

NOUVELLE
ACADÉMIE
DES JEUX.

OU

**RÈGLES DES JEUX DU WISTH, DU BOSTON,
DE LA BOUILLOTTE, DE L'ÉCARTÉ, DU REVERSI, DU
PIQUET, DE LA COMÈTE, DU COMMERCE, DE L'AM-
BIGU, etc ;**

PRÉCÉDÉES D'UN NOUVEAU

TRAITÉ SUR LE JEU DE BILLARD,

**Dans lequel on trouve une Instruction précise
sur l'exécution de ce jeu, ainsi que la partie des
QUILLES, avec ou sans le casin.**

PAR C. B. . . . AMATEUR.

PARIS,
CHEZ G.-C. HUBERT, LIBRAIRE,
RUE DU PAON N.º 8, PRÈS L'ÉCOLE DE MÉDECINE.

1814.

NOUVEAU TRAITÉ

SUR LE JEU

DE BILLARD.

AVANT-PROPOS.

IL n'y a jamais eu de règles bien précises pour le jeu de Billard. Celles que l'on disait, communément et improprement, de l'Académie, furent faites par des *maîtres paumiers*, dont la plupart ne connaissaient pas assez bien ce jeu, pour en prévoir tous les cas les plus fréquens; d'ailleurs, ces messieurs ne le tenaient que comme un accessoire à celui dans lequel ils étaient maîtres; aussi leurs règles, se sentant de leur inexpérience dans ce jeu, sont-elles tombées en désuétude, parce qu'elles manquent de raisonnement, qu'elles se contredisent sur plusieurs coups, et qu'elles sont muettes sur beaucoup d'autres très-répétés, pour lesquels des règles sont essentielles.

Elles manquent encore plus en Italie, où chaque ville a ses usages particuliers, et où il est commun de les voir encore varier dans chaque Billard de la même ville. De là naissent la contradiction et la facilité pour la mauvaise foi.

Il est vrai que depuis les maîtres paumiers, le Billard a singulièrement acquis, parce que l'on y joue beaucoup plus, et mieux. Ce jeu est devenu l'un des principaux amusemens dans toutes les sociétés, et d'une grande ressource pour elles, surtout à la campagne, par la raison qu'il réunit plusieurs avantages : il est agréable et divertissant pour les acteurs autant que pour les spectateurs ; il est, de plus, salutaire pour les premiers, en ce qu'il procure un exercice modéré, toujours nécessaire à tout le monde, et que le temps empêche souvent de prendre d'une autre manière. Il déploie les grâces et l'adresse ; il occupe l'imagination, et demande du jugement dans les effets des billes, et principalement dans ceux extraordinaires ; l'une des premières sciences à ce jeu étant de connaître le chemin que doit parcourir la propre bille. Dans l'exécution des coups, qui tous présentent une figure géométrique, il exerce le jugement, dont la décision doit être prompte, parce qu'il faut communiquer au bras (si je peux m'exprimer ainsi) le sentiment de l'entendement,

afin que le coup soit donné avec précision, pour produire l'effet que le jugement en attend : on ne saurait réussir sans un accord parfait entre le jugement, l'œil et le bras ; enfin, on a le grand avantage de pouvoir jouer le Billard chez soi, avec les dames, parce qu'il admet toutes les grâces sans exiger la force, et que, loin de se priver de leur société, pour un jeu qu'elles ne partageaient pas autrefois, l'on en jouit doublement. Etant l'âme de tout, leur absence rend le plus beau divertissement froid, languissant et insipide, en ce qu'il est dénué du principal plaisir, et que l'on n'y trouve plus l'intérêt que mettent l'émulation, l'amour-propre et le désir, toujours secret, de plaire en obtenant leurs suffrages.

Si j'ai employé un moment de loisir à ne parler que d'un jeu, c'est que les dames y prennent part, et que tout acquiert du prix alors que l'on s'occupe pour elles ; en conséquence, pour leur faciliter le jeu de Billard, j'ai joint aux règles quelques principes pour l'exécution, dont tout cavalier pourra leur enseigner la pratique et diriger les essais.

Autant pour obtenir une bonne intelligence entre les joueurs, que pour obvier à toutes les fraudes qui peuvent se faire, et éviter les décisions arbitraires, ou dictées par l'erreur, j'ai pensé que les amateurs ne

seront pas fâchés d'avoir les règles d'un jeu aussi universellement usité. Les maîtres de Billard trouveront l'avantage de ne point être forcés de prononcer entre deux adversaires, dont un, certainement, ne demeure pas satisfait de son jugement, et auquel il refuse très-souvent de se soumettre. Les règles à la main, ils n'auront que l'article à appliquer au cas. Une loi irrégulière, même mauvaise, lorsqu'elle est égale pour tous, est préférable à n'en avoir pas, parce qu'au moins, elle met à l'abri d'un jugement arbitraire.

Les lois ne sont bonnes qu'autant qu'elles sont simples et intelligibles, parce que leur exécution en est plus facile. J'ai pensé que, pour les rendre telles, il n'y avait pas d'autres moyens que de les généraliser autant que possible. Pour arriver à cette fin, il a fallu nécessairement détruire plusieurs abus établis par l'erreur, ou plutôt par un manque de raisonnement, et que l'usage a propagés : ces abus existent dans les parties françaises comme dans celles italiennes. J'ai tâché d'y suppléer par des règles respectivement justes, et qui, si elles ne satisfont pas pleinement les joueurs dans chaque cas, laissent au moins peu d'inconvéniens à craindre.

Probablement, l'on observera dans certains articles que l'incertitude du cas n'est

pas entièrement cessée ; c'est-à-dire que, le coup n'étant pas rendu assez précis, je n'ai point entièrement détruit un abus *supposable*, ou qui peut en résulter. Je répondrai à cela, que dans le cas dont il s'agira, il est impossible de fixer précisément le coup, autrement, l'effet de la bille, et que ce cas étant très-rare, c'est seulement pour le prévoir ; d'ailleurs chaque circonstance changeant la nature du coup, de deux inconvéniens, j'ai choisi le moindre.

Pour ces cas difficiles à juger sans réplique, j'ai tâché d'établir les règles les plus égales possibles, et fondées sur les meilleures raisons, afin qu'il existât une juste compensation entre les joueurs. Si je n'ai pas pu prévoir tous les cas, ce qui est assez difficile dans un jeu aussi varié et susceptible de tant d'incidens, surtout dans les parties italiennes, ai-je cherché du moins à citer les plus fréquens.

Les changemens que j'ai faits dans les règles usitées en France, pour détruire soit les abus, soit les contradictions dans les principes, blesseront peut-être l'amour-propre de quelques maîtres de Billard, qui les ont laissé subsister faute de réflexion ; ils blâmeront peut-être mes innovations, parce qu'elles sapent les soutiens de leur réputation de première force, que l'amour-propre ne perd pas volontiers ; mais je pré-

sente des raisons qui me paraissent convaincantes. Jusqu'à présent l'on ne m'a opposé, chaque fois que j'en ai discoursu, que l'usage faisant loi : cette opposition me semble un peu dénuée de ce qui est nécessaire pour persuader. Je crois que la raison veut que l'on quitte une méthode lorsqu'on la reconnaît vicieuse, pour en suivre une meilleure. Il en est de même en toutes choses ; la perfection des arts et des talens prouve suffisamment l'admission de ce principe ; d'ailleurs je ne regarde point mon opinion comme infaillible ; je me rendrai très - volontiers à des raisons plausibles, si l'on me fait l'honneur de me croire susceptible de les sentir ; je puis faire erreur, mais je n'y ajoute point l'obstination.

Aux parties françaises, j'ai joint les italiennes, parce que celles-ci sont plus riches et plus propres à rendre un amateur fort, tant en théorie qu'en pratique.

Dans l'explication des coups et des règles qui y sont adaptées, j'ai souvent préféré les défauts de répétition et de prolixité à celui de manquer de clarté.

PREMIERS PRINCIPES
POUR L'EXÉCUTION.

UNE chose qui ne peut bien se démontrer qu'étant figurée, n'est pas facile à rendre très-intelligible par la simple description, surtout si l'on veut être concis et clair sans répétition; mais j'espère qu'aidé par quelqu'un qui connaîtra déjà le billard, (car je ne présume point que la personne qui veut apprendre, soit seule à s'essayer,) je pourrai me faire comprendre de celle qui commencera.

POSITIONS.

LA BILLE DE PREMIÈRE MISE.

Comme le plus ou le moins de facilité pour apprendre promptement à jouer passablement le billard, dépend beaucoup des premières positions dont on contracte une habitude, difficile à changer une fois prise; il est essentiel, dans les commencemens, de chercher à n'en contracter que de bonnes en posant bien, tant le corps et les pieds, que les bras et les mains. Il est des positions dans lesquelles il est impossible d'avoir

de la grâce, et très-difficile de donner au coup de queue toutes les qualités désirables; parce que les mouvemens sont gênés. D'ailleurs une position fatigue plus qu'une autre : c'est donc pour les éviter que je présente les suivantes.

1°. Il faut se placer à quelques pouces du billard, plus ou moins, selon la taille que l'on a; le corps à demi-tourné, ne présentant pas tout-à-fait le flanc à la table (en trois quarts.) Le pied qui en est le plus près, tourné verticalement, de manière à avoir la pointe dirigée vers le billard et le talon vers la boucle de l'autre pied, qui doit en être à douze pouces, environ, et placé horizontalement; de façon à ce que l'on ait le corps d'à-plomb sur les jambes et que son poids, lorsque l'on joue, ne repose pas trop sur le bras qui touche le billard, ce qui diminue l'élasticité, l'agilité de l'autre et prive d'aisance; parce que le corps ne se trouve point dans son équilibre, chose importante dans toutes les positions.

2°. Il faut avoir le corps à demi-incliné sur le billard, le bras qui s'y appuie, un peu ployé et naturellement placé, ne le touchant que du *talon* de la main et du bout des doigts; (1) de manière à ce que celle-

(1) Il y a des joueurs qui posent tout l'avant-bras, croyant mieux mirer et avoir un coup plus sûr; c'est

ci forme, tant soit peu, la voûte; les doigts un peu écartés, pour avoir plus de grâce et plus d'à-plomb; le pouce élevé et assez séparé pour pouvoir placer la queue dans l'espace, en l'appuyant sur la jointure de l'index au pouce. Dans cette position, l'autre bras doit être ployé, de façon que le poignet soit perpendiculaire au coude; (il vaudrait mieux l'avoir un peu plus plié que moins,) par-là, il conserve plus d'aisance dans ses mouvemens, et la main entière empoigne mieux la queue.

Il est essentiel de prendre, de bonne heure, l'habitude d'une *chasse* longue (je nomme *chasse* le bout de la queue qui dépasse la main appuyée). En voici les raisons : une *chasse* courte laisse moins de jeu au bras agissant, qui, lorsqu'il veut donner un grand coup, prend un élan plus grand, par lequel il retire trop en arrière la queue dont le bout, sortant de l'espace entre le pouce et l'index, heurte l'un des deux en y rentrant, souvent blesse et fait *queueter* (1):

une erreur causée par l'habitude qu'ils en ont prise. Cette position est défectueuse, pour la grâce autant que pour l'exécution; parce que, rapprochant le corps vers la main appuyée en le baissant davantage, elle donne un air estropié, qui n'est jamais gracieux; et elle diminue l'élan du bras qui agit.

(1) *Queueter* est le mot propre de la périphrase faite

(faire fausse queue.) De plus une chasse longue favorise mieux la mire. Il ne faut pourtant pas qu'elle le soit trop ; parce qu'elle ferait alors retomber dans l'inconvénient du *queuetage* : (fausse queue) 8 à 10 pouces depuis l'endroit où la queue pose, jusqu'au bout qui touche la bille, me paraissent une juste dimension.

POUR L'ACTION.

3°. AINSI prêt à jouer, l'on doit avoir une seule bille, en face de laquelle on s'est placé et que l'on frappe de la pointe de la queue, le plus au centre possible ; afin de la faire rouler droit et, qu'ayant battu sur la bande, elle revienne de même. Car c'est souvent l'erreur de beaucoup de joueurs qui mettent sur le compte de ces dernières un mauvais effet produit par leur maladresse, ainsi que je tâcherai de le démontrer par la suite.

Une faute que font tous les commençans est de vouloir, dès la première fois, donner un grand coup. Le bras qui n'est point encore accoutumé à ce mouvement égal et droit, qui fait aller et venir la queue en

fausse queue. C'est abusivement qu'on lui prête alternativement l'acception de *billarder* et de *bâtonner*. L'on peut *queueter* sans faire faute ; il n'en est pas de même des deux autres.

ligne directe ; et qui , par cette action , se prépare à frapper , peut difficilement rencontrer juste le centre de la bille ; parce que le manque d'habitude laisse au bras une roideur qui fait venir le coup de l'épaule et le fait vaciller.

Pour éviter cette faute , qui retarde les progrès , il faut avoir la patience d'aller doucement dans le principe , afin d'arriver plus vite à ce que l'on cherche. Pour cela , l'on doit se contenter de donner de petits coups , en s'appliquant à battre sur le milieu de la bille , et n'en augmenter la force qu'à proportion de l'habitude que le bras acquiert. Placé comme je l'ai dit plus haut , l'arrière-bras doit rester immobile. L'avant doit faire le mouvement ; et plus encore le poignet , seul , dans les coups moyens ; seulement dans les forts , l'avant-bras marque sensiblement son élan , où le mouvement du poignet , nonobstant , doit être également séparé , afin que le coup soit plus net et plus uni. Pour rendre ce mouvement le plus horizontal possible à la bille , il faut entrouvrir proportionnellement les derniers doigts à mesure qu'on retire la queue , les refermant en la rapprochant ; de manière à ce que , dans le mouvement rétrograde , il n'y ait que l'index et le pouce qui la serrent. L'on ne doit point accompagner le coup , il faut qu'il soit sec , le poignet faisant ressort. Quand , peu-à-peu , l'on s'est

assuré de pouvoir pousser droit la bille, jusqu'à l'autre extrémité du billard, l'on doit augmenter la force du coup, pour que, frappant sur la bande, la bille puisse revenir à l'endroit d'où elle est partie. Il est utile de se borner long-temps à ce seul jeu ; ou du moins, jusqu'à ce que l'on soit parvenu à pouvoir augmenter le coup, non seulement à tripler le billard, mais encore jusqu'à ce que la bille revienne sur la même ligne parcourue pour aller. Par ce moyen l'on s'habitue à mirer droit et à frapper juste.

4°. Lorsque le bras a acquis l'égalité dans le mouvement, l'on peut ajouter d'autres billes à la première, et viser sur elles, au lieu de viser sur la bande. — Quand l'on veut jouer sur une bille quelconque, il faut d'abord se placer en ligne droite à elle, et mirer avec la pointe de la queue, (que l'on tient toujours au centre de la propre,) sur le point diamétralement opposé à la blouse, ou à l'endroit de la bande où l'on a l'intention d'envoyer la bille sur laquelle on vise.

Ce n'est pas précisément le bout de la queue qui doit être en ligne directe au point de la bille où l'on veut faire toucher la propre; mais il sert de mire pour faciliter l'œil à trouver et faire rencontrer les deux points opposés des billes. Car si l'on veut prendre, par exemple, le huitième d'une bille, à

droite , il faut que ce soit le huitième , à gauche , de la propre qui touche.

Pour mieux comprendre cela , que l'on se représente sur les deux surfaces des billes la figure des cinq points d'un dé. Si l'on veut toucher la bille sur le point latéral à droite , pour l'envoyer à l'endroit que ce point indique , il faut que ce soit celui opposé . à gauche , de la propre bille qui le heurte.

Lorsque l'on désire faire aller la propre bille d'un côté quelconque , après qu'elle a touché celle visée , il faut qu'elle frappe cette dernière sur le point qui fait face à l'endroit où l'on veut que la bille aille ; il n'est pas possible de préciser ce point , parce que l'effet que l'on désire dépend autant de la manière dont on donne le coup , que de la quantité de bille que l'on prend. On dit prendre une bille pleine ou fine , peu ou beaucoup , pour signifier frapper sur le milieu , ou sur le côté , plus ou moins. Il n'y a que l'exercice de la pratique qui puisse l'enseigner , en formant le jugement par l'habitude.

Comme les dames ne peuvent point admettre différentes postures que nécessitent souvent la situation de la bille à jouer , il doit y avoir un instrument fait exprès ; ou bien , elles devront se servir de la même queue , en la retournant pour frapper du gros bout. Dans ce changement , il faut pla-

cer le corps dans le sens presque opposé où on l'a lorsque l'on joue du petit, tenir d'une seule main l'instrument, appuyant l'autre extrémité sur la table et contre la propre bille, mirer et donner le coup ainsi.

Dimensions d'une Queue.

L'on ne peut fixer précisément les proportions d'une queue, parce qu'elles doivent varier selon la personne, petite ou grande, qui joue; mais je peux dire, en général, qu'une queue doit être de longueur à dépasser de quatre à cinq doigts la main qui la tient, lorsque l'on est en position pour jouer, comme je l'indique plus haut. Trop courte, elle gêne l'élan du bras; trop longue, la portion qui dépasse en arrière, forme, à l'égard du reste, un contre-poids trop fort, qui peut mettre de l'inégalité dans le mouvement du bras, et qui change la nature du coup.

Le petit bout ne doit pas être trop pointu, 1°. parce que, dans ce cas, il demande que le corps de la queue soit proportionné, ce qui cause divers changemens et inconvéniens dans le coup.

2°. La queue alors fouettant la bille, la fait bondir plus aisément; ce qui, pour l'éviter, nécessite plusieurs précautions de plus dans la manière de la tenir. (1)

(1) Une queue qui fouette est celle qui est trop flexible dans le milieu et aux deux tiers.

Et 3°. elle fait rouler la bille moins droite et moins soutenue, parce qu'elle n'est pas aussi bien empaumée.

4°. Une queue trop pointue facilite plus souvent le *queuetage* (substantif de queue-ter.) Les personnes qui commencent doivent se servir d'abord d'un bout très-large; elles feront moins de fausses queues, et ne se rebuteront pas aussi promptement.

C'est ici, je crois, le cas d'expliquer comment une bille, qui bat en ligne droite sur une bande, revient à gauche ou à droite, selon le coup qu'elle a reçu; inconvénient qui résulte souvent d'une queue trop pointue, en ce que le centre de la bille devient plus difficile à prendre.

Le propre d'une bande, par son élasticité, est de renvoyer l'objet qui la frappe. Cet effet est toujours le même, il ne varie que par le plus ou le moins de force donnée: ainsi donc la bille qui a été poussée par le centre roule horizontalement, c'est-à-dire, comme une roue sur son axe, et va droit sur la bande qui, la recevant en plein, la repousse de même, parce qu'elle lui fait prendre, en la renvoyant, la même rotation en sens inverse.

Si en chassant une bille (toujours par le centre s'entend), on l'envoie obliquement, la bande, qui ne la reçoit pas en plein, la repousse de côté et lui fait décrire une seconde ligne pareille; laquelle, avec la pre-

nière parcourue, forment un triangle, dont l'endroit de la bande où la bille a frappé devient le point d'incidence, et l'endroit où elle arrive le point de réflexion. Chacun comprend le naturel de cet effet.

Une bille poussée, n'ayant pas été empaumée sur son centre, va en avant et en ligne droite comme la première; mais sa rotation n'est plus la même, elle est verticale (c'est-à-dire qu'elle tourne ayant son axe perpendiculaire à la table), et du côté où elle a reçu le coup. Une bille battant la bande dans ce mouvement vertical, décrit en revenant une ligne plus ou moins oblique, selon le plus ou moins de distance où elle a été frappée de son centre, et toujours du même côté. Cet effet doit également se comprendre, parce que la bande arrêtant la bille, l'impulsion que celle-ci reçoit lui rend sa rotation horizontale.

Pour expliquer ces différens effets d'une autre manière, je dirai que la bande et la queue produisent alternativement les mêmes résultats. Lorsque l'on envoie obliquement une bille frappée sur le centre, elle va et roule droit jusqu'à la bande qui, en la repoussant, lui change sa rotation horizontale en la lui donnant verticale; et au contraire, quand l'on envoie en ligne droite une bille frappée sur le côté, la queue lui donne une rotation verticale, et la bande la lui fait reprendre horizontale.

J'ignore si je me suis rendu assez intelligible , mais je pense que je le deviendrai davantage , si l'on a sous la main un billard où l'on pourra se donner les exemples , parce que la figure m'aidera.

L'exécution au jeu de billard demanderait bien d'autres détails, l'explication d'autres principes ; mais allant presque à l'infini , ce serait trop long ici où je n'ai promis que les premiers élémens.

RÈGLES GÉNÉRALES

POUR TOUTES SORTES DE PARTIES.

ARTICLE PREMIER. Le billard a un *quartier* d'où l'on joue en commençant la partie ; il est marqué par une ligne droite tirée d'une des bandes longues à l'autre. En France , cette ligne est le point de la rouge se mettent selon le caprice : en général , au cinquième à peu près. En Italie , c'est fixé au quart. Je préfère ce dernier usage , 1°. parce que c'est constant et non arbitraire ; et 2°. parce que les trois points sont à des distances égales. Si celui de la rouge paraît trop bas aux Français , par la raison qu'il présente la perte en doublant , tant mieux ; c'est un obstacle de plus à vaincre : les difficultés augmentent l'attrait et le plaisir , et il est flatteur de les surmonter.

Le joueur, qui a la bille *en main*, ne peut

pas se placer au-delà de cette ligne ; l'on nomme cela *se corder*.

II. Lorsque les joueurs veulent tirer à qui commencera, ils doivent donner leurs coups ensemble ; et l'un ne peut pas heurter la bille de l'autre , parce qu'aucun n'a le droit de prendre cet avantage. Celui dont la bille approche le plus la petite bande d'où ils ont tiré , a le choix de commencer la partie.

III. L'on nomme *le haut et le bas* du billard , et c'est toujours en longueur. Dans les parties italiennes, comme dans celles à deux billes (dites blanches), *le bas* est du côté de la bille à jouer.

IV. Une fois la main placée pour ajuster, celui qui touche sa bille en mirant perd un point ou deux , selon le cas prévu par l'article XXI ci-après , et perd le coup. Cette règle a lieu toutes les fois que l'on joue la bille en main ; il suffit de l'avoir poussée hors de la ligne du *quartier*.

C'est une erreur et un abus de prétendre, dans ce cas, que la bille ait passé le milieu : ce serait un avantage qui ne serait point compensé.

V. Dans aucune partie quelconque , il n'est permis d'avoir le corps ou les pieds hors de la direction de la grande bande, lorsque l'on joue la bille *en main*.

Dans beaucoup de billards il y a le mauvais usage de se placer tout-à-fait en dehors pour la partie en vingt-quatre points et à suivre : c'est un abus intolérable. Pourquoi augmenter la facilité d'une partie qui , par elle-même , est déjà trop facile ? c'est ajouter aux chances du hasard, que l'on doit, au contraire , faire disparaître le plus possible d'un jeu où l'adresse seule doit régner.

VL. Il n'est jamais permis de jouer sans avoir au moins un pied sur le parquet , quelque'incommode que soit la position ; comme aussi d'abandonner la queue des deux mains après avoir visé le coup.

VII. Lorsqu'un joueur, ajustant son coup, touche légèrement sa bille et s'empresse de la pousser ensuite , croyant éviter par-là la perte de son coup et d'un point , il fait erreur , parce que son adversaire a toujours le droit, avant de jouer, d'exiger non seulement le point, mais encore ceux perdus par suite du second coup , s'il en arrivait ainsi. Pour le remplacement des billes , c'est au choix de l'adversaire. Voyez l'article XI ci-après , sans aucun égard pour le deuxième coup donné.

Si au contraire le joueur, après avoir touché sa bille , la poussant une deuxième fois comme il vient d'être dit, faisait des points, il ne compte rien , et en perd également un ou deux.

VIII. Si dans le moment même de l'exécution d'un coup, le joueur remue une bille quelconque, soit avec la queue, soit avec le corps, il perd un point, et ne peut rien acquérir de la suite de son coup. Pour ce qu'il fait en perte : comme il est dit à l'article ci-dessus.

IX. Quoique l'adversaire ait demandé sur le moment même le point d'une bille touchée, ou d'une faute quelle qu'elle soit, il conserve néanmoins le droit d'acquérir tous ceux perdus par suite du coup : ainsi qu'il est dit à l'article VII.

C'est un grand abus dans la plupart des billards d'Italie, et qui donne très-souvent lieu aux discussions, que de ne vouloir perdre qu'un point dans le cas ci-dessus, lorsque l'adversaire a demandé *punto*. Cette demande n'est que pour appeler l'attention du marqueur. D'ailleurs il est difficile de bien distinguer si l'on a dit *punto* ou *punti* ; ces deux finales étant muettes, et le mot prononcé avec empressement : c'est là le sujet des contestations. La règle ci-dessus prévient tout.

X. Qui *billarde* perd un point, et les billes restent où elles se trouvent. *Billarder* est quand un même coup chasse les deux billes à-la-fois, c'est-à-dire, lorsque l'impulsion donnée à la propre, est en même temps reçue par une autre, et qu'il n'y a

pas eu deux coups distincts. C'est une erreur que font beaucoup de joueurs de croire nécessaire que les billes prennent la même direction. Cela est si vrai, que deux billes très-proches, et même se touchant, étant jouées à demi, c'est-à-dire, obliquement, l'une ira à gauche et l'autre à droite, sans qu'il soit possible d'éviter de *billarder*.

Pour bien juger ce coup, l'attention suffit; l'oreille doit distinguer, quand on ne *billarde* pas, le coup de la queue sur la propre bille d'avec celui de celle-ci sur l'autre. Leur effet doit aussi faciliter ce jugement.

XI. Qui *bâtonne* sa bille perd trois points et la prend en main, au choix de l'adversaire. S'il réclame seulement *les* ou *le* point du manque à toucher, la bille reste où elle est.

Si celui qui *bâtonne* sa bille fait des points bons, il n'acquiert rien, et au contraire, il perd tous ceux mauvais; mais alors, son adversaire n'a plus le droit de faire laisser sa bille sur la table; de même lorsqu'elle va dans la blouse.

L'on nomme *bâtonner* quand une bille n'ayant pas été frappée d'abord sur son centre, l'est une deuxième fois par un des côtés de la queue. C'est comme lorsque l'on touche deux fois. (Voyez article VII) (1).

(1) J'ai entendu une infinité d'amateurs confondre

XII. Lorsque deux billes se baisent, dont une est celle à jouer, l'on doit chasser de là celle-ci sans remuer l'autre ; si non, l'on se trouve dans les cas des articles IX et X ci-dessus. Pour caramboler dans cette position, il suffit d'envoyer la propre bille sur une autre.

Cette règle me paraît plus juste et plus raisonnable que celle abusivement adoptée en France, qui veut que, pour caramboler, l'on fasse remuer la bille qui touche, ce qui est contradictoire avec la règle qui défend de *billarder*. Car s'il n'est pas possible de remuer deux billes qui se touchent sans faire faute, ainsi qu'il est démontré à l'article X ci-avant, comment admettre que cela soit bien dans un cas quelconque ? Cette exigence de vouloir que la bille remue pour caramboler, provient de l'assurance que l'on veut que deux billes ont été touchées ; mais avant de donner le coup, le joueur peut faire reconnaître qu'une l'est déjà. Un autre cas contraire pour exemple : l'on joue sur une bille ; la propre, après

bâtonner avec le *queueter*. C'est encore une erreur ; parce que l'acception de ces deux mots est différente : pour *bâtonner*, l'on commence souvent, il est vrai, par *queueter* ; mais l'on peut très-bien faire *fusée-queue* sans *bâtonner* ; et alors, il n'y a pas faute à marquer, le simple *queuetage* n'étant qu'un coup donné de l'un des bords de la pointe de la queue sur un des cotés de la bille, au lieu d'avoir rencontré les deux centres.

avoir touché la première visée, va mourir sur une seconde sans la faire remuer ; le premier mot de l'adversaire est que le carambolage n'a pas lieu. Le joueur fait vérifier que les billes touchent, et le carambolage n'est plus réfutable ; donc, le mouvement d'une bille n'est point la seule preuve qu'elle a été touchée ; donc, il n'est pas nécessaire pour caramboler. S'il arrive que trois billes se touchent, et que celle à jouer soit au milieu, il faut la chasser sans remuer les autres ; on ne perd ni on ne gagne de points. Mais touchant une autre bille, ou bien, frappant sur une bande, si elle revient heurter l'une des deux qu'elle touchait, c'est caramboler.

XIII. Qui lève, ou seulement remue une bille fixée, sans le consentement de l'adversaire perd un point. Lorsqu'une bille a besoin d'être nettoyée, ou que le joueur veut la tourner, il doit le faire faire par le marqueur.

XIV. Si l'adversaire arrête une bille roulante, et que le joueur ne se soit pas perdu, ce dernier compte la valeur de la bille en sus de ce qu'il a gagné. Si c'est une colorée, on la place à son poste ; si c'est une blanche, elle est *en main*. Dans les parties italiennes, si c'est le *casin*, on l'acquitte.

Si la bille arrêtée ou déviée, est celle de celui qui l'a arrêtée, le joueur a l'arbitre de

la faire placer contre la bandè vers laquelle elle se dirigeait ; mais alors il n'acquiert pas les deux points.

XV. Dans le cas précédent, si le joueur s'est perdu, celui qui arrête la bille ne lui fait rien acquérir, et compte la perte faite. Le joueur ne conserve que le droit du choix pour toutes les billes, ainsi qu'il vient d'être dit pour la blanche.

XVI. Si la bille du joueur est arrêtée ou déviée par l'adversaire, avant qu'elle en ait touché une autre, celui-ci perd la valeur de la bille sur laquelle celle déviée était dirigée; et le joueur continue, si c'est dans une partie à suivre.

XVII. Si le joueur lui-même, ne s'étant pas perdu, arrête une bille, il ne perd rien, etc., comme à l'article XIV ci-dessus. Mais lorsqu'il s'est perdu, l'adversaire acquiert la valeur de la bille arrêtée, si elle n'est moindre de la perte, on a le choix comme à l'article XV ci-avant.

XVIII. Lorsque le joueur arrête, ou dévie sa bille, il perd autant de points qu'il en a gagné, c'est-à-dire, que s'il a fait quatre points, je suppose; il les perd au lieu de les acquérir.

S'il n'a rien fait, il perd la valeur de la bille sur laquelle il a joué.

S'il arrête, ou dévie sa propre bille avant

qu'elle en ait touché une autre, il perd trois points.

Dans tous ces cas, il prend la bille *en main*.

XIX. L'on ne peut perdre plus que l'on n'aurait gagné.

XX. Qui se perd sans toucher, fait acquérir trois points à l'adversaire.

XXI. Qui manque de toucher, et ne se perd pas, fait compter un point à son adversaire, pourvu, toutefois, que sa bille soit arrivée à la hauteur d'une autre sur laquelle il a droit de jouer; il suffit, pour cela, qu'elle touche la ligne que l'on peut tirer de l'épaisseur de l'autre bille.

Dans les parties italiennes, le casin n'est considéré comme bille que lorsque celle de l'adversaire est en main. (*Voyez l'art. XII de la partie du casin avec les quilles.*)

Si la bille de celui qui manque de toucher n'arrive pas à la hauteur prescrite, il perd deux points, au lieu de laisser à son adversaire le choix de le faire recommencer.

NOTA. Cette règle qui est généralement adoptée en Italie, me paraît plus juste, et prête moins aux discussions que celle admise en France, qui ne compte jamais qu'un seul point; mais qui rend l'adversaire maître d'obliger celui qui a manqué à rejouer pour

frapper sur la bande plus voisine, dépassant en hauteur la bille sur laquelle il joue; ce que tout le monde ne comprend pas. Il arrive alors dans ce cas que, pour faire recommencer le coup, il faut remettre la bille, ce qui est difficile à faire précisément, et qui est un inconvénient sujet aux contestations, parce que la plus légère différence dans la position de la bille peut changer tout-à-fait le coup, et un mal intentionné peut le faire à dessein.

XXII. Celui qui, en jouant, fait sauter sa bille hors du Billard, perd comme s'il l'envoyait dans une blouse.

Le saut droit, c'est-à-dire, d'une autre que la propre, est nul dans toutes les parties françaises où il entre plus de deux billes; elles se mettent à leur place.

XXIII. Celui qui joue une autre bille que la sienne perd son coup seulement; s'il fait une bille de couleur, on la place sur la blouse, ou à son poste, au choix de l'adversaire; si c'est une blanche, son poste est en main.

Si la bille faite est le *casin*, on le met d'acquît, ou il reste sur le bord de la blouse.

Si celui qui se trompe joue avec la bille de l'adversaire, même règle que dessus, avec la différence que ce dernier est libre.

d'adopter, pour la suite, celle des deux qu'il lui plaira.

XXIV. Qui perd un point par son jeu ne peut en acquérir par le même coup.

XXV. Dans toutes les parties où l'on donne l'acquit, celui qui, le donnant, envoie trois fois sa bille dans une blouse ne perd rien ; mais celui qui joue après peut le faire placer au milieu de la petite bande, à la distance de deux billes : après la seconde fois, il est libre de le donner lui-même.

NOTA. Je crois qu'il est juste qu'il y ait compensation ; puisque celui qui place son acquit, n'envoie sa bille dans la blouse que pour vouloir le donner plus difficile ; il faut donc qu'il ait un risque proportionné, et qui compense.

XXVI. Celui qui, après avoir donné le coup pour s'acquitter, touche une seconde fois sa bille, est dans le cas du troisième coup de l'art. ci-dessus.

XXVII. Lorsqu'une bille saute hors du billard, et qu'elle y rentre après avoir heurté quelqu'un, ou un meuble, elle est bonne et compte comme si elle était dans la blouse.

De même est perdue celle qui, étant sur la bande, est touchée et repoussée.

Est également perdue celle qui reste sur la bande.

XXVIII. L'on ne doit jamais jouer qu'avec la pointe de la queue.

L'usage admis en France de se servir du gros bout, est abusif ; parce que le coup accompagne la bille, ce qui est faute ; parce que lorsque deux billes sont proches, l'on billarde plus facilement ; parce que c'est surmonter trop aisément une difficulté que tout joueur doit s'appliquer à donner, quand il ne peut acquérir des points.

XXIX Lorsqu'une bille se trouve partagée en deux portions égales par la ligne du quartier, elle est censée dedans.

Il en est de même, dans les parties blanches, et dans celles italiennes, pour la bille qui se trouve sur la ligne du milieu, lorsque celle à jouer est en main ; n'ayant pas de quartier fixe pour ces parties-là, le joueur se place du côté qui lui convient.

XXX. Dans toutes les parties possibles, celui qui a perdu la dernière, commande pour commencer la suivante.

C'est un abus de vouloir, que dans les parties à suivre, celui qui gagne ait le droit de commencer ; car il pourrait se faire qu'un joueur en perdît plusieurs sans avoir donné un coup de queue ; ce qui me semble aussi injuste que désagréable.

XXXI. Dans le cas où une bille quelconque, se trouvant sur le bord d'une blouse, tombe pendant qu'une autre roule et sans en être heurtée, le jeu va comme s'il n'y avait pas eu de bille sur le bord, et elle s'y replace.

Si la bille qui est en mouvement s'arrête aussi sur le bord, celle tombée se remet le plus près de la place qu'elle occupait, et sans toucher l'autre.

XXXII. Lorsqu'une bille arrive sur le bord d'une blouse, s'arrête et puis tombe, l'on ne peut pas établir une règle précise; autre que celle de s'en rapporter au marqueur et à la galerie, qui décideront si la bille est tombée spontanément de son premier mouvement, ou après s'être évidemment arrêtée. Dans ce dernier cas elle ne compte pas, et on la place sur le bord; parce que la chute provient d'une autre cause que du coup. Il ne suffit pas de dire comme en Italie : *palla ferma*, (bille arrêtée) parce qu'on peut le dire trop tôt; ce qui donne lieu à des contestations.

XXXIII. Nul ne pourra quitter le jeu commencé, sans le consentement de son adversaire; non seulement avant que la partie actuelle soit terminée, mais encore toutes celles convenues pour la décision de l'enjeu (en italien *cavatta*), ce que l'on dis-

tingue par *parties liées*, sous peine de la perte du tout.

XXXIV. Les joueurs qui occupent le billard, ont la préférence sur qui que ce soit pour former une autre partie.

Si les deux joueurs en ont établi une, chacun séparément, le premier qui en prévient le marqueur a la préférence. S'ils préviennent en même temps, ils tireront le billard, comme pour commencer une partie. Bien entendu toutefois que ni l'un ni l'autre n'aura déposé la queue; autrement il a perdu ses droits.

XXXV. Celui qui parie ne peut émettre son opinion sur le jeu, en aucune manière.

XXXVI. Tout spectateur qui nuira au jeu, soit en touchant les billes, soit en heurtant le jouant, ou autrement, sera tenu de payer la partie, si elle est perdue par suite de son action.

XXXVII. Lorsqu'il arrive une erreur dans la manière de compter les points, chacun a le droit de rectifier, pourvu que ce soit sur le coup. Mais si l'un des joueurs en fait la demande après, ou même le marqueur, chacun peut avérer les points.

XXXVIII. Lorsqu'un joueur fait, lui-même, erreur en comptant les points, le marqueur doit l'en avertir.

XXXIX. Les frais se paient selon la convention des joueurs, ou chacun ses parties perdues, ou par portion égale, ou encore par le vainqueur. Dans ce dernier cas, si la perte ne suffit pas pour couvrir les frais, le surplus se paie par moitié.

XL. Lorsque l'argent de l'enjeu n'aura pas été consigné au marqueur, celui-ci ne sera responsable de rien. Si les joueurs ont mis au jeu, le marqueur devient responsable pour le perdant, s'il n'avertit point l'adversaire que son enjeu n'est pas couvert.

XLI. Le marqueur doit compter avec exactitude et clarté, notant les points à haute voix, chaque fois qu'un joueur a donné son coup. Il doit, en outre, observer attentivement le jeu, de manière à pouvoir en juger les coups, et sans aucune partialité. En un mot, le marqueur est le surveillant des intérêts de chacun, et ne doit laisser passer aucune faute, aucune erreur.

XLII. Le marqueur doit noter exactement et séparément les parties de chacun des joueurs, afin que ceux-ci puissent savoir le nombre de celles perdues. A la fin de chaque partie, il fera ce compte à haute voix.

XLIII. Toutes les fois qu'une bille devra se replacer, elle le sera par le marqueur.

Dans les cas de contestations, il sera l'interprète de la règle; et s'il ne peut décider un coup non prévu par elles, ou qu'il n'aura pas vu, il demandera à voix basse l'avis de chaque spectateur, pour prononcer ensuite hautement celui de la majorité auquel les joueurs devront se soumettre.

XLIV. Afin d'éviter les erreurs de billes, les blanches doivent être numérotées, ou avoir un signe distinctif, pour servir à les reconnaître après un coup confus. Les joueurs auront l'attention, au commencement de chaque partie, de se les remarquer réciproquement.

XLV. Lorsque les joueurs conignent quelque chose au marqueur, il en devient responsable, le maître du billard étant naturellement son garant en tout et pour tout.

XLVI. Pour que le marqueur puisse réclamer le paiement des parties jouées, il faut qu'il fournisse des billes et des queues bonnes, et qu'il entretienne le billard en bon état et proprement.

XLVII. Pour les coups qui ne sont pas prévus par les présentes, le marqueur doit consulter l'art. qui en approchera le plus, et la galerie, comme à l'art. XLIII ci-avant.

XLVIII. Afin d'éviter les discussions, les équivoques, ou autres mauvaises intentions,

les présentes règles devront être ostensibles dans la salle du billard, et à portée de tout le monde.

PARTIES FRANÇAISES;

C'EST-À-DIRE AVEC DIVERSES BILLES.

IL y en a de plusieurs espèces ; savoir : la partie ordinaire ; la partie à suivre , à trois billes ; celle des cinq billes , dite russe , et celle du doublet.

Partie Ordinaire.

ARTICLE PREMIER. Pour toutes les parties françaises , l'on doit faire en dedans de la ligne qui forme le *quartier*, un demi-cercle d'environ un pied de largeur , et dont le point doit être le centre. Dans ce demi-cercle est circonscrit le joueur qui a la bille en *main* ; il ne peut la placer en dehors pour donner son coup.

II. Cette partie va en vingt points , et l'on ne joue qu'un coup chacun : celui qui commence doit jouer sur la rouge.

III. Il y a trois billes égales ; savoir, deux blanches et une rouge : les blanches comptent deux points , et la rouge trois.

IV. Dans toutes les parties où il y a une

bille rouge , on la place à son poste au commencement de chaque partie ; de même lorsqu'on la fait aller dans une blouse , ou hors du Billard , son point doit être marqué , et doit former le centre du carré du haut du Billard.

V. Lorsque deux billes se trouvent dans le *quartier*, et celle à jouer en *main*, il faut battre sur la bande du haut avant de toucher les billes ; c'est ce que l'on nomme *coup-du-bas*.

VI. Celui qui fait sauter la propre bille hors du Billard perd comme s'il l'avait envoyée dans une blouse.

Le saut droit , c'est-à-dire de la bille adverse , est nul. La rouge se met à son point , et la blanche en main.

VII. Celui qui touche deux billes avec la sienne acquiert deux points , ce que l'on nomme *carambolier*.

VIII. On peut jouer à volonté sur la rouge ou sur la blanche.

IX. Si le point de la rouge se trouve occupé lorsqu'elle est faite , on la place sur celui du *quartier* ; si celui-ci l'est aussi (et il est censé l'être lorsque la bille à jouer est en *main*), on la place sur le point qui forme le milieu du Billard entre les deux blouses.

Dans tous les cas, le joueur peut battre dessus; si elle n'a pas été touchée sur le coup, elle reprend sa place naturelle.

Partie à Suivre.

Cette partie va en vingt-quatre points, et a les mêmes règles que la précédente, avec la différence que celui qui acquiert des points continue de jouer.

NOTA. Dans la partie que l'on nomme lorraine, on ne peut jouer deux fois de suite sur la même bille faite, à moins de jouer du quartier, c'est-à-dire la bille en main chaque fois, et que la blanche adverse soit hors du jeu.

Partie des 5 Billes, ou dite Russe.

ARTICLE PREMIER. Cette partie va en quarante points, et se joue avec cinq billes; savoir, deux blanches, une rouge, une rose ou bleue céleste, ou verte, et une jaune.

II. Les blanches comptent deux, la rouge trois, la rose quatre, et la jaune six. Les blanches se font partout; la rouge et la rose aux quatre coins seulement, au milieu elles perdent; et la jaune aux blouses du milieu, ailleurs elle perd.

NOTA. Je trouve qu'il est plus naturel de ne jamais changer la valeur de la rouge, et que c'est ajouter un intérêt à la conduite de la partie.

III. Celui qui acquiert des points continue de jouer.

IV. Celui qui commence donne son acquit hors du quartier, où bon lui semble, et sans être tenu de battre sur la bande.

V. Si, en donnant son acquit, l'on touche les billes, on perd autant de points que de billes touchées; ces dernières restent où elles se trouvent; si elles vont en blouse, elles se remettent sur leur point respectif.

Voyez l'article XXV des Règles générales pour celui qui se perd en donnant son acquit, avec la différence que, dans ce cas-ci, l'on place la bille à la bande dès le premier coup.

VI. Celui qui, par erreur, donne l'acquit, et touche une ou plusieurs billes, doit rester acquitté, et perd également comme à l'article ci-dessus.

VII. Celui qui joue le second doit battre le premier coup sur la bille blanche; s'il touche les autres avant, comme ci-dessus article V, après ce premier coup, l'on joue sur celle que l'on veut.

VIII. La bille rouge se met sur le même point qu'aux autres parties; la jaune au milieu, et la bleue sur celui qui forme le centre du demi-cercle du quartier.

IX. Pour les billes qui sont dans le quar-

tier, c'est-à-dire, pour le *coup-du-bas*, voyez l'article V de la partie ordinaire.

La bleue sur son point est dans le quartier.

X. Lorsque la place d'une bille faite se trouve occupée, cette dernière se met sur le point vacant le plus éloigné du joueur; s'ils sont tous occupés, on la met contre la petite bande la plus éloignée, et dans la direction des autres billes. On peut jouer dessus, comme à l'article IX de la partie ordinaire.

XI. Celui qui arrête, ou seulement dévie une bille roulante, n'étant pas le joueur, et que celui-ci ne se soit pas perdu, perd la bille touchée, et le joueur continue.

XII. Si le joueur touche une bille roulante, de couleur, ou la sienne, il en perd la valeur, et rien, si c'est celle de l'adversaire; mais celui-ci est maître de la laisser où elle se trouve, ou de la prendre en *main*.

Parties du Doublet.

Il y en a de plusieurs espèces : le simple et ceux composés.

Je donnerai les règles pour le doublet simple; autrement dit : *doublet franc de Paris*; elles serviront de bases pour les

autres dont je ne citerai que les particularités.

Tous se jouent avec trois billes : deux blanches et une rouge.

DOUBLET SIMPLE,

ou

DOUBLET FRANC DE PARIS.

ARTICLE PREMIER. Cette partie finit en douze points, sans suivre ; et en seize, continuant de jouer, en gagnant des points.

II. Le premier qui joue, doit battre sur la rouge.

L'on nomme doublet, lorsque la bille sur laquelle on joue, frappe une bande et va dans une blouse opposée.

III. Le *contre-coup* est considéré doublet. Un *contre-coup* est quand une bille, ayant frappé sur une bande, rencontre une autre bille quelconque qui l'envoie dans une blouse, même, de la bande frappée.

IV. Le *coup dur* est considéré doublet. Un *coup dur* est quand une bille touchant la bande, est frappée en plein par une autre bille qui la fait entrer dans une blouse.

Cet effet n'est autre qu'un *contre-coup* que l'on nomme *dur*, parce que les deux coups que reçoit la bille à la bande sont si

prompts, qu'il est impossible à l'oreille de les distinguer.

Le son et l'effet des billes empêchent de pouvoir errer sur la nature du *coup dur*.

V. La bille faite sans être doublée, autrement dit faite au même, est nulle. La rouge se place sur son point, et la blanche en main.

Les autres parties dites doublets composés, sont les suivantes : toutes vont en seize points.

La Première.

I^{er}. La bille, faite par bricole, c'est-à-dire, lorsque le joueur frappe la bande avant la bille, compte comme doublet.

II. La bille *au même* est nulle, etc. comme dessus, avec la différence que la blanche se place sur le bord de la blouse où elle a été faite.

III. L'une par l'autre compte comme *doublet*. Cela veut dire qu'en envoyant la bille sur laquelle on a joué contre une troisième, celle qui va dans la blouse est bonne ; ainsi que celle sur laquelle on a carambolé.

La Seconde.

Dans celle-ci , la bricole n'est pas comptée pour doublet, mais bien l'une par l'autre.

Qui fait une bille au même , perd.

La Troisième.

Dans celle-ci , ni la bricole, ni l'une par l'autre sont bonnes ; elles perdent comme faites *au même* , etc.

Comme l'on voit, ce sont des parties de convention , et chaque joueur peut en former une à sa guise ; mais elles sont toutes soumises aux règles générales.

POUR LES PARTIES OÙ L'ON EST PLUSIEURS JOUEURS.

A 3 ou à 4 , ne voulant pas rester fixes.

LES Italiens ont une manière de jouer les parties à trois ou à quatre qui n'est pas connue en France, et qui a des avantages que n'a point la partie fixe.

Il est assez difficile de se rencontrer quatre joueurs d'égale force pour jouer deux contre deux, sans qu'aucun soit lésé. L'on met le plus faible avec le plus fort, croyant équilibrer la partie ; j'ai toujours vu , dans ce

cas, ces derniers être sacrifiés, parce que l'on calcule la force comme étant seule; tandis qu'elle est affaiblie par le deuxième, et souvent paralysée par les adversaires.

En Italie, lorsqu'il n'existe pas une grande supériorité dans deux joueurs, la différence disparaît par la forme de la partie. L'on change de *part-ner* à la fin de chaque, et l'on nomme cette manière *tour*. Par ce moyen, les faibles n'ont pas le désavantage qu'ils auraient dans une partie fixée; et s'ils sont de beaucoup inférieurs, ils portent avec eux l'avantage qu'on leur donne chaque fois qu'ils changent de *part-ner*.

Lorsque l'on n'est que trois, chacun fait *la chouette* à son tour.

ARTICLE PREMIER. Deux joueurs sont contre deux autres, ils se remplacent alternativement à mesure qu'ils perdent deux points, ou comme ils seront convenus avant de commencer.

II. Chaque partie finie, l'on change de *part-ner*; et après le *tour*, ou les trois parties, l'on récapitule le jeu.

III. Une fois le *tour* commencé, l'on ne peut quitter le jeu sans un mutuel consentement.

IV. Chaque partie, après la mutation faite, l'on tire pour savoir qui jouera le

premier ; puisque c'est toujours une partie nouvelle.

V. Les *part-ner* commencent à volonté.

Quelque faute que fasse le *part-ner*, qui n'est pas le jouant, compte comme s'il l'était.

VI. Chaque *part-ner* est libre de donner son avis, citer les points et conseiller.

VII. Dans le *tour* à trois, lorsque l'on est deux contre un, le *part-ner*, qui n'est pas le jouant, doit être passif ; c'est-à-dire qu'il ne peut point avertir son second pour une erreur quelconque, excepté celle des points.

VIII. Celui qui joue, lorsque c'est à son *part-ner*, fait bon jeu ; c'est aux adversaires à l'en empêcher.

Quant aux parties, voyez les règles générales.

Il y a encore les parties dites de commande ; je les place dans la classe de celles de convention.

Le joueur doit d'abord toucher la bille désignée par l'adversaire ; sinon il perd et l'on remet les billes touchées.

Quant aux principes, ils doivent être invariables.

Des Parties à écrire.

COMME elles ne se jouent plus , je m'abstiens d'en donner ici la marche , qui d'ailleurs est dans tous les billards.

Quoique la partie dite des cinq blouses se joue depuis long-temps , je ne peux pas la placer au rang des parties fixes , puisqu'elle varie selon les goûts ou caprices des joueurs. Elle est de droit dans la classe de celles de convention.

L'on ne peut pas également fixer son désavantage , parce qu'il est relatif aux forces , et qu'il n'en est pas de parfaitement égales dans les habitudes particulières. Tel a plus d'aptitude , plus d'exercice à n'avoir qu'une blouse , qu'il n'en aurait à la défendre ; *et vice versâ*. Cette partie varie , parce que l'on peut ne jouer que le gain , la perte comptant pour l'adversaire ; ou comptant pour le joueur , ou être nulle : ce qui sort des principes fondamentaux du jeu de billard , par la raison qu'une faute ne doit jamais être impunie , ni tolérée.

Il suffit donc de dire que , lorsqu'on veut jouer la partie des cinq blouses , il faut convenir des conditions avant de commencer ; celui à qui elles ne conviennent point les refuse , et il n'y a plus de discussion.

PARTIE DES QUILLES AVEC LE CASIN;

SELON L'USAGE DE MILAN ET DE BOLOGNE.

CETTE partie est la plus utile à jouer souvent, parce qu'elle réunit toutes les difficultés, qu'elle oblige à étudier les bandes, pour connaître les bricoles, c'est-à-dire, les points d'incidence, et surtout parce qu'elle oblige le joueur à calculer d'avance le chemin que la bille doit parcourir : en ce que les dangers sont plus fréquens dans cette partie.

ARTICLE PREMIER. Cette partie va en vingt-quatre points. Il y a cinq quilles, dont une se met au milieu des quatre autres qui forment un carré au milieu du billard ; elles doivent avoir à peu près deux pouces de hauteur ; celle du centre un demi de plus, pour être distinguée. Elles doivent être distantes les unes des autres, de leur longueur ; et la marque de leur place doit être de la largeur précise de leur pied.

II. Chacune des quatre quilles formant le carré compte deux points ; celle du milieu cinq, lorsqu'elle tombe seule, et quatre en compagnie.

NOTA. Il y a plusieurs villes où la quille du milieu ne compte que deux en compagnie, ce qui n'est pas régulier ; mais la partie va en vingt points. *Ad libitum.*

III. L'on joue avec deux grosses billes , et une petite que l'on nomme *pallino* ; à Milan , *casino*.

La grosseur des billes doit être de mesure juste à passer entre les quilles sans les toucher.

IV. Le premier qui joue met la bille et le *casin* où bon lui semble , en les y envoyant avec la queue. C'est ce que l'on nomme *donner* ou *mettre l'acquit*.

V. Celui qui envoie sa bille dans une blouse , en donnant son acquit au commencement de la partie , (voyez l'article XXV des Règles générales) si c'est le *casin* , il se place au milieu du bord de la blouse.

Si , en voulant placer le *casin* au commencement de la partie , il touche la bille et la fait entrer en blouse , elle se met à la bande , comme à l'article XXV , Règles générales.

Dans ces deux cas , l'on ne perd rien.

Si le *casin* entre aussi , on le place comme dessus , article V.

VI. Dans le cas où le *casin* toucherait la bille avant d'avoir frappé la petite bande , l'adversaire peut faire replacer la bille où elle était , l'avantage de la position devant être pour lui.

VII. En donnant le premier acquit de la partie si l'on fait tomber les quilles , l'on ne

perd rien ; mais si la partie est commencée, l'on perd ce qui est tombé ; si le *casin* va en blouse, l'on perd un point, et il se place comme aux art. ci-dessus.

VIII. Dans le courant de la partie, celui qui, mettant le *casin*, lui fait toucher une bille, perd un point ; s'il en touche deux, il perd deux points, pourvu, toutefois qu'il lui ait fait frapper la petite bande du haut avant la bille. (Voyez article X ci-après.)

Si, dans ce cas, il va dans la blouse, l'on perd un point de plus, il se place sur le bord, et au milieu de la même.

Si la bille touchée par le *casin* va aussi dans une blouse, l'on perd encore un point de plus, et elle se place comme le *casin*. Dans tous ces cas, l'on perd en sus les quilles tombées.

IX. Dans le cas où le *casin* touchant la bille avant d'avoir battu la petite bande, et que, par ce coup, il l'éloigne, l'on perd six points ; et, en sus, ceux faits. Si la bille n'a pas été éloignée de manière à changer la nature du coup, qu'elle ne l'ait été que légèrement et par accident, ce qui peut provenir du peu de rotondité du *casin*, ou d'un défaut du billard, l'on ne perd que deux points. Mais dans ce cas, si le coup de celui qui doit jouer en est gêné, il est maître de faire recommencer le coup, en ne comptant rien du premier.

X. Dans le courant de la partie , lorsque l'on met le *casin* , l'on doit lui faire battre la petite bande du haut : autrement l'adversaire est maître de faire recommencer.

XI. Lorsque le *casin* est fait dans une blouse, ou au saut , celui qui doit jouer, donne son coup ; ensuite l'adversaire le place , se mettant, pour cela , du côté où le *casin* a été fait. S'il l'a été dans le milieu , celui qui l'acquitte se met du côté qu'il lui plaît.

Mais lorsque le joueur , en faisant le *casin* , s'est perdu, il doit l'acquitter de suite, pour que l'adversaire joue dessus.

XII. L'on ne joue sur le *casin* que lorsque l'adversaire s'est perdu : alors il devient bille pour le coup.

XIII. Celui qui fait sauter hors du billard une bille on le *casin*, gagne deux points.

XIV. Celui qui envoie la propre bille dans une blouse, ou hors du billard après avoir touché celle de l'adversaire, perd deux points ; également si cette dernière est allée dans une blouse, ou dehors.

XV. Les quilles sont comme les blouses, il faut les faire tomber avec la bille de l'adversaire, ou le *casin* ; avec la propre , l'on perd.

XVI. La bille faite dans une blouse ou au

saut, compte deux points ; le *casin* deux points également.

Dans les parties françaises , caramboler, c'est toucher deux billes avec la propre ; mais dans celles italiennes où entre le *casin*, caramboler, c'est faire mouvoir les trois billes d'une manière quelconque en touchant premièrement la bille et non le *casin*.

Ainsi, en faisant toucher le *casin* par la bille adverse, l'on gagne trois points ; par la propre, quatre.

Dans le cas où les deux billes touchent le *casin* , c'est la première qui compte.

XVII. Qui touche le *casin* avant la bille adverse, perd un point ; s'il ne la touche pas du tout, il perd en plus ce qui est dit à l'article XXI, Règles générales, et perd, en outre, ce qu'il a fait.

NOTA. Celui dont la bille se trouve touchant le *casin*, est dans le cas de cet article.

XVIII. S'il arrive que la bille à jouer baise en même temps l'autre et le *casin*, il faut que le joueur la chasse sans faire remuer ni l'une, ni l'autre pour ne rien perdre ; et, pour gagner, il faut que, la faisant battre sur la bande, elle revienne retoucher le *casin*.

XIX. Si, en chassant la propre bille, le joueur fait bouger l'autre, il se trouve dans le cas de l'article X, Règles générales. S'il

fait bouger le *casin*, il est dans le cas de l'article XVII ci-dessus. Les bougeant tous deux l'on perd quatre points.

XX. Si, touchant d'abord le *casin*, on l'envoie dans une blouse, l'on perd trois points. Si la bille y va aussi, l'on en perd cinq.

XXI. Si, touchant, premièrement le *casin*, la bille va seule dans une blouse, l'on perd quatre points.

NOTA. Bien entendu que, dans tous ces cas, le saut compte comme la blouse, et que l'on perd en sus tout ce qui s'est fait par suite du coup.

XXII. Celui qui doit jouer la bille *en main*, se place du côté opposé à la bille sur laquelle il joue.

XXIII. Celui qui fait tomber les quilles avec la queue, ou autrement, soit en ajustant le coup, soit en jouant, ou en se retirant, perd ce qu'il a fait tomber. Avec la différence, pourtant, que s'il les a fait tomber avant de battre sa bille, il donne également son coup ensuite; mais il ne peut rien acquérir.

XXIV. Lorsqu'une bille quelconque arrive parmi les quilles, et empêche d'en placer une à son juste poste, on la met contre sans la faire toucher, et du côté le plus voi-

sin de son poste. C'est pour cette raison que la place des quilles est marquée.

XXV. Lorsqu'une, ou plusieurs quilles, sont chassées de leur place et qu'elles restent droites, elles ne se comptent pas; quelque part qu'elles soient, elles doivent y rester jusqu'à la fin de la partie, ou jusqu'à ce qu'on les fasse tomber.

NOTA. C'est pour éviter l'erreur qu'un tel accident peut occasionner, qu'il est nécessaire de distinguer la quille du milieu.

XXVI. Lorsqu'un joueur s'est perdu, et que son adversaire arrête, ou dévie, l'autre bille se dirigeant, au dire de la galerie, sur le *casin* placé au bord d'une blouse, ce dernier perd la partie; autrement, rien, et gagne nonobstant les points perdus par le joueur, qui, dans ce cas, a le droit de faire placer la bille arrêtée à la bande vers laquelle elle se dirigeait.

XXVII. Quand, dans le cas précédent, le joueur ne s'est pas perdu, l'adversaire qui arrête, ou dévie la bille avant qu'elle soit arrivée à la hauteur des quilles, perd la file du milieu; il en est de même si c'est le *casin*; si la bille a dépassé les quilles, il ne perd que trois points. Dans les deux cas, la bille reste où elle est. Si la bille arrêtée, ou déviée, avait la force du triplet, elle se trouverait dans le premier cas.

Nota. Ces coups ne peuvent point se préciser, quant à la direction de la bille; c'est donc à l'avis du marqueur et des spectateurs qu'il faut s'en rapporter. Car si la bille n'a pas sa direction sur les quilles, la perte de celui qui l'a touchée ne peut être que de trois points.

XXVIII. Lorsque la bille arrêtée ou déviée, est celle du jouant, la perte est de deux points, outre ceux faits par ce dernier; ou bien il a le droit de lever sa bille.

XXIX. Quand c'est le joueur qui arrête ou dévie une autre bille que la sienne, ne s'étant pas perdu, l'adversaire ne compte rien; et le joueur acquiert nonobstant les points qu'il a faits avant. L'adversaire a le choix de prendre sa bille *en main*; ou, si c'est le *casin*, de le faire mettre au lieu désigné par l'art. XXV des Règles Générales.

XXX. Lorsque le joueur arrête ou dévie la propre bille, voyez l'art. XXVII ci-dessus. Il perd en sus les points qu'il a faits.

XXXI. Celui qui, sans se perdre, fait tomber toutes les quilles, soit avec la bille de l'adversaire, soit avec le *casin* ou avec toutes deux, gagne la partie. Si sa bille saute dehors, fait tomber une quille, ou va en blouse, il perd la partie.

XXXII. Qui fait disparaître les trois

billes, soit au saut, soit dans les blouses, gagne la partie, pourvu qu'il ait touché d'abord l'adversaire. S'il fait tomber les quilles avec la propre, il perd la partie.

NOTA. Quand l'on dit : Un joueur se perd, l'on entend non seulement que sa bille va dans une blouse, mais encore qu'elle saute hors du billard, ou qu'elle fait tomber une ou plusieurs quilles.

La même Partie, sans le Casin, à l'usage Vénitien.

ARTICLE PREMIER. Cette partie va en seize points, ou en vingt, selon la décision des joueurs avant de commencer.

II. Les quilles sont comme dans la partie milanaise, avec la différence que, si l'on convient de finir en seize points, la quille du milieu, seule, compte quatre; et en compagnie, deux. Mais si l'on finit en vingt points, elle compte cinq seule; et quatre en compagnie.

III. L'on ne joue qu'avec deux billes; et l'on s'acquitte.

IV. Celui qui, après avoir touché, se perd, continue de jouer; mais l'adversaire compte la perte. S'il fait en même temps la bille, il reçoit l'acquit pour le coup suivant.

V. Celui qui se perd sans toucher , reçoit l'acquit.

NOTA. Pour les autres règles , voyez celles de la partie avec le *casin* , et celles générales.

Partie du Casin sans les Quilles.

LES règles sont les mêmes que dans la partie avec les quilles , avec la seule différence que le carambolage soit avec l'une , soit avec l'autre , compte toujours trois points et que l'on finit en seize.

Partie du Toucher. (Tocco.)

ARTICLE PREMIER. Cette partie se joue également avec deux grosses billes et une petite ; et le premier qui doit jouer , met sa bille et le casin d'acquit.

II. L'on ne peut jamais jouer sur le casin.

III. La partie va en seize points ; les billes et le casin en blouse , comptent chacun deux points. Mais ce jeu ne se joue pas par partie ; c'est par *toucher* , et de deux manières : l'une , dans une quantité de touchers convenus ; et l'autre , à tant le toucher. Par exemple , pour le premier cas , l'on joue un napoléon à qui aura , le pre-

mier , six touchers ; et pour le second , l'on joue à trois fr. le toucher. Chacune de ces manières a ses règles ci-après expliquées au dernier article.

IV. Dans les deux cas , l'on ne peut toucher le *casin* qu'avec la bille adverse et l'on compte quatre points ; avec la propre , on les perd , lors même qu'on l'aurait touché avant avec l'autre.

V. La bille ou le *casin* au saut , comptent pour celui qui a fait sauter.

VI. Le cas de gagner d'un seul coup n'existe pas dans cette partie.

VII. Quand le *casin* va en blouse ou dehors , le joueur , qui a gagné des points , met l'acquit , comme au commencement de la partie.

Egalement lorsque la bille du jouant saute hors du billard.

Egalement lorsque les deux billes vont en blouse.

Egalement lorsqu'il se perd sans toucher.

VIII. Quand le *casin* est touché par une bille quelconque , il reste où il est.

IX. Lorsque l'on se perd en touchant la bille de l'adversaire , ce dernier compte deux points ; mais le perdu continue jouant la bille en *main*.

X. Celui qui , donnant un manque de toucher, envoie sa bille sur le *casin*, perd, 1°. quatre points du toucher, et le manque, selon l'article XXI des Règles générales. S'il envoie le *casin* dans une blouse, il perd deux touchers, et deux points de plus.

XI. Quand l'un des joueurs a seize points, le marqueur note une partie pour les frais, et le jeu continue sans déranger les billes, et sans compter pour la partie suivante les points faits en sus des seize de la précédente; les touchers seuls comptent.

XII. Chaque partie de seize points compte un ou deux touchers, selon l'accord fait avant, c'est-à-dire, que si l'on a décidé le jeu en six touchers par exemple, et que l'on soit quinze à quinze pour la partie, ayant cinq touchers chacun, celui qui acquiert le point, acquiert en même temps le toucher.

XIII. Pour le jeu en tant de touchers fixes, chaque fois qu'il est terminé, le gagnant replace les acquits. Pour celui à tant le toucher, il convient de déterminer la quantité de parties à faire pour recommencer. Cela devient alors comme une partie liée, que l'on ne peut quitter avant d'avoir terminé celles convenues.

PARTIES A DEUX BILLES,

DITES BLANCHES.

LES parties ainsi dénommées sont celles qui ne se jouent qu'avec deux billes. Il y en a de plusieurs espèces, savoir :

La partie ordinaire, celle de la perte, celle de la blouse défendue, etc.

Partie Ordinaire.

ARTICLE PREMIER. Cette partie va en dix points, si c'est au *même* ; en huit, si c'est au *doublet* : chaque bille compte deux.

II. Le premier qui joue donne son *acquit*, et dans la suite, celui qui gagne des points d'une bille faite ou perdue.

III. Le saut compte pour celui dont la bille reste sur le Billard.

Si le joueur saute en faisant bille, il perd ; s'il se perd en faisant sauter, également.

Partie de la Perte.

ARTICLE PREMIER. Cette partie va en douze points, et commence également par un *acquit*.

II. Celui qui fait bille, soit au saut, soit

en blouse, sans se perdre, fait compter deux points à l'adversaire : s'il saute en faisant bille, il en perd quatre.

III. Celui qui se perd après avoir touché gagne deux points ; s'il fait en même temps la bille adverse, ou au saut, il en gagne quatre.

IV. Pour l'acquit, voyez l'article II de la partie ordinaire ci-dessus.

Partie de la Blouse défendue.

ARTICLE PREMIER. Cette partie va en huit points.

Le premier qui joue donne son acquit, et indique une blouse où l'adversaire ne peut faire la bille sans perdre les deux points ; ainsi de suite sur chaque coup à jouer.

II. L'acquit ne se donne, comme aux deux parties ci-dessus, que lorsqu'il y a une bille hors du jeu.

III. Comme dans toutes les parties, celui qui perd a le droit de donner l'acquit.

IV. Le saut droit est bon, et peut s'indiquer comme une blouse.

V. Qui joue avant qu'on lui ait désigné une blouse perd ce qu'il fait.

NOTA. De ces parties blanches, celle de

la perte est la seule où l'on puisse perdre ;
ou gagner quatre points d'un coup.

PARTIES DE LA POULE,

OU DE LA GUERRE.

IL y en a de plusieurs espèces : les unes se jouent avec deux billes , quoique les joueurs soient plus nombreux ; les autres avec une bille pour chaque joueur.

Je distingue ces dernières par la dénomination *guerre*, parce qu'elles en sont l'image.

L'usage ayant adopté celle de *poule* pour la première, je ne la change pas.

POULES A DEUX BILLES,

La première , ordinaire.

ARTICLE PREMIER. Avant de commencer, les joueurs tirent les numéros, pour établir quand et après qui chacun devra jouer.

II. Une fois les numéros distribués, personne ne peut entrer dans la poule sans le consentement unanime des joueurs.

III. Le n° 1 donne l'acquit, et appelle le n° 2 ; ainsi de suite jusqu'au dernier, qui appelle le 1, et l'acquit une fois donné ne peut se reprendre pour aucune raison.

IV. Avant de commencer, les joueurs doivent convenir en combien de points, ou marques, le jeu ira.

V. On doit jouer avec la bille qui a reçu le coup.

VI. Un manque de toucher compte comme une bille faite.

VII. Le saut droit est bon ; celui de la propre bille perd.

VIII. Dans aucun cas, on ne peut prendre plus d'une marque sur le même coup.

IX. Chaque marque prise, le joueur suivant doit donner son acquit.

X. On ne peut pas jouer deux fois de suite, à moins que ce ne soit pour prendre à faire, comme il est expliqué à l'art. XIV, ci-après.

XI. Quand un joueur a la quantité de points fixés, il se retire du jeu, ainsi de suite jusqu'au dernier qui est celui qui gagne la poule.

XII. Dans aucun cas, l'on ne peut jouer deux billes à-la-fois, c'est-à-dire, que celui qui n'est pas encore hors du jeu, ne peut pas jouer la bille d'un autre, ni avoir deux numéros à jouer ; de même si la bille vendue existe encore.

XIII. Quand il ne reste plus que deux joueurs, celui qui prend la marque, reçoit l'acquit.

Lorsqu'il y a trois joueurs, et que l'un d'eux est mis dehors, divers font difficulté pour donner l'acquit ensuite. Il est clair que c'est au n° suivant celui qui a joué à le donner ; autrement, à celui qui était neutre dans le coup. Par exemple : les n° 1, 2 et 3 sont les trois joueurs ; le n° 1 est mis dehors. Si c'est lui-même qui a pris le point par une faute, le n° 2 donne l'acquit ; mais si c'est le n° 2 qui l'a fait, c'est indubitablement au 3 à le donner.

XIV. Lorsque l'on veut jouer une bille qui n'est pas la sienne, l'on doit en avertir le propriétaire à haute voix en disant : *Je prends à faire*, c'est-à-dire par là que l'on s'engage à faire la bille, ou de prendre la marque.

Dans le cas où plusieurs joueurs *prennent à faire*, le droit appartient à celui qui a parlé le premier : s'il n'a pas été distingué, le sort en décide.

Le propriétaire seul a la préférence, mais il est soumis à la même peine.

XV. Celui qui joue lorsque ce n'est point lui, sans avoir dit qu'il *prenait à faire* prend une marque ; et s'il fait bille, celui à qui elle appartient la prend aussi.

XVI. Lorsque l'on a *pris à faire*, ou qu'un autre a joué, comme dessus, art. XV, le coup compte pour le propriétaire, c'est-à-dire, que c'est au n° suivant à s'acquitter.

XVII. Quand un joueur fait faute, tous ceux du jeu ont droit de faire marquer; mais si la faute n'est observée que par un spectateur neutre, la marque ne peut avoir lieu.

XVIII. Celui qui joue la bille *en main* peut se placer où bon lui semble en dedans de la ligne du *quartier*, d'une bande à l'autre.

Les autres poules à deux billes sont de convention.

Au doublet, la perte, blouse défendue, etc. les principes et les règles sont les mêmes que la partie dont la poule prend le titre.

LA GUERRE,

OU POULE A TOUTES BILLES.

ELLE se joue de plusieurs manières, selon la convention : sur la plus près, la plus éloignée, ou la dernière jouée; au même, ou au doublet, et à blouse défendue, etc.

Les Règles sont les mêmes en général que les parties, et voici celles qui sont particulières à la guerre.

Jouant sur la plus près.

ARTICLE PREMIER. L'on procède au commencement comme à la poule à deux billes; mais elles doivent être toutes numérotées, afin de pouvoir être reconnues sur le tapis.

II. L'on fait en dedans du *quartier*, et contre la ligne transversale, un demi-cercle, ainsi qu'on le pratique pour les parties françaises; mais de quelques pouces plus grand. Celui qui joue la bille *en main*, ne peut pas se placer hors de son enceinte.

III. L'on doit toujours jouer sur la plus proche de celles hors du *quartier*. Lorsqu'il n'y en a pas, l'on joue sur celles qui sont dedans, si l'on n'est pas en main; autrement, l'on donne l'acquit, ainsi que lorsqu'il n'y a plus de billes sur le jeu.

IV. Avant de jouer, l'on doit toujours faire reconnaître la bille sur laquelle l'on bat, afin d'éviter toutes discussions.

V. Toutes les billes qui vont en blouse, ou qui sautent hors du billard par suite du coup joué, prennent la marque, si le joueur ne s'est point perdu.

VI. Qui touche une bille avant celle sur laquelle il devait jouer, prend la marque, et a la bille *en main*; l'autre se replace.

VII. Celui qui fait bille continue, toujours sur la plus proche.

VIII. Si celui qui a *pris à faire* veut continuer, il doit le dire chaque fois, et il a la préférence sur les autres joueurs, hors le propriétaire de la bille.

IX. Dans aucun cas, l'on ne peut ôter une bille qui gêne pour jouer le coup.

X. L'on ne prend la bille *en main* que lorsque la marque a eu lieu par l'action du jeu. Mais si c'est pour avoir arrêté ou dévié une bille, celle de celui qui prend la marque reste où elle est.

Si le joueur, dans l'action de son coup, touche une bille avec la main ou le corps, il se trouve dans le premier cas de cet article.

NOTA. Pour tout ce qui n'est pas expliqué, voyez la poule à deux billes et les Règles Générales.

LA GUERRE A BLOUSE DÉFENDUE, A TOUTES BILLES.

Mêmes Règles que pour la partie et la guerre précédentes, avec les différences suivantes.

Jouant sur la plus près.

ARTICLE PREMIER. La marque se divise en deux points; c'est-à-dire qu'il faut manquer deux fois de toucher, pour prendre une marque.

Une simple faute ne compte qu'un point, et la bille reste sur le billard.

II. La bille ne peut être *en main* que lorsqu'elle a été dans une blouse, ou hors du billard ; ce qui fait que l'on peut prendre plusieurs marques de suite et sur un seul coup.

III. Celui qui se perd sans toucher prend une marque et un point.

IV. Lorsqu'un joueur a fait toutes les billes qui étaient sur la table, il ne donne point son acquit, comme aux autres guerres, sa bille reste où elle est, le joueur suivant bat dessus si elle se trouve dehors du quartier.

V. Si l'on est dans le cas de l'article XXI des Règles Générales, l'on peut prendre la marque par un manque de toucher.

VI. S'il arrive qu'une bille, autre que celle sur laquelle on a joué aille dans la blouse défendue, elle est bonne pourvu que la première n'y soit pas.

VII. Lorsque la bille jouée est faite dans la blouse défendue, toutes celles qui le sont par le même coup sont nulles, et *en main*.

VIII. Dans quelle guerre que ce soit, lorsqu'il y a parité de distance, le choix reste au joueur.

FIN.