

LA PLUS NOUVELLE
ACADEMIE
UNIVERSELLE
DES JEUX,
OU DIVERTISSEMENS
INNOCENS,
TOME SECOND.

Contenant,

Les REGLES des JEUX des ECHECS, du
TRICTRAC, du REVERTIER, du TOU-
TE-TABLE, du TOURNE-CASE, des
DAMES RABATUES, du PLAIN & du Toc,

Comme aussi,

Celles du BILLARD, du MAIL, de la
COURTE-PAUME, de la LONGUE-
PAUME, &c.

Avec

Des Instructions faciles pour apprendre à les
bien jouer.

*Derniere Edition revue, corrigée, augmentée &
enrichie de Figures en taille-douce.*



A L E I D E,
Chez PIERRE VANDER Aa, Marchand
Libraire, Imprimeur de la Ville & de l'Université.

M. DCC. XXI.





LE JEU DU BILLARD ORDINAIRE.

ON sçait que ce *Jeu* fait le divertissement de tout ce qu'il y a de gens de distinction ; ainsi que de bien d'autres , qui occupent un rang plus médiocre. Les *Billards* sont très-fréquens, tant à la Ville, que dans bien des maisons de campagne. Ce passe-tems est agréable, innocent, & il demande pour y jouer une certaine adresse que tout le monde n'a pas.

Et comme il y a peu de *Jeux*, où il n'arrive quelquefois des contestations, voici de quoi les pouvoir regler sur le champ.

Le mot de *Billard* a trois significations différentes ; la premiere signifie un *Jeu honnête & d'adresse*, qu'on joue sur une grande Table, où l'on pousse des *Boules* dans des *Blouzes*, avec des *Bâtons* faits exprès, & selon certaines loix & conditions du *Jeu* ;

(R 6). tel-

telle est la définition du *Jeu du Billard*.

Il signifie en second lieu la grande *Table* convertie d'*Etoffe verte*, sur laquelle on joue, & on pousse les *Billes* dans les *Blouzes* qui sont sur les coins, & sur le milieu des bords. Il y a pour l'ordinaire six *Blouzes*.

Le mot de *Billard* en troisième lieu s'entend du *Bâton* recourbé, avec lequel on pousse les *Billes*; il est ordinairement de bois de *gayac*, ou de *cormier*, garni par le gros bout, ou d'*ivoire*, ou d'*os* simplement. Il y en a aussi dont on se sert sans ces garnitures.

Les *Billes* sont des boules d'*ivoire*, ou de bois, avec lesquelles on joue au *Billard*.

Pour les *Blouzes*, ce sont des trous d'un *Billard*, dans lesquelles on pousse les *Billes*; & la grande adresse du *Billard*, est de pousser la *Bille* de son adversaire dans la *Blouze*.

Après avoir été instruit des particularitez dont on vient de parler, il est bon, quand on veut jouer au *Billard*, & pour y finir promptement les disputes qui peuvent y survenir, de consulter ce qui suit:

Regle du Jeu du Billard ordinaire.

I.

IL y a une primauté au *Billard*; & pour voir qui l'aura, on met les *Billes* sous la *Passe*, & l'on tire à qui sera le plus près de la *Corde* qui tient les *Sonnettes*.

On appelle *Passe* au *Jeu du Billard*, une *Petite Porte*, ou *Archet* qui est au milieu, par où il faut que la *Bille* passe, selon les *Regles* du *Jeu*. II.

II.

Qui met le plus près de la *Corde*, a le devant, & le dernier a l'*Hyvet*.

III.

Quand le premier passe, & qu'il butte, le *Coup* est nul. Il en est de même du dernier, hors qu'il gagne le devant.

IV.

Si celui qui a l'*Hyvet*, passe, & butte le premier, il gagne le *Coup*.

V.

Qui touche les deux *Billes* en jouant, perd le *Coup*, c'est-à-dire un *Point*.

VI.

Celui des deux *Joueurs* qui noye les deux *Billes*, perd deux *Points*; noyer une *Bille*, c'est lorsqu'on la pousse dans la *Blouze* sans dessein.

VII.

Qui touche la *Bille* deux fois, perd le *Coup*, c'est-à-dire un *Point*.

VIII.

Qui fait sauter de dessus le *Billard* les deux *Billes*, ou seulement la sienne, perd deux *Points*.

IX.

Qui souffle la *Bille*, ou n'a pas un pied à terre quand il joue, perd le *Coup*.

X.

Bille touché, est censé joué; *Bille* qui pose ne peut être perduë.

XI.

Celui qui joue le premier, & se blouze, perd le devant.

(R 7)

XII.

XII.

Qui a l'*Hyvet*, & se blouze, perd deux *Coups*.

XIII.

Qui fait sauter la *Bille* de sa partie hors le tapis, gagne deux *Coups*.

XIV.

Il est défendu de toucher à la *Passé*, ni à la *Corde*, pour les forcer.

XV.

Si celui qui a le *Devant*, butte, & que sa *Bille* en son chemin, lorsqu'elle revient, touche la *Bille* de son adversaire, il faut la remettre en sa place.

XVI.

Si la *Bille* de celui qui a le *Devant*, fait butter celle de son compagnon, il perd le *Coup*.

XVII.

Qui passe du premier *Coup* dans la *Passé* d'un côté ou d'autre, est *Fournier*.

XVIII.

Quoiqu'un *Foueur* ait été *Fournier*, il suffit d'une seule fois pour le défournier.

XIX.

Il n'est pas permis de rompre la *Bille* de celui qui a l'*Hyvet*, soit qu'il ait passé, ou non, encore que son adversaire ait passé, ou butté, à peine que celui-ci perde le *Devant*.

XX.

Etant *Fournier* du côté de l'*As*, où l'on acquitte, on le peut défournier, passer, & butter tout d'un coup.

XXI.

XXI.

Qui butte à une ou deux *Bricolles*, le *comp* est bon ; & une *bricolle* est lorsque la *Bille* est poussée obliquement sur le *Billard*.

XXII.

Celui qui butte au *Revenir*, ne gagne rien ; c'est-à-dire quand la *Bille* étant poussée contre la *Bande*, butte en revenant.

XXIII.

Qui tire de la *Quenê* du *Billard*, perd le *Coup*.

XXIV.

Il est défendu d'arrêter une *Bille* quand elle roule, à peine de perdre le *Coup*.

XXV.

Si une personne qui ne joue pas, arrête une *Bille* qui roule, cette *Bille* doit demeurer où elle a été arrêtée.

XXVI.

Quand une *Bille* sort hors le *Tapis*, elle ne peut-y revenir.

XXVII.

Qui frappe du *Billard* sur le *Tapis*, & joue avant son *Tour*, perd le *Coup*.

XXVIII.

Il est défendu de dresser son compagnon à la *Bille*, ou au *Bnt*, à peine de perdre le *Coup*.

XXIX.

Celui qui tire à quatre doigts éloignez de la *Corde*, & qui gagne la *Bille*, gagne deux *Comps*.

XXX.

Qui tire de même, & se blouze, ou toutes

tes les deux *Billes* ensemble , perd deux *Coups*.

XXXI.

Qui passe à *quatre doigts* , & ne le défend pas , est bien passé , tant en *Bricole* , que tout *droit*.

XXXII.

Le premier qui parle pour le *Jeu* , oblige pour le reste.

XXXIII.

Qui veut couper passe , & fait passer une *Bille* , elle est bien passée.

XXXIV.

Si une *Bille* en fait passer une autre , le *Coup* est bon.

XXXV.

Lorsqu'on joue du côté de la *Passe* , & qu'on fait passer une *Bille* , elle est bien passée.

XXXVI.

Quand on vient *cinq* à *cinq* , ou *sept* à *sept* de la *partie* , cela dépend de celui qui a le *Devant* de la fixer en *Deux*.

XXXVII.

Lorsqu'une *Bille* qui est passée est près de la *Corde* , & qu'on la joue pour la gagner ; & si ne la gagnant pas , on touche l'*Ais* , & qu'on revienne butter , le *Coup* est bon.

XXXVIII.

Qui ne joue pas du *Bout* du *Jeu* , perd le *Coup*.

XXXIX.

Il n'est pas permis de jouer à *Billetrou-*
lan.

lantes, autrement on perd.

XL.

Qui leve la *Bille* sans permission, perd le *Coup*.

XLI.

Qui quite la *Partie* la perd ; c'est la même chose quand il la remet.

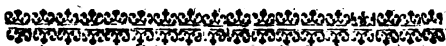
XLII.

Il est loisible de changer de *Billard* en jouant.

Les Loix qu'on vient d'établir sur le *Jeu* du *Billard*, ne regardent pas seulement ceux qui donnent à y jouer : & qui doivent les avoir imprimées sur une Table dans leur *Billard* ; mais même les particuliers qui ont chez eux des *Billards*, afin de terminer sur le champ les contestations qui peuvent naître entre les *Joueurs*, au sujet de quelques *Coups* qui y arrivent souvent, & qui demeureroient indécis sans l'aide de ces *Regles*. Mais après avoir parlé du *Jeu* ordinaire du *Billard*, disons quelque chose de quelques autres qui se jouent encore, & dont les *Regles* ont beaucoup de rapport aux précédentes.



LE



LE JEU
DU
BILLARD,
appellé
A TOUTES BILLES.

LE *Jeu* du *Billard*, qu'on nomme à toutes *Billes*, est aujourd'hui beaucoup en usage ; il ne demande pas moins d'adresse à l'égard des *joueurs*, que le précédent ; voici quel en est le *Mystère* :

*Regles du jeu de Billard, appellé
à toutes Billes.*

QUand on veut jouer à ce *Jeu*, on prend chacun une *Bille*, & un *Billard*, & on tire qui aura le *Devant* ; comme on a dit ci-dessus aux *Articles I, & II.*

Celui qui a le *Devant*, débute, & pour cela il se met du côté de la *Corde*, & pousse sa *Bille* en bas, où il juge à propos de la mettre.

I.

Il faut que la première *Bille* jouée passe les *Blouzes* du milieu; autrement celui qui débute doit recommencer.

II.

Si celui qui débute, se blouze en jouant, il perd le *Coup*.

Après que le premier a débuté, son compagnon met sa *Bille* au *Niveau* de la *Corde*, pour tirer celle qui est jouée.

III.

Il n'est pas permis de tirer une *Bille* du premier coup, qu'au *Niveau* de la *Corde*, d'un côté ou d'autre, il n'importe.

Ce jeu de *Billard à toutes Billes*, consiste, sitôt que la première est poussée, d'y toucher avec la sienne, sinon on perd un *Point*.

Il faut toujours, autant qu'on peut, tâcher d'éloigner la *Bille* de son compagnon, & de la coller, si on peut, contre la *Bande*, parceque pour lors, celui à qui appartient la *Bille* collée, est gêné en la jouant, & manque par-là bien souvent à toucher l'autre *Bille*; ce qui lui fait perdre un *Point*.

Si les *Billes* par leur situation vous permettent de faire sauter celle de votre compagnon, il faut la tirer.

IV.

Qui tire la *Bille* de son compagnon, & la fait sauter, gagne deux *Points*.

V.

Qui fait une *Bille*, c'est-à-dire, qui visant à celle de son *Adversaire*, la pousse dans une *Blouze*, gagne deux *Points*.

VI.

VI.

Quand une *Bille* est cachée derrière les *Fers*, ou derrière la *Corde*, il est permis de se servir de la *Bricole*, pour tâcher de la toucher; à moins qu'on ne vous la défende.

On joue au *Billard* en huit ou douze *Points*. Les bons *Jcœurs* en peuvent donner d'avance à ceux qui ne sont pas si forts qu'eux; & ces *Points* qu'ils donnent, se reglent selon leur prudence, & qu'ils connoissent le plus ou le moins de force de celui contre lesquels ils proposent de jouer.

Il n'y a à toutes *Billes*, ni *Passe*, ni *Corde* à considérer; & on peut dès le premier coup tirer la *Bille* de celui qui a le *Devant* pour la faire sauter, si l'on peut, ou la blouzer; & pour lors on gagne deux *Points*, d'une ou d'autre maniere.





LE JEU
DU
BILLARD,
Appellé le jeu
DE LA GUERRE.

ON peut dire que le *jeu de la Guerre*, est un jeu de compagnie, puisqu'on y joue huit ou neuf ensemble.

Le nombre des personnes qui veulent jouer étant arrêté, chacun prend une *Bille* marquée différemment, c'est-à-dire d'un *Point*, de deux, & de davantage, selon qu'on est de *Joueurs*; & on remarquera qu'avant que chacun tire sa *Bille*, il faut bien les mêler les unes avec les autres.

Quand les *Billes* sont tirées, chaque *Joueur* joue à son tour, & selon que le nombre de *Points* qui sont sur sa *Bille*, lui donne droit; & lorsqu'on joue, voici tout ce qu'il y a à observer à la *Guerre*.



Re-

Regles du jeu de la Guerre.

I.

IL est défendu de se mettre devant la passe, sans le consentement de tous les *Joûeurs*.

II.

Celui qui joue une autre *Bille* que la sienne, perd la *Bille* & le *Coup*.

III.

Qui touche les deux *Billes* en jouant, perd sa *Bille* & le *Coup*: il faut remettre l'autre à sa place.

IV.

Qui passe sur les *Billes*, perd la *bille* & le *coup*, & on doit mettre cette *Bille* dans la *Blouze*.

V.

Qui fait une *Bille*, & peut butter après, gagne toute la *Partie*; c'est pourquoi il est de l'adresse d'un *Joûeur* de tirer à ces sortes de *coups* autant qu'il lui est possible.

VI.

Qui butte de dessous la *Passe*, gagne tout, fût-on jusqu'à neuf *Joûeurs*.

VII.

Les *Loix* du jeu de la guerre veulent qu'on tire les *Billes* à quatre doigts de la *Corde*.

VIII.

Il est défendu de sauver d'*En-jeu*, à moins qu'on ne soit repassé.

IX.

Qui perd son rang à jouer, ne peut rentrer

trer qu'à la seconde *Partie*.

X.

Ceux qui entrent nouvellement au *Jeu*, ne sont point libres le premier coup de tirer sur les *Billes*, en plaçant les leurs où bon leur semble; il faut qu'ils tirent la *Passé* à quatre doigts de la *Corde*.

XI.

Il faut remarquer que lorsqu'on n'est que cinq, on doit faire une *Bille* avant que de passer.

XII.

Si on n'est que trois ou quatre, il n'est pas permis de passer jusques aux deux derniers.

XIII.

Si celui qui tire à quatre doigts, fait passer une *Bille*, elle est bien passée.

XIV.

Qui touche une *Bille* de la sienne, & se noye, perd la *Partie*: il faut que la *Bille* touchée reste où elle est roulée.

XV.

Si celui qui touche une *Bille* en jouant, la noye, & la sienne aussi, il perd la *Partie*: & on remet la *Bille* touchée où elle étoit,

XVI.

Qui du côté de la *Passé*, fait passer une *Bille*, espérant la gagner, & ne la gagne pas, cette *Bille* doit rester où elle est, supposé qu'il y eût encore quelqu'un à jouer; mais s'il n'y avoit personne, on la remettrait à sa première place.

XVII.

XVII.

Quand un *Joueur* a une fois perdu , il ne peut rentrer au *Jeu* , que la *Partie* ne soit entièrement gagnée.

XVIII.

Les *Billes* noyées appartiennent à celui qui butte.

XIX.

Les deux derniers qui restent à jouer , peuvent l'un & l'autre se sauver d'*En-jeu*.

XX.

Si celui qui est passé ne le veut pas , il n'en fera rien ; s'il consent , il doit être préféré à celui qui n'est pas passé.

XXI.

Celui qui étourdimement , ou par inadvertance joue devant son *Tour* , ne perd que le *Coup* & non pas la *Bille* , c'est-à-dire qu'il y peut revenir à son rang.

XXII.

Qui tire à une *Bille* , & la gagne , & qu'en tirant le *Billard* , il touche une autre *Bille* gagnée , elle est censée telle ; & la *Bille* de celui qui a joué le *Coup* , doit être mise dans une *Blouze*.

XXIII.

Il est expressément défendu de faire des *Ventes* , de quelque manière que ce soit , à peine de perdre.

XXIV.

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

On voit , selon les *Règles* qu'on vient d'é-

ta-