

LA
MAISON
DES IEUX
ACADEMIQVES,
CONTENANT
VN RECVEIL GENERAL
de tous les lieux diuertiffans
pour se réjouir, & passer le
temps agreablement.



A PARIS,
Chez ESTIENNE LOYSON, au Palais,
à l'entrée de la Galerie des Prisonniers,
au Nom de Iesus.

M. D C. L X V.
AVEC PRIVILEGE DV ROY.





LE NOUVEAU IEU
du Billard, & comme il se iouë
à present.

CE Ieu est le diuertissement des personnes de condition, & autres qui souhaitent passer leur temps agreablement; Et d'autant qu'il y suruient quelquesfois & ordinairement des contestations entre les ioueurs, vous touuerez cy-dessous les veritables regles qui s'observent à present.

Regles pour le Ieu du Billard.

1. Pour iouer le premier faut mettre les billes sous la passe, & tirer au plus près de la corde où sont passées les sonnettes.
2. Celuy qui met le plus près de ladite corde, a le deuant, & le dernier a l'hyuet.
3. Si le premier passe & butte, & le dernier aussi, ce n'est rien de fait, sinon que le dernier gagner à iouer le deuant.

4. Si celuy qui a l'hyuet, passe & butte le premier, il gagne le coup.

5. Qui touche les deux billes perd le coup.

6. Qui noye les deux billes perd deux coups.

7. Qui touche bille deux fois perd le coup.

8. Qui fait sortir les deux billes, ou la sienne seule hors le tapis, perd deux coups.

9. Qui souffle la bille, ou n'a vn pied à terre perd le coup.

10. La bille touchée est iouée: bille qui pose ne peut estre perduë.

11. Qui iouë le premier & se belouze perd le deuant.

12. Si celuy qui a l'hyuet se belouze, il perd deux coups.

13. Qui fait sauter la bille de sa partie hors le tapis, gagne deux coups.

14. Defences de toucher à la passe ny à la corde pour les forcer en iouant.

15. Si celuy qui a le deuant butte, & au reuenir chasse ou touche la bille de celuy qui a l'hyuet, il la faut remettre en sa place.

16. Si la bille de celuy qui a le deuant fait butter l'autre bille perd le coup.

17. Qui passe du premier coup dans la passe d'un costé ou d'autre, est fournisseur.

18. Estant fournisseur cinq ou six fois, vne fois le defourne, suffit.

19. Defences de rompre la bille de ce-luy qui a l'hyuet, passé ou non, encore que ayez passé & butté, à peine de perdre le deuant.

20. Estant fournisseur du costé de l'aix où on acquitte, on le peut defourner, & passer butter tout d'un coup.

21. Qui butte à vne ou deux bricolles, est bon.

22. Le but au reuenir ne vaut rien.

23. Qui tire la queuë du billard perd le coup.

24. Defences d'arrester vne bille pendant qu'elle roule, à peine de perdre le coup.

25. Si vn qui n'est du ieu arreste vne boule, elle doit demeurer où elle a esté arrestée.

26. Bille qui fort hors le tapis ne peut reuenir..

27. Defences de ne frapper du billard sur le tapis, & de ne iouer qu'à son rang, à peine de perdre le coup.

28. De ne dresser son Compagnon à la

bille, & ne le doit aussi dresser au but, à peine de perdre le coup.

29. Qui tire à quatre doigts de la corde, & gagne la bille, gagne deux coups.

30. Qui tire à quatre doigts, & se met dans vne belouze, ou toutes les deuxbilles, perd deux coups.

31. Qui passe à quatre doigts & ne le defend, est bien ballé, tant à la bricole, que tout droit.

32. Le premier oblige pour le reste.

33. Si voulant couper passe, vous faites passer vne bille, elle est bien passée.

34. Si vne bille vous fait passer, est bon.

35. Si iouant du costé de la passe vous faites passer vne bille, elle est bien passée.

36. Qui vient cinq à cinq, ou sept à sept de la partie, cela dépend de celuy qui a le deuant, de faire en deux venant.

37. Estant près de la corde, & estant passée, iouant vne bille pour la gagner, & ne la gagnant pas, vous touchez l'aix, & reuenez butter, est bon.

38. Il faut iouer du bout du ieu, à peine de perdre.

39. On ne peut iouer que les billes ne

soient arrestées, à peine de perdre.

40. Qui leue la bille sans permission perd le coup.

41. Qui quitte la partie ou la remet, la perd.

42. On peut changer de Billard en iouant.



*Autre Jeu du Billard, intitulé le Jeu
de la Guerre.*

1. Si on est huit ou neuf, faut auoir chacun vne bille de marque differente, & les mesler : Sçauoir qui sera le premier, & ce qui s'ensuit.

2. On ne se peut mettre deuant la passe si tous les ioueurs n'en sont d'accord.

3. Qui iouë vne autre bille que la sienne, perd la bille & le coup.

4. Qui tauche les deux billes, perd la bille & le coup, & faut remettre l'autre bille où elle estoit.

5. Qui parle sur les billes, perd la bille & le coup, & la bille doit estre mise dans xne belouze.

6. Qui gagne vne bille, & peut butter

apres, gagne toute la partie.

7. Qui butte de dessous la passe, estans six ou sept, ou plus, gagne tout.

8. Il faut tirer les billes à quatre doigts, s hauteurs ne vallent rien.

9. Defences de faire à sauue dans ieu, on n'est repassé.

10. Qui perd son rang, ne peut rentrer qu'à la seconde partie.

11. Nul suruenant ne peut tirer sur les billes le premier coup, mais trop bien tirer la passe à quatre doigts.

12. N'estant que cinq faut gagner vne bille deuant que passer.

13. N'estant que trois ou quatre, on ne peut iusques aux deux derniers.

14. Tirant à quatre doigts il faut passer vne bille, elle est bien passée.

15. Ioüant bille, la touchant & il se noye, est bien perdu : faut que la bille touchée demeure où elle est roulée, & noyant toutes les deux billes, faut remettre la bille touchée où elle estoit.

16. Qui du costé de la passe fait passer vne bille, esperant la gagner, s'il ne la gagne, & qu'il y aye encore quelqu'un à ioüer, il ne la faut remettre, & s'il n'y a personne, la faut remettre en sa place premiere.

17. Nul ne peut rentrer au ieu durant la partie, ayant esté gagnée.

18. Les billes noyées sont pour celuy qui butte.

19. Les deux derniers peuvent faire d'enjeu, & n'estant passé, si celuy qui est passé ne le veut faire, & le faisant, doit estre preferé.

20. Qui iouë de sa bille deuant son tour, ne perd que le coup, & non pas la bille.

21. Qui iouë sur vne bille, & la gagne, & en tirant le billard touche vne autre bille gagnée doit estre gagnée; mais la bille de celuy qui a ioué le coup doit estre mise dans vne belouze.

22. Defences de faire des venditions en façon quelconque, à peine de perdre.

23. Le Maistre prend toutes les parties selon la valeur desdites parties.

24. Qui rompt vn billard le paye selon sa valeur.

25. Les billards du Maistre sont communs.