; tel, par exemple, que le nombre 5, c'eſt ce qu'on appelle un doublet, pour lequel le banquier paye deux fois la miſe que le ponte a faite ſur le tableau à la caſe du 5.

Il ſuit de cet expoſé que, quand il arrive une raſle, chaque caſe étant chargée d'un écu, le banquier paye dix écus & n'en reçoit que cinq: mais ſi les trois dés donnent un doublet, le payement du banquier n'a lieu que ſur deux caſes; c'eſt-à-dire, qu'il paye deux écus ſur l'une & un écu ſur l'autre; or, comme il recueille quatre écus ſur les quatre autres caſes, il eſt clair que ſon bénéfice ſera d'un écu toutes les fois qu'il n'y aura pas de raſle, ou que chaque dé préſentera un nombre différent de celui d'un autre dé.

Il s'agit maintenant de ſavoir combien de variations peuvent produire les trois dés avec leſquels on joue: or le calcul démontre qu'elles ſont au nombre de 216. Dans ces 216 variations on compte ſix raſles; 90 doublets, & 120 coups où les dés préſentent chacun un nombre différent de celui des autres dés.

Il y a par conſéquent 120 coups où les chances ſont parfaitement égales, tant pour le banquier que pour les pontes: ſix autres chances, qui ſont celles des raſles, font perdre le banquier, & quatre-vingt-dix autres, qui ſont les doublets, le font gagner.

Ainſi, dans le cours de deux cents ſeize coups où les miſes des pontes auront été chaque fois d'un écu ſur chaque caſe, le banquier devra, toutes choſes égales, perdre ſix fois cinq écus, c'eſt-à-dire, trente écus en tout, & gagner 90 fois un écu. Il lui reſtera donc ſoixante écus en pur bénéfice. On peut, d'après cela, calculer la perte que doivent faire les pontes proportionnément aux ſommes qu'ils expoſent à un pareil jeu.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au jeu de la Parfaite Egalité.

Banquier. C'eſt celui contre lequel les pontes jouent leur argent.

Caſe. C'eſt une des ſix parties dans leſquelles le tableau du jeu eſt diviſé.

Cornet. C'eſt le petit vaſe avec lequel on jette les dés dans l'entonnoir.

Dé. C'eſt un petit morceau d'os ou d'ivoire de figure cubique ou à ſix faces, dont chacune eſt marquée d'un différent nombre de points, depuis un juſqu'à ſix, & qui ſert à jouer.

Doublet. Il ſe dit de deux dés qui ont amené chacun le même point.

Entonnoir. C'eſt l'inſtrument dans lequel le banquier jette les dés avec le cornet.

Miſe. C'eſt l'argent que le ponte expoſe ſur une caſe du tableau.

Point. C'eſt le nombre que chaque dé joué préſente ſur la face ſupérieure.

Ponte. On déſigne ſous ce nom les joueurs qui font des miſes contre le banquier.

Raſle. C'eſt ce qui réſulte du coup où chacun des trois dés joués préſente le même point.

PASSE-DIX.

Sorte de jeu de hazard qui ſe joue avec trois dés & dans lequel un des joueurs parie amener plus de dix.

On joue de deux manières à ce jeu : quelquefois tous les coups de dés ſont déciſifs ; & quelquefois un coup ne finit que quand deux dés préſentent chacun un point ſemblable.

Dans l'un comme dans l'autre cas, les joueurs ont les dés chacun à ſon tour. Le joueur qui les a, parie toujours qu'il amenera plus de dix, & tandis qu'il paſſe, c'eſt-à-dire, qu'il amene plus de dix, il eſt le maître de conſerver les dés ; mais dans ce cas, il eſt obligé de tenir tout ce qu'on lui propoſe, juſqu'à concurrence de l'argent qu'il a d'abord expoſé, & de celui qu'il a enſuite gagné avec le premier.

Les trois dés avec leſquels on joue au *paſſe-dix*, ſont ſuſceptibles des deux cents ſeize variations qu'on va rapporter.

Il y a une manière d'amener trois, qui eſt
1....1....1.

Il y a trois manières d'amener quatre qui ſont ;
La première, 1....1....2.
La ſeconde, 1....2....1.

Et la troiſième, 2....1....1.

Il y a ſix manières d'amener cinq, qui ſont ;
La première, 1....1....3.
La ſeconde, 1....2....2.
La troiſième, 1....3....1.
La quatrième, 2....1....2.
La cinquième, 3....1....1.
Et la ſixième, 2....2....1.

Il y a dix manières d'amener ſix, qui ſont ;
La première, 1....1....4.
La ſeconde, 1....2....3.
La troiſième, 1....3....2.
La quatrième, 1....4....1.
La cinquième, 2....1....3.
La ſixième, 2....2....2.
La ſeptième, 2....3....1.
La huitième, 3....1....2.
La neuvième, 3....2....1.
Et la dixième, 4....1....1.

Il y a quinze manières d'amener ſept, qui ſont ;
La première, 1....1....5.
La ſeconde, 1....2....4.
La troiſième, 1....3....3.
La quatrième, 1....4....2.
La cinquième, 1....5....1.
La ſixième, 2....1....4.
La ſeptième, 2....2....3.
La huitième, 2....3....2.
La neuvième, 2....4....1.
La dixième, 3....1....3.
La onzième, 3....2....2.
La douzième, 3....3....1.
La treizième, 4....1....2.
La quatorzième, 4....2....1.
Et la quinzième, 5....1....1.

Il y a vingt & une manières d'amener huit, qui ſont ;
La première, 1....1....6.
La ſeconde, 1....2....5.
La troiſième, 1....3....4.
La quatrième, 1....4....3.
La cinquième, 1....5....2.
La ſixième, 1....6....1.
La ſeptième, 2....1....5.
La huitième, 2....2....4.
La neuvième, 2....3....3.
La dixième, 2....4....2.
La onzième, 2....5....1.
La douzième, 3....1....4.
La treizième, 3....1....3.
La quatorzième, 3....2....2.
La quinzième, 3....4....1.

La ſeizième, 4....1....3.
La dix-ſeptième, 4....2....2.
La dix-huitième, 4....3....1.
La dix-neuvième, 5....1....2.
La vingtième, 5....2....1.
Et la vingt-unième, 6....1....1.

Il y a vingt-cinq manières d'amener neuf, qui ſont :

La première, 1....2....6.
La ſeconde, 1....3....5.
La troiſième, 1....4....4.
La quatrième, 1....5....3.
La cinquième, 1....6....2.
La ſixième, 2....1....6.
La ſeptième, 2....2....5.
La huitième, 2....3....4.
La neuvième, 2....4....3.
La dixième, 2....5....2.
La onzième, 2....6....1.
La douzième, 3....1....5.
La treizième, 3....2....4.
La quatorzième, 3....3....3.
La quinzième, 3....4....2.
La ſeizième, 3....5....1.
La dix-ſeptième, 4....1....4.
La dix-huitième, 4....2....3.
La dix-neuvième, 4....3....2.
La vingtième, 4....4....1.
La vingt-unième, 5....1....3.
La vingt-deuxième, 5....2....2.
La vingt-troiſième, 5....3....1.
La vingt-quatrième, 6....1....2.
Et la vingt-cinquième, 6....2....1.

Il y a vingt-ſept manières d'amener dix, qui ſont ;

La première, 1....3....6.
La ſeconde, 1....4....5.
La troiſième, 1....5....4.
La quatrième, 1....6....3.
La cinquième, 2....2....6.
La ſixième, 2....3....5.
La ſeptième, 2....4....4.
La huitième, 2....5....3.
La neuvième, 2....6....2.
La dixième, 3....1....6.
La onzième, 3....2....5.
La douzième, 3....3....4.
La treizième, 3....4....3.
La quatorzième, 3....5....2.
La quinzième, 3....6....1.
La ſeizième, 4....1....5.
La dix-ſeptième, 4....2....4.
La dix-huitième, 4....3....3.
La dix-neuvième, 4....4....2.
La vingtième, 4....5....1.
La vingt-unième, 5....1....4.
La vingt-deuxième, 5....2....3.
La vingt-troiſième, 5....3....2.
La vingt-quatrième, 5....4....1.
La vingt-cinquième, 6....1....3.
La vingt-ſixième, 6....2....2.
Et la vingt-ſeptième, 6....3....1.

Il y a vingt-ſept manières d'amener onze, qui ſont ;

La première, 1....4....6.
La ſeconde, 1....5....5.
La troiſième, 1....6....4.
La quatrième, 2....1....6.
La cinquième, 2....4....5.
La ſixième, 2....5....4.
La ſeptième, 2....6....3.
La huitième, 3....2....6.
La neuvième, 3....3....5.
La dixième, 3....4....4.
La onzième, 3....5....3.
La douzième, 3....6....2.
La treizième, 4....1....6.
La quatorzième, 4....2....5.
La quinzième, 4....3....4.
La ſeizième, 4....4....3.
La dix-ſeptième, 4....5....2.
La dix-huitième, 4....6....1.
La dix-neuvième, 5....1....5.
La vingtième, 5....2....4.
La vingt-unième, 5....3....3.
La vingt-deuxième, 5....4....2.
La vingt troiſième, 5....5....1.
La vingt-quatrième, 6....1....4.
La vingt cinquième, 6....2....3.
La vingt ſixième, 6....3....2.
Et la vingt-ſeptième, 6....4....1.

Il y a vingt-cinq manières d'amener douze, qui ſont ;

La première, 1....5....6.
La ſeconde, 1....6....5.
La troiſième, 2....4....6.
La quatrième, 2....5....5.
La cinquième, 2....6....4.
La ſixième, 3....3....6.
La ſeptième, 3....4....5.
La huitième, 3....5....4.
La neuvième, 3....6....3.
La dixième, 4....2....6.
La onzième, 4....3....5.
La douzième, 4....4....4.
La treizième, 4....5....3.

La quatorzième, 4....6....2.
La quinzième, 5....1....6.
La ſeizième. 5....2....5.
La dix-ſeptième, 5....4....3.
La dix-huitième, 5....3....4.
La dix-neuvième, 5....5....2.
La vingtième, 5....6....1.
La vingt-unième. 6....1....5.
La vingt-deuxième, 6....2....4.
La vingt-troiſième, 6....3....3.
La vingt-quatrième, 6....4....2.
Et la vingt-cinquième, 6....5....1.

Il y a vingt-une manières d'amener treize, qui ſont;

La première, 1....6....6.
La ſeconde, 2....6....5.
La troiſième, 2....5....6.
La quatrième, 3....4....6.
La cinquième, 3....5....5.
La ſixième, 3....6....4.
La ſeptième, 4....3....6.
La huitième, 4....4....5.
La neuvième, 4....5....4.
La dixième, 4....6....3.
La onzième, 5....2....6.
La douzième, 5....3....5.
La treizième, 5....4....4.
La quatorzième, 5....5....3.
La quinzième, 5....6....2.
La ſeizième, 6....6....1.
La dix-ſeptième, 6....2....5.
La dix-huitième, 6....3....4.
La dix-neuvième, 6....4....3.
La vingtième, 6....5....2.
Et la vingt-unième, 6....1....6.

Il y a quinze manières d'amener quatorze, qui ſont,

La première, 2....6....6.
La ſeconde, 3....5....6.
La troiſième, 3....6....5.
La quatrième, 4....4....6.
La cinquième, 4....5....5.
La ſixième, 4....6....4.
La ſeptième, 5....3....6.
La huitième, 5....4....5.
La neuvième, 5....5....4.
La dixième, 5....6....3.
La onzième, 6....6....2.
La douzième, 6....3....5.
La treizième, 6....4....4.
La quatorzième, 6....5....3.
Et la quinzième, 6....6....2.

Il y a dix manières d'amener quinze, qui ſont;

La première, 3....6....6.
La ſeconde, 4....5....6.
La troiſième, 4....6....5.
La quatrième, 5....4....6.
La cinquième, 5....5....5.
La ſixième, 5....6....4.
La ſeptième. 6....3....6.
La huitième, 6....4....5.
La neuvième, 6....5....4.
Et la dixième, 6....6....3.

Il y a ſix manières d'amener ſeize, qui ſont;

La première, 4....6....6.
La ſeconde, 5....5....6.
La troiſième, 5....6....5.
La quatrième, 6....4....6.
La cinquième, 6....5....5.
Et la ſixième, 6....6....4.

Il y a trois manières d'amener dix-ſept, qui ſont;

La première, 5....6....6.
La ſeconde, 6....5....6.
Et la troiſième, 6....6....5.

Il y a une manière d'amener dix-huit, qui eſt 6....6....6.

Si, pour décider un coup, on exige que deux dés préſentent chacun un point ſemblable, il y aura dans les deux cents ſeize variations dont on vient de parler, quarante-huit coups de paſſe, quarante-huit coups de manque, & cent vingt coups nuls. Si l'on joue à toutes chances, c'eſt-à-dire, de manière qu'il n'y ait aucun coup nul, il y aura cent huit coups de paſſe & cent huit coups de manque. Ainſi dans l'un comme dans l'autre cas, le *paſſe-dix* eſt un jeu parfaitement égal.

Mais il en eſt différemment quand la partie a lieu entre un banquier & des pontes : alors le banquier a toujours les dés; il les jette avec un cornet dans une eſpèce de double entonnoir, dont les parties évaſées ſont à chaque extrémité. Alors les pontes parient contre lui, les uns qu'il paſſera, c'eſt-à-dire, que les dés préſenteront plus de dix points, & les autres, qu'il ne paſſera pas. Les pontes qui parient que le banquier paſſera, mettent leur argent dans la place indiquée pour ce pari, & ceux qui parient le contraire, mettent de même leur argent où ce dernier pari exige qu'il ſoit.

Les miſes étant faites, le banquier lève

l'entonnoir, & découvre les trois dés qu'il y a jetés. S'il ſe trouve qu'il a paſſé, il gagne l'argent des pontes qui ont parié qu'il ne paſſeroit pas, & double les miſes de ceux qui ont parié qu'il paſſeroit.

Juſques-là tout eſt égal : mais cette égalité ceſſe par l'avantage attribué au banquier lorſqu'il amène les points de 4 & de 17. S'il amène le point de quatre, il gagne l'argent des pontes qui ont parié qu'il paſſeroit, & il ne paye rien à ceux qui ont parié qu'il ne paſſeroit pas. Si, au contraire, il amène le point de dix-ſept, il gagne l'argent des pontes qui ont parié qu'il ne paſſeroit pas, & il ne paye rien à ceux qui ont parié qu'il paſſeroit. Ainſi il a un avantage de trois & un huitième pour cent, ou de 15 ſous par louis.

Lorſque pour la déciſion d'un coup, il eſt néceſſaire qu'il y ait deux dés qui préſentent chacun un même point, & qu'on parie que le premier jet de dés terminera la partie, il faut que celui qui ſoutient la négative mette cinq contre quatre, autrement le pari ſeroit inégal.

Celui qui parie neuf contre quatre, qu'une telle partie ſera finie en deux coups, a un avantage de cinq ſous ſix deniers par louis.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au Paſſe-dix.

Banquier. C'eſt le joueur qui tient le dé contre les pontes.

Cornet. C'eſt le petit vaſe avec lequel on jette les dés dans l'entonnoir.

Dé. C'eſt un petit morceau d'os ou d'ivoire, de figure cubique ou à ſix faces, dont chacune eſt marquée d'un différent nombre de points, depuis un juſqu'à ſix, & qui ſert à jouer.

Entonnoir. C'eſt l'inſtrument dans lequel le banquier jette les dés avec le cornet.

Point. C'eſt le nombre qui réſulte d'un coup de dé.

Ponte. On donne ce nom aux joueurs qui jouent contre le banquier.

PAUME.

C'eſt une ſorte de jeu d'exercice, auquel jouent deux ou pluſieurs perſonnes qui chaſſent & qui ſe renvoient une balle avec une raquette ou avec un battoir, dans un lieu préparé exprès.

Le nom de ce jeu vient de ce que, pour y jouer, on ne ſe ſervoit originairement que de la *paume* de la main.

Les lieux où l'on joue, c'eſt-à-dire, les jeux de *paume* varient plus ou moins tant en longueur qu'en largeur; mais ils forment tous un carré long, entouré de murs de 20 à 22 pieds de hauteur.

Pour qu'un jeu de *paume* ſoit bien proportionné, il convient qu'il ait 90 pieds de longueur ſur 27 à 28 de largeur. Il doit être pavé en carreaux unis de pierres de taille d'un pied & demi de large. Au reſte, il y a deux ſortes de jeux de *paume* qui diffèrent l'un de l'autre en quelques parties par la conſtruction. L'un ſe nomme *jeu de* dedans, & l'autre *jeu de carré.*

Dans un jeu de dedans, il règne le long d'un des grands murs & des deux murs en largeur, un toît incliné en planches unies & jointes les unes aux autres : ce toît eſt ſoutenu par des piliers en bois établis ſur de petits murs de trois pieds & demi de hauteur. Ces petits murs, qu'on appelle *murs de batteries*, s'étendent dans toute la longueur des *ouverts.*

Ces ouverts ſont les eſpaces qu'on remarque entre le toît & les batteries : on les garnit d'un filet pour empêcher que les ſpectateurs ne reçoivent des coups de balle. On dit, *ouvert du premier, du ſecond, du dernier, & du dedans.* Le joueur qui envoie des balles dans ces ouvertures, forme des *chaſſes*, ou gagne un *quinze*, comme on le dira dans la ſuite. Le *dedans* eſt une ouverture qui règne au-deſſus & preſque dans toute la longueur du toît oppoſé à celui du ſervice. Quand un joueur placé du côté du ſervice, fait entrer une balle dans cette ouverture, on dit qu'*il a fait un coup de dedans*, & il gagne *quinze.* C'eſt par cette ouverture & par le toît qui la ſurmonte, qu'on diſtingue particulièrement le jeu de dedans du jeu de carré.

Si en entrant dans un jeu de dedans, on tourne à gauche, on regarde le toît du ſervice, & de l'autre côté le toît du dedans; le mur de batterie qui ſoutient ce dernier toît, ſe nomme *batterie du dedans.*

Dans le jeu de carré, il n'y a ni le dedans ni le toît qui le couvre; on voit à nud toute la ſuperficie du mur de largeur du fond du jeu : mais il y a au bas de l'angle de ce mur, à fleur du carreau, un trou carré d'un pied & demi de largeur; & au côté oppoſé, eſt plaqué perpendiculairement un ais d'un pied de largeur, & élevé à la hauteur du grand toît auquel il eſt adhérent. Le joueur qui, depuis le côté du ſervice frappe de volée avec ſa balle cet ais, gagne quinze : il en eſt de même quand il fait entrer de volée ou du premier bond, ſa balle dans le trou carré. On dit alors qu'*il a fait un coup d'ais* ou *un coup de trou.*

Dans le jeu de dedans comme dans celui de carré, il y a une fenêtre ouverte, appelée *grille.* Elle eſt ſituée au bout du toît du ſervice.

Le joueur qui, dans le jeu de carré, ſe trouvant placé du côté de l'ais, fait entrer ſa balle dans cette grille, gagne quinze, & l'on dit qu'*il a fait un coup de grille.*

Dans le jeu de carré, il y a le tambour qui ne ſe trouve pas toujours dans un jeu de dedans. Ce tambour eſt un double mur adoſſé contre le grand mur du côté de la grille, dont il eſt éloigné de dix pieds. Il forme dans le jeu une avance d'un pied & demi de largeur.

La longueur de tous les jeux de *paume*, eſt partagée par une corde & un filet attachés d'un côté au poteau du premier ouvert, & de l'autre côté, à un anneau plombé contre le grand mur. On tend plus ou moins cette corde par le moyen d'un levier. On appelle *mettre deſſus*, quand la balle qu'on pouſſe ou qu'on relève avec la raquette, paſſe par deſſus cette corde. Et l'on dit que le joueur *a mis deſſous*, lorſque la balle qu'il a pouſſée ou relevée, a été arrêtée par la corde ou le filet, & alors il perd *quinze.*

Les entrées du jeu de *paume* ſont ſituées de chaque côté de la corde, & c'eſt-là que ſe placent les garçons paumiers, pour compter les parties.

Les plafonds des jeux de *paume* ſont plus ou moins élevés, & ſoutenus par des piliers établis ſur le haut des contre-murs : ces jeux ſont éclairés par les ouvertures pratiquées entre les piliers dont on vient de parler. Ces ouvertures ſont garnies de filets, afin que les balles portées à cette hauteur par les joueurs, ne ſe perdent pas. Quand il arrive que dans une partie, un joueur envoie la balle dans les filets, il perd *quinze.*

Des Balles & des Raquettes.

Les balles ſont de petites pelotes rondes faites de rognures d'étoffe, & recouvertes de drap blanc. Pour en maintenir la blancheur, les garçons paumiers les font rouler dans de grands ſacs de peau remplies de ſon.

Quant aux raquettes dont on ſe ſert pour chaſſer la balle, elles ſont faites d'un bâton courbé en eſpèce d'ovale, & garni de cordes à boyau, tendues en long & en travers : les deux bouts du bâton étant attachés enſemble & couverts du cuir, forment le manche de la raquette.

En termes de *paume*, on appelle un des côtés de raquette les *droits*, & l'autre les *nœuds.*

Pour tenir convenablement la raquette, il faut que le joueur la tienne un peu de côté, afin qu'il puiſſe atteindre avec aiſance balle, ſoit d'*avant-main*, ſoit d'*arrière-main.* Pour les coups d'avant-main, on emploie le côté des *droits* de la raquette, & pour ceux d'arrière-main, le côté des *nœuds.* On dit d'un joueur, qu'*il a un beau coup d'avant-main* ou *d'arrière-main.*

On appelle *couper la balle*, l'action de la pouſſer du poignet, en tenant la raquette un peu horiſontalement. Cette manière de frapper la balle, lui communiquant un mouvement plus rapide, en rend les bonds moins étendus, ce qui fait qu'elle eſt difficile à relever. On dit en ce ſens, *qu'un joueur coupe bien la balle.*

De la partie.

La partie conſiſte ordinairement en huit jeux, & quelquefois en ſix. Chaque jeu ſe diviſe en ſoixante points, qui ſe comptent par quinze. Ainſi, un joueur perd quinze points ou les gagne toutes les fois qu'il y a lieu à compter.

Il perd quinze, 1°. Quand il ne relève pas la balle du côté du ſervice.

2°. Quand il ne tire pas une chaſſe avec juſteſſe.

3°. Lorſqu'il met deſſous la corde ou au haut des filets.

Au contraire, un joueur gagne quinze, 1°. Lorſque, malgré ſon adverſaire, il a tiré une chaſſe avec préciſion.

2°. Quand il fait entrer ſa balle dans les ouvertures du *dedans*, du *trou de la grille*, ou lorſqu'il frappe *l'ais* de volée.

Quand deux joueurs gagnent chacun quinze alternativement, le marqueur annonce quinze à un; puis, trente pour le joueur qui gagne le quinze ſuivant, enſuite quarante-cinq pour le troiſième quinze, & s'il gagne de même un quatrième quinze, le marqueur annonce le jeu pour lui, & le marque : mais ſi les deux joueurs gagnent tour-à-tour un quinze, le marqueur annonce *quinze à un*, *trente à un*; & s'ils arrivent tous deux au nombre de *quarante-cinq*, le marqueur annonce alors *qu'ils ſont à deux*; en ſorte que le premier qui vient à gagner le quinze ſuivant a l'avantage : mais s'il fait une faute, il retourne *à deux*; & cela continue ainſi juſqu'à ce qu'un des joueurs gagne deux quinze de ſuite, & par conſéquent le jeu.

On dit que *les joueurs ſont à deux de jeu*, lorſque dans les parties compoſées de huit jeux, ils ont pris chacun ſept jeux, ou chacun cinq, dans les parties de ſix jeux. Il faut alors qu'un des deux joueurs prenne deux jeux de ſuite pour gagner la partie, attendu qu'un ſeul jeu lui donne ſeulement l'avantage.

Le moindre avantage qu'un joueur puiſſe faire à un autre, c'eſt de lui donner une biſque, qui vaut quinze points. Le joueur qui reçoit cette biſque, peut l'employer à ſon profit dans le cours de la partie. Quand on dit *qu'un joueur rend à l'autre demi-quinze*, cela ſignifie *quinze* ſur un jeu, & rien ſur le ſuivant; ou *qu'il rend demi-trente*, cela ſignifie quinze ſur un jeu, & trente ſur le ſuivant. Outre ces avantages, le joueur le plus foible reçoit quelquefois pluſieurs biſques : on dit alors qu'un tel joueur rend à un autre *demi-quinze & deux biſques*, ou *quinze & biſque*, &c.

Le joueur qui ſert eſt toujours placé du côté du *dedans* ou de *l'ais*, dans les jeux de carré : il prend les balles dans un panier poſé ſur la batterie du dedans, ou celle du dernier, & les fait rouler ſur le toît pour les envoyer à ſon adverſaire. Les balles qui n'ont pas été relevées, ou qui ont fait leur effet ſur les carreaux, tant en gain qu'en perte pour les joueurs, ſont arrêtées ſous la corde du milieu, & l'un des garçons de *paume* les ramaſſe pour les remettre dans le panier.

Aux parties de quatre, les joueurs qui reçoivent le ſervice ſe nomment les premiers; & ceux qui ſervent, les ſeconds. On dit en ce ſens, qu'un tel *joueur prime*, & que tel autre *ſeconde*.

Quand deux joueurs ſe renvoient des balles ſans faire de partie, on dit qu'ils pelottent.

Des chaſſes.

On a vu précédemment que le ſol d'un jeu de *paume* étoit pavé en carreaux de pierre de taille, & que le milieu du jeu étoit partagé tranſverſalement par une corde & un filet qui le diviſoient en deux parties, l'une appelée *côté du dedans*, & l'autre, *côté de la grille & du tambour*. Il faut ſe rappeler que dans les jeux de *carré*, c'eſt le *trou* & *l'ais* qui remplacent le *côté du dedans*.

Les lignes & l'eſpace d'un carreau à un autre fixent les chaſſes. Ces lignes ſont marquées ſur le carreau en noir : elles aboutiſſent d'un côté au grand mur, & de l'autre côté, au mur des batteries, où elles ſont numérotées en couleur jaune. La balle eſt déſignée faire chaſſe dans l'endroit du carreau qu'elle a frappé au ſecond bond. On dit, *chaſſe demi-carreau*, *un carreau*, *deux carreaux*, &c. juſqu'au nombre douze, après lequel ſont tracées les lignes du *dernier*, du *ſecond* & du *premier ouvert*. Dans le jeu de dedans le premier nombre des chaſſes eſt toujours marqué ſur la ligne du carreau le plus près de la batterie du dedans; & dans le jeu de carré, ſur la ligne du carreau qui touche le trou & l'ais.

Ces principales chaſſes ſont établies du côté de la partie à droite du jeu de *paume*; attendu que du côté de la grille, qui eſt ordinairement la partie à gauche du jeu, il n'y a point de courte chaſſe marquée ſur les carreaux; il y a ſeulement de ce côté du jeu comme de l'autre, des raies tranſverſales tracées en noir ſur la ligne des carreaux : elles ſont parallèles aux *ouverts*, & la chûte de la balle y forme chaſſe, ou fait perdre quinze au joueur qui ne la relève pas, ſur-tout quand elle a outre-paſſé la raie du dernier. A l'égard de la balle qui n'a pas été pouſſée avec aſſez de force pour outre-paſſer du côté du ſer-

vice, la raie du dernier, elle forme chaſſe vers le jeu : il en eſt de même de la balle qui ayant frappé le mur du fond, revient au ſecond bond, retomber en dehors de cette raie.

Une autre combinaiſon du jeu, conſiſte en ce qu'une balle qui entre dans l'ouvert du dernier, du côté du dedans ou de l'ais, n'y forme qu'une chaſſe ; tandis qu'un joueur qui, du côté du dedans, fait entrer une balle dans l'ouvert du dernier du côté du ſervice, gagne un quinze comme s'il avoit fait un coup de grille. C'eſt le ſeul de tous les ouverts du côté du grand toît, qui donne cet avantage.

On a expoſé précédemment qu'il régnoit le long d'un des grands murs du jeu, un toît incliné, ſoutenu par des poteaux, dont les intervalles forment les ouverts : c'eſt ſur ce grand toît, & ſur celui qui, par un retour à angle droit, communique à la grille, que le joueur placé du côté du dedans, ou de l'ais, envoie dans les jeux de carré, le ſervice à ſon adverſaire. On peut appeler *les toîts du ſervice*, la partie des toîts qui eſt ſituée à la partie gauche du jeu ; & le mur par lequel eſt ſoutenu le toît en retour qui communique à la grille, peut être appelé le *mur du ſervice*. L'un des joueurs prend des balles qui ſont dans un panier, & les envoie ſur les toîts. L'autre joueur qui eſt du côté oppoſé & qui reçoit le ſervice, doit, par le mouvement imprimé à la balle, juger de l'effet qu'elle fera en retombant du toît ſur les carreaux : alors il la renvoie, ſoit avant qu'elle porte contre le mur de ſervice, ſoit après qu'elle y a porté, ou bien après l'avoir priſe de volée à la deſcente du toît. Le joueur auquel la balle eſt ainſi renvoyée, doit à ſon tour la juger & la renvoyer encore à ſon adverſaire, & les deux joueurs continuent de même juſqu'à ce qu'il y en ait un qui n'ait pas pu relever ni renvoyer la balle.

Tout joueur qui met deſſous, ſoit en prenant le ſervice, ſoit en relevant la balle ou de quelque manière que ce ſoit, perd quinze. Il en eſt de même de celui dont la balle s'élève juſqu'au haut des filets des grands murs. Les coups qu'on regarde comme les mieux joués, ſont ceux par leſquels la balle s'élève dans ſa courſe, le moins qu'il eſt poſſible, au-deſſus de la corde du milieu du jeu. On dit alors que *la balle a friſé la corde, qu'elle a paſſé à fleur de corde.* Les joueurs exercés s'attachent à renvoyer la balle dans cette direction, parce qu'elle parcourt plus d'eſpace en peu de temps, & qu'elle eſt plus difficile à relever, ſur tout quand ils l'ont coupée : mais, s'il eſt avantageux de jouer de cette manière, il y a auſſi du danger, car elle expoſe à mettre ſouvent deſſous.

Lorſqu'en donnant le ſervice, un joueur a laiſſé faire deux chaſſes, il cède ſa place à ſon adverſaire & il paſſe où étoit celui-ci, pour recevoir à ſon tour le ſervice & tirer ces chaſſes.

Suppoſons que l'une de ces chaſſes ſoit à trois carreaux, & l'autre à quatre, & que ce ſoit celle de trois carreaux qu'il faille tirer la première : pour la tirer à ſon avantage, le joueur doit imprimer à ſa balle un tel mouvement qu'elle puiſſe outre-paſſer la ligne de trois carreaux ; ou, que ſi elle porte contre les murs ou batteries du fond du jeu, elle n'outre-paſſe pas en revenant, le dehors de la même ligne de trois carreaux : autrement il perdroit la chaſſe, & tout joueur qui perd une chaſſe, perd quinze.

Quand un joueur tire la chaſſe de manière à la gagner, ſon adverſaire doit ſe porter promptement à la rencontre de la balle, la prévenir de volée ou de demi-volée, ou la relever après ſon premier bond contre les murs : ſi ce dernier renvoie la balle ſans mettre deſſous, le premier eſt à ſon tour obligé de juger des effets de la même balle, & de la rejouer encore afin de parvenir à gagner la chaſſe. Ainſi, l'un attaque la chaſſe & l'autre la défend. Cela continue de la même manière, juſqu'à ce qu'un des deux joueurs *faſſe faute*, & par conſéquent faſſe gagner quinze à ſon adverſaire.

Il faut remarquer que plus une chaſſe eſt courte, plus elle eſt difficile à gagner. La raiſon en eſt qu'elle laiſſe peu d'eſpace au joueur pour y placer ſa balle. Le moyen qu'emploient ſouvent les habiles joueurs pour gagner une chaſſe courte, eſt de tâcher de faire entrer la balle dans le dedans ou dans le trou malgré leurs adverſaires. Mais on conçoit que, pour réuſſir dans ces ſortes de coups, il faut être habitué à donner à la balle une direction prompte & juſte ; car le joueur qui ne remplit pas ſon objet perd la chaſſe & par conſéquent quinze.

On appelle *chaſſe au pied*, celle dont la balle

balle dans la portée du ſecond bond, eſt tombée au pied du mur. Il eſt néceſſaire, pour gagner une telle chaſſe, que le joueur faſſe un coup de dedans, de trou, ou d'ais.

Des différens ſervices.

On peut diſtinguer quatre ſortes de ſervices; ſavoir, le ſervice donné contre le mur du toît, le ſervice *martelé*, *piqué* ou *pointé*, le ſervice *tourné*, & le ſervice *roulé*.

Le ſervice donné contre le grand mur du toît, eſt le plus uſité, & ſe donne de différentes manières. La balle frappant le grand mur, tombe obliquement ſur le toît, &, en retombant ſur le pavé, elle s'éloigne d'abord du joueur par un angle rentrant contre le mur du ſervice, & revient enſuite vers lui.

Le ſervice martelé, piqué ou pointé, conſiſte à envoyer la balle ſur le toît, comme ſi on la frappoit avec un marteau. Un tel mouvement lui fait ſuivre par caſcade le bord du toît, & la fait retomber avec rapidité contre le joueur. On prétend qu'un tel ſervice peut être refuſé, ſur-tout quand le premier coup de la balle ſur le toît n'a pas outre-paſſé la corde.

Le ſervice tourné a lieu dans un ſens oppoſé au ſervice piqué & pointé, c'eſt-à-dire, en ſoulevant en deſſous la balle avec la raquette. Cette balle, en retombant du toît, s'approche d'abord du joueur dans la portée contre le mur, & enſuite elle s'éloigne tout-à-coup de lui. Ce ſervice eſt celui qui met le plus communément en défaut un joueur encore novice.

Le ſervice roulé conſiſte à proportionner la jetée de la balle, de manière qu'elle ne puiſſe preſque pas porter contre le mur du ſervice.

Au reſte, ces différentes manières de donner le ſervice, ſont ſuſceptibles d'une infinité de variations. Les ſervices les plus difficiles ſont ceux qui, en retombant preſqu'en ligne droite contre le mur, ôtent au joueur la facilité de donner à ſon coup l'étendue qu'il voudroit : il eſt alors obligé de jeter la balle en hauteur à ſon adverſaire, & celui-ci profite de la circonſtance pour préparer à l'autre un coup difficile.

On appelle *ſervice de pied*, le ſervice par lequel la balle, en tombant du toît, s'amortit au pied du mur & du carreau, ſans faire aucun effet. Le joueur qui reçoit un tel ſervice, doit, pour en prévenir les inconvéniens, tâcher de prendre la balle de volée à la deſcente du toît.

Au ſurplus chaque joueur peut avoir ſon ſervice particulier : mais les plus habiles, ceux qui dirigent une balle à leur gré, varient continuellement leur ſervice : c'eſt de ces joueurs qu'on dit qu'*ils ont un mauvais ſervice*, *un ſervice imprenable*.

Il n'eſt pas inutile d'obſerver ici qu'on eſtime qu'un joueur qui, dans le courant d'une partie, donne un ſervice difficile, a plus de demi-quinze d'avantage ſur ſon adverſaire, quoique tous les deux ſoient d'ailleurs réputés être d'une égale force.

Lorſque le joueur qui ſert ne fait pas paſſer la balle ſur le toît au-delà de la raie du dernier côté du ſervice, ou que la balle ne touche pas le toît, il *fait faute* ; & ſi deux fois de ſuite il ſe met dans le même cas, il perd quinze : le marqueur, en pareille circonſtance, crie : *faute*, *deux fautes*, &c.

Un joueur qui n'a fait aucun mouvement pour aller à la balle, avant d'avertir qu'il *n'y eſt pas*, eſt en droit de refuſer de prendre un ſervice; mais il ne peut pas réitérer ce refus une ſeconde fois.

Du tambour.

Le tambour, qui n'exiſte que dans les jeux de dedans, eſt une conſtruction ſingulière, qu'on a imaginée moins pour l'agrément du jeu que pour exercer l'adreſſe d'un joueur par les difficultés qu'il préſente à ſurmonter. Auſſi dit-on que le *tambour eſt la pierre d'achoppement des joueurs*.

Lorſque la balle frappe différents points du tambour, l'effet qui en réſulte, eſt qu'elle ſe porte en avant dans le jeu du côté de la raie du dernier : ſi elle frappe le tambour en hauteur ſur la partie du plan la moins oblique, elle revient porter contre la batterie du dernier, & alors on a le temps d'en juger l'effet ; mais ſi elle frappe le tambour plus bas & ſur l'extrémité de la coupe, le coup eſt d'autant moins facile à juger que la balle ſe jette en arrière du joueur, ſans, pour ainſi dire, qu'elle s'élève d'une manière ſenſible ; & la difficulté augmente encore quand, avant de frapper le tambour, la balle touche le grand

mur. Ce contre-coup la fait porter contre les angles des murs opposés à celui de la grille, selon le dégré de viteſſe qu'elle a reçu.

Il ſuit delà que le joueur le plus expérimenté s'abuſe ſouvent en jugeant l'effet d'une balle qui a frappé le tambour : c'eſt pour éviter toute incertitude à cet égard, que la plupart des joueurs s'appliquent à prévenir les coups de tambour par la volée. On déſigne en pareil cas l'adreſſe d'un joueur, en diſant *qu'il relève la balle du pied du tambour.*

Des coups de bricole & du dedans.

Le coup de bricole a lieu quand le joueur ayant pouſſé fortement ſa balle en hauteur, contre les grands murs, elle eſt par réflexion renvoyée de l'autre côté du jeu, & forme, ſuivant ſa portée, différens angles obliques ; mais, en retombant ſur le carreau, elle forme tout-à-coup un angle preſque droit, par lequel un joueur inhabile eſt induit en erreur, pour avoir cru qu'il pouvoit juger de l'effet de la balle, en ſuivant la ligne d'incidence. Au reſte, il eſt prudent de ne pas répéter ſouvent un pareil coup, parce que le renvoi de la balle devient difficile pour celui qui a tiré la bricole. On dit d'un joueur auquel ce coup eſt familier, *qu'il a un coup de bricole.*

On appelle *grand coup de bricole*, celui par lequel la balle, après avoir frappé le grand mur de hauteur, va faire ſon effet contre les angles des murs oppoſés, & forme la figure d'un *trapeze.*

Le joueur qui, du côté du ſervice, tire le dedans, peut y faire entrer la balle de pluſieurs manières, & chaque coup pouſſé dans cette ouverture reçoit une dénomination différente, tirée de la nature du mouvement par lequel la balle a été dirigée. Ainſi on appelle *coup de dedans ſimple*, le coup par lequel la balle a été portée dans l'ouverture en ligne droite : *coup de boſſe*, le coup par lequel la balle, après avoir bricolé contre le grand mur, ſe jette obliquement dans le dedans : *coup de brèche*, le coup par lequel la balle entre directement dans le dedans par les encoignures : *coup de poteau*, le coup par lequel la balle frappe le poteau qui partage le dedans ; & *coup de cavaſſe*, le coup par lequel la balle frappant en bricole le mur du dernier ſe jette obliquement dans le dedans. La dénomination de *cavaſſe*, vient de ce qu'un paumier de ce nom tiroit ce coup toujours avec ſuccès.

Des coups de volée & de demi-volée.

On pare la balle de volée quand on la repouſſe avec la raquette, tandis qu'elle eſt encore en l'air. On prend la balle de demi-volée, quand on la relève en la devançant dès ſon premier bond. Il importe d'autant plus de s'exercer à parer les balles de volée ou de demi-volée, que le ſuccès dans cette pratique, commence à établir la force d'un joueur. Il prévient ou relève par ce moyen, les coups de balle les plus difficiles, qu'il ne pourroit mettre deſſus après leur portée, attendu que la balle y eſt coupée, & produit peu d'effet dans le bond. On relève la balle de demi-volée tantôt avec peu & tantôt avec beaucoup de force : il en faut peu quand la balle parcourt le milieu du jeu ; & il en faut beaucoup dès qu'elle file contre les batteries, ou le grand mur, parce qu'alors on doit lui communiquer un mouvement tel, qu'après l'avoir fait bricoler contre le mur, elle puiſſe arriver au point d'élévation néceſſaire pour paſſer au deſſus de la corde.

Si le joueur ne rabat pas ſon coup en parant la balle de volée, elle s'elève ordinairement plus qu'il n'auroit voulu : il doit pour la rabattre, tourner ſa raquette verticalement, ſoit d'avant-main, ſoit d'arrière-main : mais, pour relever à demi-volée les coups coupés, il faut au contraire qu'il tourne ſa raquette un peu horiſontalement, afin de donner de l'élévation aux balles qui tendent à s'amortir ſur le carreau.

De la partie de quatre.

Dans cette partie, deux joueurs ſont aſſociés contre les deux autres. On nomme *premiers* ceux des quatre joueurs qui prennent le ſervice, & l'on appelle *ſeconds* les deux autres. Le joueur qui ſeconde du côté du ſervice, ſe tient près de la grille ou du tambour ; & celui qui ſeconde du côté du dedans, ſe place près de l'ouvert du dernier. Ce ſont ordinairement les ſeconds qui, dans le courant de la partie, ſervent les premiers. Si l'un des deux joueurs placés du côté du ſervice, forme une chaſſe, ils paſſent tous deux

du côté du dedans, & ceux qui étoient de ce côté ci, paſſent au même inſtant du côté du ſervice. Il importe que des joueurs qui s'exercent à une partie de quatre, ſoient experts dans l'art de prendre les balles de volée, ſoit pour l'attaque, ſoit pour la défenſe: c'eſt ſur-tout aux ſeconds à prévenir par ce moyen les coups de balles coupées qui, venant de leur côté, ne ſont plus à portée de leurs premiers. Ainſi tandis que le ſecond, placé du côté de la grille, s'oppoſe aux coups de tambour, celui qui ſeconde du côté du dedans, doit parer les coups que ſes adverſaires lui tirent contre les batteries, ou dans les ouverts: pareillement, celui qui prime du côté du dedans doit parer les balles qu'on y pouſſe ou par coup de boſſe, ou en ligne directe.

Au reſte, la partie de quatre n'eſt amuſante pour les acteurs & pour les ſpectateurs, qu'autant que les joueurs aſſociés s'entendent dans leur jeu, & qu'ils ſont aſſez habiles tant dans l'attaque, que dans la défenſe, pour maintenir long-temps la balle en l'air. Tout cela ne ſe rencontre guères qu'entre des joueurs qui connoiſſent reſpectivement leurs forces, & qui ont bien calculé le dégré de confiance qu'ils ſe doivent mutuellement.

Il n'eſt en général pas aiſé de combiner la proportion des forces des joueurs en partie de quatre, attendu que l'inexpérience de l'un peut tellement nuire à l'art de l'autre, que le plus habile joueur gêné dans ſes moyers, n'a pas le pouvoir de réparer les fautes de ſon aſſocié: au lieu que, quand des joueurs font une partie, ſeul à ſeul, ils ſont libres d'agir ſelon leur volonté: ils ne comptent alors que ſur leurs propres forces.

Voici d'ailleurs à-peu-près ce qu'on recommande aux joueurs qui font la partie de quatre, relativement à la conduite qu'ils doivent tenir.

Auſſi-tôt qu'un premier a tiré le coup de ſervice, il doit s'avancer près de l'ouvert du dernier, pour parer de volée les balles qu'on peut y pouſſer, & en même temps pour relever les balles coupées du côté des batteries. Il laiſſe le fond du jeu à ſon ſecond: celui-ci doit ſe tenir près du tambour pour parer auſſi, de volée, les balles qui viennent à ſa portée, & toutes celles qui, frappant le mur du fond, arrivent par réaction juſqu'à lui.

Quant au joueur qui prime du côté du dedans, il doit ſe tenir à droite du poteau de cette ouverture, & s'occuper du ſoin de parer les balles qui y ſont pouſſées en différens ſens, & de relever les balles coupées ou filées contre le grand mur. S'il anticipe dans le jeu de ſon ſecond, ce ne doit être que pour relever le grand coup de bricole, quand la balle va produire ſon effet contre les angles des murs du dernier & du dedans: ainſi il doit laiſſer jouer à ſon ſecond, plus avancé près de la corde, les autres coups de bricole, tant ceux qui ne portent qu'au milieu du jeu, que ceux qui portent contre les batteries du dedans, ou ſur les toîts.

Il ſeroit même à propos qu'entre des joueurs d'égale force, les ſeconds allaſſent plus ſouvent à la balle que les premiers, attendu que ceux-ci ne peuvent ſe déplacer ſans courir le danger d'être pris en défaut. En effet, ſi celui qui prime du côté du ſervice, vient à s'éloigner de l'ouverture du dernier, il ne lui ſera plus poſſible de parer les balles que ſes adverſaires tâcheront d'y faire entrer; & ſi celui qui prime du côté du dedans, s'éloigne du poteau ou de la batterie du dedans, il ſera expoſé à être pris en défaut par les coups de boſſe.

Obſervez cependant que, quoique les joueurs qui ſecondent courent moins de riſque en ſe déplaçant que ceux qui priment, ils ne doivent toutefois pas trop s'éloigner; l'un du grand mur, & l'autre de la batterie des ouverts, parce qu'ils pourroient être pris en défaut par les balles coupées ou filées. Ainſi ils doivent tâcher réciproquement de deviner l'intention de leurs adverſaires & d'en avertir promptement leurs premiers: les ſeconds ſont en quelque ſorte les ſentinelles du combat; ils forment l'avant-garde & ſont en butte aux premières attaques. Les joueurs ont entr'eux un cri de guerre, & ils s'avertiſſent alternativement de jouer la balle, par ces mots: *à vous*, ou *à moi*. Celui qui prime & crie *à moi*, avertit ſon ſecond de ne faire aucun mouvement & de lui laiſſer jouer le coup: & quand il lui dit, *à vous*, c'eſt pour l'avertir de jouer. Celui qui ſeconde, crie de même à ſon premier, *à moi*, ou *à vous*, ſelon les circonſtances. Les ſeconds ſont les mieux placés pour avertir plus ſouvent les premiers de courir à la balle, parce que la voyant d'avance paſſer devant eux, ils peuvent en juger plus promptement

l'effet: ainſi ils crient à leur premier, *à vous*, quand elle frappe le tambour, ou qu'elle s'éloigne trop d'eux par côté ou en hauteur.

De l'importance de bien juger la balle, & des effets qui en réſultent.

Les balles que les joueurs ſe renvoient, parcourent avec plus ou moins de rapidité, tous les points de l'eſpace d'un jeu de paume: elles décrivent en différens ſens, ſuivant le mouvement qu'on leur a imprimé, des lignes, des courbes & des angles de tout genre; mais il ne faut pas que le joueur attende l'inſtant de la réaction pour courir à la balle: il doit avoir prévu, auſſi-tôt qu'elle eſt partie de la raquette de ſon adverſaire, les lignes & les angles qu'elle formera d'après l'impulſion qu'elle a reçue: alors il ſaiſit avec célérité le point juſte où il faut qu'il la rélève avant qu'elle ſoit retombée deux fois ſur le carreau.

Lorſque du premier coup d'œil un joueur a fixé ſon jugement ſur la direction d'une balle qui lui eſt envoyée, il doit, en quelque ſorte, devancer le coup, & ſe placer de manière que, ſoit *d'avant-main*, *ſoit d'arrière-main*, il regarde toujours la balle de côté. Il y a même des joueurs qui ont l'air de tourner le dos à la balle en la jouant d'arrière-main, & ce ne ſont pas ceux qui jouent le plus mal. Cette poſition donne au poignet un élan favorable. Les joueurs doivent d'ailleurs avoir attention de ne pas laiſſer échapper l'occaſion de ſe prendre réciproquement leurs défauts. Cette expreſſion, *prendre le défaut de ſon adverſaire*, ſignifie, en termes de paume, lui envoyer la balle de manière que, dans la poſition où il ſe trouve, il ne puiſſe pas aiſément la renvoyer, ni même la juger.

On prend auſſi le défaut de ſon adverſaire en l'attaquant du côté de ſes moyens les plus foibles. Ainſi, lorſqu'il eſt connu pour avoir de la peine à relever la balle de l'arrière-main, on l'attaque par-là: s'il n'a pas une parade de volée, on l'attaque dans les ouverts; & s'il n'eſt pas exercé à la demi-volée, on l'attaque par la balle coupée.

Une balle qui frappe les murs des batteries des ouverts, produit des effets plus ou moins difficiles à juger: ſi elle frappe d'abord le mur, elle forme enſuite ſes bonds ſur les carreaux, ou elle file du premier bond ſur les carreaux avant de frapper le mur des batteries: dans le premier cas, elle doit être relevée après ſon premier bond auſſi-tôt qu'elle a quitté le mur: & dans le ſecond cas, il faut que le joueur ſe place de manière à pouvoir oppoſer ſa raquette à l'inſtant où la balle ſe détache du mur, afin d'en prévenir le ſecond bond: on conçoit qu'une balle coupée eſt plus difficile à relever dans ces circonſtances: ce ſont auſſi les coups qui font mettre le plus ſouvent deſſous, principalement lorſqu'on eſt obligé de défendre une chaſſe que la balle va gagner.

Un joueur qui s'attache à connoître la manière de jouer de ſon adverſaire, peut juger plus facilement de l'endroit où il lui renverra la balle, & ſe placer en conſéquence, à moins toutefois que cet adverſaire ne ſoit du nombre des forts joueurs, accoutumés à donner le change par une attitude ſimulée.

Il importe auſſi d'arriver par le chemin le plus court au point où il faut relever la balle, c'eſt à quoi les habiles joueurs ne manquent pas; & c'eſt ce qui fait dire, par le peu de mouvement qu'ils ſe donnent, que *la balle vient les trouver*.

On regarde avec raiſon comme une habitude vicieuſe, celle du joueur qui ſe tient au fond du jeu pour attendre la balle. Cette poſition l'oblige trop ſouvent à s'avancer & à prendre une attitude déſavantageuſe pour renvoyer la balle à ſon adverſaire. La meilleure place, pour qu'un joueur ſoit à portée d'agir plus promptement d'après les divers effets de la balle, paroît être de chaque côté du jeu un peu en dedans de la raie du dernier: étant là, il peut plus facilement prévenir les coups par la volée ou la demi-volée. En effet, quand il juge que la balle portera contre les murs du fond, il lui eſt aiſé de ſe reculer; & s'il prévoit qu'elle filera contre les batteries ou le grand mur, il peut ſans difficulté ſe trouver à ſa rencontre.

Il faut auſſi, pour bien juger des effets de la balle, ſe former un coup d'œil juſte, & étudier, dans la manière dont elle a été pouſſée, la réaction de ſes angles ouverts ou rentrans. Un joueur encore novice, en ſe précipitant ſur les coups, s'embarraſſe, pour ainſi dire, dans la balle, tandis que celui dont le jugement eſt exercé, ſe fixe dans un endroit où il ſait que la balle, après ſes ricochets,

viendra ſe trouver. On dit d'un tel joueur, *qu'il eſt toujours bien placé à la balle.*

On a remarqué que les joueurs flegmatiques étoient ceux qui avoient le plus de diſpoſition à bien juger des effets d'une balle. Ceux que trop de vivacité domine, ſont ſujets à s'emporter ſur les coups, & à relever la balle dans le point le moins favorable pour eux.

On conçoit qu'en relevant la balle, la pratique d'un gaucher eſt toute différente de celle d'un droitier : l'un relève de l'avant-main les coups que l'autre ne peut jouer que de l'arrière-main.

Enfin il importe, pour bien jouer, d'imiter les maîtres de l'art dans la méthode avec laquelle ils allongent ou raccourciſſent leur raquette ſuivant la portée de la balle. Il eſt évident qu'une balle coupée qui atteint le mur du fond du jeu, a des bonds ſi peu élevés, & donne ſi peu d'eſpace, que le joueur ne pourroit la relever s'il tenoit ſa raquette au bout du manche : il faut donc qu'il la raccourciſſe, & cette action dépend du poignet qui coule plus ou moins légèrement ſur le manche de la raquette. Au reſte, de tels mouvemens doivent ſe faire avec beaucoup de promptitude.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au jeu de la Paume.

Ais. C'eſt, dans un jeu de carré, une planche d'un pied de largeur, qui s'élève à la hauteur du grand toît auquel elle eſt adhérente. Et l'on appele *coup d'ais*, l'action de frapper de volée cette planche avec la balle.

A moi. Expreſſion dont ſe ſert un joueur dans une partie de quatre, pour avertir ſon aſſocié de ne pas aller à la rencontre de la balle, & de lui laiſſer jouer le coup.

Arrière-main. C'eſt un coup du revers de la raquette, ou avec le côté des nœuds.

Avant-main. C'eſt un coup de raquette pouſſé avec le côté des droits.

A vous. Expreſſion dont ſe ſert un joueur dans la partie de quatre, pour avertir ſon aſſocié d'aller à la rencontre de la balle, & de jouer le coup.

Balle. Sorte de petite pelote ronde faite de rognures d'étoffes, & recouverte de drap blanc.

Batterie. On donne ce nom aux petits murs qui règnent le long des ouverts.

Biſque. Avantage qu'un des joueurs donne à l'autre & qui vaut quinze; mais que celui qui le reçoit ne peut prendre qu'une fois en toute une partie.

Boſſe. C'eſt l'endroit de la muraille du côté du dedans, qui renvoie la balle dans le dedans par bricole. On dit, *attaquer la boſſe*, *donner dans la boſſe*, lorſqu'on pouſſe la balle à l'endroit qui la renvoie dans le dedans. Et *défendre la boſſe*, lorſqu'on rechaſſe la balle avant qu'elle y puiſſe entrer.

Brêche. On appele *coup de brêche*, un coup qui fait entrer directement la balle dans le dedans près des encoignures.

Bricole. C'eſt le retour de la balle quand elle a frappé une des murailles des côtés.

Chaſſe. C'eſt le lieu où la balle finit ſon premier bond.

Corde. C'eſt une eſpèce de cable qui eſt tendu au milieu du jeu, & qui eſt garni de filets juſqu'en bas.

Coup de cavaſſe. On appelle ainſi un coup par lequel la balle frappant par bricole le mur du dernier, ſe jette obliquement dans le dedans. Cette dénomination vient de ce qu'un paumier appelé Cavaſſe, avoit coutume de tirer ce coup avec ſuccès.

Coup de dedans ſimple. C'eſt un coup par lequel la balle eſt pouſſée dans le dedans en ligne directe.

Coup de poteau. C'eſt un coup par lequel la balle frappe le poteau qui partage le dedans.

Couper la balle. C'eſt la pouſſer du poignet en tenant la raquette un peu horiſontalement, afin de lui communiquer un mouvement plus rapide, & d'en rendre les bonds moins étendus.

Dedans. C'eſt la petite galerie ouverte qui eſt à l'un des deux bouts de certains jeux de *paume.*

Droits. On déſigne ſous ce nom le côté de la raquette qui eſt oppoſé au revers.

Faute. On déſigne par ce mot le manquement par lequel le joueur qui ſert ne touche pas le premier toît.

Filets. On donne ce nom aux rets qui ſont au-deſſus des murs d'un jeu de *paume.*

Friſer la corde. C'eſt pouſſer la balle de manière qu'elle touche légèrement la corde en paſſant par deſſus.

Grand mur. C'eſt le mur contre lequel il n'y a point de toît.

Grille. C'eſt l'eſpèce de fenêtre carrée qui eſt ſous le bout du toît hors du ſervice, & élevée à deux pieds de terre.

Jeu. C'eſt une diviſion de la partie, qui conſiſte dans quatre quinze. On dit en ce ſens qu'*on joue en quatre jeux, en ſix jeux.*

Jeu de carré. C'eſt un jeu de *paume* où il n'y a point de dedans, & où l'on a pratiqué un trou carré d'un pied & demi de large, au bas de l'angle du mur de largeur du fond du jeu.

Jeu de dedans. C'eſt un jeu de *paume* où règne ſous preſque toute la longueur du toît oppoſé à celui de ſervice, une ouverture qu'on appelle le dedans.

Juger la balle. C'eſt prévoir les effets de la balle qui eſt encore en l'air, afin de ſe placer où il convient pour la renvoyer.

Mettre deſſous. C'eſt jouer une balle de manière qu'on ne l'a point aſſez élevée pour empêcher que la corde ou le filet tendu au milieu du jeu ne l'arrêtât.

Mettre deſſus. C'eſt pouſſer ou relever une balle avec la raquette, en ſorte qu'elle paſſe au-deſſus de la corde tendue au milieu du jeu.

Nœuds. On déſigne ſous ce nom le revers de la raquette : les nœuds ſont oppoſés aux droits.

Ouverts. On donne ce nom aux intervalles garnis de filets, qu'on remarque entre le toît & les batteries dans un jeu de dedans. On dit, *ouvert du premier, ouvert du ſecond*, &c.

Parer la balle de volée. C'eſt renvoyer la balle en la frappant avec la raquette, avant qu'elle ait touché à terre.

Paſſer à fleur de corde. C'eſt pouſſer la balle de manière qu'elle s'élève le moins qu'il eſt poſſible au deſſus de la corde qui eſt tendue au milieu du jeu.

Peloter. C'eſt jouer à la *paume* par amuſement, ſans que ce ſoit une partie réglée.

Premier. On déſigne ſous ce nom, dans une partie de quatre, le joueur qui prend le ſervice.

Prendre la balle de volée. C'eſt pouſſer ou renvoyer la balle avant qu'elle ait touché à terre.

Prendre le défaut d'un joueur. C'eſt pouſſer la balle de manière que celui qui eſt obligé de la renvoyer, ne puiſſe aiſément aller au devant, ni même la juger.

Primer. C'eſt, dans une partie de quatre, faire les fonctions de premier.

Quarante-cinq. C'eſt le nombre que le marqueur doit annoncer quand un joueur a gagné trois quinze.

Quinze. C'eſt le premier des quatre coups qu'il faut gagner pour avoir un des jeux dont la partie eſt compoſée.

Raquette. C'eſt un inſtrument avec lequel on pouſſe & on renvoie la balle : il eſt fait d'un bâton courbé en eſpèce d'ovale, & garni de cordes à boyau tendues en long & en travers ; les deux bouts du bâton étant attachés enſemble, & couverts de cuir, forment le manche.

Relever la balle du pied du tambour. C'eſt prévenir avec adreſſe, par la volée, un coup de tambour.

Second. C'eſt, dans une partie de quatre, le joueur qui eſt chargé de ſervir.

Seconder. C'eſt, dans une partie de quatre, faire les fonctions de ſecond.

Service. Ce mot ſe dit du côté où eſt celui à qui on ſert la balle.

Il ſignifie auſſi l'action de celui qui ſert & jette la balle ſur le toît.

Service martelé, piqué ou *pointé.* C'eſt celui qui a lieu quand on envoie la balle ſur le toît, comme ſi on la frappoit avec un marteau.

Service roulé. C'eſt celui qu'on donne en telle ſorte, que la balle ne porte preſque pas contre le mur de ſervice.

Service tourné. C'eſt celui qui ſe donne en ſoulevant la balle, de manière qu'en tombant du toît elle s'approche d'abord du joueur dans ſa portée contre le mur, & enſuite elle s'en éloigne tout-à-coup.

Tambour. C'eſt une avance ou ſaillie de maçonnerie faite en biais, qui eſt du côté de la grille, & qui, en détournant le cours de la balle, la rend plus difficile à juger.

Toît. On déſigne ſous ce nom les ais qui couvrent la galerie, le côté du dedans, & l'autre bout du jeu où eſt la grille.

Trente. C'eſt la moitié d'un jeu qui eſt de quatre coups, qu'il faut gagner, & dont chacun produit quinze.

Trou. C'eſt dans un jeu de carré, l'ouverture pratiquée au pied de la muraille dans le coin oppoſé à la grille.

PHARAON.

Sorte de jeu de hazard qui ſe joue avec un jeu entier, c'eſt-à-dire, un jeu compoſé de 52 cartes.

Les joueurs ſont un banquier & des pontes. Le nombre de ceux-ci n'eſt pas limité.

Après que les cartes ont été mêlées, & que le banquier a fait couper, les pontes mettent chacun ſur une ou pluſieurs cartes, telles qu'il leur plait, l'argent qu'il veulent riſquer; & lorſque le jeu eſt ainſi fait, le banquier tire d'abord une carte qu'il met à ſa droite, & enſuite une autre qu'il met à ſa gauche.

De ces deux cartes, lorſqu'elles ne forment point un doublet, la première fait gagner au banquier la miſe que les pontes ont faite ſur cette carte, & la ſeconde oblige le banquier de doubler au profit des pontes l'argent dont ils l'ont couverte.

L'avantage du banquier conſiſte dans les doublets & dans la dernière carte: lorſqu'il arrive un doublet, c'eſt-à-dire, lorſque deux cartes de même eſpèce, comme deux rois, deux as, deux ſept, ſont tirées l'une à droite & l'autre à gauche, le banquier gagne la moitié de l'argent que le ponte a riſqué ſur la carte arrivée en doublet.

L'avantage qui réſulte au banquier par la dernière carte, conſiſte en ce qu'il eſt diſpenſé de doubler l'argent que les pontes y ont joué, quoiqu'il ait tiré celui qu'ils avoient mis ſur la pénultième.

Il y a communément trois doublets dans deux tailles. Si tout le jeu étoit joué également, l'avantage du banquier ſeroit de 17 ſ. 3 den. par louis: mais comme cette égalité n'a pas lieu, & que la probabilité des doublets & la ſituation de chaque jeu varient tous les coups, on ne peut apprécier au juſte cet avantage.

A l'exception du cas où une carte eſt encore dans le jeu, il eſt peu de poſitions où le riſque de tomber à la dernière carte, ne ſoit plus grand que le déſavantage d'eſſuyer un doublet. Le ponte peut diminuer ce déſavantage en choiſiſſant, par exemple, la carte de face ou la carte angloiſe. Il eſt moindre ſur ces cartes que ſur celles qui ne ſont pas encore ſorties.

Le *Pharaon* eſt un jeu très-attrayant par l'illuſion que font les paroli, les paix, ſoit ſimples, ſoit de paroli, ſoit de ſept & le va, & les autres plis qui empêchent que le ponte s'apperçoive de ce qu'il joue: ſouvent on ne chercheroit pas à faire de grands coups, tels qu'un ſept & le va, le quinze & le va, le trente & le va, &c. ſi la ſomme étoit ſur la carte en eſpèces.

Toute carte qui a ſouffert taille doit reſter juſqu'à ce que le ſort en ſoit décidé.

Un jeu fait ne peut pas non plus ſe changer, ni ſe tranſporter, à moins que le banquier n'y conſente.

Au ſurplus, il eſt d'uſage que, quand il ne reſte plus qu'environ huit cartes dans la main du banquier, il l'annonce aux pontes. C'eſt une manière de prévenir ceux qui voudroient encore mettre, de ne pas jouer un jeu devenu à cette époque trop déſavantageux.

Voici un apperçu des déſavantages que le ponte éprouve dans le cours d'une taille.

En commençant la taille, la carte que le ponte a choiſie étant quatre fois au jeu, ſon déſavantage eſt de 9 ſous 10 deniers par louis.

Quand il y a encore 50 cartes dans la main du banquier, & que la carte choiſie par le ponte, n'eſt plus que deux fois au jeu, ſon déſavantage eſt de 4 ſous 11 denirs par louis; ſi elle y eſt encore trois fois, le déſavantage eſt de 7 ſous 7 deniers par louis, & de 10 ſous 3 deniers, ſi elle y eſt encore quatre fois.

Lorſqu'il y a encore 48 cartes dans la main du banquier, & que la carte choiſie par le ponte, n'eſt plus qu'une fois au jeu, ſon déſavantage eſt de 2 ſous 10 deniers par louis; ſi elle y eſt encore deux fois, le déſavantage eſt réduit à 5 ſous 1 denier par louis; ſi elle y eſt encore trois fois, le déſavantage eſt de 7 ſous 11 deniers par louis, & ſi elle y eſt encore quatre fois, il eſt de 10 ſous 8 deniers.

Quand il y a encore 46 cartes, & que celle que le ponte a choiſie n'eſt plus qu'une fois au jeu, ſon déſavantage eſt de 10 ſous 8 deniers par louis; ſi elle y eſt encore deux fois, le déſavantage eſt de 5 ſous 4 deniers; ſi elle y eſt encore trois fois, il eſt de 8 ſous 2 deniers; & ſi elle y eſt encore quatre fois, il eſt de 11 ſous 3 deniers.

Quand il reſte encore 44 cartes à jouer, & que celle que le ponte a choiſie n'eſt plus au jeu qu'une fois, ſon déſavantage eſt de 11 ſous 1 denier par louis; ſi elle y eſt encore deux fois, le déſavantage eſt de 5 ſous 7 deniers; ſi elle y eſt encore trois fois, il eſt de 8 ſous 8 deniers; & ſi elle y eſt encore quatre fois, il eſt de 11 ſous 10 deniers.

Lorſqu'il reſte encore 42 cartes à jouer, & que celle que le ponte a choiſie n'eſt plus au jeu qu'une fois, ſon déſavantage eſt de 11 ſous 8 deniers par louis; ſi elle y eſt encore deux fois, le déſavantage eſt de 5 ſous 11 deniers; ſi elle y eſt encore trois fois, il eſt de 9 ſous 2 deniers; & ſi elle y eſt encore quatre fois, il eſt de 12 ſous 3 deniers.

Quand il reſte encore 40 cartes à jouer, & que celle que le ponte a choiſie n'eſt plus au jeu qu'une fois, ſon déſavantage eſt de 12 ſous 3 deniers par louis; ſi elle y eſt encore deux fois, le déſavantage eſt de 6 ſous 2 deniers; ſi elle y eſt encore trois fois, il eſt de 9 ſous 9 deniers; & ſi elle y eſt encore quatre fois, il eſt de 13 ſous 1 denier.

Quand il reſte encore 38 cartes à jouer, & que celle que le ponte a choiſie n'eſt plus au jeu qu'une fois, ſon déſavantage eſt de 12 ſous 11 deniers par louis; ſi elle y eſt encore deux fois, le déſavantage eſt de 6 ſous 6 deniers; ſi elle y eſt encore trois fois, il eſt de 10 ſous 2 deniers, & ſi elle y eſt encore quatre fois, il eſt de 13 ſous 11 deniers.

Lorſqu'il reſte encore trente-ſix cartes à jouer, & que celle que le ponte a choiſie n'eſt plus au jeu qu'une fois, ſon déſavantage eſt de 13 ſous 8 deniers par louis; ſi elle y eſt encore deux fois, le déſavantage eſt de 6 ſous 11 deniers; ſi elle y eſt encore trois fois, il eſt de 10 ſous 10 deniers; & ſi elle y eſt encore quatre fois, il eſt de 14 ſous 11 deniers.

Lorſqu'il reſte encore trente-quatre cartes à jouer, & que celle que le ponte a choiſie n'eſt plus au jeu qu'une fois, ſon déſavantage eſt de 14 ſous 6 deniers par louis; ſi elle y eſt encore deux fois, le déſavantage eſt de 7 ſous 4 deniers; ſi elle y eſt encore trois fois, il eſt de 11 ſous 6 deniers; & ſi elle y eſt encore quatre fois, il eſt de 15 ſous 9 deniers.

Quand il reſte encore trente-deux cartes à jouer, & que celle que le ponte a choiſie n'eſt plus au jeu qu'une fois, ſon déſavantage eſt de 15 ſous 5 deniers par louis; ſi elle y eſt encore deux fois, le déſavantage eſt de 7 ſous 10 deniers; ſi elle y eſt encore quatre fois, il eſt de 16 ſous 10 deniers.

Lorſqu'il reſte encore trente cartes à jouer, & que celle que le ponte a choiſie n'eſt plus au jeu qu'une fois, ſon déſavantage eſt 16 ſous 6 deniers par louis; ſi elle y eſt encore deux fois, le déſavantage eſt de 8 ſous 5 deniers; ſi elle y eſt encore trois fois, il eſt de 13 ſous 2 deniers; & ſi elle y eſt encore quatre fois, il eſt de 18 ſous 1 denier.

Lorſqu'il reſte encore vingt-huit cartes à jouer, & que celle que le ponte a choiſie n'eſt plus au jeu qu'une fois, ſon déſavantage eſt de 17 ſous 9 deniers par louis; ſi elle y eſt encore deux fois, le déſavantage eſt de 9 ſous; ſi elle y eſt encore trois fois, il eſt de 14 ſous 3 deniers; & ſi elle y eſt encore quatre fois, il eſt de 19 ſous 7 deniers.

Lorſqu'il reſte encore vingt ſix cartes à jouer, & que celle que le ponte a choiſie n'eſt plus au jeu qu'une fois, ſon déſavantage eſt de 19 ſous 2 deniers par louis; ſi elle y eſt encore deux fois, le déſavantage eſt de 9 ſous 9 deniers; ſi elle y eſt encore trois fois, il eſt de 15 ſous 5 deniers; & ſi elle y eſt encore quatre fois, il eſt de 21 ſous 4 deniers.

Quand il reſte encore vingt quatre cartes à jouer, & que celle que le ponte a choiſie n'eſt plus au jeu qu'une fois, ſon déſavantage eſt de 20 ſous 10 deniers par louis; ſi elle y eſt encore deux fois, le déſavantage eſt de 10 ſous 8 deniers, ſi elle y eſt encore trois fois, il eſt de 16 ſous 11 deniers; & ſi elle y eſt encore quatre fois, il eſt de 23 ſous 5 deniers.

Quand il reſte encore vingt-deux cartes à jouer, & que celle que le ponte a choiſie, n'eſt plus au jeu qu'une fois, ſon déſavantage eſt de 22 ſous 10 deniers par louis; ſi elle y eſt encore deux fois, le déſavantage eſt de 11 ſous 8 deniers; ſi elle y eſt encore trois fois, il eſt de 18 ſous 9 deniers, & ſi elle y eſt encore quatre fois, il eſt de 25 ſous 11 deniers.

Quand il reſte encore vingt cartes à jouer, & que celle que le ponte a choiſie n'eſt plus au jeu qu'une fois, ſon déſavantage eſt de vingt-cinq ſous trois deniers par louis; ſi

elle

elle y eſt encore deux fois, le déſavantage eſt de douze ſous onze deniers; ſi elle y eſt encore trois fois, il eſt de vingt ſous onze deniers; & ſi elle y eſt encore quatre fois, il eſt de vingt-neuf ſous un denier.

Lorſqu'il reſte encore dix-huit cartes à jouer, & que celle que le ponte a choiſie n'eſt plus au jeu qu'une fois, ſon déſavantage eſt de vingt-huit ſous deux deniers par louis; ſi elle y eſt encore deux fois, le déſavantage eſt de quatorze ſous ſix deniers; ſi elle y eſt encore trois fois, il eſt de vingt-quatre ſous cinq deniers; & ſi elle y eſt encore quatre fois, il eſt de trente-un ſous.

Lorſqu'il reſte encore ſeize cartes à jouer, & que celle que le ponte a choiſie n'eſt plus au jeu qu'une fois, ſon déſavantage eſt de trente-deux ſous par louis; ſi elle y eſt encore deux fois, le déſavantage eſt de ſeize ſous ſix deniers; ſi elle y eſt encore trois fois, il eſt de vingt-ſept ſous trois deniers; & ſi elle y eſt encore quatre fois, il eſt de trente-huit ſous ſix deniers.

Lorſqu'il reſte encore quatorze cartes à jouer, & que celle que le ponte a choiſie n'eſt plus au jeu qu'une fois, ſon déſavantage eſt de trente-ſix ſous onze deniers par louis; ſi elle y eſt encore deux fois, le déſavantage eſt de dix-neuf ſous deux deniers; ſi elle y eſt encore trois fois, il eſt de trente-deux ſous deux deniers; & ſi elle y eſt encore quatre fois, il eſt de quarante-cinq ſous onze deniers.

Lorſqu'il reſte encore douze cartes à jouer, & que celle que le ponte a choiſie n'eſt plus au jeu qu'une fois, ſon déſavantage eſt de quarante trois ſous ſept deniers par louis; ſi elle y eſt encore deux fois, le déſavantage eſt de vingt-deux ſous dix deniers; ſi elle y eſt encore trois fois, il eſt de trente-neuf ſous quatre deniers; & ſi elle y eſt encore quatre fois, il eſt de cinquante-ſix ſous onze deniers.

Lorſqu'il reſte encore dix cartes à jouer, & que celle que le ponte a choiſie n'eſt plus au jeu qu'une fois, ſon déſavantage eſt de cinquante trois ſous quatre deniers par louis; ſi elle y eſt encore deux fois, le déſavantage eſt de vingt-huit ſous deux deniers; ſi elle y eſt encore trois fois, il eſt de cinquante ſous ſix deniers; & ſi elle y eſt encore quatre fois, il eſt de trois livres quatorze ſous dix deniers.

Lorſqu'il reſte encore huit cartes à jouer, & que celle que le ponte a choiſie n'eſt plus au jeu qu'une fois, ſon déſavantage eſt de trois livres huit ſous par louis; ſi elle y eſt encore deux fois, le déſavantage eſt de trente-ſix ſous onze deniers; ſi elle y eſt encore trois fois, il eſt de trois livres dix ſous neuf deniers; & ſi elle y eſt encore quatre fois, il eſt de cinq livres neuf ſous cinq deniers.

Lorſqu'il reſte encore ſix cartes à jouer, & que celle que le ponte a choiſie n'eſt plus au jeu qu'une fois, ſon déſavantage eſt de quatre livres ſeize ſous par louis; ſi elle y eſt encore deux fois, le déſavantage eſt de cinquante-trois ſous quatre deniers; ſi elle y eſt encore trois fois, il eſt de ſix francs; & ſi elle y eſt encore quatre fois, il eſt de dix livres cinq ſous huit deniers

Quand il n'y a plus que quatre cartes à jouer, & que celle que le ponte a choiſie eſt encore une fois au jeu, ſon déſavantage eſt de huit francs par louis; ſi elle y eſt encore deux fois, le déſavantage eſt de quatre livres ſeize ſous; ſi elle y eſt encore trois ou quatre fois, il eſt de la moitié de la miſe.

Enfin, quand il n'y a plus que deux cartes à jouer, & que celle que le ponte a choiſie eſt encore au jeu, ſon déſavantage s'étend à la totalité de ſa miſe.

Lorſque le banquier met deux cartes de ſuite ſur un même tas, ſoit à droite, ſoit à gauche, il fait ce qu'on appelle *fauſſe taille*. Il en eſt de même ſi, ſans un juſte motif, tel que le cas d'une miſe trop forte, ou de la perte de la banque, il ne taille pas à fond.

Le banquier fait pareillement fauſſe taille, lorſqu'on peut avec fondement lui imputer quelque mouvement ſuſpect, tel, par exemple, que celui par lequel il remettroit ſur le talon une carte qui en auroit déjà été détachée. Mais il en ſeroit différemment, ſi, ſans le vouloir, il tiroit en même temps deux cartes qui tiendroient enſemble, comme ſi elles étoient collées l'une à l'autre: il ſuffiroit alors de les détacher l'une de l'autre à la vue des pontes, & de les placer ſelon la règle du jeu.

Quand un banquier fait fauſſe taille, il eſt obligé, lorſqu'on s'en apperçoit, de payer toutes les miſes qui ſont ſur les cartes des pontes, comme ſi elles avoient gagné: mais la ſévérité de cette loi ne s'étend pas aux évènemens antérieurs à l'inſtant où la fauſſe taille a été reconnue.

Il faut remarquer qu'une carte de plus ou de moins dans un jeu, ne donne pas lieu à la fauſſe taille, attendu que cette circonſtance eſt plutôt en faveur du ponte que du banquier, puiſque celui-ci perd par là ſa dernière carte, & par conſéquent la plus forte portion de ſon avantage.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au Pharaon.

Banquier. C'eſt celui qui tient les cartes, & qui joue contre les pontes.

Carte angloiſe. C'eſt la première carte que le banquier place à ſa gauche, & ſur laquelle il doit doubler ce que les pontes ont joué.

Carte de face. C'eſt la première carte que le banquier place à ſa droite, & ſur laquelle les pontes perdent ce qu'ils ont joué.

Fauſſe taille. C'eſt celle où le banquier a fait une faute qui l'aſſujettit à doubler ce que les pontes ont au jeu lorſqu'elle eſt apperçue.

Paix. Il ſe dit d'une manière de jouer, qui conſiſte à plier une carte pour annoncer qu'on ne joue que ce qu'on a gagné ſur cette carte avec l'argent qu'on a mis deſſous pour juſtifier l'étendue de la miſe.

Il y a la paix ſimple qui s'applique à une miſe ſimple; la paix de paroli, qui s'applique à ce qu'a produit le paroli, diſtraction faite de la première miſe; la paix de ſept & le va, &c.

Paroli. C'eſt le double de ce qu'on a joué la première fois.

On appelle auſſi *paroli*, la corne qu'on fait à la carte ſur laquelle on joue le double.

Paroli de campagne. C'eſt un paroli qu'un ponte fait par friponnerie avant que la carte ſoit venue, comme s'il avoit déjà gagné.

Ponte. On donne ce nom aux joueurs qui font des miſes ſur les cartes contre le banquier.

Sept & le va. C'eſt ſept fois la vade. On dit dans le même ſens, *quinze & le va*, *trente & le va*, &c. pour dire, quinze fois, trente fois la vade.

Taille. Ce terme ſe dit de chaque fois que le banquier qui tient le jeu, acheve de retourner toutes les cartes.

Talon. C'eſt ce qui reſte de cartes dans la main du banquier quand il en a retourné quelques-unes.

PIQUE-MEDRILLE.

Sorte de jeu des cartes auquel on a donné ce nom à cauſe des rapports qu'il a avec le *piquet* & avec le médiateur.

Il tient du *piquet*, en ce qu'il ſe joue entre deux perſonnes, & qu'on y fait des écarts: pour le ſurplus, il tient du médiateur.

Les cartes dont on ſe ſert, ſont un jeu entier dont on a ſupprimé les dix, les neuf & les huit.

On fait les comptes du jeu avec une monnoie compoſée de contrats, de fiches & de jetons. Le contrat vaut dix fiches, & la fiche dix jetons. Chacun a de cette monnoie une quantité convenue qu'on appelle *la priſe*, & l'on donne à cette priſe la valeur qu'on juge à propos.

On indique tout à la fois la couleur favorite & le joueur qui doit donner, en retournant alternativement une carte pour l'un & pour l'autre joueur. Le premier roi retourné de cette manière, fait donner le joueur qui la reçu.

Ce dernier met devant lui cinq fiches appelées *poulans* & deux jetons, & ſon adverſaire n'y met que deux jetons.

Ces quatre jetons & l'une des fiches des poulans, forment la poule qui eſt ainſi compoſée de quatorze jetons. Les autres fiches des poulans ſont deſtinées aux matadors comme on le verra par la ſuite.

Le jeu étant ainſi préparé, celui qui doit donner mêle les cartes, préſente à couper, & diſtribue enſuite ſucceſſivement à ſon adverſaire & à lui, dix cartes en trois parties: il peut à ſon gré donner d'abord quatre cartes & enſuite trois, ou trois & enſuite quatre. Après la diſtribution de ces vingt cartes il en reſte un pareil nombre qui compoſe le talon.

L'ordre ſelon lequel les cartes ſont ſupérieures l'une à l'autre, varie ſelon les couleurs: en couleur noire, c'eſt-à-dire, en trefle & en pique, le roi eſt ſupérieur à la dame; la dame au valet; le valet au ſept; le ſept au ſix; le ſix au cinq; le cinq au quatre; le quatre au trois; & le trois au deux.

Les deux as noirs étant toujours triomphes, forment une classe à part.

En couleur rouge, c'est à-dire, en cœur & en carreau, le roi est supérieur à la dame; la dame au valet; le valet à l'as; l'as au deux; le deux au trois; le trois au quatre; le quatre au cinq; le cinq au six; & le six au sept.

Il y a en couleur rouge, comme l'on voit, une carte de plus qu'en couleur noire, par la raison que les as noirs sont toujours au nombre des triomphes.

Par la même raison les triomphes sont au nombre de douze en couleur rouge, & au nombre d'onze seulement en couleur noire.

Le rang de chaque triomphe en couleur noire est ainsi déterminé: la première triomphe est l'as de pique, qu'on appelle *spadille*; la seconde, le deux ou de trefle ou de pique, qu'on appelle *manille*; la troisième, l'as de trefle, qu'on appelle *baste*; le quatrième, le roi; la cinquième, la dame; la sixième, le valet; la septième, le sept; la huitième, le six; la neuvième, le cinq; la dixième, le quatre; & la onzième, le trois.

En couleur rouge, spadille est pareillement la première triomphe; le sept qu'on appelle *manille*, la seconde; baste, la troisième; l'as ou de cœur ou de carreau, qu'on appelle ponte, la quatrième; le roi, la cinquième; la dame, la sixième; le valet, la septième; le deux, la huitième; le trois, la neuvième; le quatre, la dixième; le cinq, la onzième, & le six la douzième.

Indépendamment des noms particuliers que portent les trois premières triomphes, elles en ont un qui est commun à toutes les trois, & qui est celui de matadors.

Quoique régulièrement ce titre n'appartienne qu'aux trois premières triomphes, on a coutume de l'étendre dans l'usage aux cartes qui suivent immédiatement les trois premières, quand elles se trouvent avec celles-ci dans une même main: on dit alors qu'on a quatre, cinq, six matadors.

Au reste, il faut remarquer que ces matadors, qu'on peut appeler *surnuméraires*, n'ont pas les prérogatives qui appartiennent aux vrais matadors. Par exemple, si l'on jouoit à-tout du valet ou de la dame, le joueur qui n'auroit dans son jeu en à tout qu'un ou plusieurs des trois premiers matadors, seroit dispensé d'obéir, & il pourroit fournir sur

l'à-tout telle carte qu'il jugeroit à propos: mais il en seroit différemment, si le quatrième matador se trouvoit joint aux trois premiers: il faudroit, dans ce cas, le jouer nécessairement, sous peine de faire la bête de renonce.

Il n'y a d'ailleurs que les trois premiers matadors qui participent aux fiches de poulans, que met au jeu le distributeur des cartes. On a vu précédemment que ces fiches étoient au nombre de cinq, & qu'il devoit en être mis une à la poule: les quatre autres appartiennent, savoir, deux au joueur qui a spadille, une à celui qui a manille, & l'autre à celui qui a baste.

On appelle *faux matadors*, trois, quatre ou cinq cartes qui se suivent immédiatement l'une l'autre, & dont manille est la plus haute.

Quand chaque joueur a ses dix cartes, la parole appartient à l'adversaire de celui qui a donné. Il doit en conséquence annoncer ce qu'il veut faire. Ainsi il faut qu'il *passe*, ou qu'*il demande*, ou qu'*il joue sans prendre*, ou qu'*il déclare entreprendre la vole*.

Il doit passer quand son jeu est tellement mauvais, qu'il ne lui permet pas d'espérer de faire les levées nécessaires pour gagner. La parole appartient alors à son adversaire, qui doit dire à son tour, s'il passe ou s'il joue.

Si le premier, au lieu de passer, demande, il annonce par-là à son adversaire qu'il n'a pas dans sa main un jeu suffisant pour faire six levées, mais qu'il écartera les cartes qu'il jugera lui être inutiles pour les échanger contre d'autres qu'il prendra au talon.

A la demande du premier peut être opposé le renvi de son adversaire; celui-ci peut dire qu'il demande aussi en couleur favorite, & la préférence doit lui être accordée, à moins que le premier n'offre de jouer lui-même dans cette couleur.

Le second peut encore renvier en déclarant qu'il veut jouer sans-prendre: alors il faut que le premier, pour avoir la préférence, joue aussi sans-prendre: il s'oblige en ce cas à faire six levées sans le secours de l'écart.

Quand le premier joue sans-prendre, il peut pareillement être renvié de deux manières par le second; car celui ci peut annoncer le sans-prendre en couleur favo-

rite, ou déclarer qu'il entreprend la vole. Dans l'un comme dans l'autre cas, il faut que le premier renonce à jouer ſur le coup, ou qu'il joue lui-même ſans-prendre, ou qu'il entreprenne la vole pour être préféré à ſon adverſaire.

Lorſque les renvis ſont finis, ou que celui qui a demandé ou joué d'une manière quelconque, n'a point été renvié, il nomme la couleur dont il entend faire la triomphe : enſuite, s'il a ſimplement demandé, il écarte autant de cartes qu'il juge à propos, & en prend au talon un nombre égal à ce qu'il en a écarté : ſon adverſaire écarte auſſi après lui, & prend de même au talon autant de cartes qu'il en a écartées.

Les écarts étant terminés, le premier en cartes commence à jouer par telle carte qu'il lui plaît : l'adverſaire eſt tenu, ſous peine de faire une bête, de fournir de la couleur jouée s'il en a ; mais il n'eſt pas obligé de forcer, & s'il n'a point de cette couleur, il ne coupe qu'autant que cela lui convient.

Il faut pour que l'hombre gagne, qu'il faſſe ſix levées : s'il n'en fait que cinq, il perd remiſe ; & s'il n'en fait que quatre il perd codille.

Si, après avoir fait les ſix levées, l'hombre ne veut pas entreprendre la vole, il ne faut pas qu'il joue pour la ſeptième, car alors la vole ſeroit entrepriſe, & il ſeroit tenu de la payer à ſon adverſaire, s'il venoit à la manquer.

Comme un défaut de mémoire ou d'attention pourroit à chaque inſtant faire faire quelque faute à un joueur, il lui eſt permis au moment où il eſt en tour de jouer, de regarder toutes les levées faites, afin qu'il puiſſe s'inſtruire de ce qu'il lui importe de ſavoir.

Le ſans prendre ne diffère de la demande q'en ce que le joueur qui a demandé emprunte le ſecours de l'écart pour parvenir à faire ſix levées, & que celui qui joue ſans prendre s'oblige de faire ſix levées, ſans écarter.

Des bêtes.

La bête eſt une ſorte d'amende qui a lieu dans pluſieurs cas, & qui conſiſte à mettre au jeu la quantité de fiches & de jetons déterminés par la circonſtance.

L'égalité du jeu exige ſans doute qu'on ſoit expoſé à perdre autant qu'on peut gagner : mais on ne s'eſt pas contenté d'aſſujettir celui qui fait jouer & qui vient à perdre, à payer à ſon adverſaire une ſomme égale à à celle qu'il auroit reçue de lui, on a voulu qu'il fût encore condamné à la bête. Cette bête, qui eſt plus ou moins conſidérable, eſt proportionnée au plus ou moins de jeu & de poulans qu'il y avoit à gagner. Ainſi la première bête, ſur les tours ſimples, ſera de quatorze jetons, ſomme égale à celle que l'hombre auroit retirée s'il eut gagné.

Si cette première bête vient à être remiſe, celui qui jouera le coup ſuivant & qui gagnera, retirera du jeu 42 jetons ; ſavoir, 14 jetons pour le jeu du coup ſur lequel la bête s'eſt faite ; 14 autres jetons pour le jeu du coup ſuivant, & les 14 jetons dont la bête eſt compoſée.

Si au lieu de gagner ce coup, celui qui a fait jouer vient à faire une ſeconde bête, il eſt clair qu'elle ſera de 42 jetons, puiſqu'il auroit eu cette ſomme à retirer.

Il faut remarquer que, quel que ſoit le nombre des bêtes qui ſe font ainſi ſucceſſivement, on n'en retire jamais qu'une à la fois, & c'eſt la première faite. Mais ſi, ſur un même coup, il ſe faiſoit pluſieurs bêtes ; l'une, par exemple, pour avoir perdu, une autre pour avoir renoncé ou pour quelqu'autre faute, elles ſe joueroient toutes enſemble le coup ſuivant.

Abſtraction faite de ces bêtes provenant de fautes particulières, on a vu que, des deux bêtes dont nous avons d'abord parlé, il n'y avoit que celle de quatorze jetons qui dût être au jeu : ainſi, en gagnant le coup ſuivant, on auroit à recevoir, 1°. Quatorze jetons pour le jeu du premier coup : 2°. Quatorze jetons pour le jeu du ſecond coup : 3°. Quatorze jetons pour le jeu du troiſième coup ; & enfin quatorze jetons pour la première bête, ce qui feroit un total de cinquante-ſix jetons

Il ſuit delà que, ſi l'on venoit à perdre le troiſième coup, la bête qui en réſulteroit ſeroit de cinquante-ſix jetons.

Si, après cette troiſième bête, il s'en faiſoit une quatrième, elle ſeroit de ſoixante-dix jetons, puiſque les cinquante-ſix jetons

précédents ſeroient augmentés des quatorze qui auroient été mis au jeu le quatrième coup : ainſi, tant que les bêtes ſe multiplieroient, elles augmenteroient chaque coup de quatorze jetons. Par conſéquent la cinquième ſeroit de quatre-vingt-quatre jetons ; la ſixième, de quatre-vingt-dix-huit ; la ſeptième, de cent douze ; la huitième de cent vingt-ſix, &c.

Le premier joueur qui vient enſuite à faire ſix levées, retire la première bête, & autant de fois quatorze jetons qu'il y a de remiſes ſur le jeu.

Lorſque la première bête eſt tirée, il ne reſte plus de fiches ni de jetons de remiſe, & par conſéquent le jeu n'eſt que de quatorze : mais il eſt augmenté par la plus forte bête qui doit alors être miſe au jeu. Ainſi quand il y a eu cinq remiſes, c'eſt la bête de quatre-vingt quatre, qu'on doit mettre au jeu après la première de quatorze qu'on a tirée. Ainſi la bête ſur ce coup, ſeroit de quatre-vingt-dix-huit.

Si, au lieu de perdre remiſe, on a perdu codille, la ſeconde bête ne ſera que de vingt-huit jetons, attendu que les quatorze jetons du premier coup auront été tirés par celui qui aura codillé.

Remarquez que, quoique les deux jetons que chaque joueur met au jeu pour accompagner la fiche de poulans, doivent être doubles en faveur de celui qui gagne, lorſque ſon jeu eſt en couleur favorite ; la bête que l'hombre vient à faire n'augmente néanmoins pas en raiſon des deux jetons ajoutés aux premiers ; car autrement la première bête ſeroit de dix-huit jetons. Cela a été ainſi réglé pour éviter l'embarras de diſtinguer les bêtes qui ſe feroient en couleur favorite, de celles qui auroient lieu dans une autre couleur : mais les bêtes qui ſe font ſur les tours doubles, ſont relatives à l'augmentation des poulans & du nombre des jetons que les joueurs ſont tenus de mettre au jeu : or comme celui qui donne à chaque coup des tours doubles, eſt obligé de mettre devant lui pour le jeu deux fiches de poulans avec quatre jetons, & l'autre joueur quatre jetons, il faut en conclure que la première bête doit être de vingt-huit jetons, & que ſi elle eſt remiſe, la ſeconde ſera de quatre-vingt-quatre jetons, &c.

Des payemens que les joueurs doivent ſe faire réciproquement dans les différens cas qui peuvent ſe préſenter durant le cours de la partie.

On a vu précédemment qu'à chaque coup celui qui donne doit mettre au jeu cinq fiches qu'on appelle *poulans* ; que de ces cinq fiches, quatre ſont deſtinées aux matadors, ſavoir, deux à ſpadille, une à manille & une à baſte ; enfin qu'à la fiche qui reſte, chaque joueur ajoute deux jetons pour former le jeu ou la poule.

Ce jeu ou cette poule doit appartenir à celui des deux joueurs qui ſera parvenu à faire ſix levées : ſi chaque joueur ne fait que cinq levées, la poule reſte pour le coup ſuivant. Et cela continue de cette manière juſqu'à ce qu'enfin il arrive un coup ſur lequel l'hombre ou ſon adverſaire parvienne à faire les ſix levées néceſſaires pour gagner.

Le nombre des remiſes n'empêche pas qu'on ne remette au jeu, à chaque coup, cinq nouvelles fiches & quatre nouveaux jetons.

Quelquefois on ne met au jeu que les fiches, mais on n'en paye pas moins, après le coup, les jetons qui doivent chaque fois accompagner ces fiches. La raiſon qui fait qu'on ſe diſpenſe de mettre ces jetons au jeu, eſt qu'ils ſont ſuſceptibles d'être doublés en faveur du joueur qui vient à gagner en couleur favorite.

Comme il y a différentes manières de gagner la poule, il y a auſſi différens payemens à faire au joueur qui la gagne.

Si vous avez ſimplement demandé, & que vous parveniez à faire ſix levées, vous tirez la poule, telle qu'elle a été formée : mais ſi votre demande s'eſt faite en couleur favorite, votre adverſaire doit ajouter deux jetons à la poule.

S'il arrivoit qu'au lieu de faire ſix levées, vous en fiſſiez dix, c'eſt-à-dire, la vole, il faudroit que votre adverſaire ajoutât au payement vingt jetons en couleur ordinaire, & quarante en couleur favorite.

D'un autre côté, ſi, après avoir fait ſix levées, vous entrepreniez la vole infructueuſement, vous ſeriez tenu de la payer ſur le même pied à votre adverſaire.

Si ce dernier vous faiſoit perdre, & gagnoit *codille*, il tireroit la poule, & vous

ſeriez en outre obligé de lui payer la conſolation, c'eſt à dire, deux jetons en couleur ſimple, & quatre en couleur favorite.

Lorſqu'au lieu de demander, vous jouez ſans prendre, & que vous venez à gagner, ou, ce qui eſt la même choſe, à faire ſix levées, votre adverſaire doit vous payer quatorze jetons, non compris ce qu'il a dû mettre au jeu, & vingt-huit jetons, ſi vous avez joué & gagné en couleur favorite : mais ſi vous n'avez pas fait ſix levées, & que par conſéquent vous ayez perdu, il faut que vous lui faſſiez un payement égal à celui que vous auriez reçu en gagnant.

S'il arrive qu'en jouant ſans prendre, l'hombre après avoir fait les ſix levées néceſſaires pour gagner, entreprenne & faſſe la vole, ſon adverſaire doit lui payer pour cet objet, trente jetons en couleur ordinaire, & ſoixante en couleur favorite. Mais ſi l'hombre, après avoir entrepris la vole, ne la fait pas, il eſt lui-même obligé de faire un ſemblable payement à ſon adverſaire.

Et ſi l'hombre, en annonçant qu'il joue ſans prendre, déclare en même temps qu'il entreprend la vole, on doit, s'il réuſſit, la lui payer ſur le pied de quarante jetons en couleur ſimple, & de quatre-vingt en couleur favorite.

Mais ſi l'hombre qui a entrepris la vole, ne la fait pas, il doit lui-même faire à ſon adverſaire des payemens ſemblables à ceux dont on vient de parler.

Indépendamment du droit que nous avons vu que les trois matadors, ſpadille, manille & baſte, exercent ſur les poulans, on doit encore payer à l'hombre qui les réunit dans ſon jeu, une fiche pour chacun, en couleur ſimple, & le double en couleur favorite. On lui paye de même une fiche pour chacune des autres cartes qui ſuivent immédiatement ces matadors, & dont ils ſe trouvent accompagnés dans ſon jeu : c'eſt pourquoi on donne auſſi par extenſion, le nom de matadors à ces cartes. Ainſi l'hombre qui réunit dans ſon jeu ſpadille, manille, baſte, ponte & le roi en couleur rouge, ou les trois premiers avec le roi & la dame en couleur noire, eſt fondé à ſe faire payer cinq matadors quand il vient à gagner.

Tous les payemens dont nous venons de parler, doivent être doublés quand ils ſont à faire, lors du dix-neuvième & du vingtième tours de la partie, qui ſont les deux derniers, & qu'on appelle pour cette raiſon *tours doubles*. Au reſte, les joueurs peuvent convenir de ne jouer qu'un tour double, & même de n'en jouer aucun, s'ils le jugent à propos.

Remarquez ſur la vole, que quand elle n'eſt entrepriſe qu'accidentellement, c'eſt à-dire, ſans avoir déclaré avant de jouer, qu'on l'entreprenoit, & qu'on vient à la manquer, on n'eſt point tenu de payer la bête : on a même le droit d'exiger comme à l'ordinaire, le payement du ſans prendre, des matadors, &c. qui ſont acquis à l'hombre lorſqu'il a fait les ſix levées néceſſaires pour gagner. Mais ſi l'hombre déclare avant de jouer, qu'il veut entreprendre la vole, & qu'enſuite il ne la faſſe pas, il eſt obligé de faire un payement égal à ce qu'il auroit reçu s'il l'eût faite, & il eſt en outre condamné à la bête.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au Piquet-medrille.

Abattre le jeu, ou ſimplement *abattre*. C'eſt abandonner ſon jeu, & le jeter découvert ſur le tapis.

A tout. C'eſt la couleur dont eſt la triomphe.

Avoir la parole. C'eſt être en tour de dire ce qu'on veut faire ſur le coup qui ſe joue.

Baſte. On donne ce nom au troiſième matador, qui eſt l'as de trèfle.

Bête. C'eſt une ſorte d'amende qui a lieu contre les joueurs en pluſieurs cas, & qui conſiſte à mettre au jeu la quantité de jetons déterminée par la circonſtance.

Codille. Il ſe dit du gain de l'adverſaire de l'hombre, lorſqu'il a fait ſix levées. Ainſi *gagner codille*, c'eſt gagner ſans avoir fait jouer.

Codiller. C'eſt gagner codille.

Conſolation. C'eſt un droit que l'hombre paye à ſon adverſaire quand il perd codille.

Contrat. C'eſt une pièce carrée d'os ou d'ivoire, qui vaut dix fiches, & qui ſert à faire les comptes du jeu.

Couper. C'eſt ſéparer en deux un jeu de cartes, avant de diſtribuer à chaque joueur les cartes qu'il doit avoir.

Couper, ſe dit auſſi de l'action d'employer une triomphe ſur la couleur jouée.

Défauſſer. (ſe) C'eſt ſe défaire des fauſſes qu'on a dans ſon jeu.

Demander. C'eſt annoncer qu'on eſt diſ-

posé à jouer pour faire six levées, sous la condition qu'on écartera les cartes qu'on jugera à propos, pour en prendre ensuite une pareille quantité au talon.

Donner. C'est distribuer à chaque joueur les cartes qu'il doit avoir.

Ecart. Ce sont les cartes qu'on a mises à part, pour en prendre d'autres au talon.

Favorite. C'est la couleur qui, en cas de concurrence, a la préférence sur les trois autres, & qui produit à l'hombre un double payement, soit du jeu, soit du sans-prendre, de la vole & des matadors, quand il vient à gagner dans cette couleur.

Fausse. C'est une basse carte d'une couleur autre que celle d'à-tout.

Fiche. C'est une pièce longue d'os ou d'ivoire, qui vaut dix jetons, & qui sert à faire les comptes du jeu.

Forcé. (être) C'est être obligé d'obéir, c'est-à-dire, de jouer de la couleur demandée.

Forcer. C'est jeter une carte supérieure à celle qui a d'abord été jouée.

Hombre. On désigne sous ce nom le joueur qui a nommé la triomphe, soit qu'il ait demandé simplement, soit qu'il ait joué sans prendre.

Jeton. C'est une pièce qui sert de monnoie au jeu, & qui est le dixième d'une fiche.

Jeu. Ce mot a trois significations: il se dit, en premier lieu, de toutes les cartes ensemble; ensuite des cartes que chaque joueur a dans sa main, & enfin des jetons que les joueurs ont mis devant eux pour former la poule.

Lâcher. C'est mettre une carte inférieure sur celle qu'on a jouée, tandis qu'on en a une qui lui est supérieure.

Levée. C'est une main qu'on a faite en jouant.

Manille. On donne ce nom au second matador qui est en couleur noire, le deux, & en couleur rouge, le sept.

Matadors. On désigne sous ce nom la réunion dans une main des trois premières triomphes, qui sont spadille, manille & basse. Et par extension, on appelle encore *matadors* les triomphes qui suivent immédiatement les matadors, & qui les accompagnent.

On appelle *faux matadors*, trois ou un plus grand nombre de triomphes qui se suivent immédiatement l'une l'autre, & dont manille est la première.

Mêler. C'est battre les cartes.

Obéir. C'est fournir de la couleur jouée.

Passer. C'est annoncer qu'on ne veut pas jouer sur le coup.

Ponte. On désigne sous ce nom l'as d'une couleur rouge, quand elle forme la triomphe.

Poulans. On donne ce nom aux cinq fiches que le distributeur des cartes est obligé de mettre devant lui, pour appartenir ensuite aux matadors & au joueur qui gagnera la poule.

Poule. C'est la totalité des jetons que les joueurs ont mis au jeu, & de plus, une fiche de poulans, pour être tirés par l'hombre quand il gagne, ou par son adversaire, s'il vient à codiller.

Préférence. C'est ce qu'on appelle autrement la favorite.

Prise. C'est la totalité des contrats, des fiches & des jetons qu'on distribue à chaque joueur avant de commencer la partie.

Remise. Il se dit d'un coup où l'hombre fait la bête, sans que son adversaire ait gagné codille.

Renonce. Terme qui s'emploie pour exprimer qu'on manque d'une couleur. On dit dans ce sens, *se faire une renonce*, pour dire, se mettre en état de couper une couleur, en se défaisant des cartes qu'on a de cette même couleur.

Renoncer. C'est ne pas fournir de la couleur jouée, quand on le peut.

Renvier. C'est obliger celui qui a demandé simplement, à jouer en couleur favorite, ou à jouer sans prendre; ou celui qui joue sans prendre, à déclarer qu'il entreprend la vole, à moins qu'il ne juge à propos de renoncer à jouer, pour laisser le rôle d'hombre à celui qui a renvié.

Sans-prendre. C'est nommer la triomphe, & jouer sans écarter.

Spadille. C'est l'as de pique, qui est en toute couleur le premier matador.

Talon. C'est ce qui reste de cartes après que chaque joueur a celles qu'il lui faut.

Tours. C'est la réunion d'un nombre de coups, tel que chacun des joueurs ait eu successivement une fois la main. Et l'on appelle *tours doubles*, le 19^e^ & le 20^e^ tours qui terminent la partie, parce que les payemens sont doublés durant ces deux tours.

Triomphe. C'eſt la couleur que l'hombre a nommée, & qui emporte toutes les autres cartes.

Voie. C'eſt l'action de faire toutes les levées.

PIQUET.

Sorte de jeu des cartes fort connu, qui ſe joue entre deux perſonnes.

Le jeu dont on ſe ſert eſt compoſé de trente-deux cartes, huit de chaque couleur. Ainſi, il y a huit cœurs, huit carreaux, huit treſles & huit piques.

Voici l'ordre dans lequel ces cartes ſont ſupérieures l'une à l'autre : l'as eſt ſupérieur au roi ; le roi à la dame ; la dame au valet ; le valet au dix ; le dix au neuf ; le neuf au huit ; & le huit au ſept.

La valeur des cartes ſe détermine d'ailleurs, par les points que chacune repréſente : ainſi l'as vaut onze points ; chaque figure en vaut dix, & les autres en valent autant qu'il y en a de marqués ſur chacune.

Après être convenu de ce qu'on veut jouer & de combien de points ou de coups la partie ſera compoſée, on tire la main au ſort : pour cela chaque joueur découvre une carte du jeu, & celui qui a découvert la plus haute, donne, s'il le juge à propos, où il fait donner ſon adverſaire, quand il croit que cela lui eſt plus avantageux que de donner lui-même.

Nous obſerverons à ce ſujet, que lorſqu'il faut faire une certaine quantité de points pour gagner la partie, il eſt très-avantageux d'avoir la main : mais ſi l'on joue à l'ide, on doit préférer de donner la main le premier coup.

Lorſque celui qui eſt chargé de donner, a mêlé les cartes, & que ſon adverſaire les a auſſi mêlées s'il l'a voulu, il préſente à couper. Il faut que la coupe ſoit nette & de plus d'une carte : quand elle eſt faite, le joueur qui donne doit diſtribuer les cartes par deux ou par trois à la fois, juſqu'à ce que chaque joueur en ait douze. Les huit cartes qui reſtent forment le talon & ſe mettent ſur le tapis entre les deux joueurs.

On remarquera que, quand il arrive que celui qui donne, diſtribue ou prend treize cartes au lieu de douze, il eſt libre à ſon adverſaire de faire jouer le coup, ou recommencer la donne. S'il prend le parti de faire jouer le coup, & que ce ſoit lui qui ait treize cartes, il doit en écarter cinq & n'en prendre que quatre : ſi, au contraire, le joueur qui a donné, a les treize cartes, il doit en écarter trois & n'en prendre que deux.

S'il arrive qu'il y ait au talon une carte retournée, le coup ne ſera pas moins bon, pourvu toutefois que cette carte ne ſoit ni la première du talon, ni la première de celles que doit prendre le joueur qui a donné : ſi c'étoit une de ces deux cartes, il faudroit néceſſairement refaire, à cauſe du déſavantage qui réſulteroit au ſecond, de la faculté qu'on ſeroit obligé de laiſſer au premier de s'y tenir ou de faire recommencer la donne.

Mais ſi un joueur venoit à retourner par mépriſe ou autrement, une ou pluſieurs cartes du talon de ſon adverſaire, celui-ci pourroit l'obliger de jouer dans la couleur qu'il jugeroit à propos de lui indiquer.

Des hazards.

On diſtingue trois ſortes de hazards qu'on appelle *pic*, *repic*, & *capot*.

Le pic ſe fait lorſque le premier ayant compté, avant de jouer les cartes, un nombre de points quelconque, inférieur à trente, arrive, en jouant les cartes juſqu'à trente, avant que ſon adverſaire ait rien compté : alors, au lieu d'énoncer *trente*, après vingt-neuf, il dit *ſoixante*, & s'il fait d'autres points encore, il dit *ſoixante-un*, *ſoixante-deux*, &c. On conçoit, par cet expoſé, que le dernier ne peut jamais faire pic.

Le *repic* ſe fait quand avant de jouer aucune carte, l'un des deux joueurs compte juſqu'à trente, ſans que ſon adverſaire ait rien pu compter ; ce qui fait qu'au lieu de compter ſimplement trente, il compte quatre-vingt-dix.

Le *capot* a lieu quand l'un des deux joueurs fait toutes les levées, ce qui lui produit quarante points, tandis que s'il n'eût fait que ſept, huit, ou même onze levées, il auroit ſeulement gagné les cartes & compté pour cela dix points.

Il eſt aſſez ordinaire de voir faire deux hazards à la fois, tel, que *pic* & *capot*, ou

repic

repic ou *capot* : mais il eſt très-rare d'avoir un jeu avec lequel on puiſſe en même temps obtenir la réunion des trois hazards : cependant cela eſt poſſible ; en voici la preuve.

Suppoſons que le jeu du joueur qui a la main, ſoit compoſé de quatre tierces majeures, & que ſon adverſaire n'ait pas le point ; il comptera, 1°. quatre pour le point, parce que c'eſt un privilège annexé à la tierce majeure de valoir quatre lorſqu'elle eſt admiſe pour le point : 2°. trois points pour chacune des quatre tierces majeures, ce qui fera en tout ſeize points : 3°. quatorze d'as, qui, ajoutés aux ſeize points précédens, en feront trente avant de jouer les cartes, & par conſéquent il y aura lieu de compter quatre-vingt-dix : 4°. vingt-huit points pour les deux quatorze de rois & de dames, leſquels étant ajoutés à quatre-vingt dix, donneront cent dix-huit points : 5°. treize points en jouant les cartes, leſquels, avec les cent dix-huit points précédents, feront cent trente-un, & par conſéquent donneront le droit de compter le pic ou cent ſoixante-un : 6°. enfin, il comptera quarante points pour le capot, puiſqu'il aura fait toutes les levées : ainſi les trois hazards ſe ſeront trouvés réunis en un ſeul coup, & auront produit deux cent-un points, ou, ſi l'on veut, deux cent points dans les endroits où le point ne ſe compte que trois & non pas quatre, lorſqu'il eſt formé par une tierce majeure. Cela ſe pratique ainſi à Paris.

Des cartes blanches.

Un joueur a cartes blanches quand, parmi ſes douze cartes, il ne ſe trouve ni roi, ni dame, ni valet, c'eſt-à-dire, aucune figure : dans ce cas, il attend que ſon adverſaire ait formé ſon écart, & enſuite il prouve qu'il a cartes blanches en les étalant ſur le tapis. Après les avoir ainſi montrées & comptées l'une après l'autre, il compte dix points. Ces dix points de cartes blanches ſe comptent avant tout autre point, & ſervent non-ſeulement à faire un ou pluſieurs hazards, mais encore à les parer.

Des écarts.

Le joueur qui a la main ayant examiné ſes cartes, a le droit d'en ôter cinq de ſon jeu pour y en ſubſtituer cinq autres à prendre au talon. Les cinq cartes ainſi ôtées forment ce qu'on appelle l'écart du premier.

Quoique ce premier puiſſe prendre cinq cartes au talon, il eſt le maître d'en laiſſer une, deux, trois ou même quatre : il n'eſt pas obligé d'en prendre plus d'une. En pareil cas il avertit ſon adverſaire qu'il ne prend qu'une, deux, trois ou quatre cartes : après en avoir ainſi pris autant qu'il en a écartées, il regarde celles qu'il laiſſe, & enſuite il les remet ſur le talon.

Le dernier, de ſon côté, a trois cartes à écarter quand le premier en a pris cinq. Si celui-ci en a laiſſé une ou pluſieurs, l'autre peut ajouter aux trois cartes qu'il a droit d'écarter, autant d'autres cartes que ſon adverſaire en a laiſſées. Il peut auſſi, en toute circonſtance, ſe diſpenſer d'en prendre plus d'une : mais il n'eſt pas le maître de choiſir celles qu'il veut prendre : il faut qu'il les prenne dans l'ordre où elles ſe trouvent au talon, en commençant par la partie ſupérieure, & par conſéquent par celles que ſon adverſaire a pu laiſſer.

Lorſque le dernier ne fait pas un écart complet, c'eſt-à-dire, qu'il laiſſe des cartes au talon, il a le droit de les regarder, cependant s'il uſe de ce droit, ſon adverſaire peut auſſi les voir ; mais il faut auparavant que celui-ci énonce la couleur par laquelle il commencera à jouer.

S'il arrivoit que le dernier qui a laiſſé des cartes, les mêlât avec ſon écart après les avoir vues, ſon adverſaire ſeroit fondé à faire mettre en évidence tant les cartes écartées que celles qui auroient été laiſſées.

Si d'un autre côté le premier, qui, pour voir les cartes laiſſées par le dernier, a énoncé la couleur par laquelle il joueroit, venoit à commencer par une autre couleur, ſon adverſaire ſeroit fondé à le faire commencer par la couleur qu'il jugeroit à propos de lui indiquer.

A l'égard du but qu'un joueur doit avoir en vue en formant ſon écart, il doit varier ſelon les circonſtances dans leſquelles il ſe trouve. Quand on a beſoin de faire un grand coup pour gagner, on ſuit, pour écarter, une méthode toute oppoſée à celle dont on a coutume de faire uſage lorſqu'on n'a pas beſoin du ſecours d'un évènement extraordinaire. Ainſi, dans les cas ordinaires, on porte le

jeu qui paroît le mieux disposé à donner le point & à faire gagner les cartes : on ne néglige pas pour cela de tirer aux quintes & aux quatorze, pourvu que cela ne nuise pas à l'objet principal qui doit toujours être d'avoir le point & de gagner les cartes.

Du point.

Le point est la somme qui résulte des points que produisent ensemble plusieurs cartes d'une même couleur. Ainsi un joueur, qui, par exemple, a dans son jeu l'as, le valet, le dix & le neuf de carreau, peut annoncer quarante de points, attendu que l'as en représente onze, le valet dix, & les autres cartes autant qu'il y en a sur chacune. L'adversaire doit répondre à cette annonce que *le point est bon*, quand il n'en a aucun qui excède trente neuf ; ou qu'*il est égal*, quand le sien réunit aussi la somme de quarante ; ou enfin qu'*il ne vaut pas*, quand son point s'étend au-delà de quarante.

Celui des deux joueurs qui l'emporte dans cette première accusation, compte à son profit autant de points qu'il a employé de cartes d'une même couleur pour former son point.

Dans le cas d'égalité de point, aucun des joueurs ne compte le sien.

Le point doit être montré à découvert sur la table quand il est bon, & même quand il n'est qu'égal.

Des tierces, des quatrièmes, des quintes, des sixièmes, des septièmes & des huitièmes.

On distingue six espèces de tierces : la principale est celle qu'on appelle *tierce majeure* : elle est composée de l'as, du roi & de la dame d'une même couleur.

La seconde se nomme *tierce au roi* : elle est formée par trois figures d'une même couleur, qui sont le roi, la dame & le valet.

La troisième est appelée *tierce à la dame* : elle est formée par une dame, un valet & un dix d'une même couleur.

La quatrième appelée *tierce au valet*, consiste dans un valet, un dix & un neuf d'une même couleur.

La cinquième appelée *tierce au dix*, est composée d'un dix, d'un neuf & d'un huit de même couleur.

Et la sixième appelée *tierce au neuf*, est formée par un neuf, un huit & un sept d'une même couleur.

Toute tierce supérieure à celles qui sont au jeu, vaut trois points au joueur dans le jeu duquel elle se trouve : elle a d'ailleurs la prérogative de rendre valables toutes les tierces inférieures qui sont avec elle dans un même jeu, quand même il y en auroit de supérieures à ces dernières dans le jeu de l'adversaire. Mais ce qu'on vient de dire de la tierce supérieure, n'a d'application qu'au cas où il n'y a dans le jeu de l'adversaire ni quatrième, ni quinte, ni aucune autre suite de cartes qui s'étende au-delà de trois.

Il y a cinq sortes de quatrièmes. La première est appelée *quatrième majeure* : elle est composée de l'as, du roi, de la dame & du valet d'une même couleur.

La seconde appelée *quatrième de roi*, est composée du roi, de la dame, du valet & du dix d'une même couleur.

La troisième, appelée *quatrième de dame*, est formée par la dame, le valet, le dix & le neuf d'une même couleur.

La quatrième, appelée *quatrième de valet*, est composée du valet, du dix, du neuf & du huit d'une même couleur.

Et la cinquième, qu'on appelle *quatrième de dix*, consiste dans le dix, le neuf, le huit & le sept d'une même couleur.

Toute quatrième supérieure à celles qui sont au jeu, vaut quatre points au joueur dans la main duquel elle se trouve : elle rend d'ailleurs valables les tierces, & les autres quatrièmes inférieures qui sont avec elle dans un même jeu, quand même il y en auroit de supérieures à ces dernières dans la main de l'adversaire. Mais ce qu'on vient de dire de la quatrième supérieure, ne s'applique qu'au cas où il n'y a dans le jeu de l'adversaire, ni quinte, ni sixième, ni aucune autre suite de cartes qui s'étende au-delà de quatre.

Il y a quatre espèce de quintes. La première appelée *quinte majeure*, consiste dans l'as, le roi, la dame, le valet & le dix d'une même couleur.

La seconde appelée *quinte de roi*, est composée du roi, de la dame, du valet, du dix & du neuf d'une même couleur.

La troisième appelée *quinte de dame*, est formée par la dame, le valet, le dix, le neuf & le huit d'une même couleur.

Et la quatrième qu'on appelle *quinte de valet*, conſiſte dans le valet, le dix, le neuf, le huit & le ſept d'une même couleur.

Une quinte ſupérieure à celles qui peuvent être au jeu, vaut quinze points au joueur dans la main duquel elle ſe trouve. Elle fait d'ailleurs valoir la quinte inférieure qui peut ſe trouver avec elle dans un même jeu, quand même il y en auroit de ſupérieures à cette dernière dans le jeu de l'adverſaire. Mais ce que nous venons de dire de la quinte ſupérieure, n'a d'effet qu'autant qu'il n'y a dans le jeu de l'adverſaire, ni ſixième, ni ſeptième, ni huitième.

Il y a trois ſortes de ſixièmes. La première appelée *ſixième majeure*, eſt compoſée de l'as, du roi, de la dame, du valet, du dix & du neuf d'une même couleur.

La ſeconde appelée *ſixième de roi*, conſiſte dans le roi, la dame, le valet, le dix, le neuf & le huit d'une même couleur.

Et la troiſième qu'on appelle *ſixième de dame*, eſt formée par la dame, le valet, le dix, le neuf, le huit & le ſept d'une même couleur.

Une ſixième ſupérieure à celles qui peuvent être au jeu, vaut ſeize points au joueur dans la main duquel elle ſe trouve. Elle rend d'ailleurs valable la ſixième inférieure qui peut ſe trouver avec elle dans un même jeu, quand même il y en auroit une ſupérieure à cette dernière dans le jeu de l'adverſaire. Mais ce qu'on vient de dire ne s'applique qu'au cas où il n'y a dans la main de l'adverſaire ni ſeptième, ni huitième.

Il y a deux eſpèces de ſeptièmes. La première qu'on appelle *ſeptième majeure*, eſt compoſée de l'as, du roi, de la dame, du valet, du dix, du neuf & du huit d'une même couleur.

Et la ſeconde, appelée *ſeptième de roi*, conſiſte dans le roi, la dame, le valet, le dix, le neuf, le huit & le ſept.

Une ſeptième vaut dix-ſept points au joueur dans le jeu duquel elle ſe trouve, quand elle eſt ſupérieure à celle de l'adverſaire, s'il en a une.

Il n'y a qu'une ſorte de huitième : elle conſiſte à reunir dans un même jeu les huit cartes d'une même couleur.

Une huitieme vaut dix-huit points au joueur dans la main duquel elle ſe trouve, pourvu toutefois que ſon adverſaire n'en ait pas une lui-même; car, s'il en avoit une, il y auroit égalité, & alors aucun des joueurs ne compteroit ſa huitième.

Ce que nous venons de dire de l'égalité de la huitième, doit auſſi s'appliquer à l'égalité de toutes les autres ſéquences, telles que les tierces, les quatrièmes, les quintes, &c.

Des quatorze & de la réunion dans un même jeu de trois cartes de même figure & de couleurs différentes.

Il y a cinq ſortes de quatorze, qui ſont le quatorze *d'as*, le quatorze de *rois*, le quatorze de *dames*, le quatorze de *valets*, & le quatorze de *dix*.

Chaque quatorze eſt compoſé de quatre cartes ſemblables, une de chaque couleur.

Le quatorze d'as eſt ſupérieur à celui de rois; celui de rois eſt ſupérieur à celui de dames; celui de dames, à celui de valets, & ce dernier à celui de dix.

Un quatorze ſupérieur à ceux qui peuvent être au jeu, vaut quatorze points au joueur dans la main duquel il ſe trouve : il rend d'ailleurs valables les quatorze inférieurs qui ſont avec lui dans un même jeu, quand même il y auroit un quatorze ſupérieur à ceux-ci dans le jeu de l'adverſaire.

Lorſqu'un joueur a dans ſa main un quatorze qui eſt bon, & que ce quatorze eſt accompagné de trois cartes ſemblables, comme trois dix, trois valets, &c. il compte trois points pour chaque réunion de trois cartes, quand même il n'auroit que des cartes inférieures en ce genre à celles de ſon adverſaire. Ainſi, par exemple, un joueur qui a quatorze de dames & trois dix, compte dix-ſept points, quoique ſon adverſaire ait trois as ou trois rois.

En quelque nombre que les neuf, les huit & les ſept ſoient dans un jeu, ils ne peuvent produire aucun point par le ſeul effet de leur réunion.

Lorſqu'il n'y a aucun quatorze dans les jeux des deux joueurs, trois as produiſent néceſſairement trois points à celui qui les a, & ce dernier compte de même trois valets ou trois dix, s'il les a, quand bien même ſon adverſaire auroit trois rois ou trois dames.

De la manière de compter le jeu avant de jouer les cartes.

Lorſque les écarts ſont terminés & les jeux formés, le premier en cartes doit accuſer ſon point, en diſant, par exemple, qu'il a 39 ou 45, ou 50, &c. Son adverſaire doit répondre ou que le point accuſé eſt bon, ou qu'il ne vaut pas, ou qu'il eſt égal.

Si celui-ci répond que le point eſt bon, ou qu'il eſt égal, le premier eſt obligé de le montrer, pour enſuite le compter s'il eſt bon, ou pour juſtifier qu'il eſt égal, & empêcher par-là que ſon adverſaire ne compte le ſien. Mais quand la réponſe eſt que le point ne vaut pas, le premier qui l'a accuſé eſt diſpenſé de le faire voir.

Lorſqu'il y a eu accuſation & réponſe ſur le point, le premier doit annoncer les ſéquences qu'il a deſſein de compter : ainſi quand il a une quinte, une quatrième, une tierce, &c. il demande à ſon adverſaire ſi telle quinte, telle quatrième, telle tierce, &c. eſt bonne : ſi ſon adverſaire répond affirmativement, il montre la ſéquence dont il a parlé : il en eſt de même ſi on lui a répondu qu'elle eſt égale ; mais il eſt diſpenſé de la faire connoître lorſque ſon adverſaire a répondu qu'elle ne vaut pas.

Quand cela eſt réglé, le premier accuſe les quatorze ou les trois cartes de même point & de même figure qui peuvent être dans ſon jeu. Dans ce cas ci, il n'y a jamais lieu à l'égalité, parce que les quatorze ou les trois cartes de même point & de même figure, ſont toujours ſupérieurs ou inférieurs l'un à l'autre. Si la réponſe de l'adverſaire eſt que les objets accuſés ſont bons, le premier les compte, & il n'eſt point obligé de les montrer, comme cela ſe pratique à l'égard du point & des ſéquences.

De ce qui doit être pratiqué en jouant les cartes.

Lorſque le joueur qui a la main a fini de compter tout ce qu'on a reconnu de bon dans ſon jeu, il en vient à jouer les cartes, & compte un point pour la première qu'il jette ſur le tapis. Ainſi quand ce qu'on a reconnu valable dans ſon jeu s'eſt étendu, par exemple, à vingt points, il dit en jouant la première carte qu'il jette ſur le tapis, *vingt & un.*

Alors & avant de jouer ſur cette carte, l'adverſaire qui eſt dernier, eſt obligé de montrer & de compter ce qu'il peut avoir de valable dans ſon jeu. S'il jetoit auparavant une carte ſur celle qui eſt jouée, il ne ſeroit plus admis à ce compte. Il lui importe par conſéquent de ne rien oublier de ce qu'il eſt en droit de compter, à moins qu'il n'ait quelque vue particulière qui le détermine à en uſer autrement. Au reſte, quand il a compté ce qu'il a pu ou voulu compter, il faut, s'il a de la couleur jouée par le premier, qu'il fourniſſe une carte de même couleur. On obſervera qu'il n'eſt point obligé de forcer : ainſi, lorſqu'il a dans cette couleur une carte ſupérieure & une autre inférieure à celle que le premier a jouée, il peut indifféremment jeter la ſupérieure ou l'inférieure. S'il joue la ſupérieure, & que par conſéquent il faſſe la levée, il compte pour cette levée, un point qu'il ajoute à ceux qu'il a d'abord comptés avant de jouer. Ayant ainſi fait la première levée, il joue pour la ſeconde levée telle carte de ſon jeu qu'il juge à propos, & compte un nouveau point qu'il ajoute aux précédens. Si le premier fait cette ſeconde levée, il compte de même un point qu'il ajoute à ceux qui lui ſont déjà acquis, & il joue pour la troiſième levée, en comptant un nouveau point. On continue de même juſqu'à ce que les joueurs ſe ſoient défaits chacun de leurs douze cartes. On remarquera que celui qui fait la douzième & dernière levée compte deux points pour cette levée.

On obſervera que n'y ayant point de triomphe au *piquet*, on ne peut faire aucune levée qu'en employant ſur la carte jouée une carte ſupérieure qui ſoit de la même couleur que la première. Ainſi un joueur ayant fait la penultième levée, & à qui, par exemple, il ne reſteroit plus que le ſept de pique, feroit néceſſairement la dernière levée avec cette carte, ſi ſon adverſaire n'avoit point de pique.

Toutes les cartes étant jouées, on compte les levées que chaque joueur a faites : s'il ſe trouve qu'ils en ont fait chacun ſix, on dit que *les cartes ſont égales*. Dans ce cas, il n'y a rien à compter pour perſonne. Mais ſi l'un des deux joueurs a fait ſept levées ou plus, on dit *qu'il a gagné les cartes*, & cela

lui vaut dix points, qu'il ajoute à ceux qu'il a comptés auparavant.

C'eſt particulièrement à la manière de jouer les cartes, qu'on remarque la ſupériorité d'un joueur ſur un autre. On ne parvient à les bien jouer, qu'après s'être formé dans l'art de juger ſainement le jeu de ſon adverſaire. Vous connoiſſez de quelles cartes ce jeu doit être compoſé, en le comparant avec le vôtre, & en portant votre attention tant ſur ce que votre adverſaire a compté ou accuſé, que ſur les premières cartes qu'il a jouées ou fournies ſur les vôtres. Au ſurplus, l'uſage à cet égard eſt beaucoup plus inſtructif que les préceptes.

Voici des exemples à l'appui de ce qu'on a dit précédemment.

Premier exemple.

Jeu de pic ou ſoixante, avec gain des cartes.

Votre jeu eſt compoſé d'une quinte majeure en carreau; de l'as, du huit & du ſept de pique; de l'as, du neuf, du huit & du ſept de cœur; les cinq cartes de votre écart ſont le dix, le huit & le ſept de trèfle; le dix & le valet de cœur.

Vous annoncez 51 de points, qui ſont néceſſairement bons, puiſque les cartes que vous avez dans votre jeu & dans votre écart, prouvent que votre adverſaire n'a pu raſſembler un pareil point. Ainſi vous comptez cinq pour cet objet.

Vous comptez enſuite quinze points pour votre quinte, à laquelle votre adverſaire n'a pareillement rien à oppoſer.

Enfin vous comptez trois as, qui ſont également bons, puiſque votre adverſaire ne peut avoir aucun quatorze.

Ces trois objets réunis vous donnent par conſéquent une ſomme de 23 points.

Alors vous jouez les cartes, en commençant par votre quinte majeure, avec laquelle vous faites cinq levées ſans qu'on puiſſe vous en empêcher; c'eſt donc cinq points que vous ajoutez aux 23 précédens.

Suppoſons qu'à cette époque, les cartes dont votre adverſaire s'eſt défait, ſur votre quinte majeure, vous faſſent connoître que les ſept cartes qui lui reſtent dans la main, ſont l'as, le roi & la dame de trèfle; le roi & la dame de cœur, & le roi & la dame de pique; il vous devient indifférent de jouer pour faire le vingt-neuvième point, l'as de pique ou l'as de cœur; mais il faut que vous jouiez l'un ou l'autre. Votre choix tombant ſur l'as de cœur, vous dites vingt-neuf en le jouant: enſuite vous jouez un de vos petits cœurs en diſant ſoixante.

Votre adverſaire prend alors le petit cœur que vous avez joué, & compte un: il joue enſuite ſon as, ſon roi & ſa dame de trefle pour chacun deſquels il compte un point, ce qui lui en fait quatre: de votre côté, vous vous défaites de vos deux petits piques & d'un cœur ſur ces trois trefles: enfin votre adverſaire qui a encore la main, compte cinq en jouant la dame ou le roi de pique. Alors vous prenez le pique joué avec votre as de la même couleur, en comptant ſoixante-un; enſuite vous jouez pour dernière carte le petit cœur qui vous reſte, en diſant ſoixante-deux & ſoixante-trois, parce que vous faites la levée, & que celui qui fait la dernière levée compte deux points, tandis qu'on n'en compte qu'un pour chacune des autres.

Par cette manière de jouer vous êtes parvenu à faire huit levées: ainſi vous avez gagné les cartes, & pour cela vous comptez dix points que vous ajoutez aux ſoixante-trois comptés précédemment.

Il ſuit de cet expoſé que le coup joué vous a produit ſoixante-treize points, tandis que votre adverſaire n'en a fait que cinq.

Deuxieme exemple.

Jeu de pic ou ſoixante pour le premier, & de capot pour le dernier.

Vous avez dans votre jeu, avant d'écarter, une quinte de roi en cœur, l'as, le neuf & le huit de carreau, le valet de trefle, le dix & le valet de pique.

Les cinq cartes que vous mettez à l'écart, ſont vos trois carreaux avec votre neuf & votre dix de pique.

Les cartes qui vous rentrent en échange de celles que vous avez écartées, ſont le valet & le dix de carreau, le neuf & le ſept de trefle, & le huit de pique.

Le jeu de votre adverſaire conſiſte en cinq trefles; ſavoir, la tierce majeure, le dix & le huit; quatre piques, par la tierce ma-

jeure ; le roi & la dame de carreau & l'as de cœur.

Vous annoncez quarante-neuf de points : votre adverſaire répond qu'ils ſont égaux.

Vous comptez alors votre quinte & votre quatorze de valets qui ſont vingt-neuf, & en jouant vous dites ſoixante.

Votre adverſaire prend ſur la carte que vous jouez, puiſque dans toutes les couleurs il a la carte ſupérieure, attendu que vous avez écarté votre as de carreau, & il fait enſuite ſans que vous puiſſiez l'en empêcher, toutes les autres levées. Ainſi il compte treize en jouant les cartes & quarante pour le capot, en tout cinquante-trois points.

Troisieme exemple.

Jeu de capot pour le premier & de repic pour le dernier.

Votre jeu eſt compoſé de ſix trefles ; ſavoir, la quatrième majeure, le ſept & le huit ; de cinq piques, dont la tierce majeure le neuf & le huit, & de l'as de carreau.

Votre adverſaire a une ſeptième de roi en carreau, l'as, le roi & le dix de cœur, le dix de trefle & le dix de pique.

A l'accuſation de votre point, de votre quatrième majeure, & de vos trois as, votre adverſaire peut oppoſer un point qui vaut mieux que le votre, une ſeptieme & un quatorze de dix. Ainſi quand vous aurez compté un en jouant votre premiere carte, il étalera ſur le tapis ſes ſept carreaux, & comptera tant pour le point que pour la ſeptième, vingt-quatre, à quoi il ajoutera quatorze pour ſes quatre dix, ce qui fera la ſomme de trente-huit points. Or, comme ces trente-huit points ſont à compter, avant que vous en ayez compté aucun, au lieu de les énoncer, il dira vingt-quatre & quatorze ſont quatre-vingt-dix-huit.

Vous continuerez alors à jouer vos cartes en commençant par les plus hautes, & comme vous ferez les douze levées, il en réſultera pour vous treize points, plus quarante que vous produira le capot. Ainſi, vous aurez fait ſur le coup cinquante-trois points, & votre adverſaire quatre-vingt-dix huit.

Quatrieme exemple.

Jeu de repic pour le premier & de capot pour le dernier.

Votre jeu conſiſte dans une ſixième de dame en pique, & dans une quinte de valet en cœur. Votre douzième eſt le ſept de trefle. Vous avez dans votre écart, le neuf, le huit & le ſept de carreau, ainſi que le neuf & le huit de trefle.

Les douze cartes de votre adverſaire ſont une quinte majeure en carreau, une autre pareille quinte en trefle, l'as de pique & l'as de cœur.

Vous étalez d'abord ſur le tapis votre ſixième, en comptant ſix pour le point & ſeize pour la ſixième, en tout vingt-deux. Vous montrez enſuite la quinte de valet qui vaut quinze points, leſquels ajoutés aux précédens, font une ſomme de trente-ſept ; & comme votre adverſaire n'a pu mettre aucun obſtacle à la valeur de ce que vous avez accuſé, vous dites, au lieu de trente-ſept, quatre-vingt dix-ſept : vous ajoutez à cela un point en jouant, & le coup vous produit un total de quatre-vingt-dix huit points.

Alors votre adverſaire compte ſon jeu ; ſavoir, quatorze points pour les quatre as, treize points pour les douze levées qu'il fait, & quarante pour le capot, ce qui forme un tout de ſoixante-ſept points.

Cinquieme exemple.

Jeu de pic & capot pour le premier.

Vous avez la ſixième majeure en cœur, la quatrième majeure en pique, ainſi que le ſept & le huit de cette derniere couleur.

Il y a dans votre écart le dix & le neuf de carreau, avec la tierce de neuf en trefle.

Votre point eſt néceſſairement bon, il en eſt de même de votre ſixième majeure : ainſi pour ces trois objets vous compterez vingt-ſix points : vous jouez enſuite vos ſix cœurs & ſucceſſivement vos ſix piques : le premier cœur vous fait compter vingt-ſept, le ſecond vingt huit, le troiſième vingt neuf & le quatrième ſoixante. Les huit autres levées vous donnent neuf points à quoi vous en ajoutez quarante pour le capot : vous comptez

par conſéquent pour ce coup, un total de cent neuf points.

Sixieme exemple.

Jeu de repic & capot pour le dernier.

Votre adverſaire a ſon jeu compoſé d'une huitième en treſle, du roi & de l'as de pique, de l'as de cœur, & de l'as de carreau.

Quelles que puiſſent être vos cartes, vous ne pouvez pas empêcher qu'il ne faſſe repic & capot. Il répondra d'abord à l'accuſation de votre point, qu'il ne vaut pas, puiſqu'il a huit cartes & que vous ne pouvez pas en réunir plus de ſept : il fera la même réponſe, ſi vous accuſez une ſeptième ou une ſixième ; enfin ſi vous accuſez trois cartes ſemblables il vous dira encore qu'elles ne valent pas, puiſqu'il a un quatorze. Il faudra donc que vous commenciez par un point en jouant une carte de votre jeu, & vous n'en compterez pas davantage.

Alors votre adverſaire étalera ſur le tapis ſes huit cartes pour leſquelles il comptera vingt-ſix points, dont huit de point, & dix-huit de la huitième. Il ajoutera à ces vingt-ſix points les quatorze produits par ſes quatre as, & il dira vingt ſix & quatorze font cent. Il comptera enſuite treize points en jouant les cartes, & enfin quarante points pour le capot, puiſqu'il aura fait toutes les levées. Ainſi ce coup ne vous aura valu qu'un point, tandis que votre adverſaire en aura fait cent cinquante-trois.

Septieme exemple.

Coup qui produit quatre-vingt-quinze points à chacun des deux joueurs.

Le jeu de premier eſt compoſé des quatre tierces majeures, après avoir été au talon.

Deux quintes de valets en cœur & en carreau, & deux petits treſles, forment le jeu du ſecond.

A l'accuſation ſucceſſive que le premier fait de ſon point & de la tierce majeure, le ſecond répond que l'un & l'autre ne valent pas.

Le premier compte alors quatorze points pour ſes quatre as, quatorze pour ſes quatre rois, & quatorze pour ſes quatre dames, en tout quarante-deux points. Il fait enſuite toutes les levées & par conſéquent le capot, ce qui lui vaut d'une part treize points, & d'autre part, quarante, en tout cinquante-trois, leſquels étant ajoutés aux quarante-deux précédens, forment un total de quatre-vingt-quinze points.

De ſon côté, le ſecond étale d'abord ſur le tapis une de ſes quintes pour laquelle il compte en premier lieu, cinq de point, & en ſecond lieu, quinze de ſéquence, en tout vingt points. Il montre enſuite ſon autre ſéquence, pour laquelle il compte également quinze points qui, étant ajoutés au vingt précédens, font un tout de quatre-vingt-quinze, & c'eſt tout ce qu'il peut compter ſur le coup.

Huitieme exemple.

Jeu de repic au moyen des cartes blanches.

Votre jeu avant d'écarter eſt compoſé de quatre tierces de neuf. Si vous êtes premier, vous conſervez deux de ces tierces ; je ſuppoſe que c'eſt celle de cœur & celle de carreau : vous laiſſez en même temps dans votre jeu ou le neuf de treſle, ou celui de pique. Vous mettez le reſte à l'écart. Vous prenez, en échange, au talon, le valet & le dix de cœur, la dame de treſle, le valet & le dix de pique.

Quelque formidable que ſoit le jeu de votre adverſaire, qui a quatre as & quatre rois, vous n'en faites pas moins repic forcément. En voici la preuve.

Vos cinq cœurs valent vingt points, tant en point qu'en ſéquence, puiſque votre adverſaire ne peut avoir que quatre cartes d'une même couleur. Vous comptez enſuite trois points pour votre tierce de neuf en carreau, & vous ajoutez ces 23 points au dix qui vous ont d'abord été acquis par les cartes blanches que vous avez eu ſoin de montrer avant d'écarter. Ainſi vous entrez par quatre-vingt treize points.

Il eſt évident qu'avec un pareil jeu, le dernier pourroit faire repic comme le premier.

NEUVIEME EXEMPLE.

Coup ordinaire où le premier gagne les cartes.

Le jeu du premier eſt compoſé de cinq trefles, par la tierce majeure, faiſant quarante-ſix de point; du roi & de la dame de pique; du valet & du dix de cœur; de l'as, du dix & du huit de carreau. il a dans ſon écart, le neuf & le ſept de cœur, avec le dix, le neuf & le ſept de pique.

Le jeu du ſecond conſiſte en cinq carreaux par la tierce au roi, faiſant quarante-ſix de point; la tierce majeure en cœur; l'as & le valet de pique, le dix & le neuf de trefle.

A l'accuſation que le premier fait de ſon point & ſucceſſivement de ſa tierce majeure, le ſecond répond qu'il a l'égalité du point en carreau, & l'égalité de la tierce en cœur.

Alors le premier n'ayant ni quatorze, ni trois cartes ſemblables à compter entre, par un, en jouant ſon as de trefle : il continue à jouer les quatre autres cartes de la même couleur, ce qui lui fait cinq points. Il joue enſuite le roi de pique, en comptant ſix.

Le ſecond qui s'eſt défait ſur les cinq trefles, des deux qu'il avoit, ainſi que du valet de pique & de deux petits carreaux, prend le roi de pique avec l'as en comptant un; il compte enſuite deux en jouant le roi de carreau.

Le premier prend ce roi avec l'as, en comptant ſept; joue la dame de pique en comptant huit; & enfin il compte neuf en jouant cœur ou carreau. Il abandonne alors ſon jeu, parce qu'il ne peut plus faire de levée; & comme il en a fait ſept, ce qui lui a fait gagner les cartes, il ajoute dix points aux neuf qu'il a comptés en jouant.

Le ſecond qui fait les quatre dernières levées, compte cinq pour cet objet, & il les ajoute aux deux qu'il a comptés précédemment.

DIXIEME EXEMPLE.

Coup ordinaire où les cartes ſont égales.

Le jeu du premier eſt compoſé de ſix carreaux, qui ſont la quatrième majeure, le ſept & le huit. Il a avec cela, le valet & le dix de cœur; le neuf & le dix de pique; le roi & la dame de trefle.

Le jeu du ſecond conſiſte en ſix piques égaux aux ſix carreaux du premier, à quoi ſe trouvent joints l'as de cœur, l'as de trefle & quatre autres cartes inférieures de diverſes couleurs.

Le premier n'ayant ni point, ni ſéquence, ni quatorze, ni trois cartes ſemblables à compter, joue ſes ſix carreaux pour leſquels il compte ſix points & un ſeptième pour la carte qu'il joue enſuite.

Le ſecond, compte trois as avant de jouer, & ſept points pour les ſix dernières levées. Ainſi le coup lui produit dix points.

ONZIEME EXEMPLE.

Coup du premier.

Le coup du premier conſiſte à faire au moins vingt-huit points. On atteindra ce but avec un jeu diſpoſé de la manière ſuivante.

Le premier a cinq trefles, ſavoir, la quatrième majeure & le huit; le roi & la dame de carreau; l'as & le dix de cœur; le valet, le dix & le neuf de pique.

Il a dans ſon écart le huit de pique, le valet, le ſept & le huit de cœur, & le dix de carreau.

Le jeu du ſecond eſt compoſé de quatre piques, dont la tierce majeure, du roi, de la dame & du neuf de cœur, de l'as & du valet de carreau, du valet & du dix de trefle.

Le premier étale ſes cinq trefles & compte neuf tant pour le point que pour la quatrième majeure. Il compte enſuite cinq points en jouant ſes cinq trefles, ce qui lui fait quatorze. Il joue le roi de carreau pour le quinzième point : ſon adverſaire prend le carreau avec ſon as, & joue enſuite ſes quatre piques en comptant cinq points : il ne lui reſte plus alors que le roi & la dame de cœur. Il en joue un des deux en diſant ſix.

Le premier prend avec l'as & compte ſeize : enſuite il fait, par le moyen de la dame de carreau, la dernière levée pour laquelle il compte deux points qui, joints aux ſeize précédens, font dix-huit. Il ajoute à ce nombre

dix

dix autres points pour les cartes qu'il a gagnées, puiſqu'il a fait ſept levées : ainſi il compte en tout vingt-huit.

DOUZIEME EXEMPLE.

Coup du dernier.

De même que le coup du premier doit s'étendre à vingt-huit points, le coup du dernier conſiſte à en faire au moins douze. Il parviendra à les faire ſi les jeux ſont diſpoſés comme il ſuit :

Le jeu du premier eſt compoſé de cinq trefles, ſavoir ; la quatrième majeure & le ſept : il a avec cela deux carreaux par la dame ; l'as de cœur ; l'as, le dix, le ſept & le huit de pique.

Le jeu du dernier conſiſte en ſix cœurs, qui ſont la quatrième de roi, le huit & le ſept. Il a avec cela l'as & le roi de carreau, & quatre piques par la tierce de roi.

Le premier accuſe d'abord quarante-huit de point. Le dernier répond qu'ils ne valent pas.

Il accuſe enſuite une quatrième majeure : on lui répond qu'elle eſt bonne, ainſi que les trois as qu'il annonce encore.

Comme le premier n'a plus rien à propoſer après cette dernière réponſe, il ajoute aux ſept points de ſa quatrième & de ſes trois as, cinq points qu'il acquiert en jouant ſes cinq trefles. Il dit treize en jouant la dame ou le valet de carreau.

Le dernier montre alors ſes ſix cœurs pour leſquels il compte ſix points : enſuite il prend le carreau en comptant ſept, après cela il compte huit en jouant le roi de cœur.

Le premier prend ce cœur avec l'as, & compte quatorze. Il joue enſuite un ſecond carreau en diſant quinze.

Le dernier prend encore ce carreau & compte neuf : à cette époque il lui reſte en main deux cœurs & deux piques. Il joue les deux cœurs qui lui font onze points ; le roi qui lui en fait douze ; & la dame de pique qui lui fait compter treize. Son adverſaire prend cette dame avec ſon as, en ajoutant deux points aux quinze qu'il a précédemment comptés. Enfin celui-ci compte en outre dix points, parce qu'il gagne les cartes.

Ainſi le coup, joué comme on vient de le dire, produit au premier vingt-ſept points, & treize au dernier.

TREIZIEME EXEMPLE.

Le coup appelé faux premier.

Le coup de faux premier a lieu quand le dernier en cartes fait à peu près autant de points que le premier, ou quand celui-ci ne fait qu'environ quinze à vingt points ſans gagner les cartes. C'eſt ce qui arrivera ſi les deux jeux ſont diſpoſés comme il ſuit.

Le premier a la quatrième majeure en pique ; l'as, le roi, le huit & le ſept de cœur ; le valet & le dix de trefle ; la dame & le neuf de carreau.

Le jeu du dernier eſt compoſé de l'as, du roi, du valet & du dix de carreau ; de l'as & du roi de trefle ; d'une tierce de dame en cœur, & d'une tierce de dix en pique.

Le premier accuſe quarante-un de points : le ſecond répond qu'ils ſont égaux. On a remarqué qu'il les avoit en crrreau. Alors le premier étale ſa quatrième majeure pour laquelle il compte quatre points. Il joue enſuite ſes quatre piques, ainſi que l'as, le roi & le huit de cœur, ce qui lui produit ſept points, leſquels étant ajoutés aux quatre précédens font un tout d'onze points.

Le ſecond, à qui il rend alors en main l'as, le roi & le valet de carreau, l'as & le roi de trefle, & la dame de cœur, fait par conſéquent les ſix dernières levées, pour leſquelles il compte ſept points. Ainſi le premier n'a fait que quatre de points de plus que le ſecond, puiſque les cartes ſont égales.

QUATORZIEME EXEMPLE.

Coup fin par le moyen duquel le premier ſe propoſe de gagner les cartes.

On appelle *coup-fin*, celui qu'on joue de manière qu'il induit en erreur un des deux joueurs, en lui perſuadant que ſon adverſaire a une ou pluſieurs cartes qu'il n'a réellement pas.

Le jeu du premier eſt compoſé de ſix cœurs par la quatrième majeure ; du roi, de la dame, du neuf & du dix de pique ;

du roi de carreau & la dame de trefle. Il a dans ſon écart deux carreaux & trois trefles.

Le ſecond a cinq carreaux qui ſont l'as, la dame, le valet, le dix & le ſept : l'as de pique ; l'as, le roi, le valet & le dix de trefle, & deux petits cœurs.

Le premier, au lieu d'accuſer ſes ſix cœurs, n'en accuſe que cinq, faiſant quarante-neuf de points.

Comme ſon adverſaire ne peut pas empêcher qu'ils ne ſoient bons, il les étale, compte cinq pour le point, & quatre pour la ſéquence ; en tout neuf. Il joue enſuite ſes cinq cœurs, qui, ajoutés aux neuf précédens, font quatorze ; après cela il dit quinze, en jouant le roi de pique.

Le dernier, qui a compté trois as, & qui a encore dans ſa main l'as de pique, quatre trefles, l'as & la dame de carreau, prend le roi de pique avec l'as, & compte quatre. Il joue enſuite ſes quatre trefles pour leſquels il compte quatre autres points.

Sur ces quatre trefles le premier jette la dame & les trois piques qui accompagnoient le roi, en ſorte qu'il ne lui reſte plus que le roi de carreau & le ſept de cœur.

Enfin le dernier, après avoir joué ſes quatre trefles, ſuppoſant que le premier a le roi de carreau ſecond joue la dame de cette couleur en comptant neuf, & garde l'as dans la vue de faire la dernière levée : mais il eſt trompé dans ſon attente ; le premier prend la dame avec ſon roi, & joue enſuite le ſept de cœur qui lui fait faire la levée, que ſon adverſaire avoit eſpéré de faire par le moyen de ſon as de carreau. Ainſi le premier ajoute, pour les deux dernières levées, trois points aux quinze qu'il a comptés précédemment, & dix pour les cartes qu'il a gagnées. Il fait par conſéquent vingt-huit points, tandis qu'il n'en auroit fait que quinze, ſi ſon adverſaire eût joué l'as de carreau au lieu de la dame.

QUINZIEME EXEMPLE.

Autre coup fin par lequel le premier a pour but de parvenir au capot.

Votre jeu eſt compoſé de ſix cœurs, qui ſont l'as, le roi, le valet, le dix, le ſept & le huit ; de quatre piques, par la tierce majeure ; de l'as & de la dame de trefle. Vous avez à l'écart un petit pique, deux trefles & deux carreaux.

Le jeu de votre adverſaire, qui eſt dernier, conſiſte en ſix carreaux ; ſavoir, la tierce majeure, le dix, le neuf & le huit : il a avec cela, le valet & le dix de pique ; le roi, le valet, le dix & le huit de trefle.

Vous annoncez votre point & ſucceſſivement votre tierce majeure : votre adverſaire répond à l'accuſation du point, qu'il ne vaut pas ; & ſur la tierce majeure, qu'elle eſt égale.

Vous avez encore à annoncer trois as, qui ſont bons ; mais vous gardez le ſilence à cet égard, parce que vous eſpérez qu'en ne les comptant pas, votre adverſaire croira que celui de trefle eſt à l'écart : ainſi vous commencez par jouer vos cœurs avec leſquels vous faites ſix levées. Vous faites enſuite quatre autres levées avec vos piques, & alors il ne vous reſte en main que l'as & la dame de trefle.

Votre adverſaire a de ſon côté montré cinquante-huit en carreau pour leſquels il a compté ſix points. Il a enſuite compté trois dix, & ceci a encore dû contribuer à lui perſuader que vous aviez écarté l'as de trefle. D'après cette opinion, il juge que, pour éviter le capot, il doit garder en définitive le roi de trefle comme carte maîtreſſe, & l'as de carreau. Ainſi il jette ſes dix autres cartes ſur les ſix cœurs & les quatre piques que vous avez d'abord joués. Alors vous jouez votre as de trefle ſur lequel il eſt obligé de fournir le roi, & comme votre dernière carte n'eſt pas un carreau, vous faites capot.

Du piquet à écrire.

Le piquet à écrire eſt une partie dont l'étendue eſt déterminée par un certain nombre de tours qu'on appelle rois.

La partie entière eſt compoſée de douze rois, & la demi-partie de ſix rois. On peut d'ailleurs convenir de jouer cinq rois, huit rois, neuf rois, &c.

Chaque roi conſiſte en deux ides, & chaque ide en un tour ou deux donnes.

Le piquet à écrire ſe joue non-ſeulement entre deux perſonnes, mais encore entre trois ou quatre. Cependant il n'y en a

jamais que deux à la fois qui tiennent les cartes.

Lorſque les joueurs ſont au nombre de trois, il y en a un qu'on appelle la chouette & qui joue contre les deux autres. Ceux-ci ſont aſſociés & jouiſſent du droit de ſe donner des conſeils l'un à l'autre.

Ils jouent alternativement chacun un roi contre la chouette juſqu'à la fin de la partie.

Si les joueurs ſont au nombre de quatre, il y en a deux contre deux. Celui des deux aſſociés qui eſt marqué le premier, ne joue que la première ide, & ſon aſſocié prend revanche contre le joueur qui a marqué : après cette revanche, celui qui l'a priſe, donne des cartes à l'autre adverſaire & joue la ſeconde ide avec lui : cet adverſaire joue alors avec celui qui a d'abord été marqué & qui n'a joué qu'une ide. Ainſi chaque joueur joue une ide avec chacun de ſes deux adverſaires, &, pour que tout ſoit égal, le joueur qui n'a d'abord joué que l'ide où on l'a marqué, joue la dernière ide. Il complette par ce moyen l'ide qu'il a commencée le premier coup.

Quand on joue à l'ide, il y a un petit avantage à diſtribuer les cartes le premier. La raiſon en eſt que celui qui étoit dernier devenant à ſon tour premier, forme ſon écart ou arrange ſon jeu conſéquemment aux points qu'il a à combattre. Par exemple, ſi ſon adverſaire a trente ou quarante points de reſte, il viſera au ſoixante, & fera les diſpoſitions convenables pour y parvenir.

Si les joueurs ne ſont qu'au nombre de deux, celui qui a marqué donne le premier pour l'ide ſuivante.

Lorſqu'il y a un joueur qui fait chouette à deux autres, il donne le premier coup de la premier ide : mais ſon adverſaire donne pour le premier coup de la ſeconde ide.

Si les joueurs ſont au nombre de quatre, celui qui vient de jouer ſa première ide, donne le premier pour la ſeconde ide qu'il doit encore jouer.

On ſe ſert de fiches & de jetons pour faire les comptes du jeu. Chaque jeton repréſente dix points, & chaque fiche dix jetons.

On donne aux points ou aux jetons la valeur qu'on juge à propos.

Quand une ide eſt finie, le joueur auquel il reſte des points après avoir déduit ceux que ſon adverſaire a faits, a droit d'exiger le payement de ce reſte à raiſon d'un jeton pour dix points. Par exemple, Alexandre a fait trente-cinq points, & Louis n'en a fait que quinze : il en reſte par conſéquent vingt que celui-ci doit paver à celui-là. Il en ſeroit de même quand Alexandre n'auroit fait que trente points, parce qu'il lui en reſteroit quinze, & que quinze ſe payent comme vingt ou deux dixaines : mais on en uſeroit différemment ſi le reſte d'Alexandre n'étoit que de quatorze points : Louis ne les lui payeroit que ſur le pied de dix points ou d'une dizaine.

Quelquefois on marque au point, & quelquefois aux cinq points : cela dépend de la convention. Si l'on marque au point, il n'y a lieu au refait que quand les joueurs ont fait dans une ide autant de points l'un que l'autre.

Lorſqu'on ne marque qu'à cinq points, il y a refait toutes les fois que le reſte d'un des joueurs n'excède pas quatre points. C'eſt alors comme s'il n'en avoit fait aucun.

Indépendamment du jeton par dix points que le joueur qui marque a droit d'exiger de celui qui eſt marqué, il faut que ce dernier lui paye en outre deux jetons de conſolation, & même quatre s'il y a eu un refait.

Les as ſe payent aux joueurs qui les ont, à raiſon de deux jetons pour trois as, & du double pour quatre as.

Le joueur qui fait pic ou ſoixante, reçoit de ſon adverſaire deux jetons pour ce hazard.

Celui qui, étant premier en cartes, fait repic ou capot, reçoit quatre jetons pour chacun de ces hazards.

Si ces mêmes hazards ſe faiſoient par le dernier en cartes, il faudroit lui payer huit jetons pour chacun.

Dans le cas d'un refait, tous les payemens dont on vient de parler relativement aux as & aux hazards, doivent être doublés : ainſi il faut payer quatre jetons pour trois as, huit pour quatre as, quatre jetons pour le ſoixante, huit pour le repic ou capot en premier, & ſeize en dernier.

Indépendamment des payemens dont on

vient de parler, le joueur qui eſt marqué, met un jeton à la queue.

Ce jeton ſe place de manière qu'il ne ſe confonde pas avec ceux que l'autre joueur peut être obligé de mettre lui-même à la queue.

Lorſqu'il y a tant de part que d'autre vingt-quatre jetons à la queue, la partie eſt finie, & ces vingt-quatre jetons appartiennent à celui des deux joueurs qui gagne quelque choſe à l'autre, quand même ce ne ſeroit qu'un jeton.

Si à la fin de la partie il reſte à un joueur autant de fiches & de jetons qu'à ſon adverſaire, la queue eſt égale & elle ſe partage entre eux.

Indépendamment de cette queue, qu'on appelle la queue des jetons, il y a une autre queue plus conſidérable appelée *queue des paris*. Celle-ci ſe gagne par le joueur qui a mis moins de jetons que ſon adverſaire à la queue des jetons.

Par exemple : durant la partie que nous avons faite enſemble, je vous ai marqué quinze fois & vous ne m'avez marqué que neuf fois. Il eſt donc clair que des vingt-quatre jetons qui compoſent la queue, vous en avez fourni quinze, tandis que je n'en ai fourni que neuf. Je gagne par conſéquent la queue des paris.

Le payement que vous avez à me faire en ce cas, eſt de quatre jetons par chacun de ceux que vous avez fourni de plus que moi : or, comme ces jetons que vous avez fournis de plus que moi, ſont au nombre de ſix, ce qui fait que vous avez perdu ſix paris, il faut en conclure que vous devez me payer vingt-quatre jetons.

Si je vous avois marqué treize fois & que vous ne m'euſſiez marqué qu'onze fois, vous ne perdriez que deux paris, & par conſequent vous ne me payeriez que huit jetons.

Le joueur qui perd des paris eſt en outre obligé de payer à celui qui les gagne, deux fiches de conſolation. Ainſi, lorſque je vous ai gagné deux paris, vous me devez vingt-huit jetons, y compris la conſolation ; ſi je vous gagne quatre paris, vous me devez trente-ſix jetons, &c.

Différentes règles à obſerver en jouant au piquet.

1°. S'il arrivoit qu'après être convenus de donner les cartes par deux ou par trois, un joueur changeât la manière convenue, ſon adverſaire & même la galerie intéreſſée à la partie, ſeroient fondés à faire rectifier la donne, pourvu que les jeux n'euſſent point été portés à vue : mais s'ils avoient été vus, il faudroit que le coup ſe jouât ; mais la donne ſuivante auroit lieu ſelon la première convention.

2°. Si en donnant on retournoit une ou pluſieurs cartes du jeu de l'adverſaire, celui-ci ſeroit libre de les garder ou de recommencer la donne, quand même il auroit vu pluſieurs de ſes cartes : mais s'il accepte une fois les cartes retournées, il eſt obligé de jouer le coup.

3°. S'il arrivoit que le joueur chargé de donner, prît pour lui douze cartes & qu'il n'en eût donné que dix au premier, celui-ci pourroit faire recommencer la donne ou garder ſon jeu : dans ce cas-ci, il ajouteroit à ſes dix cartes les deux premières du talon, & le coup ſe joueroit enſuite comme les autres.

4°. Lorſqu'un joueur a quatorze cartes ou davantage, on doit refaire, quand même les cartes auroient été reſpectivement portées à vue.

5°. Si un joueur s'apperçoit que le talon n'eſt pas complet, il doit avertir qu'un des deux joueurs a treize ou quatorze cartes.

6°. Si l'on ſe rappelle qu'un joueur a donné deux fois de ſuite, le ſecond coup doit être annullé, quand même l'erreur n'auroit été remarquée qu'à la fin de ce coup. La galerie eſt fondée à relever la faute.

7°. Quand en donnant, il ſe trouve une ou pluſieurs cartes retournées dans le jeu, on doit refaire : mais dès que les cartes ſont diſtribuées, & que le talon eſt ſur le tapis, celles qui peuvent être retournées dans les jeux des joueurs, n'obligent point à refaire.

Il faut remarquer à ce ſujet, que la galerie qui apperçoit des cartes retournées tandis qu'on donne, eſt fondée à le dire.

8°. Une carte retournée dans le talon n'empêche pas que le coup ne ſoit bon, pourvu toutefois que cette carte ne ſoit ni la première des cinq que doit prendre le premier, ni la première des trois que doit prendre le dernier : mais il y auroit obligation de refaire, ſi au lieu d'une carte retournée, il s'en trouvoit deux.

9°. Si le premier retournoit une ou pluſieurs des trois cartes que ſon adverſaire doit prendre au talon, il faudroit qu'il jouât dans la couleur que celui-ci lui indiqueroit, autant de fois qu'il auroit vu de cartes. Mais cette règle ne s'applique point au dernier qui vient à retourner une ou pluſieurs des cinq cartes du talon du premier. Celui-ci eſt libre de jouer, ou de faire recommencer la donne, même après avoir vu ſon jeu.

10°. Il importe aux joueurs, & ſur-tout au dernier, de compter les cartes qu'ils prennent au talon, avant de les porter à vue, ou de les mettre dans leur jeu; car s'il arrivoit qu'au lieu des douze cartes qu'un joueur doit avoir, il s'en trouvât treize, il ne pourroit rien compter ni rien empêcher.

11°. Le joueur qui a moins de douze cartes dans ſon jeu, peut bien compter tout ce qu'il a de bon, mais il ne peut pas faire capot, parce que ſon adverſaire eſt cenſé faire les levées pour leſquelles il a ſeul des cartes.

12°. Le joueur qui, après avoir vu ſes cartes, met ſon jeu ſur le talon, doit être marqué du grand coup.

13°. On marque pareillement du grand coup le joueur qui, après avoir écarté & derangé le talon, remet ſon écart dans ſon jeu, ou une partie de ſon jeu dans ſon écart.

14°. Lorſque, par mépriſe, un joueur n'a écarté qu'une partie des cartes dont il devoit former ſon écart, il ne peut pas réparer cette omiſſion auſſitôt qu'il a dérangé le talon: mais en diſant qu'il laiſſe les cartes qu'il avoit droit de prendre, il évite la punition qu'on encourt quand on joue avec trop de cartes.

15°. Il n'eſt pas permis, avant d'avoir formé l'écart, d'étendre les cartes qu'on doit prendre au talon.

16°. Lorſque le premier ne veut pas prendre les cinq premières cartes du talon qui lui ſont deſtinées, il doit avertir ſon adverſaire *qu'il n'en prend que tant*, ou *qu'il en laiſſe tant.*

17°. Lorſque la galerie intéreſſée à la partie, voit que le premier, ſe croyant dernier, n'écarte que trois cartes, au lieu de cinq, elle a le droit de l'avertir *qu'il eſt premier, & que c'eſt à lui d'écarter cinq cartes.*

Elle pourroit de même avertir le dernier, ſi celui-ci ſe croyant premier, écartoit cinq cartes.

18°. Quand un joueur mécontent de ſon jeu, ou qui veut en tirer avantage, propoſe à ſon adverſaire d'entrer en compoſition, ſi celui-ci accepte, & qu'il y ait enſuite une offre ou une demande de points pour annuller le coup, il faut qu'il y ait réponſe à cette offre ou à cette demande, par une acceptation pure & ſimple, ſinon l'offre ou la demande ſont cenſées rejetées, & le coup doit ſe jouer.

On remarquera que quand la compoſition a lieu, & qu'un des joueurs accorde à l'autre une certaine quantité de points, cela s'entend des points acquis à celui qui les accorde. Par exemple, je joue contre vous, & pour que vous conſentiez à recommencer le coup, je vous offre dix points, ſans autre explication. Si vous acceptez, je dois prendre dans les points que j'ai faits, ou que je ferai, ſi je n'en ai point encore, les dix qu'il eſt convenu que je vous donnerai.

19°. Quand le joueur qui doit écarter le premier, a cartes blanches, il a le droit de feindre un écart, en détachant du talon les cinq cartes qui lui reviennent: il les met ſur le tapis, & ne les porte point à vue. Il attend alors que le dernier ait fait ſon écart; & quand celui-ci va au talon pour y prendre ſes trois cartes, le premier l'en empêche, & lui montre ſes cartes blanches pour leſquelles il marque dix points: il reprend enſuite les cartes qu'il a feint d'écarter, & forme ſon écart comme il lui plaît.

Si, en pareil cas, le dernier prenoit d'avance ſes trois cartes, & qu'il arrivât que le premier n'en prît pas cinq, & en laiſſât une ou pluſieurs, les cartes laiſſées ſeroient miſes dans l'écart du premier, ſans que ſon adverſaire fût fondé à les voir.

Il arrive quelquefois que le premier en cartes, qui a feint un écart, voulant montrer ſes cartes blanches, découvre au lieu de cet écart feint, les cartes qu'il a détachées du talon: cette mépriſe entraîne une punition, qui conſiſte en ce qu'il ne peut compter ni ſes cartes blanches, ni même aucune autre choſe; mais il peut empêcher que ſon adverſaire compte, par exemple, une tierce, s'il en a une égale ou meilleure à lui oppoſer. Il en eſt de même du point, des quatorze, & de tout ce que celui qui ne compte rien a de meilleur que ce qu'accuſe ſon adverſaire.

Le dernier qui a cartes blanches peut, de ſon côté, comme le premier, feindre un

écart ; & quand le premier a mis la main au talon, il annonce & découvre ſes cartes blanches. Il forme enſuite ſon écart comme il le juge à propos.

20°. Lorſqu'on a joué, ou qu'on a couvert la carte de ſon adverſaire, on n'eſt plus admis à compter ni les cartes blanches, ni le point, ni les ſéquences, ni les quatorze, &c. qu'on peut avoir oubliés.

21°. Lorſqu'un joueur a fait une accuſation, & que ſon adverſaire y a répondu, il n'eſt plus reçu à en faire une nouvelle qui lui ſeroit plus avantageuſe : par exemple, vous accuſez trois dames ; on vous répond qu'elles ne valent pas : vous vous appercevez alors que vous avez auſſi trois as qui ſont bons ; mais vous n'êtes plus admis à les propoſer.

22°. Si vous avez accuſé un point, ou quelque autre choſe ſujette à être montrée comme une quinte, une tierce, &c. & que votre adverſaire ait reconnu bon ce qui a été accuſé, l'oubli de l'avoir montré avant de jouer n'entraîne aucune punition : vous êtes ſeulement obligé de faire voir ce que vous avez accuſé quand votre adverſaire ou la galerie l'exigent.

23°. Quand un joueur a compté d'autorité quelque choſe, ſans avoir demandé auparavant ſi elle valoit, l'adverſaire peut durant tout le coup, revenir contre l'accuſation, & compter ce qu'il peut avoir lui-même de ſupérieur à ce qui a été accuſé.

24°. En montrant une choſe avant de l'avoir annoncée, on donne également à ſon adverſaire le droit de revenir contre ce qu'on a compté à cet égard, quand même il auroit dit par mépriſe que la choſe montrée étoit bonne.

25°. Quand on a reconnu bon ce qu'un joueur a accuſé, & qu'avant que perſonne ait joué, l'adverſaire s'apperçoit qu'il a quelque choſe de mieux, ſi la choſe accuſée a été miſe en évidence, les deux joueurs ne comptent ni l'un ni l'autre : mais ſi cette choſe n'a point été montrée, celui qui l'a accuſée ne peut empêcher ſon adverſaire de compter ce qu'il peut avoir de ſupérieur.

26°. Auſſi-tôt que la carte jouée pour la première levée eſt couverte, le joueur qui a accuſé & compté quelque choſe que ſon adverſaire a reconnu valable, ne peut plus être recherché par celui-ci, ſous prétexte qu'il n'a point apperçu qu'il avoit dans ſon jeu quelque choſe de ſupérieur à ce qu'il a laiſſé compter.

27°. Lorſque, dans les cartes montrées pour le point, il ſe trouve une ſéquence, telle qu'une quinte, une quatrième, &c. cette ſéquence eſt cenſée accuſée ; & ſi elle eſt bonne, l'oubli de la compter peut être relevé même par la galerie, juſqu'à ce que le coup ſoit conſommé.

28°. Quand un joueur a accuſé un point qu'il n'avoit pas, mais qu'il auroit pu avoir, & que ſon adverſaire s'en apperçoit, même à la fin du coup, ce dernier peut obliger le premier à reprendre les cartes jouées pour rejouer de nouveau.

29. Un ſpectateur n'eſt pas fondé à dire à un joueur qu'il a dans ſa main une tierce, un quatorze ou quelqu'autre choſe de valable qu'il oublie d'annoncer : un tel avis oblige celui qui le donne à répondre des points que cela peut faire perdre à l'adverſaire.

30°. Si dans le point ou dans la ſéquence qu'un joueur met ſur le tapis, il ſe trouve une carte autre que celle qui doit y être, l'adverſaire & la galerie ſont fondés à demander que cette dernière carte ſoit miſe en évidence.

31°. Quand un joueur ayant en main le pic ou le repic, ſe trompe en comptant ſon jeu, & qu'au lieu de dire ſoixante, ſoixante-un, ſoixante-deux ou quatre-vingt-dix, quatre-vingt-onze, quatre-vingt-douze, il dit trente, trente-un, trente-deux, la galerie eſt fondée à faire rectifier l'erreur même après le coup fini : cependant ſi le coup ſuivant étoit commencé, & qu'un des joueurs, après avoir fait ſon écart eût touché au talon, l'obſervation de la galerie ne produiroit plus aucun effet.

32°. Lorſqu'un joueur qui pouvoit avoir quatorze d'as, ou quatorze de rois, ou quatorze de dames, &c. n'accuſe que trois as, trois rois, &c. & qu'on lui répond qu'ils ſont bons, il eſt obligé, s'il en eſt requis, de dire quel eſt l'as ou le roi, &c. qu'il ne compte pas : mais il faut que la requiſition ait lieu, à cet égard, avant que la ſeconde levée ſoit faite ; autrement il ſeroit diſpenſé d'y répondre.

33°. Si le jeu de cartes dont on ſe ſert, ſe trouvoit faux, ſoit parce qu'il y auroit deux cartes ſemblables, ou qu'il en contiendroit

plus ou moins de trente-deux, le coup ſeroit nul quand même on ne s'appercevroit de ce défaut qu'après avoir joué la dernière carte: mais auſſi tôt que les cartes ſont relevées, on ne peut plus revenir contre une telle irrégularité.

34°. S'il arrivoit qu'un joueur accusât faux en employant, par mépriſe ou autrement ce qui ſeroit dans ſon écart, il ne compteroit rien & n'empêcheroit rien: mais il faut que la faute ſoit apperçue par l'adverſaire, car la galerie ſeroit tenue de répondre de l'obſervation qu'elle auroit l'imprudence de faire à cet égard.

Obſervez néanmoins que l'obſervation de la galerie ſeroit fondée, ſi la fauſſe accuſation avoit lieu ſur une fin de partie, parce qu'alors l'adverſaire induit en erreur, & croyant avoir perdu la partie, pourroit ne ſe livrer à aucun examen.

35°. Lorſqu'un joueur qui a, par exemple, quatorze de dames & trois valets, accuſe par erreur *quatorze de valets & trois dames*, il ne compte que quatorze & perd les trois points que ſes valets lui auroient produits s'il ne ſe fut pas trompé.

36°. Lorſqu'une carte abandonnée par un joueur a touché le tapis, elle eſt cenſée jouée: cependant ſi le dernier avoit couvert la carte du premier avec une couleur différente de celle de cette carte, quoiqu'il eût de cette dernière couleur, il faudroit qu'il reprît ſa carte, parce qu'il n'eſt pas permis de renoncer: au reſte, on n'encourt, pour une pareille mépriſe, aucune punition.

37°. Quand un joueur a quatre ou cinq cartes de point par une quatrième ou une tierce majeure, & que ces cartes ſont ſur le tapis, en évidence, il peut indifféremment, lorſque c'eſt à lui à jouer, commencer par la plus haute ou par la plus baſſe: on préſume toujours qu'il a eu intention de commencer par la plus haute, & ſon adverſaire doit jouer comme ſi cela s'étoit effectué. Mais ſi les cartes étalées ſur le tapis avoient été relevées, le joueur qui joueroit la plus baſſe, ne pourroit pas la reprendre pour jouer la plus haute, & il ne ſeroit pas fondé à exciper de la préſomption dont on vient de parler.

38°. Quand le dernier laiſſe des cartes au talon, & que le premier veut les voir, il faut qu'il annonce auparavant la couleur dans laquelle il jouera: ſi enſuite, par oubli ou autrement, il joue dans une couleur différente, le dernier peut couvrir la carte jouée, s'il le juge à propos, ou forcer le premier de jouer dans la couleur qu'il a annoncée.

39. Si le dernier, ayant laiſſé une ou pluſieurs des cartes qu'il pouvoit prendre au talon, les mettoit dans ſon écart avant de les avoir montrées à ſon adverſaire, celui-ci l'obligeroit de lui faire voir tout l'écart: mais auparavant le premier ſeroit tenu d'annoncer la couleur par laquelle il voudroit commencer à jouer.

40°. Un joueur qui reprendroit des cartes dans ſon écart, ſeroit condamné à perdre la partie.

41°. Un joueur qui vient à quitter la partie la perd: mais comme les parieurs de la galerie ne doivent point être les dupes de cet évènement, ils peuvent, en ce qui les concerne, faire finir la partie par d'autres joueurs.

42°. Quand, à la fin d'un coup, un joueur met en évidence ſur le tapis les deux ou trois cartes qui lui reſtent, ſoit qu'il imagine qu'il fera le reſte des levées ou, qu'il n'en fera plus, ſon adverſaire doit relever l'erreur où il peut être, en lui diſant de *jouer ſon jeu*: ſi l'adverſaire n'en uſoit pas de cette manière, la galerie pourroit le faire. Elle peut pareillement avertir que les cartes ſont égales ou gagnées, & faire rectifier la marque ſi l'un ou l'autre des joueurs a marqué plus ou moins de points qu'il n'en a réellement.

43°. Lorſqu'un joueur qui a, par exemple, une quinte majeure, joue à la fois les cinq cartes dont elle eſt compoſée, & qu'enſuite il ne lui reſte plus que trois ou quatre cartes, il doit avertir ſon adverſaire de réduire ſon jeu à un pareil nombre de cartes: ſans cet avertiſſement, l'adverſaire ne ſeroit pas en faute ſi à la fin du coup il ſe trouvoit avoir plus de cartes que celui qui en a joué pluſieurs à la fois.

44°. Quand dans une couleur on a deux cartes, dont l'une ſupérieure & l'autre inférieure à celles que l'adverſaire peut avoir dans la même couleur; ſi l'on vient à jouer l'inférieure, il faut qu'on la nomme: autrement l'adverſaire qui auroit laiſſé paſſer cette carte dans la perſuaſion qu'on lui avoit joué la ſupérieure, pourroit revenir ſur le coup,

même après plusieurs cartes jouées. La galerie a même droit d'avertir en pareil cas.

45°. S'il arrivoit que le dernier, se croyant être premier, prît au talon les cartes du premier avant que celui-ci eût fait son écart, il seroit marqué du grand coup.

46°. Quand on n'a en main qu'un quatorze qui est bon, on n'est pas tenu de dire s'il est d'as ou de rois, &c. on dit simplement *quatorze* : mais si l'on a pu en avoir deux & qu'on n'en ait conservé qu'un, on est obligé de nommer celui que l'on compte.

Vocabulaire explicatif des termes usités au Piquet.

Accuser. C'est déclarer ce que les règles veulent qu'on déclare.

Avoir la main. C'est être le premier à écarter & à jouer.

Capot. Ce terme se dit de la totalité des levées. Ainsi on *fait capot*, quand on fait toutes les levées; & l'*on est capot*, quand on ne fait aucune levée.

Cartes blanches. Il se dit d'un jeu où avant d'écarter, il n'y a ni roi, ni dame, ni valet.

Cartes égales. Cette expression désigne l'évènement par lequel chacun des deux joueurs a fait six levées.

Chouette. Il se dit d'un joueur qui, jouant au piquet à écrire, est seul contre plusieurs.

Consolation. Terme qu'on emploie pour désigner une partie du payement auquel est assujetti le joueur qui perd, envers celui qui gagne le pari au *piquet* à écrire.

Couper. C'est séparer le jeu de cartes en deux parties, avant de distribuer à chaque joueur les cartes qu'il doit avoir.

Dernier. Il se dit du joueur qui a distribué les cartes.

Donner. C'est distribuer les cartes que chaque joueur doit avoir.

Ecart. Il se dit des cartes qu'on a mises à part, pour en prendre d'autres.

Fiche. C'est une pièce longue d'os ou d'ivoire, qui vaut dix jetons, & qui sert à faire les comptes du jeu.

Figure. On donne ce nom aux rois, aux dames & aux valets.

Forcer. C'est jouer une carte supérieure à celle qui a d'abord été jouée.

Gagner les cartes. C'est faire sept, huit, neuf, dix ou onze levées.

Galerie. On désigne sous ce nom les spectateurs, tant ceux qui parient pour les joueurs, que ceux qui ne prennent aucun intérêt à la partie.

Huitième. C'est la réunion des huit cartes d'une même couleur.

Ide. Ce mot se dit des deux coups qui se jouent pour la décision d'un pari.

Jeton. C'est une pièce qui sert de monnoie au jeu, & qui est le dixième d'une fiche.

Jeu faux. C'est un jeu dans lequel il y a trop ou pas assez de cartes.

Levée. C'est une main qu'on a faite en jouant.

Marquer. C'est faire dans une ide plus de points que l'adversaire n'en a fait, & en conséquence gagner le pari.

Mêler. C'est battre les cartes avant de les distribuer.

Pari. C'est le résultat des deux coups qui forment l'ide : celui qui perd le pari est obligé de mettre à la queue.

Perdre les cartes. C'est faire moins de six levées, ce qui donne lieu à l'adversaire de compter dix points.

Pic. C'est un hazard qui a lieu quand avant de jouer les cartes, le premier ayant compté un nombre de points quelconque, arrive en jouant les cartes, au nombre de trente avant que son adversaire ait rien compté; & alors, au lieu d'énoncer trente après vingt-neuf, il dit soixante.

Point. C'est le nombre que composent ensemble plusieurs cartes d'une même couleur. Il se dit aussi du nombre que chaque carte représente.

Premier. C'est le joueur qui doit écarter avant l'autre.

Quatorze. C'est la réunion de quatre cartes semblables, une de chaque couleur, qui font compter quatorze points au joueur dans la main duquel elles se trouvent.

Quatrième. C'est une séquence composée de quatre cartes d'une même couleur, qui se suivent immédiatement l'une l'autre.

Queue. C'est la totalité des jetons que dans le cours d'une partie de *piquet* à écrire, on a mis aux paris, & qu'emporte le joueur qui à la fin gagne plus que son adversaire.

Quinte. C'est une séquence composée de cinq

cinq cartes d'une même couleur, qui ſe ſuivent immédiatement l'une l'autre.

Refaire. C'eſt recommencer la diſtribution des cartes.

Refait. C'eſt le réſultat d'un coup où les joueurs ont fait autant de points l'un que l'autre.

Renoncer. C'eſt ne pas fournir de la couleur jouée, quoiqu'on en ait dans ſon jeu.

Repic. C'eſt un hazard qui conſiſte en ce qu'avant de jouer aucune carte, l'un des deux joueurs compte juſqu'à trente, ſans que ſon adverſaire ait rien pu compter; d'où il ſuit qu'au lieu de compter ſimplement *trente*, il compte *quatre-vingt dix*.

Roi. Terme dont on ſe ſert pour exprimer deux ides.

Septième. C'eſt une ſéquence, compoſée de ſept cartes d'une même couleur, qui ſe ſuivent immédiatement l'une l'autre.

Séquence. Suite de pluſieurs cartes de même couleur, dans le rang que le jeu leur donne.

Sixième. C'eſt une ſéquence compoſée de ſix cartes d'une même couleur, qui ſe ſuivent immédiatement l'une l'autre.

Talon. C'eſt, quand les joueurs ont chacun douze cartes, les huit qui reſtent pour remplacer celles qu'ils auront écartées.

Tierce. C'eſt une ſéquence compoſée de trois cartes de même couleur, qui ſe ſuivent immédiatement l'une l'autre.

PLEIN.

Sorte de jeu de table, qui ſe joue dans un trictrac avec des cornets, des dés & des dames.

Ce jeu n'a lieu qu'entre deux perſonnes. Le nom de *plein* lui vient de ce que les joueurs ne tendent qu'à remplir & à faire leur plein; c'eſt-à-dire, à parvenir à mettre douze dames couvertes & accouplées dans la table du grand-jan, qu'on appelle au trictrac indifféremment *grand-jan*, ou *grand plein*.

Les dames ſont au nombre de trente; quinze blanches & quinze noires. Les blanches ſont pour l'un des deux joueurs, & les noires pour l'autre. Chaque joueur a ſon cornet.

On fait d'abord prononcer le ſort ſur l'ordre dans lequel les joueurs auront les dés: pour cela, chacun d'eux prend un dé, & le jette dans le trictrac: celui qui a amené le nombre le plus conſidérable doit jouer le premier.

Chaque joueur ſe ſert, c'eſt-à-dire, qu'il met les dés dans ſon cornet.

En commençant, chacun met ſes dames dans la table du trictrac la plus éloignée du jour, en les empilant ſur la premiere caſe de cette table; c'eſt-à-dire, ſur la caſe la plus éloignée de l'autre table. Ainſi la table dans laquelle on doit faire ſon *plein*, doit être du côté de la fenêtre.

Les dames étant empilées, celui qui doit jouer le premier, remue les dés dans ſon cornet & les jette enſuite de manière qu'ils aillent frapper la bande du trictrac du côté de l'adverſaire.

Les dés ſont bons par-tout dans le trictrac, quand même ils ſeroient arrêtés ſur des dames ou ſur l'argent: il ſuffit qu'un dé puiſſe être poſé ſur l'autre ſans tomber.

Mais ſi le dé étoit en l'air, c'eſt-à-dire, qu'il posât un peu ſur une dame, & qu'il fut contenu par la bande du trictac ou par la pile de bois contre laquelle il appuieroit, il ne vaudroit rien.

Pour reconnoître ſi un dé eſt en l'air ou s'il n'y eſt pas, on tire doucement la dame ſur laquelle il poſe, & s'il tombe, c'eſt une preuve qu'il étoit en l'air & qu'il ne vaut rien.

Les nombres amenés par le joueur qui a le dé, ſe marquent avec les dames qu'il prend à la pile placée ſur la première fleche: ainſi en ſuppoſant qu'il ait amené un as & un deux, il place une dame ſur la ſeconde fleche & une autre ſur la troiſième.

Il importe d'abattre d'abord beaucoup de bois, afin de pouvoir enſuite coucher une dame ſur chacune des ſix fleches du grand jan. On conçoit qu'il devient facile de couvrir ces dames quand on a du bois abattu.

On remarque qu'à la différence de ce qui ſe pratique au trictrac, on peut, au jeu du *plein*, mettre une ſeule dame dans le coin du repos.

Comme, en commençant la partie, on ne peut faire aucune caſe, c'eſt-à-dire, mettre pluſieurs dames à la fois ſur une caſe, il réſulte que, ſi l'on amène un doublet, il doit être joué d'une manière toute particulière: ainſi la règle a établi que, quand

un joueur ameneroit un doublet, il le joueroit doublement, c'eſt-à-dire, qu'il joueroit deux fois le nombre qu'il auroit fait, ſoit avec une ſeule dame, ſoit avec pluſieurs. Par exemple, vous avez amené un terne, il faut que vous le jouiez en telle ſorte que vous ne mettiez qu'une dame ſur chaque fleche. Or, comme le terne amené vous oblige de jouer douze points, puiſque c'eſt un doublet, & que c'eſt le premier coup de la partie, vous ne pouvez prendre vos dames qu'à la pile; ainſi vous diviſez vos douze points ou vos quatre trois en deux parties; l'une de trois trois, & l'autre d'un ſeul; enſuite vous jouez la première partie de trois trois, en portant une dame ſur la dixième flèche, & l'autre partie d'un trois en mettant une autre dame ſur la quatrième flèche.

Les dés ſe déſignent comme au trictrac, c'eſt-à-dire, qu'on nomme le plus gros nombre le premier. On dit, par exemple, ſix & cinq, quatre & deux, &c.

Les doublets ont chacun leur nom particulier : ainſi on appelle deux as, beſet, ou tous les as; les deux deux, double deux; les deux trois, terne; les deux quatre, carme; les deux cinq, quine, & les deux ſix ſonnez.

On obſerve qu'on a le droit de changer les dés quand on le juge à propos, & même de rompre le dé de ſon adverſaire.

Le joueur qui le premier eſt parvenu à réunir deux dames ſur chaque flèche du grand jan, gagne la partie.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au jeu du Plein.

Abattre du bois. C'eſt placer ſur les flèches des dames qu'on a priſes à la pile.

Beſet. C'eſt le coup de dé par lequel un joueur amène deux as.

Carme. C'eſt le coup de dé par lequel un joueur amène deux quatre.

Coin de repos. C'eſt la onzième caſe à partir du talon ou de la première fleche.

Cornet. C'eſt une ſorte de petit vaſe de corne ou d'autre matière, dans lequel on remue les dés avant de jouer.

Dame. C'eſt une petite pièce plate & ronde dont on ſe ſert pour jouer à différens jeux.

Dé. C'eſt un petit morceau d'os ou d'ivoire, de figure cubique ou à ſix faces, dont chacune eſt marquée d'un différent nombre de points depuis un juſqu'à ſix, & qui ſert à jouer.

Double deux. C'eſt le coup de dé par lequel un joueur amène deux deux.

Doublet. C'eſt le coup par lequel les deux dés préſentent chacun les mêmes points.

Flèche. On donne ce nom aux figures coniques ſur leſquelles on place les *dames*.

Grandjan. On emploie ce terme pour déſigner les ſix flèches de la ſeconde table du trictrac, quand elles ſont chacune garnies de deux *dames*.

Pile. On donne ce nom à pluſieurs *dames* entaſſées ſur une flèche.

Quine. C'eſt le coup de dé par lequel un joueur amène deux cinq.

Rompre les dés. C'eſt brouiller les dés que jette celui contre qui l'on joue, avant qu'on ait pu voir ce qu'ils marquent.

Se ſervir. C'eſt mettre ſoi-même dans le cornet les dés avec leſquels on veut jouer.

Sonnez. C'eſt le coup de dé par lequel un joueur amène deux ſix.

Terne. C'eſt le coup de dé par lequel un joueur amène deux trois.

Trictrac. C'eſt le tablier dans lequel on joue.

POQUE.

Sorte de jeu renvi auquel peuvent jouer enſemble trois, quatre, cinq ou ſix perſonnes.

Si les joueurs ſont au nombre de ſix, on emploie un jeu compoſé de trente-ſix cartes; mais s'ils ſont en moindre nombre, le jeu ne doit être que de trente-deux cartes.

Pour faire les comptes du jeu, on ſe ſert de fiches & de jetons qui ont une valeur convenue. On a auſſi ſix petits paniers diſtingués l'un de l'autre par une marque particulière : ſur le premier eſt repreſenté un as; ſur le ſecond, un roi; ſur le troiſième, une dame; ſur le quatrième, un valet; ſur le cinquième un dix; & ſur le ſixième eſt écrit le mot *poque*.

Chaque joueur met en premier lieu un jeton dans chacun des ſix paniers : après cela on fait indiquer par le ſort celui qui doit donner. Ce dernier mêle, fait couper à ſa gauche, & diſtribue, en deux tours, cinq cartes à chaque joueur; d'abord deux, &

enſuite trois; après quoi il retourne la première carte du talon.

Si la carte retournée ſe trouve repréſentée ſur un des paniers, le joueur qui a donné tire les jetons que contient ce panier.

Les cartes ſont ſupérieures l'une à l'autre dans l'ordre ſuivant : l'as eſt ſupérieur au roi; le roi à la dame; la dame au valet; le valet au dix; le dix au neuf: le neuf au huit; le huit au ſept, & le ſept au ſix.

Lorſque les cartes ſont diſtribuées, chaque joueur examine ſi dans ſon jeu il n'a pas *poque*, c'eſt-à-dire, s'il n'a pas deux, trois ou quatre cartes de même valeur, comme deux, trois ou quatre as; deux, trois ou quatre rois, &c.

La parole appartient au joueur le plus près de la droite de celui qui a donné; s'il veut lever le *poque*, il doit dire, *je poque d'un jeton, de deux jetons*, ou plus s'il le juge à propos. Si ceux qui doivent parler après lui, ont auſſi *poque* dans leur jeu, ils peuvent ſucceſſivement tenir le *poque* au prix où il a été porté: ils ont en outre la faculté de renvier l'un après l'autre, ou de renoncer à gagner le *poque*, ou d'abandonner les renvis qu'ils ont faits quand ils ne veulent pas riſquer de perdre celui qu'on élève à une ſomme plus forte.

Lorſque les renvis ſont terminés, chacun des joueurs qui ſont intéreſſés au coup, annonce ſon *poque* & le met en évidence. Celui qui a le *poque* ſupérieur gagne non-ſeulement tout ce que contient le panier du *poque*, mais encore tous les renvis qu'on a faits.

Remarquez que le *poque* de retourne, c'eſt à-dire, deux ſept en main & un qui retourne, l'emporte ſur deux as, ou deux autres cartes ſupérieures qu'on peut avoir en main. Pareillement, & à plus forte raiſon, le *poque* de trois cartes l'emporte ſur celui de deux; & le poque de quatre cartes ſur celui de trois.

Après que tout eſt fini relativement au gain du *poque*, chaque joueur examine ſi dans ſon jeu ſe trouve l'as, le roi, la dame, le valet ou le dix de la couleur qui retourne: celui qui a une ou pluſieurs de ces cartes, gagne ce qu'on a mis dans les paniers où elles ſont déſignées. Si une ou pluſieurs de ces cartes ſont reſtées au talon, ce que contiennent les paniers qui y ſont relatifs, eſt réſervé pour le coup ſuivant.

Cet objet étant terminé, on en vient à jouer les cartes. Le but auquel chaque joueur doit tendre, eſt de ſe défaire de toutes ſes cartes avant que ſes adverſaires ſe ſoient défaits des leurs. Le joueur qui a rempli cette tâche, reçoit des autres joueurs un jeton pour chacune des cartes qu'ils n'ont pas jouées. D'ailleurs, celui qui ſe trouve dans cette circonſtance, en avoir moins joué que les autres, eſt obligé de payer à chacun de ſes adverſaires autant de jetons qu'il lui eſt reſté de cartes.

Les cartes ſe jouent ſelon l'ordre dans lequel elles ſe ſuivent, ſans avoir égard à la couleur dont elles ſont. Suppoſons que celui qui doit jouer le premier, ait dans ſon jeu une ſuite de cartes qui s'étende depuis le ſept juſqu'au dix, il dira ſept, huit & neuf ſans dix: le joueur ſuivant jetera un dix, s'il en a un, & continuera tant qu'il aura des cartes qui ſe ſuivront. Si aucun joueur n'a de dix, celui qui a d'abord dit ſans dix, recommence à jouer par telle carte de ſon jeu qu'il juge à propos. Il ne doit pas perdre de vue que ne pouvant eſpérer de rentrer par les baſſes cartes, telles qu'un ſix, un ſept, &c. il lui importe de s'en défaire par préférence aux hautes qui peuvent le faire rentrer.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au jeu du Poque.

Couper. C'eſt ſéparer le jeu de cartes en deux parties, avant qu'on donne à chaque joueur les cartes qu'il doit avoir.

Donner. C'eſt diſtribuer à chaque joueur les cartes qu'il doit avoir.

Fiche. C'eſt une marque qui repréſente dix jetons.

Jeton. C'eſt une pièce qui ſert de monnoie au jeu, & qui eſt le dixième d'une fiche.

Mêler. C'eſt battre les cartes avant de les diſtribuer.

Poque. Ce mot a pluſieurs acceptions : 1°. c'eſt le nom du jeu dont il s'agit : 2°. c'eſt la réunion de deux, trois ou quatre cartes de même figure & de même valeur, comme deux as, trois dix, quatre valets, &c.

On appelle *Poque de retourne*, deux cartes en main de même figure, & une troiſième qui retourne.

Renvier. C'eſt mettre une certaine quantité de jetons par deſſus ceux qu'on a propoſés,

Retourne. C'eſt la carte qu'on retourne au deſſus du talon, quand chaque joueur a reçu le nombre des cartes qu'il doit avoir.

Talon. C'eſt ce qui reſte de cartes après qu'on a donné à chaque joueur le nombre qu'il lui en faut.

POULE DE HENRI IV.

Sorte de jeu de tableau qui ſe joue avec deux dés & des jetons auxquels on attribue la valeur qu'on juge à propos.

Le nombre des joueurs n'eſt pas limité; il peut s'étendre depuis deux juſqu'à quinze ou vingt perſonnes.

Le tableau dont on ſe ſert eſt diviſé en quatre-vingt-trois caſes, qui ont chacune un numéro & une dénomination particulière (1).

L'inventeur de ce jeu a eu deſſein de retracer à l'eſprit les diverſes circonſtances qui ont accompagné la révolution françaiſe: d'après cette vue, chaque caſe du tableau eſt caractériſée de la manière ſuivante:

La première indique l'égalité.
La ſeconde, l'uſurpation:
La troiſième, l'eſclavage:
La quatrième, l'ignorance:
La cinquième, la ſuperſtition:
La ſixième, les guerres civiles:
La ſeptième, l'anarchie:
La huitième, la cruauté:
La neuvième, le roi Henri IV.
La dixième, la bonté:
La onzième, une poule:
La douzième, une autre poule:
La treizième, la ſociété:
La quatorzième, la loi:
La quinzième, le bien public,
La ſeizième, une poule:
La dix-ſeptième, la trahiſon:
La dix-huitième, le deſpotiſme:
La dix-neuvième, les petites maiſons:
La vingtième, l'eſprit des conquêtes:
La vingt-unième, la dette nationale:
La vingt-deuxième, la misère:
La vingt-troiſième, le tiers-état:
La vingt-quatrième, les impôts:

(1) *Voyez* aux planches la figure 14.

La vingt-cinquième, le clergé:
La vingt-ſixième, la nobleſſe:
La vingt-ſeptième, les quartiers:
La vingt-huitième, l'intrigue:
La vingt-neuvième, les miniſtres:
La trentième, une poule:
La trente-unième, les lettres-de-cachet:
La trente-deuxième, la baſtille:
La trente-troiſième, les fermiers-généraux:
La trente-quatrième, la banqueroute:
La trente-cinquième, l'auteur de l'eſprit des lois:
La trente-ſixième, le courage:
La trente-ſeptième, une poule:
La trente-huitième, la philoſophie:
La trente neuvième, le grand Voltaire:
La quarantième, la tolérance:
La quarante-unième, Jean-Jacques Rouſſeau:
La quarante-deuxième, les droits de l'homme:
La quarante-troiſième, la cocarde nationale:
La quarante-quatrième, une poule:
La quarante-cinquième, la révolution:
La quarante ſixième, le génie de Mirabeau:
La quarante-ſeptième, l'aſſemblée nationale:
La quarante-huitième, le patriotiſme:
La quarante-neuvième, le don patriotique:
La cinquantième, la religion:
La cinquante-unième, le pouvoir légiſlatif;
La cinquante-deuxième, la France:
La cinquante-troiſième, la gloire:
La cinquante-quatrième, la Fédération:
La cinquante cinquième, l'autel de la Patrie:
La cinquante ſixième, la commémoration du 14 Juillet:
La cinquante-ſeptième, l'autel de l'hymen:
La cinquante-huitième, le pouvoir judiciaire:
La cinquante-neuvième, les princes.
La ſoixantième, la diſſimulation:
La ſoixante-unième, la vigilance:
La ſoixante-deuxième, la reſponſabilité:
La ſoixante-troiſième, le roi Louis XVI:
La ſoixante quatrième, le dauphin:
La ſoixante-cinquième, le voyage de Varennes:
La ſoixante-ſixième, l'amour de la Patrie:

La ſoixante-ſeptième, l'acceptation de la conſtitution :

La ſoixante-huitième, les contre-révolutionnaires :

La ſoixante-neuvième, les ariſtocrates :

La ſoixante-dixième, les moines :

La ſoixante-onzième, la diſcorde :

La ſoixante-douzième, l'inconſtance :

La ſoixante treizième, une poule :

La ſoixante-quatorzième, les citoyennes françaiſes :

La ſoixante-quinzième, la concorde :

La ſoixante-ſeizième, la liberté :

La ſoixante-dix ſeptième, la couronne civique :

La ſoixante-dix-huitième, l'amour du prochain :

La ſoixante-dix-neuvième, le pouvoir exécutif :

La quatre-vingtième, le prince royal :

La quatre-vingt-unième, la régénération :

La quatre-vingt-deuxième, le paradis :

Et la quatre-vingt-troiſième, la nouvelle conſtitution.

Avant de commencer à jouer, les joueurs mettent au jeu chacun quinze jetons, ou même davantage s'ils le jugent à propos, pour former la poule : enſuite on fait indiquer par le ſort l'ordre dans lequel chaque joueur aura les dés.

Il faut que chacun d'eux ait une marque particulière pour faire connoître les points qu'il a amenés, & pour déſigner la caſe ſur laquelle il a dû s'arrêter. Par exemple, ſi le premier qui a le dé, amène le nombre ſept, il place ſa marque ſur la caſe de l'anarchie. Ceux auxquels les dés viennent enſuite, établiſſent pareillement leurs marques ſur les caſes où les portent les points qu'ils ont amenés.

Il y a néanmoins à cette règle deux exceptions générales fondées ſur des diſpoſitions particulières du jeu : l'une conſiſte en ce que chaque fois que le point qu'on amène porte ſur une caſe où ſe trouve une poule, on compte de nouveau le même point : par exemple, ſi un joueur placé ſur la caſe ſix, vient à amener le point de cinq, il eſt porté ſur la caſe onze ; mais comme cette caſe eſt occupée par une *poule*, il ne peut pas s'y arrêter, & il doit compter de nouveau le même point qui le conduit à la caſe ſeize. Cette dernière caſe étant auſſi occupée par une *poule*, il faut que le joueur aille s'établir à la caſe vingt-une, après avoir compté ſes cinq points pour la troiſième fois.

La ſeconde exception générale s'applique au cas où un joueur amène un point qui le conduit ſur une caſe où ſe trouve déjà placé un autre joueur ; il faut alors que le dernier qui a joué, retourne à la caſe d'où il étoit parti.

Indépendamment de ces deux exceptions générales, il y en a de particulières, que feront connoître les règles qu'on va détailler.

Lorſqu'un joueur eſt porté au nombre cinq, caſe de la ſuperſtition, il doit mettre huit jetons à la *poule*.

Celui qui arrive au nombre neuf, caſe du roi Henri IV, gagne ſeize jetons, qu'il retire de la *poule*.

Lorſqu'on eſt porté ſur le nombre dix-huit, caſe du deſpotiſme, on eſt exclu du jeu, & l'on ne peut y rentrer qu'en renouvelant la miſe qu'on a faite en commençant la partie.

Le joueur qui atteint le nombre vingt & un, caſe de la dette nationale, eſt obligé de mettre ſix jetons à la *poule*.

Si l'on arrive au nombre vingt-cinq, caſe du clergé, on va ſe placer au nombre cinquante-ſept, caſe de l'autel de l'hymen.

Celui qui eſt porté au nombre vingt-ſix, caſe de la nobleſſe, perd les points qu'il a amenés juſqu'alors, & retourne au nombre premier, caſe de l'égalité.

Quand on atteint le nombre vingt-ſept, caſe des ſeize quartiers, on eſt obligé de quitter le jeu, & l'on ne peut y rentrer qu'en renouvelant la miſe qu'on a faite au commencement de la partie.

Si l'on eſt porté au nombre vingt-neuf, caſe des miniſtres, on doit aller ſe placer au nombre ſoixante-deux, caſe de la reſponſabilité.

Celui qui arrive au nombre trente-un, caſe des lettres-de-cachet, eſt exclu du droit de continuer la partie, à moins qu'il ne renouvelle ſa première miſe, & qu'il ne recommence comme s'il n'avoit pas encore joué.

La même règle doit être obſervée envers le joueur qui eſt porté au nombre trente-deux, caſe de la baſtille.

Lorſqu'on atteint le nombre trente-trois,

caſe des fermiers-généraux, on met douze jetons à la *poule*.

Le joueur qui arrive au nombre trente-cinq, caſe de Monteſquieu, a le droit de ſe placer au nombre cinquante-un, caſe du pouvoir légiſlatif : mais ſi cette caſe eſt occupée, il va au nombre cinquante-huit, caſe du pouvoir judiciaire; & ſi celle ci eſt pareillement occupée, il va au nombre ſoixante-dix-neuf, caſe du pouvoir exécutif : enfin ſi ces trois caſes ſont occupées par trois différens joueurs, il doit reſter au nombre trente-cinq.

Quand on eſt porté au nombre trente-ſix, caſe du courage, on va ſe placer au nombre cinquante-trois, caſe de la gloire.

Le joueur qui atteint le nombre cinquante-neuf, caſe de Voltaire, va ſe placer au nombre ſoixante-dix-ſept, caſe de la couronne civique.

Si l'on arrive au nombre quarante-un, caſe de Jean-Jacques Rouſſeau, on ſe rend au nombre ſoixante-ſeize, caſe de la liberté.

Lorſqu'on eſt porté au nombre quarante-cinq, caſe de la révolution, on va ſe placer au nombre quatre-vingt-un, caſe de la régénération.

Si l'on atteint le nombre quarante-ſix, caſe de Mirabeau, on ſe rend à la caſe ſoixante-dix-ſept, caſe de la couronne civique.

Quand on arrive au nombre quarante-ſept, caſe de l'aſſemblée nationale, on doit aller au nombre ſoixante-quinze, caſe de la concorde.

Celui qui eſt porté au nombre quarante-huit, caſe du patriotiſme, gagne ſix jetons, qu'il retire de la *poule*.

Si l'on eſt porté au nombre quarante-neuf, caſe du don patriotique, on paye dix jetons, & l'on va ſe placer au nombre cinquante-cinq, caſe de l'autel de la patrie.

Quand on atteint le nombre cinquante, caſe de la religion, on ſe rend au nombre ſoixante-dix-huit, caſe de l'amour du prochain.

Lorſqu'on arrive au nombe cinquante-deux, caſe de la France, on va ſe placer au nombre ſoixante-un, caſe de la vigilance.

Le joueur qui eſt porté au nombre cinquante-ſix, caſe de la commémoration du 14 Juillet, gagne douze jetons qu'il retire de la *poule*. & il va ſe placer au nombre ſoixante-ſeize, caſe de la liberté.

Si l'on atteint le nombre cinquante-neuf, caſe des princes, on paye dix jetons pour groſſir la *poule*.

Lorſqu'on arrive au nombre ſoixante-trois, caſe du roi Louis XVI, on va ſe placer au nombre ſoixante-ſept, caſe de l'acceptation.

Quand on eſt conduit au nombre ſoixante-quatre, caſe du dauphin, on va prendre place au nombre quatre-vingt, caſe du prince royal.

Si l'on eſt porté au nombre ſoixante-cinq, caſe du voyage de Varennes, on doit retourner au nombre quatorze, caſe de la loi.

Le joueur qui atteint le nombre ſoixante-huit, caſe des contre-révolutionnaires, eſt obligé de rétrograder au nombre dix-neuf, caſe des petites-maiſons.

Lorſqu'on arrive au nombre ſoixante-neuf, caſe des ariſtocrates, on doit retourner au nombre quarante-deux, caſe des droits de l'homme.

Si l'on eſt conduit au nombre ſoixante-dix, caſe des moines, on retrograde au nombre treize, caſe de la ſociété.

Le joueur qui atteint le nombre ſoixante-onze, caſe de la diſcorde, eſt renvoyé au nombre ſept, caſe de l'anarchie.

Quand on eſt porté au nombre ſoixante-douze, caſe de l'inconſtance, on doit rétrograder au nombre trois, caſe de l'eſclavage.

Si l'on eſt conduit au nombre ſoixante-quatorze, caſe de citoyennes françaiſes, on gagne ſix jetons qu'on retire de la *poule*.

Enfin le joueur qui arrive juſte au nombre 83, caſe de la nouvelle conſtitution, ſans qu'il lui reſte aucun point à compter, gagne la partie, & emporte tout ce qu'on a mis à la *poule*. Il ſuit delà que ſi le nombre amené conduit au delà du nombre 83, il faut qu'on rétrograde. Ainſi, en ſuppoſant que vous ayez votre marque ſur le nombre 78, & que vous ameniez ſept points, vous ſerez obligé de vous placer au nombre 81. Si enſuite, lorſque votre tour de jouer ſera revenu, le dé vous donne le nombre 12, il vous ramenera, en rétrogradant, à la caſe 73 : mais comme à cette caſe, il ſe trouve une *poule* ſur laquelle on ne peut pas s'arrêter, vous ſerez obligé de rétrograder encore de douze

caſes : il faudra par conſequent vous placer au nombre 61.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au jeu de la Poule *de Henri IV.*

Avoir le dé. C'eſt être en tour de jouer.

Caſe. Ce mot ſe dit de chacune des places marquées par un numéro.

Marque. C'eſt le ſigne avec lequel chaque joueur indique la place où le dé l'a porté.

Point. C'eſt le nombre qui réſulte d'un coup de dé.

Poule. C'eſt la totalité de ce que les joueurs ont mis au jeu.

QUADRILLE.

C'eſt le même jeu que le *Médiateur*. Le nom de *Quadrille* vient de ce qu'il ſe joue entre quatre perſonnes. *Voyez* MÉDIATEUR.

QUARANTE DE ROIS.

Sorte de jeu des cartes qui ſe joue entre quatre perſonnes, dont deux ſont aſſociées contre les deux autres.

Le jeu dont on ſe ſert eſt compoſé de trente-deux cartes, huit de chaque couleur. La plus haute eſt le roi, & la plus baſſe le ſept.

L'aſſocié de chaque joueur doit être indiqué par le ſort : pour cet effet, un des joueurs, après avoir mêlé les cartes & fait couper, les retourne, & les jette l'une après l'autre devant chaque joueur, juſqu'à ce qu'il ait paru un roi : alors on ne jette plus de carte devant le joueur où eſt le roi ; mais on continue à en jetter devant les autres joueurs juſqu'à ce qu'ils aient chacun un roi. Quand cette opération eſt finie, les deux joueurs qui ont chacun un roi rouge, ſont partenaires l'un de l'autre, & ceux qui ont les rois noirs ſont leurs adverſaires.

L'aſſocié ou le partenaire d'un joueur, doit être placé vis-à-vis & non à côté de lui. Il ſuit delà, que chaque joueur ſe trouve entre ſes deux adverſaires.

C'eſt auſſi par le ſort qu'on fait déſigner le joueur qui doit donner.

Le prix de la partie étant fixé, on convient ordinairement que, pour la gagner, il faudra faire 150 points : ce nombre peut être augmenté ou diminué au gré des joueurs.

Il eſt aſſez d'uſage que les aſſociés reſtent enſemble juſqu'à ce qu'un des deux partis ait gagné & donné la revanche.

Comme il y a de l'avantage à donner, on doit éviter de faire faute en diſtribuant les cartes ; car ſi l'on en diſtribuoit à un joueur plus ou moins qu'il ne doit en avoir, la main paſſeroit au joueur qui ſuivroit.

Celui qui doit donner, ayant mêlé les cartes, il fait couper par le joueur placé à ſa gauche ; enſuite il diſtribue en trois tours huit cartes à chaque joueur, une fois deux, & deux fois trois, en commençant par ſa droite : il finit par découvrir la dernière carte qui lui appartient, & qui forme la triomphe. Cette carte doit reſter ſur le tapis, juſqu'à ce que celui qui a donné ſoit en tour de jouer.

La parole appartient ſucceſſivement à tous les joueurs, en commençant par la droite de celui qui a donné : ainſi, avant de jouer, chacun doit annoncer ce qu'il peut avoir à compter dans ſon jeu ; car auſſitôt qu'on a joué une carte, ce qui n'a point été annoncé eſt perdu pour le joueur qui l'a oublié.

Les choſes à annoncer ſont ce qu'on appelle les *cliques*, qui conſiſtent en trois ou quatre valets, trois ou quatre dames, & trois ou quatre rois : mais il n'y a chaque coup qu'une de ces cliques qui puiſſe être valable & produire des points. Trois valets peuvent être infirmés par trois dames ; trois dames par trois rois ; trois rois par quatre valets ou quatre dames ; quatre valets, par quatre dames ou quatre rois, & quatre dames par quatre rois. Il ſuit delà que ſi le premier accuſe, par exemple, trois valets, & que le ſecond ait trois dames, ou trois rois, celui-ci répond que les trois valets ne valent pas. La parole paſſe ainſi à tous les joueurs, & celui qui a fait l'accuſation de la clique reconnue ſupérieure, marque les points qu'elle l'autoriſe à compter. Ces points ſont au nombre de ſix, pour trois valets reconnus bons ; de huit, pour trois dames ; de dix pour trois rois ; de treize pour quatre valets ; de vingt, pour quatre dames, & de quarante pour quatre rois.

Le premier en cartes, après avoir annoncé ſa clique, s'il en a une, commence à jouer par telle carte de ſon jeu qu'il juge à propos : le joueur qui ſuit doit fournir de la couleur jouée, s'il en a, mais il n'eſt pas obligé de forcer : il peut d'ailleurs renoncer pour couper, & pour ſurcouper.

L'objet que doivent ſe propoſer les aſſociés eſt de réunir dans les levées qu'ils peuvent faire l'un & l'autre, le plus de figures qu'il leur eſt poſſible, attendu qu'il n'y a que les figures, c'eſt-à-dire, les rois, les dames & les valets qui produiſent des points.

Un principe dont ceux qui jouent bien ne s'écartent pas, eſt que les deux aſſociés ne doivent rien négliger pour ſe favoriſer réciproquement. Ainſi, quand un joueur a connoiſſance qu'une levée où il ſe trouve déjà une figure, peut être faite par ſon partenaire, il doit, ſelon les circonſtances, ajouter à cette levée une autre figure par préférence à une baſſe carte qui ne peut rien faire compter.

Lorſque le coup eſt joué, les joueurs qui ſont aſſociés, réuniſſent enſemble les levées qu'ils ont faites, & ils comptent les points qu'elles contiennent, qu'ils ajoutent enſuite à ceux qu'ils ont déjà marqués précédemment.

Ces points viennent, comme on l'a déjà dit, des rois, des dames & des valets : un roi en produit cinq ; une dame quatre, & un valet trois. Il ſuit delà qu'à chaque coup de la partie, il y a quarante huit points à gagner en jouant, indépendamment de ce qu'on a pu compter pour la clique qui a été reconnue valable.

Quand on a ſoi-même, ou qu'on ſait que ſon partenaire a des rois dans ſon jeu, on doit tâcher de faire tomber les à-touts, afin qu'il n'en reſte plus pour couper les rois lorſqu'on les jouera : par la même raiſon, les autres joueurs doivent éviter de jouer à-tout, afin de conſerver leurs triomphes pour couper les rois de leurs adverſaires.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au jeu de Quarante de rois.

Aſſocié. C'eſt le joueur qui a le même intérêt qu'un autre. On lui donne auſſi le nom de partenaire.

A-tout. C'eſt la couleur dont eſt la triomphe.

Avoir la parole. C'eſt être en tour d'annoncer la clique qu'on peut avoir dans ſa main.

Clique. C'eſt la réunion de trois ou quatre figures de même point & de couleur différentes, comme trois ou quatre valets, trois ou quatre dames, & trois ou quatre rois.

Couper. C'eſt ſéparer en deux un jeu de cartes, avant de diſtribuer à chaque joueur les cartes qu'il doit avoir.

Couper. Se dit de l'action d'employer une triomphe ſur la couleur jouée.

Donner. C'eſt diſtribuer à chaque joueur les cartes qu'il doit avoir.

Forcer. C'eſt jeter une carte ſupérieure à celle qui a d'abord été jouée.

Levée. C'eſt une main qu'on a faite en jouant.

Mêler. C'eſt battre les cartes.

Partenaire. C'eſt la même choſe qu'aſſocié.

Renoncer. C'eſt ne pas fournir de la couleur jouée, quand on le peut.

Surcouper. C'eſt mettre une triomphe plus forte ſur celle avec laquelle un joueur précédent a coupé la carte jouée.

Triomphe. C'eſt la couleur qui emporte toutes les autres cartes.

QUATRE FLEURS.

Jeu de hazard dont le principal inſtrument eſt un tableau aux numéros & figures duquel correſpondent d'autres numéros & d'autres figures renfermées dans un ſac, d'où on les tire pour indiquer les parties qui viennent à gagner (1).

Le tableau dont on vient de parler eſt diviſé en onze colonnes, dont dix ſont compoſées chacune de huit numéros, & la onzième qui eſt placée dans le milieu, repréſente quatre fleurs. Ainſi, le tableau contient quatre-vingt numéros & quatre fleurs.

Les joueurs ſont un banquier & des pontes : le nombre de ceux-ci n'eſt point borné.

Le banquier a un ſac qui renferme quatre-

(1) *Voyez* aux planches la figure 15.

vingt

vingt-quatre étuis en forme d'olives, dans chacun deſquels ſe trouve un parchemin roulé ſur lequel eſt écrit un numéro du tableau, ou le nom d'une des *quatre fleurs* de la colonne du milieu. Ce ſac eſt ſurmonté d'une eſpèce de caſque, à la partie ſupérieure duquel il y a une ouverture garnie d'un reſſort, par où un ponte introduit dans ce caſque un des étuis dont on a parlé, que le reſſort empêche de rentrer dans le ſac.

Cette introduction n'a lieu qu'après que le ſac a été bien remué & les étuis mêlés, tant par le banquier que par les pontes, pour que le hazard dirige ſeul l'évènement.

Lorſque chaque ponte a fait ſon jeu, c'eſt-à-dire, qu'il a placé ſur le tableau les jetons ou l'argent qu'il veut riſquer, le banquier ouvre le caſque avec la clef deſtinée pour cet effet; il en tire l'étui, & en fait ſortir le numéro, qu'il montre à la galerie & qu'il lit à haute voix : il s'occupe enſuite du ſoin de payer les parties que ce numéro fait gagner. Le payement conſiſte en une ſomme proportionnée à la miſe que le ponte a faite ſur la chance gagnante.

Quand les payemens ſont achevés, tout ce qu'il y a ſur le tableau, appartenant au banquier, il le releve, remet l'étui & le numéro ſorti dans le ſac, & les pontes placent de nouveau ſur le tableau ce qu'ils veulent jouer. Le jeu continue de cette manière auſſi long-temps qu'on le juge à propos.

Au jeu des *quatre-fleurs*, les chances ne ſont pas moins variées que multipliées :

Les principales ſont,

1°. Le plein :
2°. Le demi-plein :
3°. Le carré :
4°. La colonne droite :
5°. Deux colonnes droites groupées :
6°. La colonne tranſverſale :
7°. Deux colonnes tranſverſales groupées :
8°. Le petit côté & le grand côté :
9°. Le pair & l'impair :
10°. La couleur noire & la couleur rouge :
11°. Le pair du petit ou du grand côté :
12°. L'impair du petit ou du grand côté,
13°. La couleur noire du petit ou du grand côté :
14°. La couleur rouge du petit ou du grand côté :
15°. Les terminaiſons :
16°. La bordure du tableau :
17°. Enfin, l'intérieur du tableau.

Avant de paſſer, à l'explication de ces différentes chances & du payement auquel chacune aſſujettit le banquier, il convient de faire connoître particulièrement toutes les parties du tableau.

La première des onze colonnes dont nous avons dit qu'il étoit compoſé, s'étend depuis le numéro un juſqu'au numéro huit, incluſivement; la ſeconde, depuis le numéro neuf juſqu'au numéro ſeize; la troiſième, depuis le numéro dix-ſept juſqu'au numéro vingt-quatre; la quatrième, depuis le numéro vingt-cinq juſqu'au numéro trente-deux; & la cinquième, depuis le numéro trente-trois, juſqu'au numéro quarante.

Ces cinq colonnes priſes enſemble, compoſent ce qu'on appelle le petit côté.

La ſixième colonne eſt connue ſous la dénomination de colonne du banquier : elle ne contient que les *quatre-fleurs* qui ſont un œillet, une tulipe, une roſe, & un pavot.

La ſixième colonne s'étend depuis le numéro quarante-un juſqu'au numéro quarante-huit; la huitième, depuis le numéro quarante-neuf juſqu'au numéro cinquante-ſix; la neuvième, depuis le numéro cinquante-ſept juſqu'au numéro ſoixante-quatre; la dixième, depuis le numéro ſoixante-cinq juſqu'au numéro ſoixante-douze; & la onzième, depuis le numéro ſoixante-treize juſqu'au numéro quatre-vingt.

Ces cinq dernières colonnes réunies compoſent le grand côté.

Les cinq premières colonnes & les cinq dernières ſont appellées *colonnes droites*, pour les diſtinguer des colonnes tranſverſales qui ne ſont qu'au nombre de huit.

La première de celle-ci eſt compoſée du premier numéro de chacune des cinq premières colonnes droites : elle renferme par conſéquent dix numéros.

Les ſept autres colonnes tranſverſales ſont pareillement compoſées chacune d'un numéro des mêmes colonnes droites. Ainſi, la ſeconde colonne tranſverſale, eſt compoſée du ſecond numéro de chacune de ces colonnes droites; la troiſième, du troiſième numéro, &c.

Le pair général conſiſte dans les numéros

pairs qui ſe trouvent ſur le tableau depuis le numéro deux, juſqu'au numéro quatre-vingt.

L'impair général comprend les numéros impairs depuis le numéro un juſqu'au numéro ſoixante-dix-neuf.

Le pair du petit côté eſt renfermé dans les vingt numéros pairs qui s'étendent depuis deux juſqu'à quarante; & le pair du grand côté, dans les vingt autres numéros pairs que contient le tableau depuis le numéro quarante-deux juſqu'au numéro quatre-vingt.

L'impair du petit côté s'entend des vingt numéros impairs de ce côté; & l'impair du grand côté, des vingt pareils numéros de ce dernier côté.

Comme un numero peint en noir eſt toujours ſuivi d'un numero peint en rouge, il faut appliquer à la couleur noire & à la couleur rouge ce que nous venons de dire des pairs & des impairs, tant généraux que des côtés.

On appelle *terminaiſon*, la finale de chaque nombre: il y a par conſequent la terminaiſon des uns, la terminaiſon des deux, la terminaiſon des trois, & ainſi du reſte, juſqu'à la terminaiſon des dix ou des zeros.

La terminaiſon des uns comprend les numeros 1, 11, 21, 31, 41, 51, 61 & 71: celle des deux, les numeros 2, 12, 22, &c. & ainſi du reſte.

Les terminaiſons ſont figurées à la tête du tableau par les numeros 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 & 0.

Nous allons maintenant indiquer la manière de jouer chacune des chances dont on a parlé, & faire connoître ce qu'elles produiſent au ponte qui gagne pour les avoir adoptées.

La première & la plus conſidérable des chances eſt celle du *plein*: on la joue en plaçant ſur un ſeul numero ce qu'on veut riſquer. Si, par exemple, vous mettez ſix francs ſur le numero 15, & que ce numero vienne à ſortir du ſac, le banquier vous paye 80 écus de ſix francs ou 20 louis.

On joue le demi-plein en plaçant ſa miſe entre deux numeros. Si l'un de ces deux numeros vient à ſortir, le banquier paye au ponte 40 fois la miſe de celui ci.

On joue le carré en plaçant la miſe dans un angle commun à quatre numeros. Si l'un de ces quatre numeros ſort, le ponte gagne 20 fois la ſomme qu'il a expoſée.

Pour jouer la colonne droite, on place ſon argent à la partie, ſoit ſupérieure, ſoit inférieure de cette colonne indifféremment. Lorſqu'il vient à ſortir un des huit numeros dont cette colonne eſt compoſée, le ponte reçoit dix fois l'argent qu'il a riſqué.

On joue deux colonnes droites groupées, en plaçant la miſe à la partie ſupérieure ou inférieure de la ligne qui ſépare ces deux colonnes l'une de l'autre. S'il ſort un des 16 numeros qu'elles renferment, le banquier paye cinq fois la miſe du ponte.

On joue une colonne tranſverſale, en plaçant la miſe à l'une des parties latérales du tableau, vis-à-vis des numeros de cette colonne: quand il ſort un des 10 numeros dont elle eſt compoſée, le ponte reçoit huit fois ſa miſe.

On joue deux colonnes tranſverſales groupées, en plaçant la miſe à l'une des parties latérales du tableau, ſur la ligne qui ſépare ces colonnes l'une de l'autre. S'il ſort un des 20 numeros qu'elles renferment, le banquier paye quatre fois la miſe du ponte.

Il y a ſur le tableau l'indication des endroits où le ponte doit placer ſon argent lorſqu'il veut jouer au petit côté ou au grand côté; au pair général ou à l'impair général, & à la couleur noire ou à la couleur rouge: s'il ſort un numero de chacune de ces ſix chances, le banquier paye deux fois la miſe du ponte.

On joue le pair ſoit du petit, ſoit du grand côté, en plaçant ſa miſe à côté d'un des numeros pairs les plus voiſins de la partie latérale du tableau que l'on a adoptée: s'il ſort un numero pair de cette partie, le banquier paye quatre fois la miſe.

Ce que nous venons de dire du pair s'applique pareillement à l'impair, ainſi qu'aux couleurs, ſoit de l'un, ſoit de l'autre côté.

On joue une terminaiſon, en plaçant ſon argent ſur la caſe où elle eſt figurée. S'il ſort un des 8 numeros dont la terminaiſon choiſie eſt compoſée, on reçoit dix fois la ſomme qu'on a expoſée.

La bordure du tableau eſt compoſée de trente-deux numeros & de *deux-fleurs*; ſavoir, les ſeize numeros qui compoſent tant la première que la dernière colonne droite; le premier numero, ainſi que le dernier de chacune des huit autres colonnes droites, &

la première, ainſi que la dernière fleur de la colonne du banquier.

Quand il ſort un numero ou une fleur de cette chance, le ponte qui l'a jouée reçoit du banquier quatre-vingt fois la trente-quatrième partie de ce qu'il a expoſé. Si, par exemple, on a placé trente-quatre écus ſur la bordure, elle produira à celui qui gagne, quatre-vingt écus.

L'intérieur du tableau comprend tous les numeros & les *deux fleurs* qui ne ſont pas de la bordure : ils forment un tout de cinquante. S'il ſort un numero de cette chance, le ponte qui l'a jouée reçoit quatre-vingt fois la cinquantième partie de ce qu'il a expoſé. Si, par exemple, ſa miſe a été de cinquante écus, le banquier lui en paye quatre-vingt.

Quand il vient à ſortir une fleur de la colonne du banquier, les pontes perdent en totalité les miſes qu'ils ont faites au pair & à l'impair général, ainſi qu'au pair & à l'impair tant du petit côté que du grand côté.

La même règle s'applique à toutes les miſes qu'on a faites aux couleurs & aux côtés.

L'avantage du banquier à ce jeu conſiſte dans la vingt-unième partie de l'argent que les pontes expoſent. En voici la preuve : ſuppoſons qu'un ponte emploie quatre-vingt-quatre écus à couvrir chaque numero & chaque fleur, le numero ou la fleur qui ſortira ne lui rendra que 80 écus, & par conſéquent il en reſtera au banquier en pur bénéfice, quatre qui ſont la vingt-unième partie de quatre-vingt-quatre.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au jeu des Quatre-Fleurs.

Bordure. C'eſt le nom ſous lequel on déſigne trente-deux numeros & deux fleurs ; ſavoir, les ſeize numeros formant tant la première que la dernière colonne droite ; le premier numero, ainſi que le dernier de chacune des autres colonnes droites, & la première ainſi que la dernière fleur de la colonne du banquier.

Banquier. C'eſt celui contre lequel les pontes jouent leur argent.

Carré. On donne ce nom à quatre numeros groupés, tels qu'un, deux, neuf & dix, entre leſquels & dans l'angle qui leur eſt commun, on place ſa miſe pour en obtenir vingt fois le payement, s'il vient à ſortir un de ces quatre numeros.

Colonne droite. On déſigne ainſi la réunion de huit numeros qui ſe ſuivent immédiatement l'un l'autre, depuis la partie ſupérieure du tableau, juſqu'à la partie inférieure. Ainſi les numeros qui s'étendent depuis un juſqu'à huit, forment ſur le tableau la première colonne droite.

Colonnes droites groupées. On déſigne ainſi deux colonnes droites contigues, qui ont entre elles une ligne à la partie ſupérieure ou inférieure de laquelle le ponte place ſon argent, pour en obtenir cinq fois autant, s'il vient à ſortir un numero de ces deux colonnes.

Colonne du banquier. C'eſt le nom qu'on donne à la colonne du milieu du tableau, qui eſt compoſée de *quatre-fleurs* : elle eſt ainſi appelée à cauſe des avantages qu'elle produit au banquier, en lui faiſant gagner la totalité des miſes qui ont été faites au pair, à l'impair, aux côtés, &c.

Colonne tranſverſale. On donne ce nom à une ſuite de dix numeros pris ſur une même ligne, dans les cinq premières & les cinq dernières colonnes droites.

Colonnes tranſverſales groupées. On déſigne ainſi deux colonnes tranſverſales contigues, ayant entre elles une ligne qui s'étend d'une partie latérale du tableau à l'autre partie, & à l'extrémité de laquelle le ponte place ſon argent, pour en obtenir quatre fois autant, s'il vient à ſortir un numero de ces deux colonnes.

Couleur noire. On donne ce nom à la totalité des numeros peints en noir ſur le tableau.

Couleur noire du grand côté. On déſigne ainſi les numeros qui ſont peints en noir dans les cinq dernières colonnes droites du tableau. Et l'on appelle *couleur noire du petit côté*, les numeros peints en noir dans les cinq premières colonnes droites.

Couleur rouge. On donne ce nom à la totalité des numéros peints en rouge ſur le tableau.

Couleur rouge du grand côté. C'eſt les numeros qui ſont peints en rouge dans les cinq dernières colonnes droites du tableau. Et l'on appelle *couleur rouge du petit côté*, les numeros peints en rouge dans les cinq premières colonnes droites.

Demi-plein. C'eſt la miſe que fait un ponte ſur la ligne qui ſépare deux fleurs ou deux numeros, l'un de l'autre.

Galerie. C'eſt le nom qu'on donne aux pontes & aux ſpectateurs pris en général. C'eſt dans ce ſens qu'on dit que quand il s'éleve quelque difficulté entre le banquier & un ponte, *c'eſt la galerie qui doit la décider.*

Grand côté. C'eſt la totalité des numeros que contiennent les cinq dernières colonnes droites.

Impair. On déſigne ainſi tous les nombres impairs des ſix premières & des ſix dernières colonnes droites.

Impair du grand côté. C'eſt la totalité des nombres impairs qui ſe trouvent dans les cinq dernières colonnes droites. Et l'on appelle *impair du petit côté*, les nombres impairs des cinq premières colonnes droites.

Intérieur. C'eſt la totalité des numeros qui ne ſont pas compris dans la bordure.

Pair. C'eſt la totalité des nombres pairs des cinq premières & des cinq dernières colonnes droites.

Pair du grand côté. Ce ſont les nombres pairs que contiennent les cinq dernières colonnes droites. Et l'on appelle *pair du petit côté*, les nombres pairs des cinq premières colonnes droites.

Petit côté. C'eſt la totalité des numeros que renferment les cinq premières colonnes droites.

Plein. C'eſt la miſe que fait un ponte ſur un ſeul numero, ou ſur une ſeule fleur.

Ponte. On déſigne ſous ce nom les joueurs qui font des miſes ſur le tableau.

Terminaiſon. C'eſt la finale de chaque nombre.

Q

QUILLES (*Jeu des*).

Sorte d'exercice, ou de jeu auquel peuvent s'occuper enſemble un nombre illimité de perſonnes.

Les inſtrumens du jeu ſont une boule & neuf *quilles*. On range ordinairement ces *quilles*, trois à trois en carré, pour les abattre de loin avec la boule.

Les deux manières de jouer les plus uſitées ſont ce qu'on appelle le jeu ordinaire & le rapport.

Le jeu ordinaire conſiſte à abattre ſucceſſivement une certaine quantité de *quilles*, comme cinquante, ſoixante, cent, &c. La partie eſt gagnée pour le joueur qui, le premier, parvient à abattre juſte la quantité fixée. On conçoit que dans une pareille partie, il eſt avantageux de jouer le premier: auſſi commence-t-on par faire prononcer le ſort ſur l'ordre dans lequel chaque joueur aura la boule.

Ce préliminaire eſt ſuivi de l'indication du but, c'eſt-à-dire du lieu où le joueur doit être placé pour jeter la boule & abattre les *quilles*. On convient ordinairement que le but ſera fixé par le joueur qui aura le déſavantage de jouer le dernier.

Celui qui a la boule doit avoir un pied ſur le but quand il joue, autrement ſon coup ſeroit nul, & il ne compteroit pas les *quilles* abattues.

Nous avons dit que, pour gagner la partie, il falloit abattre juſte le nombre de *quilles* dont on étoit convenu: il ſuit delà que quand un joueur abat plus de *quilles* qu'il ne lui en falloit pour gagner, il eſt réduit à recommencer comme s'il n'avoit encore rien fait. On convient même quelquefois que cet excédent de *quilles* fera perdre la partie. C'eſt ce qu'on appelle en quelques endroits *crever*, & en d'autre *brûler*.

Le joueur qui, en jouant, n'abat aucune *quille*, perd ſon coup & fait *chou blanc*, c'eſt-à-dire, qu'il ne compte rien.

Toute *quille* abattue par toute autre cauſe que l'action médiate ou immédiate de la boule, ne doit pas être comptée.

Si un joueur jetoit la boule avant que toutes les *quilles* fuſſent redreſſées, il fau-

droit qu'il recommençât à jouer, quand même il n'auroit abattu des *quilles* que du côté où elles étoient relevées.

Le joueur qui laiſſe paſſer ſon tour de jouer perd ſon coup.

Toute *quille* qui tombe quand la boule eſt arrêté, ne doit pas être comptée. Il en ſeroit de même d'une *quille*, qui étant ébranlée & ſoutenue par une autre, ne tomberoit que quand on auroit ôté celle-ci.

On ne compte pas non plus les *quilles* que la boule ſortie du jeu fait tomber en y rentrant.

Quand un joueur a l'adreſſe d'abattre la *quille* plantée au milieu du jeu, ſans en faire tomber aucune autre, il compte comme s'il en avoit abattu neuf, c'eſt-à-dire, toutes celles du jeu.

Le jeu du rapport diffère du jeu ordinaire, en ce que, pour gagner, il n'eſt pas néceſſaire d'abattre un nombre déterminé de *quilles*; il ſuffit d'abattre en un ou pluſieurs coups, ſelon la convention, une quantité telle qu'elle excède ce que les autres joueurs en ont abattu.

Au jeu du rapport, chacun met à la poule la ſomme convenue, & il eſt indifférent qu'un joueur joue avant ou après les autres. C'eſt, comme on vient de le dire, à celui qui a abattu le plus grand nombre de *quilles*, que la poule doit appartenir.

S'il arrivoit que deux ou pluſieurs joueurs euſſent abattu chacun une égale quantité de *quilles*, & que les autres en euſſent abattu moins qu'eux, il y auroit rapport, & perſonne ne gagneroit la poule ſur le coup: mais ceux qui auroient abattu le moins de *quilles*, ſeroient tenus d'ajouter un nouvel enjeu au premier, pour concourir de nouveau avec les autres.

Vocabulaire explicatif des termes uſités employés au jeu de Quilles.

Avoir la boule. C'eſt avoir l'avantage de jouer le premier.

Boule. Corps rond en tout ſens, avec lequel on joue pour faire tomber les *quilles*.

Brûler. Expreſſion dont on ſe ſert pour annoncer qu'un joueur a perdu la partie parce qu'il a abattu plus de quilles qu'il n'en falloit pour la gagner.

But. C'eſt l'endroit où l'on doit être quand on jette la boule pour abattre des *quilles*.

Chou blanc. On dit d'un joueur qui a jeté la boule ſans abattre aucune *quille*, qu'il a fait chou blanc.

Crever. C'eſt la même choſe que brûler.

Poule. C'eſt la totalité des enjeux.

Quille. Morceau de bois arrondi, & plus menu par le haut que par le bas, dont on fait uſage pour jouer.

QUINQUENOVE.

Sorte de jeu de hazard, qui ſe joue avec un cornet & deux dés.

Le nombre des joueurs eſt illimité: chacun prend le cornet & les dés à ſon tour. Celui-qui les a joue ſeul contre tous: c'eſt pourquoi il eſt alors banquier & les autres ſont pontes.

Chaque ponte met au jeu la ſomme qu'il juge à propos, & le banquier couvre cette maſſe d'une ſomme égale.

Si le banquier amène un doublet ou les points de trois ou d'onze qu'on appelle hazards, il gagne tout ce que les pontes ont mis au jeu ſur le coup: ſi au contraire il amène les points de cinq ou de neuf, il perd tout ce qu'il a au jeu.

Mais ſi le banquier amène les points de quatre, de ſix, de ſept, de huit ou de dix, perſonne ne gagne ſur le coup: il ſe décidera en faveur du banquier, s'il ramène les mêmes points avant d'amener cinq ou neuf; & les pontes gagneront ſi l'une de ces dernières chances arrive avant celle où ils auront riſqué leur argent.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au Quinquenove.

Avoir le dé. C'eſt faire la fonction du banquier.

Banquier. C'eſt le joueur qui tient le dé contre les pontes.

Cornet. C'eſt le petit vaſe avec lequel on jette les dés dans l'entonnoir.

Dé. C'eſt un petit morceau d'os ou d'ivoire, de figure cubique ou à ſix faces, dont chacune eſt marquée d'un différent nombre

de points depuis un juſqu'à ſix, & qui ſert à jouer.

Doublet. Il ſe dit de deux dés qui ont amèné chacun le même point.

Hazard. On diſtingue ſous ce nom un coup où les deux dés préſentent le nombre de trois ou celui d'onze.

Point. C'eſt le nombre qui réſulte d'un coup de dé.

Ponte. On donne ce nom aux joueurs qui jouent contre le banquier.

QUINTILLE.

Sorte de jeu des cartes qui ſe joue entre cinq perſonnes.

On ſe ſert d'un jeu entier dont on a ôté les dix, les neuf & les huit : il n'eſt par conſéquent plus compoſé que de quarante cartes.

On fait les comptes du jeu avec des contrats, des fiches & des jetons qui ont une valeur convenue. Le contrat vaut dix fiches & la fiche dix jetons. On en diſtribue une quantité déterminée à chaque joueur avant de commencer la partie.

On tire au ſort les places que les joueurs doivent occuper autour de la table. pour cet effet, l'un d'entre eux a dans ſa main cinq cartes couvertes qu'il préſente aux autres joueurs, afin que chacun en choiſiſſe une. Ces cinq cartes ſont un roi, une dame, un valet, un as, & un ſept. Le joueur auquel le ſort a diſtribué le roi, ſe place où il juge à propos; la dame ſe met à la droite du roi; le valet, à la droite de la dame; l'as, à la droite du valet, & le ſept à la droite de l'as.

Cette première opération eſt ſuivie de celle qui crée la couleur favorite. C'eſt le joueur auquel le ſort a donné le droit de choiſir la première place, qu'appartient la prérogative de créer cette couleur. Voici le procédé que l'on ſuit à cet égard.

Je ſuppoſe que vous ſoyez placé à la droite de ce joueur : vous mêlez les cartes & vous les lui préſentez : alors il diviſe le jeu en deux parties, comme s'il vouloit couper, & il met en évidence la dernière carte de la partie qu'il a détachée de celle qui eſt reſtée ſur le tapis : c'eſt la couleur de cette carte qui devient la *favorite* qu'on appelle auſſi *préférence*.

Lorſque la favorite eſt connue, on forme la poule & l'on en vient à la diſtribution des cartes.

Avant cette diſtribution, chaque joueur met au jeu un jeton, & celui qui doit donner y met en outre cinq fiches qu'on appelle *poulans*.

Les cinq jetons des joueurs & une fiche des poulans, forment ce qu'on appelle la *poule*, qui eſt par conſéquent compoſée de quinze jetons. Nous parlerons dans la ſuite de la deſtination des quatre autres fiches de poulans.

Le jeu étant ainſi préparé, le joueur auquel, en tirant les places, le ſort a diſtribué le roi, eſt chargé de donner le premier : en conſéquence il mêle les cartes, préſente à couper au joueur qu'il a à ſa gauche, & diſtribue enſuite à chaque joueur ſucceſſivement, la quantité de huit cartes en deux fois, quatre à chaque fois.

L'ordre ſelon lequel les cartes ſont ſupérieures l'une à l'autre, varie ſelon les couleurs : en couleur noire, c'eſt-à-dire, en treſle en pique, le roi eſt ſupérieur à la dame; la dame au valet; le valet au ſept; le ſept au ſix; le ſix au cinq; le cinq au quatre; le quatre au trois & le trois au deux.

Les deux as noirs étant toujours triomphes, forment une claſſe à part.

En couleur rouge, c'eſt-à-dire, en cœur & en carreau, le roi eſt ſupérieur à la dame; la dame au valet; le valet à l'as; l'as au deux, le deux au trois; le trois au quatre; le quatre au cinq; le cinq au ſix, & le ſix au ſept.

Il y a en couleur rouge, comme l'on voit, une carte de plus qu'en couleur noire, par la raiſon que les as noirs ſont toujours au nombre des triomphes.

Par la même raiſon, les triomphes ſont au nombre de douze en couleur rouge, & au nombre d'onze ſeulement en couleur noire.

Le rang de chaque triomphe en couleur noire eſt ainſi déterminé : la première triomphe eſt l'as de pique, qu'on appelle *ſpadille*; la ſeconde, le deux ou de trèfle ou de pique, qu'on appelle *manille*; la troiſième, l'as de trèfle, qu'on appelle *baſte*; la quatrième, le roi; la cinquième, la dame; la ſixième, le valet; la ſeptième, le ſept; la huitième, le ſix; la neuvième, le cinq; la dixième, le quatre; & la onzième, le trois.

En couleur rouge, ſpadille eſt pareillement la première triomphe ; le ſept, qu'on appelle *manille*, la ſeconde ; baſte, la troiſième ; l'as ou de cœur ou de carreau, qu'on appelle *ponte*, la quatrième ; le roi, la cinquième ; la dame, la ſixième ; le valet, la ſeptième ; le deux, la huitième ; le trois, la neuvième ; le quatre, la dixième ; le cinq, la onzième ; & le ſix, la douzième.

Indépendamment des noms particuliers que portent les trois premières triomphes, elles en ont un qui eſt commun à toutes les trois, & qui eſt celui de matadors.

Quoique régulièrement ce titre n'appartienne qu'aux trois premières triomphes, on a coutume de l'étendre dans l'uſage aux cartes qui ſuivent immédiatement les trois premières quand elles ſe trouvent avec celles-ci dans une même main : on dit alors qu'on a quatre, cinq, ſix matadors.

Au reſte, il faut remarquer que ces matadors qu'on peut appeller *ſurnuméraires*, n'ont pas les prérogatives qui appartiennent aux vrais matadors. Par exemple, ſi l'on jouoit à-tout du valet ou de la dame, le joueur qui n'auroit dans ſon jeu en à-tout qu'un ou pluſieurs des trois premiers matadors, ſeroit diſpenſé d'obéir, & il pourroit fournir ſur l'à-tout telle carte qu'il jugeroit à propos : mais il en ſeroit différemment, ſi le quatrième matador ſe trouvoit joint aux trois premiers ; il faudroit dans ce cas le jouer néceſſairement, ſous peine de faire la bête de renonce.

Il n'y a d'ailleurs que les trois premiers matadors qui participent aux fiches de poulans que met au jeu le diſtributeur des cartes. On a vu précédemment que ces fiches étoient au nombre de cinq, & qu'il devoit en être mis une à la poule : les quatre autres appartiennent, ſavoir, deux au joueur qui a ſpadille, une à celui qui a manille & l'autre à celui qui a baſte.

On appelle *faux matadors*, trois, quatre ou cinq cartes qui ſe ſuivent immédiatement l'une l'autre, & dont manille eſt la plus haute.

Quand chaque joueur a ſes huit cartes, la parole appartient à celui qui eſt à la droite du diſtributeur de cartes : s'il a un jeu tel qu'il y a lieu de préſumer qu'il ne viendroit pas à bout de faire cinq levées, même avec l'aide d'un aſſocié, il doit dire qu'*il paſſe*.

Si au contraire il penſe qu'il a des moyens ſuffiſans pour parvenir à faire cinq levées, il déclare qu'il veut jouer : mais comme les moyens dont on vient de parler peuvent être plus ou moins puiſſants, la manière de jouer doit y être relative. Ainſi, lorſqu'on a un jeu avec lequel on ne doit pas eſpérer de faire par ſoi-même plus de trois levées, on demande ſimplement, c'eſt-à-dire, qu'on demande à jouer avec le ſecours d'un aſſocié qu'on indiquera.

Le joueur qui forme une telle demande peut être renvié de deux manières, par un des quatre autres joueurs : celui-ci peut dire qu'il demande auſſi en couleur favorite, & la préférence doit lui être accordée, à moins que le premier n'offre de jouer lui-même dans cette couleur.

Ou bien le ſecond peut déclarer qu'il joue ſans prendre, & dans ce cas il faut que le premier en faſſe autant, ou l'autre doit lui être préféré.

Si le ſecond déclaroit qu'il veut jouer ſans-prendre en couleur favorite, il faudroit que, pour lui être préféré, le premier jouât auſſi ſans-prendre dans cette couleur.

Quand le joueur qui a formé une demande ſimple, n'a point été renvié, il nomme pour triomphe la couleur qui domine dans ſon jeu ou qu'il croit devoir lui être plus favorable que les autres : il appelle enſuite à ſon ſecours, le roi d'une autre couleur. Le joueur qui a dans ſa main le roi appelé devient en ce moment l'aſſocié de l'hombre, c'eſt-à-dire, de celui qui a demandé : l'un & l'autre doivent en conſéquence réunir leurs efforts afin de parvenir à faire les cinq levées qui leur ſont néceſſaires pour gagner : d'un autre côté, il importe aux trois autres joueurs d'employer tous leurs moyens pour empêcher que ces levées ne ſe faſſent.

L'intérêt de l'hombre exige qu'il appelle à ſon ſecours le roi de la couleur dans laquelle il eſt en règle, ou du moins de celle dont il a le moins de cartes : il ne doit ſur-tout point appeler le roi d'une couleur à laquelle il renonce à moins qu'il ne puiſſe s'en diſpenſer.

Si l'hombre ſe trouve avoir en couleur rouge, autant de cartes qu'en couleur noire, il convient en général à ſes intérêts, qu'il

appelle un roi rouge par préférence à un roi noir.

Mais ſi ayant un nombre égal de cartes dans l'une & dans l'autre couleur, il a la dame parmi les noirs & le valet ſeulement parmi les rouges, il doit appeler le roi noir plutôt que le roi rouge.

Obſervez qu'on ne peut jamais appeler le roi de triomphe; mais on eſt fondé à appeler du roi qu'on a dans ſon jeu.

Si l'hombre a les quatre rois dans ſon jeu, il peut appeler une dame à ſecours.

Le joueur qui a dans ſon jeu le roi appelé, ne peut ſe faire connoître que quand l'occaſion ſe préſente; mais par ſa manière de jouer, il doit favoriſer l'hombre autant que cela lui eſt poſſible: les trois autres joueurs doivent au contraire réunir leurs efforts pour lui nuire.

Si ceux-ci parviennent à empêcher ceux-là de faire cinq levées, ces derniers font une bête qu'ils ſont tenus de payer chacun par moitié. Cependant ſi l'hombre n'avoit fait aucune levée, ſon aſſocié ſeroit diſpenſé de ſupporter aucune part dans la perte.

Au reſte, quand les joueurs qui ſont enſemble viennent à gagner, il eſt indifférent que la plupart des levées aient été faites par l'hombre ou par ſon aſſocié: l'hombre n'en auroit fait qu'une ſeule, qu'il n'en ſeroit pas moins fondé à participer au gain pour moitié.

S'il arrivoit que tous les cinq joueurs vinſſent à paſſer, le joueur qui auroit ſpadille dans ſa main, ſeroit obligé de demander, attendu qu'au jeu dont il s'agit, aucun coup ne doit être nul. C'eſt ce qu'on appelle *jouer ſpadille forcé*. Cette demande, au ſurplus, ne diffère en rien de la demande ordinaire.

On a déjà remarqué que les deux aſſociés ne devoient rien négliger pour ſe favoriſer réciproquement: mais comme, pour ſe favoriſer, il faut ſe connoître, leur premier devoir eſt de faire connoiſſance entre eux le plus promptement qu'il leur eſt poſſible.

Il ſuit delà que le premier des deux qui ſe trouve en jeu, doit jouer de manière à provoquer cette connoiſſance. Si c'eſt à l'hombre de jouer, il faut qu'il joue une baſſe carte de la couleur du roi qu'il a appelé: alors le joueur qui a ce roi, le met ſur la baſſe carte & ſe fait connoître de cette manière.

Si le joueur qui a le roi appelé, ſe trouve le premier en jeu, il doit, avant tout, jouer ſon roi, & la connoiſſance eſt faite.

Il arrive quelquefois que l'hombte étant premier en jeu, ſe trouve manquer de la couleur dont eſt le roi appelé: dans ce cas, pour parvenir à connoître ſon aſſocié, il doit jouer un petit à-tout: alors, ſi l'aſſocié eſt en cheville, & qu'il ait un gros à-tout, il le jette ſur le petit pour tâcher d'emporter la levée, & par ce moyen il ſe fait connoître.

Il faut néanmoins convenir que cet expédient peut ne pas réuſſir & même devenir nuiſible aux aſſociés: mais, après le premier moyen dont on a parlé, c'eſt le plus ſûr qu'ils aient pour parvenir à ſe connoître l'un l'autre.

Lorſque cette connoiſſance eſt faite, & que l'aſſocié de l'hombre ſe trouve en jeu, il doit faire voir auſſi-tôt ſes meilleures cartes, en jouant des matadors s'il en a, & ſucceſſivement des rois. En jouant des matadors, il dégarnit de triomphes les jeux des adverſaires, & il aſſure le ſien & celui de l'hombre. Cependant, ſi l'hombre étoit en cheville relativement à ſon aſſocié, il ſeroit à propos que celui-ci, après s'être fait connoître, jouât un petit à-tout plutôt que ſes matadors: la raiſon en eſt qu'il fait par là conjecturer à l'hombre qu'il a au moins un matador: en conſéquence, l'hombre joue ſur le petit à-tout le plus haut qu'il ait, afin de faire la levée & de jouer enſuite un autre petit à-tout. Par cette marche, les aſſociés font paſſer en revue leurs adverſaires, & leur enlèvent leurs triomphes.

Si l'aſſocié de l'hombre qui a joué un matador inférieur, vient à faire la levée, il doit en conclure que les triomphes ſupérieures ſont dans la main de l'hombre, & en conſéquence il doit rejouer à-tout.

La raiſon pour laquelle l'hombre doit jouer ſes rois le plutôt qu'il peut, eſt fondée ſur ce que l'ombre ignorant qu'ils ſont dans ſa main, pourroit les couper ſi l'on venoit à jouer une fauſſe de la couleur de quelqu'un de ces rois à laquelle il renonceroit.

Quand l'aſſocié de l'hombre a joué ſes hautes triomphes & ſes rois, il doit jouer une fauſſe, s'il l'a ſeule d'une couleur; de cette manière il avertit l'hombre de rejouer de cette même couleur, afin de lui procurer le moyen de couper & de ſe défauſſer.

Le joueur qui a le roi appelé, fait connoître qu'il n'a ni hautes triomphes, ni rois, ni fauſſes ſeules, quand il joue une fauſſe

de la couleur du roi que l'hombre a appelé. Il doit jouer cette fauſſe plutôt qu'une autre par la raiſon que l'hombre eſt cenſé être en règle dans cette couleur.

Il doit pareillement jouer la carte de cette même couleur qui eſt devenue la principale après le roi, lorſqu'elle eſt dans ſa main, plutôt que toute autre couleur, attendu que par là, il facilite à l'hombre le moyen de ſe défauſſer ou de ſurcouper l'adverſaire après lequel il doit jouer.

Quand, après avoir joué le roi appelé, l'aſſocié de l'hombre joue une fauſſe de la même eſpèce, celui-ci ne peut pas beaucoup compter ſur le jeu de celui-là : il faut donc, en pareil cas, que l'hombre ménage ſon jeu, car il eſt averti de cette manière, que les matadors & les rois qu'il n'a pas dans ſa main ſont dans celles de ſes adverſaires, étant évident que ſon aſſocié ne les a pas.

L'hombre ménage ſon jeu en jouant promptement ſes rois afin d'empêcher que ſes adverſaires ne ſe faſſent des renonces qui les mettent en ſituation de pouvoir couper ces mêmes rois.

Après avoir joué ſes rois, l'hombre doit jouer de la couleur dont il a le moins de fauſſes.

Lorſque l'aſſocié de l'hombre a joué une haute triomphe, telle, par exemple, que baſte, & qu'il a fait la levée, il doit en tirer la conſéquence que les triomphes ſupérieures ſont dans le jeu de l'hombre : ainſi il eſt à propos qu'il continue de jouer à-tout, tant que les levées lui reviennent.

Lorſqu'un joueur en cheville fait une levée avec une carte dont la ſupérieure n'a pas encore été jouée, on peut en conclure que cette carte ſupérieure eſt dans le jeu de celui qui a fait la levée, ou dans la main de ſon aſſocié; car celui qui a joué en cheville, n'auroit, par exemple, pas mis le valet s'il eût eu le roi, & qu'il eût été dans le cas de craindre que la dame ne ſe trouvât dans le jeu de ceux qui devoient jouer après lui.

Si le joueur qui a demandé vient à jouer un petit à-tout avant de connoître où eſt le roi qu'il a appelé, ſon aſſocié doit préſumer qu'il eſt en renonce à la couleur de ce roi: en conſéquence il doit tâcher d'emporter la levée, en employant pour cet effet ſon plus fort à-tout.

Si la levée ne lui reſte pas, & que par conſéquent il ne puiſſe pas jouer le roi appelé, la haute triomphe qu'il aura employée, ſera un avertiſſement à l'hombre, de le reconnoître pour ſon aſſocié, attendu que, s'il eût été ſon adverſaire, il n'auroit mis ſur le petit à-tout qu'un autre pareil petit à-tout.

L'hombre peut néanmoins être trompé en pareil cas dans ſa conjecture. Par exemple, vous êtes un des adverſaires de l'hombre, & vous n'avez en à-tout qu'une haute triomphe, qui cependant n'eſt pas du nombre des matadors : il eſt donc clair que, ne vous étant pas permis de renoncer, vous êtes obligé de mettre votre haute triomphe ſur le petit à-tout; & comme vous emportez la levée, attendu que l'aſſocié de l'hombre n'avoit point d'à-tout ſupérieur au vôtre, il en réſulte que l'hombre eſt induit en erreur en ſe perſuadant que vous avez le roi qu'il a appelé.

Lorſque le joueur qui a demandé, commence par jouer un petit à-tout avant que ſon aſſocié ſoit connu, ſes adverſaires peuvent être induits réciproquement en erreur l'un par l'autre : par exemple, ſi l'un d'eux met le roi, l'autre doit le prendre quand il le peut : pour éviter cet inconvénient, il ne faut mettre en pareil cas que de baſſes triomphes, ou faire la levée avec ſpadille.

Quand on a ſon aſſocié en cheville, on ne doit pas maſquer ſon jeu. C'eſt pourquoi celui qui auroit dans ſa main le roi, la dame & le valet d'une couleur, feroit mal s'il jouoit le valet; car, ſi ſon aſſocié étoit en renonce à cette couleur, il couperoit, à cauſe qu'il craindroit que les cartes ſupérieures ne ſe trouvaſſent entre les mains des adverſaires. On lui feroit ainſi, non ſeulement perdre un à-tout inutilement, mais on l'empêcheroit encore de ſe préparer quelqu'autre renonce en ſe défauſſant.

Lorſque l'hombre eſt dernier en cartes, ſon aſſocié doit, après s'être fait connoître, jouer à-tout quand même il n'en auroit qu'un ſeul : il fait ainſi tomber les triomphes des adverſaires, qui, pour forcer l'hombre, jouent leurs plus forts à-touts. Il eſt évident que, s'ils n'en jouoient que de foibles, il en couteroit moins à l'hombre pour faire la levée, & il lui reſteroit ſes matadors pour attaquer enſuite les hautes triomphes que ces adverſaires auroient eu intention d'épargner.

Obſervez encore que l'hombre étant dernier en cartes, il eſt à propos que ſon aſſocié

loue les matadors qu'il peut avoir en main, avant de jouer ſes petites triomphes : la raiſon en eſt que, s'il ne jouoit qu'un petit à-tout, l'hombre ſeroit fondé à croire qu'il n'a point de matadors, erreur qui pourroit devenir préjudiciable aux deux aſſociés : en effet, ſi en pareille circonſtance, l'hombre n'avoit pas beaucoup de jeu, il ſe mettroit en danger de le perdre pour vouloir trop le ménager.

Dans le même cas où l'hombre eſt dernier en cartes, ſon aſſocié ne doit faire aucune difficulté de jouer une petite triomphe, même avant ſon roi. Il ne peut pas douter que cela ne ſoit ſuffiſant pour le faire reconnoître par l'hombre, attendu qu'un adverſaire n'auroit garde de jouer de cette manière. L'hombre de ſon côté, auſſi tôt qu'il devient premier en cartes, doit avoir ſoin de jouer de la couleur dont il a appelé le roi. Comme il y a lieu de croire que le joueur qui a ce roi fera la levée, il pourra enſuite jouer encore une ou deux fois à-tout, notamment s'il a des raiſons qui lui indiquent que les à-touts ſupérieurs ſont dans la main de l'hombre : on épuiſe de cette manière les triomphes des adverſaires : il ne faut néanmoins pas que l'aſſocié de l'hombre ſe dégarniſſe tellement de ſes à-touts, qu'il ne lui en reſte plus pour couper dans l'occaſion. Il convient donc qu'il en garde quelqu'un, ſur-tout s'il a des renonces.

Lorſque l'hombre eſt en cheville, relativement à ſon aſſocié, ce dernier, après s'être fait connoître, doit jouer un petit à-tout plutôt que ſes matadors. Comme il n'y a que ce cas où il doit jouer de cette manière, l'hombre en conclut que ſon aſſocié a un matador : en conſéquence, il met ſur le petit à-tout ſa plus haute triomphe, afin de faire la levée, & enſuite il rejoue un petit à-tout : on épuiſe par ce moyen les à-touts des adverſaires.

Le premier de ceux-ci qui entre en jeu, ſe fait connoître pour ennemi de l'hombre en jouant toute autre couleur que celle du roi appelé. Son jeu eſt de jouer une fauſſe s'il l'a ſeule. S'il n'en a point, ou après qu'il s'en eſt défait, il doit jouer le roi dont il a la dame, ou dans la couleur dont il a le moins de fauſſes.

S'étant ainſi fait connoître à ſes amis, ces derniers doivent, auſſi-tôt qu'ils entrent en jeu, jouer de la couleur que le premier a jouée : on fournit par ce moyen à celui-ci l'occaſion de couper ou de ſe défauſſer, &c. Enfin il faut tenir pour principe qu'on doit en général donner à un ami ce qu'il demande : or, la couleur qu'il eſt cenſé demander eſt celle qu'il a jouée d'abord, ou dont il a appelé le roi.

L'aſſocié de l'hombre s'écarte néanmoins quelquefois de ce qu'on vient de dire, en jouant avant ſon roi, une fauſſe qu'il a ſeule. C'eſt un piège qu'il tend aux adverſaires : ceux-ci en pareil cas, le regardant comme ami, ne manquent pas, quand quelqu'un d'eux a fait la levée, de rejouer dans la même couleur, & ils fourniſſent ainſi à leur ennemi inconnu l'occaſion de couper ou de ſe défauſſer.

Au reſte, on ne doit uſer de cette ruſe que rarement, attendu que les adverſaires qui viendroient à la prévoir, en rendroient l'uſage beaucoup plus nuiſible qu'utile.

Quand une couleur a été jouée deux fois, on doit éviter de la jouer une troiſieme fois, ſi le joueur qu'on a pour ami, ſe trouve en cheville, parce que ce ſeroit le mettre dans le cas d'être ſurcoupé.

Il en ſeroit différemment ſi cet ami, au lieu d'être en cheville, ſe trouvoit dernier en cartes : il faudroit alors continuer de jouer de la même couleur, pour ſe mettre en ſituation de ſurcouper les adverſaires.

Quant à ceux-ci, lorſqu'ils ſe trouvent en cheville, & qu'on joue d'une même couleur pour la troiſieme ou la quatrième fois, ils doivent couper avec leurs plus hautes triomphes afin d'empêcher que le dernier en cartes ne puiſſe les ſurcouper. Mais s'ils n'ont point de hautes triomphes, & qu'il ne reſte plus de la couleur jouée que ce qu'il y en a dans la levée à faire, il leur eſt plus avantageux de lâcher & de ſe défauſſer, que de couper avec un petit ou médiocre à-tout qui ne leur procureroit vraiſemblablement pas la levée.

La couleur dont on doit d'abord ſe défauſſer, eſt celle où l'on a le moins de cartes, parce qu'on parvient plus promptement à la renonce qui eſt le but qu'on ſe propoſe en ſe défauſſant. Si l'on avoit un nombre égal de fauſſes en pluſieurs couleurs, il faudroit ſe défaire par préférence, de la couleur où coupent les adverſaires, afin de pouvoir les ſurcouper, ou de celle dont on ſuppoſe qu'ils ont le roi, afin de ſe mettre en état de le couper.

Quand on a commencé à ſe défauſſer d'une couleur, il ne faut pas ſe défauſſer d'une autre avant d'être parvenu à la renonce. La raiſon en eſt que ſi l'on ſe défauſſoit de deux couleurs à la fois, il faudroit le double de temps pour obtenir une ſeule renonce.

Lorſqu'on remarque que ſon ami ſe défauſſe d'une couleur, on doit, auſſi-tôt qu'on le peut, jouer de cette même couleur pour lui faciliter le moyen de couper, ou de parvenir à la renonce.

Si après s'être défauſſé d'une couleur, l'ami qu'on a, ſe défauſſoit d'une ſeconde, il faudroit en tirer la conſéquence qu'il a renoncé dans la couleur dont il s'eſt d'abord défauſſé : ainſi lorſqu'on entre en jeu, on doit par préférence jouer de la couleur dont l'ami s'eſt d'abord défauſſé, plutôt que de la ſeconde.

Les raiſons qui engagent à donner à l'ami ce qu'il demande, preſcrivent une pratique toute oppoſée à l'égard des adverſaires. Ainſi, puiſqu'on doit jouer dans les renonces de ſon ami, & dans la couleur dont il ſe défait, on doit éviter de jouer dans les renonces des adverſaires & dans les couleurs où l'on remarque qu'ils ſe défauſſent.

Cette règle admet néanmoins l'exception ſuivante : inſtruit que votre ami a renoncé dans la même couleur que vos adverſaires, ſi ceux-ci ſont en cheville relativement à lui, vous jouerez bien en jouant de la couleur de leur renonce, parce que vous les faites paſſer en revue & les mettez dans le cas d'être ſurcoupés.

Quand on a deux cartes telles, par exemple, que le roi & le valet d'une même couleur, il eſt avantageux d'attendre & de voir venir dans cette couleur, afin de pouvoir ſe faire deux rois. Il eſt clair que ſi vous jouez votre roi, celui qui aura la dame & une carte inférieure, de la même couleur, fournira cette carte inférieure, & gardera ſa dame pour prendre dans l'occaſion votre valet. Si, au contraire, vous attendez pour voir venir, le joueur qui vous précédera, jouera ſa dame pour vous forcer, & vous la prendrez avec votre roi. Alors, votre valet ſera la carte ſupérieure de la couleur.

Votre conduite doit être la même lorſque vous avez dans votre jeu ſpadille & baſte. Il faut attendre qu'on vous attaque en à-tout, parce que votre adverſaire ayant manille & la mettant pour vous forcer, vous la prendrez avec ſpadille, & il vous reſtera baſte, qui ſera alors la principale triomphe du jeu.

Si vous avez une dame gardée, que votre ami ſoit dernier en cartes, & vos adverſaires en cheville, vous devez jouer la garde de votre dame : la raiſon en eſt, que s'ils ont le roi & le valet, ils mettront vraiſemblablement le roi, parce qu'autrement ils auroient à craindre de trouver la dame dans les mains de votre ami qui doit jouer après eux.

Cependant, ſi pour vous faire perdre ils n'avoient d'autre reſſource que de mettre le valet, c'eſt-à-dire de *coſter*, leur jeu ſeroit de le faire : cela réuſſit quelquefois ; mais ſouvent on trouve la dame dans les mains de celui qui doit jouer enſuite, & qu'on a pour ennemi : alors on ne fait la levée ni du valet, ni du roi, parce que celui-ci eſt ordinairement coupé quand on joue de la couleur pour la ſeconde fois.

Au ſurplus, comme il y a toujours du riſque à *coſter*, il convient de ne pratiquer cette manière de jouer que quand il s'agit de rétablir un jeu déſeſpéré.

Lorſqu'on a manille gardée d'une ſeule triomphe, on ſe trouve dans le même cas que le joueur qui a une dame gardée.

Obſervez à ce ſujet que ſi manille ſe trouvoit accompagnée d'une ſeule garde, entre les mains d'un joueur en cheville, il faudroit qu'il évitât de couper, parce que ſi on le ſurcoupoit & qu'on vînt enſuite à jouer ſpadille, on feroit tomber ſa manille qui ſe trouveroit ſans garde.

Lorſqu'on a le ſecond ou le troiſième matador ſeul, c'eſt-à-dire, manille ou baſte, & qu'on a l'occaſion d'employer ce matador à couper il faut le faire, tant parce qu'on doit craindre, que ſpadille ne le faſſe tomber, qu'à cauſe qu'en l'employant, on peut favoriſer le jeu d'un ami.

Il eſt à propos de ne jamais tirer ſa carte de ſon jeu avant que le moment de la jouer ne ſoit venu. En effet, je ſuppoſe qu'on a déjà joué d'une couleur, & qu'on en reprise pour la ſeconde ou la troiſième fois, il eſt clair que ſi vous renoncez à cette couleur, vous ſerez incertain ſur la manière dont il conviendra que vous coupiez, & s'il vous ſera avantageux d'employer une haute ou une baſſe triomphe : ſi étant livré à ce doute, vous appercevez que l'adverſaire qui doit

jouer après vous, a une carte à la main ou à demi tirée de ſon jeu, à l'inſtant même vous ſortez de votre incertitude, & vous concluez qu'il a de la couleur jouée. Cette conſéquence eſt fondée ſur ce que s'il n'avoit pas eu de la couleur dont il s'agit, il auroit attendu que vous euſſiez joué, pour ſavoir ce qu'il lui auroit fallu faire, & il n'auroit point préparé de carte.

Le ſuccès d'une demande ſimple, dépendant ſouvent du choix qu'on fait du roi appelé, il ne faut pas perdre de vue qu'on doit appeler par préférence le roi de la couleur dans laquelle on eſt en règle, ou du moins de celle dont on a le moins de cartes, parce qu'il eſt plus facile de s'y faire des renonces, & que le joueur qu'on s'eſt donné pour aſſocié, aura ſoin de jouer de cette même couleur.

D'un autre côté, les rois donnant des levées ſûres, quand ils ne ſont pas coupés, il importe d'éviter qu'on ne les coupe : pour atteindre ce but, l'hombre appelle un roi rouge plutôt qu'un roi noir, parce que toutes choſes égales, un roi rouge eſt moins ſuſceptible d'être coupé qu'un roi noir, puiſqu'il y a en rouge une carte inférieure de plus qu'en noir.

Cependant, ſi vous avez en noir la dame ſeule, & que vous n'ayez en rouge que le valet auſſi ſeul, vous devez appeler par préférence le roi de votre dame, plutôt que celui de votre valet : la raiſon en eſt que quand vous jouerez votre dame, votre aſſocié lâchera & ſon roi lui reſtera.

Comme un défaut de mémoire ou d'attention pourroit à chaque inſtant faire faire quelque faute à un joueur, il lui eſt permis, au moment où il eſt en tour de jouer, de regarder toutes les levées faites, afin qu'il puiſſe s'inſtruire de ce qu'il lui importe de ſavoir; mais cette permiſſion n'a pas lieu en faveur de celui dont le tour de jouer n'eſt pas encore arrivé.

S'il arrivoit qu'un joueur en tour de jouer, voulant voir les cartes jouées, retournât, au lieu des levées, le jeu d'un autre joueur que celui-ci auroit poſé ſur la table, il en réſulteroit une bête que les deux joueurs ſeroient tenus de payer chacun par moitié; l'un, pour avoir retourné indiſcrètement le jeu d'un autre, & celui ci pour n'avoir pas mis obſtacle à ce qu'on vît ſon jeu.

Si un joueur qui auroit ainſi mis en évidence un jeu au lieu d'une levée, l'avoit fait ſans être en tour de jouer, il ſeroit ſeul tenu du payement de la bête.

Le joueur qui joue ſans prendre, ayant pour adverſaires les quatre autres joueurs, doit faire tous ſes efforts pour les empêcher de lui nuire, & ceux-ci doivent réunir les leurs pour mettre obſtacle à ce qu'il parvienne à faire les cinq levées néceſſaires pour gagner.

Pour remplir ſon objet, l'hombre doit en général, auſſitôt qu'il entre en jeu, jouer une de ſes plus hautes triomphes : ſi ſes adverſaires ont la triomphe ſupérieure, il ne fait pas la levée, mais il a l'avantage de dégarnir d'un à-tout le jeu de chacun de ſes quatre adverſaires.

Ceux-ci ayant tous obéi au premier à-tout, il y a lieu de préſumer que les triomphes ſont partagées, & alors l'hombre joue un ſecond & même un troiſième à tout. Cette marche a pour objet de faire en ſorte que les adverſaires de l'hombre n'aient plus d'à-touts pour couper ſes rois, dans le cas où ils y auroient renoncé.

Obſervez à ce ſujet que, quand il n'y a qu'un ou deux des adverſaires de l'hombre qui aient fourni de l'à-tout ſur la première triomphe, il faut en conclure que les triomphes que n'a pas l'hombre ſont dans un ou deux jeux; & alors il ne doit jouer à-tout qu'avec ménagement, attendu qu'il ne peut faire tomber qu'une partie des à-touts ainſi réunis, ſans qu'il lui en coûte autant & même plus qu'à ſes adverſaires. La raiſon en eſt que l'adverſaire qui a dans ſon jeu les triomphes voit venir l'hombre, & ne met ſur les hautes triomphes de celui-ci que les moindres des ſiennes. Il ſuit delà que ſi l'hombre continuoit de jouer à-tout, l'adverſaire ſeroit bientôt maître du jeu avec les triomphes ſupérieures, & c'eſt ce que l'hombre doit particulièrement éviter.

Quand, après avoir joué pluſieurs fois à-tout, l'hombre a encore deux triomphes & ſon adverſaire autant, il doit continuer de jouer à-tout, ſi ſes deux triomphes ſont ſupérieures à celles de ſon adverſaire; mais il faut qu'il en uſe différemment, lorſque de ſes deux triomphes l'une eſt ſupérieure, & l'autre inférieure. Par exemple, la triomphe eſt en cœur : il reſte à l'hombre la dame & le trois, & à ſon adverſaire, le deux & le quatre : voilà dans cette hypothèſe, deux

cartes entre leſquelles l'hombre a un roi à craindre. S'il lui importe 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 enſuite en à-tout. Il eſt clair que, dans cette circonſtance, il fera ſes deux levées; car ſi on l'attaque par le deux, il mettra la dame; & ſi c'eſt par le quatre, il ne mettra que le trois.

Si l'hombre a une dame gardée, ou deux autres cartes entre leſquelles il a un roi à craindre, il doit mettre ſes adverſaires en jeu par quelque autre couleur, afin de les voir venir.

Lorſque l'hombre ne veut plus jouer à-tout, il eſt à propos qu'il joue ſes rois les uns après les autres, excepté toutefois celui de la couleur dont il a le valet. Il doit attendre qu'on l'attaque dans cette couleur.

La raiſon pour laquelle il importe à l'hombre de jouer ſes rois immédiatement après ſes à-touts, eſt fondée ſur ce qu'il empêche par ce moyen que ſes adverſaires ne puiſſent ſaiſir l'occaſion de ſe défauſſer, pour enſuite ſe trouver en ſituation de couper des rois joués trop tard.

Quand l'hombre a joué ſes principaux rois, il doit jouer ceux que les évènemens du jeu ont pu lui procurer. Par exemple, s'il a été obligé de jouer un roi dont il avoit le valet, & que ce roi ait fait tomber la dame, il doit jouer ce valet devenu roi, s'il ſait que l'adverſaire qui a jeté la dame eſt ſans à-tout: mais il doit en uſer autrement, s'il ſoupçonne que cet adverſaire ait encore de l'à-tout; il faut qu'il joue alors de quelque autre couleur.

Il eſt ſouvent avantageux à l'hombre de maſquer ſon jeu: c'eſt pourquoi s'il a le roi, la dame & le valet d'une couleur, il doit commencer par le valet plutôt que par le roi. Un adverſaire qui, dans cet état des choſes, renonceroit à la couleur jouée, & ſe trouveroit en cheville, laiſſeroit paſſer le valet ſans le couper, parce qu'il préſumeroit qu'un de ſes amis ne manqueroit pas de prendre ce valet avec la dame ou avec le roi.

L'hombre pourroit auſſi dans la même poſition, jouer le roi, & enſuite maſquer ſon jeu en jouant le valet: l'adverſaire qui renonceroit à la couleur pourroit en uſer, & ſe tromper comme dans le cas précédent.

Quand l'hombre voit qu'il y a de grandes forces réunies contre lui, & qui rendent la bête preſque inévitable, il ne doit point hâter de *coſter* lorſqu'on joue dans la couleur dont il a le roi & le valet: ainſi il jouera le valet, parce qu'il peut croire que la dame eſt dans la main de celui qui a joué la petite carte de la même couleur. Il eſt poſſible que de cette manière l'hombre faſſe une levée ſur laquelle il n'avoit pas compté. Il eſt vrai que ſi le coup ne réuſſit pas, il peut en réſulter l'inconvénient de faire perdre codille ce qu'on n'auroit perdu que remiſe, ſi l'on n'eût pas coſté. En effet, la dame ſe trouvant dans le jeu de l'adverſaire qui joue après l'hombre, prendra le valet; & s'il s'eſt ſur le coup formé une renonce à la couleur, & qu'on en joue une ſeconde fois, le roi de l'hombre ſera coupé, tandis qu'il ne l'auroit pas été s'il l'eût d'abord joué au lieu du valet. Il faut tirer de tout cela la conſéquence qu'on ne doit coſter que pour rétablir un jeu déſeſpéré.

Lorſque l'hombre a joué à-tout autant qu'il le falloit, & enſuite ſes rois & les dames dont ils étoient accompagnés, il convient qu'il joue dans la couleur qui ſe trouve dans ſon jeu en plus grande quantité, attendu que c'eſt celle où il doit eſpérer de faire le plutôt des rois par évènement.

Pour s'oppoſer aux vues de l'hombre, il importe que ſes adverſaires ſe faſſent des renonces, ou en procurent à leurs amis. Il faut ſurtout en procurer à ceux qui ſont dans le cas de voir venir l'hombre. Ainſi pour remplir cet objet, le joueur qui eſt placé immédiatement à la gauche de l'hombre, doit jouer de la couleur dans laquelle il a le plus de cartes; parce que plus il en a, moins ſes amis doivent en avoir, & par conſéquent ils ſe trouveront promptement renoncer à cette couleur.

Si, au contraire, l'adverſaire premier en cartes eſt placé immédiatement à la droite de l'hombre, il doit chercher à ſe procurer des renonces à lui-même plutôt qu'à ſes amis: la place qu'il occupe rendra de telles renonces plus avantageuſes à ceux-ci, que ſi on leur en procuroit: il doit par conſéquent jouer de la couleur dont il a le moins pour arriver plus promptement à ſon but.

Au reſte, à quelque place que l'hombre ſoit, celui de ſes adverſaires qui ſe trouve avoir en couleur noire le même nombre de cartes qu'en couleur rouge, doit par préfé-

rence jouer de la couleur noire, parce qu'il eſt plus facile de faire des renonces en cette couleur qu'en rouge, attendu qu'il y a dans cette dernière couleur une carte de plus que dans la première, comme on l'a fait remarquer précédemment.

L'un des adverſaires de l'hombre ayant joué d'une couleur, celui de ſes amis qui vient à entrer en jeu par une levée, eſt diſpenſé d'examiner s'il a plus ou moins de cartes dans une couleur que dans une autre; ſon devoir eſt de rejouer dans la couleur dont ſon ami a d'abord joué : car c'eſt une règle qu'il faut, autant qu'on le peut, lui donner ce qu'il a demandé.

Quand on change de couleur, il eſt plus à propos de jouer de celle à laquelle on ſait que l'hombre renonce, que d'une autre dont on n'a pas encore joué ; parce que ſi l'on jouoit de cette dernière couleur on auroit à craindre de faire des rois à l'hombre. En effet, il faut que les triomphes de l'hombre s'emploient tôt ou tard, ainſi il y a moins de riſque à lui fournir l'occaſion de couper, qu'à lui procurer des rois avec leſquels il feroit des levées.

Quand les adverſaires de l'hombre trouvent le moyen de ſe défauſſer, ils doivent le faire dans la couleur dont ils ont le moins de cartes, & principalement dans celle à laquelle l'hombre renonce.

Toutes les fois que le joueur qui eſt placé immédiatement à la droite de l'hombre, ſe trouve en jeu, ce dernier a l'avantage de voir venir ſes quatre adverſaires : il faut donc le priver, autant qu'on le peut, de cet avantage, & pour réuſſir dans cette vue, il eſt à propos que l'adverſaire dont on vient de parler, commence par ſes plus hautes cartes, quand il ſe défauſſe dans la couleur où l'hombre a renoncé.

Un autre avantage que les adverſaires de l'hombre retirent de cette pratique, conſiſte en ce que chaque fois qu'on joue la couleur dont il s'agit, l'hombre a lieu de craindre d'être ſurcoupé par l'adverſaire, qui s'eſt défauſſé de ſes hautes cartes.

S'il arrive que l'hombre craignant d'être ſurcoupé, abandonne la levée, ſes adverſaires doivent continuer de jouer de la même couleur, afin de renouveller l'embarras de l'hombre.

Lorſque les adverſaires n'ont plus de cette couleur, celui qui eſt en jeu doit jouer dans la couleur dont il a remarqué que ſes amis ſe défauſſoient.

Quand une couleur n'a point encore été jouée, & qu'on a lieu de ſoupçonner que l'hombre a deſſein de s'y faire des rois, on doit ſe défauſſer de toute autre couleur pour conſerver, s'il eſt poſſible, la dame gardée ou le valet troiſième de celle-là, & faire ainſi avorter le projet de l'hombre.

Si vous avez une triomphe ſeule, autre néanmoins que ſpadille, il faut l'employer à couper ſi l'occaſion s'en préſente : vous courriez trop de riſque en attendant mieux, parce que les matadors ou à-touts ſupérieurs pourroient faire tomber celui que vous auriez voulu épargner, & vous regretteriez alors de ne l'avoir pas mis à profit. S'il arrive que votre triomphe employée à couper ne faſſe pas la levée, elle force du moins l'hombre, & cela favoriſe le jeu de vos amis.

Quand quelqu'un de vos amis ſe trouve en cheville, vous devez éviter de maſquer votre jeu : ainſi vous auriez tort de jouer un valet dont vous auriez le roi & la dame. La raiſon en eſt que, ſi l'un de vos amis y avoit renoncé, il couperoit dans la crainte que les cartes ſupérieures ne fuſſent dans la main de l'hombre, & il perdroit de cette manière une triomphe qu'il auroit gardée, ſi, au lieu de maſquer votre jeu, vous euſſiez joué le roi plutôt que le valet.

Lorſque l'hombre joue une triomphe médiocre, comme le roi ou la dame, celui des adverſaires qui joue le premier après lui, doit lâcher la levée & ſe défauſſer, s'il n'a pour toute triomphe que ſpadille ou manille : s'il n'a que ſpadille, il eſt certain qu'il lui fera faire une levée : & s'il n'a que manille, il doit croire que l'hombre n'a pas ſpadille, puiſque s'il l'eût eu, il n'auroit pas manqué de le jouer préférablement à une triomphe médiocre.

Si l'hombre premier en cartes, ayant des matadors, commençoit à jouer par un petit à-tout, ſes trois premiers adverſaires feroient bien de ne fournir que d'autres petits à-touts, afin que la levée ſe fît par le quatrième, & que celui-ci mît l'hombre dans le cas de jouer avant les autres, qui, par ce moyen, le verroient venir.

Quand l'adverſaire qui eſt dernier n'a qu'un à-tout avec manille ou baſte, il doit faire la levée avec ſon matador s'il ne peut pas

la faire avec ſon à-tout inférieur, plutôt que de laiſſer paſſer cette levée à celui de ſes amis qui ſe trouve placé immédiatement à la droite de l'hombre.

L'adverſaire de l'hombre qui a fait la levée ſur le petit à-tout, doit préſumer que l'hombre a ſpadille, & qu'il n'a d'abord joué un petit à-tout, que dans la vue de dégarnir manille & baſte, pour enſuite les faire tomber à la première occaſion qu'il aura de jouer à-tout de ſpadille : en conſéquence, & pour empêcher que le deſſein de l'hombre ne s'exécute, il eſt à propos qu'il joue un petit à-tout, ou même un matador s'il lui reſte ſeul : en jouant de cette manière il embarraſſe l'hombre : car s'il joue ſpadille, les autres adverſaires, amis du premier, qui voient venir l'hombre, ne ſe déferont ni de manille, ni de baſte, puiſque ces matadors ne peuvent être forcés par ſpadille, que quand il eſt joué pour première carte : ſi au contraire, l'hombre lâche la main elle paſſera peut-être au ſecond adverſaire qu'il a en face, & celui-ci ne manquera pas de rejouer un petit à-tout. L'ami qui eſt immédiatement après lui, ne doit mettre ni manille, ni baſte, s'il les a, il faut qu'il ſe défauſſe, & ce procédé eſt un nouvel embarras pour l'hombre, attendu qu'il lui donne lieu de craindre les deux adverſaires qui ſont encore à jouer.

Lorſqu'un des adverſaires ſe trouve avoir dans le cours du jeu, une ou pluſieurs triomphes ſupérieures à celles de l'hombre, ſans en avoir d'inférieures, & que ſes amis renoncent à cette couleur, il doit jouer à-tout juſqu'à ce qu'il n'en ait plus : enſuite il doit jouer de la couleur à laquelle il ſait que l'hombre renonce, & ſucceſſivement les rois qu'il peut avoir, afin d'éviter de remettre l'hombre en jeu.

Quand ce dernier a ſes triomphes épuiſées avant celles de l'adverſaire, celui-ci ceſſe de jouer à-tout, & il garde les triomphes qui lui reſtent pour couper les rois de l'hombre s'il venoit à en jouer.

Pour l'exécution de ce qu'on vient de dire il faut faire attention à deux choſes :

Premièrement, il faut que les triomphes de l'adverſaire ſoient toutes ſupérieures à celles de l'hombre ; car s'il en avoit une ſupérieure & l'autre inférieure, ſon jeu ſeroit d'attendre qu'on l'attaquât dans cette couleur.

En ſecond lieu, il faut que les amis de cet adverſaire aient renoncé à la couleur d'à-tout ; autrement il riſqueroit d'affoiblir ſon parti en tirant les triomphes qu'il auroit.

L'égalité du jeu exige, ſans doute, qu'on ſoit expoſé à perdre autant qu'on peut gagner : mais on ne s'eſt pas contenté d'aſſujettir celui qui fait jouer & qui vient à perdre, à payer à ſes adverſaires une ſomme égale à celle qu'il auroit reçue de chacun d'eux, on a voulu qu'il fût encore condamné à la bête. Cette bête, qui eſt plus ou moins conſidérable, eſt proportionnée au plus ou moins de jeu & de poulans qu'il y avoit à gagner. Ainſi, la première bête ſur les tours ſimples ſera de quinze jetons, ſomme égale à celle que l'hombre auroit retirée s'il eût gagné.

Si cette première bête vient à être remiſe, celui qui jouera le coup ſuivant & qui gagnera, retirera du jeu quarante-cinq jetons ; ſavoir, quinze jetons pour le jeu du coup ſur lequel la bête s'eſt faite ; quinze autres jetons pour le jeu du coup ſuivant, & les quinze jetons dont la bête eſt compoſée.

Si au lieu de gagner ce coup, celui qui a fait jouer vient à faire une ſeconde bête, il eſt clair qu'elle ſera de quarante-cinq jetons, puiſqu'il auroit eu cette ſomme à retirer.

Il faut remarquer que quelque ſoit le nombre des bêtes qui ſe font ainſi ſucceſſivement, on n'en retire jamais qu'une à la fois, & c'eſt la première faite. Mais ſi ſur un même coup, il ſe faiſoit pluſieurs bêtes ; l'une, par exemple, pour avoir perdu, une autre pour avoir renoncé ou pour quelqu'autre faute, elles ſe joueroient toutes enſemble le coup ſuivant.

Abſtraction faite de ces bêtes provenant de fautes particulières, on a vu que des deux bêtes dont nous avons d'abord parlé, il n'y avoit que celle de quinze jetons qui dût être au jeu : ainſi, en gagnant le coup ſuivant, on auroit à recevoir, 1°. quinze jetons pour le jeu du premier coup : 2°. quinze jetons pour le jeu du ſecond coup : 3°. quinze jetons pour le jeu du troiſième coup : & enfin quinze jetons pour la première bête, ce qui feroit un total de ſoixante jetons.

Il ſuit delà, que ſi l'on venoit à perdre le troiſième coup, la bête qui en réſulteroit ſeroit de ſoixante jetons.

Si après cette troiſième bête, il s'en fai-

ſoit une quatrième, elle ſeroit de ſoixante-quinze jetons, puiſque les ſoixante jetons précédens ſeroient augmentés des quinze qui auroient été mis au jeu le quatrième coup: ainſi tant que les bêtes ſe multiplieroient, elles augmenteroient chaque coup de quinze jetons. Par conſéquent, la cinquième ſeroit de quatre-vingt-dix jetons; la ſixième, de cent cinq; la ſeptième de cent vingt; la huitième de cent trente-cinq, &c.

Lorſque la première bête eſt tirée, il ne reſte plus de fiches, ni de jetons de remiſe, & par conſéquent le jeu n'eſt que de quinze: mais il eſt augmenté par la plus forte bête qui doit alors être miſe au jeu. Ainſi, quand il y a eu cinq remiſes, c'eſt la bête de quatre-vingt-dix qu'on doit mettre au jeu après la première de quinze qu'on a tirée. Donc, la bête ſur ce coup, ſeroit de cent cinq.

Si, au lieu de perdre remiſe on a perdu codille, la ſeconde bête ne ſera que de trente jetons, attendu que les quinze jetons du premier coup auront été tirés par ceux qui auront codillé. Les bêtes qui ſe font ſur les tours doubles, ſont relatives à l'augmentation des poulans & du nombre des jetons que les joueurs ſont tenus de mettre au jeu: or, comme celui qui donne à chaque coup des tours doubles, eſt obligé de mettre devant lui pour le jeu, deux fiches de poulans avec deux jetons, & les autres joueurs chacun deux jetons, il faut en conclure, que la première bête doit être de trente jetons, & que ſi elle eſt remiſe, la ſeconde ſera de quatre-vingt-dix jetons, &c.

On a vu précédemment qu'à chaque coup celui qui donne, doit mettre au jeu cinq fiches qu'on appelle *poulans*. De ces cinq fiches, quatre ſont deſtinées aux matadors, ſavoir, deux à ſpadille, une à manille, & une à baſte. Quant à la fiche qui reſte, chaque joueur ajoute un jeton pour former le jeu ou la poule.

Ce jeu ou cette poule doit appartenir à ceux des joueurs qui, par le moyen d'une demande ſimple ou du ſans-prendre, ou du codille, ſont parvenus à faire cinq levées.

Si les deux aſſociés en demande ſimple, ou celui qui a joué ſans-prendre, ne faiſoient que quatre levées & que les adverſaires en fiſſent autant, la poule reſteroit pour le coup ſuivant. Cela continue de même juſqu'à ce qu'il arrive un coup ſur lequel l'hombre ou ſes adverſaires parviennent à faire les cinq levées néceſſaires pour gagner.

Le nombre des remiſes n'empêche pas qu'on ne remette au jeu, à chaque coup, une nouvelle fiche & cinq nouveaux jetons.

Comme il y a différentes manières de gagner la poule, il y a auſſi différens payemens à faire aux joueurs qui la gagneut.

Si vous avez demandé ſimplement, & que conjointement avec votre partenaire ou aſſocié, vous ſoyez parvenu à faire cinq levées, la poule ſe partage entre vous & lui; vous partagez de même les deux jetons de conſolation que chacun des adverſaires eſt obligé d'ajouter à la poule, lorſque vous avez joué & gagné en couleur ordinaire. Si vous avez joué en couleur favorite, la conſolation eſt de quatre jetons.

Vos adverſaires ſont pareillement obligés de vous payer chacun une fiche en couleur ordinaire, & deux fiches en couleur favorite pour les matadors, quand ils ſe trouvent réunis tant dans votre jeu que dans celui de votre aſſocié.

S'il arrivoit qu'au lieu de faire cinq levées, vous en fiſſiez huit, c'eſt-à-dire la vole, il faudroit que vos adverſaires ajoutaſſent au payement chacun vingt jetons en couleur ordinaire, & quarante en couleur favorite.

Nous obſerverons ici qu'à la différence de ce qui ſe pratique au médiateur, on n'encourt aucune punition, lorſqu'après avoir entrepris la vole, on vient à la manquer.

Quand, au lieu de demander ſimplement, l'hombre a joué ſans prendre, & qu'il a fait cinq levées, chacun de ſes quatre adverſaires doit lui payer dix jetons en couleur ordinaire, & le double en couleur favorite, indépendamment des matadors s'il les a, & de la vole ſi elle a eu lieu: mais ſi l'hombre n'a pas fait cinq levées, & que par conſéquent il ait perdu, il faut qu'il paye le ſans prendre & les matadors, comme il les auroit reçus s'il eût gagné.

Lorſque l'hombre a un aſſocié, & qu'ils viennent à perdre, la bête, la conſolation & les matadors, s'il y en a, doivent être payés par moitié entre l'hombre & ſon aſſocié, à l'exception néanmoins du cas où l'hombre n'auroit fait aucune levée; il faudroit alors qu'il payât ſeul tout ce qui ſeroit à payer.

Lorſque dans le partage à faire entre les aſſociés,

aſſociés, tant en perte qu'en gain, il ſe trouve un jeton impair, l'hombre le paye en cas de perte, & il le perçoit en cas de gain.

S'il arrivoit que l'hombre & ſon aſſocié ne fiſſent que trois levées, ils perdroient codille. Les trois autres joueurs alors partageroient entre eux ce qui ſeroit au jeu. Et lorſqu'en pareil cas il ſe trouve des jetons impairs, le premier appartient à celui de ces joueurs qui avoit la plus forte triomphe; & le ſecond, à celui dont la triomphe étoit ſupérieure à celle de l'autre joueur.

Il faut également appliquer tout ce qu'on vient de dire, aux quatre adverſaires de l'hombre qui, en jouant ſans prendre, a perdu codille.

Obſervez que tous les payemens dont on a parlé, doivent être doublés quand ils ſont à faire lors du neuvième tour de la partie, qui eſt le dernier, & que pour cette raiſon on appele *tour double*.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au Quintille.

Aſſocié. C'eſt le joueur que l'hombre a appelé à ſon ſecours. On l'appelle auſſi partenaire.

A-tout. C'eſt la couleur dont eſt la triomphe.

Avoir la parole. C'eſt être en tour de dire ce qu'on veut faire ſur le coup qui ſe joue.

Baſte. On donne ce nom au troiſième matador, qui eſt l'as de trèfle.

Bête. C'eſt une ſorte d'amende qui a lieu contre les joueurs en pluſieurs cas, & qui conſiſte à mettre au jeu la quantité de jetons déterminée par la circonſtance.

Cheville. (être en) Il ſe dit du joueur qui n'eſt ni le premier ni le dernier à jouer.

Codille. Il ſe dit du gain des adverſaires de l'hombre, lorſqu'ils ont fait cinq levées. Ainſi *gagner codille*, c'eſt gagner ſans avoir fait jouer.

Codiller. C'eſt gagner codille.

Conſolation. C'eſt un droit que l'hombre paye à ſes adverſaires quand il perd, & qu'il reçoit d'eux quand il gagne.

Contrat. C'eſt une pièce carrée d'os ou d'ivoire, qui vaut dix fiches, & qui ſert à faire les comptes du jeu.

Coſter. Il ſe dit d'un joueur en cheville, qui ayant une carte roi, & une autre inférieure, jette celle-ci plutôt que celle-là, parce qu'il eſpère que la carte ſupérieure à celle qui n'eſt pas roi, ne ſe trouvera pas dans la main de la perſonne avant laquelle il joue.

Couper. C'eſt ſéparer en deux un jeu de cartes, avant de diſtribuer à chaque joueur les cartes qu'il doit avoir.

Couper, ſe dit auſſi de l'action d'employer une triomphe ſur la couleur jouée.

Défauſſer. (ſe) C'eſt ſe défaire des fauſſes qu'on a dans ſon jeu.

Demander. C'eſt annoncer qu'on eſt diſpoſé à jouer pour faire cinq levées avec le ſecours d'un aſſocié.

Donner. C'eſt diſtribuer à chaque joueur les cartes qu'il doit avoir.

Favorite. C'eſt la couleur qui, en cas de concurrence, a la préférence ſur les trois autres, & qui produit à l'hombre un double payement, ſoit du jeu, ſoit du ſans prendre, de la vole & des matadors, quand il vient à gagner dans cette couleur.

Fauſſe. C'eſt une baſſe carte d'une couleur autre que celle d'à-tout.

Fiche. C'eſt une pièce longue d'os ou d'ivoire, qui vaut dix jetons, & qui ſert à faire les comptes du jeu.

Forcé. (être) C'eſt être obligé d'obéir, c'eſt-à-dire, de jouer de la couleur demandée.

Forcer. C'eſt jetter une carte ſupérieure à celle qui a d'abord été jouée.

Hombre. On déſigne ſous ce nom le joueur qui a nommé la triomphe, ſoit qu'il ait demandé ſimplement, ſoit qu'il ait joué ſans prendre.

Jeton. C'eſt une pièce qui ſert de monnoie au jeu, & qui eſt le dixième d'une fiche.

Jeu. Ce mot a trois ſignifications; il ſe dit en premier lieu, de toutes les cartes enſemble; enſuite des cartes que chaque joueur a dans ſa main, & enfin des jetons que les joueurs ont mis devant eux pour former la poule.

Lâcher. C'eſt mettre une carte inférieure ſur celle qu'on a jouée, tandis qu'on en a une qui lui eſt ſupérieure.

Levée. C'eſt une main qu'on a faite en jouant.

Manille. On donne ce nom au ſecond matador qui eſt, en couleur noire, le deux; &, en couleur rouge, le ſept.

Matadors. On déſigne ſous ce nom la réunion dans une main des trois premières triomphes, qui ſont ſpadille, manille & baſte.

On appelle *faux matadors*, trois ou un plus grand nombre de triomphes qui ſe ſuivent immédiatement l'une l'autre, & dont manille eſt la première.

Mêler. C'eſt battre les cartes.

Obéir. C'eſt fournir de la couleur jouée.

Paſſer. C'eſt annoncer qu'on ne veut pas jouer ſur le coup.

Ponte. On déſigne ſous ce nom l'as d'une couleur rouge, quand elle forme la triomphe.

Poulans. On donne ce nom aux cinq fiches que le diſtributeur des cartes eſt obligé de mettre devant lui, pour appartenir enſuite aux matadors & au joueur qui gagnera la poule.

Poule C'eſt la totalité des jetons que les joueurs ont mis au jeu, & de plus une fiche de poulans, pour être tirés par l'hombre quand il gagne, ou par ſes adverſaires, s'ils viennent à codiller.

Préférence. C'eſt ce qu'on appelle autrement la favorite.

Remiſe. Il ſe dit d'un coup où l'hombre fait la bête ſans que ſon adverſaire ait gagné codille.

Renonce. Terme qui s'emploie pour exprimer qu'on manque d'une couleur. On dit dans ce ſens, *ſe faire une renonce*, pour dire, ſe mettre en état de couper une couleur, en ſe défaiſant des cartes qu'on a de cette même couleur.

Renoncer. C'eſt ne pas fournir de la couleur jouée quand on le peut.

Renvier. C'eſt obliger celui qui a demandé ſimplement, à jouer en couleur favorite, ou à jouer ſans prendre.

Sans prendre. C'eſt nommer la triomphe, & jouer ſans aſſocié.

Spadille. C'eſt l'as de pique, qui eſt, en toute couleur, le premier matador.

Talon. C'eſt ce qui reſte de cartes après que chaque joueur a celles qu'il lui faut.

Tour. C'eſt la réunion d'un nombre de coups, tel que chacun des joueurs ait eu ſucceſſivement une fois la main. Et l'on appelle *tour double*, le tour qui termine la partie, parce que les payemens ſont doublés durant ce tour.

Triomphe. C'eſt la couleur que l'hombre a nommée, & qui emporte toutes les autres cartes.

Vole. C'eſt l'action de faire toutes les levées.

QUINZE.

Sorte de jeu de hazard & de renvi auquel peuvent jouer enſemble deux, trois, quatre, cinq & ſix perſonnes.

On emploie ordinairement, pour jouer à ce jeu, deux jeux compoſés chacun de cinquante-deux cartes, c'eſt-à-dire, deux jeux entiers. On réunit enſemble, pour former un jeu, les piques & les trefles des deux jeux, & les couleurs rouges forment l'autre jeu.

La partie eſt limitée à un nombre de tours dont on convient.

On commence par faire prononcer le ſort ſur la diſtribution des places que les joueurs occuperont autour de la table. Lorſqu'il y a, par exemple, cinq joueurs, on tire du jeu cinq cartes, ſavoir, un roi, une dame, un valet, un dix & un neuf, qu'on mêle & qu'enſuite on préſente aux joueurs, afin que chacun en prenne une. Celui qui ſe trouve avoir le roi, choiſit la place qu'il juge à propos : la dame ſe met à la droite du roi ; le valet à la droite de la dame ; le dix à la droite du valet & le neuf à la gauche du roi.

C'eſt au joueur qui a le neuf à diſtribuer les cartes le premier.

Avant cette diſtribution, chacun met en évidence devant ſoi, l'argent dont il veut compoſer ſa cave. On a coutume de convenir que la cave pourra bien excéder une ſomme qu'on fixe ; mais qu'elle ne pourra pas être au-deſſous de cette ſomme.

Chaque joueur met enſuite au jeu un jeton ou un écu ſelon la convention, & la totalité de ces miſes forme ce qu'on appelle le *jeu* ou la *paſſe*.

Quand cela eſt fait, le joueur qui doit donner, mêle les cartes, & après avoir fait couper par le joueur qu'il a à ſa gauche, il en donne une à chacun de ſes adverſaires, en prenant cette carte, non au-deſſus du jeu comme cela ſe pratique d'ordinaire aux

autres jeux, mais à la partie inférieure du talon.

La parole appartient en premier lieu au joueur qui eſt à la droite du diſtributeur des cartes, & ſucceſſivement à chaque joueur qui ſuit, dans le même ordre.

Ainſi, quand chaque joueur a ſa carte, celui qui a la parole dit qu'*il paſſe*, ou qu'il propoſe, ſoit le jeu, ſoit une ſomme quelconque priſe dans ſa cave, ou même la totalité de ſa cave.

On paſſe non-ſeulement quand on a mauvais jeu, mais encore lorſqu'on a beau jeu, parce que, dans ce cas-ci, on ſe réſerve le droit de renvier celui qui jouera le premier.

S'il arrive que tous les joueurs paſſent, chacun remet au jeu, & l'on donne de nouvelles cartes.

Il faut obſerver que ces nouvelles cartes ſe donnent par le joueur qui a diſtribué les premières, & que le même joueur doit continuer de donner ſans remêler, juſqu'à ce qu'il ne reſte plus au talon aſſez de cartes pour en diſtribuer une à chaque joueur, & en conſerver en outre deux dans la main.

Lorſqu'un joueur ayant la parole, ouvre le jeu, ſoit en diſant qu'*il fait le jeu*, ou *la paſſe*, ſoit en propoſant une ſomme quelconque, qui ne peut être au-deſſous de la paſſe, à moins qu'il n'ait plus qu'un reſte de cave devant lui, le joueur ſuivant eſt obligé d'accepter la propoſition, ou de dire, qu'*il paſſe*. Dans ce cas-ci, il ne peut plus revenir ſur le coup : mais lorſqu'il a accepté de jouer ce que l'autre a propoſé, il peut renvier s'il le juge à propos, & ſi le premier joueur n'accepte point le renvi, il perd ce qu'il a d'abord propoſé.

Obſervez que quand le joueur qui a la parole a paſſé, ſans qu'aucun joueur précédent ait ouvert le jeu, il peut rentrer en concurrence avec ceux qui viennent à ouvrir le jeu, ou à faire quelqu'autre propoſition. La même règle s'applique à tous ceux qui ont paſſé, lorſqu'auparavant il n'a été fait aucune propoſition.

Si celui qui a ouvert le jeu ou propoſé de jouer une ſomme quelconque, vient à être renvié, & qu'il ait accepté le renvi, il demande carte au joueur qui donne & qui tient dans ſa main le talon. Celui-ci détache alors une carte de la partie inférieure du talon, & la donne à celui qui l'a demandée ; elle ſe met découverte ſur la première carte diſtribuée au joueur. Celle-ci doit reſter couverte juſqu'à la fin du coup.

La carte demandée étant donnée, la parole appartient au joueur qui a reçu cette carte. Il peut alors dire qu'il s'en tient à ce qui eſt fait, ou il peut faire une propoſition nouvelle en forme de renvi. Dans l'un comme dans l'autre cas, les joueurs qui ſont engagés ſur le coup peuvent renvier, s'ils le jugent à propos ; & ceux qui refuſent d'accepter le renvi, perdent ce qu'ils ont expoſé avant leur refus.

On obſerve ici que le joueur qui approche le plus près du point de *quinze*, ſans l'excéder, gagne ce qu'on a joué, & que dans le cas où les points de deux joueurs ſeroient égaux, la primauté l'emporteroit. Cette primauté appartient au joueur qui eſt le plus près de la droite du diſtributeur des cartes. Il ſuit delà qu'un joueur qui réunit à la primauté le point de *quinze*, gagne néceſſairement.

La valeur des cartes ſe détermine par la quantité des points que chacune d'elles préſente. Ainſi, l'as ſe compte pour un point; le deux pour deux points, &c.

Quant aux figures, elles valent chacune dix points.

Lorſque les renvis propoſés ſur la première carte demandée, ſont terminés par l'acceptation des joueurs, celui qui a demandé une première carte peut en demander une nouvelle s'il le juge à propos, & ſucceſſivement en demander pluſieurs autres ſi cela lui convient, tant qu'il n'a point excédé le point de *quinze*. Mais s'il vient à excéder ce point, il a perdu irrévocablement, & il doit abandonner ſon jeu.

Remarquez au ſurplus, qu'à chaque nouvelle carte qui eſt demandée, la faculté de renvier ſe repréſente pour tous les joueurs intéreſſés ſur le coup.

Quand le premier n'ayant point excédé le point de *quinze*, ne veut plus ajouter de carte à celles qu'il a demandées, pour former ſon jeu, il l'annonce en diſant *baſta*, terme qui ſignifie qu'il s'en tient à ſon jeu tel qu'il eſt.

C'eſt alors au joueur qui ſuit à former ſon jeu : pour cet effet il demande carte comme a fait le premier, & tout ce qu'on vient de dire relativement à lui, ſe réitère ſucceſſivement envers chacun des autres

joueurs qui ſe trouvent intéreſſés ſur le coup.

Lorſque chaque joueur a formé ſon jeu & qu'il n'y a plus lieu aux renvis, celui qui eſt premier, accuſe ſon jeu & le met à découvert. Si le ſecond a un point ſupérieur, ſans avoir *brûlé* ou *crevé*, il le montre pour faire connoître qu'il a gagné ſur le premier : mais ſi le premier a gagné ſur le ſecond, celui-ci coule ſon jeu au rebut ſans le montrer. Tout cela ſe pratique de même à l'égard du troiſième & des autres joueurs qui peuvent être intéreſſés ſur le coup.

Les exemples que nous allons préſenter développeront plus particulièrement la théorie qu'on vient d'établir.

Nous ſuppoſerons d'abord la partie liée entre cinq joueurs appelés Gaſpard, Emile, Ferdinand, Alexandre & Céſar. Céſar eſt le diſtributeur des cartes : il a à ſa droite Gaſpard & ſucceſſivement les autres joueurs dans l'ordre où ils viennent d'être nommés. La cave de chaque joueur eſt d'environ cent écus.

Premier exemple.

Gaſpard qui a la parole, & dont la carte eſt un as, dit qu'*il fait le jeu*, c'eſt-à-dire, que ſi la miſe de chaque joueur eſt d'un écu & que la paſſe ſoit ſimple, il joue cinq écus. Emile, dont la carte eſt un neuf, dit qu'il paſſe, & il coule ſa carte au rebut : Ferdinand qui a un quatre, dit qu'il tient le jeu : Céſar qui eſt dernier & qui a un cinq, dit auſſi qu'il tient le jeu. La parole appartient alors à Ferdinand, qui dit *avec cela ;* ce qui ſignifie qu'il ſe tient à la première propoſition, ſans renvier : c'eſt enſuite à Céſar de parler ; il dit qu'il tient le jeu, & qu'il propoſe dix écus au-delà : l'objet de ce renvi eſt de faire abandonner le coup, au moins par un des deux joueurs qui ſe ſont d'abord engagés à jouer. En effet, après que Gaſpard a accepté le renvi, Ferdinand qui n'a qu'un quatre, & qui doit préſumer que Céſar a un cinq, dit qu'il ne tient pas : il coule ſa carte au rebut, & ajoute à la paſſe les cinq écus du premier engagement, que la prudence a voulu qu'il abandonnât.

Gaſpard demande carte, & on lui donne un trois : il dit *avec cela.* Céſar imaginant que ce trois eſt un lardon, c'eſt-à-dire, une carte dont les points réunis à ceux de la carte couverte, en compoſent au moins ſix, dit qu'il propoſe quinze écus au-delà du jeu & du premier renvi. Gaſpard tient ce ſecond renvi, & demande une nouvelle carte. On lui donne une figure : il a par conſéquent treize points à découvert. Alors il propoſe le reſte de ſon argent : mais Céſar ne tient pas, parce qu'il a tout lieu de craindre que ſon adverſaire n'ait quinze avec la primauté. Ainſi Gaſpard gagne ſans contradiction. Au ſurplus il eſt obligé de découvrir ſon jeu, pour faire voir qu'il n'avoit pas brûlé quand il a fait ſon dernier renvi. Cette obligation de découvrir le jeu n'a pas lieu quand les points découverts ne s'étendent pas au-delà de cinq.

Second exemple.

Gaſpard, premier en cartes, a un cinq & paſſe. Emile qui a auſſi un cinq, ouvre le jeu ; les trois autres joueurs paſſent en coulant leurs cartes au rebut. Gaſpard à qui la parole revient, dit qu'il tient le jeu & qu'il propoſe en outre le tiers de ſa cave. Emile tient ſans renvier. Gaſpard demande carte & on lui donne un ſix. Emile qui, par le premier renvi de Gaſpard, eſt fondé à croire qu'il a une belle carte couverte, telle qu'un quatre ou un cinq, en conclut que le ſix donné à Gaſpard lui forme un lardon, & en conſéquence, après que celui-ci a dit *avec cela*, l'autre lui propoſe tout ſon argent.

Gaſpard juge alors qu'il lui eſt moins onéreux d'abandonner ce qu'il a engagé, que de courir les riſques de tenir le renvi, puiſque s'il venoit à perdre il ſeroit décavé. Or il eſt probable que ſi dans la poſition, il prenoit carte, il brûleroit, & que s'il s'en tenoit à ſon jeu qui n'eſt compoſé que d'onze points, ſon adverſaire en réuniroit un plus grand nombre.

Troisieme exemple.

Les quatre premiers joueurs paſſent : le dernier qui a un cinq, propoſe le jeu : Gaſpard, Emile & Ferdinand coulent leurs jeux au rebut ; mais Alexandre, qui n'a qu'une mauvaiſe carte telle, par exemple, qu'un neuf, tient cependant le jeu : voici le

raiſonnement ſur lequel il ſe fonde : il dit que ſi le hazard lui amène une carte qui le faſſe brûler, il ne perdra que le jeu ; tandis que s'il lui vient un ſix, il aura jeu ſûr & pourra gagner par renvi tout l'argent de ſon adverſaire. En effet, le ſix ſur le neuf lui arrive ; & pour que ſon adverſaire ne ſe doute pas du coup, il dit *avec cela*. Céſar qui prend ce ſix pour un lardon, dit qu'il joue dix écus de plus : Alexandre tient ce renvi, & propoſe vingt autres écus : Céſar ſoupçonnant en ce moment qu'Alexandre a tenu le jeu ſur une carte brûlante, tient les vingt écus, mais il ne renvie plus : il demande à Alexandre s'il veut carte : celui-ci répond *baſta*. Alors Céſar prend carte : Il lui vient une figure qui, ajoutée à ſon cinq couvert, lui donne *quinze*. Comme il n'y a que la primauté qui puiſſe le faire perdre, il n'héſite point à propoſer le reſte de ſon argent, parce qu'il ne ſuppoſe pas que ſon adverſaire ait lui-même le point de *quinze* : mais celui-ci l'ayant, tient le renvi, montre ſon jeu & gagne tout par primauté.

QUATRIEME EXEMPLE.

Gaſpard a un as ; Emile un quatre ; Ferdinand un cinq & les deux autres joueurs chacun une carte brûlante. Gaſpard qui a la parole, dit qu'il paſſe : Emile propoſe le jeu ; Ferdinand le tient ; les deux autres joueurs coulent leurs cartes au rebut, & Gaſpard qui revient ſur le coup, dit qu'il tient auſſi le jeu. N'y ayant point encore de renvi, Gaſpard demande carte & on lui donne une figure. Il propoſe alors la moitié de ſon argent, ou même le tout : mais la figure découverte jointe à la primauté intimide ſes adverſaires qui craignent que la carte couverte ne ſoit un quatre ou un cinq, & ils abandonnent ce qu'ils ont joué plutôt que de courir les riſques de ſe faire décaver.

Ces exemples ſuffiſent pour indiquer la marche du jeu.

Tandis que la partie dure, un joueur ne peut rien ôter de ſa cave ; mais il eſt le maître d'y ajouter à tout coup avant d'avoir vu ſon jeu.

Au reſte, le grand art d'un joueur de *quinze*, conſiſte à engager ſon argent à propos & à ne pas le riſquer inconſidérément.

VOCABULAIRE explicatif des termes uſités au Quinze.

Accuſer. C'eſt mettre le jeu à découvert.

Avec cela. Expreſſion dont ſe ſert un joueur pour annoncer qu'il ne renvie pas.

Avoir la parole. C'eſt être en tour d'exprimer ce qu'on veut faire ſur le coup qui ſe joue.

Baſta. Ce terme s'emploie pour annoncer qu'on ne veut plus ajouter aucune carte à celles qu'on a.

Brûler. C'eſt excéder le point de *quinze*.

Carte brûlante. C'eſt une carte qui repréſente plus de cinq points : ainſi un ſix & toutes les cartes qui ſont au-deſſus ſont des cartes brûlantes.

Cave. C'eſt le fonds d'argent que chaque joueur met devant lui.

Couper. C'eſt ſéparer en deux parties un jeu de cartes, avant de diſtribuer aux joueurs les cartes qu'ils doivent avoir.

Crever. C'eſt la même choſe que brûler.

Décaver. C'eſt gagner tout l'argent qu'un joueur a devant lui.

Donner. C'eſt diſtribuer les cartes aux joueurs.

Figure. On donne ce nom aux cartes peintes qui ſont les rois, les dames & les valets.

Jeu. C'eſt ce que chaque joueur a mis au jeu. On dit *je vais du jeu*, *je ſuis du jeu*, pour dire, qu'on joue ce qui compoſe le jeu.

Lardon. C'eſt une carte qui gâte un jeu en mettant le joueur dans le cas de brûler.

Mêler. C'eſt battre les cartes avant de faire couper.

Ouvrir le jeu. C'eſt faire la première propoſition.

Paſſe. C'eſt l'argent qu'on eſt convenu de mettre au jeu toutes les fois qu'on recommence un nouveau coup.

Paſſer. C'eſt ne point ouvrir le jeu ou ne point tenir ce que propoſe un autre joueur.

Point. C'eſt le nombre que compoſent enſemble pluſieurs cartes. Il ſe dit auſſi du nombre que préſente chaque carte.

Primauté. C'eſt l'avantage par lequel le joueur le plus près de la droite de celui

qui a donné, gagne le coup quand il a un point égal à celui de ſon adverſaire.

Renvi. C'eſt ce qu'on propoſe au-delà de ce qui eſt engagé.

Renvier. C'eſt faire un renvi.

Talon. Ce ſont les cartes que celui qui donne a dans ſa main, pour les diſtribuer ſucceſſivement aux joueurs.

R

REVERSI.

Sorte de jeu des cartes, qui ſe joue entre quatres perſonnes.

On ſe ſert d'un jeu entier dont on a ôté les dix : ainſi il ne reſte que quarante huit cartes.

On emploie, pour faire les comptes du jeu, une monnoie compoſée de contrats, de fiches & de jetons qui ont une valeur convenue.

Ces contrats, ces fiches & ces jetons ſont diviſés en quatre parties, dont chacune égale, aux trois autres pour le nombre des pièces, en diffère par la couleur, afin que chaque joueur puiſſe reconnoître ce qu'il a mis au jeu, & que celui qui vient à gagner ſache auxquels des joueurs il doit répéter le prix des pièces dont la fortune l'a favoriſé.

La valeur du contrat eſt de dix fiches, & celle de la fiche eſt de dix jetons.

On appelle *priſe*, les contrats, les fiches & les jetons qu'on diſtribue à chaque joueur en commençant la partie.

La priſe contient ordinairement dix contrats, vingt fiches & dix jetons. Chaque priſe a ſon panier ou ſa boîte particulière.

Les places que doivent occuper les joueurs autour de la table ſe tirent au ſort : l'un d'entre eux a pour cet effet, dans ſa main quatre cartes couvertes, qu'il préſente aux autres joueurs, afin que chacun en choiſiſſe une. Ces quatre cartes ſont un as, un roi, une dame & un valet. Le joueur auquel le hazard a diſtribué l'as, ſe met à la place qu'il juge à propos : celui qui a le roi, ſe met à la droite de l'as : celui qui a la dame, à la droite du roi ; & celui qui a le valet, à la droite de la dame.

Voici l'ordre ſelon lequel les cartes ſont ſupérieures l'une à l'autre : l'as eſt ſupérieur au roi ; le roi à la dame ; la dame au valet ; le valet au neuf ; le neuf au huit ; le huit au ſept ; le ſept au ſix ; le ſix au cinq ; le cinq au quatre ; le quatre au trois, & le trois au deux.

La partie doit durer dix tours, c'eſt à-dire, que chaque joueur doit donner dix fois. Celui qui, en tirant les places, a eu l'as, doit donner le premier, & les autres donnent ſucceſſivement après lui, chacun ſelon le rang où le ſort l'a placé.

Le joueur premier en cartes, eſt chargé, ſous ſa reſponſabilité, de faire faire le panier, c'eſt-à-dire, de recueillir ce que chaque joueur eſt tenu de mettre dans le panier pour appartenir à celui qui gagnera. En conſéquence, il débute par y faire mettre quatre jetons par le joueur qui donne, & chacun des autres joueurs y en met deux. Ainſi le premier panier doit être de dix jetons, & il ſe place à la droite du diſtributeur des cartes.

Le panier étant fait, le joueur chargé de donner, mêle les cartes, fait couper par le joueur qu'il a à ſa gauche, & diſtribue enſuite en trois fois onze cartes à chaque joueur, deux fois quatre & une fois trois : quant à lui, il s'en diſtribue trois fois quatre, & les trois cartes qui reſtent forment ce qu'on appelle le talon.

Ces trois cartes ſe mettent au milieu de la table, &, à l'exception du joueur qui a donné, chacun des autres peut prendre pour lui une des cartes, après en avoir auparavant écarté une de ſon jeu. La première eſt deſtinée au joueur le plus près de la droite de celui qui a donné ; la ſeconde, au joueur qui ſuit, & la troiſième eſt pour le joueur placé à la gauche du diſtributeur des cartes. A l'égard de celui-ci, qui s'eſt donné douze cartes, il

n'y en a point pour lui au talon, & cependant il faut qu'il en écarte une, afin qu'en jouant, il n'en ait qu'onze comme chacun de ſes trois adverſaires.

Le droit d'écarter pour prendre une carte au talon, n'impoſe pas la néceſſité de le faire: ainſi celui qui eſt ſatisfait de ſon jeu tel qu'il l'a, ou qui craint de prendre une carte nuiſible, ſe diſpenſe d'écarter; & dans ce cas ci, il peut regarder la carte qui lui étoit deſtinée; mais après l'avoir vue, il ne peut plus la prendre.

Quand les écarts ſont finis, les cartes écartées ſe mettent ſous le panier, afin qu'elles ne ſe mêlent pas avec les autres. On en vient alors à jouer les cartes. Le joueur placé à la droite de celui qui a donné, commence par telle couleur qu'il lui plaît: les autres joueurs ſont obligés, chacun à ſon tour, de fournir de la couleur jouée, s'ils en ont; mais ils ſont diſpenſés de forcer. La levée appartient à celui qui a fourni la plus haute carte de la couleur par laquelle on a commencé. Ce dernier joue enſuite la carte qu'il juge à propos, & l'on continue de même juſqu'à ce que les onze levées ſoient faites.

Il faut obſerver qu'on ne doit pas confondre enſemble pluſieurs levées, attendu que, quand une levée n'eſt pas couverte & retournée, chaque joueur eſt fondé à voir la levée qui a précédé; mais c'eſt la ſeule qu'on ait le droit de regarder.

Les objets du jeu qui exigent une attention particulière, ſont la partie, les as, le quinola & le *reverſi*.

De la partie.

Quand toutes les cartes ſont jouées, le joueur qui, dans ſes levées, a réuni la plus grande quantité de points, paye à celui qui n'en a point ou qui en a le moins, quatre jetons pour ce qu'on appelle la partie.

Il n'y a que les as, les rois, les dames & les valets qui produiſent des points dans les levées. Ainſi un as ſe compte pour quatre points; un roi pour trois; une dame pour deux, & un valet pour un ſeul point.

S'il arrive qu'il y ait entre deux joueurs égalité de points, celui qui a le plus de levées doit payer la partie. Si les levées ſont pareillement égales entre eux, la partie doit être payée par celui qui eſt le plus éloigné du panier, c'eſt-à-dire, de la droite du diſtributeur des cartes.

Quant au gain de la partie, lorſqu'il y a égalité de points, il appartient au joueur qui a le moins de levées: s'il y a égalité de points & de levées, c'eſt le dernier en cartes qui gagne. Ainſi le joueur qui a donné l'emporte ſur tous les autres, & ſucceſſivement celui qui eſt placé le plus près de ſa droite.

Quoique pour la partie on ne puiſſe jamais payer moins de quatre jetons, on convient ſouvent que le joueur qui la perdra, payera en outre à celui qui la gagnera, un jeton pour chaque point qu'il y aura dans les cartes écartées. En ce cas, le quinola écarté ſe compte pour quatre points, quoiqu'il n'en produiſe qu'un dans les levées.

Des as.

Lorſqu'un joueur réunit dans ſon jeu les quatre as, il a le droit de renoncer toutes les fois qu'il le juge à propos, quoiqu'il ait de la couleur jouée: mais s'il arrivoit qu'un autre joueur fit le *reverſi*, celui qui auroit eu les quatre as, & qui ne l'auroit point empêché, ſeroit tenu de le payer ſeul, tant pour lui que pour les autres.

Lorſqu'on n'a pas de la couleur jouée, & qu'on jette ſur cette couleur un as d'une autre couleur, le joueur qui fait la levée eſt obligé de payer un jeton pour cet as, ſi c'eſt celui de cœur, de trèfle ou de pique, & deux jetons, ſi c'eſt l'as de carreau.

Ces payemens doivent être doublés quand l'as eſt placé *duc* ou *à la bonne*, c'eſt-à-dire ſur la dernière levée.

Quand un joueur eſt forcé de prendre avec un as, il doit payer à celui qui l'a forcé de mettre cet as, deux jetons ſi c'eſt un autre as que celui de carreau, & quatre jetons, ſi c'eſt ce dernier as.

Si ce qu'on vient de dire a lieu ſur la dernière levée, les payemens dont il s'agit doivent être doublés.

Lorſqu'un joueur eſt obligé de jouer lui-même ſes as, ce qui s'appelle les *gorger*, ou qu'il les joue volontairement, c'eſt à celui qui gagne la partie à les demander: alors celui qui les a joués doit les lui payer à raiſon de deux jetons pour l'as de carreau, & d'un jeton pour tout autre as.

Ces payemens doivent être doublés lorſque les as ont été joués ducs ou à la bonne.

Du quinola.

On appelle *quinola* le valet de cœur. Quand il peut être placé ſur une autre couleur que celle de cœur, il fait gagner à celui qui l'a joué en renonce, toutes les fiches qu'il y a dans le panier : il faut en outre que le joueur qui fait la levée où eſt tombé le quinola, lui paye quatre jetons.

Mais ſi le joueur qui a dans ſon jeu le quinola, eſt forcé de le jouer ſur du cœur, il fait la bête, c'eſt à dire, qu'il doit mettre dans le panier autant de fiches ou de jetons qu'il en auroit gagné s'il eût placé ſon quinola en renonce : il faut d'ailleurs qu'il paye huit jetons à celui de ſes adverſaires qui a joué le cœur ſur lequel il a été obligé de jetter ſon quinola. Les deux autres joueurs doivent de leur côté chacun quatre jetons à celui qui a forcé le *quinola* ; & c'eſt ce qu'on appelle *payer la conſolation.*

Il ſuit delà qu'un joueur qui a le quinola dans ſon jeu, doit examiner ſi la quantité de ſes cœurs eſt ſuffiſante pour qu'il lui convienne de le conſerver. On l'écarte ordinairement quand il n'eſt pas quatrième, c'eſt-à-dire, accompagné de trois cœurs. La raiſon en eſt que comme il n'y a que douze cartes d'une même couleur, on peut, ſi elles ſont partagées, fournir un cœur ſur chacune des trois premières levées de cette couleur, & il reſtera encore le *quinola*. Il y a beaucoup de joueurs qui gardent le *quinola* troiſième quand il eſt accompagné de gros cœurs, ou qu'ils ont renonce à quelque couleur. Au reſte, on ſe décide en pareil cas, ſelon les circonſtances dans leſquelles on ſe trouve.

Quand le *quinola* eſt placé duc, ou à la bonne, c'eſt-à-dire, ſur la dernière levée, celui qui l'a reçu doit payer huit jetons au joueur qui l'a placé.

Mais ſi le *quinola* vient à être forcé duc, le joueur qui l'a forcé eſt en droit d'exiger ſeize jetons de celui qui fait la bête, & huit de chacun des autres joueurs.

Lorſque le joueur qui a le *quinola*, ſe trouve dans l'obligation de le jouer après que la levée précédente lui eſt reſtée, il fait une bête, à moins qu'il ne l'évite en faiſant le *reverſi*. Ainſi, il y a trois manières de faire la bête : la première a lieu quand un joueur eſt obligé de jouer ſon *quinola* ſur du cœur ; la ſeconde, quand on renonce à la couleur jouée quoiqu'on en ait dans ſa main ; & la troiſième, lorſqu'on gorge le *quinola*, c'eſt-à-dire, lorſqu'après avoir fait une levée précédente, on eſt obligé de jouer le *quinola* ſans que pour cela on parvienne à faire le *reverſi*.

Quand un joueur a fait la bête en jouant le *quinola*, il doit payer quatre jetons à celui qui gagne la partie ; mais il faut que celui-ci les demande avant qu'on ait coupé pour le coup ſuivant.

Il importe au joueur qui place en renonce le *quinola*, de ne point oublier de prendre promptement ce que contient le panier : cela lui eſt acquis ; mais il perdroit ſon droit, s'il négligeoit d'en uſer avant qu'on eût coupé pour le coup ſuivant.

Lorſque le joueur qui a le *quinola*, a deſſein de faire le *reverſi*, il faut qu'il l'emploie avant les deux dernières levées, autrement il ſeroit privé du droit de recueillir ce que contiendroit le panier.

Il ſe fait ſouvent pluſieurs bêtes ſucceſſivement, avant que perſonne tire le panier : dans ce cas, on ne les met pas toutes enſemble au panier ; on les joue l'une après l'autre, en commençant par la plus conſidérable.

Quand il n'y a plus de bêtes on refait le panier, c'eſt-à-dire, que celui qui donne y met huit jetons, & les autres joueurs chacun quatre.

Du Reversi.

Un joueur a fait le *reverſi* quand il n'a laiſſé faire aucune levée à ſes adverſaires.

Celui qui a fait le *reverſi* eſt en droit d'exiger ſeize jetons de chacun des autres joueurs. Il eſt d'ailleurs fondé à ſe faire reſtituer ce qu'il a payé pour les as & pour le *quinola* qu'il a pu recevoir.

Le *reverſi* eſt entrepris auſſi-tôt qu'un même joueur a fait les neuf premières levées : il n'eſt plus queſtion alors de la partie : ſi ce joueur ne fait pas la dixième & la onzième levée, le *reverſi* eſt rompu & il doit payer ſeize jetons à celui qui le lui a rompu, c'eſt-à-dire, qui le premier a mis une carte ſupérieure

périeure ſur la dixième ou onzième qu'il a jouée.

Quand le *reverſi* eſt entrepris, les deux dernières levées ſont franches, c'eſt-à-dire, que les as & le *quinola* joués, gorgés, forcés ou donnés en renonce, n'aſſujettiſſent à aucun payement.

Lorſqu'un joueur ayant le *quinola*, vient à faire le *reverſi*, il a le droit de tirer le panier, s'il a joué ſon *quinola* avant les deux dernières levées, même en l'employant ſur un cœur joué pour la première levée. Dans ce cas-ci, il ſe fait non ſeulement reſtituer les huit jetons du *quinola* forcé; mais il ſe fait encore payer ſeize jetons par chaque joueur pour le *reverſi*.

Si l'un des joueurs ayant joué ſon *quinola* & fait les neuf premières levées, ne fait pas les deux dernières, il fait la bête de ce qui eſt dans le panier, & il eſt en outre obligé de payer à celui qui l'a empêché de faire le *reverſi*, ſeize jetons pour le *reverſi* rompu.

Lorſqu'un joueur a fait les neuf premières levées & qu'il lui reſte le *quinola*, il ne peut plus tirer le panier ni faire la bête, ſoit qu'il faſſe le *reverſi* ou qu'on le lui rompe : le *quinola* redevient alors, dans quelque main qu'il ſe trouve, un valet ordinaire.

De ce qui doit être pratiqué tant en écartant qu'en jouant.

Le plus beau jeu qu'on puiſſe avoir au *reverſi*, conſiſte dans la réunion des huit principaux cœurs & des as des trois autres couleurs. Avec un tel jeu on ne doit pas écarter puiſqu'on a la certitude de faire le *reverſi* & de tirer le panier, à moins qu'on ne faſſe la faute de garder le quinola juſqu'aux deux dernières levées.

Si au lieu de la dame de cœur on en avoit le deux, le *reverſi* ne ſeroit plus ſûr; mais comme le quinola le ſeroit, il ne faudroit pas non plus écarter ſur le coup.

Il conviendroit encore d'en uſer de même, ſi l'on avoit la dame, le valet, le huit, le ſept, le ſix & le cinq de cœur, avec deux deux gardés par les as, & une renonce. La raiſon en eſt que, dans ce cas, on ſeroit aſſuré de placer le quinola, à moins qu'on ne fit la faute de ſe défaire des ſorties, c'eſt-à-dire, des deux, avant d'avoir épuiſé les cœurs.

Il eſt pareillement convenable de ne pas écarter, quand on a le quinola ſeptième par les plus petits cœurs, & les quatre plus baſſes cartes d'une autre couleur. Avec un tel jeu on eſt également ſûr de placer le quinola & de tirer le panier.

Enfin, on ne doit pas écarter quand on a un jeu qui n'eſt compoſé que de deux, de trois & de quatre, parce qu'on eſt ſûr qu'on ne fera aucune levée.

Si vous avez le quinola ſeul, ſecond ou troiſième, vous devez l'écarter par préférence à toute autre carte, à moins que vous n'ayez un jeu à faire le *reverſi*, c'eſt-à-dire, le quinola troiſième par l'as & le roi ou la dame, avec les cartes ſupérieures dans les autres couleurs, & que vous ſoyez dernier en carte.

Lorſque le quinola eſt accompagné de trois autres cœurs, vous pouvez ſuppoſer les huit autres cœurs partagés entre vos trois adverſaires, & conclure de ce partage qu'ils ne pourront pas forcer le quinola. Mais vous ne devez pas perdre de vue que ce n'eſt pas ſeulement du nombre des cœurs que dépend le gain ou la perte du panier, puiſqu'on peut faire la bête en gorgeant le quinola. Ainſi, il ne ſuffit pas, pour le porter, qu'il ſoit accompagné de beaucoup de cœurs, il faut encore avoir des ſorties, c'eſt-à-dire, des deux des autres couleurs; & même, quand on n'eſt pas premier à jouer, il convient que ces ſorties ſoient gardées par de groſſes cartes.

Il eſt donc à propos que vous conſerviez avec ſoin les groſſes cartes qui ſervent de garde à vos ſorties, ſans vous inquiéter de la perte ou du gain de la partie; car c'eſt uniquement de vos ſorties que dépend le gain du panier, & par conſéquent la réuſſite de votre principal projet.

Si au lieu d'avoir quatre petits trèfles, vous en aviez quatre moyens, ce ſeroit le jeu, quoiqu'ayant beaucoup de cœurs, d'écarter le quinola, ſur-tout ſi vous étiez premier en cartes. La raiſon en eſt qu'il y auroit ſix à parier contre un, que vous ſeriez relevé ſur le premier trèfle que vous joueriez après avoir épuiſé les cœurs, & que vous ſeriez obligé de rentrer enſuite par un ſecond trèfle, ſans pouvoir ſortir.

Enfin, ſi au lieu de quatre trèfles, vous aviez deux moyens carreaux, comme le

valet & le neuf, un moyen pique, & un moyen trèfle, vous pourriez riſquer de porter le quinola, en vous faiſant une renonce à pique ou à trèfle. Vous eſpéreriez qu'il ne vous rentreroit pas de la couleur écartée, ou qu'il ne vous en rentreroit qu'une très-baſſe carte : mais il ne faut pas ſe diſſimuler qu'il y a à parier qu'en pareille circonſtance le quinola ſera gorgé deux fois ſur trois.

Il ne ſuffit donc pas, pour porter le quinola, qu'il ſoit accompagné de quatre ou cinq cœurs, il faut encore avoir des ſorties ſur leſquelles on puiſſe compter, c'eſt-à-dire, des deux ou des trois gardés par des as, ou du moins par des rois ou des dames.

Si, étant dernier, vous avez le quinola ſixième par les plus gros cœurs, l'as de trèfle quatrième par le deux & le trois, l'as & le deux de carreau, & renonce à pique, vous jouerez bien en écartant le deux de carreau : la raiſon en eſt qu'il vous arrivera de trois choſes l'une : ou vous placerez votre quinola ſur la première levée; ſi l'on vient à jouer pique; ou vous placerez votre quinola à la bonne, à moins toutefois qu'un de vos adverſaires n'ait ſix cœurs & de quoi vous relever à trèfle; ou enfin vous ferez le *reverſi* & gagnerez en même temps le panier.

Si, au contraire, vous écartiez l'as de carreau, on pourroit d'abord tirer votre deux de carreau; enſuite, ſur le premier cœur qu'on joueroit & ſur ceux que vous ſeriez obligé de jouer vous même pour les épuiſer, on ſe déferoit des trèfles, & vous vous trouveriez alors dans le danger imminent de gorger le quinola.

Il y a plus : ſi vous n'aviez ni le roi, ni la dame de cœur, ce ſeroit encore le jeu d'écarter le deux de carreau plutôt que l'as : la raiſon en eſt qu'un joueur habile jugera, en vous voyant relever de l'as le premier carreau, ou que vous avez écarté le quinola, ou que vous voulez faire le *reverſi*; ou qu'ayant le quinola, l'as de carreau étoit la garde de votre ſortie. En vous voyant les cœurs, il s'en tiendra aux deux dernières conjectures; & en conſéquence, il aura ſoin de relever de ſon roi ou de ſa dame de cœur, ſoit pour vous tirer votre ſortie de carreau, avant de vous faire rentrer en cœur, & alors vous placez votre quinola; ſoit pour vous faire rentrer en cœur ſur le champ, ſoit en vous remettant dans votre jeu, puiſque vous avez votre ſortie aſſurée en trèfle. Si, au contraire, vous avez écarté l'as de carreau, le joueur intelligent qui vous aura tiré le deux n'en rejouera pas; & ſi par hazard, ou dans le deſſein de vous tirer votre ſortie, il vient à jouer trèfle, comme il vous aura vu relever avec l'as, il ne manquera pas de rejouer un ſecond & même un troiſième trèfle s'il les a, après avoir pris le premier cœur que vous aurez joué : enſuite il vous fera rentrer en cœur, & vous gorgerez le quinola, attendu qu'il n'y aura plus de trèfle ſur le jeu pour vous faire ſortir.

Quoiqu'il y ait beaucoup de hazards pour favoriſer la réuſſite d'un quinola troiſième, on doit néanmoins tenir pour règle, 1°. qu'un quinola ne doit être porté que quatrième avec des ſorties, lorſqu'on n'a point de renonce : 2°. qu'il n'eſt beau qu'autant que ces ſorties ſont gardées lorſqu'on n'a pas les petits cœurs, & qu'on n'eſt pas premier à jouer : 3°. enfin, que ſi l'on n'a que de gros cœurs, & qu'on ne les ait pas tous, il faut, pour être ſûr de ne pas gorger le quinola, avoir autant de ſorties gardées, que les adverſaires peuvent relever de fois à cœur avant qu'on ait pu les épuiſer.

Comme il eſt poſſible de prendre le quinola au talon, la prudence exige que, quand il y a beaucoup de fiches ou de jetons au panier, un joueur s'abſtienne d'écarter, s'il a un jeu compoſé de manière à lui faire écarter le quinola s'il l'avoit : mais ſi le panier eſt ſimple, & qu'en écartant une groſſe carte, il y ait lieu d'eſpérer qu'on gagnera la partie, on peut courir les riſques de faire la bête.

Lorſque vous êtes dernier, & que vous n'avez pas le quinola, vous avez une crainte de moins que les autres, qui eſt celle de la rentrée : mais vous avez à craindre comme eux de recevoir le quinola ſimple ou duc, & de payer le *reverſi* ou la partie.

Toutes les fois que vous avez une couleur chargée ſans en avoir le deux, vous avez à craindre de recevoir le quinola duc ſur cette couleur, attendu qu'il eſt préſumable que le deux ſera la ſortie ou l'une des ſorties du joueur qui a le quinola, s'il n'eſt pas écarté. En ce cas, vous devez en uſer pour éviter le quinola duc, comme on a vu que devoit faire celui qui a le quinola cinquième par de gros

cœurs. Pour le ſauver, il ne faut pas écarter les gardes de vos ſorties, même l'as de cœur, ſi vous l'avez accompagné d'un petit cœur, afin de pouvoir conſerver votre ſortie, pour ne la jouer qu'après avoir tiré les ſorties de la couleur chargée.

En jouant de cette manière, non-ſeulement vous êtes ſûr d'éviter le quinola duc, mais encore il arrive ſouvent que vous tirez les ſorties de celui qui a le quinola, quand elles ne ſont pas gardées, & qu'en le faiſant enſuite rentrer, ou ceux qui ont des cœurs inférieurs aux ſiens, il gorge le quinola.

Si vous avez un jeu tel que vous ne puiſſiez pas éviter de perdre la partie, comme quand il eſt compoſé de l'as, du roi & de la dame, ou du neuf de cœur; de l'as, du roi, de la dame, du valet & du huit de trèfle, & de l'as, du roi & du quatre de pique, vous devez écarter le quatre de pique : la raiſon en eſt que votre pis aller eſt qu'il vous rentre une baſſe carte comme celle que vous écartez; & que ſi au contraire, il vient à vous en rentrer une groſſe, vous pourrez faire le *reverſi*, même gagner le panier s'il vous eſt venu le quinola, ou enfin forcer le quinola s'il vous eſt rentré un petit cœur; ce qui vous dédommagera de la perte de la partie.

Le plus mauvais jeu qu'on puiſſe avoir eſt celui qui ſe trouve compoſé de trois groſſes cartes de chaque couleur, ſans qu'on en ait les as, & qu'on eſt dernier. Avec un pareil jeu on perd néceſſairement la partie, & on reçoit le quinola s'il n'eſt pas à l'écart. Tout ce qu'on a de mieux à faire eſt de diminuer le mal en écartant un as, & ſur-tout l'as de carreau ſi on l'a. Quand on n'eſt pas dernier, & que le panier eſt ſimple, on peut courir les riſques d'écarter pour raccommoder ſon jeu, de manière à pouvoir du moins faire éviter le quinola duc.

Voici comment on doit conduire un jeu où ſe trouve le quinola.

Quelque beau que ſoit ce jeu, le joueur qui l'a ne peut jamais être ſûr de donner ſon quinola à la bonne, & de gagner en même temps la partie. Pour que cela arrive, il faut de deux choſes l'une, ou que tous les cœurs qu'il n'avoit pas ſoient joués, ou qu'il ſoit aſſuré que le joueur qui les a ne relevera aucune main. Il ſuit delà que ſi, ſans être premier, vous aviez le quinola onzième par les gros cœurs, & qu'on ne jouât pas le deux pour première carte, il faudroit donner ſur le champ votre quinola, attendu que ſi vous en uſiez autrement, le joueur qui releveroit la main venant à jouer le deux de cœur, votre quinola ſeroit gorgé, puiſque vous feriez toutes les autres levées.

Lorſque vous avez le quinola ſeptième par les plus petits cœurs, & qu'il s'eſt fait cinq levées ſans qu'on ait joué cœur, vous devez donner votre quinola à la ſixième levée, ſi l'on a encore joué d'une autre couleur que celle de cœur : la raiſon en eſt que celui qui fait cette ſixième levée pourroit avoir dans ſa main les cinq cœurs que vous n'avez pas, & forcer par ce moyen votre quinola.

Quand on a le quinola quatrième ou cinquième, par les bas cœurs, & d'ailleurs les petites cartes des autres couleurs, il n'y a point de ſcience qui puiſſe faire éviter la bête, s'il y a quatre ou cinq cœurs dans la main d'un des joueurs, & qu'il les joue de ſuite : mais ſi vous avez le quinola cinquième par l'as, le roi ou la dame, le huit & le ſix, ou le ſept & le cinq, & avec cela le huit ou le neuf de carreau ſeul, le roi, le huit & le deux de trèfle, & l'as & le deux de pique, le gain ou la perte du panier dépendront de la manière dont vous jouerez. Si vous êtes premier, vous devez d'abord jouer votre fauſſe, c'eſt-à-dire, le huit ou le neuf de carreau que vous avez ſeul : après cela, ſi vous faites la levée, vous jouerez l'as de cœur, & enſuite le roi ou la dame : ſi vos trois adverſaires fourniſſent du cœur, il convient de continuer de jouer dans la même couleur votre plus groſſe carte, pour tirer tous les petits cœurs qui pourroient vous faire rentrer, s'ils reſtoient entre les mains des autres joueurs : quand il n'y en a plus, vous jouez la carte la plus haute de la couleur dont vous avez la ſortie troiſième, & vous ſortez au moins à la troiſième carte : alors ſi l'on joue dans la renonce que vous vous êtes faite à la première levée, ou que l'on continue à jouer de la couleur par laquelle vous venez de ſortir, vous donnez l'as ou le roi qui ſervoit de garde à votre ſeconde ſortie. Si l'on joue de la couleur de cette ſeconde ſortie, vous prenez de la garde, vous jouez le deux, & vous finiſſez par donner votre quinola à la bonne. Avec un pareil jeu, il n'y a, pour ainſi dire, pas de milieu entre gorger le quinola & le donner duc. Mais ſi à la première levée

de cœur, vous voyez qu'ils ſont tous dans la main d'un ſeul de vos adverſaires, vous ne devez pas continuer à jouer cœur; il faut alors jouer la moyenne carte de la couleur dont vous avez le roi troiſième, afin d'eſſayer de faire entrer en jeu ceux qui ont renoncé à cœur; ſi cela réuſſit, c'eſt-à-dire, ſi l'un de ceux qui ont renoncé à cœur prend votre huit de trèfle, vous devez bien obſerver ſi celui qui a les cœurs n'y renonce pas : s'il y renonce votre jeu eſt ſûr; car en prenant alors du roi le ſecond trèfle, & jouant vos deux piques en commençant par l'as, vous donnerez vraiſemblablement votre quinola, ſoit que celui qui a les cœurs releve le deux de pique, ſoit qu'il ne le releve pas, attendu qu'ayant moyen de relever à cœur, s'il en joue, vous ſortirez par le deux de trèfle, que vous avez encore, & vous ſerez certain que le joueur qui fera la levée, ne pourra jouer que d'une couleur à laquelle vous renoncerez.

Il ne faut pas perdre de vue que, pour bien jouer le *reverſi*, vous devez vous ſouvenir non ſeulement des cartes jouées par leſquelles vous pouviez ſortir, ou qui pouvoient vous faire rentrer, mais encore des couleurs auxquelles renoncent vos adverſaires.

Vous obſerverez auſſi que vous devez, lorſque cela dépend de vous, donner beaucoup de points à celui qui en a déjà, plutôt qu'à celui qui n'en a point, ſi vous en avez vous même aſſez pour craindre de perdre la partie : mais ſi vous n'avez qu'une main blanche ou très-peu de points, vous jouerez bien en gardant un as ou un roi d'une couleur épuiſée, pour le donner dans l'occaſion à celui qui n'a point de levée, afin de gagner la partie par préférence à lui.

Du vis-à-vis.

C'eſt une manière de jouer, ſelon laquelle le joueur qui vient à gagner la partie, la fait payer double quand elle eſt perdue par le joueur placé vis-à-vis de lui. Le vis-à-vis paye de même doubles, les as, le quinola & le *reverſi*, lorſqu'ils ſont dus au joueur placé vis-à-vis de lui.

Du jeu du quinola forcé.

C'eſt une manière de jouer qui conſiſte dans l'obligation de garder le quinola, s'il n'y a point de bête, quand même il ſeroit ſeul : de plus, ſi l'on ne vouloit point écarter & qu'en regardant la carte elle ſe trouvât être le quinola, on ſeroit tenu de le prendre & d'écarter pour cet effet une autre carte: mais, lorſqu'il y a une bête au panier, on eſt diſpenſé de porter le quinola.

Du jeu des deux quinola.

Lorſqu'on veut jouer les deux quinola, on met dans un jeu deux valets de cœur, & dans l'autre deux dames de cœur pour y tenir lieu de quinola.

Le jeu des deux quinola ne diffère du jeu ordinaire qu'en ce qu'il y a deux paniers; l'un appelé le *grand panier*, & l'autre le *petit panier*. L'enjeu du grand panier forme le double de l'enjeu du petit.

Le quinola qu'on place le premier, ne gagne que le petit panier & ſe paye à l'ordinaire, au lieu que le quinola qu'on ne place que le ſecond, gagne le grand panier & ſe paye double.

Il arrive quelquefois qu'un joueur qui a un quinola, le joue pour forcer l'autre quinola : dans ce cas il fait la bête du petit panier; mais il fait faire la bête du grand, à celui dont il a forcé le quinola.

Du reverſi entre trois joueurs.

On ſe ſert d'un jeu de médiateur dont on a ôté les ſept; au moyen de quoi il ne reſte plus que trente ſix cartes, neuf de chaque couleur. On diſtribue comme au *reverſi* ordinaire, onze cartes à chaque joueur, & celui qui donne en prend douze. Il n'en reſte par conſéquent que deux au talon. Il eſt rare qu'à ce jeu-là, on force le quinola quatrième; mais en revanche, il eſt aiſé de le faire gorger, quand le joueur qui le porte ne peut ou ne ſait pas empêcher qu'on lui tire ſes ſorties. En effet, comme il n'y a que deux cartes de l'écart que l'on ne connoît pas avant de jouer, ſouvent on les connoît promptement : d'ailleurs, ſi l'un de vos adverſaires renonce à une couleur dès la première levée, vous connoiſſez une grande partie du jeu de l'autre.

Il ſuit delà qu'il importe ſingulièrement au *reverſi* à trois, de ne pas eſquicher in-

conſidérément, attendu qu'il ne faut qu'une faute de ce genre, pour faire gorger le quinola, ou pour donner lieu à un *reverſi*.

Règles auxquelles on eſt aſſujetti quand on joue au reverſi.

1°. Lorſqu'on s'eſt trompé en donnant ou qu'il y a une carte retournée dans le jeu, on recommence avec celui des deux jeux que déſigne le joueur qui perd le plus.

2°. Si quelqu'un prend ſa carte du talon par diſtraction, avant d'avoir écarté, il la remet à l'écart s'il s'en apperçoit avant qu'on joue; s'il ne ſe rappelle pas ce que c'eſt que cette carte, le premier à jouer lui en tire une au hazard, & il la met à l'écart ſans la regarder.

3°. Le premier qui doit jouer eſt obligé de vérifier ſi tous les joueurs ont mis au panier; ſinon il faut qu'il paye pour ceux qui ont omis d'y mettre.

4°. Lorſqu'on a mis une carte à l'écart, on ne peut plus la reprendre.

5°. Si à la fin du coup on s'apperçoit qu'il y a eu erreur dans l'écart, ſoit parce qu'un des joueurs n'a pas écarté ou qu'il a écarté deux cartes, le coup eſt nul, & doit être recommencé.

6°. Quand on a coupé, on n'eſt plus fondé à demander les as ni le quinola joués ou gorgés, ni la partie, ni à prendre le panier ſi l'on a placé le quinola. Pareillement, ſi on a refait le panier, ſans y faire mettre une bête qui étoit due, & qu'on ait coupé pour le coup ſuivant, celui qui devoit cette bête, en eſt quitte.

7°. Il eſt permis de demander, avant de jouer ſa carte, que celles qu'on a jouées précédemment, ſoient miſes dans l'ordre où on les a jouées, même de les y mettre; mais on ne doit pas faire faire cette remarque à ceux qui ne le demandent pas.

8°. Il eſt pareillement permis de demander à celui qui renonce pour la première fois, s'il n'a pas de la couleur jouée. On évite par-là l'effet, toujours déſagréable, d'une diſtraction. On peut d'ailleurs avertir le joueur qui releve une main qu'il n'a pas faite, mais on n'y eſt pas obligé.

9°. Lorſqu'un joueur vient à s'appercevoir lui-même qu'il renonce & qu'il reprend ſa carte ſur le champ, il n'eſt pas obligé de relever la main quoiqu'il le puiſſe; mais celui qui auroit joué après la renonce, eſt libre de reprendre ſa carte, pour en fournir une autre.

10°. Si l'on prouve à la fin du coup, à un joueur qu'il a renoncé, tandis qu'il pouvoit faire la main, il ne doit pas être payé du quinola s'il l'avoit, ni tirer le panier, ni gagner la partie: cependant, s'il avoit placé le quinola avant d'avoir renoncé, il ſeroit fondé à en percevoir le produit; mais s'il avoit renoncé à cœur pour ſauver ſon quinola, il faudroit qu'il le payât à celui qui le lui auroit forcé, & il feroit en outre la bête.

11°. Un joueur peut en toute circonſtance examiner les levées qu'il a faites, mais il ne peut voir que la dernière de celles que les adverſaires ont faites avant que la ſuivante fut couverte. On eſt fondé à arrêter une levée complette qui eſt encore ſur le tapis, pour demander à voir la précédente; mais on ne doit pas la prendre ſoi-même dans le jeu de l'adverſaire. Si celui-ci l'avoit mêlée avec les levées précédentes, il faudroit qu'il les montrât toutes.

12°. Quand il y a du doute ſur la perte ou ſur le gain de la partie, parce qu'un ou pluſieurs joueurs ont confondu leurs levées enſemble ou avec l'écart, on doit prononcer en faveur de ceux qui ont conſervé leurs levées diſtinctes.

13°. Si l'on ſe trompe de couleur ou de perſonne, en demandant les as joués, le payement n'en eſt pas dû.

14°. Le joueur qui jette ſon jeu, parce qu'il croit faire le reſte des levées, eſt cenſé le faire, quand un autre joueur auroit un jeu avec lequel il ſeroit forcé de prendre. Ainſi celui qui a jeté ſon jeu doit payer aux autres les as, & le quinola qu'on met alors ducs, quand même on n'auroit pas eu jeu à les placer de cette manière: mais il en eſt autrement lorſqu'il s'agit d'un *reverſi*: le joueur qui peut le rompte, oblige celui qui a jeté ſon jeu à le reprendre & à jouer ſes cartes l'une après l'autre.

15°. Si un joueur croyant gagner la partie, ou voulant favoriſer celui qui la gagne, demande le quinola joué ou les as, avant que celui auquel ils ſont dus les ait demandés, il eſt obligé de les payer pour ceux qui les devoient.

16°. S'il ſurvient quelque difficulté imprévue, elle doit être décidée à la pluralité des voix, non compris celui qui a fait naître cette difficulté, & la déciſion doit faire loi durant toute la partie.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au Reverſi.

A la bonne. Expreſſion dont on ſe ſert pour ſignifier qu'on a placé le quinola ou quelque as ſur la dernière levée, afin de recevoir un double payement.

Bête. C'eſt une ſorte d'amende qui a lieu contre un joueur auquel on a forcé ou fait gorger le quinola.

Contrat. C'eſt une pièce carrée d'os ou d'ivoire, qui vaut dix fiches, & qui ſert à faire les comptes du jeu.

Couper. C'eſt ſéparer en deux un jeu de cartes, avant de diſtribuer à chaque joueur les cartes qu'il doit avoir.

Dernier en cartes, ou ſimplement *dernier.* C'eſt le joueur qui ne doit jouer qu'après tous les autres, comme cela arrive quand on a donné, ou qu'on eſt à la gauche du joueur qui a fait la levée.

Donner. C'eſt diſtribuer à chaque joueur les cartes qu'il doit avoir.

Duc. On dit un *quinola duc*, un *as duc*, pour dire, un quinola, un as donné à la bonne.

Ecart. C'eſt la carte qu'un joueur a rejetée de ſon jeu pour en prendre une autre au talon, s'il n'eſt pas dernier.

Ecarter. C'eſt former ſon écart.

Eſquicher. C'eſt éviter de faire une levée qu'on pouvoit faire.

Fiche. C'eſt une pièce longue d'os ou d'ivoire qui vaut dix jetons, & qui ſert à faire les comptes du jeu.

Forcer. C'eſt obliger quelqu'un à jouer un as ou le quinola.

Gorger. C'eſt être forcé de jouer ſoi-même un as ou le quinola, ſans faire le *reverſi.*

Jeton. C'eſt une pièce qui ſert de monnoie au jeu, & qui eſt le dixième d'une fiche.

Levée. C'eſt une main qu'on a faite en jouant.

Mêler. C'eſt battre les cartes.

Panier. Il ſe dit tant de l'uſtenſile où ſe mettent les enjeux, que des enjeux mêmes.

Partie. C'eſt ce qu'on eſt obligé de payer au joueur, qui, étant le plus près du panier, ne fait aucun point, ou n'en fait pas plus que celui qui en a fait le moins.

Premier en cartes, ou ſimplement *premier.* C'eſt le joueur qui doit jouer le premier.

Priſe. C'eſt la totalité des contrats, des fiches & des jetons qu'on diſtribue à chaque joueur avant de commencer la partie.

Quinola. C'eſt le nom qu'on donne au valet de cœur, qui eſt la principale carte du jeu.

Renoncer. Terme qui s'emploie pour exprimer qu'on manque d'une couleur.

Reverſi. C'eſt le nom que porte le jeu dont il s'agit, & c'eſt auſſi l'action de faire toutes les levées.

Talon. C'eſt les cartes qui reſtent après qu'il a été diſtribué à chaque joueur ce qu'il lui en faut.

Tour. C'eſt la réunion d'un nombre de coups tel que chacun des joueurs ait eu ſucceſſivement une fois la main.

REVERTIER.

Sorte de jeu de table qui ſe joue dans un trictrac.

Quinze dames de chaque côté, de deux couleurs différentes; deux dés & deux cornets pour les pouſſer, ſervent à jouer au *revertier.*

Ce jeu n'a lieu qu'entre deux perſonnes: les joueurs ſe ſervent eux-mêmes, c'eſt-à-dire, qu'ils mettent les dés dans leurs cornets.

Avant de commencer, chaque joueur empile ſes dames, de manière que celles avec leſquelles vous devez jouer ſoient dans le coin à la gauche de votre adverſaire, & que les ſiennes ſoient dans le coin qui eſt de votre côté & à votre gauche.

On fait prononcer le ſort ſur l'ordre dans lequel chacun jouera: pour cet effet, chaque joueur jette un dé, & celui qui amène le plus haut point a l'avantage de jouer le premier.

Les nombres diſſemblables, comme deux & as, quatre & trois, &c. ſont appelés ſimples. Ceux qui viennent égaux, comme deux trois, deux quatre, &c. ſont appelés doublets.

Chaque doublet a ſa dénomination particulière : les deux as ſe nomment *bezet*, ou *tous les as ;* les deux deux, *double deux ;* les deux trois, *terne ;* les deux quatre, *carme ;* les deux cinq, *quine*, & les deux ſix, *ſonnez*.

On doit, en jouant, pouſſer les dés de manière qu'ils frappent la bande qui eſt du côté de l'adverſaire.

Le dé eſt bon par-tout dans le trictrac, excepté quand les deux dés ſont l'un ſur l'autre, ou ſur la bande ou bord du trictrac, ou qu'ils ſont dreſſés l'un contre l'autre, en ſorte qu'ils ne ſoient pas tous les deux ſur leurs cubes.

Le dé qui eſt ſur le tas ou la pile des dames, ou ſur une ou deux dames, ou ſur l'argent, eſt également bon, pourvu qu'il ſoit ſur cube, de manière à pouvoir porter l'autre dé.

Mais quand le dé eſt en l'air, c'eſt-à-dire, que poſant un peu ſur une dame, il eſt ſoutenu par la bande du trictrac contre laquelle il appuie, ou contre la pile de bois, il ne vaut rien. On connoît qu'un dé eſt en l'air, lorſqu'en tirant légèrement la dame ſur laquelle il eſt, il vient à tomber.

On peut changer de dés quand on juge à propos, & même rompre le dé de ſon adverſaire, à moins qu'il n'y ait une convention contraire.

En commençant la partie, on ne peut point faire de caſe, c'eſt-à-dire, mettre deux dames accouplées dans les deux tables du trictrac, qui ſont du côté du tas des dames du joueur : pour faire comprendre ceci facilement, je ſuppoſerai que vous jouez contre moi, & que le tas de vos dames eſt dans le coin qui eſt à votre gauche : vous avez le dé, & vous amenez terne ; vous ne pouvez point faire de caſe, & il faut que vous jouiez ce terne, de manière que vous ne mettiez qu'une dame ſur chaque flèche ou lame.

Obſervons, avant d'aller plus loin, deux choſes : l'une conſiſte en ce que les dames que vous avez empilées de mon côté & à ma gauche, doivent aller juſqu'au coin qui eſt à ma droite, d'où vous devez les paſſer ſur les flèches qui ſont de votre côté à votre gauche, & les faire enſuite aller juſqu'à votre droite. Je dois en uſer de même relativement à vous.

La ſeconde choſe à remarquer, eſt que les doublets ſe jouent doublement, c'eſt-à-dire, qu'on joue deux fois le nombre qu'on a fait, ſoit avec une ſeule dame, ſoit avec pluſieurs. Ainſi le terne que vous avez amené, qui ne donne que ſix points, vous oblige néanmoins d'en jouer douze, parce que c'eſt un doublet. Or comme c'eſt le premier coup, & que par conſéquent vous ne pouvez le jouer qu'en partant de la pile, il faut que vous jouiez d'abord trois trois avec une ſeule dame, & que vous jouiez le quatrième trois ſur la quatrième flèche.

Il arrive ſouvent qu'on ne peut pas jouer tous les nombres qu'on a amenés : par exemple, ſi du premier coup vous amenez un ſonnez, il eſt évident que vous ne pouvez pas le jouer double, attendu que vous ne pouvez mettre ſur les flèches du côté de votre pile, qu'une ſeule dame, & que vous ne pouvez pas jouer tout d'une dame, puiſque le paſſage ſe trouve fermé par la pile de votre adverſaire. Quelquefois auſſi vous êtes obligé de paſſer vos dames de ſon côté, lorſqu'après avoir joué un ou deux coups, vous amenez un gros doublet qu'il ne vous eſt pas poſſible de jouer du côté où eſt la pile de votre adverſaire. C'eſt un inconvénient qu'il faut tâcher d'éviter, & pour cet effet, vous donnez, autant que vous le pouvez, tous les grands doublets, comme carme, quine ou ſonnez, afin que s'ils viennent, vous puiſſiez les jouer ſans gâter votre jeu.

Quoiqu'on ait dit qu'un joueur ne pouvoit mettre qu'une ſeule dame ſur les flèches du côté de ſa pile, il y a néanmoins une flèche ſur laquelle il lui eſt libre d'en mettre autant qu'il le juge à propos. Cette flèche eſt la onzième, c'eſt-à-dire la dernière en comptant depuis la pile, ou ſi l'on veut, la flèche du coin qui eſt à la droite de l'adverſaire. Cette flèche ſe nomme *la tête*. On doit avoir ſoin de la bien garnir, parce qu'on caſe enſuite plus facilement : on ne riſque rien d'y mettre juſqu'à ſept, huit & même dix dames.

Lorſque vous avez porté de la gauche à la droite de votre adverſaire une bonne partie de vos dames, & que la tête eſt bien garnie, vous devez commencer à caſer du côté & le plus près que vous pouvez de la pile de votre adverſaire, en obſervant de joindre vos caſes de votre mieux, & de faire des ſurcaſes quand vous ne pouvez pas caſer.

Les ſurcaſes ſe font en mettant une ou deux dames ſur une flèche, tandis que deux autres dames y ſont déjà accouplées.

Ces ſurcaſes ſont fort utiles : on les appelle *batadour*, parce qu'elles ſervent à battre les dames découvertes, ſans qu'on ſoit obligé de ſe découvrir ſoi-même.

Quand vous avez fait quelques caſes près de la pile de votre adverſaire, vous tâchez de lui battre des dames.

Vous battez une dame lorſque vous en mettez une des vôtres ſur la même flèche que celle où votre adverſaire avoit placé la ſienne.

On peut même battre en paſſant une ou deux dames avec une ſeule : par exemple, vous amenez cinq & quatre : vous battez d'abord une dame en jouant votre cinq ; enſuite avec la même dame qui vous a ſervi à jouer le cinq, vous jouez le quatre, & vous couvrez une de vos dames, ou vous en battez une autre de votre adverſaire.

Toutes les dames qui ſont battues ſont hors du jeu : on les donne au joueur auquel elles appartiennent, ou il les prend lui-même, & pour les rejouer, il faut qu'il les ait toutes rentrées.

Chaque joueur doit rentrer les dames qu'on lui a battues, du côté & dans la table où eſt la pile : mais, pour rentrer, il faut trouver des paſſages ouverts.

On ne peut pas rentrer ſur ſoi-même ; mais on peut rentrer ſur ſon adverſaire en le battant lorſqu'il a quelque dame découverte.

Quand vous rentrez vous comptez toutes les flèches, même celle où eſt votre pile, qui eſt la première & par conſéquent la rentrée de l'as : ainſi lorſque vous amenez des as tandis que vous avez encore des dames en pile, vous ne pouvez pas rentrer.

Comme le plus haut point d'un dé eſt ſix, & qu'on ne rentre que par le nombre que donne chaque dé joué, il eſt évident qu'on ne peut rentrer que dans la première table, c'eſt-à-dire, dans celle où ſe trouve la pile.

Il ſuit delà que ſi vous avez deux ou pluſieurs dames à la main pour les rentrer, & qu'à l'exception d'une caſe de la première table, votre adverſaire ait fait toutes les autres, il vous ſeroit inutile de rentrer une dame, attendu que ce même adverſaire jouant enſuite, ne manqueroit pas de la battre : ainſi lorſqu'un joueur a plus de dames à la main qu'il n'a de rentrées ou de paſſages ouverts, on dit qu'il eſt hors du jeu, & il laiſſe jouer ſon adverſaire, juſqu'à ce qu'il ouvre les paſſages.

Au reſte, vous devez avoir l'attention de ne découvrir aucune dame dans la table de la rentrée de votre adverſaire, après avoir mis des dames de votre pile ſur toutes les flèches de la table de votre rentrée ; car, quoiqu'on ait dit précédemment que le joueur qui a plus de dames à la main qu'il n'a de rentrées, étoit hors de jeu, il lui eſt néanmoins permis de rentrer toujours une des dames qu'il a à la main.

Lorſque vous avez mis votre adverſaire hors de jeu, vous devez vous appliquer à faire des caſes jointes & ſerrées, depuis la pile de votre adverſaire.

Quand vous avez ſix ou ſept caſes, ainſi formées de ſuite, il convient de pouſſer vos caſes dans la table de la tête de votre adverſaire, en tâchant toujours de les joindre & de laiſſer vos dames découvertes dans la table de ſa rentrée, afin qu'il ſoit obligé de rentrer & de vous battre.

Lorſque votre adverſaire eſt rentré, & qu'il vous a battu, il eſt obligé de jouer tous les nombres qu'il amène, en ſorte que ſucceſſivement il paſſe ſon jeu dans la table de votre tête, tandis que vous menez les dames qu'il vous a battues.

Quand toutes vos dames ſont paſſées dans la table de la tête de votre adverſaire, vous pouvez à chaque coup de dé, lever toutes celles que le nombre amené porte ſur la bande du trictrac, comme cela ſe pratique au jeu de trictrac, quand on rompt le jan retour.

Cependant, ſi votre adverſaire avoit encore quelques dames derrière vous, il ſeroit à propos de découvrir une de vos dames la plus près de lui, pour vous faire battre, afin de lui faire entièrement paſſer ſon jeu : car ſi vous leviez d'abord tout ce que vous pourriez, ou que vous vinſſiez à trouſſer votre jeu ſur la flèche de la tête de votre adverſaire, il pourroit arriver que par la ſuite vous ſeriez obligé de faire table, c'eſt-à-dire, de laiſſer découverte une dame qu'il vous battroit, & peut-être d'en découvrir ſucceſſivement une autre qu'il vous battroit encore, enſorte que s'il venoit après cela à faire de grands coups, il pourroit avoir levé avant vous.

Au

Au ſurplus, on doit ſe regler ſelon la diſpoſition du jeu de l'adverſaire ; car ſi ſon jeu étoit entièrement paſſé au fond de la table de votre tête, qu'il fut empilé ſur deux ou trois caſes, ou même ſur quatre, & qu'il n'eût qu'une ou deux dames, ou même trois ou quatre derrière vous, & rien ſur la tête, il ne faudroit ſe livrer à aucune crainte : il n'y auroit nulle néceſſité de vous faire battre, & vous pourriez en toute ſûreté, lever ou trouſſer tout votre jeu.

Celui qui a le premier levé toutes ſes dames gagne la partie.

En levant, on joue les doublets deux fois comme dans le cours du jeu.

Le joueur qui a gagné la partie, a le dé pour la revanche, à moins qu'il n'y ait une convention contraire.

Quand vous avez deſſein de caſer, & qu'auparavant vous voulez regarder la couleur d'une flèche couverte par des dames, vous *devez* dire, *j'adoube ;* autrement on pourroit vous obliger de jouer la dame touchée, attendu qu'on tient pour règle que *bois touché doit être joué.*

Vocabulaire explicatif des termes uſités au Revertier.

Avoir le dé. C'eſt être en tour de jouer.

Beſet. C'eſt un coup de dé par lequel un joueur amène deux as.

Carme. C'eſt le coup de dé par lequel on amène deux quatre.

Cornet. C'eſt une ſorte de petit vaſe de corne ou d'autre matière, dans lequel on remue les dés avant de jouer.

Dame. C'eſt une petite pièce plate & ronde dont on ſe ſert pour jouer à différens jeux.

Dé. C'eſt un petit morceau d'os ou d'ivoire de figure cubique, ou à ſix faces, dont chacune eſt marquée d'un différent nombre de points, depuis un juſqu'à ſix, & qui ſert à jouer.

Double deux. C'eſt un coup de dé par lequel on amène deux deux.

Doublet. C'eſt le coup par lequel les deux dés préſentent chacun les mêmes points.

Flèche. On donne ce nom aux figures coniques ſur leſquelles on place les dames.

Pile. On donne ce nom aux dames entaſſées ſur la première flèche.

Quine. C'eſt le coup de dé par lequel on amène deux cinq.

Rompre les dés. C'eſt brouiller les dés que jette celui contre qui l'on joue, avant qu'on ait pu voir ce qu'ils marquent.

Se ſervir. C'eſt mettre ſoi-même dans le cornet, les dés avec leſquels on doit jouer ?

Sonnez. C'eſt le coup de dé par lequel un joueur amène deux ſix.

Terne. C'eſt le coup de dé par lequel on amène deux trois.

Tête. C'eſt la onzième flèche, c'eſt-à-dire, celle du coin qui eſt à la droite de l'adverſaire contre lequel on joue.

Trictrac. C'eſt le tablier dans lequel on joue.

RÉVOLUTION FRANÇOISE. (*Jeu de la*)

Sorte de jeu de tableau, qui ne diffère du jeu de l'Oie que par le nom. *Ainſi voyez* Oie.

S

SIXTE.

Sorte de jeu des cartes qui a beaucoup de rapport avec la triomphe.

Il eſt ainſi appelé, parce qu'il ſe joue en ſix jeux & entre ſix perſonnes, à chacune deſquelles on diſtribue ſix cartes.

On convient d'abord de ce que chacun mettra à la poule. Enſuite on fait prononcer le ſort ſur l'ordre dans lequel les joueurs ſeront placés & les cartes diſtribuées.

On ſe ſert ou d'un jeu compoſé de trente-

ſix cartes, c'eſt-à-dire, d'un jeu de piquet auquel on a ajouté les ſix, & alors il ne reſte point de talon après la diſtribution des cartes : ou l'on emploie un jeu entier, & alors il y a un talon compoſé de ſeize cartes.

Dans le premier cas, le joueur chargé de donner, retourne la dernière carte, qui lui appartient, & elle fait la triomphe ou l'à-tout. Dans le ſecond cas, quand les joueurs ont chacun les cartes qu'il leur faut, celui qui donne, retourne la première du talon, & celle-ci eſt la triomphe.

Les ſix cartes que chaque joueur doit avoir, ſe diſtribuent en deux tours, après qu'on les a mêlées, & qu'on a fait couper; on en donne trois à la fois.

Voici l'ordre dans lequel les cartes ſont ſupérieures l'une à l'autre : l'as eſt ſupérieur au roi; le roi à la dame; la dame au valet; le valet au dix; le dix au neuf, &c. le deux eſt la carte la plus baſſe.

Le joueur qui donne mal, perd un jeu & doit recommencer à donner.

Lorſqu'un jeu ſe trouve faux, le coup où ce vice ſe découvre eſt nul; mais les coups antérieurs ſont valables.

Quand on a de la couleur jouée, on eſt obligé d'en fournir, & le joueur qui renonceroit en pareil cas, perdroit deux jeux. Ainſi on ne peut ni couper, ni ſurcouper, à moins qu'on n'ait renonce à la couleur qu'on a jouée.

On eſt pareillement obligé de forcer, ſous peine de perdre un jeu.

Le joueur qui fait trois levées, marque un jeu.

Si deux joueurs faiſoient chacun trois levées, il n'y auroit que celui qui les auroit faites le premier qui marqueroit le jeu.

S'il arrivoit que tous les joueurs euſſent fait chacun une levée, le jeu ſeroit marqué par celui qui auroit fait la première.

Lorſqu'un joueur fait ſix levées, autrement la vole, il gagne la partie.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au Sixte.

A tout. C'eſt la couleur dont eſt la carte qu'on a retournée pour faire la triomphe.

Couper. C'eſt ſéparer en deux un jeu de cartes, avant qu'on diſtribue à chaque joueur les cartes qu'il lui faut.

Couper. Se dit auſſi de l'action d'employer un à-tout ſur une couleur à laquelle on renonce.

Donner. C'eſt diſtribuer à chaque joueur les cartes qu'il doit avoir.

Forcer. C'eſt mettre une carte ſupérieure ſur celle qui eſt jouée, au lieu d'y en mettre une inférieure qu'on a en main.

Jeu. C'eſt une diviſion de la partie qui eſt un des ſix coups qu'il faut faire pour gagner.

Levée. C'eſt une main qu'on a faite en jouant.

Mêler. C'eſt battre les cartes avant de les diſtribuer.

Renoncer. C'eſt ne pas fournir la couleur jouée quoiqu'on en ait dans ſon jeu.

Surcouper. C'eſt mettre un à-tout plus fort ſur celui qu'un joueur précédent a employé pour couper la carte jouée.

Talon. C'eſt ce qui reſte de cartes quand on a diſtribué à chaque joueur celles qu'il lui faut.

Triomphe. C'eſt la couleur qui emporte toutes les autres cartes.

SIZETTE.

Sorte de jeu des cartes, dont le nom vient de ce qu'il ſe joue entre ſix perſonnes.

Les ſix joueurs ſont diviſés en deux partis de trois aſſociés chacun. Ils doivent être placés de manière que chaque joueur d'un parti ſe trouve entre deux joueurs de l'autre parti.

On ſe ſert d'un jeu de piquet auquel on a ajouté les ſix, en ſorte qu'il y a 36 cartes. Elles ſont ſupérieures l'une à l'autre dans l'ordre ſuivant : le roi eſt ſupérieur à la dame; la dame au valet; le valet à l'as; l'as au dix; le dix au neuf; le neuf au huit; le huit au ſept, & le ſept au ſix.

On convient d'abord de ce que chacun mettra à la poule, & du nombre de jeux qu'il faudra faire pour la gagner. Enſuite on fait prononcer le ſort ſur l'ordre ſuivant lequel les cartes ſeront diſtribuées.

Le joueur qui doit donner mêle les cartes, fait couper par celui qui eſt à ſa gauche, & diſtribue enſuite en deux tours ſix cartes à

chaque joueur : il en donne trois à la fois, & il retourne la dernière carte qui fait la triomphe, & lui appartient.

Il faut remarquer que des trois joueurs d'un parti, il en eſt un qui eſt chargé de gouverner le jeu de la ſociété : en conſéquence, il a le droit de s'informer de ce que chacun de ſes aſſociés a dans ſon jeu, afin qu'il puiſſe lui indiquer ce qu'il convient de jouer pour l'utilité commune. Ainſi le gouverneur du parti qui eſt premier en cartes, fait commencer à jouer par telle couleur qu'il juge à propos. Tout joueur qui a de la couleur jouée eſt obligé d'en fournir, ſans être néanmoins tenu de forcer.

Quand on a renonce à la couleur jouée, on peut couper ſi l'on a de l'à-tout, mais il n'y a à cet égard aucune obligation.

Le parti qui le premier parvient à faire trois levées, gagne le jeu ; & s'il arrive qu'il faſſe la vole, il compte deux jeux.

Si le jeu de cartes étoit faux, le coup où l'on s'en appercevroit ne vaudroit rien ; mais on ne pourroit pas revenir contre ceux qui auroient été joués précédemment.

Quand il y a une carte retournée dans le jeu, on doit remêler.

Le joueur qui donne mal perd un jeu.

Lorſque le diſtributeur des cartes oublie de montrer la carte qui doit faire la triomphe, il perd un jeu, & il donne de nouveau après avoir remêlé.

Il en eſt de même lorſqu'en donnant il retourne quelque carte du jeu d'un de ſes adverſaires.

Le joueur qui vient à renoncer perd deux jeux, & le coup ne ſe joue pas.

Auſſitôt qu'une carte eſt lâchée ſur le tapis, elle eſt cenſée jouée.

Lorſque deux aſſociés ont leur jeu étalé ſur la table, il faut que le troiſième étale auſſi le ſien pendant que le coup ſe joue.

S'il arrivoit qu'un joueur donnât ſans que ce fût ſon tour, le coup vaudroit s'il avoit tourné la triomphe avant qu'on eût remarqué l'erreur : mais ſi la triomphe n'étoit pas vue, on feroit donner celui qui ſeroit en tour pour cela.

Le joueur qui a joué avant ſon tour, ne peut pas reprendre ſa carte, à moins toutefois qu'ayant de la couleur jouée, il n'y ait renoncé ; mais dans ce cas ci il perd un jeu.

S'il arrive qu'un joueur retourne une ou pluſieurs levées de ſes adverſaires, il perd un jeu.

Lorſqu'un joueur fait une faute, ſes aſſociés ſont cenſés l'avoir faite avec lui.

Quand on n'a point de jeu à démarquer pour une faute faite, les adverſaires marquent en leur faveur ce que la faute auroit fait démarquer.

L'art du jeu dont il s'agit, conſiſte dans l'attention que doit avoir celui qui gouverne, de ne faire déclarer à ſes aſſociés que ce qu'il lui importe de ſavoir, & de ne jamais faire découvrir inutilement leur jeu.

Vocabulaire explicatif des termes uſités à la Sizette.

A tout. C'eſt la couleur dont eſt la carte qu'on a montrée, pour en faire la triomphe.

Couper. C'eſt ſéparer en deux un jeu de cartes avant qu'on donne à chaque joueur les cartes qu'il doit avoir.

Couper, ſe dit auſſi de l'action d'employer un à-tout ſur une couleur à laquelle on renonce.

Donner. C'eſt diſtribuer à chaque joueur les cartes qu'il lui faut.

Forcer. C'eſt mettre une carte ſupérieure ſur celle qui eſt jouée, au lieu d'y en mettre une inférieure qu'on a en main.

Jeu. C'eſt une diviſion de la partie, qui eſt un des coups qu'on eſt convenu qu'il faudroit faire pour gagner.

Levée. C'eſt une main qu'on a faite en jouant.

Mêler. C'eſt battre les cartes avant de les diſtribuer.

Renoncer. C'eſt ne pas fournir de la couleur jouée, quoiqu'on en ait dans ſon jeu.

Triomphe. C'eſt la couleur qui emporte toutes les autres cartes.

SOLITAIRE.

Jeu des cartes, le même que le médiateur, à l'exception qu'on en a retranché tout ce qui concerne la demande ſimple.

Il ſuit delà, qu'à la différence de ce qui ſe pratique au médiateur, on ne joue pas les coups où tous les joueurs viennent à paſſer. On tire ſeulement ſur ces coups les fiches de

poulans qui appartiennent à ſpadille & à baſte. Quant à la fiche deſtinée à manille, elle reſte pour le premier coup qui vient à ſe jouer.

Voyez pour tout le reſte l'article MÉDIATEUR.

SPHÉRISTIQUE.

On déſignoit ſous ce nom chez les anciens, les différens jeux ou exercices pour leſquels on employoit une balle.

On a fait honneur de l'invention de la *ſphériſtique*, à Pithus, à Nauſicaa, aux Sicyoniens, aux Lacédémoniens & aux Lydiens. Il paroît que, dans le temps d'Homere, cet exercice étoit fort en uſage, puiſque ce poëte en fait un amuſement de ſes héros. Il étoit fort ſimple de ſon temps, mais il fit de grands progrès dans les ſiècles ſuivans chez les Grecs. Ces peuples s'appliquant à le perfectionner, y introduiſirent mille variétés qui contribuoient à le rendre plus divertiſſant & d'un plus grand commerce. Ils ne ſe contentèrent pas d'admettre la *ſphériſtique* dans leurs gymnaſes, où ils eurent ſoin de faire conſtruire des lieux particuliers, deſtinés à recevoir tous ceux qui vouloient s'inſtruire dans cet exercice, ou donner des preuves de l'habileté qu'ils y avoient acquiſe; ils propoſérent encore des prix pour ceux qui ſe diſtingueroient en ce genre dans les jeux publics. Les Athéniens entr'autres donnerent un témoignage ſignalé de l'eſtime qu'ils faiſoient de la *ſphériſtique*, en accordant le droit de bourgeoiſie, & en érigeant des ſtatues à un certain Ariſtonique Caryſtien, joueur de paume d'Alexandre le Grand, & qui excelloit dans cet exercice.

Les balles à jouer étoient compoſées de différentes pièces de peau ou d'étoffe couſues enſemble, en forme de ſac, qu'on rempliſſoit tantôt de plumes ou de laine, tantôt de farine, de graine de figuier, ou de ſable. Ces diverſes matières plus ou moins preſſées & condenſées, compoſoient des balles plus ou moins dures. Les molles étoient d'un uſage d'autant plus fréquent, qu'elles étoient moins capables de bleſſer & de fatiguer les joueurs qui les pouſſoient ordinairement avec le poing, ou la paume de la main. On donnoit à ces balles différentes groſſeurs; il y en avoit de petites, de moyennes, & de très-groſſes : les unes étoient plus peſantes, les autres plus légères, & ces différences dans la peſanteur & dans le volume de ces balles, ainſi que dans la manière de les pouſſer, établiſſoient diverſes ſortes de *ſphériſtiques*. Il ne paroît pas que les anciens aient employé des balles de bois, ni qu'ils ayent connu l'uſage que nous en faiſons aujourd'hui pour jouer à la boule & au mail; mais ils ont connu les balles de verre, choſe que nous obſervons en paſſant.

A l'égard des inſtrumens qui ſervoient à pouſſer les balles, outre le poing & la paume de la main, on employoit les pieds dans certains jeux; quelquefois on ſe garniſſoit les poings de courroies qui faiſoient pluſieurs tours, & formoient une eſpèce de gantelet ou de braſſard, ſur-tout lorſqu'il étoit queſtion de pouſſer des balles d'une groſſeur ou d'une dureté extraordinaire. On trouve une preuve convaincante de cette coutume ſur le revers d'une médaille de l'empereur Gordien III, rapportée par Mercurial, où l'on voit trois Athletes nuds, ceints d'une eſpèce d'écharpe, leſquels ſoutiennent de leur main gauche une balle ou un ballon, qui paroît une fois plus gros que leur tête, & qu'ils ſemblent ſe mettre en devoir de frapper du poing de leur main droite, armée d'une eſpèce de gantelet. Ces ſortes de gantelets ou de braſſards, tenoient lieu aux anciens, de raquettes & de battoirs qui, ſelon toute apparence, leur ont été abſolument inconnus.

Ces exercices de la *ſphériſtique*, qui étoient en grand nombre chez les Grecs, peuvent ſe rapporter à quatre principales eſpèces, dont les différences ſe tiroient de la groſſeur & du poids des balles que l'on y employoit. Il y avoit donc l'exercice de la petite balle, celui de la groſſe, celui du ballon & celui du *corycus*.

De ces quatre eſpèces d'exercice, celui de la petite balle étoit chez les Grecs le plus en uſage, & celui qui avoit le plus mérité l'approbation des médecins. Antyllus, dont Oribaſe nous a conſervé des fragmens conſidérables, & qui eſt l'auteur dont nous pouvons tirer plus d'éclairciſſements ſur cette matière, reconnoît trois différences dans cet exercice de la petite balle, non ſeulement

par rapport à la diverſe groſſeur des balles dont on jouoit; mais auſſi par rapport aux différentes manières de s'en ſervir. Dans la première, où l'on employoit les plus petites balles, les joueurs ſe tenoient aſſez près les uns des autres : ils avoient le corps ferme & droit, & ſans quitter leur place, ils s'envoyoient réciproquement les balles de main en main avec beaucoup de viteſſe & de dextérité. Dans la ſeconde eſpèce, où l'on jouoit avec des balles un peu plus groſſes, les joueurs, quoiqu'aſſez voiſins les uns des autres, déployoient davantage les mouvemens de leurs bras, qui ſe croiſoient & ſe rencontroient ſouvent; & ils s'élançoient çà & là pour atteindre les balles, ſelon qu'elles bondiſſoient ou bricoloient différemment. Dans la troiſième eſpèce, où l'on ſe ſervoit de balles encore plus groſſes, on jouoit à une diſtance conſidérable, & les joueurs ſe partageoient en deux bandes, dont l'une ſe tenoit ferme en ſon poſte, & envoyoit avec force & coup ſur coup les balles de l'autre côté, où l'on ſe donnoit tous les mouvemens néceſſaires pour les recevoir & les renvoyer.

On doit rapporter à l'exercice de la petite balle trois autres eſpèces de jeux appelés *Aporrhaxis*, *Ourania* & *Harpaſton*.

Le jeu appelé *Aporrhaxis*, dont Pollux nous a conſervé la deſcription, conſiſtoit à jeter obliquement une balle contre terre, en ſorte qu'elle rebondît une ſeconde fois de l'autre côté, d'où elle étoit renvoyée de la même manière & ainſi de ſuite, juſqu'à ce que quelqu'un des joueurs manquât ſon coup : on avoit ſoin de compter les divers bonds de la balle.

Dans le jeu appelé *Ourania*, l'un des joueurs ſe courbant en arrière, jetoit en l'air une balle qu'un autre tâchoit d'attraper en ſautant avant qu'elle retombât par terre, & avant que lui même ſe trouvât ſur ſes pieds; cela demandoit une grande juſteſſe de mouvement de la part de celui qui recevoit cette balle : il devoit, pour ſauter, prendre préciſément l'inſtant que la balle qui retomboit pût être à la portée de ſa main.

Au jeu de l'*Harpaſton*, les joueurs s'arrachoient la balle les uns aux autres. Ils étoient diviſés en deux troupes qui s'éloignoient également d'une ligne qu'on traçoit au milieu du terrein, & ſur laquelle on poſoit une balle. On tiroit derrière chaque troupe une autre ligne, qui marquoit de part & d'autre les limites du jeu. Enſuite les joueurs de chaque côté couroient vers la ligne du milieu, & chacun tâchoit de ſe ſaiſir de la balle, & de la jeter au-delà de l'une des deux lignes qui marquoient le but, pendant que ceux du parti contraire faiſoient tous leurs efforts pour défendre leur terrein, & pour envoyer la balle vers l'autre ligne. Cela cauſoit une eſpèce de combat fort échauffé entre les joueurs qui s'arrachoient la balle, qui la chaſſoient du pied & de la main en faiſant diverſes feintes, qui ſe pouſſoient les uns les autres, ſe donnoient des coups de poing, & ſe renverſoient par terre. Enfin le gain de la partie étoit pour la troupe qui avoit envoyé la balle au-delà de cette ligne qui bornoit le terrein des Antagoniſtes. On voit par-là que cet exercice tenoit en quelque façon de la courſe, du ſaut de la lutte & du pancrace.

L'exercice de la groſſe balle étoit différent des précédens, non ſeulement à raiſon du volume des balles que l'on y employoit, mais auſſi par rapport à la ſituation des bras; car, dans les trois principales eſpèces de petite *ſphériſtique*, dont on vient de parler, les joueurs tenoient toujours leurs mains plus baſſes que leurs épaules; au lieu que dans celle-ci, ces mêmes joueurs élevoient leurs mains au-deſſus de leur tête, ſe dreſſant même ſur la pointe du pied, & faiſant divers ſauts pour attraper les balles qui leur paſſoient par-deſſus la tête. Cet exercice comme l'on voit, devoit être d'un fort grand mouvement, & d'autant plus pénible, qu'outre qu'on y mettoit en œuvre toute la force des bras pour pouſſer des balles d'une groſſeur conſidérable à une grande diſtance, les courſes, les ſauts, & les violentes contorſions que l'on s'y donnoit, contribuoient encore à en augmenter la fatigue.

La troiſième eſpèce de *ſphériſtique* connue des Grecs, étoit l'exercice du ballon dont on ſait peu de circonſtances, ſi ce n'eſt que les ballons qu'ils employoient étoient vraiſemblablement faits comme les nôtres, qu'on leur donnoit une groſſeur énorme, & que le jeu en étoit difficile & fatiguant.

L'exercice du *Corycus* qui étoit la quatrième eſpèce de *ſphériſtique* Grecque, la ſeule dont Hypocrate ait parlé, conſiſtoit à ſuſpendre au plancher d'une ſalle, par le moyen

d'une corde, une eſpèce de ſac que l'on rempliſſoit de farine ou de graine de figuier pour les gens foibles, & de ſable pour les robuſtes, & qui deſcendoit juſqu'à la hauteur de la ceinture de ceux qui s'exercoient. Ceux-ci preſſant ce ſac à deux mains, le portoient auſſi loin que la corde pouvoit s'étendre, après quoi lâchant ce ſac ils le ſuivoient, & lorſqu'il revenoit vers eux, ils ſe reculoient pour céder à la violence du choc; enſuite, le reprenant à deux mains, ils le pouſſoient en avant de toutes leurs forces, & tâchoient malgré l'impétuoſité qui le ramenoit, de l'arrêter, ſoit en oppoſant les mains, ſoit en préſentant la poitrine, leurs mains étendues derrière le dos; en ſorte que, pour peu qu'ils négligeaſſent de ſe tenir fermes, l'effort du ſac qui revenoit, leur faiſoit quelquefois lâcher le pied, & les contraignoit de reculer.

Il réſulteroit, ſelon les médecins, de ces différentes eſpèces de *ſphériſtique*, divers avantages pour la ſanté. Ils croyoient que l'exercice de la groſſe & de la petite balle étoit très-propre à fortifier les bras, auſſi bien que les muſcles du dos & de la poitrine, à débarraſſer la tête, à rendre l'épine du dos plus ſouple par les fréquentes inflexions, à affermir les jambes & les cuiſſes. Ils n'eſtimoient pas que le jeu de ballon fût d'une grande utilité, à cauſe de ſa difficulté & des mouvemens violens qu'il exigeoit; mais en général ils croyoient tous ces exercices contraires à ceux qui étoient ſujets aux vertiges, parce que les fréquens tournoiements de la tête & des yeux, néceſſaires dans la *ſphériſtique*, ne pouvoient manquer d'irriter cette indiſpoſition. Pour ce qui concerne l'exercice du *Corycus*, ou de la balle ſuſpendue, ils le jugeoient très-convenable à la diminution du trop d'embonpoint, & à l'affermiſſement de tous les les muſcles du corps, ſe perſuadant auſſi que les ſecouſſes réitérées, que la poitrine & le ventre recevoient du choc de cette balle, n'étoient pas inutiles pour maintenir la bonne conſtitution des viſcères qui y ſont renfermés. Arétée en conſeilloit l'uſage aux lépreux; mais on le défendoit à ceux qui avoient la poitrine délicate.

T

T O C.

Sorte de jeu de table, qui ſe joue entre deux perſonnes, dans un trictrac, avec des cornets, des dés & des dames.

On a auſſi deux fiches ou fichets pour marquer les trous qu'on gagne.

Les dames ſont au nombre de trente, quinze blanches & quinze noires: les blanches ſont pour l'un des deux joueurs, & les noires pour l'autre.

Chaque joueur a ſon cornet, & ſe ſert lui-même.

On fait d'abord prononcer le ſort ſur l'ordre dans lequel les joueurs auront les dés. Pour cela, chacun d'eux prend un dé, & le jette dans le trictrac: celui qui a amené le nombre le plus conſidérable doit jouer le premier.

En commençant, chacun met ſes dames dans la table du trictrac la plus éloignée du jour, en les empilant ſur la première flèche de cette table, c'eſt-à-dire, ſur la flèche la plus éloignée de l'autre table. C'eſt dans celle-ci que le joueur doit mener ſes dames, & faire ſon plein ou grand-jan.

Les dames étant empilées, celui qui doit jouer le premier, remue les dés dans ſon cornet, & les jette enſuite de manière qu'ils aillent frapper la bande du trictrac du côté de l'adverſaire.

Les dés ſont bons par-tout dans le trictrac, pourvu qu'ils ne ſoient point en l'air.

Pour ſavoir ſi un dé eſt en l'air ou s'il n'y eſt pas, on tire légèrement la dame ſur laquelle il poſe, & s'il tombe, c'eſt une preuve qu'il étoit en l'air, & qu'il ne vaut rien.

Les dés ſe déſignent comme au trictrac, c'eſt-à-dire, qu'on nomme le plus gros nom-

bre le premier : on dit, par exemple, deux & as ; quatre & trois, &c.

Les doublets ont chacun leur nom particulier : ainſi on appelle deux as, beſet ; les deux deux, double deux ; les deux trois, terne ; les deux quatre, carme ; les deux cinq, quine ; & les deux ſix, ſonnez.

Les nombres amenés par le joueur qui a le dé, ſe marquent avec les dames qu'il prend à la pile placée ſur la première flèche : ainſi, en ſuppoſant qu'il ait amené un trois & un quatre, il place une dame ſur la quatrième flèche, & une ſur la cinquième.

On fixe la partie à un certain nombre de trous : on peut jouer en un ſeul trou, ſi l'on veut.

On ne marque pas les points comme au trictrac ; mais lorſqu'un joueur parvient à faire ſon petit-jan ou ſon grand-jan, il marque un trou ; & s'il fait l'un ou l'autre jan par deux moyens, ou par doublet, il marque deux trous.

On bat ſoit une ou pluſieurs dames, ſoit le coin, comme au trictrac, & le joueur qui gagne le trou a la liberté de s'en aller.

On peut, quand on le juge à propos, rompre le dé de ſon adverſaire. *Voyez d'ailleurs l'article* TRICTRAC.

TONTINE.

Sorte de jeu des cartes auquel peuvent jouer enſemble douze, quinze ou vingt perſonnes.

On ſe ſert d'un jeu compoſé de 52 cartes, c'eſt-à-dire, d'un jeu entier.

Avant de commencer, on diſtribue à chaque joueur une priſe compoſée de vingt jetons qui ont une valeur convenue. De ces vingt jetons, chacun en met trois dans un panier pour former la poule ; enſuite le joueur que le ſort a indiqué pour donner, mêle les cartes, fait couper par le joueur placé à ſa gauche, & diſtribue tant à lui qu'à chacun des autres joueurs, une carte découverte, en commençant par la droite.

Si la carte diſtribuée à un joueur quelconque, eſt un roi, il tire trois jetons du panier ; deux, ſi c'eſt une dame, & un ſi c'eſt un valet. Le dix ne produit ni perte ni profit. L'as oblige celui qui l'a à donner un jeton au joueur placé à ſa gauche. Si c'eſt un deux, on donne deux jetons au ſecond voiſin de la gauche ; & ſi c'eſt un trois, on doit trois jetons au troiſième voiſin du même côté.

Quant au joueur qui a un quatre, il doit mettre deux jetons au panier ; un ſi ſa carte eſt un cinq ; deux ſi c'eſt un ſix ; un ſi c'eſt un ſept, deux ſi c'eſt un huit, & un ſi c'eſt un neuf.

Lorſque les payemens ſont terminés, le joueur placé à la droite de celui qui a donné, ramaſſe les cartes, mêle, fait couper & donne comme le précédent : le jeu continue de cette manière juſqu'à ce que la poule ſoit gagnée. Il faut pour cela qu'à l'exception d'un ſeul joueur, tous les autres aient perdu leur priſe. Celui qui n'a pas perdu la ſienne emporte le panier.

Lorſqu'il ne reſte plus de jetons à un joueur, on dit qu'il eſt mort : mais tant que la poule n'eſt pas gagnée, il a l'eſpérance de reſſuſciter par le moyen des jetons que ſes voiſins peuvent être obligés de lui donner dans les cas dont on a parlé précédemment.

Tandis qu'un joueur mort n'eſt pas reſſuſcité, on ne lui diſtribue aucune carte, & il ne donne pas lorſque ſon tour de donner arrive : mais auſſitôt qu'il a un ſeul jeton, il joue comme tous les autres ; & s'il vient à perdre pluſieurs jetons d'un ſeul coup, il en eſt quitte en donnant celui qu'il avoit.

Vocabulaire explicatif des termes uſités à la Tontine.

Couper. C'eſt ſéparer en deux un jeu de cartes, avant de donner à chaque joueur la carte qu'il doit avoir.

Donner. C'eſt diſtribuer les cartes.

Jeton. C'eſt une pièce qui ſert à faire les comptes du jeu.

Mêler. C'eſt battre les cartes.

Mort. On dit qu'un joueur eſt mort, pour ſignifier qu'il ne lui reſte rien de ſa priſe.

Poule. C'eſt la totalité de ce que les joueurs ont mis au panier pour celui qui vient à gagner.

Priſe. C'eſt la totalité des jetons diſtribués à chaque joueur avant de commencer la partie.

Reſſuſciter. C'eſt rentrer au jeu par le moyen du gain d'un ou de pluſieurs jetons.

TOURNECASE.

Sorte de jeu de table qui ſe joue dans un trictrac entre deux perſonnes, avec des cornets, deux dés & des dames.

Les dames ſont au nombre de ſix, trois blanches & trois noires. Les blanches ſont pour l'un des deux joueurs, & les noires pour l'autre. Chaque joueur a ſon cornet & doit ſe ſervir.

Après qu'on eſt convenu du prix de la partie, on fait prononcer le ſort ſur l'ordre dans lequel les joueurs auront les dés. Pour cet effet, chacun d'eux prend un dé & le jette dans le trictrac : celui qui a amené le plus conſidérable, doit jouer le premier.

En commençant, chaque joueur met ſes trois dames ſur la bande du trictrac la plus éloignée du jour.

L'objet qu'il doit ſe propoſer eſt de conduire ſes trois dames ſur la douzième flèche de ſon côté, qu'on appelle le *coin de repos*. Le joueur qui remplit le premier cette tâche, gagne la partie.

En jouant, il faut, après avoir remué les dés dans le cornet, qu'on les jette de manière qu'ils aillent frapper la bande du trictrac du côté de l'adverſaire.

Les dés ſont bons par-tout dans le trictrac pourvu qu'ils ne ſoient point en l'air.

On reconnoit ſi un dé eſt en l'air ou s'il n'y eſt pas, en tirant légèrement la dame ſur laquelle il poſe : s'il tombe, c'eſt une preuve qu'il étoit en l'air & qu'il ne vaut rien.

Des deux nombres qu'on amène d'un coup de dé, on ne peut jouer que le moindre: ainſi lorſque vous amenez ſix & trois, vous ne pouvez jouer que le trois.

Si enſuite vous amenez quatre & cinq, vous êtes tenu de jouer votre quatre avec la dame qui vous a ſervi à jouer le trois: la raiſon en eſt que ſi vous jouiez le quatre avec une autre dame, vous ſeriez obligé de paſſer par-deſſus celle avec laquelle vous avez joué le trois : or, c'eſt une règle du jeu, qu'on ne peut faire paſſer aucune dame au-deſſus d'une autre: il faut qu'elles ſe ſuivent & qu'elles marchent l'une après l'autre.

La marche d'un joueur peut être interrompue & retardée quand les dames ſont battues par les nombres que ſon adverſaire amène.

Voici de quelle manière on bat une dame au *tournecaſe*.

Les deux joueurs marchant vis-à-vis l'un de l'autre dans les deux tables du trictrac, il doit arriver ſouvent que l'un des deux ait une dame ſur une flèche vis-à-vis de laquelle ſon adverſaire eſt conduit par le dé qu'il a amené : dans ce cas, la dame du premier eſt battue, & il eſt obligé de la reporter ſur la bande du trictrac pour enſuite la rentrer dans le jeu.

Si un joueur plaçoit dans le coin de repos ſes trois dames, avant que ſon adverſaire y en eût placé aucune des ſiennes, il gagneroit partie double, à moins qu'on ne fût convenu du contraire.

TREIZE.

Sorte de jeu de hazard qui ſe joue avec un jeu entier, compoſé de cinquante-deux cartes.

Les joueurs ſont un banquier & des pontes: le nombre de ceux-ci eſt illimité.

Chaque ponte met au jeu une ſomme convenue. Alors le banquier mêle les cartes, & fait couper par le joueur qu'il a à ſa gauche; enſuite il découvre les cartes l'une après l'autre, & prononce as, en découvrant la première; deux, en découvrant la ſeconde; trois, en découvrant la troiſième; quatre, en découvrant la quatrième; cinq, en découvrant la cinquième; ſix, en découvrant la ſixième; ſept, en découvrant la ſeptième, huit, en découvrant la huitième; neuf, en découvrant la neuvième; dix, en découvrant la dixième; valet, en découvrant la onzième; dame, en découvrant la douzième; & roi, en découvrant la treizième.

Si dans cet appel nominal de chaque carte, il n'en découvre aucune telle qu'il l'a déſignée, il double l'enjeu de chaque ponte, & il cède la main à celui qu'il a à ſa droite. Ce dernier devient alors le banquier, & en uſe comme a fait le joueur qui l'a précédé.

Mais s'il arrive qu'en appelant chaque carte, le banquier en découvre une telle qu'il l'a nommée; que, par exemple, elle ſe

trouve

trouve être un valet quand il a appelé le valet, il recueille tout ce que les pontes ont mis au jeu, & il conſerve la main pour recommencer comme auparavant.

Si le banquier ayant gagné & recommencé pluſieurs fois, n'avoit plus aſſez de cartes pour étendre ſon appel nominal depuis l'as juſqu'au roi, il remêleroit les cartes, feroit couper, & tireroit enſuite du jeu le nombre de cartes qui lui ſeroit néceſſaire pour continuer le jeu, en commençant par la carte qu'il auroit nommée, s'il en eût encore eu dans ſa main. Par exemple, ſi en découvrant la dernière carte, vous avez nommé un neuf, vous devez, après avoir remêlé, nommer un dix en découvrant la première, & ſucceſſivement un valet, une dame & un roi, juſqu'à ce que vous ayez gagné ou perdu.

TRENTE ET QUARANTE, *ou* TRENTE-UN.

Sorte de jeu de hazard, qui ſe joue avec trois cent douze cartes, c'eſt-à-dire, avec ſix jeux entiers qu'on a mêlés enſemble.

Les joueurs ſont un banquier & des pontes : le nombre de ceux-ci eſt illimité.

Comme il y a dans les cartes deux couleurs, la noire & la rouge, on met ſur le tapis deux cartons, un noir & un rouge.

Chaque ponte place la ſomme qu'il juge à propos ſur le carton qu'il choiſit : quand le jeu eſt fait, le banquier découvre l'une après l'autre, une certaine quantité de cartes, & il ne s'arrête que quand les points qu'elles préſentent étant réunis, ils ne ſont pas au-deſſous de *trente-un*, & ne s'étendent pas au-delà de *quarante*.

Les figures ſe comptent pour dix points, & les autres cartes pour autant de points qu'elles en préſentent : ainſi, l'as ſe compte pour un point, le deux pour deux points, &c.

Les cartes tirées en premier lieu ſont pour la couleur noire, & celles qu'on tire enſuite ſont pour la couleur rouge.

Si le point amené pour la couleur noire approche plus de *trente-un* que celui qui eſt amené pour la couleur rouge, les pontes gagnent une ſomme égale à celle qu'ils ont miſe ſur le carton noir, & le banquier l'énonce en diſant *la rouge perd*. Il tire alors ce qu'on a mis ſur le carton rouge, & enſuite il double ce qu'il y a ſur le carton noir.

Pareillement, ſi le point qui approche le plus près de *trente-un*, eſt amené pour la couleur rouge, le banquier l'énonce en diſant *la rouge gagne*. En ce cas, il tire ce qu'on a mis ſur le carton noir, & il double ce qu'il y a ſur le carton rouge.

Si les points amenés pour la couleur rouge, ſont égaux à ceux qu'on a amenés auparavant pour la couleur noire, il en réſulte un refait, c'eſt-à-dire, qu'il n'y a ni perte ni gain pour perſonne, quand les points égaux ſont de *trente-deux* à *quarante*.

Juſques-là le jeu eſt parfaitement égal. Mais lorſque le banquier, ayant amené *trente-un* pour la couleur noire, ramène encore le même point pour la couleur rouge, il tire la moitié de l'argent qu'on a expoſé ſur les cartons. Cet avantage eſt un objet qu'on évalue à ſix ſous deux deniers un quart par louis.

On obſerve que des dix points de *trente-un* à *quarante*, les uns arrivent plus facilement que les autres. Par exemple, celui de *quarante* ne peut ſe faire que quand la dernière carte eſt un dix ou une figure :

Celui de *trente-neuf* ſe fait par 10 & 9 :

Celui de *trente-huit*, par 10, 9 & 8.

Celui de *trente-ſept*, par 10, 9, 8 & 7.

Celui de *trente-ſix*, par 10, 9, 8, 7 & 6.

Celui de *trente-cinq*, par 10, 9, 8, 7, 6 & 5.

Celui de *trente-quatre*, par 10, 9, 8, 7, 6, 5 & 4.

Celui de *trente-trois*, par 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4 & 3.

Celui de *trente-deux*, par 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 & 2.

Et celui de *trente un*, par 10, 9, 8, 7, 6, 5, 3, 2 & 1.

Comme il eſt conſtant que les effets ſe reproduiſent en raiſon du nombre de leurs cauſes, on peut établir que le point de 31 arrivera 13 fois, tandis que celui de 32 n'arrivera que 12 fois :

Que celui de 33 n'arrivera qu'onze fois :

Celui de 34, dix fois :

Celui de 35, neuf fois :

Celui de 36, huit fois :

Celui de 37, ſept fois :
Celui de 38, ſix fois.
Celui de 39, cinq fois ;
Et celui de 40, quatre fois.

Comme il faut le concours de deux de ces points pour former un coup, & que le nombre proportionnel ci-deſſus ſe monte à quatre-vingt-cinq, le carré de cette ſomme eſt la quantité où tous les différens évènemens doivent ſe reproduire en raiſon du nombre des cauſes qui leur appartiennent.

Ainſi, dans 7225 coups, 31 & 31 doivent arriver 169 fois :

31 & 32, 156 fois :
31 & 33, 143 fois :
31 & 34, 130 fois :
31 & 35, 117 fois :
31 & 36, 104 fois :
31 & 37, 91 fois :
31 & 38, 78 fois :
31 & 39, 65 fois :
31 & 40, 52 fois :
32 et 31, 156 fois :
32 & 32, 144 fois :
32 & 33, 132 fois :
32 & 34, 120 fois :
32 & 35, 108 fois :
32 & 36, 96 fois :
32 & 37, 84 fois :
32 & 38, 72 fois :
32 & 39, 60 fois :
32 & 40, 48 fois :
33 & 31, 143 fois :
33 & 32, 132 fois :
33 & 33, 121 fois :
33 & 34, 110 fois :
33 & 35, 99 fois :
33 & 36, 88 fois :
33 & 37, 77 fois :
33 & 38, 66 fois :
33 & 40, 44 fois :
34 & 31, 130 fois :
34 & 32, 130 fois :
34 & 33, 110 fois :
34 & 34, 100 fois :
34 & 35, 90 fois :
34 & 36, 80 fois :
34 & 37, 70 fois :
34 & 38, 60 fois :
34 & 39, 50 fois :
34 & 40, 40 fois :
35 & 31, 117 fois :
35 & 32, 108 fois ;
35 & 33, 99 fois :
35 & 34, 90 fois :
35 & 35, 81 fois :
35 & 36, 72 fois :
35 & 37, 63 fois :
35 & 38, 54 fois :
35 & 39, 45 fois :
31 & 40, 36 fois :
36 & 31, 104 fois :
36 & 32, 96 fois :
36 & 33, 88 fois :
33 & 39, 55 fois :
83 & 34, 80 fois :
36 & 35, 72 fois :
36 & 36, 64 fois :
36 & 37, 56 fois :
36 & 36, 48 fois :
36 & 39, 40 fois :
36 & 40, 32 fois :
37 & 31, 91 fois :
37 & 32, 84 fois :
37 & 33, 77 fois :
37 & 34, 70 fois :
37 & 37, 63 fois :
37 & 36, 56 fois :
37 & 37, 49 fois :
38 & 38, 42 fois :
37 & 39, 35 fois :
37 & 40, 28 fois :
38 & 31, 78 fois :
38 & 32, 72 fois :
38 & 33, 66 fois :
38 & 34, 60 fois :
38 & 35, 54 fois :
38 & 35, 48 fois :
38 & 47, 42 fois :
38 & 38, 36 fois :
38 & 39, 30 fois :
38 & 40, 42 fois :
39 & 32, 65 fois :
36 & 32, 60 fois :
39 & 33, 55 fois :
39 & 34, 50 fois :
39 & 35, 45 fois :
39 & 36, 40 fois :
39 & 37, 35 fois :
39 & 38, 30 fois :
39 & 39, 52 fois :
39 & 40, 20 fois :
40 & 31, 52 fois :
40 & 32, 48 fois :
40 & 34, 44 fois :
40 & 34, 40 fois ;

40 & 35, 36 fois :
40 & 36, 32 fois :
40 & 37, 28 fois :
40 & 38, 24 fois :
40 & 39, 20 fois :
40 & 40, 16 fois.

Dans ces ſept mille deux cent vingt-cinq coups, il y a huit cent cinq refaits ; cela revient à un dans huit ou neuf coups, ou environ ſept dans deux tailles.

Il ſuit delà que le refait de trente-un doit arriver dans quarante-deux ou quarante-trois coups, en comprenant toutefois dans ces coups, les autres refaits qui ſont nuls ; car en les déduiſant on trouvera que le refait de trente-un doit arriver tous les trente-huit ou trente-neuf coups déciſifs.

Le refait de 32 doit arriver dans cinquante ou cinquante-un coups :

Celui de trente-trois, dans cinquante-neuf ou ſoixante coups :

Celui de trente-quatre, dans ſoixante-douze ou ſoixante-treize coups :

Celui de trente-cinq, dans quatre-vingt-neuf ou quatre-vingt-dix coups :

Celui de trente ſix, dans cent douze ou cent treize coups :

Celui de trente-ſept, dans cent quarante-ſept ou cent quarante-huit coups :

Celui de trente-huit, dans deux cent ou deux cent un coups :

Celui de trente-neuf, dans deux cent quatre-vingt-neuf coups :

Et celui de quarante, dans quatre cent cinquante-un ou quatre cent cinquante-deux coups.

Pour s'aſſurer de la juſteſſe de ces probabilités, il faut examiner combien il y a à parier pour le premier point ; enſuite multiplier la ſomme par le rapport du paroli, & on la trouvera juſte. Par exemple, pour le refait de *trente-un*, il y a treize contre ſoixante-douze, ou un contre cinq ſept-treizièmes pour le premier point : la ſomme du paroli ſera de quarante-deux cent-vingt-huit cent ſoixante-neuvièmes à parier que le coup ne ſera pas *trente-un* & *trente-un*.

Voici les proportions de ce que le banquier peut donner ou recevoir par compoſition ou arrangement, ſur la connoiſſance du premier point.

Si le ponte étant ſur la couleur noire, il arrive le point de *trente-un*, le banquier doit lui donner dix-huit livres neuf ſous dix deniers dix dix ſeptièmes par louis.

Remarquez que ſans l'avantage du refait de *trente-un*, il faudroit, pour l'égalité, que, dans ce cas, le banquier donnât vingt livres ſix ſous ſept deniers, au lieu de la ſomme que nous venons d'énoncer.

S'il arrive le point de trente-deux, le banquier doit donner au ponte treize livres huit ſous deux deniers quatorze dix-ſeptièmes par louis.

S'il arrive le point de trente-trois, le banquier doit donner au ponte ſix livres quinze ſous ſix deniers ſix dix-ſeptièmes par louis.

S'il arrive le point de trente-quatre, le banquier doit donner au ponte ſeize ſous onze deniers cinq dix-ſeptièmes par louis.

S'il arrive le point de trente-cinq, le ponte doit donner au banquier quatre livres dix ſous quatre deniers quatre dix-ſeptièmes par louis.

S'il arrive le point de trente ſix, le ponte doit donner au banquier neuf livres ſix ſous quatre deniers quatre dix-ſeptièmes par louis.

S'il arrive le point de trente-ſept, le ponte doit donner au banquier treize livres onze ſous douze dix-ſeptièmes de denier par louis.

S'il arrive le point de trente-huit, le ponte doit donner au banquier dix-ſept livres quatre ſous cinq deniers onze dix-ſeptièmes par louis.

S'il arrive le point de trente-neuf, le ponte doit donner au banquier vingt livres ſix ſous ſept deniers un dix-ſeptième par louis.

S'il arrive le point de quarante, le ponte doit donner au banquier vingt-deux livres dix-ſept ſous quatre deniers ſeize dix-ſeptièmes par louis.

Lorſque le ponte étend ſur la couleur rouge le point de *trente un* pour la couleur noire, il doit donner au banquier vingt-deux livres trois ſous trois deniers neuf dix-ſeptièmes par louis.

S'il arrive le point de trente-deux, le ponte doit donner au banquier treize livres huit ſous deux deniers quatorze dix-ſeptièmes par louis.

S'il arrive le point de trente-trois, le ponte doit donner au banquier ſix livres quinze ſous ſix deniers ſix dix-ſeptièmes par louis.

S'il arrive le point de trente-quatre, le

ponte doit donner au banquier ſeize ſous onze deniers cinq dix-ſeptièmes par louis.

S'il arrive le point de trente-cinq, le banquier doit donner au ponte quatre livres dix ſous quatre deniers quatre dix-ſeptièmes par louis.

S'il arrive le point de trente-ſix, le banquier doit donner au ponte neuf livres ſix ſous quatre deniers quatre dix-ſeptièmes par louis.

S'il arrive le point de trente-ſept, le banquier doit donner au ponte treize livres onze ſous douze dix-ſeptièmes de denier par louis.

S'il arrive le point de trente-huit, le banquier doit donner au ponte dix-ſept livres quatre ſous cinq deniers onze dix-ſeptièmes par louis.

S'il arrive le point de trente-neuf, le banquier doit donner au ponte vingt livres ſix ſous ſept deniers un dix-ſeptième par louis.

S'il arrive le point de quarante, le banquier doit donner au ponte vingt-deux livres dix-ſept ſous quatre deniers ſeize dix-ſeptièmes par louis.

Au reſte, de pareilles compoſitions ou arrangemens ne ſont ſuſceptibles des proportions qu'on vient d'établir, qu'autant qu'il n'y a de tiré que le point de la couleur noire: car ſi quelques cartes de la couleur rouge étoient déjà abattues, cela changeroit la ſituation du jeu.

En bonne règle, la dernière carte du talon ne devroit pas compter, par la raiſon qu'elle eſt connue: d'ailleurs, comme on peut ſpéculer ſur le dernier coup, l'égalité du jeu eſt rompue, attendu que toutes les fois que le dernier coup finit par la dernière carte, il eſt preſque toujours probable que la couleur rouge gagnera préférablement à la noire.

Au ſurplus, il n'exiſte aucune marche ni aucune manière pour gagner avec certitude, ou même pour faire diſparoître la moindre portion de l'avantage du banquier. A la longue, tous les évènemens ſe balancent, & le banquier ayant plus de chances en ſa faveur que le ponte, doit gagner néceſſairement. Si un joueur a été aſſez heureux pour faire en une ſeule fois un gain conſidérable, il le reperdra en détail: pareillement, ce qu'il aura gagné en détail par le moyen d'une martingale, il le reperdra en gros; attendu que de quelque nombre de coups que cette martingale ſoit compoſée, elle doit ſauter dans une proportion égale à ce qu'elle peut rapporter.

Le nombre des marches qu'on peut compoſer eſt immenſe, puiſque, ſur une ſuite de vingt-ſix coups, il y en a ſoixante-ſept millions cent huit mille huit cent ſoixante-quatre; c'eſt-à-dire, qu'il y a ſoixante-ſept millions cent huit mille huit cent ſoixante-quatre manières dont une taille compoſée de vingt-ſix coups peut arriver. Ainſi quelque manière poſſible qu'on veuille déterminer, il y en a contre elle ſoixante-ſept millions cent huit mille huit cent ſoixante-trois autres qui ſont toutes également poſſibles. Dans ce nombre, il n'y a qu'une chance pour que la couleur noire vienne ſeule en gain; une pour que la couleur rouge vienne ſeule en gain; une pour qu'il n'y ait que des intermittences à commencer par la couleur noire, & une pour qu'il n'y ait pareillement que des intermittences à commencer par la couleur rouge. Il eſt probable qu'à force de tailles, ces évènemens auront lieu quelquefois, mais la période dans laquelle on peut les attendre eſt très-longue; car en ſuppoſant qu'on fit dix tailles par jour, il faudroit un eſpace d'environ dix-huit mille cinq cent ans pour les voir une ſeule fois.

Si un joueur a eu la chance de doubler, de tripler, ou de quadrupler ſa martingale ſans ſauter, il ne faut pas s'imaginer que ſa méthode vaille mieux pour cela: ce n'eſt poſitivement que la même meſure de bonheur que celle de gagner un paroli, un ſept & le va, &c.

Toutes les progreſſions reviennent au même, & celle qui augmente le plus, n'eſt autre choſe qu'un plus gros jeu: celui qui croit ne jouer qu'à un louis, parce que le premier coup de ſa martingale commence par-là, en joue véritablement davantage: par exemple, ſi ſa martingale eſt de ſix coups, & qu'elle ſe monte à cent vingt louis par la continuation, chaque coup reviendra, l'un dans l'autre, à cinq louis & un neuvième; de ſorte que ſi ſans martingaler, il eût joué par coup cinq louis & un neuvième, cela ſeroit revenu abſolument au même, & par la continuation il auroit perdu autant d'une façon que de l'autre. Ceci n'exclut pas la poſſibilité de gagner momentanément, parce que, dans un petit nombre de coups, l'avantage du banquier eſt peu de choſe; mais à la

longue, on doit finir par payer le plaiſir qu'on a voulu prendre.

Le *trente* & *quarante* ne comporte point de fauſſe taille. Si le banquier vient à ſe tromper en comptant; comme tous les pontes comptent avec lui, ils peuvent le reprendre: une carte tirée de trop eſt réſervée pour le coup ſuivant. N'y ayant pas lieu de craindre comme au pharaon, la ſpéculation des joueurs de figures, le banquier détache les cartes trop à découvert & trop librement pour qu'il puiſſe être ſuſpecté: auſſi, de deux cartes qui viennent à tomber enſemble, on diſtingue toujours clairement quelle eſt celle des deux qu'on doit compter la première. On conçoit que s'il y avoit fauſſe taille en pareil cas, on pourroit la faire naître à chaque inſtant, attendu que les cartes paſſant par toutes les mains, il ſeroit aiſé de les coller exprès.

La ſeule circonſtance où l'on pourroit faire quelque difficulté, ſeroit le cas où le banquier ne finiroit pas la taille, parce qu'il eſt d'uſage de tailler à fond, & même de prouver évidemment que les cartes qui reſtent ſont inſuffiſantes pour former un coup. Il ne faut pas tirer delà la conſéquence qu'il y auroit fauſſe taille ſi le banquier ne donnoit pas cette ſatisfaction aux pontes; attendu que, quand il ne peut point y avoir de tromperie, il ne doit être prononcé aucune punition: or dans le cas particulier il ne peut point y avoir de tromperie, puiſque l'évènement eſt incertain, & que le nombre de cartes qu'il faut pour le décider, écarte l'idée du ſoupçon qui fait déclarer la fauſſe taille au pharaon, où une ſeule carte décidant de la perte ou du gain, le banquier peut être ſoupçonné de la connoître: d'ailleurs, comme le ponte ne peut retirer ſa carte quand il le veut, de même auſſi le banquier ne peut renoncer à la partie ſans la perdre. Au *trente & quarante*, au contraire, chaque coup forme une nouvelle partie; & ſi l'on vouloit parler d'inégalité, cette raiſon militeroit en faveur du banquier, puiſqu'en refuſant de jouer, il ſe priveroit de l'avantage qui pourroit réſulter du refait de *trente-un*.

A aucun jeu, le banquier ne peut jamais ſe prévaloir du faut de ſa banque pour éluder de payer en entier ce qu'il vient à perdre; attendu qu'avant de tirer le coup, c'eſt à lui à voir s'il a les fonds néceſſaires pour acquitter ce qu'on pourra lui gagner. Il ſuit delà que ſi ſa banque eſt inſuffiſante pour payer le coup, il reſte débiteur envers ceux qui ont gagné.

Au ſurplus, il dépend du banquier de régler & de limiter ſon jeu comme il lui plaît, & les pontes ne peuvent l'obliger de jouer au-delà de ce qu'il juge à propos.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au Trente & Quarante.

Banquier. C'eſt celui qui tient les cartes, & qui joue contre les pontes.

Fauſſe taille. C'eſt une taille où le banquier a fait une faute qui l'aſſujettit à doubler ce que les pontes ont au jeu, quand elle eſt apperçue.

Figure. On donne ce nom aux rois, aux dames & aux valets.

Martingale. C'eſt une manière de jouer qui conſiſte à jouer toujours tout ce qu'on a perdu.

Noire. Ce mot ſe dit de la couleur noire pour laquelle ſont les premiers points que tire le banquier.

Paroli. C'eſt le double de ce qu'on a joué la première fois.

Point. C'eſt le nombre qui réſulte de la valeur des cartes que retourne le banquier.

Ponte. On donne ce nom aux joueurs qui font des miſes contre le banquier.

Refait. C'eſt un coup nul qui a lieu quand le point qu'on amène pour la couleur rouge eſt égal à celui qu'on a amené pour la couleur noire.

Refait de trente-un. C'eſt un coup qui fait gagner au banquier la moitié de l'argent que les pontes ont expoſé, & il a lieu quand, après avoir amené *trente-un* pour la couleur noire, le même point ſe reproduit pour la couleur rouge.

Rouge. Ce mot ſe dit de la couleur rouge pour laquelle ſont les points que le banquier amène après ceux qu'il a tirés pour la couleur noire.

Sept & le va. C'eſt ſept fois la première miſe.

Taille. Ce terme ſe dit de chaque fois que le banquier qui tient le jeu achève de retourner toutes les cartes.

TRE-SETTE- *ou* TROIS SEPT.

Sorte de jeu des cartes qui nous eſt venu d'Eſpagne.

Il ſe joue entre quatre perſonnes, dont deux ſont aſſociées contre les deux autres.

Les cartes qu'on emploie ſont un jeu entier, dont on a ôté les huit, les neuf & les dix : ainſi il ne reſte que quarante cartes.

Pour faire les comptes du jeu, on ſe ſert de fiches & de jetons qui ont une valeur convenue.

L'aſſocié ou le partenaire d'un joueur doit être placé vis-à-vis & non à côté de lui. Il ſuit delà que chaque joueur ſe trouve entre ſes deux adverſaires.

Les cartes ſont ſupérieures l'une à l'autre dans l'ordre ſuivant : le trois eſt ſupérieur au deux ; le deux à l'as ; l'as au roi ; le roi à la dame ; la dame au valet ; le valet au ſept ; le ſept au ſix ; le ſix au cinq, & le cinq au quatre.

On fixe la durée du jeu à un certain nombre de tours.

Le joueur que le ſort a indiqué pour donner, mêle les cartes, fait couper par le joueur placé à ſa gauche, & diſtribue enſuite en trois fois, dix cartes à chaque joueur.

Les cartes étant diſtribuées, & chacun ayant examiné ſes ſiennes, le joueur qui eſt à la droite de celui qui a donné, ouvre le jeu en jetant la carte qu'il lui plaît.

Nous obſerverons ici qu'on fait des points de deux manières ; les uns s'appellent points d'annonce, & les autres points de jeu. La réunion de vingt-un points fait gagner la partie aux aſſociés qui les ont faits avant leurs adverſaires, & cette partie ſe paye une fiche. Si les aſſociés ont fait vingt-un points avant que leurs adverſaires en aient marqué onze, la partie doit être payée double par ceux-ci.

Les points d'annonce doivent ſe compter après qu'on a joué la première carte. Ainſi lorſque celui qui vient de jouer ſe trouve avoir un trois, un deux & un as d'une même couleur, il annonce une napolitaine, la montre, & marque trois points. Si elle eſt accompagnée de cartes qui la ſuivent immédiatement, comme le roi, la dame, le valet, le ſept, &c. il montre également ces cartes, & compte un point pour chacune. Quand on a 3 trois, 3 deux, 3 as ou 3 ſept, on marque trois points, & quatre, ſi l'on a la quatrième de ces cartes. Trois rois, trois dames, trois valets, trois ſix ou trois cinq valent un point, & la quatrième de ces cartes en fait compter un ſecond.

Les points d'annonce doivent être comptés dans l'ordre où l'on ſe trouve placé : il n'eſt permis à un joueur ni d'annoncer, ni de fournir aucune carte avant ſon tour.

Les points de jeu qui dérivent des levées qu'on a faites, ſe comptent de la manière ſuivante : trois figures de quelque couleur qu'elles ſoient, valent un point ; les trois & les deux ſont compris dans les figures, comme les rois, les dames & les valets ; l'as ſe compte ſeul pour un point : les autres cartes, depuis le ſept juſqu'au quatre, ne ſe comptent que dans l'annonce. La totalité des cartes donne dix points & deux figures. La dernière levée fait ſeule un point.

Indépendamment de la partie qui ſe gagne par le moyen des points d'annonce & des points de jeu, il y a les parties d'honneur qu'on peut gagner de cinq manières différentes, connues ſous les noms de *ſtrammaſette*, *ſtrammaſon*, *callade*, *calladon*, *calladondrion*.

Deux joueurs aſſociés gagnent par ſtrammaſette, quand ils font enſemble les neuf premières levées ſans qu'il y ait dans aucune un as, ou les trois figures néceſſaires pour produire un point. On doit payer trois fiches pour ce coup, & ceux qui les gagnent n'en comptent pas moins les points qu'ils ont dans leurs levées, pour parvenir au gain de la partie de vingt-un points.

Un joueur gagne par ſtrammaſon, quand il fait ſeul & ſans l'aide de ſon partenaire ou aſſocié, les neuf premières levées telles qu'elles doivent être pour gagner par ſtrammaſette. On doit payer ſix fiches pour ce coup.

Deux joueurs aſſociés gagnent par callade, quand ils font enſemble toutes les levées. Ce coup leur vaut quatre fiches.

Un joueur gagne par calladon lorſqu'il fait ſeul toutes les levées. On doit payer huit fiches pour ce coup.

Un joueur gagne par calladondrion, quand étant premier à jouer il peut montrer un

napolitaine dixième. On doit payer ſeize fiches pour ce coup.

Les joueurs qui, par des points d'annonce, gagnent la partie, ſoit ſimple ou double, ne peuvent conſerver aucun reſte pour la partie ſuivante : mais il en eſt autrement de ceux qui gagnent la partie par des points de jeu ; ces derniers conſervent pour la partie ſuivante les points qui excèdent le nombre de vingt-un.

On eſt libre de demander compte de l'annonce juſqu'à ce que la première levée ſoit couverte ; mais on ne le peut plus lorſqu'on a joué pour la ſeconde levée.

On convient quelquefois de payer une partie ſimple pour les *trois ſept*, & une partie double pour les quatre : mais ſans cette convention on ne peut marquer que trois ou quatre points.

Quant à la manière de jouer les cartes, ſi vous êtes premier, & que vous ayez en main une napolitaine, il eſt à propos que vous commenciez par en jouer l'as, & vous annoncez votre napolitaine, pour que votre aſſocié ne ſoit pas trompé.

Si vous avez un trois avec le deux, & une ou deux petites cartes de la même couleur, en ſorte que vous ne puiſſiez pas eſpérer de faire tomber là deſſus l'as & toutes les groſſes cartes, vous devez commencer par le deux : cela avertit votre aſſocié, s'il a l'as troiſième ou quatrième, de le prendre en main, & de vous l'indiquer, en ſe défaiſant d'abord d'une petite carte, & enſuite d'une plus groſſe de la même couleur ; en mettant, par exemple, ſur le deux un ſix ou un ſept, & ſur le trois un valet ou une dame. Si votre aſſocié n'a pas l'as, il doit, en premier lieu, jetter ſur le deux la plus forte de ſes cartes.

Lorſque vous avez un trois cinquième par l'as, ou ſixième par le roi, vous devez commencer par jouer le trois. Votre aſſocié eſt averti par là de jouer le deux s'il l'a ; ſinon il y a lieu d'eſpérer que les adverſaires le joueront, & vous aurez pour vous toute la ſuite.

Quand vous n'avez point de carte de cette force, vous devez commencer par faire une invite : la plus grande des invites eſt de jouer le deux, parce que cela ſuppoſe qu'il vous reſte l'as avec une grande ſuite : dans ce cas votre aſſocié doit relever avec le trois, s'il l'a, & jouer dans la même couleur, pourvu toutefois qu'il n'ait pas lui-même dans une autre couleur une napolitaine qu'il n'a pas pu accuſer. En pareille circonſtance il doit, en premier lieu, jouer ſes hautes cartes, & rentrer enſuite dans l'invite qu'on lui a faite, ou dans quelque autre couleur qu'on lui a indiquée par les cartes jetées.

Quand on joue une baſſe carte, telle qu'un quatre, un cinq, un ſix ou un ſept, c'eſt une invite ſur un trois, un deux ou un as. Pour répondre à l'invite, le partenaire prend la levée avec ſa plus haute carte, & rejoue une autre carte inférieure de la même couleur.

Quand on s'empare de la carte jouée, & qu'on rejoue dans une autre couleur que celle que le partenaire avoit deſirée, cela s'appelle faire une contre-invite. Cette manière de jouer a lieu lorſqu'on a une ſuite de cartes qu'on ſuppoſe plus étendue que celle que peut avoir le partenaire.

Si vous avez un ou deux trois dans votre main, accompagnés ſeulement d'une ou deux figures, ou d'une ou deux petites cartes, vous ne devez point y faire d'invite, attendu que votre partenaire venant à y répondre, & ayant une ſuite dans cette couleur, vous ne pourriez plus le remettre en jeu.

Si vous n'avez pas de quoi faire une bonne invite, c'eſt-à dire, ſi vous n'avez pas un trois bien accompagné, ou un deux avec l'as, vous devez jouer une figure, tant pour parvenir à connoître la couleur qui domine dans le jeu de votre partenaire, que pour lui fournir l'occaſion de prendre le deux de l'adverſaire qui aura joué après vous.

Lorſque votre partenaire a annoncé trois 3, & que vous n'avez pas une ſuite aſſez conſidérable pour faire une invite, vous devez jouer un deux, afin que votre aſſocié le prenne, ſi cela lui convient.

Toute carte que joue celui qui a annoncé trois 3, eſt cenſée être une invite, & le partenaire doit jouer en conſéquence.

Si la première carte que votre partenaire joue, eſt un roi, vous devez lui ſuppoſer ou l'as gardé, ou une ſuite étendue dans la même couleur ; car ce ſeroit mal jouer que de commencer par une figure dans une couleur où l'on n'auroit qu'une ou deux cartes.

Quand un joueur ne craint ni ſtrammaſette, ni callade, &c. & que n'ayant nul moyen de faire une bonne invite, il ſe trouve avoir un roi ou une dame cinquième, il doit jouer

une petite carte dans cette couleur, pour tâcher de faire enlever à ſes adverſaires un deux ou un as. Cela s'appelle *faire une fauſſe invite.*

Pour bien jouer, on doit être fort attentif à ſe rappeler toutes les cartes annoncées, toutes les invites qu'on a faites, toutes les cartes qui ſont devenues rois, & en général tout ce qui a été joué.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au Tre-Sette.

Aſſocié. C'eſt la même choſe que partenaire.

Callade. C'eſt une chance du jeu qui a lieu quand deux joueurs aſſociés font enſemble toutes les levées.

Calladon. C'eſt une chance du jeu qui a lieu quand un joueur fait ſeul toutes les levées.

Calladondrion. C'eſt une chance du jeu qui a lieu quand le premier en cartes peut montrer une napolitaine dixième.

Couper. C'eſt ſéparer en deux un jeu de cartes avant de diſtribuer à chaque joueur les cartes qu'il doit avoir.

Donner. C'eſt diſtribuer les cartes.

Fiche. C'eſt une pièce longue d'os ou d'ivoire, qui vaut dix jetons, & qui ſert à faire les comptes du jeu.

Figure. Ce terme déſigne non-ſeulement les rois, les dames & les valets, mais encore les trois, les deux & les as.

Jeton. C'eſt une pièce qui ſert de monnoie au jeu, & qui eſt le dixième d'une fiche.

Invite. C'eſt l'action d'inviter un partenaire à jouer de la manière qui lui eſt indiquée.

Levée. C'eſt une main qu'on a faite en jouant.

Mêler. C'eſt battre les cartes.

Napolitaine. C'eſt dans un jeu la réunion du trois, du deux & de l'as d'une même couleur.

Partenaire. C'eſt celui qui a le même intérêt que le joueur placé vis-à-vis de lui.

Partie. C'eſt une chance du jeu, par laquelle les joueurs aſſociés qui font vingt un points avant leurs adverſaires, gagnent une fiche que ces derniers ſont obligés de leur payer.

Partie double. C'eſt une chance du jeu, par laquelle les joueurs aſſociés qui font vingt-un points avant que leurs adverſaires en aient fait onze, gagnent deux fiches que ces derniers ſont obligés de leur payer.

Partie d'honneur. C'eſt le nom commun qu'on donne aux parties qui ſe gagnent par ſtrammaſette, ſtrammaſon, callade, calladon, & calladondrion.

Points d'annonce. Ce ſont les points qu'on gagne avant de jouer les cartes, comme quand on compte une napolitaine, trois deux, trois as, &c.

Points de jeu. Ce ſont les points qu'on gagne par les figures qui ſe trouvent dans les levées qu'on a faites.

Strammaſette. C'eſt une chance du jeu qui a lieu quand deux joueurs aſſociés font enſemble les neuf premières levées, ſans qu'il y ait dans aucune un as ou les trois figures néceſſaires pour faire un point.

Strammaſon. C'eſt une chance du jeu qui a lieu quand un joueur fait ſeul, & ſans l'aide de ſon partenaire, les neuf premières levées telles qu'elles doivent être faites pour gagner par ſtrammaſette.

Tour. C'eſt la réunion d'un nombre de coups, telle que chacun des joueurs ait eu ſucceſſivement une fois la main.

TRICTRAC.

Sorte de jeu de table qui ſe joue entre deux perſonnes.

Les inſtrumens du jeu ſont trente dames, dont quinze blanches & quinze noires; deux dés, avec deux cornets pour les pouſſer, trois jetons pour marquer les points, & deux fichets pour marquer les trous qu'on gagne.

Les joueurs ſe ſervent eux-mêmes, c'eſt-à-dire, que chacun met les dés dans ſon cornet.

En commençant, chaque joueur met ſes dames dans la table du *tricrac* la plus éloignée du jour, en les empilant ſur la première caſe de cette table, c'eſt-à-dire, ſur la caſe la plus éloignée de l'autre table. Ainſi la table dans laquelle ſe fait le grand-jan, doit être du côté de la fenêtre.

Après

Après cela, on fait prononcer le ſort ſur l'ordre dans lequel les joueurs auront les dés : pour cet effet, chacun d'eux prend un dé, & le jette dans le *trictrac* : celui qui a amené le nombre le plus conſidérable, doit jouer le premier.

Les nombres diſſemblables, comme ſix-cinq, quatre & trois, deux & as, ſont appelés ſimples : ceux qui viennent égaux, comme deux as, deux trois, deux quatre, &c. ſont appelés doublets.

Chaque doublet a un nom qui lui eſt propre : les deux as ſe nomment beſet ou tous les as; les deux deux, double deux; les deux trois, ternes; les deux quatre, carmes; les deux cinq, quines; & les deux ſix, ſonnez.

Le joueur qui a les dés, doit les remuer dans ſon cornet, & les jeter enſuite de manière qu'ils aillent frapper la bande du *trictrac* du côté de l'adverſaire.

Les dés ſont bons par-tout dans le *trictrac*, quand même ils ſeroient arrêtés ſur des dames ou ſur l'argent : il ſuffit qu'un dé puiſſe être poſé ſur l'autre ſans tomber.

Mais ſi le dé étoit en l'air, c'eſt-à-dire, qu'il posât un peu ſur une dame, & qu'il fût contenu par la bande du *trictrac*, ou par la pile de bois contre laquelle il appuieroit, il ne vaudroit rien.

Pour reconnoître ſi un dé eſt en l'air, ou s'il n'y eſt pas, on tire légèrement la dame ſur laquelle il poſe, & s'il tombe, c'eſt une preuve qu'il étoit en l'air, & qu'il ne vaut rien.

Il y a trois manières de jouer un coup : on peut le jouer *tout à bas*, ou *tout d'une*, ou par *tranſport*.

Jouer *tout à bas*, c'eſt prendre deux dames de la pile ou du talon, pour les mettre dans le jeu, ſuivant les nombres des deux dés.

Jouer *tout d'une*, c'eſt marquer avec une ſeule dame ce qu'on marqueroit avec deux, ſi l'on en employoit une pour chaque dé.

Jouer par *tranſport*, c'eſt, au lieu de tirer du talon la dame ou les dames qu'on a à jouer, les prendre dans le jeu même où elles ſont déjà abattues. Il n'eſt, par exemple, pas poſſible de prendre le coin de repos, ou de faire les caſes avancées du grand-jan, autrement que par tranſport.

Il eſt à propos, ſelon les nombres que les dés ont donnés, de jouer d'abord deux dames tirées du talon, & de les placer ſur les flèches qui répondent à ces nombres : c'eſt ce qu'on appelle *abattre du bois*. On joue différemment, ſi l'on veut, en n'abattant qu'une dame pour marquer les nombres des deux dés; & cela s'appelle *jouer tout d'une*.

Il eſt preſque toujours de l'intérêt d'un joueur de commencer par faire des caſes, d'abord dans la première table où les dames ſont en pile, & ſucceſſivement dans la ſeconde où eſt le coin de repos.

Comme le nombre pair va toujours de flèche blanche en flèche blanche, ou de flèche verte en flèche verte, & le nombre impair de flèche blanche en flèche verte, ou de flèche verte en flèche blanche, il réſulte de cette obſervation qu'elle doit régler la marche du joueur quand il joue ſes dames, & qu'il ne faut pas qu'il compte les flèches pour ſavoir où il marquera les nombres amenés.

La partie de *trictrac* eſt de douze trous : à meſure qu'on les prend, on les marque ſur les bandes du *trictrac* trouées des deux côtés, vis-à-vis de chaque flèche. Si un joueur prend de ſuite ces douze trous avant que ſon adverſaire en ait pris aucun, il gagne ce qu'on appelle *grande bredouille* ou partie double. Cependant cette partie ne ſe paye double que quand les joueurs ont fait à cet égard une convention particulière.

Pour marquer un trou, il faut avoir gagné douze points. Ces points ſe marquent au bout & devant les flèches du *trictrac*; ſavoir, deux points devant la flèche de l'as; quatre points, entre la flèche du trois & celle du quatre; ſix points, contre la bande de ſéparation, devant la flèche du cinq où ſe fait le coin bourgeois; huit points dans la ſeconde table, près de la même bande de ſéparation; dix points, devant la flèche du dix ou près de la bande du fond, devant le coin de repos : quant aux douze points qui font le trou, *partie ſimple* ou *double*, ils ſe marquent avec le fichet ſur la bande du *trictrac*, à commencer du côté où les dames ſont en pile.

Le premier qui marque ne ſe ſert que d'un jeton : quand il a gagné douze points ſans être interrompu par l'adverſaire, il marque deux trous, & cela ſe nomme indifféremment *partie double*, *partie une & deux*, ou *partie bredouille*.

Celui qui gagne des points en ſecond, les marque avec deux jetons : quand il en prend douze ſans interruption, il marque de même

deux trous ou *partie bredouille* : lorſqu'il eſt interrompu, l'adverſaire en marquant les points qu'il gagne, lui ôte un de ſes jetons, & cela s'appelle *débredouiller*. Alors le joueur qui le premier parvient à faire douze points, ne marque qu'un trou ou *partie ſimple*.

Le joueur qui marque un ou deux trous, efface non-ſeulement tous les points qu'avoit ſon adverſaire avant le coup de dé ; mais quand il juge à propos de tenir, il conſerve encore ce qu'il a fait de points au-delà des douze qu'il falloit pour le trou. Il peut néanmoins arriver que du même coup l'adverſaire ſoit battu à faux : alors il marque de ſon côté en bredouille les points qu'on lui a donnés.

Celui qui, en jetant le dé, a gagné un ou deux trous, a la liberté de s'en aller, c'eſt-à-dire, de lever les dames pour les empiler de nouveau, & enſuite recommencer à les abattre, afin de faire de nouveaux pleins.

Quand on s'en va, les points acquis tant à l'un qu'à l'autre joueur, ſont effacés.

Des Jans.

On partage le tour du *trictrac* en quatre parties égales, qu'on appelle *tables* ; & chacune de ces tables s'appelle jan. Dans le jeu ordinaire, chaque joueur a deux jans ; & quand on *paſſe au retour*, chaque joueur en a quatre, compoſés chacun de ſix flèches. Dans le jeu ordinaire, les deux jans de chaque joueur ſont devant lui, près de la bande où il marque ſes trous ; & ces jans ſont connus, l'un ſous le nom de petit-jan, & l'autre ſous le nom de grand-jan.

Les jans du *trictrac* ſont au nombre de huit ; ſavoir, le jan de ſix tables ; le jan de deux tables ; le contre-jan de deux tables ; le jan de méſéas, ou des as du coin ; le contre-jan de méſéas ; le petit-jan ; le grand-jan, & le jan de retour.

Le jan de ſix tables, qu'on appelle auſſi jan de trois coups, a lieu quand, en commençant la partie, ou après avoir levé toutes ſes dames, on abat ſix dames de ſuite, dont cinq dans la première table, & une dans la ſeconde à la première flèche. Obſervez qu'il n'y a nulle obligation de marquer ce jan : il ſuffit que vous ayez amené du troiſième coup le nombre convenable, pour qu'il vaille quatre points ; & alors vous faites la caſe qui vous convient dans la table du grand-jan, en employant pour cet effet deux des quatre dames abattues dans la table du petit-jan.

Le jan de deux tables a lieu lorſqu'un joueur n'ayant que deux dames abattues, peut aller avec le nombre d'un de ſes dés, à ſon propre coin, & avec le nombre de l'autre dé au coin de ſon adverſaire, que celui ci n'occupe pas encore : ce coup vaut quatre points par ſimple, & ſix par doublet : mais on ne le joue pas, & il faut abattre d'autres dames, attendu qu'un joueur ne peut prendre ſon coin qu'en y mettant deux dames en même temps, & qu'il ne peut en mettre aucune dans le coin de ſon adverſaire.

Ce jan peut ſe faire une fois ſucceſſivement par chaque joueur quand il n'y a que deux dames abattues, & que les deux coins ſont vides : cela s'appelle *battre les deux coins*.

Le contre-jan de deux tables conſiſte à battre à faux les deux coins : ceci arrive quand le coin de votre adverſaire étant garni, vous venez à battre les deux coins. Vous perdez alors autant que vous auriez gagné, ſi le coin de votre adverſaire eût été vide.

Le jan de méſéas a lieu quand ayant pris votre coin avec les deux ſeules dames que vous ayez abattues, & votre adverſaire n'ayant pas le ſien, vous amenez un ou deux as : dans le premier cas, vous marquez quatre points, & dans le ſecond cas, ſix.

Le contre-jan de méſéas a lieu lorſque, dans la circonſtance précédente, votre adverſaire a ſon coin garni : vous perdez alors les points que vous auriez gagnés ſi ſon coin eût été vide.

Le petit-jan conſiſte à faire les cinq caſes de la première table, tandis qu'il reſte encore au moins deux dames au talon. On peut remplir le petit-jan d'une, de deux & même de trois façons par ſimple, & chaque façon vaut quatre points.

On peut auſſi remplir, tant par doublet que par double doublet, & chaque façon vaut ſix points.

Le grand-jan qu'on appelle auſſi grand-plein, conſiſte à remplir les ſix caſes de la ſeconde table : le grand-jan peut, de même que le petit jan, ſe remplir de trois façons par ſimple, & de deux façons par doublet. Chaque façon vaut également quatre points par ſimple, & ſix par doublet.

On remplit d'une façon quand on peut mettre une dame ſur la ſeule qui eſt décou-

verte, ſoit dans le petit-jan, ſoit dans le grand-jan : on remplit de deux façons lorſqu'on peut mettre deux dames ſur la dame découverte : enfin on remplit de trois façons quand chacun des nombres amenés peut atteindre la dame découverte, & que les deux nombres réunis peuvent encore s'y étendre. Par exemple : il vous reſte à remplir la première caſe du grand-jan lorſque vous amenez deux & as, & que vous avez une dame ſur chacune des trois dernières caſes du petit-jan : il eſt clair qu'en ce cas vous pouvez remplir de trois manières : 1°. par as, en jouant la dame de la dernière caſe du petit-jan : 2°. par deux, en jouant la dame de la caſe précédente : 3°. & enfin par trois, en jouant la dame de la caſe antérieure à cette dernière.

Au reſte, on ne peut remplir de pluſieurs manières, qu'autant qu'il ne reſte plus qu'une demi-caſe à faire.

Obſervez que, quand vous rempliſſez de pluſieurs manières, vous n'êtes pas pour cela obligé de mettre plus d'une dame ſur la caſe à remplir : vous jouez la ſeconde où vous le jugez à propos.

Quand vous avez rempli, ſoit dans le grand-jan, ſoit dans le petit jan, chaque fois que vous jetez les dés, & que vous conſervez votre plein, vous gagnez quatre points par ſimple, & ſix par doublet. Mais il eſt à propos de vous en aller quand vous avez pris le trou, & que vous voyez que votre jeu s'avance trop, ou que celui de votre adverſaire eſt plus beau que le vôtre : autrement vous pourriez être enfilé, & perdre la partie, quand même votre adverſaire n'auroit encore aucun trou.

Obſervez que vous pouvez conſerver votre plein en amenant un nombre que vous ne pouvez pas jouer. Par exemple : ſi vous avez les dames qui excedent votre plein ſur la première & ſur la ſeconde flèche du grand-jan, & que vous ameniez ſix & cinq, vous ne pourrez jouer que le cinq ; en ce cas votre adverſaire marque deux points pour le ſix que vous n'avez pas pu jouer.

Cependant ſi dans la circonſtance dont on vient de parler, il y avoit du jour dans la table du grand-jan de votre adverſaire, pour paſſer dans celle de ſon petit jan, vous ſeriez obligé de rompre votre plein, & de jouer alors une dame de l'une des caſes qui iroit directement à ce paſſage, ſelon le nombre amené par l'un des dés, pour la porter enſuite, d'après le nombre de l'autre dé, ſur une flèche vide du petit-jan de votre adverſaire.

Quelquefois on eſt obligé de rompre par le coin de repos : ceci a lieu lorſque l'adverſaire ne peut plus faire ſon grand-jan ou grand-plein, & qu'on eſt porté par un ſonnez à la première flèche de ce grand-jan, qui ſe trouve totalement vide.

Il arrive ſouvent qu'après avoir rompu le plein, on le refait de nouveau : les points qu'il y a lieu de compter pour ce ſecond plein, ſont les mêmes que pour le premier, & ſont relatifs à la manière dont on remplit.

Le jan de retour ſe fait dans la table du petit-jan de l'adverſaire, où étoient ſes dames en pile lorſqu'on a commencé la partie. En rempliſſant & tant qu'on tient, on gagne les mêmes points qu'au grand-jan & au petit-jan.

Lorſque toutes les dames ſont paſſées dans la table du jan de retour, on lève, c'eſt-à-dire, qu'on met hors du *trictrac* les dames qui battent ſur la bande, que par privilège annexé à ce jan, on compte pour une flèche. Remarquez qu'on doit toujours commencer par les dames les plus éloignées, & qu'il n'eſt permis de lever que celles qu'on ne peut pas jouer. On ne doit d'ailleurs pas jouer tout d'une, à moins que ce ne ſoit pour conſerver le plein.

Le joueur qui a levé le premier gagne quatre points ſi ſon dernier coup eſt ſimple, & ſix ſi c'eſt un doublet. Ces points lui reſtent ainſi que le dé pour recommencer.

Des dames battues dans les différentes tables.

Chaque dame que vous battez dans la table du grand-jan de votre adverſaire, vous produit deux points, lorſque vous la battez d'une façon par ſimple ; quatre points, quand vous la battez de deux façons, & ſix points, ſi vous la battez de trois façons. Par exemple, en amenant quatre & trois, vous pouvez battre, 1°. par le quatre ; 2°. par le trois ; 3°. par le quatre & trois.

Si vous battez par doublet d'une façon, vous gagnez quatre points, & huit, en battant de deux façons, c'eſt-à-dire, par double doublet. Ainſi lorſque vous amenez, pas

exemple, un ternes, & que vous battez par trois & par ſix, vous gagnez huit points.

Obſervez que d'un ſeul coup de dé, vous pouvez battre trois, quatre dames & même davantage, quand elles ſont découvertes tant dans la table du grand-jan, que dans celle du petit-jan de votre adverſaire.

Pour battre les dames de l'adverſaire, un joueur peut, en comptant des ſiennes, ſe repoſer ſur lui ou ſur ſes propres dames, comme ſur l'une des flèches vides de l'adverſaire, ou ſur celles où il n'a qu'une demi-caſe; avec cette différence qu'on ne peut ſe repoſer ſur aucune demi-caſe de l'adverſaire, pour paſſer au jan de retour. Il faut, pour ceci, que la flèche ſoit totalement vide; au lieu qu'une dame ſeule ſur cette flèche, eſt un vide ſur lequel on peut ſe repoſer pour battre plus loin.

Chaque dame que vous battez par ſimple dans la table du petit-jan, vous vaut quatre points, & ſix points ſi vous la battez par doublet.

Remarquez que, dans cette table, vous ne pouvez battre ni de deux ni de trois façons aucune des dames de votre adverſaire, à moins que vous n'ayez une ou pluſieurs dames paſſées dans la table de ſon grand-jan, comme cela arrive quand on a tenu au grand-plein. Il en eſt de même quand on a tenu au petit-plein, & que, pour le conſerver, on a été obligé de paſſer une dame dans la table du petit-jan de l'adverſaire: en ce cas, on peut battre de deux ou trois façons. Chaque dame qu'on bat par ſimple de deux façons, vaut huit points, & elle en vaut douze ſi on la bat par double doublet.

On peut encore battre les dames de l'adverſaire dans la troiſième & dans la quatrième table, lorſqu'il les y a paſſées pour faire ſon jan de retour, ou qu'il a été obligé de les y paſſer, pour conſerver ſon grand-plein ou grand-jan, de même que ſon petit-jan. Les points ſe comptent dans ces tables comme dans celles du grand-jan & du petit-jan.

Du jan qui ne peut, ou *battre à faux*.

Battre à faux, ou *jan qui ne peut*, eſt la même choſe. Chaque dame que vous battez à faux dans la table du grand-jan de votre adverſaire, lui vaut deux points par ſimple, & quatre par doublet; & toute dame que vous lui battez de même dans la table de ſon petit-jan, lui vaut quatre points par ſimple, & ſix par doublet.

Vous battez à faux dans cette dernière table lorſque les dames de votre adverſaire auxquelles répondent ſéparément l'un & l'autre nombre des dés joués, ſont couvertes, & que celles de la table de ſon petit jan où vont les mêmes nombres réunis enſemble, ſont découvertes.

Du coin de repos.

Le coin de repos eſt ainſi appelé, à cauſe des avantages qu'il produit au joueur qui ſe l'eſt procuré. En effet, tandis qu'on ne l'a pas & que l'adverſaire a le ſien, on eſt fort expoſé à être battu: il importe par conſéquent de ne pas négliger l'occaſion de le prendre, pour être tranquille à cet égard.

Le joueur qui prend ſon coin le premier, peut battre celui de ſon adverſaire, & il le bat effectivement lorſqu'ayant des dames dans la table de ſon grand-jan, ſoit en caſes ou en demi-caſes, les nombres des dés vont l'un & l'autre, de deux de ces dames, directement au coin de ſon adverſaire: ce coup par ſimple vaut quatre points, & ſix par doublet: mais remarquez que vous ne pouvez pas battre le coin de votre adverſaire avec un ou deux as, que vous n'ayez une ou deux dames en ſur-caſe ſur votre coin.

Remarquez auſſi que, quand votre adverſaire n'a pas ſon coin, vous pouvez prendre le vôtre par puiſſance, en diminuant un point de chacun des deux nombres que vous avez amenés; par exemple: ſi vous avez amené quatre & deux, vous pouvez prendre votre coin par trois & as: mais vous ne pouvez point uſer de ce droit, quand vous avez des dames diſpoſées de manière que vous pouvez prendre en effet votre coin, ſans recourir à aucun privilège. Au ſurplus, comme vous ne pouvez prendre votre coin qu'en y mettant deux dames à la fois, de même vous ne pouvez les en ôter que toutes les deux enſemble, pour paſſer dans les tables de votre adverſaire, & y faire le jan de retour.

Les avantages qui réſultent du coin ſont fort multipliés: les principaux ſont, 1°. que quand il eſt garni, il ne peut pas être battu.

2°. Qu'il donne le droit de battre le coin vide.

3°. Qu'il rend ce coin vide plus difficile à prendre par l'adverſaire.

4°. Que les dames qui ſont dans le coin occupent le poſte le plus avantageux, pour dominer le jeu de l'adverſaire & le battre ſouvent quand il ſe découvre, &c.

Des combinaiſons.

Si l'on veut connoître les coups qu'on a pour ou contre ſoi, il faut calculer combien il y a de combinaiſons des deux dés, dont on peut tirer avantage, & quel eſt le nombre de celles qu'on a à craindre.

Pour cela, il faut ſavoir que les deux dés avec leſquels on joue, ſont ſuſceptibles de trente-ſix combinaiſons différentes: en voici la preuve:

Si vous combinez chacune des faces d'un dé avec chacune des faces de l'autre, vous obtiendrez un produit de ſix multipliés par ſix faiſant trente-ſix, ainſi qu'il ſuit:

1 & 1; 1 & 2; 1 & 3; 1 & 4; 1 & 5; 1 & 6: en tout ſix combinaiſons, ci 6

2 & 1; 2 & 2; 2 & 3; 2 & 4; 2 & 5; 2 & 6, ci 6

3 & 1; 3 & 2; 3 & 3; 3 & 4; 3 & 5; 3 & 6, ci 6

4 & 1; 4 & 2; 4 & 3; 4 & 4; 4 & 5; 4 & 6, ci 6

5 & 1; 5 & 2; 5 & 3; 5 & 4; 5 & 5; 5 & 6, ci 6

6 & 1; 6 & 2; 6 & 3; 6 & 4; 6 & 5; 6 & 6, ci 6

TOTAL 36

Pour ſe rendre familiers les calculs des combinaiſons, il faut diſtinguer les nombres au-deſſus de ſix qu'on ne peut amener qu'avec les deux dés réunis, de ceux qui ſont au-deſſous de ſept, qu'on peut amener tant par un ſeul dé, que par les deux dés réunis.

Quant aux premiers nombres, il convient de ſe rappeler que le ſonnez ou le point de douze, n'a qu'une combinaiſon; que le point d'onze en a deux; que le dix en a trois; le neuf, quatre; le huit, cinq, & le ſept ſix: il ſuit delà que plus ces ſix nombres vont en diminuant, plus leurs combinaiſons vont en augmentant; c'eſt-à-dire, qu'on court plus de riſque d'être découvert ſur le ſept que ſur le huit; ſur le neuf que ſur le dix; ſur le onze que ſur le douze; & à plus forte raiſon, beaucoup plus ſur le ſept que ſur le douze, puiſque le ſept doit ſe montrer ſix fois, pendant que le douze ne doit paroître qu'une fois: ainſi on éloigne le danger, en ſe découvrant ſur les plus grands de ces nombres, pour ſe couvrir ſur les plus petits, quand on ne peut pas ſe couvrir par-tout.

Il en eſt tout autrement des nombres inférieurs, c'eſt-à-dire, des nombres au-deſſous de ſept, ſi on les conſidère auſſi comme produits par les deux dés réunis; attendu qu'alors le ſix a cinq combinaiſons, tandis que le cinq n'en a que quatre; que le quatre n'en a que trois; le trois, deux, & le deux une: ainſi, à meſure que ces nombres diminuent, leurs combinaiſons diminuent auſſi; c'eſt-à-dire, qu'on court moins de riſque d'être découvert ſur les plus petits de ces nombres que ſur les plus grands; ſur le deux, que ſur le trois; ſur le trois, que ſur le quatre; ſur le quatre, que ſur le cinq; ſur le cinq, que ſur le ſix; & à plus forte raiſon, beaucoup moins ſur le deux que ſur le ſix; car le deux ne doit venir qu'une fois, tandis que le ſix doit paroître cinq fois: il y a par conſéquent cinq à parier contre un, que celui-ci arrivera plutôt que celui-là.

Pour faire à propos l'application de ces calculs, il faut examiner où l'on eſt découvert, ſi c'eſt dans le grand jan ou dans le petit-jan, & de quelle manière on peut être battu; car on peut être battu par un & par deux dés; par chaque dé ſéparément, & par les deux enſemble; par ſimple ou par doublet; *à vrai* ou *à faux*; & ſi l'on a des coups contre ſoi, on peut auſſi en avoir pour ſoi.

Pour cet effet, on doit s'accoutumer à compter d'abord les hazards qu'on a, ou qu'on auroit contre ſoi, en jouant de telle ou de telle manière, afin de ne s'expoſer qu'autant qu'on ne peut pas faire autrement, ou que cela eſt néceſſaire pour tirer avantage du jeu. Il faut pareillement compter les hazards qu'on peut avoir pour ſoi, & comparer enſuite les chances: on connoît de cette manière toutes les combinaiſons qui peuvent être favorables ou contraires, & l'on ſe conduit en conſéquence.

Des règles qui doivent être obſervées en jouant.

Une dame touchée eſt cenſée jouée, à

moins qu'auparavant on n'ait eu la précaution de dire *j'adoube*.

Le joueur qui case mal, ou qui fait une fausse case par mépriſe ou volontairement, peut être obligé de remettre ſes deux dames à leur place, & ſon adverſaire eſt maître de les lui faire jouer comme il lui plaît, ſoit en les lui faiſant porter où elles doivent aller ſelon le point amené, quand même elles devroient reſter à découvert, ou tomber l'une & l'autre ſur une caſe déjà faite; ſoit en l'obligeant de jouer d'une ſeule dame les deux nombres que les dés ont produits, & en faiſant paſſer cette dame au jan de retour, ſi cela eſt praticable; ſoit enfin en laiſſant la fauſſe caſe en l'état où elle ſe trouve, quand même celui qui l'a faite voudroit en revenir.

Lorſqu'on gagne des points en ſecond qu'on oublie de marquer bredouille avec deux jetons, on ne peut marquer qu'un trou au lieu des deux qu'on auroit eu le droit de marquer ſans cet oubli.

Le joueur qui marque plus ou moins qu'il ne doit marquer, eſt envoyé à l'école de ce qu'il a marqué de trop, comme de ce qu'il a marqué de moins.

Quelquefois un joueur fait des écoles exprès, pour empêcher que ſon adverſaire ne lève ſes dames, & ne s'en aille: mais il dépend de celui-ci de laiſſer faire l'école ſans la marquer, ou de forcer celui-là de marquer les points qu'il gagne. Au ſurplus, tout cela doit ſe faire avant qu'on joue un autre coup.

Il n'eſt pas permis à un joueur, pour le bien de ſon jeu, de n'envoyer à l'école que d'une partie de cette même école; c'eſt-à-dire, de ne marquer, par exemple, que deux ou quatre points pour une école qui ſeroit de ſix ou de huit points. La règle veut qu'on y envoie de tous les points que le joueur n'a pas marqués: ainſi, quand on fait une école, on peut, ſi on le juge à propos, obliger ſon adverſaire de la marquer toute entière.

On n'envoie point à *l'école de l'école*; mais le joueur qui envoie mal-à-propos à l'école, & en a marqué les points, eſt envoyé lui-même à l'école de ce qu'il a marqué mal-à-propos, & on l'oblige de démarquer les points de cette prétendue école.

Le joueur qui gagne huit points, & n'en marque que ſix, fait l'école des deux points qu'il n'a pas marqués; & pareillement celui qui n'a gagné que ſix points, & en a marqué huit, fait l'école des deux points qu'il a marqués de trop.

Le joueur qui a gagné huit ou dix points, & qui n'en a marqué que quatre, ou quelqu'autre nombre au-deſſous de ce qu'il a gagné, eſt admis à rectifier ſon erreur tant qu'il n'a pas joué ni touché ſes dames, parce qu'on peut avancer ſon jeton après l'avoir quitté: mais il en ſeroit différemment de celui qui auroit marqué de trop, attendu que l'école du trop marqué eſt faite auſſitôt que le joueur a quitté ſon jeton, parce qu'on ne peut pas le reculer comme il eſt permis de l'avancer.

Le joueur qui veut s'en aller, & qui a des points de reſte au-delà des douze qu'il lui a fallu pour le trou, ne doit pas les marquer, autrement il ne pourroit plus s'en aller.

Celui qui s'en va après avoir marqué le trou qu'il a gagné en jouant, & qui a oublié de démarquer ſes points, ne doit pas être envoyé à l'école de ces points marqués, mais on les démarque.

Si au contraire, le joueur tient, & qu'il oublie, après avoir marqué ſon trou, de démarquer les points qui lui ont ſervi à le prendre, il eſt envoyé à l'école des points marqués: cependant s'il en avoit au-delà de douze, il ne feroit l'école que de ce qu'il y en auroit de marqué au-delà de ce qui devroit lui reſter.

Le joueur qui, gagnant deux trous, n'en marque qu'un, ne peut plus marquer l'autre après qu'il y a eu un coup de joué: au reſte, il ne fait point l'école de ce trou, attendu qu'on n'envoie pas à l'école des trous, quoiqu'on puiſſe y être envoyé pour plus d'un trou en points qu'on a oublié de marquer.

Le joueur qui a marqué des points pour le plein qu'il auroit pu faire, & que cependant il n'a pas fait, parce qu'il a touché une autre dame que celle dont il auroit dû ſe ſervir, fait l'école de ce qu'il a marqué, & il eſt obligé de jouer la dame qu'il a touchée. Obſervez néanmoins, à cet égard, que s'il étoit plus avantageux à l'adverſaire de faire faire le plein, il ſeroit fondé à le faire faire, & il marqueroit également à ſon profit les points de l'école.

L'adverſaire ne peut obliger de paſſer une dame dans la première table, pour conſerver le petit-jan, tant qu'il peut faire le ſien; &

par la même raiſon, on ne peut, pour conſerver le grand-jan, placer une dame dans celui de l'adverſaire, lorſqu'il peut encore le faire; mais on peut, lorſqu'il y a une caſe vide, enprunter ce paſſage pour tranſporter une dame dans la table de ſon petit-jan, s'il n'y en a aucune ſur la flèche où l'on eſt conduit par le nombre des deux dés.

On peut changer de dés, & arrêter avec la partie inférieure du cornet un dé qui pirouette : on eſt pareillement autoriſé à rompre les dés de l'adverſaire quand ils ſortent du cornet, & que l'on craint un coup dangéreux : mais alors on doit rompre très-promptement & de manière qu'aucun des joueurs n'ait pu connoître le nombre amené par les dés.

Si l'on eſt convenu de ne pas rompre, & que cependant l'on vienne à rompre, l'adverſaire peut jouer le nombre qui lui eſt le plus avantageux.

On ne doit pas lever les dés, que celui qui les a joués ne les ait vus & nommés.

S'il arrive qu'un dé ſe caſſe, la partie dont les points ſont en évidence ſe compte, & le coup eſt bon : mais ſi les deux parties d'un dé préſentoient chacune des points, le coup ſeroit nul, attendu qu'on ne joue pas avec trois dés.

En faiſant le jan de retour, on ne peut mettre ni une ni deux dames dans le coin de l'adverſaire, quoiqu'il ne l'ait plus & qu'il ne puiſſe pas le reprendre : mais on peut y emprunter paſſage.

Lorſqu'on a quitté le coin de repos, on peut le reprendre par puiſſance ou par effet : mais pour qu'on puiſſe le reprendre par puiſſance, il faut que l'adverſaire n'ait plus le ſien.

On ne peut pas lever au jan de retour, que toutes les dames ne ſoient paſſées dans cette table, à moins que ce ne ſoit pour conſerver le plein : alors on peut jouer tout d'une ſur la bande autant de fois que le cas ſe préſente.

On eſt obligé de jouer dans la table du jan de retour tout ce qu'il eſt poſſible d'y jouer : il ſuit delà, qu'on ne doit jamais tirer une dame du *trictrac* que *par défaut*, c'eſt-à-dire, quand les points excèdent le nombre des flèches qui ſe trouvent entre la dame la plus reculée & le bord du *trictrac*.

Le joueur qui lève le premier gagne quatre points ſi ſon dernier coup eſt ſimple : ſi c'eſt un doublet, il gagne ſix points, & il a le dé pour recommencer, comme on l'a déjà dit précédemment.

Regles relatives au coin.

Un joueur ne peut prendre ſon coin qu'en y portant deux dames à la fois, ſoit qu'elles partent d'un même côté par doublet, ſoit qu'elles viennent de deux caſes ou demi-caſes par un coup ſimple.

On peut prendre le coin par puiſſance, quand on peut porter deux dames à la fois dans le coin vide de l'adverſaire.

Un joueur eſt libre de prendre ou de ne pas prendre ſon coin, à l'exception toutefois du cas où, pour conſerver ſon petit-plein, il ne peut pas ſe diſpenſer de le prendre. Il y auroit alors école s'il ne le prenoit pas.

Lorſqu'un joueur peut prendre ſon coin par effet & par puiſſance en même temps, il eſt obligé de le prendre par effet : s'il le prenoit par puiſſance, il feroit fauſſe caſe, & en conſéquence, il faudroit qu'il paſſât au retour ſi cela ſe pouvoit, ou qu'il jouât comme l'adverſaire voudroit; ainſi il perdroit le droit de prendre ſon coin par effet ce coup là.

Il faut qu'un joueur ait ſon coin garni pour battre celui de l'adverſaire, & que ce dernier n'ait pas encore pris le ſien.

Le coin peut être battu pluſieurs fois de ſuite, juſqu'à ce qu'il ſoit garni.

Quoiqu'un joueur ait ſon coin garni, il ne peut pas battre le coin vide, s'il n'a que les deux dames néceſſaires : il y a néanmoins une exception à faire à cet égard : elle a lieu quand le joueur n'ayant d'abbatues que les deux dames qui garniſſent ſon coin, amène un as ou tous les as : alors il bat le coin vide de ſon adverſaire, & c'eſt ce qu'on appelle jan de méſéas, ou les as du coin.

Mais ſi dans cette circonſtance, le coin de l'adverſaire ſe trouve garni, l'autre bat à faux, & c'eſt ce qu'on appelle contre-jan de méſéas.

Si le coin garni a une ſurnuméraire, c'eſt-à-dire, s'il eſt garni de trois dames, cette troiſième dame en ſur-caſe peut ſervir, par un as à battre le coin vide, conjointement avec une autre dame du jeu.

Et s'il y avoit ſur le coin garni deux dames

ſurnuméraires, le coin vide pourroit être battu par beſet ou tous les as.

Pour battre les deux coins par jan de deux tables qu'on appelle auſſi jan des deux coins, il faut qu'on n'ait que deux dames abbatues, que les deux coins ſoient vides, qu'on faſſe un coup qui porte ces deux dames ſéparément, la première dans un coin & la ſeconde dans l'autre coin.

Mais quand le joueur qui n'a que deux dames abbatues fait un coup qui les porte chacune dans un coin, & que celui de l'adverſaire ſe trouve garni, alors on bat à faux les deux coins, & c'eſt ce qu'on appelle contre-jan de deux-tables.

Le joueur qui bat les deux coins n'empêche pas que ſon adverſaire ne puiſſe les battre à ſon tour dans les mêmes circonſtances.

Quand on paſſe au retour, il n'eſt pas permis de prendre le coin vide de l'adverſaire, quand même il ne pourroit plus le reprendre.

En paſſant au retour, on ne peut pas ôter une dame ſeule du coin, il faut qu'on les ôte l'une & l'autre enſemble.

Pour paſſer au retour, une dame ſeule peut ſe repoſer ſur le coin vide de l'adverſaire, pourvu qu'elle n'y reſte pas.

Quand le coin eſt dégarni, il peut être battu à l'ordinaire comme ſi on ne l'avoit pas pris.

Lorſqu'on a quitté le coin, rien n'empêche qu'on ne le reprenne ſelon la manière ordinaire.

Le jan de retour n'a point de coin ſujet aux règles précédentes : on peut placer indifféremment une ou deux dames dans l'ancien talon de l'adverſaire.

Si un joueur remplit ſon jan de retour de trois façons, dont deux par des dames qui peuvent chacune achever la caſe à faire, & la troiſième par une dame de ſon coin qu'il ne peut pas employer ſeule, il ne doit marquer que pour les dames avec leſquelles il peut remplir réellement.

Lorſqu'un joueur amenant un ſonnez, ne peut jouer ſon coup qu'en tranſportant ſon coin dans le grand-jan de l'adverſaire, pour paſſer delà au retour, il eſt obligé de le faire, ſi les conditions requiſes s'y trouvent, c'eſt-à-dire, ſi la flèche où va ce ſonnez eſt vide, & que l'adverſaire ne ſoit plus en état de faire ſon plein.

Règles relatives au plein.

Le plein d'un jan, quel qu'il ſoit, vaut par ſimple, quatre points quand il n'eſt fait que par un moyen; huit points, s'il ſe fait par deux moyens, & douze points par trois moyens : lorſque le plein ſe fait par doublet, il vaut ſix points par un moyen, & douze points par deux moyens. Ainſi chaque dame avec laquelle on peut remplir, vaut quatre points par ſimple & ſix par doublet.

Lorſqu'on peut remplir & qu'on ne le fait pas, il y a lieu à l'école.

Il y a pareillement lieu à l'école contre le joueur qui remplit, lorſqu'il joue ſa dame avant d'avoir marqué ſes points.

Le joueur qui ayant marqué les points de ſon plein, joue enſuite ſans remplir, fait école & fauſſe caſe.

Celui qui conſerve ſon plein gagne à chaque coup qu'il joue, quatre points par ſimple, & ſix par doublet : mais le joueur qui, pouvant conſerver, rompt ſon plein, fait école.

L'école a pareillement lieu contre celui qui joue avant d'avoir marqué les points de conſervation.

On fait auſſi école quand, après avoir marqué pour conſerver, on vient à rompre par oubli.

Il y a encore lieu à l'école contre le joueur qui, ayant marqué pour conſerver, n'a réellement pas moyen de conſerver.

Le joueur qui pouvant remplir de pluſieurs façons, en oublie quelqu'une, fait école de ce qu'il a oublié.

Celui qui, ayant ſon plein, fait un coup qu'il ne peut jouer, conſerve par impuiſſance, & gagne, comme s'il conſervoit à l'ordinaire, quatre points par ſimple & ſix par doublet mais pour chaque dame qu'il ne peut jouer, il perd deux points que ſon adverſaire marque à ſon profit.

Lorſqu'un joueur ne peut rompre qu'en jouant une ſeule des dames de ſon coin, il conſerve par impuiſſance. Mais s'il peut rompre en jouant les deux dames de ſon coin, ſans pouvoir jouer d'ailleurs, il ne conſerve pas, & il eſt obligé de tranſporter ſon coin.

Lorſqu'on remplit & qu'on rompt dans le même coup, on ne doit rien marquer; c'eſt ce qu'on appelle *remplir en paſſant.*

Le joueur qui remplit par un dé, & qui ne peut pas jouer l'autre, même en rompant,

remplit

remplit réellement ; mais ſon adverſaire marque deux points pour le dé qu'il n'a pas pu jouer.

Celui qui peut conſerver ſon petit-jan en paſſant une dame au retour, avec les conditions requiſes, fait école s'il ne conſerve pas, & on peut l'obliger de paſſer.

Règles relatives au retour.

On paſſe au retour quand on porte ſes dames dans le jeu de l'adverſaire : pour y paſſer, on compte de la même manière que pour battre.

Un joueur ne peut pas placer une dame dans le jeu de ſon adverſaire, à moins que ce ne ſoit ſur une flèche entièrement vide.

On ne peut placer aucune dame dans le grand-jan de l'adverſaire, à moins qu'il ne puiſſe plus y faire ſon plein.

Pour porter une dame dans le petit-jan de l'adverſaire, il faut qu'on emprunte le paſſage ſur une flèche vide de ſon grand-jan.

Quoique l'adverſaire ſoit en état de remplir ſon grand-jan, on peut s'y repoſer ſur une flèche vide, pourvu qu'on ne s'y arrête pas.

Pour dégarnir le coin, il faut en ôter les deux dames enſemble.

On ne peut jamais prendre le coin dégarni de l'adverſaire, même quand il n'eſt plus en état de le reprendre.

Une dame ſeule peut ſe repoſer ſur le coin dégarni de l'adverſaire, mais elle ne peut y reſter.

Le coin dégarni peut être battu ſelon la manière ordinaire.

Le joueur qui a quitté ſon coin peut le reprendre par effet, à l'ordinaire, & même par puiſſance ſi l'adverſaire n'a pas le ſien.

Quand on ne peut jouer ſon coup qu'en rompant & en paſſant au retour, & qu'on refuſe de le faire, on peut y être forcé.

Lorſqu'après avoir joué une dame ſeule, en conformité du nombre amené par un dé, le joueur ne peut plus jouer le nombre amené par l'autre dé, il peut être obligé de remettre la dame jouée à ſa première place, & de jouer celle qu'il eſt poſſible de paſſer au retour. Au ſurplus, l'autre joueur eſt en pareil cas le maître de laiſſer la dame jouée où le premier l'a miſe, mais s'il ne la fait pas déplacer, il faut qu'il marque deux points pour la dame non jouée, ſous peine d'école.

La dame qui ſe trouve au retour parmi d'autres dames, peut battre & être battue ſelon la manière ordinaire, & elle vaut plus ou moins de points à raiſon du jan où elle eſt établie.

Lorſque deux demi-caſes ſont paſſées parmi les dames de l'adverſaire, il peut ſe repoſer ſur l'une pour battre l'autre ſelon la manière ordinaire : mais s'il eſt obligé de ſe repoſer ſur une caſe entière paſſée au retour, il bat à faux la dame découverte à la manière ordinaire.

Une dame paſſée au retour ne peut pas être couverte par une dame de l'adverſaire.

Le joueur qui n'a pour jouer un coup que deux dames dans ſon coin, & qui n'en peut jouer qu'une troiſième déjà paſſée au retour, ainſi que les douze autres, eſt dans le cas de l'impuiſſance ; c'eſt-à-dire, que s'il amenoit, par exemple, ſix & as, & qu'il eût ſon plein, il ne pourroit pas ôter une dame ſeule de ſon coin, attendu que comme on les y met toutes les deux à la fois, il faut les en tirer de même : il ne pourroit pas non plus les ôter toutes deux, parce que l'une des deux iroit dans le coin de l'adverſaire où l'on ne peut point mettre de dame : il ne pourroit enfin tirer du tablier aucune dame, parce qu'il n'auroit pas toutes ſes dames dans la dernière table de ſon jan de retour : il conſerveroit donc par impuiſſance ; mais il perdroit deux points pour la dame qu'il ne pourroit pas jouer. Si, au contraire, la dame qu'il a pu jouer dans le jan de retour eût été en ſur-caſe ſur la dernière flèche dans l'ancien talon de l'adverſaire, comme il n'auroit pu jouer ni lever cette dame, parce qu'il n'auroit pas eu tout dedans, ni ſortir ſon coin par les raiſons qu'on a dites, il auroit été obligé de rompre pour jouer l'as, & il auroit en outre perdu deux points pour le ſix qu'il n'auroit pas pu jouer.

Règles concernant la ſortie.

La première règle de la ſortie eſt qu'on ne peut point tirer de dame hors du tablier avant qu'elles ſoient toutes dans la dernière table du retour.

La ſeconde eſt qu'il faut jouer dans le jan de retour tout ce qui peut y être joué.

Par une ſuite naturelle de la première règle, on ne doit tirer les dames hors du tablier que par défaut; c'eſt-à-dire, lorſque les nombres amenés par les dés, excèdent chacun le nombre des flèches qui ſe trouvent entre les dames les plus reculées & le bord du tablier.

Le joueur qui fait un coup, dont un point eſt excédant, & l'autre ne l'eſt pas, doit lever une dame pour ſon point excédant, & jouer l'autre dame dans le tablier ſelon l'uſage ordinaire.

Lorſqu'un joueur fait un coup de deux nombres excédans, il doit mettre deux dames hors du tablier.

Le joueur qui amène deux points, dont aucun n'eſt excédant, doit jouer les deux nombres ſéparément, ſi en jouant tout d'une cela pouvoit lui ſervir à jeter une dame hors du tablier.

Quand un coup peut en tout ou en partie, être joué de plus d'une manière, on eſt libre de jouer de l'endroit qu'on veut, ſans pouvoir être forcé par l'adverſaire à jouer les dames les plus reculées.

Le joueur qui pour tirer une dame hors du tablier, au lieu de prendre la plus reculée, en prend une autre, & veut enſuite remettre celle-ci pour lever la plus reculée, peut être forcé par l'adverſaire à jouer celle qu'il a levée.

Celui qui achève le premier de lever toutes ſes dames, gagne quatre points par ſimple, & ſix par doublet : il termine le jeu, & oblige l'autre à dégarnir, quand même ſon jan de retour ſeroit plein, parce qu'on ne joue pas ſeul au *trictrac* : il marque ſes points, & garde le dé pour la repriſe ſuivante.

Si l'adverſaire avoit des points au moment de la ſortie, ils doivent ſubſiſter également après la ſortie pour la repriſe ſuivante; car ſi l'un ou l'autre des joueurs en dégarniſſant ſon jeu pour recommencer, démarquoit les points qu'il a, il feroit l'école de ces mêmes points.

Le joueur qui gagne un trou en achevant de ſortir, peut dire qu'il *s'en va*, ſans faire école des points qui peuvent lui reſter de ſurplus.

Des écoles en général.

Pour établir une règle générale ſur le temps auquel chaque école eſt cenſée faite, & ſur le temps accordé à l'adverſaire pour la marquer, il faut conſidérer les joueurs ſous deux différens rapports. A chaque coup & tour à tour, l'un des joueurs eſt en premier, & l'autre en ſecond. Celui qui jette les dés eſt en premier, & l'autre n'eſt qu'en ſecond pour tous les évènemens de ce coup là.

D'un autre côté, il faut conſidérer toutes les différentes écoles ſous deux eſpèces : les unes ſe font par trop, quand on marque plus qu'il ne faudroit; & les autres par moins, quand on ne marque pas tout ce qu'on devroit marquer.

Un joueur peut marquer en pluſieurs temps ou à différentes repriſes, les points d'un même coup : par exemple, s'il bat le coin, une dame au grand-jan, & une au petit-jan par ſimple, il peut marquer dix points tout à la fois, ou bien ſucceſſivement quatre points pour le coin, deux points pour la dame du grand-jan, & quatre points pour celle du petit-jan. La raiſon en eſt que, quoique le jeton ne puiſſe pas reculer, il peut avancer.

Si le joueur qui eſt en premier fait école par *moins*, elle eſt cenſée faite auſſitôt qu'il a touché ſes dames pour jouer ſon coup; mais juſqu'alors il peut y revenir, quand même l'adverſaire auroit déjà marqué l'école à ſon profit. Et ſi le premier, en touchant ſes dames & avant d'avoir marqué ſes points, diſoit *j'adoube*, il ſeroit encore à temps de les marquer, parce qu'*adouber* n'eſt pas jouer : mais ſans cette précaution, l'adverſaire peut les marquer, & il doit le faire avant de jeter les dés pour le coup ſuivant, ſans quoi il n'y ſeroit plus reçu.

Comme le joueur qui eſt en ſecond devient en premier à ſon tour, quand c'eſt à lui à jouer, la même règle a lieu à ſon égard pour l'école par moins, laquelle eſt cenſée faite auſſitôt qu'il a touché ſes dames pour jouer ſon coup, à moins qu'il n'ait pris la précaution de dire *j'adoube*; & l'adverſaire doit pareillement marquer cette école à ſon profit, avant de jeter les dés pour le coup ſuivant.

De même, quand l'un ou l'autre des joueurs fait école par trop, elle eſt cenſée faite auſſitôt que le jeton eſt lâché, ou le fichet changé.

Les écoles tant par trop que par moins,

doivent être marquées avant de jeter les dés pour le coup ſuivant, autrement on n'y ſeroit plus reçu. Il ſuit delà qu'un joueur qui a marqué plus de points ou plus de trous qu'il n'auroit dû en marquer, acquiert le droit de les garder, à cauſe du riſque qu'il a couru d'être puni de ſon erreur, ſi ſon adverſaire l'eût apperçue.

Des écoles ſimples.

Un joueur fait école quand il ne marque pas les points que le coup de dé lui donne : par exemple : les deux joueurs ont fait en commençant, chacun ſix & cinq, qu'ils n'ont pu jouer qu'en mettant tout à bas ; ils n'ont par conſéquent l'un & l'autre que deux dames abattues : le premier amène enſuite un ſonnez, ainſi il bat les deux coins par doublet, ce qui fait ſix points : il bat de même les deux dames de ſon adverſaire, l'une dans le grand-jan, pour quatre points, & l'autre dans le petit-jan pour ſix points, ce qui fait en tout ſeize points en bredouille, ou deux trous & quatre points de reſte. S'il joue ſon coup ſans les marquer, il fait école de ces ſeize points, & l'adverſaire a le droit de prendre deux trous, & de marquer quatre points de reſte.

Le joueur qui ne marque qu'une partie des points que ſon coup lui a produits, fait école du ſurplus. Si, par exemple, dans le coup dont on vient de parler, il ne marquoit que les dix points des deux dames battues, il feroit école du reſte que ſon adverſaire marqueroit en bredouille. Le temps de cette école eſt le même que pour la précédente, tant pour la faire, que pour la marquer.

Lorſqu'un joueur marque plus de points que ſon coup ne lui en produit, il fait école de ce qu'il marque de trop. Si, par exemple, dans le cas qu'on a expoſé, il s'imaginoit que les deux dames battues par doublet, lui ont valu chacune ſix points, & qu'il marquât deux trous & ſix points de reſte, il feroit école de deux points, parce que la dame qui eſt dans le grand-jan n'a produit que quatre points.

Le joueur qui eſt battu à faux, & qui ne marque pas ce qui lui revient, ou qui n'en marque qu'une partie, ou qui en marque plus qu'il ne faut, fait école du plus comme du moins. Par exemple : le joueur qui a jeté les dés, n'a que deux dames abattues, & elles ſont dans ſon coin de repos, tandis que l'adverſaire qui a auſſi ſon coin, a en outre une caſe faite ſur la ſixième flèche, avec une dame ſeulement ſur la cinquième, dans le coin bourgeois : le premier amène ſix & as ; il bat à faux le coin garni de l'adverſaire, par contre-jan de méſéas ; c'eſt quatre points : il bat encore à faux la dame du coin bourgeois ; c'eſt quatre autres points, & en tout huit. Or ſi cet adverſaire jette les dés à ſon tour, ſans avoir rien marqué, il fait école de huit points ; s'il n'en a marqué que quatre, il fait école des quatre autres ; & s'il en marque dix, il fait école de deux.

De la fauſſe école.

Le joueur qui envoie mal-à-propos ſon adverſaire à l'école, fait lui-même école d'autant de points qu'il en a marqués pour ce coup là : c'eſt ce qu'on appelle fauſſe école. Par exemple : le joueur qui a jeté les dés à une caſe faite ſur la ſeptième flèche, dite la *caſe du diable*, & deux demi-caſes, l'une ſur la ſixième, & l'autre ſur la neuvième : l'adverſaire, de ſon côté, a trois caſes faites dans ſon grand-jan, la ſixième, la ſeptième & la dixième ; avec deux dames dans ſon petit-jan, l'une ſur la troiſième flèche, & l'autre ſur la cinquième. Le premier fait cinq & trois : il ne bat point, & joue comme il convient, en abattant le cinq, & en ſe couvrant pour le trois ſur la neuvième flèche, par la dame qui étoit en demi-caſe ſur la ſixième. Le ſecond voyant que par cinq & trois, les dames des ſeptième & neuvième flèches du premier portent dans le coin vide du même ſecond, il envoie ce premier à l'école, pour n'avoir pas marqué quatre points du coin battu. C'eſt une fauſſe école, en ce que le premier n'ayant pas ſon coin, ne peut pas battre celui de l'adverſaire. Le joueur doit donc effacer ces quatre points pris mal-à-propos par l'adverſaire, & les marquer lui-même à ſon profit.

Dans un autre cas, le joueur a ſon plein dans le grand-jan, à l'exception d'une dame qui lui manque ſur la ſixième flèche : il a, outre cela, une dame en ſur-caſe ſur chacune des ſeptième, huitième & neuvième flèches, avec une dame qui lui reſte dans ſon petit-jan, ſur la quatrième flèche ; l'adverſaire a de ſon côté ſept dames dans ſon coin de

repos, trois ſur la dixième flèche, deux ſur la neuvième, & deux ſur la huitième, avec une dame ſeulement ſur la ſixième. Le premier fait cinq & deux : il les joue tout d'une de la ſurnuméraire de la neuvième flèche dans la ſeptième du ſecond, qui eſt vide, afin de ſe conſerver encore l'eſpérance de pouvoir remplir. Après qu'il a joué, celui ci l'envoye à l'école de quatre points, parce qu'il ſuppoſe que le premier ne s'eſt pas apperçu qu'il rempliſſoit par le deux de la dame qui lui reſtoit dans ſon petit-jan. Le premier efface ces quatre points, & en marque quatre à ſon profit; parce que c'eſt une fauſſe école, puiſqu'il n'auroit rempli qu'en paſſant, s'il eût joué la dame de ſon petit-jan, & qu'il n'avoit par conſéquent rien à marquer pour ce coup là.

De l'augmentation d'école.

Un joueur fait augmentation d'école quand, après avoir fait une véritable école que l'adverſaire a marquée, il s'imagine que l'adverſaire s'eſt trompé, le démarque & marque à ſon profit. Par exemple : celui qui a jeté les dés n'a que quatre dames abattues; ſavoir, deux dans ſon coin de repos, & deux dans ſon coin bourgeois; tandis que l'adverſaire a auſſi ſon coin de repos, une caſe faite ſur la huitième flèche, & une demi-caſe ſur la ſixième. Le premier amène cinq & as : il bat de ſon coin la dame découverte du ſecond : c'eſt deux points; il en marque quatre croyant battre au petit-jan. Dès que le jeton eſt laché, le ſecond efface deux points des quatre que le premier a marqués & en marque deux à ſon profit : il eſt en règle. Le joueur entêté à croire que la dame battue vaut quatre points, efface les deux points de l'adverſaire, & en marque ſix en tout; ſavoir, quatre pour la dame découverte qu'il a battue, & deux pour la prétendue fauſſe école. Dès que le premier a marqué à ſon profit les deux points de la fauſſe école prétendue, il a encouru l'augmentation d'école. Ainſi le ſecond doit remettre le jeton du premier à ſa véritable place, & marquer quatre points à ſon profit; ſavoir, deux pour la première école, & deux pour l'augmentation d'école.

Il eſt à obſerver que ſi le premier effaçoit ſeulement les deux points de l'adverſaire, ſans en marquer deux à ſon profit, à cauſe de la prétendue fauſſe école, il ne feroit point augmentation d'école, parce qu'un joueur ne fait point de faute en touchant les pièces de ſon adverſaire : il ne fait faute qu'en touchant les ſiennes propres. Ainſi ce n'eſt pas en démarquant la juſte école qu'on encourt l'augmentation d'école; mais ſeulement en marquant les points de la prétendue fauſſe école.

Dans un autre cas, le joueur a ſix dames abattues dans ſon petit-jan; ſavoir, une demi-caſe ſur chacune des trois premières & de la cinquième flèche, & une caſe entière ſur la quatrième : l'adverſaire de ſon côté a ſon coin bourgeois, & deux demi-caſes ſur les ſixième & ſeptième flèches, avec ſix points en bredouille. Le premier ayant amené ſix-cinq battoit de ſon coin bourgeois, la dame découverte du ſecond ſur ſa ſeptième flèche; mais ne s'en étant pas apperçu, il n'a pas marqué les deux points que ce coup lui donnoit; le ſecond l'envoye à l'école, & marque ces deux points qui avec les ſix qu'il avoit, lui font huit points. Le joueur piqué d'avoir fait cette école, veut l'examiner, & par préoccupation, au lieu de compter depuis ſon coin bourgeois juſqu'à la caſe du diable de ſon adverſaire, il compte depuis la quatrième flèche de ſon petit-jan, où il a une caſe faite, juſqu'à la huitième flèche de l'adverſaire; & comme il n'y a point de dames ſur cette huitième flèche, il croit que l'adverſaire a marqué une fauſſe école; & en conſéquence il démarque deux points à cet adverſaire, & en marque deux à ſon profit en bredouille. Celui-ci voyant que le joueur lui a démarqué deux points, & qu'il en a marqué deux à ſon profit, examine de nouveau les deux jeux, & s'étant aſſuré que le joueur avoit fait école de deux points, il efface à ſon tour les deux points que le premier vient de marquer, & en marque quatre à ſon profit; ſavoir, deux pour la première école, & deux pour l'augmentation d'école, ou pour les deux points que le joueur avoit marqués mal-à-propos; ce qui fait en tout dix points à l'adverſaire.

Voilà ce qu'on appelle augmentation d'école, qu'il ne faut pas confondre, comme on le fait ſouvent à tort, avec l'école de l'école dont il ſera bientot parlé. Il y a une grande différence de l'une à l'autre, puiſque celle-ci ne ſe marque pas, & que celle-là ſe marque

ſi bien, que ſi le joueur qui a fait la première école vouloit s'opiniâtrer à ne pas en demander la raiſon à l'adverſaire, ils pourroient achever le tour à force de marquer & de s'effacer mutuellement. Le nom d'augmentation d'école convient parfaitement ici, puiſque le joueur qui n'avoit d'abord fait l'école que de deux points, l'a rendue de quatre par ſon entêtement.

On doit remarquer à ce ſujet que l'augmentation d'école ne ſe règle pas ſur ce que valoit la première école, mais ſur ce que marque celui qui l'a faite; & ſi dans le cas préſent, le joueur eût marqué quatre points au lieu de deux, l'adverſaire en auroit marqué ſix, qui joints aux ſix autres points qu'il avoit déjà en bredouille, lui auroient donné partie double. Ainſi une école de deux points lui en auroit coûté dix-huit, attendu que quelques points marqués mal-à-propos, n'ôtent pas le droit de gagner bredouille à celui qui l'avoit naturellement, pourvu qu'il s'en apperçoive, & qu'il les efface à temps, ſans oublier de remettre ſa bredouille.

De l'école de l'école.

L'école de l'école ne ſe marque point; c'eſt-à-dire, que ſi un joueur eſt à l'école quand il oublie de marquer les points que le coup lui donne, il ne fait jamais école pour avoir oublié de marquer une école de l'adverſaire: ainſi l'un des joueurs oubliant de marquer des points, ſi l'autre oublie de l'envoyer à l'école, le premier ne peut pas y envoyer le ſecond pour cette cauſe-là. De même ſi l'un marque plus de points qu'il ne doit en marquer, l'autre doit reculer ſon jeton, & marquer à ſon profit: mais s'il ne fait qu'une de ces choſes, ou s'il ne les fait ni l'une ni l'autre, on ne peut pas l'envoyer à l'école pour cela.

De l'école de privilège.

Si un joueur vient à rompre ſon jan de retour, tandis qu'il peut le conſerver en vertu du privilège, il fait école. Par exemple; ſi l'un des joueurs ayant ſon jan de retour formé, & une dame en ſur-caſe ſur chacune des deuxième, troiſième & quatrième flèches de l'ancien petit-jan de l'adverſaire, amène cinq & quatre; & qu'il prenne la dame en ſur-caſe de la quatrième flèche, avec une dame de la cinquième caſe qu'il découvre, pour jouer l'une & l'autre par tranſport auprès de la bande où étoit le talon de cet adverſaire, il fait école de quatre points, parce qu'il pouvoit conſerver par privilège, en jouant les ſur-caſes des troiſième & quatrième flèches ſur le bord; & cette école eſt faite dès le moment qu'il a touché la dame de la cinquième *flèche.*

De l'école particulière.

Un joueur qui gagne un trou ſans bouger, & qui vient à effacer par diſtraction les points qu'il avoit, fait école de tous ces points effacés, quand bien même il auroit laiſſé ceux de ſon adverſaire, qui ſont en même nombre, ſans les mettre de ſon côté. Si, par la même diſtraction, au lieu d'effacer dix points, par exemple, en remettant ſon jeton au talon, il le mettoit enſuite à la place du huit, il ne feroit école que de deux points; & ainſi des autres places où il pourroit laiſſer ſon jeton avant de jouer ſon coup: le jeton lâché fait l'école: mais ſi ayant pris ſon jeton par diſtraction, il le remettoit à la même place, ſans l'avoir mis ailleurs, il ne feroit point école.

Autre école particulière.

Un joueur qui marque un trou, croyant avoir de quoi le marquer, & touche enſuite ſes dames pour jouer ou pour s'en aller, fait école de tout ce qui lui manquoit pour le trou. L'adverſaire le fait démarquer, & marque à ſon profit autant de points que le premier en avoit marqués de trop: l'adverſaire a en outre le droit de le faire jouer, à ſon déſavantage, les dames qu'il avoit levées pour s'en aller.

De l'obligation de marquer l'école entière.

Lorſqu'un des joueurs a commencé d'envoyer l'autre à l'école, il doit marquer tous les points que le même coup lui donne, & celui qui refuſe de le faire peut y être forcé: par exemple: le premier a ſon plein dans la table du grand-jan, à l'exception d'une demi-caſe ſur la ſixième flèche; en ſorte qu'il reſte quatre dames dans la table de ſon petit-jan, une ſur la quatrième flèche, une autre

ſur la première, & deux au talon. Le ſecond qui a ſix points, & dont le jeu eſt beaucoup plus avancé, a ſon plein fait, deux dames en ſur-caſe dans ſon coin, & une ſurnuméraire à la caſe de l'écolier. Le premier fait quatre & deux, & ne s'apperçoit pas qu'il peut remplir : il abat le deux du talon, & joue le quatre par tranſport, de la première flèche dans le coin bourgeois. L'adverſaire l'envoye à l'école de quatre points pour n'avoir pas rempli, leſquels, avec les ſix qu'il avoit, en font dix, qu'il marque, & ſe diſpoſe à jeter les dés. Le premier s'apperçoit alors que non-ſeulement il rempliſſoit de la quatrième flèche par le deux, mais encore du talon par quatre & deux ; & voyant que ſon adverſaire a très-mauvais jeu, puiſqu'il ne peut conſerver que par ſonnez, ou ſix & as, il l'oblige à marquer encore quatre points, qui lui donnent un trou & deux points de reſte, ſans pouvoir s'en aller ; & celui-ci ne peut pas le refuſer, ſoit qu'il n'y ait pas pris garde, ou qu'il ait voulu l'ignorer.

De la conduite qu'on doit tenir en jouant.

Au commencement d'une partie, il eſt à propos de mettre tout à bas les points au-deſſous de ſix, & de jouer tout d'une quand on amène ſix & as, ſix-deux, & ſix-trois.

Il faut, lorſqu'on a jeté les dés, ſe mettre dans l'uſage de regarder, avant de toucher ſes dames, ſi on ne bat pas le coin ou les dames découvertes de l'adverſaire, d'une ou de pluſieurs façons. Les joueurs exercés voient d'un coup-d'œil, même avant qu'on joue, tout ce qui eſt pour eux ou contr'eux ; auſſi font-ils peu d'écoles.

On ne doit négliger aucune occaſion de faire des caſes, & cependant il faut éviter de ſe trop découvrir, comme de trop avancer ſon jeu, de peur de paſſer des dames & de rendre le plein difficile.

Il importe de ſe conſerver, autant qu'on le peut, des ſix à jouer, ſoit pour remplir ou pour prendre le coin de repos.

Il ne faut pas chercher à faire le petit-jan, à moins qu'en commençant, on n'amène des as, des deux & des trois.

Lorſque votre adverſaire s'arrête à faire le petit-jan, vous devez avancer votre jeu en jouant tout d'une, & étendre vos dames dans la table du gran-jan, afin de prendre plutôt votre coin, & de battre le ſien ainſi que ſes dames découvertes.

Vous devez faire par préférence la ſeptième caſe qu'on appelle la *caſe du diable ;* & lorſque vous pouvez faire à votre choix pluſieurs caſes, il convient de préférer celles qui ſont à la ſuite des autres, afin de lier votre jeu & d'éviter les *caſes alternes*, attendu que celles-ci, en rendant le plein difficile, mettent le joueur qui les a, en danger d'être ſouvent battu.

Vous devez vous attacher à remarquer les coups qui ſont les plus contraires à votre adverſaire, & vous découvrir ſur ces nombres-là, ſur-tout quand il n'y a qu'un coup en ſa faveur, & qu'il y en a pluſieurs contre lui.

Quand votre adverſaire a ſon grand-jan, & que ſon jeu eſt preſſé, il faut faire attention aux nombres qu'il ne pourroit jouer ſans rompre, tels que ſonnez, quine, ſix-cinq, & ôter les dames qui ſont ſur la flèche où vont ces nombres : vous l'obligez par là de rompre, & de paſſer ſa dame au retour dans la table de votre petit-jan.

Lorſque votre adverſaire a mauvais jeu & qu'il ne lui manque que quatre points pour achever ſon trou, il eſt à propos que vous vous couvriez, afin qu'il ne batte point ; car s'il venoit à battre, il marqueroit le trou & s'en iroit.

Si dans une pareille diſpoſition de jeu, vous donniez à votre adverſaire, en le battant à faux, une quantité ſuffiſante de points pour achever le trou, & qu'il affectât de ne pas s'en appercevoir, vous l'obligeriez à les marquer, afin de l'empêcher de s'en aller.

Lorſque vous faites votre grand-jan, vous devez tâcher de vous rendre maître du jeu, afin de vous en aller quand vous aurez gagné le trou, ſi le jeu de votre adverſaire ſe trouve bien préparé. Vous remplirez votre objet, en couvrant ou en ôtant les dames que votre adverſaire pourroit battre à faux par *jan qui ne peut* : mais s'il avoit encore deux caſes à faire, ou qu'il n'eût pas ſon coin, vous joueriez bien en étendant vos dames dans la table du petit-jan, afin de les faire battre à faux.

Pour conſerver votre grand-jan plus long-temps, il faut, autant qu'il eſt poſſible, placer vos dames ſur la première flèche de votre ſeconde table, afin de vous ôter les ſix à jouer,

parce que s'il vous arrive alors d'en amener, vous conſervez par impuiſſance.

Lorſqu'un joueur, après avoir paſſé toutes ſes dames dans la ſeconde table, peut encore jouer ſon coup de plus d'une façon ſans rompre, il doit jouer, autant qu'il le peut, les dames les plus proches du coin, & réſerver les plus éloignées pour les gros points qu'il peut amener.

Quand vous êtes obligé de rompre le grand-jan par cinq & quatre, & que votre adverſaire eſt auſſi ſur le point de rompre, il vous eſt quelquefois plus avantageux de découvrir deux dames, au riſque de les laiſſer battre, que de lui livrer paſſage : ſi alors il amène cinq & quatre, quine, ſix-quatre ou ſix-cinq, il eſt auſſi obligé de rompre.

On appelle *enfilade*, une mauvaiſe diſpoſition de jeu qui a lieu lorſqu'on n'amene que des nombres défavorables, & qu'on ne peut faire le plein. S'il vous reſte encore, en pareil cas, une ou deux caſes à faire, il eſt à propos de mettre des dames ſur ces flèches vides : vous bouchez par ce moyen le paſſage à votre adverſaire ; & ſi ſon jeu eſt avancé, vous l'obligez de s'en aller, après avoir marqué les points qu'il a gagnés par ſon plein, & pour avoir battu. Cependant il conviendroit de jouer différemment, s'il ne falloit plus à votre adverſaire qu'un ou deux trous pour gagner la partie.

Lorſque votre adverſaire a fait ſon plein, & que vous n'avez pas encore votre coin, vous devez le prendre, quand même il faudroit pour cela vous découvrir. La raiſon en eſt, que chaque coup que votre adverſaire joueroit, lui vaudroit quatre points pour conſerver, & qu'il battroit encore votre coin qui lui vaudroit en outre, chaque coup, quatre points par ſimple, & ſix par doublet.

Vous devez avoir attention, quand vous paſſez au jan de retour, de ſortir votre coin, lorſque vous êtes ſur le point de remplir, & ſur-tout lorſque votre adverſaire n'a plus que deux caſes dans la table de ſon grand-jan : autrement vous ſeriez obligé de paſſer vos dames, ſi vous ameniez un ou deux as, & vous manqueriez le plein de retour.

Tout ce qu'il y a de plus important au *tric-trac*, eſt de ſavoir tenir & s'en aller à propos. Les combinaiſons du jeu ſont trop multipliées pour qu'il ſoit poſſible de donner des règles qu'on puiſſe appliquer aux différents cas qui peuvent ſe préſenter : ainſi on ſe bornera à rappeller les principes avec leſquels on doit particulièrement ſe familiariſer.

1°. Vous ne riſquez preſque jamais rien à vous en aller, & vous riſquez ſouvent beaucoup à tenir, même avec beau jeu, parce qu'il ne faut qu'un mauvais coup de dé pour faire évanouir toutes vos eſpérances.

2°. En prenant le nombre ſept comme terme moyen des deux dés, & qui ayant en effet le plus de combinaiſons, doit arriver le plus ſouvent, il faut avoir au moins vingt-un points à jouer quand on a ſon plein, pour tenir trois coups, ou prendre le trou ; car il convient de ne pas trop compter ſur les points que l'adverſaire peut donner en battant à faux, & l'on doit encore moins ſe flatter qu'on amènera deux doublets de ſuite, pour n'avoir à tenir que deux coups.

3°. Si le jeu de votre adverſaire eſt moins avancé que le vôtre ; s'il peut remplir de pluſieurs façons ; s'il eſt en état de conſerver aſſez long-temps pour vous forcer à rompre, & à lui donner paſſage, il ſeroit imprudent de tenir dans tous ces cas, comme il ſeroit contre votre intérêt de vous en aller en pareille circonſtance.

4°. Quand on donne quatre points ou plus à ſon adverſaire, il eſt ordinairement à propos de s'en aller, attendu que le joueur qui s'en va efface tous les points, au lieu que celui qui tient n'efface aucun des points qu'il donne à ſon adverſaire.

5°. Si vous rempliſſez de deux manières par doublet, & que vous ne puiſſiez pas vous couvrir dans votre petit-jan pour être maître du jeu, il faut vous en aller, ſans héſiter, quand même vous auriez dix points de reſte, ſur-tout ſi vous donnez quelques points à votre adverſaire, & que ſon jeu ſoit plus étendu que le vôtre : la raiſon en eſt que vous devez, en pareil cas, craindre d'être enfilé : cependant, s'il ne vous manquoit qu'un trou pour gagner la partie ; il faudroit tenir, parce qu'il ſeroit probable que votre adverſaire vous le donneroit en un ou deux coups.

6°. Lorſque votre adverſaire a ſon coin ſans que vous ayez le vôtre, ou que ſon jeu eſt en général plus beau que le vôtre, & qu'il vous arrive de gagner aſſez de points pour prendre le trou, vous devez ſaiſir cette occaſion pour vous en aller : car indépendamment

de l'avantage que vous trouvez à vous débarraſſer d'un mauvais jeu, vous avez encore celui de jouer le premier, attendu que le joueur qui s'en va, a les dés deux fois de ſuite.

7°. Toutes les fois qu'un joueur a de bonnes raiſons pour s'en aller, il eſt clair que ſon adverſaire en a d'également bonnes pour ſe déterminer à tenir.

8°. S'il arrivoit que votre adverſaire eût ſon plein, deux dames en ſur-caſe dans ſon coin, & une autre dame ſurnuméraire ſur la caſe de l'écolier, avec ſix points de reſte, & qu'il n'eût par conſéquent que ſonnez, ou ſix & as pour conſerver, tandis que ſi vous veniez à remplir de trois façons, il vous reſteroit encore trois dames dans votre petit-jan, qu'il pourroit battre à faux, il ne faudroit point héſiter de tenir. La raiſon en eſt, que le jeu de votre adverſaire ſe trouvant fort avancé, il ne pourroit au plus conſerver qu'une ſeule fois, au lieu que vous ſeriez en état de conſerver quatre ou cinq fois, & que pendant ce temps-là il vous ouvriroit infailliblement le paſſage, & ſubiroit une enfilade.

9°. A meſure que les jeux s'étendent, il ne faut pas négliger l'occaſion de faire une caſe dans le grand-jan lorſque vous le pouvez ſans riſque; & ſi vous avez à choiſir, préférez la caſe du diable, attendu que, quand le plein s'achève par cette caſe, il eſt très-difficile à faire: cependant ſi vous voulez, par préférence, faire les caſes les plus avancées pour être plus à portée de battre votre adverſaire, vous devez excepter la caſe de l'écolier, que les habiles joueurs gardent ordinairement pour la dernière, tant pour finir le plein par cette caſe là, que pour être moins expoſés à paſſer des dames qui deviennent inutiles dès qu'elles ſont paſſées. Mais lorſque vous avez beaucoup de bois à bas, pour avoir fait ou tenté de faire votre petit-jan, & que des débris de ce petit-jan vous pouvez, pour ainſi dire, faire des caſes à tout coup, c'eſt votre jeu de faire les caſes les plus avancées: la raiſon en eſt que vous avez beaucoup de dames en arrière pour faire face aux évènemens, & qu'à moins d'amener pluſieurs ſonnez de ſuite, ou des dés abſolument contraires, vous n'avez pas à craindre l'inconvénient de paſſer des dames, & de perdre votre jeu.

10°. Comme il importe fort d'avoir votre coin, ſoit pour éviter qu'on ne le batte, ſoit afin de battre celui de votre adverſaire ou ſes dames, ſi elles ſont découvertes, vous devez ſaiſir l'occaſion de le prendre auſſitôt qu'elle ſe préſente: il ne faut toutefois pas qu'en prenant votre coin, vous vous découvriez tellement que vous riſquiez de donner la partie à votre adverſaire, comme cela pourroit arriver s'il avoit déjà une certaine quantité de points. En pareil cas vous devez attendre une circonſtance plus favorable pour prendre votre coin.

11°. Tandis qu'il n'y a qu'un coin qui ſoit garni, vous devez examiner à chaque coup, ſi le coin vide n'eſt pas battu, & marquer les points que vous pouvez gagner, ſoit en le battant, ſoit en envoyant votre adverſaire à l'école, s'il le bat ſans le marquer, ou s'il le marque ſans le battre.

12°. Lorſque les deux coins ſont garnis, & que chaque joueur a plus de deux dames abattues, on a un embarras de moins dans l'examen du jeu; mais pourlors on doit tourner toute ſon attention du côté des dames battues, ou à battre, & conſidérer de quelle manière elles ſont ou peuvent être battues; c'eſt-à-dire, ſi c'eſt pat ſimple ou par doublet, à vrai ou à faux.

13°. La différence des couleurs ſur les flèches, ſoulage l'œil & le guide pour connoître promptement ſi l'on bat, ou ſi l'on ne bat pas. Par nombre pair, le blanc ne peut batre que le blanc, & le verd ne peut pareillement battre que le verd: par nombre impair, le verd ne peut battre que le blanc, & celui-ci ne peut battre que le verd.

14°. Il eſt eſſentiel d'acquérir la connoiſſance des différentes combinaiſons des dés afin de pouvoir être inſtruit promptement ſur le nombre des points favorables ou contraires qu'on peut avoir en découvrant telle ou telle dame: c'eſt par-là ſur-tout que les joueurs habiles ſe font diſtinguer.

15°. Il ne faut pas perdre de vue, en commençant une partie, qu'une ſeule dame mal jouée entraîne quelquefois la perte entière d'un tour de *tricträc*: par exemple, vous avez une caſe ſur la neuvième flèche, une demi-caſe ſur la ſixième, trois dames ſur la ſeconde flèche & le reſte au talon: votre adverſaire a ſon coin de repos, une caſe ſur la huitième flèche,

flèche, une autre caſe dans ſon coin bourgeois, & le ſurplus de ſes dames en pile. Dans cette poſition, vous amenez ſix & as: il eſt naturel d'employer le ſix à couvrir votre demi-caſe; & à l'égard de l'as, quoiqu'il paroiſſe d'abord indifférent de le jouer tout à bas, ou de la ſeconde flèche ſur la troiſième, il en eſt tout autrement: en effet, vous jouerez contre les principes, ſi vous abattiez l'as, parce que votre dame pourroit être battue par ſix-cinq; au lieu qu'en jouant l'as de la ſeconde flèche ſur la troiſième, cette nouvelle dame tourne à votre profit, en ce qu'elle peut être battue à faux par ſonnez; & il y a partage pour le neuf, puiſque le ſix & trois étant pour vous, il ne vous reſte à craindre que le cinq & quatre. Il eſt donc évident que la manière de jouer qu'on vient d'expoſer, vous ſera de moitié plus favorable que celle de jouer l'as tout à bas.

16°. Le ſix ayant par lui-même plus de combinaiſons qu'aucun des autres nombres qu'on peut amener avec deux dés, il en réſulte qu'il vous importe fort, quand il ne vous manque qu'une dame au plein, de vous donner un ſix plutôt que tout autre point; car indépendamment des combinaiſons par leſquelles il peut ſe montrer, il vous donne encore par ſon éloignement, l'eſpérance d'avancer peu-à-peu, & de profiter, chemin faiſant, des combinaiſons qui ſont propres aux points inférieurs. En effet, ſi vous amenez un as, il vous reſte un cinq pour le coup ſuivant; ſi vous amenez un deux, il vous reſtera un quatre, &c., au lieu que ſi vous vous étiez donné un quatre, vous ne pourriez pas en faire un cinq, & encore moins un ſix.

17°. Si vous ne pouvez pas vous donner un ſix, & que vous puiſſiez vous donner un cinq, ou un quatre, vous devez préférer le cinq par les raiſons qu'on vient de donner; & en général, le plus gros point juſqu'à ſix eſt toujours préférable au moindre, ſoit pour remplir, ſoit pour conſerver.

18°. Lorſqu'on peut, dans un même coup, ſe donner un point ſupérieur ou deux points inférieurs, on doit préférer les deux inférieurs, parce que la ſomme de leurs combinaiſons ſurpaſſe toujours celles du point ſupérieur.

19°. On doit, autant qu'on le peut, garnir le grand-jan de manière qu'on puiſſe achever le plein par la caſe de l'écolier, ou par celle qui la touche, attendu que, quand le plein doit ſe former par la caſe du diable, ou par les deux caſes voiſines, il eſt ordinairement plus difficile: en effet, on ne peut que rarement ſe donner des ſix & des cinq: d'ailleurs, les dames paſſent plus communément, & deviennent par-là inutiles. Cependant cette règle n'eſt pas ſans exception: par exemple: vous avez trois caſes faites dans votre grand-jan; ſavoir, le coin de repos; la caſe de l'écolier ſur la dixième flèche, & celle de la ſixième flèche, avec une dame ſurnuméraire ſur cette dernière caſe, en ſorte qu'il vous reſte huit dames dans votre petit-jan, dont trois au talon, & une ſur chacune des cinq premières flèches. Votre adverſaire a pareillement trois caſes dans ſon grand-jan ſur les ſixième, ſeptième & huitième fleches, & neuf dames dans ſon petit-jan, dont ſix au talon, deux ſur la troiſième flèche, & une ſur la quatrième.

Vous amenez cinq & quatre: vous pouvez former à votre choix, la ſeptième, la huitième ou la neuvième caſe. D'après ce qu'on vient de dire, il ſemble que vous devriez faire la ſeptième, & réſerver la neuvième pour achever le plein; mais dans la poſition où vous vous trouvez, vous devez au contraire faire la neuvième par préférence, à cauſe que les dames découvertes que vous aviez ſur les troiſième, quatrième & cinquième flèches, pouvoient être battues par ſix & quatre, ſix & cinq & ſonnez; au lieu qu'en faiſant la neuvième caſe, vous couvrez tout votre jeu, & que la ſeule dame découverte qui puiſſe être battue ſur la troiſième flèche, ne peut l'être qu'à faux, & par conſéquent à votre profit.

20°. On ne peut pas trop étendre ſon jeu quand il ne manque qu'une dame au plein. Si vous avez une ou deux caſes dans le petit-jan, vous devez, autant que cela ſe peut, les diviſer en demi-caſes, afin de multiplier, le plus qu'il vous eſt poſſible, vos moyens de remplir. Cette méthode vous donne non-ſeulement plus d'eſpérance d'achever votre plein, mais elle vous fait encore fort ſouvent remplir de pluſieurs manières, ce qui eſt très avantageux.

21°. Lorſqu'il vous manque une caſe entière au plein, vous devez, à danger égal, préférer un point ſimple à un doublet, parce

que le coup ſimple a toujours deux combinaiſons, & que le doublet n'en a qu'une.

22°. Lorſque vous avez un jeu bien diſpoſé par comparaiſon à celui de votre adverſaire; qu'il ne vous manque qu'une caſe pour avoir votre plein, & qu'en mettant une dame dedans, vous avez tout lieu d'eſpérer que vous remplirez le coup prochain, ſans que votre adverſaire, quelque point qu'il amène, puiſſe prendre le trou, vous devez profiter de cet avantage, & ne point héſiter de faire la demi-caſe en mettant dedans.

23°. Lorſqu'il ne vous eſt pas poſſible de vous couvrir par-tout, vous devez faire en ſorte d'éloigner le danger, ou d'avoir plus de combinaiſons pour vous que contre vous.

24°. Quand les deux joueurs ſont ſur le point de remplir, il eſt eſſentiel, avant de jouer, de bien examiner les jeux, & ſur-tout celui de l'adverſaire, pour voir les coups qu'il peut avoir contre lui, afin de les lui donner.

25°. Lorſque de part & d'autre il ne manque qu'une caſe au plein; que votre jeu eſt preſſé ou fort avancé relativement à celui de votre adverſaire, & que vous courez riſque d'être enfilé, s'il vient à remplir avant vous, vous devez mettre dedans pour le forcer de s'en aller, parce qu'il vaut mieux perdre un trou & même deux, que de perdre la partie entière.

26°. Si les jeux ſont diſpoſés de manière qu'il ne manque qu'une dame au plein de votre adverſaire, & qu'il ne puiſſe remplir qu'au moyen d'un ſix, tandis qu'il vous faut une caſe entière pour former votre plein, vous devez faire en ſorte que les mêmes points qui doivent lui ſervir à remplir, tournent à votre profit & à ſon préjudice: pour cet effet, il faut vous couvrir ſur le ſix, & vous découvrir ſur les autres points qui peuvent être pour vous.

27°. Lorſque vous rempliſſez, vous devez vous appliquer à reſter maître du jeu; c'eſt-à-dire, à conſerver la faculté de tenir ou de vous en aller: il faut pour cela vous couvrir, afin d'éviter d'être battu à faux.

28°. On eſt quelquefois obligé d'ouvrir ſon jeu pour ſe couvrir. Ceci doit s'entendre d'un jeu où, par exemple, il ne vous manqueroit qu'une dame au plein, tandis que votre adverſaire auroit le ſien fait, & que ſon jeu ſeroit même fort avancé: or pour l'empêcher de battre & de prendre le trou, vous ôtez la dame découverte de votre jeu qui pourroit être battue, en même temps que vous livrez paſſage pour obliger votre adverſaire à rompre: ſans cela, il pourroit battre, tenir par impuiſſance, marquer le trou & s'en aller.

29°. Lorſque vous avez rompu votre plein, & que vous avez lieu de craindre d'être enfilé, vous devez faire tous vos efforts pour obliger votre adverſaire à rompre auſſi le ſien, ſur-tout ſi ſon jeu eſt déjà avancé: pour cet effet, vous ne lui laiſſerez que le moins de paſſage qu'il vous ſera poſſible, quand même cela vous feroit courir le riſque de perdre quelques trous.

30°. Après avoir d'abord pris votre coin au commencement du jeu, par deux fois ſix-cinq, vous avez enſuite amené beaucoup de petits points qui vous ont engagé à tenter un petit jan; vous avez réuſſi à le faire, & pour le conſerver vous avez été forcé, le coup précédent, par un ſix & trois, de porter au retour une dame que vous aviez ſur la neuvième flèche: vous avez donc dans cette poſition, votre petit plein, votre coin de repos, une dame paſſée dans le coin bourgeois de votre adverſaire, & huits points. Celui-ci a de ſon côté, ſon coin de repos, la caſe de l'écolier, quatre autres caſes au petit jan, ſur les quatre premières flèches, & trois dames au talon, ſans avoir d'ailleurs aucun point. Alors il vous vient ſix-cinq: vous rompez votre plein, & ce point eſt encore aſſez favorable pour vous. Vous devez le jouer en portant le cinq de votre coin bourgeois ſur la dixième flèche, & le ſix en ſur-caſe dans votre coin de repos. En voici la raiſon: votre dame paſſée au retour eſt tellement expoſée à être battue par les cinq, les quatre, les trois, les deux, les as, & même de deux ou trois manières à chaque coup, qu'elle riſque de vous coûter le tour entier, ſi vous ne parvenez pas à la couvrir à temps, c'eſt-à-dire, avant que votre adverſaire ne lui bouche les paſſages, en avançant des dames dans ſon grand jan. Il faut donc que vous étendiez votre jeu, & que vous vous donniez tous les moyens poſſibles pour ſecourir votre dame captive; & c'eſt pour cela qu'il convient de jouer votre ſix cinq de la manière qu'on vient de le dire, parce que par-là vous vous donnez les ſix combinaiſons du ſept, & les cinq

combinaiſons du huit pour tâcher de la couvrir. Si vous ne réuſſiſſez pas au premier coup de dés, vous devez vous étendre encore ſi vous le pouvez, ſur la neuvième flèche, afin de vous ménager les quatre combinaiſons du neuf. La crainte d'être battu tout à la fois, & ſur votre dame paſſée au retour, & ſur celles que vous aurez expoſées ſur les neuvième & dixième flèches, ne doit pas vous arrêter : il faut ſavoir ſacrifier quelques points à propos, & même quelques trous pour ſauver, s'il eſt poſſible, la perte de la partie entière.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au Trictrac.

Abattre du bois. C'eſt prendre au talon deux dames à la fois, pour jouer les nombres qu'on a amenés.

Adouber, j'adoube. Termes qu'on emploie pour avertir l'adverſaire qu'on ne touche aux dames qu'afin de les arranger.

Aller. (s'en) C'eſt, lorſqu'on a gagné un ou pluſieurs trous, lever les dames & les remettre en pile, pour recommencer de nouveau.

Ambes as. C'eſt la même choſe que bezet.

Avancer ſon jeu. C'eſt jouer ſes dames dans la table du grand-jan, afin de prendre plutôt le coin, & d'être à portée de battre l'adverſaire.

Augmentation d'école. C'eſt une ſuite de l'école qu'un joueur a faite, lorſqu'il s'aviſe de démarquer mal-à-propos les points que ſon adverſaire a marqués, & qu'il ſe les approprie, dans la perſuaſion que cet adverſaire, en les marquant, a fait lui-même une fauſſe école.

Bandes. On donne ce nom aux bords du *trictrac* qui ſont percés vis-à-vis des flèches, pour y marquer les trous que les joueurs viennent à gagner.

Battre, ſe dit lorſque par le point du dé, en partant d'une flèche où vous avez une ou deux dames, vous frappez une dame découverte de votre adverſaire, ou ſon coin.

Battre à faux ou *par jan qui ne peut*, ſe dit quand l'un & l'autre point des dés du joueur, répondent à deux caſes faites, ou à deux flèches garnies chacune de deux dames, & que les deux points réunis vont à une autre dame découverte.

Beſet. Terme qui ſe dit des deux as qu'un joueur amène d'un même coup de dé.

Bredouille. On dit *avoir bredouille, être en bredouille*, pour dire être en état de pouvoir gagner les deux trous. On dit auſſi, *marquer bredouille, marquer en bredouille*, pour dire, marquer qu'on eſt en état de gagner deux trous. Et *gagner la partie bredouille*, pour dire gagner deux trous à la fois. On dit pareillement *gagner le tour bredouille*, pour dire, gagner les douze trous de ſuite.

Carmes. Terme qui ſe dit des deux quatre qu'un joueur amène d'un même coup de dé.

Caſe. Ce terme ſe dit de chacune des places qui ſont marquées par une eſpèce de flèche. On dit, *faire une caſe*, pour dire, remplir une caſe avec deux dames.

Caſe de l'écolier. C'eſt la caſe la plus proche du coin de repos, autrement la dixième caſe après la pile ou le talon.

Caſe du diable. C'eſt la ſeptième caſe près la pile ou le talon.

Caſer. C'eſt remplir une caſe avec deux dames.

Coin bourgeois. C'eſt le nom qu'on donne à la cinquième caſe après la pile ou le talon.

Coin de repos. C'eſt la dernière caſe du grand-jan, autrement la onzième après la pile ou le talon.

Conſerver. C'eſt être en état de jouer les nombres qu'on a amenés ſans être obligé de dégarnir aucune des caſes qui forment le plein.

Conſerver par impuiſſance. C'eſt être diſpenſé de rompre, parce qu'on a amené des nombres qu'on ne peut pas jouer faute de paſſage.

Contre-jan ou *jan qui ne peut.* C'eſt la même choſe que battre à faux.

Contre-jan de deux tables. C'eſt un coup par lequel un joueur qui n'a que deux dames abattues, bat à faux les deux coins.

Contre-jan de méſéas. C'eſt un coup par lequel un joueur qui n'a que deux dames abattues avec leſquelles il a pris ſon coin, amène un ou deux as, dont il bat à faux le coin garni de ſon adverſaire.

Cornet. C'eſt une ſorte de petit vaſe de corne ou d'autre matière, dans lequel on remue les dés avant de jouer.

Couvrir une dame. C'eſt mettre ſur une flèche une ſeconde dame, pour empêcher que la première puiſſe être battue.

Dame. C'eſt une des trente petites pièces plates & rondes, avec leſquelles on joue au *trictrac.*

Dé. C'eſt un petit morceau d'os ou d'ivoire, de figure cubique ou à ſix faces, dont chacune eſt marquée d'un différent nombre de points, depuis un juſqu'à ſix, & qui ſert à jouer.

Débredouiller. C'eſt faire ôter la bredouille, ou empêcher qu'un joueur puiſſe gagner partie double.

Demi-caſe. C'eſt une dame ſeule ou découverte ſur une flèche.

Double-deux. Terme qui ſe dit des deux deux qu'un joueur amène d'un même coup.

Doublet. C'eſt le coup par lequel les deux dés préſentent chacun les mêmes points.

Double doublet. On ſe ſert de ce terme pour exprimer que les points des deux dés étant ſemblables, on bat ou l'on remplit tant par chacun des dés ſéparément, que par les deux dés enſemble.

Ecole. On dit *faire une école*, pour dire, oublier à marquer les points qu'on gagne, ou en marquer mal-à-propos. Et *envoyer à l'école*, pour dire, marquer pour ſoi autant de points que l'adverſaire a oublié d'en marquer, ou qu'il en a marqué de trop.

Enfilade. Ce mot ſe dit d'un jeu mis dans un tel état, qu'on ne peut preſque pas éviter de perdre le tour, ou du moins pluſieurs trous.

Enfiler, (s') ou *être enfilé.* Il ſe dit d'un joueur qui a mis ſon jeu dans un tel déſordre qu'il ne peut éviter de perdre le tour, ou du moins pluſieurs trous.

Etendre le jeu. C'eſt le diſpoſer de manière à ſe ménager des dames à jouer pour remplir de pluſieurs façons.

Il ſe dit auſſi de l'action de s'avancer dans le grand-jan, & d'y faire des demi-caſes, tant afin de prendre plutôt le coin, que pour battre celui de l'adverſaire & les dames qu'il peut avoir découvertes.

Fichet. C'eſt un petit morceau d'ivoire ou d'autre matière, qu'on met dans les trous du *trictrac*, & qui ſert à marquer les parties à meſure qu'on les a gagnées.

Flèche. On donne ce nom aux Figures coniques ſur leſquelles on place les dames.

Grand-jan. Il ſe dit d'un jeu tel que les ſix flèches de la ſeconde table ſont garnies de deux dames chacune.

Il ſe dit auſſi de la table même où ſe fait le grand-jan.

Jan de trois coups ou *jan de ſix tables.* Il ſe dit d'un état du jeu, tel qu'en commençant la partie, on peut mettre en trois coups une dame ſur chacune des ſix premières flèches.

Jan de deux tables. C'eſt un coup par lequel un joueur qui n'a que deux dames abattues, vient à battre les deux coins.

Jan de méſéas. C'eſt un coup par lequel un joueur qui n'a d'abattues que les deux dames avec leſquelles il a pris ſon coin, vient à battre le coin vide de ſon adverſaire, en amenant un ou deux as.

Jan de retour. C'eſt le plein qui ſe fait dans la quatrième table, c'eſt-à-dire, dans la table du petit-jan de l'adverſaire.

Jeton. On donne ce nom aux pièces avec leſquelles on marque les points qu'on gagne.

Impuiſſance. Voyez *conſerver par impuiſſance.*

Lame. Terme ſynonime de flèche.

Lever les dames. C'eſt la même choſe que s'en aller.

Mettre dedans. Cette expreſſion ſignifie mettre une dame ſur la flèche vide qui reſte à remplir, afin d'avoir une occaſion prochaine de parvenir à former le plein d'une ou de pluſieurs façons.

Paſſage. Ce mot ſe dit d'une flèche vide dans le jeu de l'adverſaire, par laquelle un joueur peut paſſer une dame au retour; ou bien c'eſt une flèche où l'adverſaire n'a qu'une dame, ſur laquelle le joueur s'arrête par un de ſes dés, pour enſuite battre plus loin une autre dame découverte, en aſſemblant les nombres des deux dés. Dans le premier cas, le paſſage eſt libre & le joueur peut en profiter pour porter une dame dans le petit-jan de l'adverſaire, ſur une flèche vide, ſi ce

dernier n'eſt plus en état de faire ſon petit-jan : & dans le ſecond cas, le joueur peut battre, mais il ne peut point paſſer de dames, quand même la fleche où vont ces deux dés réunis, ſeroit vide.

Petit-jan. Il ſe dit d'un jeu tel que les ſix flèches de la première table, ſont garnies de deux dames chacune.

Il ſe dit auſſi de la table même où ſe fait le petit jan.

Pile. On donne ce nom aux dames entaſſées ſur la première flèche.

Plein. C'eſt la réunion de deux dames ſur chacune des ſix flèches d'une table. Il s'applique également au petit-jan, au grand-jan & au jan de retour.

Point. C'eſt le nombre qu'on amène en jettant les dés.

Puiſſance. (Prendre ſon coin par) il ſe dit du droit qu'a un joueur de diminuer un point ſur chacun des nombres qu'il a amenés en jouant les dés, afin de pouvoir prendre ſon coin, lorſque l'adverſaire n'a pas le ſien.

Quine. C'eſt le coup de dé par lequel on amène deux cinq.

Rompre les dés. C'eſt brouiller les dés que jete celui contre qui l'on joue, avant qu'on ait pu voir ce qu'ils marquent.

Se ſervir C'eſt mettre ſoi-même dans le cornet les dés avec leſquels on doit jouer.

Sonnez. C'eſt le coup de dés par lequel un joueur amène deux ſix.

Sur-caſe. C'eſt une troiſième dame ſur une caſe déja faite.

Table. C'eſt chacune des parties du *trictrac*, qu'on nomme autrement *petit-jan* & *grand-jan.*

Tablier. C'eſt en général tout le *trictrac.*

Talon. C'eſt la même choſe que pile.

Tenir. Il ſe dit du joueur qui, ayant gagné un trou, ne s'en va pas, ne relève pas ſes dames.

Terne. C'eſt le coup de dés par lequel un joueur amène deux trois.

Tout-à-bas. C'eſt jouer avec deux dames priſes à la pile, les deux nombres qu'on a amenés.

Tout d'une. C'eſt jouer avec une ſeule dame les deux nombres qu'on a amenés.

TRIOMPHE.

Sorte de jeu des cartes qui ſe joue entre deux perſonnes.

Le jeu dont on ſe ſert eſt compoſé de trente-deux cartes, huit de chaque couleur : c'eſt ce qu'on a coutume d'appeler un jeu de piquet.

Les cartes ſont ſupérieures l'une à l'autre, dans l'ordre ſuivant : le roi eſt ſupérieur à la dame ; la dame au valet ; le valet à l'as ; l'as au dix ; le dix au neuf ; le neuf au huit, & le huit au ſept.

Après être convenu de ce qu'on veut jouer, & de combien de points ou de coups la partie ſera compoſée, on tire la main au ſort : pour cela, chaque joueur découvre une carte du jeu, & celui qui a découvert la plus baſſe eſt obligé de donner.

Ce dernier mêle les cartes, préſente à couper, & diſtribue enſuite en deux fois cinq cartes à ſon adverſaire, & il en prend autant pour lui. On peut d'abord en donner deux, & enſuite trois, ou trois & enſuite deux.

Les cartes étant diſtribuées, le joueur qui a donné, retourne la première de celles dont le talon eſt compoſé, & cette carte retournée forme l'à-tout ou la *triomphe.*

Alors le joueur qui a la main, commence à jouer par telle carte qu'il lui plaît : ſon adverſaire eſt obligé de fournir de la couleur jouée, s'il en a, & même de forcer. S'il n'a point de cette couleur, & qu'il ait de l'à-tout, il eſt obligé de couper.

C'eſt au joueur qui a fait la levée, qu'appartient le droit de jouer le premier pour la levée ſuivante.

Lorſque les cinq cartes ſont jouées, le joueur qui a fait trois ou quatre levées gagne le point.

S'il arrive qu'un des deux joueurs faſſe la vole, c'eſt-à-dire, les cinq levées, il gagne deux points.

Lorſqu'un joueur a mauvais jeu, ou qu'il craint que ſon adverſaire ne faſſe la vole, il peut lui offrir le point : ſi cet adverſaire rejette l'offre, & qu'il vienne enſuite à manquer la vole, il perd deux points.

Le jeu de la *triomphe* eſt fort en uſage dans ce qu'on appelle les *académies de jeux.* Voici

les règles auxquelles les joueurs ſont aſſujettis dans ces maiſons.

1°. Tout jeu pour tirer la main eſt bon, même quand il ſeroit faux.

2°. Celui qui en tirant la main, remet ſur le talon la carte qui lui eſt venue, ſans l'avoir montrée à ſon adverſaire, eſt cenſé avoir tiré un ſept.

3°. Si en tirant la main, un joueur vient à mettre deux cartes en évidence, c'eſt la première qu'on a apperçue qui fait obtenir ou perdre la primauté.

4°. Des cartes retournées dans le jeu n'empêchent pas que la main qu'on a tirée ne le ſoit valablement.

5°. Les cartes doivent être mêlées de manière que l'adverſaire ni les parieurs ne puiſſent en appercevoir les couleurs.

6°. Lorſqu'un joueur, au lieu de couper, remêle les cartes qu'il avoit déjà mêlées, ſon adverſaire peut rejeter ces cartes pour donner avec un autre jeu.

7°. Lorſqu'on n'a pas coupé nettement, & qu'il y a eu quelque carte vue, on doit refaire.

8°. Les ſpectateurs qui parient pour un joueur, ne doivent pas regarder le jeu de l'adverſaire.

9°. Aucun ſpectateur, ſoit qu'il parie ou qu'il ne parie pas, ne peut conſeiller les joueurs, ſans ſe rendre reſponſable du tort que ſon indiſcrétion aura pu occaſionner.

10°. On eſt obligé de donner durant tout le cours de la partie, de la même manière qu'on a commencé; c'eſt-à-dire, que ſi d'abord on a donné par *deux & trois*, on ne peut pas enſuite donner par *trois & deux*: ſi cela arrivoit, l'adverſaire ſeroit fondé à faire recommencer la donne, pourvu toutefois que les cartes n'euſſent point été portées à vue: dans ce cas-ci, le coup ſe joueroit.

11°. Lorſqu'on s'apperçoit qu'un jeu eſt faux, parce qu'il s'y trouve deux cartes ſemblables, le coup eſt nul, mais cette déciſion ne s'étend pas aux coups joués précédemment avec le même jeu; ceux-ci ſont bons.

12°. Quand on s'apperçoit, après le coup, qu'il manquoit une carte dans le jeu dont on s'eſt ſervi, le point n'en eſt pas moins légitimement acquis au joueur qui l'a fait.

13°. On n'encourt aucune punition pour avoir joué avant ſon tour; on eſt ſeulement tenu de reprendre ſa carte.

14°. S'il arrive qu'un joueur ramaſſe des levées qui ne lui appartiennent pas, les ſpectateurs, ſoit qu'ils parient ou qu'ils ne parient pas, ont, de même que l'adverſaire, le droit d'en faire l'obſervation.

15°. Le joueur qui vient à mêler ſon jeu avec le talon, perd deux points.

16°. Lorſqu'une perſonne s'eſt chargée de mettre au jeu l'argent d'un parieur, elle doit en répondre s'il vient à gagner.

17°. Si un joueur s'étoit trompé en marquant plus ou moins de points qu'il n'auroit fallu, la galerie ſeroit fondée à faire rectifier l'erreur.

18°. Le joueur qui quitte la partie la perd: mais lorſque les ſpectateurs s'y trouvent intéreſſés, ils peuvent la faire continuer relativement à leurs intérêts.

19°. On ne doit pas refuſer la revanche d'un pari, lorſque les parieurs ſe ſont réciproquement impoſé cette loi.

20°. Les deux joueurs ont le droit de prendre & de couvrir pour eux-mêmes les paris faits par les perſonnes qui compoſent la galerie.

21°. Les joueurs ayant chacun quatre points dans une partie qui ſe joue en cinq, peuvent réciproquement propoſer de refaire ou de compoſer de telle ou telle manière: mais ſi la compoſition admiſe par les joueurs, ne convient pas à la galerie, elle eſt libre de la rejeter, & même de faire jouer le coup relativement à ſes intérêts.

22°. Dans une partie où il y a des parieurs, il faut que le joueur qui a offert de donner le point, montre ſon jeu à la galerie, afin qu'elle voie que ſes intérêts n'ont point été ſacrifiés.

23°. Lorſqu'un joueur a mal donné, le coup eſt nul, & il doit refaire. La galerie pourroit relever la faute, ſi les joueurs ne s'en appercevoient pas.

24°. Si un joueur renonce ou ſous-force, il perd un point. La galerie eſt fondée à faire remarquer cette faute. Celui qui l'a faite eſt d'ailleurs obligé de mettre à découvert ſur le tapis les cinq cartes de ſon jeu, pour jouer & terminer le coup.

Si c'eſt le premier qui a renoncé ou ſous-forcé, il faut qu'il joue ſa première carte au choix du dernier.

Si la faute s'eſt faite par celui-ci, le premier recommence par la carte qu'il juge à propos.

25°. S'il arrive que le joueur qui donne retourne, pour former la *triomphe*, une autre carte que la onzième, le premier peut voir ſon jeu & s'y tenir, ou faire recommencer la donne : s'il s'y tient, c'eſt la onzième carte qui doit faire l'à-tout.

26°. Lorſqu'un joueur qui eſt premier, prend par erreur les cartes pour les diſtribuer, il peut revenir de ſon erreur juſqu'au moment de la retourne ; mais auſſitôt qu'il a retourné, il perd ſa primauté, & le coup doit ſe jouer.

27°. Si dans le temps qu'on diſtribue les cartes, les joueurs ou la galerie s'apperçoivent qu'il y en a qui ſont retournées ſoit dans les jeux, ſoit au talon, on doit refaire : mais il faut que l'obſervation ſe faſſe avant que la retourne ait eu lieu ; autrement le coup ſe joueroit.

Vocabulaire explicatif des termes uſités à la Triomphe.

A-tout. C'eſt la couleur dont eſt la *triomphe*.

Couper. C'eſt ſéparer en deux un jeu de cartes, avant qu'on diſtribue à chaque joueur les cartes qu'il doit avoir.

Couper, ſe dit auſſi de l'action d'employer un à-tout ſur la couleur jouée.

Donner. C'eſt diſtribuer les cartes aux joueurs après qu'on les a mêlées, & qu'on a fait couper.

Faire. C'eſt la même choſe que donner.

Forcer. C'eſt jouer une carte ſupérieure ſur celle qui eſt inférieure.

Galerie. Terme collectif qu'on emploie pour déſigner la totalité des ſpectateurs qui ſont préſens à une partie.

Levée. C'eſt une main qu'on a faite en jouant.

Mêler. C'eſt battre les cartes avant de les diſtribuer.

Point. C'eſt un des nombres dont la partie eſt compoſée.

Refaire. C'eſt recommencer la diſtribution des cartes.

Renoncer. C'eſt ne pas fournir de la couleur jouée quand on le peut.

Retourner. C'eſt, quand les cartes ſont diſtribuées, découvrir la première carte du talon pour former la *triomphe*.

Talon. C'eſt ce qui reſte de cartes quand on a diſtribué à chaque joueur celles qu'il lui faut.

Triomphe. C'eſt la couleur qui emporte toutes les autres cartes.

Vole. C'eſt l'action de faire toutes les levées.

TRITRILLE.

Sorte de jeu des cartes, qui ne differe du ſolitaire qu'en ce que celui-ci ſe joue entre quatre perſonnes, au lieu que celui-là ſe joue entre trois.

Les cartes qu'on emploie ſont un jeu de médiateur, dont on a ôté le ſix de cœur & tous les carreaux, excepté le roi. Ainſi il ne reſte que trente cartes.

La couleur favorite eſt ordinairement celle de carreau, & le roi conſervé en fait le ſecond matador, ou la manille. On voit que dans cette couleur il n'y a que trois à-touts, ce qui fait qu'on y joue plus ſouvent que dans toute autre couleur. *Voyez au ſurplus l'article* Solitaire.

W

WISHK.

Sorte de jeu des cartes qui ſe joue entre quatre perſonnes, dont deux ſont aſſociées enſemble, ou partenaires l'une de l'autre.

On ſe ſert d'un jeu compoſé de cinquante-deux cartes, c'eſt-à-dire, d'un jeu entier.

On a coutume de faire indiquer par le

ſort l'aſſocié ou partenaire de chaque joueur.

L'aſſocié ou partenaire d'un joueur doit être placé vis-à-vis & non à côté de lui. Il ſuit de-là que chaque joueur ſe trouve entre ſes deux adverſaires.

On fait également prononcer le ſort ſur l'ordre dans lequel les cartes ſe diſtribueront.

Après ces préliminaires, & qu'on eſt convenu du prix de la partie, le joueur chargé de donner, mêle les cartes, fait couper par celui qu'il a à ſa droite, & diſtribue enſuite à chacun treize cartes une à une, en commençant par ſa gauche. Il retourne la dernière carte qui lui appartient, & cette carte forme la triomphe ou l'à-tout. Elle doit reſter en évidence ſur la table juſqu'à ce que le tour de jouer de celui qui l'a tournée ſoit venu. Alors il la met dans ſon jeu, & perſonne n'a plus le droit de lui demander quelle carte il a retournée: on peut ſeulement s'informer de quelle couleur eſt la triomphe.

Les cartes ſont ſupérieures l'une à l'autre dans l'ordre ſuivant: l'as eſt ſupérieur au roi; le roi à la dame; la dame au valet; le valet au dix; le dix au neuf; le neuf au huit; le huit au ſept; le ſept au ſix; le ſix au cinq; le cinq au quatre; le quatre au trois, & le trois au deux.

Les aſſociés qui les premiers parviennent à faire dix points, gagnent la partie.

Les points proviennent de trois ſources différentes, qui ſont les honneurs, les levées & les renonces.

Les honneurs ſont les quatre principaux à-touts, c'eſt-à-dire, l'as, le roi, la dame & le valet, de la couleur dont on a fait la triomphe.

Lorſque les honneurs ſont diſtribués de manière que chaque parti en a deux, ils ne produiſent rien à perſonne. On dit alors que les honneurs ſont égaux. Mais ſi un joueur & ſon partenaire ont entre eux deux, trois honneurs, ils comptent deux points, & ils en comptent quatre, s'ils réuniſſent tous les honneurs à l'excluſion de leurs adverſaires.

Les levées que deux aſſociés font au delà de ſix, leur valent chacune un point.

S'il arrive qu'un des joueurs aſſociés renonce, ils ſont obligés de démarquer un point, & leurs adverſaires en ajoutent deux à ceux qu'ils ont déjà.

Le joueur premier en cartes eſt celui qui ſe trouve placé à la gauche du diſtributeur des cartes: c'eſt à lui à ouvrir le jeu par telle carte qu'il juge à propos. C'eſt enſuite à ceux qui font des levées à jouer pour la levée ſuivante.

Lorſqu'un joueur & ſon partenaire viennent à faire la vole, ce ſeul coup leur fait gagner la partie.

Si deux aſſociés font dix points avant que leurs adverſaires en aient fait cinq, ces derniers perdent la partie double, à moins qu'il n'ait été fait une convention contraire.

Lorſqu'un joueur & ſon partenaire ont huit points, celui des deux qui ſe trouve en main deux honneurs, peut interpeller l'autre de déclarer s'il a auſſi dans ſa main quelque honneur: ſi ce dernier répond à l'interpellation, la partie eſt gagnée pour lui & pour ſon aſſocié.

Cependant ſi un joueur répondoit ſans avoir réellement un honneur, les adverſaires pourroient recommencer à donner, s'ils avoient déjà donné, ou donner eux-mêmes, ſi les autres avoient donné.

Remarquez qu'une renonce n'eſt cenſée avoir lieu, & ne doit être punie que quand la levée eſt faite, & qu'on a joué pour la levée ſuivante.

Lorſque deux joueurs aſſociés ont les honneurs, ils doivent les compter avant que la triomphe ait été retournée pour le coup ſuivant; autrement ils ne ſont plus admis à les marquer.

Si une carte du jeu ſe trouvoit retournée en donnant, il faudroit recommencer la donne.

Perſonne ne doit lever ſes cartes ni les regarder avant que la donne ſoit achevée.

Il n'eſt pas permis à un joueur de demander à ſon aſſocié, avant que le coup ſoit fini, s'il a joué un ou pluſieurs honneurs.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au Wishk.

A-tout. C'eſt la couleur dont on a fait la triomphe.

Couper. C'eſt ſéparer en deux un jeu de cartes avant que le joueur chargé de donner, diſtribue aux autres les cartes qu'il leur faut.

Couper, ſe dit auſſi de l'action d'employer une triomphe ſur la couleur jouée.

Donner.

Donner. C'eſt diſtribuer les cartes aux joueurs après qu'elles ont été mêlées, & qu'on a fait couper.

Honneurs. On déſigne ſous ce nom les quatre plus hautes cartes de la couleur de triomphe, c'eſt-à-dire, l'as, le roi, la dame & le valet d'à-tout.

Levée. C'eſt une main qu'on a faite en jouant.

Mêler. C'eſt battre les cartes avant de les diſtribuer.

Point. C'eſt une diviſion de la partie : il faut dix points pour la gagner.

Renoncer. C'eſt ne pas fournir de la couleur jouée, quoiqu'on en ait dans ſon jeu.

Triomphe. C'eſt la couleur qui emporte toutes les autres cartes.

WISHK BOSTONIEN.

Sorte de jeu des cartes qui ſe joue entre quatre perſonnes.

On ſe ſert d'un jeu compoſé de cinquante-deux cartes, c'eſt-à-dire, d'un jeu entier.

On emploie pour faire les comptes du jeu, des jetons & des fiches : chaque fiche repréſente dix jetons, & l'on attribue à chaque jeton la valeur qu'on juge à propos.

On ſe ſert auſſi d'une corbeille pour y mettre les enjeux.

La partie eſt compoſée de huit tours ; c'eſt-à-dire, qu'avant qu'elle finiſſe, il faut que les joueurs aient donné ſucceſſivement chacun huit fois.

Celui qui donne eſt chargé ſeul du ſoin de faire mettre les enjeux dans la corbeille. Il doit y mettre huit jetons, & chacun des trois autres joueurs y en ajoute quatre, ce qui fait en tout 20 jetons. Si à la fin du coup, ce nombre ne ſe trouvoit pas complet, le joueur qui auroit donné ſeroit tenu de le compléter.

Après que le ſort a indiqué les places que chacun doit occuper, & le joueur qui le premier diſtribuera les cartes, celui-ci les mêle, fait couper par celui qu'il a à ſa gauche, & enſuite il donne trois ou quatre cartes à la fois, juſqu'à ce que tout le jeu ſoit diſtribué, & que chaque joueur ait treize cartes dans ſa main. Il retourne alors la dernière carte, pour indiquer la triomphe.

La valeur de chaque carte eſt telle, que l'as eſt ſupérieur au roi ; le roi à la dame ; la dame au valet ; le valet au dix ; le dix au neuf ; le neuf au huit ; le huit au ſept ; le ſept au ſix ; le ſix au cinq ; le cinq au quatre ; le quatre au trois, & le trois au deux.

Le premier en cartes, c'eſt-à-dire, le joueur qui eſt à la droite du diſtributeur des cartes, ayant la parole avant tout autre, doit, après avoir examiné ſon jeu, annoncer s'il paſſe ou s'il demande : il paſſe quand ſon jeu eſt tel qu'il ne peut pas eſpérer de faire cinq levees ; & il demande quand il a un jeu avec lequel il croit qu'il pourra faire ce nombre de levées.

Si le premier en cartes paſſe, la parole appartient aux joueurs ſuivans, qui doivent également dire s'ils paſſent ou s'ils demandent.

Lorſqu'il y a une demande formée, c'eſt une demande ſimple ou une indépendance.

Si la demande eſt ſimple, le joueur qui l'a formée eſt aſſujetti à faire cinq levées, & quand il ne les fait pas, il doit payer la bête : cette bête eſt d'une ſomme égale à ce qu'il y a dans la corbeille. Il faut auſſi qu'il paye à chacun de ſes adverſaires autant de jetons qu'il a perdu de levées, c'eſt-à-dire, qu'il s'en eſt manqué pour qu'il en fît cinq. Il eſt en outre obligé de leur payer un jeton de conſolation.

Mais lorſque le joueur qui a demandé, parvient à faire cinq levées, il tire la corbeille. S'il fait un plus grand nombre de levées, chacun de ſes adverſaires eſt tenu de les lui payer à raiſon d'un jeton par levée, & de lui donner en outre un jeton de conſolation.

Quand quelqu'un a ouvert le jeu par une demande ſimple, un des autres joueurs peut dire *je ſoutiens*. Il prend par-là l'engagement de faire trois levées. Ainſi il faut alors que, pour tirer la corbeille, le demandeur & ſon ſoutien parviennent à faire huit levées. S'ils n'en faiſoient que ſept, celui des deux qui n'auroit pas fait ſon compte, ſeroit ſeul obligé de payer la bête. Mais lorſqu'ils ont fait enſemble les huit levées auxquelles ils ſont aſſujettis, il importe peu que l'un ou l'autre ait fait plus ou moins que ſon compte, ils n'en partagent pas moins la corbeille par égale portion.

Remarquez qu'un joueur qui a paſſé, peut rentrer en jeu pour ſoutenir celui qui a eu la parole après lui.

Si le demandeur & ſon ſoutien viennent à faire plus de huit levées, les deux adverſaires ſont obligés de payer chacun un jeton pour chaque levée qui excède ce nombre, & en outre un jeton de conſolation.

Lorſqu'un joueur *demande une indépendance*, il prend l'engagement de faire ſeul huit levées. S'il remplit cet objet, il tire non-ſeulement la corbeille, mais chacun de ſes trois adverſaires eſt en outre obligé de lui payer deux jetons. S'il fait plus de huit levées, celles qui excèdent ce nombre doivent lui être payées à raiſon d'un jeton l'une par chacun de ſes adverſaires, qui ſont en outre obligés de lui donner un jeton de conſolation.

On appelle *honneurs*, les quatre principaux à-touts, c'eſt-à-dire, l'as, le roi, la dame & le valet. On paye quatre jetons au joueur qui les réunit tous, & qui tire la corbeille : mais il les paye lui-même à ſes adverſaires, s'il vient à faire la bête.

Lorſqu'il s'agit de jouer ſur une demande quelconque, c'eſt au premier en cartes à commencer par telle carte qu'il juge à propos. Chacun des autres joueurs doit fournir de la couleur jouée, s'il en a, & la levée appartient à celui qui a joué la carte ſupérieure, ou une triomphe.

On n'eſt point obligé de forcer, mais il n'eſt pas permis de renoncer quand on a quelque carte de la couleur jouée, à moins que ce ne ſoit pour couper comme on le doit, quand on n'a point de cette couleur.

Si l'on renonce, ou qu'on ne coupe pas quand on y eſt obligé, & qu'on a de l'à-tout, on fait une bête égale à ce qu'il y a dans la corbeille.

Remarquez à ce ſujet que ſi le joueur qui a renoncé, s'apperçoit de ſa renonce avant que la carte ſoit couverte, ou même avant que la levée ſoit retournée, il peut reprendre ſa carte, & éviter par-là de faire la bête de renonce.

C'eſt au joueur qui a fait la levée à jouer le premier pour la levée ſuivante.

S'il arrive qu'on faſſe pluſieurs bêtes ſur celle qui eſt au jeu, on doit les jouer l'une après l'autre, en commençant par la plus forte. Tandis que ces bêtes ſubſiſtent, il n'y a que le diſtributeur des cartes qui mette au jeu, & il n'y met que quatre jetons, au lieu des huit qu'il auroit été obligé d'y mettre s'il n'y avoit point eu de bête.

Lorſque les quatre joueurs viennent à paſſer ſur le même coup, celui qui donne le coup ſuivant n'ajoute pareillement à la corbeille que quatre jetons.

Quand le joueur qui a gagné la corbeille, oublie ou néglige de la prendre avant qu'on ait coupé pour le coup ſuivant, il eſt privé de ſon droit. Il en réſulte pour les autres joueurs la diſpenſe de mettre au jeu, & de former une nouvelle corbeille, excepté toutefois que celui qui donne y ajoute quatre jetons : mais il auroit été obligé d'en mettre huit, ſi l'on n'eût pas oublié de tirer la corbeille.

Le plus beau coup du jeu eſt le chelem, qui conſiſte à faire toutes les levées. Les joueurs qui le font reçoivent ſeize jetons de leurs adverſaires, indépendamment de ce qui peut leur revenir pour tout autre objet.

Vocabulaire explicatif des termes uſités au Wishk Boſtonien.

A-tout. C'eſt la couleur dont on a fait la triomphe.

Avoir la parole. C'eſt être en tour de dire ce qu'on veut faire ſur le coup qui ſe joue.

Bête. C'eſt une ſorte d'amende à laquelle un joueur eſt aſſujetti, quand il ne fait pas les levées néceſſaires pour gagner, ou qu'il vient à renoncer.

Chelem. C'eſt ce qu'on appelle la vole à différens jeux, ou l'action de faire toutes les levées.

Couper. C'eſt ſéparer en deux un jeu de cartes, avant qne le joueur chargé de donner diſtribue aux autres les cartes qu'il leur faut.

Couper, ſe dit auſſi de l'action d'employer une triomphe ſur la couleur jouée.

Demander. C'eſt annoncer qu'on a deſſein de jouer.

Donner. C'eſt diſtribuer les cartes aux joueurs après qu'elles ont été mêlées, & qu'on a fait couper.

Fiche. C'eſt une pièce qui vaut dix jetons, & qui ſert à faire les comptes du jeu.

Honneurs. On déſigne ſous ce nom les quatre plus hautes cartes de la couleur de triomphe, c'eſt-à-dire, l'as, le roi, la dame & le valet d'à-tout.

Indépendance. (Demande en) C'eſt demander, en s'obligeant à faire ſeul huit levées ſans le ſecours d'un ſoutien.

Jeton. C'eſt une pièce qui ſert de monnoie au jeu.

Jeu entier. C'eſt un jeu compoſé de cinquante-deux cartes.

Levée. C'eſt une main qu'on a faite en jouant.

Mêler. C'eſt battre les cartes avant de les diſtribuer.

Paſſer. C'eſt déclarer qu'on ne veut pas jouer ſur le coup.

Premier en cartes. C'eſt le joueur qui a la main, ou qui doit jouer le premier.

Renoncer. C'eſt ne pas fournir de la couleur jouée, quoiqu'on en ait dans ſon jeu.

Tour. C'eſt une portion de la partie, qui conſiſte dans quatre diſtributions des cartes faites chacune par un des quatre joueurs.

Triomphe. C'eſt la couleur qui emporte toutes les autres cartes.

F I N.

TABLE

Des articles traités par ordre alphabétique dans ce volume.

	Page
Ambigu,	1
Ballon,	4
Baſſette,	ibid.
Belle,	ibid.
Belle, Flux & Trente-un,	8
Bête,	9
Bête Ombrée,	12
Billard,	14
Biribi,	21
Blanque,	24
Bouillotte,	25
Boules,	ibid.
Brelan,	ibid.
Briſcan,	29
Bruſquembille,	31
Cavagnole,	33
Cornete,	ibid.
Commerce,	38
Commère, accommodez-moi,	40
Coucou,	41
Culbas,	ibid.
Dames,	42
Dames rabattues,	64
Délaſſemens de Mars,	65
Domino,	67
Dupe,	71
Échecs,	72
Emprunts,	88
Eſpérance,	89
Ferme,	ibid.
Gillet,	91
Guerre,	92
Guimbarde,	94
Guinguette,	96
Hoc,	98
Hombre,	101
Homme d'Auvergne,	109
Hymen,	110
Impériale,	113
Jeu,	118
Krabs,	138
Lanſquenet,	142
Lindor,	144
Longue Paume,	146
Loterie,	147
Mail,	152
Manille,	157
Mappemonde,	158
Mariland,	162
Marine,	165
Médiateur,	167
Mouche,	184
Oie,	186
Pair & Impair,	187
Pamphile,	188
Papillon,	190
Parfaite Egalité,	193
Paſſe-dix,	194
Paume,	197
Pharaon,	207
Pique - Medrille,	210
Piquet,	216
Plein,	233
Poque,	234
Poule de Henri IV,	236
Quadrille,	239
Quarante de rois,	ibid.
Quatre-Fleurs,	240
Quilles,	244
Quinquenove,	245
Quintille,	246
Quinze,	258
Reverſi,	262
Revertier,	270
Révolution françoiſe,	273
Sixte,	ibid.
Sizette,	274
Solitaire,	275
Sphériſtique,	276
Toc,	278
Tontine,	279
Tourneeaſe,	280
Treize,	ibid.
Trente & Quarante,	281
Treſette,	286
Tricdrac,	288
Triomphe,	309
Tritrille,	311
Wishk,	ibid.
Wishk Boſtonien,	313

Fin de la Table.

Terminaisons.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0

Bordure.

Intérieur.

Figure 1ere

Pair.

Impair.

Petit côté.

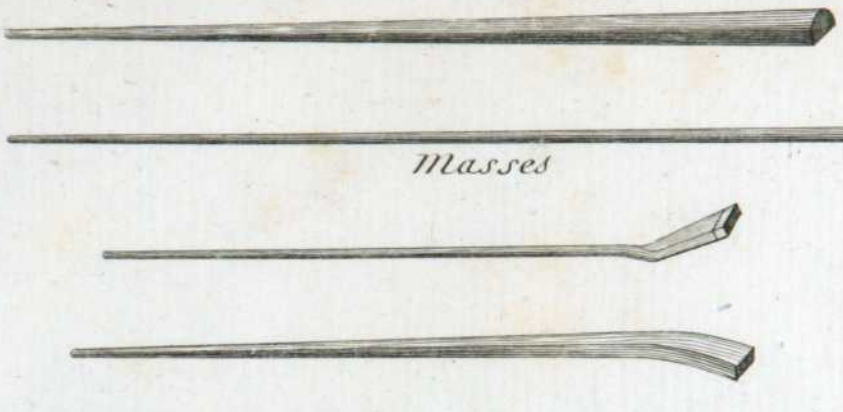
Grand côté.

Couleur noire.

Couleur rouge.

1	9	17	25	33	41	49	57	65	73	81	89	97
2	10	18	26	34	42	50	58	66	74	82	90	98
3	11	19	27	35	43	51	59	67	75	83	91	99
4	12	20	28	36	44	52	60	68	76	84	92	100
5	13	21	29	37	45	53	61	69	77	85	93	101
6	14	22	30	38	46	54	62	70	78	86	94	102
7	15	23	31	39	47	55	63	71	79	87	95	103
8	16	24	32	40	48	56	64	72	80	88	96	104

Tableau du Jeu de Belle.

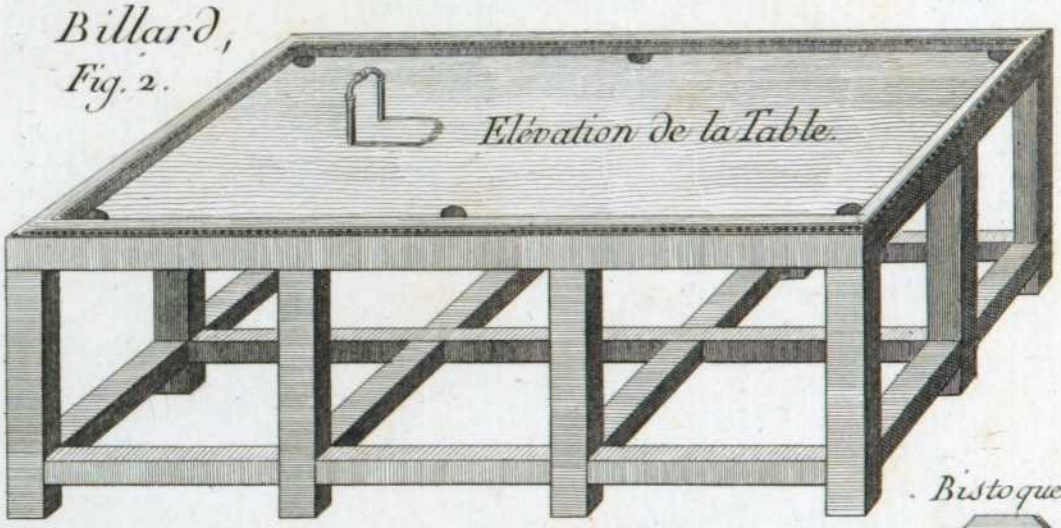


Masses



Billes.

Billard,
Fig. 2.

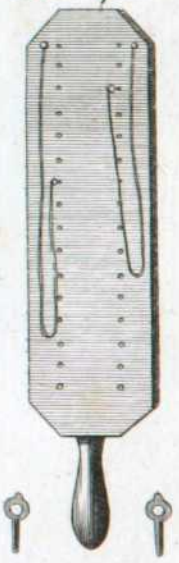


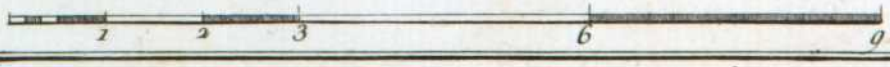
Elévation de la Table.

Bistoquet.



Plan de la Table.





Terminaisons.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0

Bordure

Intérieur.

Figure 3e.

1	9	17	25		39	47	55	63
2	10	18	26	33	40	48	56	64
3	11	19	27	34	41	49	57	65
4	12	20	28	35	42	50	58	66
5	13	21	29	36	43	51	59	67
6	14	22	30	37	44	52	60	68
7	15	23	31	38	45	53	61	69
8	16	24	32		46	54	62	70

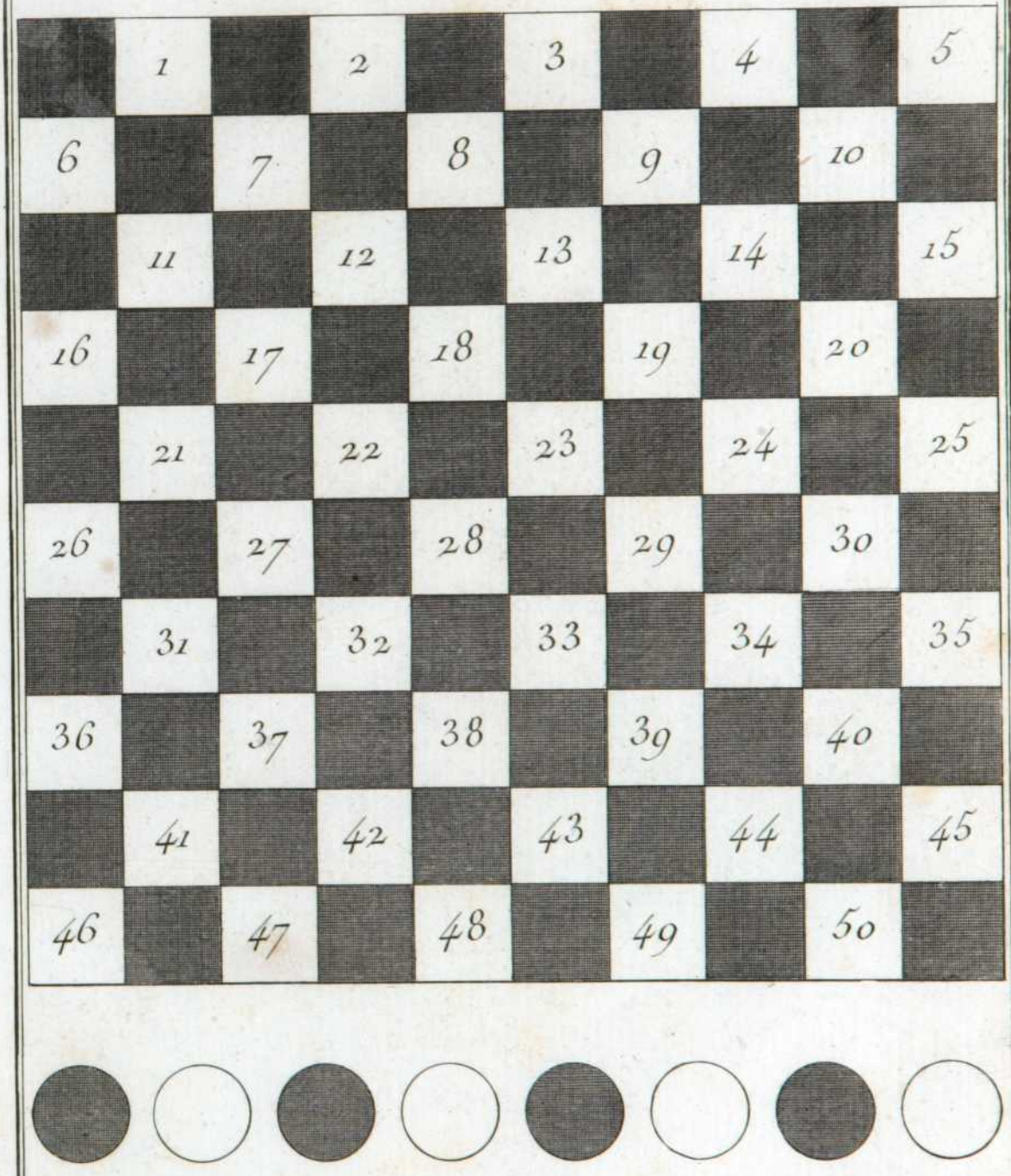
Pair. — Impair.

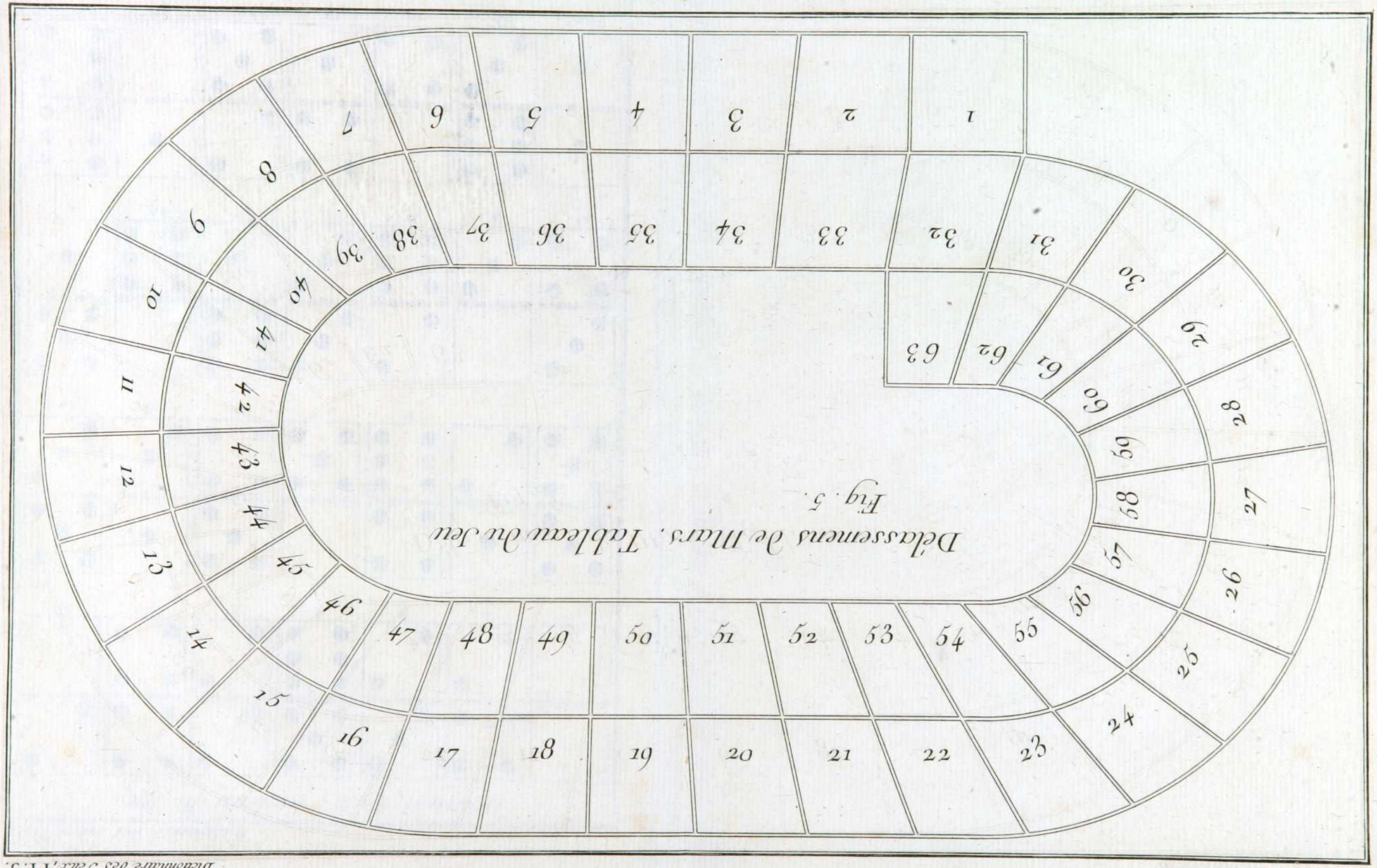
Petit côté. — Grand côté.

Couleur noire. — Couleur rouge.

Tableau du Jeu de Biribi.

Fig. 4. Damier à la Polonoise, et les Pieces du Jeu.





Dessemens de Mars, Tableau du Jeu

Fig. 5.

Domino, Fig. 6. Tableau du Jeu.

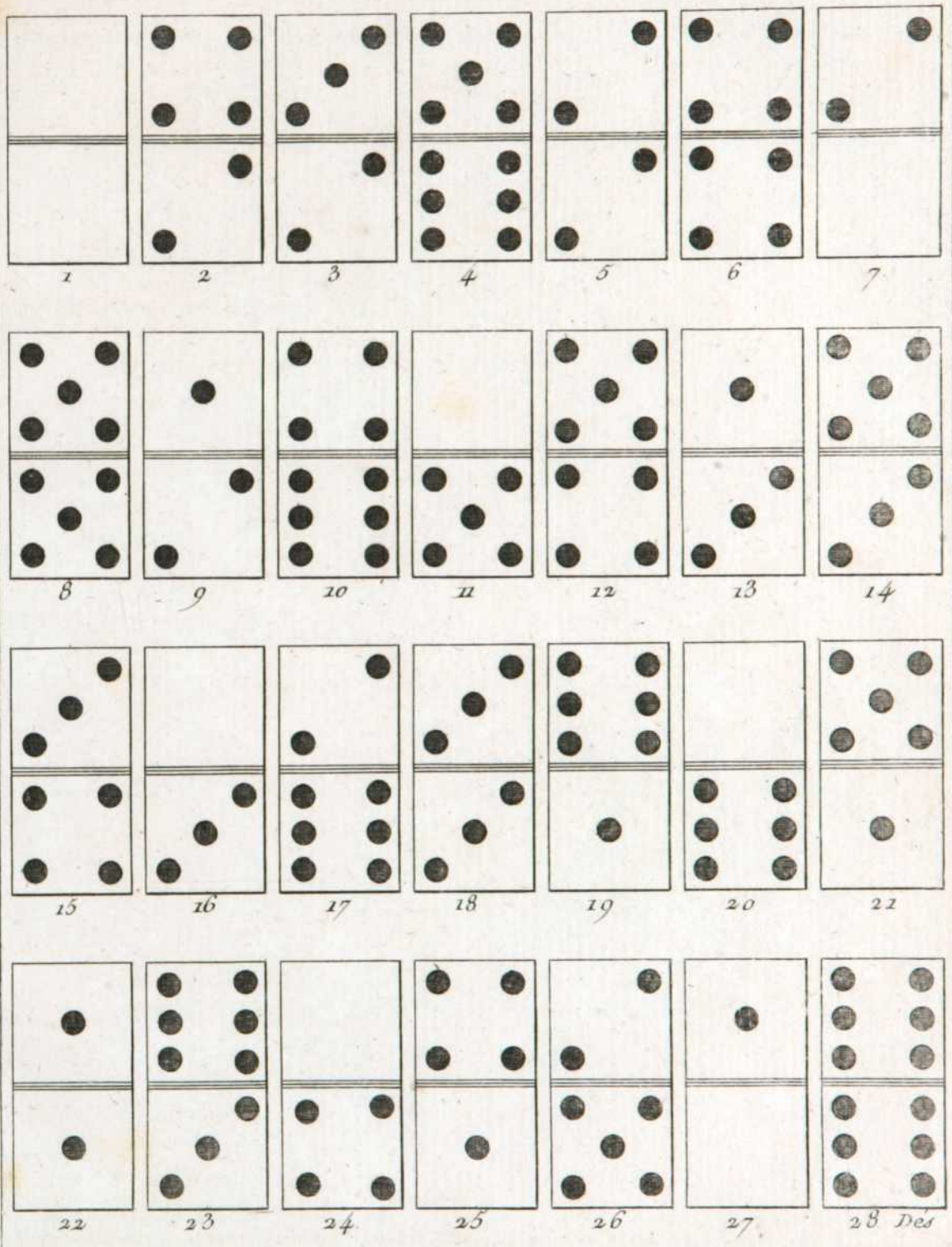
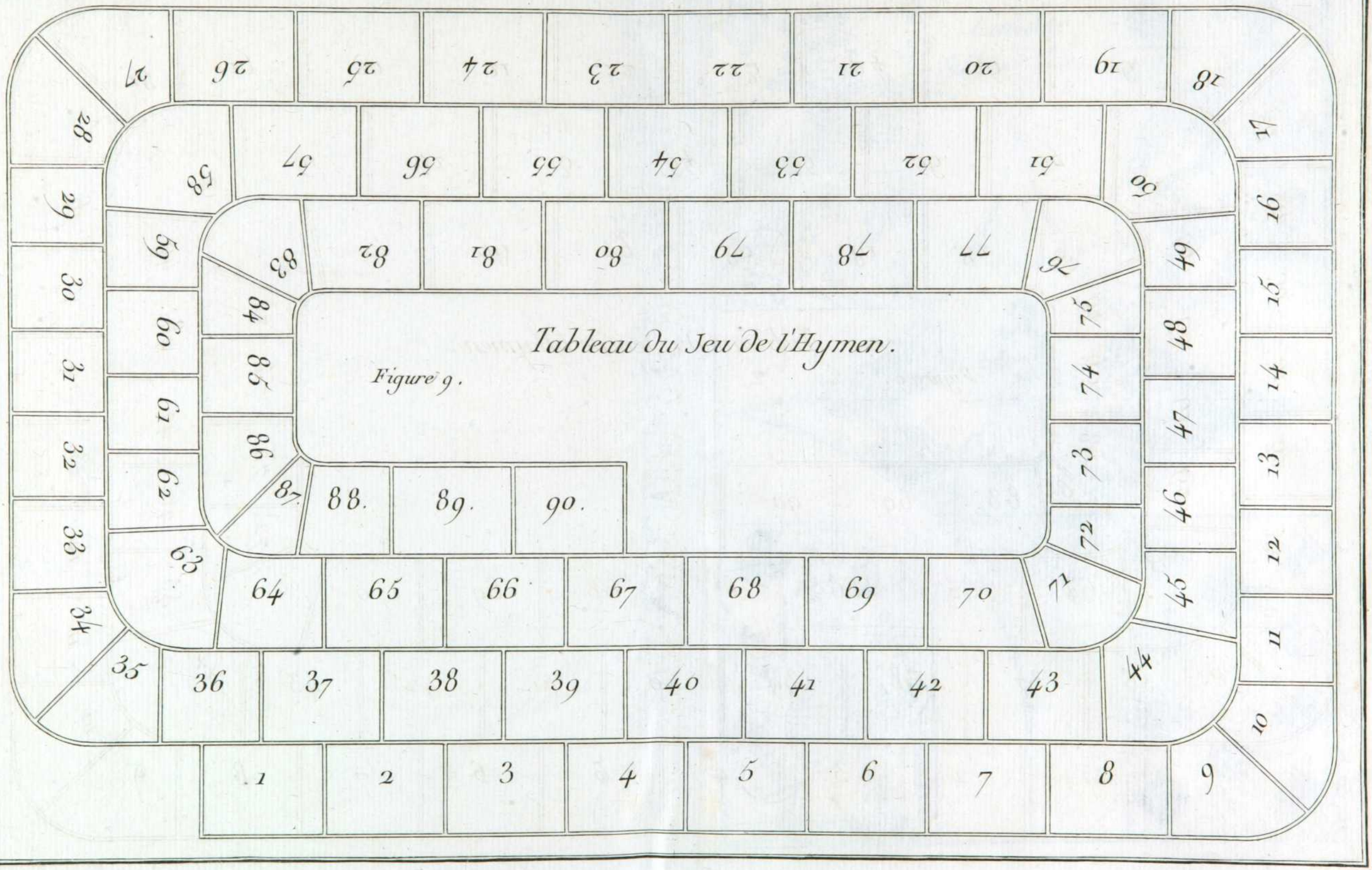


Figure 8.eme

	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16
	27	48	47	46	45	44	43	42	41	40	15
	28	49	50	51	52	53		Tableau du Jeu de la Guerre		39	14
	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	13
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Tableau du Jeu de l'Hymen.

Figure 9.



Lindor

Tableau du Jeu.

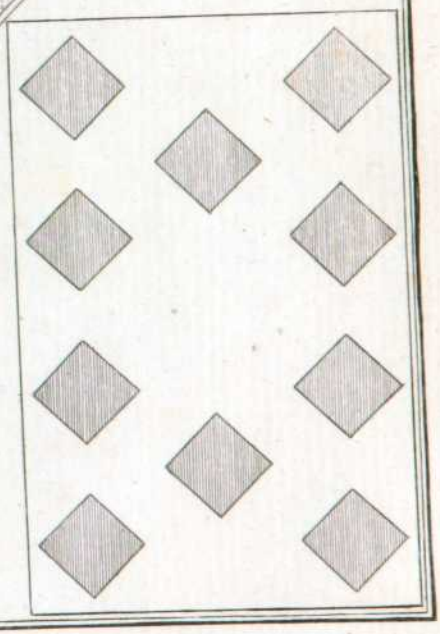
Fig. 10.











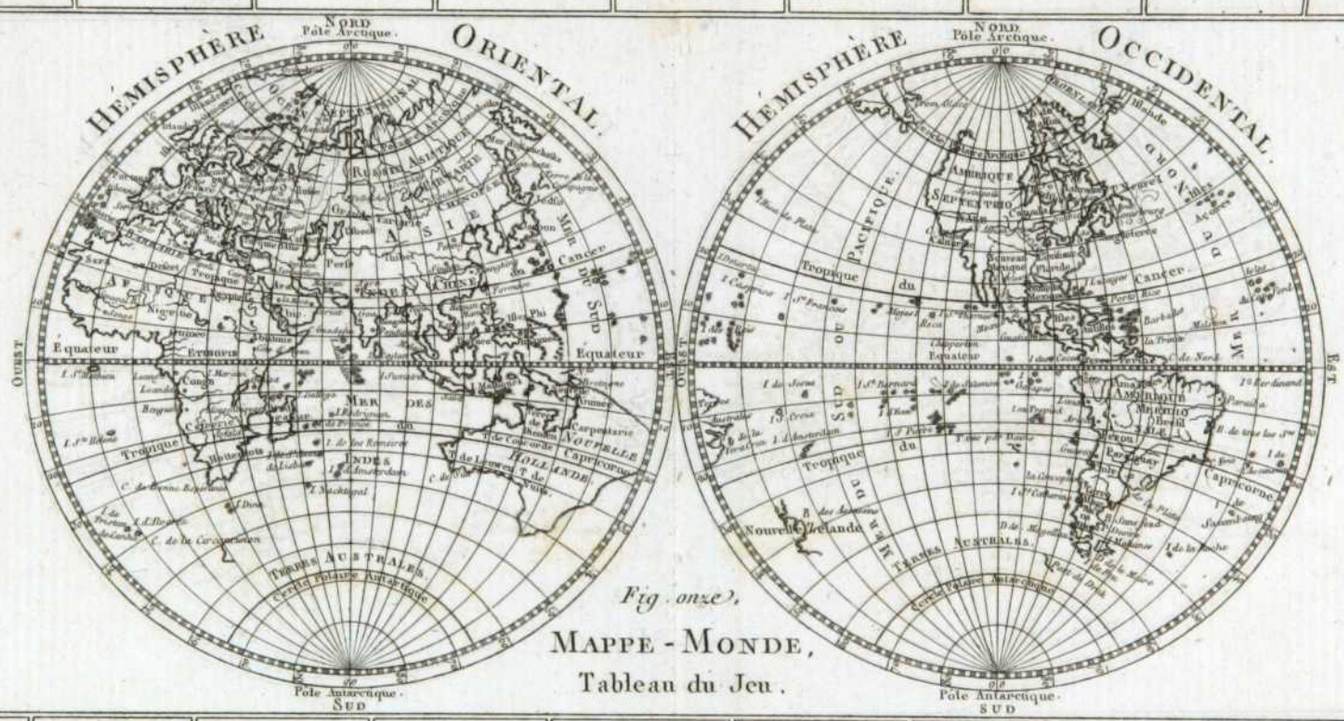


Fig. onze.

MAPPE-MONDE,

Tableau du Jeu.

Marine, Fig. 12.

Tableau du Jeu.

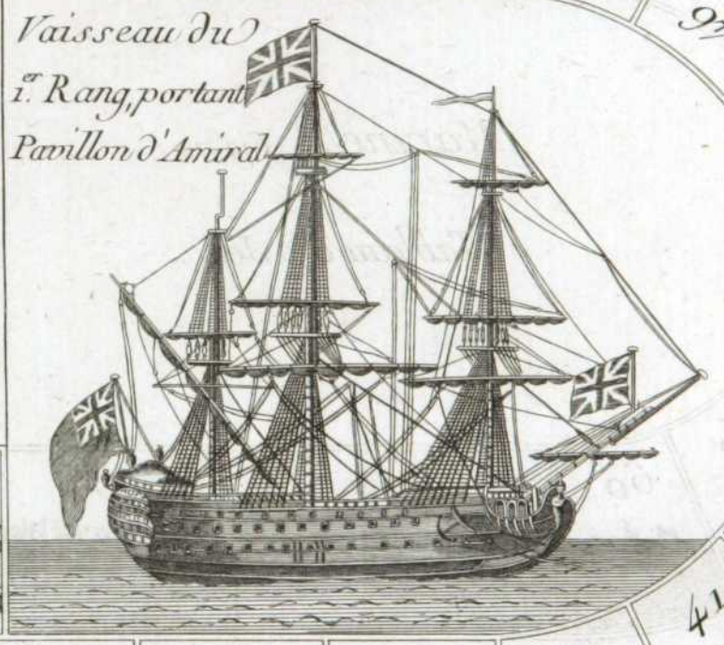


Fig. 13.

Jeu de l'Oie, Tableau du Jeu.

Poule de Henri IV.

Fig. 14.

Tableau du Jeu.

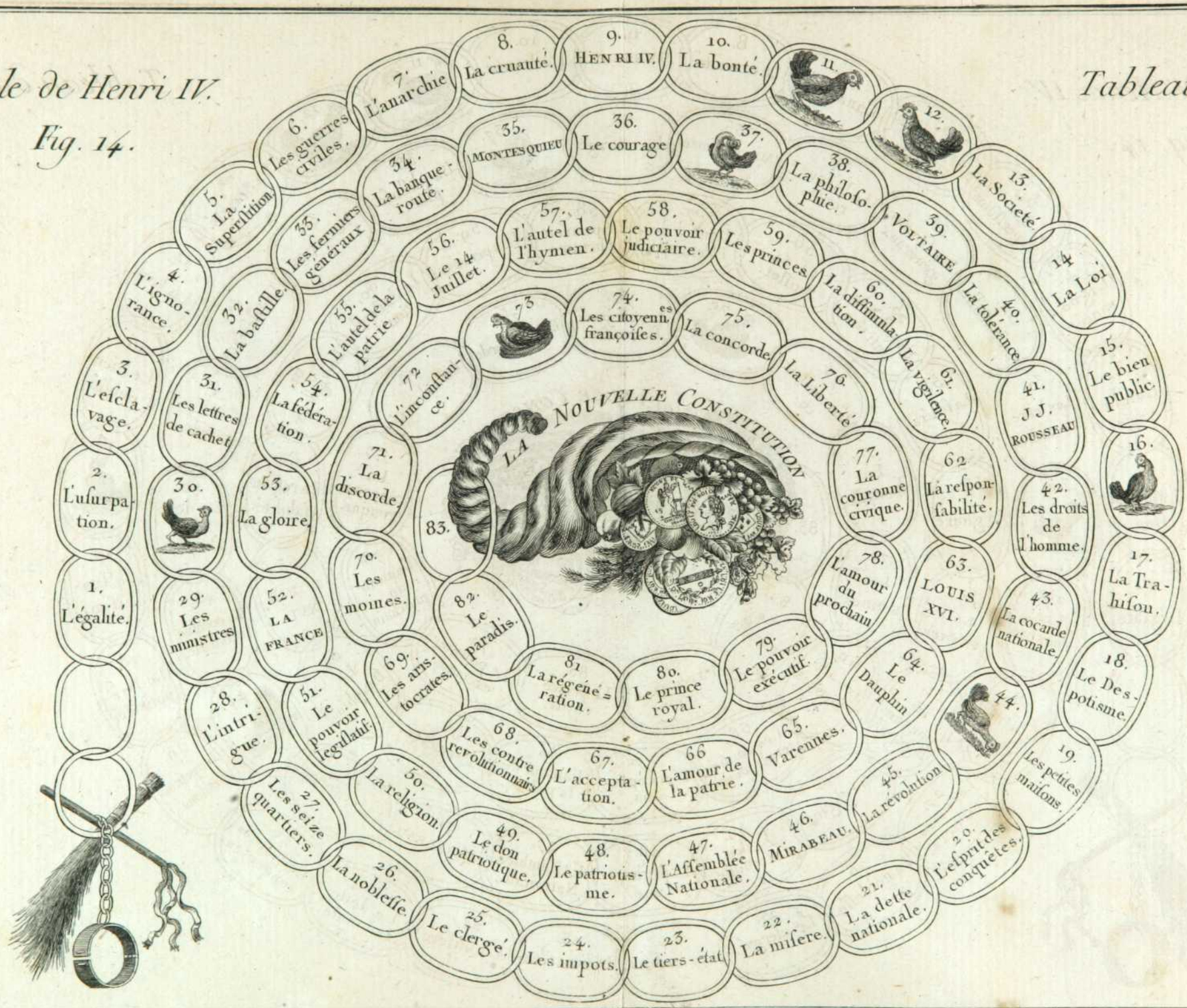
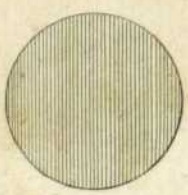


Figure 15

		Terminaisons.								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Bordure.											Intérieur.
Pair.	1	9	17	25	33	Oeuillet	41	49	57	65	73	Impair.
	2	10	18	26	34		42	50	58	66	74	
Petit côté.	3	11	19	27	35	Tulipe	43	51	59	67	75	Grand côté.
	4	12	20	28	36		44	52	60	68	76	
	5	13	21	29	37	Rose	45	53	61	69	77	
	6	14	22	30	38		46	54	62	70	78	
Couleur noire.	7	15	23	31	39	Pavot	47	55	63	71	79	Couleur rouge.
	8	16	24	32	40		48	56	64	72	80	

Tableau du Jeu de Quatre-fleurs.









Trictrac, Fig. 16. et Pieces du Jeu.







