

L'EXCELLENT SIEV

Collegii Paris. DV Societ. Jesu M. 1.

TRIQVE-TRAC

H. J. r. 13 (1).

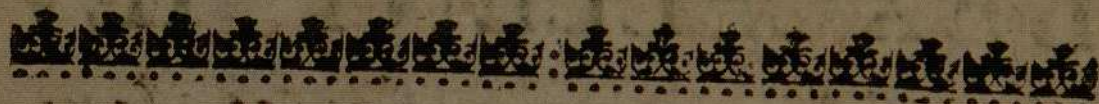
TRES-DOUX ESBAT
és Nobles Compagnies.

Par E. DE IOLLYVET, Sieur de
Votilley.

Augmenté de nouveau.



A TROYES,
Chez NICOLAS OYDOT, demeu-
rant en la rue nostre Dame, au
Chappon d'Or Couronné.



LE LIBRAIRE A V LECTEUR.

C'Estoit une espece d'iniustice de
n'auoir pas mis le nom de l'Au-
theur au frontispice de ce Liure, qui a
esté imprimé plus de vingt fois: la mo-
destie de Monsieur Iollyuet sieur de Vo-
tilley son Autheur, a trop long-temps
tenu son nom deffous le voile du silence,
il est temps deormais qu'on sçache que
c'est luy qui s'est joüé à faire ce Ieu; Je
sçay bien qu'il n'a iamais voulu en tirer
d'auantage: mais il a fait esclater son
nom sur des ouurages de plus haute con-
sequence qu'on a vus, & qu'on doit
veoir encore pour le seruice de la repu-
blique des doctes.



ADVERTISSEMENT *aux bons Joueurs.*

BRAVES CAVALIERS,
receuez ce Liure, qui ne
peut rien moins valoir que
son prix ; ne vous estomaquez pas
des aduis de l'Autheur, qui passeront
pour Loix tant seulement avec ceux
qui les voudront pratiquer ; mais
sçachez que comme il est facile d'ad-
jouster & de bastir sur les fondemens
d'autrui, que les inuentions & ren-
contres ny peuuent estre trop fre-
quentes, pourueu que les parties soiēt
d'accord, plus il y a de Loix, plus
d'occasions de diuertissement & de
plaisir à ceux qui les cognoissent : Je
ne seray point marry qu'un autre

fasse mieux, il sera bien aisé, mais les
plus grands maistres n'y font pas les
plus heureux: C'est ce que ie puis di-
re avec autant de verité, comme ie
vous souhaite ailleurs qu'au ieu, &
au ieu mesme, toutes sortes de ioye,
de paix & de plaisir.

L'Authent à son Livre.

IE ne sçay si ie dois m'auoier pour le
pere
Du Livre de ce Ieu, qui m'est si mal-heu-
reux;
Non, ie ne le veux point, car il me des-
espere
De ce qu'il ne veut pas faire ce que ie
veux.

Author operi Lusorio.

SI numerosi meos sensus fortunas fefellit,
Hic quoque Pythagoram cauior error agit.
Crimina non redolent errores, Zoile discat,
Quod liber in lusu, te sine liber erit.



L'EXCELLENT IEU
DV

TRICQVE-TRAC.

Tres-doux esbattement és Nobles
Compagnies.

Du nom du Ieu de Tricque-trac, ou Trique-tac.

CHAPITRE I.

P Vis que toutes les sciences font vne
maxime generale pour paruenir à l'e-
xacte & parfaite connoissance de leurs
mysteres & secrets, qui est que la defi-
nition des noms ouure le premier sueil de nostre
intelligence, & par les apprehensions premieres
& secondes, iugeons, distinguons, & diuisons le
tout en ses parties, & r'assemblons les parties en
leur tout, & les membres en vn corps. Il faut en
en ce Ieu, qui n'est pas populaire, & que les es-
prits les plus forts trauaillent à entendre les cõ-
mencemens, qui n'ont que des tenebres, & des

ombres de nombres, qui semblent se destruire dans leurs accouplemens, à ceux qui ne les entendent pas ; Et non seulement en ce Ieu, mais en toute autre science, l'ignorance y trouue autant de confusion & de tenebres, que la science d'ordre, de conduite & de facilité.

Doncques le jeu du Tricque-trac, comme i'estime pour vray-semblable, vient du bruit qui se fait sans remède en l'exercice du jeu, au déplacement & placement des Dames, qui en leurs mouuemens rendent vn son continuel, qui semble dire à l'oreille Tric & Trac, ou bien comme aucuns l'appellent Tic & Tac, qui sont paroles vrayement nées dans le son mesme ; ce qui fait que cette Onomatopée peut passer pour vraye & naïfue definition: car ie croy que ce seroit estre trop melancolique d'en aller rechercher d'autres chez les Rabins, Grecs, Allemands, Espagnols, Flamans, ou Anglois, qui nous l'appellent ainsi, Tricque & Trac, ou Tic & Tac, qui sont des noms que l'oreille a formez, selon ce que le bruit du mouuement le prononce à son ouye.

Estant donc question du nom d'vn jeu seulement, & non d'vne science, le curieux se contentera (s'il luy plaist) de cette definition, qui semble estre ingenuë, puisque les choses insensibles nous l'apprennent dans leurs transports & mouuemens de lieu en autre, lesquels sont en ce jeu du tout inéuitables, quelque temperamēt & maniment modeste dont on puisse jouer : car c'est vne maxime entre les Philosophes, que tout mouuement de corps fait du bruit, ou plus, ou moins,

ſelon ſa violence. Qu'il me ſoit permis d'aduer-
tir les joïeurs de mener tout doucement les Da-
mes, ſi l'on vſe de modeſtie & douceur enuers
des Dames de bois, qui ſont tres-inſenſibles,
l'on pourra par nature ou par habitude, parler,
traitter, & ſe comporter modeſtement avecque
les perſonnes, & les Dames viuentes qui ne de-
mandent qu'amour & douceur dans leurs fre-
quentations: cela ſoit en paſſant, & pour faire
argument des choſes plus petites, prez des plus
excellens, car ie ne veux pas philoſopher icy,
encores qu'il y ait vne tres ample matiere de
monſtrer la conſtance dans les rencontres de ce
jeu, qui ſont preſque infinies, tant au bon-heur
qu'au malencôtre de ceux qui s'y deſ-ennuyent:
Ie diſ ſeulement deſ-ennuyer, d'autant qu'à mon
aduis, il n'y a point de Ieu qui ſoit plus diuer-
tiſſant, ny qui requiert plus ſon homme entier
que ceſtuy cy, qui veut vn eſprit prompt, preſent
& actif en toutes occurrences. Et faut premiere-
ment remarquer, que la perte d'un poinct peut
cauſer l'infortune, comme vn petit écueil peut
donner bris, & cauſer le naufrage: Ie diſ auſſi
deſ-ennuyer, parce que ie ne cōſeilleray iamais
à deux bons amis, freres, ou parents, d'y iouër
trop gros jeu, non plus qu'à tout autre, d'autant
que les François, auſſi bien que les autres natiōs,
ne ſont pas ioyeux en leur perte, où l'ō a pluſtoſt
des-joué que joué: Mais ces conſeils bien que
de conſequence, & veritables, ne ſerōt pas blaſ-
mez de perſōne, puis qu'il ne les fait qui ne veut
& que le prix du jeu dépend de la fantaſie, diſ-

cretion, humeurs, qualitez, ou richesses des personnes qui selon le plus ou le moins, se réueillent & s'aiguisent en la chaleur du Ieu, qui a le prix pour saulce ou aiguillon, remply d'appas pour attraper le gain, & te garder de perte: quoy qu'il en soit, tout gain au jeu recrée le joueur dedans ses aduantages.

L'antiquité du Ieu de Tricque-Trac.

CHAP. II.

IL y a des esprits qui pour paroistre sçauans, se plaisent à rechercher l'antiquité des choses, mille ans auparauant qu'elles fussent trouuées: mais ce n'est qu'une vanité tres inutile, ie ne dis pas inepte. Ie m'estonne quasi que du Ieu on n'est venu aux coups, entre ceux qui ont escrit & soutenu diuersemēt de l'antiquité des Eschecs, chose qui est de fort friuole consequence; car quand on la sçauoit, & le nom des Autheurs, on n'en seroit pas, ny plus sçauant, ny plus expert en la pratique de ce Ieu, vrayment Royal, où l'on apprend à donner des batailles, à secourir son Roy, & à se garder des surprises & embusches de nos ennemis: Ce Ieu a tant esté celebre & renommé qu'on en donne l'inuention aux Rois des vieux Grecs, & les autres aux Espagnols: Mais pour moy, ie soustiendrois bien que nos François, dont tous les desseins sont belliqueux, & que nos Ancestres qui ont par tant de fois mis à deux doigts de la ruyne l'Empire des Romains effroyable &

formidable au reste de la terre, ont pû inuenter ce Ieu, qui ne procede que d'un esprit guerrier, actif & laborieux, mesme dans le repos : Tel que les François l'ont de leur nature, tres-incliné à la guerre & aux passe-temps ingenieux & mixtes en leurs exercices ; c'est à dire, où il y a du fort avec de la conduite, bien qu'aux Eschecs il n'y a point de malheur qui ne vienne de nostre propre faute, imprudence, ou mesgarde. Quant à l'antiquité du Ieu de Tricque-trac, ie ne la scaurois dire, i'auouë mon ignorance, & n'ay pas peur d'estre blasmé, bien scay-ie qu'on s'amusera plus aujourd'huy à rechercher les tiltres & mouuemens de la vraye Noblesse, que non pas ceux de l'antiquité de ce Ieu, qui vieil ou nouveau, François ou Estranger, doit estre tenu pour le plus excellent de tous les jeux des bonnes compagnies : Il n'y en a point qui ayant tant de rencontres, & où la conduite & prudence de l'homme combattent si ouuertement le mal-heur du dez, le tout par le placement des Dames, que le seul exercice entre les amis peut plus apprendre en un iour, que tous les liures & discours que l'on en scauroit faire.

L'excellence du Ieu.

CHAP. III.

S'Il peut y auoir de l'excellence dans le Ieu, qui n'est que pour abaisser nos esprits, & les relascher de l'estude des choses excellentes, où

nous sommes appelez, & contraincts en nos professions, comme sont les Theologiens, qui doivent moins jôier que tous autres, & se promener plustost, que d'une estude active & cõtemplative si haute que la leur, se venir r'attacher à vne autre sorte d'estude & actiuité assiduele & sedentaire, telle que celle de ce grand jeu, où les hazards & les infortunes nous peuuent causer des eschappées ledecettes, en leurs fougues & violences : Mais ie pardonne aux premiers mouuemens qui nous transportent, pourueu qu'on s'en abstienne par le raisonnable empire que nous deuons establir dessus nous, & entre nous, en toutes sortes de malheurs, soit du jeu qui ne sont que volontaires, soit du Ciel qui nous doivent humilier & rendre sages.

Ie ne suis d'oc pas d'aduis que les sages Theologiens s'appliquent à ce Ieu, qui leur pourroit plus donner d'espines que de roses : Quant à toutes autres professions, où la modestie est requise, ce jeu leur est permis iusques à la bien-seance, qui est naturelle aux gens d'honneur, qui ne jôient pas pour se fascher, & ne s'esbattent pas pour forger des querelles.

Donc l'excellence de ce Ieu n'est pas petite, puisque par la pratique & dans le cours du jeu l'on y peut voir, ainsi qu'en vn miroir les passions de l'ame, & difficilement les peut-on dissimuler en beaucoup de rencontres.

L'infinité des nombres qui sont iettez réueillent tellement l'esprit, qu'il y faut tousiours trouver des places & des formes nouuelles.

Y y trouue beaucoup d'excellence, en ce que le plus grand Philosophe y peut monstrier sa force & sa vertu, en supportant les infortunes, qui ne se peuuent exprimer.

Vn seul mot cogneu par tout peut plainement prouuer l'excellence du jeu, par le Prouerbe qui court, tant entre les sçauans que parmy les indoctes, quand l'on dit à tout propos, le Tricque-trac de la Cour, le Tricque-trac des affaires du monde, pour monstrier la vicissitude & les changemens des affaires de la Cour, & des tra- uerses du monde.

Autre raison d'excellence se peut tirer. de ce que de cent mille personnes qui peuuent sçauoir ce Ieu, on n'en trouuera pas dix de telle conditiō qui le sçache, & le pratique : ou presque tous les autres sont aussi communs entre les Pages, serui- teurs & lacquais, qu'entre les Princes, Seigneurs & Gentils-hommes : Car les dez, les Eschees, les Dames, le Picquet, la Paulme, le Mail, la Boule, le Trois, le Lansquenet, le Reuersis, l'Homme, & le Berlan, ce sont tous Ieux communs & po- pulaires, où il y peut auoir beaucoup de fraude, & peu d'esprit. Mais au grand Tricque-trac, il n'y a que les gens d'honneur qui le pratiquent, & encores les plus spirituels, actifs & vigilans, qui le peuuent comprendre. Et si les innombra- bles rencontres de ses nombres sont si diuerses & recreatiues en leurs proportions & changemens arithmetiques, que mesme vn bon esprit ne peut estre blasmé de ne l'entendre pas, au lieu qu'on tiendroit presque pour vn stupide, qui ne pour-

roit ſçauoir la pratique des autres communs & populaires que i'ay nommez en partie cy-deſſus : Ce n'eſt pas vne petite excellence de ce Ieu, puis par vne ſage conduite l'on y peut moderer les traictés de l'infortune, & l'opiniaſtreté du dez, qui ſemble quelquesfois triompher contre nous, & ſe mocquer de nos deſſeins par le malheureux point des nombres qu'il amaine, à qu'oy l'on ne ſçauroit remedier qu'en prenant patience.

Pour ne s'arreſter pas à faire vn Panegyric de cét agreable jeu, ie diray ſeulement que tout ſeul entre les jeux il eſt exempt de fraudes & de fourbes, à qui peut y prendre garde, & que ſon excellence eſt le plus ou moindre dans les eſprits qui ſe recréent.

Le choix du Tricque-Trac.

CHAP. IV.

LEs plus grands d'yuoire & d'ebene, ſont auſſi bien les plus beaux que les plus chers, & ne ſe trouue pas beauté d'y auoir des ouurages Iudaïques ou Moſaiques, qui ſont les pieces rapportées & ſubtilement collées, pour eſtre agreables, tant au compartiment de leurs figures, qu'en la variété de leurs couleurs : Mais cela ſe decolant, vient à eſtre difforme, & nuist fort ſouuent au cube & ſiege du dé, ce que ſouuent ſe rencontre : C'eſt pourquoy les blancs & noirs ſeulement ſont les plus eſtimez, tant à cauſe de leur matiere reluiſante & ſolide, qu'à cauſe qu'ils ne ſont ſujets au débris des autres.

Et si l'on peut dire que nulle commodité n'est sans incommodité, car bien souvent la grande blancheur de l'yuoire aueugle, fait que l'on ne peut aisément trouuer le dé dessus vne autre blancheur, ce qui est incommode, encore que l'on ait plusieurs dez : Les vieillards ayment mieux les bâdes bleuës & noires, mais tout cecy n'est du jeu, ny de son essence, & chacun choisit son Tricque-trac (qu'on appelle aussi Eschiquier ou Damier) à sa fantaisie & selon sa bourse.

Combien on peut iouer ensemble.

CHAP. V.

POur éviter la confusion & pratique de l'ordre du Jeu, l'on n'y sçauroit joüer que deux ensemble, c'est à dire, homme à homme.

Mais il est plein de delices quand on y iouë tour à tour, l'un après l'autre, & aussi que le vainqueur fait teste à tous ses amis, iusques à ce qu'il soit vaincu & renuersé par le malheur du dez, ou par sa faute : car bien souvent on y fait des fautes d'où vient la ruine inéuitable, c'est pourquoy ce jeu veut vne grande prudence & tres-exacte conduite, soit en heur, ou malheur.

Les Loix de tous les jeux & de toutes les Aca-
demies, sont tres-religieusement requises en ce
jeu, car il est blasnable à tous les assistans de
parler, enseigner, conseiller, toussier ou pousser
celuy qui jouë, soit à perte ou à gain : Car en ce
jeu les moindres fautes nous renuoyët à l'écolle.

Et là dessus on cognoist vn honneste homme, qui se peut contenir & abstenir de parler en voyant les fautes que les autres font, qui ne sont iamais de petite consequence.

Sur-tout, il ne faut pas qu'un aueugle, bigle, ou borgne, s'ingere de joüer avec vn clair voyant, s'il n'obtient patience à bien lire & voir son dez dans ses aduentures, qui sont souuent querellées sur la semblance de leurs nombres: Pour bien & honnestement joüer avec plaisir & repos, sans dispute; il faut incontinent laisser le dez iusques à ce que l'on ait joué & placé les Dames.

L'ouuerture du Ieu.

CHAP. VI.

POur ne rien obmettre, tant aux apprentifs qu'aux sçauans, aux ieunes & vieillards, ie ne veux pas oublier les moindres particularitez qui s'obseruent dedans la bien-seance.

Premierement, le respect donne le choix des Dames blanches ou noires, avec les cornes, aux anciens, ou ceux que l'on honore, & les Dames d'yuoire sont estimées pour plus honorables en l'imagination, car il n'est pas question de disputer icy du prix de l'ebene ou de l'yuoire, ou du blanc ou du noir.

Les auantages de la primauté, qui peuuent estre grands ou petits, permettent que l'on iette à qui aura le dé; le plus aagé le iette & le plus ieune apres, & le plus haut en poinct gaigne la pri-

mauté, l'on peut ietter vn ou deux dez tout ensemble, cela est à discretion s'il n'y a point d'avantages donnez de part & d'autre.

Combien il y faut de dez, & quels sont les meilleurs.

CHAP. VII.

L'On jouë avec deux dez seulement, lesquels doiuent estre les plus quarrez qu'on peut choisir, les plus gros sont importuns, & semblent groloter dans le cornet, outre qu'ils ne sont pas si variables en leur cheute que sont les moyens & petits : Mais les vieillards treuvent plus leur commodité dans les gros, ou les points sont plus gros & faciles à lire. Ceux qui hantent & frequentent les Academies, sçauent de quelles tromperies sont susceptibles les dez qui sont chargez de vif argent, sur le gros ou sur le menu, ce qui est de tres-dangereuse consequence en ce jeu, où le gros & le menu sont tousiours necessaires; c'est pourquoy l'on y doit prendre garde, & telles tricheries & fourbes qui causent de grandes querelles, rendent vn homme indigne que l'on jouë honnestement avecque luy. Entre toutes sortes de compagnies, la fidelité est tousiours estimable, pour éuiter disputes & jouër plaisamment.

Il faut noter que l'on jouë avec des cornets & qu'il faut sans vetiller jouër & ietter rondement sont dez, autrement il peut estre rompu auant que d'estre assis : les dez iettez dehors, ou sur les

bords, n'est pas loüable, mais il n'importe qu'il soit dedans les deux tables ou Dàmier, que l'on appelle cases separément, ou sur les Dames, pourueu qu'il soit si bien assis dessus son cube, qu'il puisse porter l'autre.

L'on pratique ordinairement, que librement on peut arrester du fonds d'un cornet, ou d'une chiquenaude, le dez qui piroüette trop long tēps, car cela est ennuyeux, & la cheute en est du tout incertaine: en quoy il n'y a point aucune science ny espoir de profit pour celuy qui le fait.

Quant à ce qui est des Dames, il y en faut chacun quinze, ny plus ny moins pour y iouër, selon les reigles; & la couronnée ny sert aucunement, & n'y vaut pas plus qu'une autre.

Les valeurs & les nombres des dez iettez, ont leurs noms propres en ce jeu, où toutes choses ont leur grace aussi bien que leur place.

Deux as sont appelez ambus as, deux deux, double deux, deux trois, termes, deux quatre, quaternes, ou quadernes, deux cinq, quines, deux six, sennes.

Et tous ces nombres ont de petits quolibets, qu'il faut sçauoir pour n'estre pas nouice, ny pris pour dupe: l'on dit ambes as, ambas, bezets, & la trippe de Latin fait le Prouerbe, *ambes as in primis est signum perditionis*, double deux, l'on dit double deuise, c'est mort de pere & de mere.

Ternes, l'on dit lanternes, quarnes, l'on dit, carmes, quines, l'on dit, qui ne me le font les garçons, & à sennes, sonnez la trompette, le diable est mort.

Bien que toutes ces façons de parler ne soient pas de l'essence du Jeu, si est-il necessaire de le sçavoir, pour ne trouver rien estrange aux actions de ceux avec lesquels nous auons à iouer & combattre.

La cadence des nombres veut qu'on nomme toujours le plus gros, le premier, six & cinq, cinq & quatre, quatre & trois, trois & deux, deux & as & non autrement; car cela est de mauuaise grace, mais ce peché n'est pas mortel, de dire autrement par inaduertance.

De quel costé l'on doit commencer à jouer.

CHAP. VIII.

PAR bien-seance & commodité, l'on doit toujours aller selon le iour, & non pas contre, en tel sorte, qu'il n'y a point de reigle certaine, de quel costé l'on arrange ses Dames, ou son bois.

Il est aussi indifferent comme elles soient mises ensemble, en vn, deux, trois, ou quatre monceaux, pourueu qu'elles soient bien encoignées: vne, deux, trois, ou quatre dans sa main, & sans en pouoir estre repris, pourueu que l'on ne broüille & triche point; le meilleur est de n'en auoir point, & laisser tout sur la pile pour éuiter querelle.

Le nom des flèches, bandes, ou lames.

CHAP. IX.

L'ON peut les appeller depuis vn iusques à vne qui est dedans le coing, & pour les nombrer il ne faut iamais compter celle d'où la Dame part, mais bien sa prochaine & voisine, & ainsi aller en

uant, suiuant les nombres.

Et selon les changemens, chaque lame est vn, ou deux, ou trois, &c. ce qui est infiny.

L'ordre & suite du Ieu.

CHAP. X.

IL faut si i'ay ietté ambes as, que i'abatte deux Dames, & que ie les accouple sur l'as, qui est la premiere bande, ou vne Dame seue, & là ietter & placer la seconde, car d'une seule Dame on peut coupler ses nombres : ce qui est à discretion aux commencemens, où il n'y a pas grand danger de tenir ses Dames découuertes.

Si i'ameine double deux, ie peux mettre deux Dames sur le deux, ou vne sur le quatre.

Si le dez a deux & as, il faut les placer en leur ordre.

Si quatre & trois, cinq & quatre, six & cinq, l'on peut de suite en suite les placer, ou couuertes ou découuertes, dis-jointes ou iointes, le tout selon l'humeur du ioïeur, qui se passe en auançant, ou qui dès le commencement veut abattre du bois : ce qui est le meilleur pour faire des bandes & cases couuertes, & hors de danger.

Des Ians.

CHAP. X.

EN ce Ieu du grand Tricque-trac, il y a plusieurs Ians, qui sont premier Ian de rencon-

tre, deux Ian de trois coups, trois Ian de deux tables, quatre petit Ian, ou Ianet ou vetile; cinq grand Ian, six & vne infinité de Ian qui ne peut, selon les occurrences & varietez du nombre du dez, sept le Ian de recompense y est fort fauorable: or cette bande de Ians a besoin de lumiere, pour n'aller pas confusément en besongne.

1. Ian de rencontre.

Ian de rencontre est le premier de tous les Ians c'est quand le premier coup de tout le jeu est suiuy d'un semblable par le second, comme si tu amaines sennes, & que ton cōpagnon les amaines aussi, c'est là Ian de rencontre: & si on le iouë; il vaut par simple quatre poincts & par doubles six: le simple c'est deux nōbres diuers & le doubler c'est deux égaux, ce qui est tres-intelligible: & c'est maxime tres-generale, que tousiours le doublet apporte plus de gain ou de perte que le simple dans les rencontres de son nombre.

Auibourd'huy plusieurs ne iouient pas le Ian de rencontre, d'autant (disent-ils) qu'il n'y auroit point d'auantage en la primauté; & ceux qui le iouient disent de leur part que la nature du Trique-trac est telle, qu'elle tient le bon-heur & malheur de l'un & de l'autre des ioueurs en vne perpetuelle balance & égalité, & qu'ainsi tout en reciproque l'un à l'autre, & chacun à son tour: le laisse en la disposition des ioueurs de les mettre en ieu, ou non, cela dépend plustost de la volonté mutuelle, que de la regle certaine ou

diuerse en plusieurs contrées ou païs, chacun iouë à sa guise: Ce premier Ian est le moindre de tous les autres & ne peut pas faire beaucoup de bien ou de mal car c'est tout le premier rencontre qui est bien esloigné du dernier, d'où dépent la fortune.

2. Ian de trois coups.

Ce second Ian est aussi la seconde rencontre qui arriue à profit à celuy qui l'ameine, & ce Ian est quand l'on abat & couche iusqu'à six Dames toutes plates & descouuertes en trois coups de suite, qui sont tous les premiers du tout.

Il faut noter qu'il ne se peut iamais faire par doublet, & que pour le profit d'iceluy Ian de trois coups, on marque & pose son getton sur la quatriesme bande ou flèche de son costé, à commencer du costé des Dames.

De plus, l'on doit sçauoir qu'on n'est pas tenu de l'entretenir si l'on ne veut, & qui ne le marque doit estre enuoyé à l'escole de quatre, qui est ce qui deuoit estre & marqué par celuy qui l'a amené & ioué.

Pour bien iouer & auancer bien tost, il ne faut iamais rompre ce Ian de trois coups, ains continuer à abbatre du bois, & couvrir les Dames abatuë, lesquelles estant ouuertes & mises en bande, ou en case, & deux, peuuent faire le plein, de petit Ian:

3. Ian de deux tables, ou de deux coings

Ce Ian arriua fort rarement au prix de tous les autres, & il fait bon y prendre bien garde, afin de n'estre pas enuoyez à l'escolle: Il arriue quand tu amenes vn nombre duquel par diuision tu peux

ietter vne de tes Dames dans ton coing, l'autre en celle de ta partie : ce qui arriue par doublet, quand tes deux Dames découuertes sont sur deux diuerfes bandes : posez les cas que i'ameines deux cinq, qui sont quintes ; i'en iette vne dans vn coing, & l'autre dans le mien mais ils n'y peuuent demeurer, & ce Ian ne doit iamais estre forcé ny recherché, d'autant qu'il n'y a pas beaucoup d'auantage, & il vaut mieux abbatre du bois pour la prouision : Ce Ian par simple vaut quatre, & par doublet six, & qui ne le marque est enuoyé à l'écolle de ce qu'il deuoit auoir pris

4 *Petit Ian, Ianet, petit plein, ou vetille.*

Ce quatre Ian à plusieurs noms, qui sont petit Ian, & par ainsi Ianet, petit plein, à la difference du grand, & vetille, cause que les bons ioueurs ne s'y amusent gueres, car c'est vrayement vetiller tandis que ton homme s'auance.

Pourtant si en amenant petit ieu, & au dessous de six, ie te conseille de le faire & pratiquer en passant, Et tu l'auras fait si tu abbat douze Dames, depuis l'as iusques au cinq, toutes couuertes deux à deux : Et pendant que tu l'auras il faut tousiours marquer quatre ou six, quatre par simple, & six par le doublet.

En ce petit Ian il peut arriuer vn grand rencontre, aussi bien comme au grand Ian, ou plein, qui est que de trois Dames tu en pourras couvrir vne comme ayant amené deux & as, & de ces deux poincts tu peux par trois moyens couvrir ta Dame découuerte : ce qui se peut faire par tous les nombres, & en tous les endroicts des Dames, tant

du grand que du petit Ian : Il faut que pour chaque endroict qui couure ta Dame découuerte, tu marque quatre poincts sur les poinctes ou bandes, & si tu ameines vn doublet duquel tu puisse de deux Dames couvrir ta découuerte, il faut marquer pour chacune six poincts, qui te vaudront douze poincts, qui sont vn Ieu simple, ou bredouille, c'est à dire double, de laquelle bredouille & marque tu seras pleinement instruit au chapitre quatorzième.

Sur tout aduises à bien marquer ce que te vaut ton plein, qui est à chaque fois que tu iouës, quatre par simple, & six par doublets que si tu manques à les marquer, on les prendra pour toy en t'enuyoyant à l'escolle à ton grand preiudice.

Je te conseille de ne t'opiniastrer pas sur ce petit Ian; & si tu es sage, si tost que tu auras gagné vne partie simple, ou double, qui est la bredouille, leue toy & recommence à iouer vn autre ieu.

Car c'est vne maxime infailible, que celuy qui gagne vn Ieu de son dez, peut leuer & s'en aller, s'il n'a remarqué sur l'autre en ce qui luy restoit, & laissé son getton; mais tant qu'on tient son getton, l'on peut disposer de iouer ou de ne iouer pas à sa liberté: Sois donc bien prudent & auisé à leuer, & t'en aller de bonne heure en cet endroict, où tu fais vn grand coup de leuer, & t'en aller, apres auoir gagné vne ou deux parties, & d'auoir encore la primauté du dez contre ton homme, qui s'est bien auancé dans la seconde table, & peut estre prest de son plein ou grand Ian, ou à son coing, & toy tu ne l'a pas; mais si

tu auois son coing aussi bien que luy tu ne dois past'en aller, car c'est vn grand auantage que d'auoir son coing, & de deffaire son petit an: car ainsi faisant à chasque coup de dez tu feras vne case ou bande: qui entrant à son grand plein, où tu dois tendre le plus promptement que tu pourras.

5. Grand Ian.

Celuy qui ne s'est pas amusé à son petit Ian qui est vne pure vetille, si on ne s'y amuse trop, il doit en abbatant son bois essayer d'auoir tousiours deux Dames couuertes dans son coing, de cinq & de six que quelques-vns appellent le coing bourgeois: car ayant ces deux coings garnis, c'est vne fort bonne prouision pour entrer par doublet, ou par simples, & autres couplemens, dans les coings du repos.

Ces coings sont vrays coings de repos & d'asseurance, & pour lesques auoir il y a bien de la peine, à cause des loix qui y apportent de la difficulté: ces loix en ce grand Tricque-trac (car elles sont cōtraires au petit, des Allemands Anglois & Flamans) c'est qu'on ne peut entrer dans ces coings avec vne Dame seule, il faut y entrer avec les deux ensemble, & faut aussi en sortir par compagnie: doncques pour ton repos essayes à remplir ton coing de cette sorte, & le plustost vaut le mieux.

Si en faisant ton plein ou grand Ian tu as ton coing, & que ton homme ne l'ait pas & que tu

meines des nombres qui iettent deux de tes Dames dans son coing que tu prends par puissance, & non par effect car tu ne s'en scaurois saisir en façon quelconque: Il faut que tu marques 6 si c'est par vn doublet, & quatre par vn simple: tu dois desia scauoir ce que c'est que doublet & simple.

Or pource que chacun faisant son plein il est impossible que l'on n'ait des Dames découuertes. Il faut scauoir ce qu'elles valent à celuy qui par le nombre de son dez tombe dessus vne Dame découuerte, ou plusieurs.

Toutes fois & quantes que ton dé te porte sur vne Dame découuerte comme tu as amené six & quatre, & tu as des Dames qui vont sur celles de ton compagnon: pour chacune de tes Dames il faut que tu marques deux poincts pour chaque Dame frappée d'un nombre simple, & quatre pour vn nombre double: & si le doublet est geminé, que tu trouues de l'un & l'autre ton compagnon découuert, il faut marquer huit qui sont quatre pour vn chacun doublet.

Bref tout autant de Dames que tu as qui frappent celles de ton homme descouuerte, autant de fois dois-tu marquer deux 4. ou 6. deux quand c'est en la mesme case 4 si c'est par doublet: Si c'est en l'autre case 4. pour vn simple, & six pour vn doublet vn petit d'exercice t'apportera cent fois plus de lumiere: que ce discours qui ne te donnera pas si aisément la pratique comme la theorie, qui est necessaire desirant scauoir ce noble jeu qui n'est pas propre aux esprits endormis.

Tout ainsi qu'au petit lan, c'est vne regle de

profit asseuré que tant que tu marques ton Ian ou grand plein il faut marquer quatre par simple, & six par doublet : & si tu manques à marquer tes poincts, ton compagnon le marquera pour toy, en quoy tu feras vne double perte.

Tandis que tu as ton grand Ian, il faut que tu essayes à voir en ta premiere case ou table, les trois Dames qui te restent & toutes découuertes, afin que le dé de ton homme y apporte ses nombres; ce qu'il fera à ton profit s'il passe 7. 8. ou 9 pour ce faire essayes à luy mettre sous le 6. & 1. qui est la place de ton premier 5. en ta premiere table.

Or pource que quelque ieu que l'on ait, & quelque belle apparence de gain que l'on puisse auoir, il ne faut qu'un coup de dé de reuers pour renuerfer & destruire toutes nos esperances. Il faut estre extrêmement prudent & auisé à n'abuser pas de sa bonne fortune, & de n'esperer pas aueuglement sur des choses incertaines, auxquelles il faut preuenir plustost que de s'y asseurer : car la crainte est la mere de gain en cet endroit, qui est vn coup de maistre.

C'est donc qu'apres que tu verras que ton grand Ian ne durera plus gueres, il faut que tu t'en ailles, romps ton ieu & recommence, ayant la primauté ; si tant est que tu ayes acheué ton ieu de ton dé : ce que tu ne pourrois aucunement faire, si c'estoit du dé, & de la perte de ton homme.

Sois donc prudent en cet endroict, & n'ayes point trop d'ardeur & ne sois trop confiant à ton beau ieu, ny en ta bonne fortune, qui se casse plus

aisément qu'un verre, & te tournera le dos sur le premier as de bonne rencontre à ton cōpagnon, car en ce poinct l'on y void des effects du dé qui sont du tout inimaginables, & que l'on ne pourroit craindre ny souhaitter de part ny d'autre.

La seule experience en la viuacité de ce ieute monstrera de quelle importance est vn prudent leuement : vne honneste retraite vaut mieux qu'un perilleux combat, quand les parties sont inégales. Auises à suiure ce conseil, ou les plus grands maistres s'y abusent, & sont trompez dessus leurs vaines esperances : En matiere de ieu, plus qu'en toute autre chose, il se faut fier à ce qu'on tient, & non aux apparences.

6. *Ian qui ne peut.*

Comme c'est vn coing de tomber par le nombre de nostre dé sur vne Dame découuerte, de laquelle nous tirons profit, de mesme est vne pure perte pour nous, quand nostre dé nous amene vn nombre qui nous iette sur vne Dame découuerte, mais par des passages boucheez; Comme si i'amene cinq & deux, & que la Dame de ton cinq & le passage de ton deux soient couverts & fermez, ton deux qui reste découuert est à seureté pour moy, & tu comptes pour toy ce que i'eusse pris pour moy s'il n'y eust point eu d'ostacles, & que i'eusse eu passage. Cela est d'une tres-facile intelligence par la demonstration & pratique : J'excuseray le Lecteur qui ne pourra du premier coup entendre ces preceptes qu'Archimede & Euclide trouueroient difficiles en la simple proportion, sans demonstration & exercice qui y est

requis & necessaire pour apprendre à bien caser & placer ses Dames, & à nombrer exactement son gain ou ses pertes, pour reprendre ceux qui nous enuoyent à l'escolle. Voila donc en vn mot ce que c'est que Ian qui ne peut, c'est vn nombre obstacle par sa diuision, & qui ne trouue pas passage ouuert pour battre directement la Dame qu'il trouue decouuerte : Ce qui arriue fort souvent en ce Ieu de rencontres reciproques.

7. Ian de recompense.

Pour monstrier le iuste contre-poids des hazards qui se trouuent pour les nombres iettez, le Ian de recompense en est vn argument intelligible : Par exemple, tu as amené en dé 6. & deux qui te sont propres & ouverts, & ton mesme nombre te porte sur des Dames que i'ay qui sont decouuerte: ce que tu ne peux fraper a cause des chemins & passages bouchez, c'est là vn Ian de recompense pour moy, ou pour toy s'il arriue: ce qui se fait fort souvent quand on a plusieurs cases ou bandes ioignantes.

Margot la fendue.

CHAP. XII.

BEaucoup ont entendu parler de ce mot, qui n'en scauent ny la signification, l'application, ny l'usage; mais comme en toutes choses on peut apprendre, il ne faut pas que les filles & honnestes Damoiselles prennent ces paroles & termes pour obscures & sales: ils sont tres-an-

ciens & peuuent innocemment estre prononcez, mesmes par vne fille deuant son pere, si tant est qu'on la iouë: ce qui ne se fait plus gueres, bien qu'en ce beau ieu l'on n'y puisse auoir trop de rencontres.

Pour donc sçauoir ce que c'est de Margot la fenduë, il faut que tu sçaches que c'est quand ton dé tombe par son nombre entre deux Dames découuertes, & non sur aucunes d'icelles: pour moy ie trouue qu'il ne faut pas abreger ny oster cette rencontre: car comme l'on gaigne ou pert en contant les Dames découuertes, ou au contraire n'y pouuant venir au moyen des obstacles & chemins remplis, ie trouue qu'il est tres-conuenable de proposer aussi dans le hazard de rencontre de tomber en vne fleche ou bande vuide, entre deux Dames nuës & découuertes: ce qui est tres-rare entre tous les rencontres. Mais au ieu & en ses loix, il n'y a que ce que l'on conuient entre ceux-là qui jouient, & ne croy pas qu'il faille rien oster en vn ieu, qui ne consiste qu'en promptitude & viuacité d'esprit, comme cestuy-cy qui n'a point de semblable. Qui la iouë pert 2. par simple. & quatre par doublet, s'il tombe sur vne fleche entre deux Dames découuertes.

Prises des marques & valeurs.

CHAP. XIII

I Ay desia touché de ce suiet ailleurs, mais pour le bien & plus exactement sçauoir, il faut

en faire vn calcul, qui sauf le contredit & le debat doit passer par toute la France en ligne de compte, & faut, ainsi tout regler, tant en gain & pertes qu'escolles.

Le Ian de rencontre s'il se iouë, le simple vaut
deux poincts. 2.p.

Le doublet en vaut quatre 4.p.

Le Ian de trois coups vaut 4.p.

Le Ian de 2. tables, simple vaut 4.p.

Le doublet vauz six. 6.p.

Le petit Ian pour simple vaur 4.p.

Par doublet 6.p.

Par deux moyens vaut 8.p.

Par trois moyens vaut 12.p.

Par deux doublets vaut 12.p.

Toute Dame descouuerte par vn simple moyen
vaut 2.p.

Par vn double en vaut 4.p.

Par vn double doublet en mesme case, il vaut
8.p.

En la case du retour, chaque Dame simple dé-
couuerte vaut 4.p.

Par doublet elle en vaut 6. 6.p.

Et par double doublet douze 12.p.

Le grand Ian vaut à tous coups & nombres sim-
ples. 4. p.

A tous doublets six. 6.p.

S'il se fait des trois moyens & Dames simples,
il vaut pour chacun moyen quatre, qui pour les
trois font douze.

S'il se fait par vn double doublet, il vaut pour
chacun doublet six, & partant il vaut douze 12.p.

Les Ian qui ne peut vallent autant à celuy qui les gaigne qu'ils eussent vallu à celuy qui les aiettez s'ils luy eussent esté heureux, c'est à dire les simples Dames découuertes deux, les doublets six, en mesme case & hors la case, & dans celle du retour six pour les doublets, & quatre pour les simples.

Bredouille.

CHAP. XIV.

IL est vray que plusieurs disent, que des hommes estans en bredouïlle, ne sçauent pas ce qu'ils veulent dire: Or afin qu'ils l'apprennent c'est en vn mot quand vn homme ne sçait où il en est, soit en discours ou en affaires qui sont mauuaises & mal-menées.

Mais pour en venir à ce mot, qui est vn terme special de nostre jeu, c'est estre en bredouïlle quand sans interruption nous gaignons vne partie, soit deuant ou apres nostre compagnon. Pour la marquer & distinguer d'avec les simples il faut mettre deux marques ou gettons ensemble, & tandis qu'ils y sont, c'est vne regle qu'on y est: & celuy qui l'interrompt par quelque gain ou marque nouuelle, il la doit leuer luy-mesme, ou dire à son compagnon que ie desbredouïlle, autrement celuy qui acheue son ieu avec la bredouïlle, & double marque, il peut marquer deux parties qu'on appelle vne partie bredouïlle, qui en vaut deux simples. Ceux qui iouient à la ri-

gueur, obseruent toutes les fins de non receuoir contre ceux qui ont obmis & manqué à marquer leur bredouille : car ayant ietté le dé sans le marquer, on n'y peut plus estre admis ny receu, si ce n'est de grace speciale : Les ieux ou parties simples, ou bredouilles se marquent sur le bord du Tricquetrac, chacun de son costé, & ce avec vne fiche, bouton, ou cheuille; en deux trous qui sont au nombre de douze, vis à vis des fleches ou bandes du Tricque-trac, Qui veut iouier avec plaisir faut estre fidelle en tout, ne marquer point à faux, car on vous enuoyeroit à l'escolle, l'on n'enuoye point à l'escolle des parties entieres & l'on n'est plus receu à dire deux ou trois coups de dé iettez que l'on s'est mespris, & qu'on a mal marqué.

En ce ieu c'est vne maxime tres-inuiolable, & qui deuoit estre aussi des premieres, que Dame touchée Dame iouée, si l'on ne dit ce mot, *i'ad-double*, hormis dessous le bois : car si l'on ne peut tenir dedans ses mains, à forte aison y peut-on toucher innocemment, & sans en estre repris, & encourir ny perte ny contrainte de iouier : C'est mon aduis, que ie sousmets à tout autre meilleur en ses raisons, ou en ses reigles, vsages, & pratiques.

Grande Bredouille.

CHAP. XV.

C'Est quand on a stipulé entre les ioueurs, que celuy qui par bon-heur aura fait vne enfilade, & gaigné douze ieux tout d'une fuitte, & sans aucune interruption de son compaignon, il importe le double de ce que l'on a parlé & mis au ieu : ce qui est tres-facile à entendre : On la marque sur le bord avec vne cheuille & vn getton percé ou autrement, pour éuiter dispute.

Conseil pour le retour.

CHAP. XVI.

QVand il faut rompre ton plein ou grand Ian, il faut que tu commences tousiours par les plus esloignées, afin de ne donner que le moins que tu pourras passage à ton compaignon : & si tu laisses quelque Dame nuë & découuerte, il en viendra quelquesfois du profit pour le Ian qui ne peut qui en pourra venir.

Mais ne t'obstines iamais à forcer ton jeu, en y demeurant trop long temps, & quand ton compaignon t'aura donné passage, vses-en selon l'occasion, car le gain que tu peux faire en cét endroit est fort peu considerable.

Passant donc à ton dernier plein du retour, iet-tes tes Dames dans la derniere case, & pour bien faire

faire ce derniere Ian, il faut coucher toutes tes Dames plattes & decouuertes, & ne le faut couuoir que lentement & sans force, car tu ne dois plus rien craindre d'estre pris, attendu que ton homme & toy vous entre-tournez le dos & ne pensez plus qu'à finir la partie & a releuer toutes vos Dames apres ce dernier Ian ou plein.

Les profits & gain de ce Ian & dernier plein sont tous pareils & semblables aux autres : c'est à dire que par simple il vaut quatre, par le simple double, ou par deux moyens il vaut huit, par trois moyens il vaut douze, & par le doublet il vaut six, par le dernier doublet double, & qui peut faire ton Ian par deux diuers endroits, il vaut douze poincts.

Il y a vne question en cet endroit, qui est grandement problematique, & soustenable de part & d'autre, & sur laquelle il vaut mieux cōuenir à l'amiable que d'en donner des reigles certaines.

C'est que si ie fais mon dernier plein par six & quatre : & que se remplisse de mon quatre, & encores de mon six qui est dedans mon coing, qui ne scauroit sortir qu'en compagnie : scauoir est, si ie dois marquer huit ou douze, si c'est quelque doublet, ie dis contre toy pour marquer doublement, que ie fais mon plein de mon quatre qui entre, & encores de mon six qui est dedans mon coing, & qui n'a que faire de sortir, puisque mon plein est fait sans luy, & qu'il suffit de la seule puissance & non de l'effect.

Pourquoy monstrier, ie dis qu'en d'autres rencontres on marque seulement pour la puissance,

& non pour l'effect : Comme quand ie prends ton coing ayant le mien , ie marque six ou quatre, encores que ie ne le puisse & doieue prendre : ainsi faut-il plustost voir & considerer la puissance du nombre, que non pas celles de l'effect, n'estant pas question de déplacer sans necessité, puis que mon plein est fait: tu me diras, que pour toute raison ie ne puis demarer cette Dame du coing sans compagnie, & que ne pouuant d'elle mesme effectiuelement remplir, elle ne doit pas gagner ny profiter doublement.

Pour moy ie croy plustost l'affirmatiue, qui est pour la puissance, que pour l'effect qui n'est pas requis, puis que mon grain vient d'ailleurs, mon plein estant desia fait pour mon quatre, ou telle autre Dame, car le coing ne pouuant sortir seul, agist plus par pouuoir que par effect, comme il arriue au fait de Ian de deux tables, où il gagne quand le dé iette vn as dans ton coing, que pour cela ie ne scaurois prendre.

Dans le retour il arriue fort souuent que chacun s'entre-bouchant & fermant le passage, l'on ne scauroit iouer ses Dames : en tel rencontre il faut marquer deux poincts pour chascue Dame que l'on ne peut iouer, & là les doublets n'y perdent pas plus que les simples : quelquefois l'on est si fort pressé que l'on emplit & entasse toutes ses Dames dans le dernier coing de son grand Ian : & en ce cas l'extreme mal-heur de celuy qui charge ainsi le baudet par cét amas qui luy est preiudiciable à recompense de quatre ou de six, si c'est par vn doublet.

Toutesfois quelques vns ne veulent pas qu'on marque rien pour cēt effect, mais ie tiens que pour le contrepoids de la fortune entre les iōueurs, & à cause de la grande rareté de ce rencontre, Qu'il faut marquer quatre par simples, ou six par doublet.

Les cas & rencontres rares.

CHAP. XVII.

IL y a cinq ou six rencontres rares: la premiere, c'est l'an de rencontre: qui n'ayme qu'un coup: La deuxiesme, c'est l'an de trois coups, qui n'arriue qu'un coup: La quatriesme, c'est le l'an de deux coings, qui n'arriuent qu'un coup: La cinquieme, c'est la pile de mal-heur, faute de pouoir passer: La sixiesme, c'est ce qui arriue dès le commencement, & qui arriue tres rarement, comme toy & moy n'auons que chacun deux Dames abbattuës, lesquelles sont en nostre coing de repos & de vies à ietter vn as, ce m'est vn l'an qui ne peut, ce m'est vne perte; & il faut que tu marques quatre pour vn, ou six pour vn doublet: ce qui est commun entre les iōueurs: comme toute autre reigle.

Quand il arriue qu'au retour tu as ton plein, & tu as encores deux Dames dans ton coing que tu ne peux separer, il ne faut pas barguigner: car il faut leuer & rompre ton dernier l'an, que tu pourras refaire quand tes deux Dames seront hors de leur coing, & separées.

CHAP. XVIII.

IE n'en sçache que trois qui sont considerable, c'est que paracheuant le jeu de ton dé tu peux leuer, qui est là se void la prudence & conduite du bon ioueur.

Le second, c'est que quiconque leue & a gagné le dernier, se conserue tousiours la primauté du dé, i'en pourrois conter vn troisieme, qui est qu'en tout le cours du ieu il est permis de prendre son coing de ses Dames qui y vont, ou de celles qui vont à celui de son homme, mais pour le mieux il faut prendre le sien avec les siennes.

I'ay veu iouër de bons maîtres il y a vingt-ans, qui pratiquoient vne chose qui ne se fait plus a present : c'est que i'ameine quines, ternes, quaternes: senne ou quelque autre nombre que ce soit, double ou simple, avec lesquels ie puisse prendre ton coing & le mien tout ensemble, ie marquerois quatre par le simple, ou six par doublet. Mais au iourd'huy l'on pratique qu'il faut auoir premiere-ment son homme, toutesfois de bannir cette ancienne façon c'est encores dépouïller le ieu d'une rencontre qui peut estre commune, & auancer d'autant le gain ou la perte.

Aduantages que l'on peut donner.

CHA P. XIX.

Il y a des aduantages que l'on peut donner à ceux qui ne sont pas assez grands maistres & rusez pour iouer contre toutes personnes.

Ces aduantages sont le dé , qui est le moindre.

Quines, ou Sennes.

Le coing du repos.

Sennes, & le coing.

Les coings de quines & Sennes, qu'on appelle bourgeois & marchand, qui sont de bonnes places de prouision.

Le plus asseuré de tous ces aduantages, c'est de donner 1. 2. 3. 4. 5. ou 6. parties tant du plus que du moins.

Or tout cela ne se peut bien reigler qu'à discretion des ioueurs, qui doiuent sçauoir & connoistre leurs forces & conduittes.

*Cases plus difficiles, qu'on appelle maledites,
del diablo.*

CHAP. XX.

CE sont les sept & dix que l'experience monstre estre plus difficiles que les autres: mais aux bons ioueurs qui ont de la conduite, rien n'est plus difficile que de merueilles: Pour les bien faire, c'est qu'il faut obseruer & pratiquer bien soigneusement, d'agencer & caser les Dames par conjunction & assemblage les vnes avec

les autres, parce qu'il est mieux de les placer ainsi, *quia iugunt*: la pratique monstre cela plus aisement que le discours, ny les preceptes.

Prouerbes de ce ieu.

CHAP. XXI.

OVtre les quolibets dont nous auons parlé cy dessus, il y a de petits mots dont il faut auoir cognoissance, qui sont: Vn bon charpentier feroit bien tout d'une piece quand on n'abat pas du bois, & qu'on fait de deux pierres ce qu'on pouuoit faire d'une on dit, s'il éclatte il rompra, quand ameine six & quatre, & ainsi chacun en forge à propos, & selon la grace des rencontres: mais cela n'est ny necessaire de sçauoir, ny utile au jeu.

Conduite general pour bien iouer.

CHAP. XXII.

IE conseille de ne point iamais forcer son ieu. D'abbattre dès le commencement du bois à suffisance.

De n'affecter ny negliger son petit Ian.

Si on l'a faict de se contenter à vne partie simple ou bredouille: de rompre & s'en aller.

Si on continuë son ieu sans auoir fait le plein, de ne le precipiter pas trop, & ne brider pas, comme on dit, ton cheual par la queue.

D'essayer à prendre vistemment le cours de son repos.

D'assembler conjointement ses bandes ou

les cases, de n'en tenir iamaïs de trop pres découuertes, qu'on appelle demy-bandes ou cases.

De se tenir le plus ferré; clos & couuert, qu'il est possible.

D'auiser au jeu de son homme plustost qu'au sien: de voir ce qu'il y a à prendre & a gagner, s'il est descouuert à vostre profit ou au sien.

De l'enuoyer à l'escolle s'il ne vous marque pas vos pertes ou son gain.

Sur tout, il faut marquer tres-soigneusement son plein ou grand Ian auant que de iouer, autrement on le marque pour vous, c'est vne escolle.

Quand on vient au retour, il faut passer le plus promptement que l'on peut. Le iugement se doit asscoir sur la nature de son homme car s'il est timide par trop, il faut estre vn peu hazardeux, s'il en tasse faut aduancer, & ainsi s'opposer selon l'exigence des cas à ses defauts, & iouer promptement, & fidelement hazarder quelque chose plustost que de trop charger le baudet, qu'on appelle, c'est à dire, mettre trop de Dames en vn endroit, car il faut faire des cases, & bander les Dames pour bien-tost faire son Ian.

Sur tout il ne se faut iamaïs trop hazarder, quand nostre compagnon est près de la fin du ieu, qu'il a huiet ou dix poincts: car s'il gagne la partie ou le ieu, il peut leuer & rompre toutes vos esperances.

Leuer bien à propos est vn grand coup de bon maistre, & ne font iamaïs esperer sur l'euenement des dez qui font affoller les plus sages.

Celuy qui se meconte avec vn bon compteur,

c'est à son propre dommage, car il sera renuoyé à l'escolle: c'est pourquoy il faut y auiser, & n'estre pas estourdy en ces marques, ou si tost qu'on a marqué ou ioué à faux, on est reprehensible.

Le dernier leuement & fin du ieu.

CHAP. XXIII.

ANciennement on iouoit tout ce qui se pou-
uoit iouer de Dames: mais auourd'huy que
l'on voit que ce dernier jeu n'a plus gueres de for-
ce, on l'expedie le plustost que l'on peut, par vn
moyen qui est plus court que l'autre.

C'est que l'on prend toutes les Dames non sur
leur nombre, mais sur le voisin ou elles defaillent,
& ainsi on leue le dé en le prenant sur le quatre:
sur le trois le trois, sur le deux & le deux sur l'as,
& l'as sur le tas.

Et quand on ne peut leuer il faut iouer à la ri-
gueur, & selon l'ordre, quand le dernier coup est
vn doublet, on marque 6. & quand c'est vn sim-
ple, on marque tant seulement 4. à l'ordinaire.

Après que tout est leué, si la partie des jeux
n'est pas finie, on recommence par les premiers
commencemens.

La façon moderne est meilleure & plus expediti-
ue de leuer par les defaillants, que de iouer tou-
tes les Dames.

Le Ieu du petit Trique-trac.

CHAP. XXIV.

AYant parlé du grand Ieu, il faut dire ce que c'est du petit que les estrangers trouuēt suffisant de satis faire à leur recreation, & pourtant n'a pas de comparaison en beauté avec le nostre,

Ses reigles sont toutes differentes: il faut toujours se tenir couuert, & ne iamais rien hazarder.

L'on peut mettre vne seule Dame dans son coing, ou celuy de son homme.

L'on iouë en vn 2. 3. 4. 5. ou 6. parties, ou coups, ce que l'on veut chaque fois que l'on trouue son homme decouvert, c'est vn coup apres lequel on se leue s'en va, si on n'accorde ensemble la continuation, ce qui n'a ny selle, ny faulce, ny actiuité ny adresse.

On n'y a point de Ian qui ne peut.

Et toutes les simples marques & profits du grand Trique-trac son autant de parties au petit ce qui est fort importun, ne merite pas ce dernier chapitre: car qui sçait bien iouer le grand, méprise le petit, & ne s'aduise iamais de le iouer, si ce n'est par complaisance, avec ceux qui ne sçauent pas toutes les intrigues & rencontres du grand, qui est remply de gentilleſſes, &c.

CHAP. XXV.

Tous jeux sont beaux, licites & permis, pour-
 ueu qu'ils ne perdent point leur nom & qua-
 lité du jeu : car si on s'échauffe trop, ce n'est plus
 jeu, c'est vn trauail, vn mal-heur, vn tourment
 qui vlcere & blesse plustost l'esprit qu'il ne con-
 tente & recrée: c'est pourquoy ie conseille enco-
 res de ne se point picquer à ce jeu, de ne s'y opi-
 niastrer point : & diray aux ieunes hommes, que
 s'ils sont en bonne compagnie on les cognoistra
 autant en leurshumeurs par ce jeu, s'ils y ioüent,
 que si on les auoit frequentez vn an durant, & da-
 uantage : ne iurer point & ne tempestée sont ver-
 tus de Chrestien, & de bon Philosophe ; En tou-
 tes nos actions, il faut éuiter ces échappées, qui
 ne peuvent estre que tres-blasmables. Je ne con-
 seille pas d'y ioüer plus de six tours, car c'est vne
 trop grande assiduité pour le jeu, où l'esprit &
 les yeux trauaillent tout autant qu'en vne bonne
 estude.

Maximes diuerses.

CHAP. XXVI.

Maxime tres.generale, qu'il faut jouër tout
 ce qu'apporte le dé.

Si l'on l'oublie on est enuoyé iustement à l'es-
 colle.

Si l'on ne le peut ioüer, on est marqué deux
 pour chaque Dame.

L'on contraint de passer au retour, celui qui a gros jeu y porte par son dé, ayant encores son petit Ian, ce qui est quelquesfois, & le plus souuent vn coup de miserable, & qu'il faut éuiter par prudence.

Pour moy, afin d'embellir ce jeu d'occasions de prendre & de marquer, de gagner & de perdre par vn contre-poids continuel dans le combat de la fortune; ie serois d'auis de marquer Ian de deux tables, quand on le fait de deux Dames seules dans la 2. table, bien qn'il y en ait d'abbatuës dans la premiere table.

I'en ay veu iouer avec cette loy de ne point leuer qui est vn moyen de depescher affaire.

Quelques-vns ne leuent point du tout leur getton, & le marquent où il demeure pour auancer plustost.

Mais le commun, c'est de leuer le getton en quelque lieu qu'il soit, perdant ce qui estoit marqué quand l'autre a gagné son jeu.

Il n'y a point de loix certaines en ce qui dépend de la pure volonté & disposition des ioueurs,

Corollaire.

CHAP. XXVII.

LEs rencontres des nombres estant infinis, il est presque impossible de donner des définitions & reigles certaines à tout: mais voila les principaux poincts de ce jeu, suivant son ordre, la conduite & la reigle, auxquels ie n'empesche pas pour le bien public des Academies qu'on n'y adiouste toutes les loix pour en faire vn petit Code ou Digeste, afin d'éuiter les débats & querelles.



LE IEV

D V

TRICQVE-TRAC,

REDVIT EN SES MAXIMES.

I.

QVI du grand Tricque-trac veut auoir la science,

Et pratiquer ce jeu de Roys & gens d'honneur,

Il doit auoir l'esprit muni de patience

Pour souffrir les excez de l'heur & du malheur.

II.

Quiconque est en mal-heur, qui tempeste & qui iure:

Il altere & connoist les plaisirs de ce jeu

Sur tout parles-y peu, endure sans iniure,

Et n'abuse iamais du sacré nom de Dieu.

III.

Ce qui rend à l'esprit l'exercice agreable,

C'est que nous gesnons, ceux qui nous gesnent aussi,

Les formes de ce ieu sont toutes variables,

Et l'homme avec sa femme y chasse son soucy.

IV.

Pour pratiquer ce ieu à la facon commune,

L'on presente le dé au joueur plus aagé,

Ian de rencontre peut arriuer par fortune,
Qui rendra le second premier aduantagé.

V.

L'on se mocque au iourd'huy de ce Ian de rencontre.

Tous les Ians à paris sont reglez & certains,
Je vous les feray voir & passer à la monstre,
Et direz qu'estre Ian est vn fait des destins.

VI.

Le dé dessus la Dame est bon & sans rencontre,
Si par quelque hazard ils cheuauchent tous deux
On les doibt reietter pour mieux compter le
nombre,

A fin d'entre placer les Dames en leurs lieux.

VII.

Scache que chaque Dame, est vn, deux, trois,
& quatre
Selon les changemens que rapporte le dé,
Ce nombre entre par tout, ou tu le peut abbatre:
Mais il n'est pas tousiours de fortune guidé.

VIII.

On vie de cornets pour oster toute fourbe
Auise que les dez n'ayent point de vis argent,
Prends les iustes quarrez, & qu'ils n'ayent rien de
courbé,
Faut estre sur les dez exact & diligent.

IX.

C'est vn petit ferrail que ce ieu delectable.
Quinze Dames y sont de l'une & l'autre part;
Elles vont & reuont aux lieux de chaque table,
Et la couleur leur sert d'enseigne & d'estendart.

X

Si l'extreme rigueur reigle celui qui joue,

Le bois touché, leué doit estre mis ailleurs,
 Qui ne s'y trompe point merite qu'on le louë,
 Et qui ne leue à faux est iugé des meil'eurs.

XI.

Si en poullant le dé il passe les limites,
 Ou qu'il soit sur les bords, ou sur l'angle ar-
 resté,
 Il les faut mieux ietter afin que tu éuites,
 Le perdre en le iettant d'un ou d'autre costé.

XII.

Tous les nombres des dez donnent aux Dames
 place,
 Chaque pointe reçoit les nombres aduenus,
 Qui s'auancent & se couure à tant de bonne grace,
 Que l'on le iugera pour des plus entendus.

XIII.

Si commençant le jeu tes Dames tu auance,
 Que ton dé les separe en l'un & l'autre coing,
 Par doublet il vaut six mais c'est vne science,
 Qui pour arriuer peu demande bien du soing.

XIV.

Si d'un iusques à six tes Dames tu arrange,
 Selon les bons ioueurs c'est le Ian de trois coups,
 Qui le fait & le marque est digne de loüange,
 Cette subtilité n'est pas commune à tous.

XV.

La liberté du jeu donne ce priuilege,
 De mettre tout à bas, ou pousser du deuant,
 Beaucoup de bois en train vn bon ioueur allege,
 Qui sçait coucher sa Dame est estimé sçauant.

XVI

En tout estat de ieu tu dois pousser tes Dames.
 Iusques au nombre des dez qu'elles peuuent auoir,

du Tricque-trac.

Tu dois les bien caser dans les bandes & lames,
Pour passer l'on te peut contraindre à ton de-
voir.

XVII.

Il est vray que tu peux par finesse & surprise,
Faillir par iugement en ne les passant pas.
Car vn petit de perte en ta faute reprise,
En te donnant beau ieu l'exempte du trespas.

XVIII.

I'appelle le trespas la perte manifeste,
De celuy que le dé pousse par trop auant,
Dans les lames d'autray, lors c'est vne tempestes
Qui ruine tes desseins & t'afflige souuent.

XIX.

Continuant du ieu l'ordinaire exercice,
Petit Ian pour venir ameinant petit jeu:
Si trop estudier est tenu pour vn vice,
Estant mieux d'aduancer iusques en l'autre lieu.

XX.

Vn bon joüeur ne tient sa Dame decouuerte:
Mais il la doit couvrir avecque bien du soing,
Et s'il veut éuiter le mal-heur & la perte,
Il faut estre soigneux de tost prendre son coing.

XXI.

Arrestant son getton dessus la quarte pointe
Celuy qui tient son plein y manque quatre jeux:
Quiconque a tout remply de ses Dames bien
iointes.

S'il marque bien son gain se pourra dire heu-
reux

XXII.

Qui ne fait son grand Ian, mal-heureux se peut
dire,

Car l'autre ayant le sien emporte bien des jeux
Il marquera tes coings d'où viendra ton mar-
tyre,

Si vous donnez le gain à qui les prend tout deux.

XXIII.

En suite du bon-heur que le nombre t'ap-
porte,

Si ton homme ne peut parfaire tout son plein,

En passant tu rendras ta parties bien forte,

Et tu pourras ainsi le conduire bien loing.

XXIV.

Pour marquer aisément le gain qui te fait riche,

Fais percer ton Damier de douze petits trous,

A chaque jeu mets-y ta cheuille ou ta fiche,

Pousse-là pour gagner iusques à douze coups.

XXV.

Qui laisse son getton oubliant sa fortune,

En reiettant les dez , ne doibt plus rien mar-
quer

Faut marquer tout d'un coup gain ou perte com-
mune

L'on chastie celui qui peche d'y manquer.

XXVI.

La pratique du jeu a beaucoup de proverbe,

Que vous devez scauoir pour aduertissement

Si l'on ne trouue point de grain dedans ces ger-
bes,

On peut les receuoir pour diuertissement.

XXVII.

Quand le nombre du dé tombe dessous la Da-
me,

Que l'on ne peut courir par le mal-heur du sort,

Celui qui la iette l'ind : quant sur la lame,

Marque deux pour chacune, autrement il à tort.

XXVIII.

Qui s'oublie à marquer le beau ieu qu'il ameine,
On l'enuoye à l'escolle, afin d'estre sçauant,
Nostre gain oublié nous retourne à grand peine:
Car bien souuent qui pert en gaigne le deuant.

XXIX.

Quiconque ameine gros & pousse dans la case,
Ce simple vaudra quatre, & chaque doublet six,
Qui marque bien ses grains à du bon-heur la
baze,

Douze poinct font vn ieu quand on les aura
pris.

XXX.

Si l'on prend de ton ieu la Dame découuerte,
Le double vaudra six, s'il redouble il vaut huiet:
Qui l'obmet à marquer fait vne grande perte,
Car plus le gain est grand plus l'oubliance nuit.

XXXI.

Quiconque à son grand Ian, fait tres-mal de les
rompre:

Toutesfois deferant au dernier Ian passer,
Commençant du plus loing, il le doibt inter-
rompre.

Et contraindre ton homme à son bois entasser.

XXXII.

Si quelqu'un veut jouier à Margot la fonduë,
Elle arriue en la case, en l'ayant on la pert,
On la prend en tombant sur vne pointe nuë,
Seulete entre deux bois qui sont à découuert.

XXXIII.

Quand tu ne veux jouier faute d'auoir passage?

On marque deux pour toy qui poursuis à iouer
Celuy qui passe à l'heur avec de l'avantage,
Qui fait son dernier plein est beaucoup à loüer.

XXXIV.

D'autant que le malheur, peut estre tant extrême,

Que les plus patiens ne le peuuent porter,
Si du gain de ton dé tu as le point suprême,
Tu peux rompre ton jeu & tes Dames ôster.

XXXV.

Fendât le plein parfait, on marque six & quatre
Ian qui ne peut auient quand ie suis découuert,
Et que dessus ma dance à ton dam tu viés battre,
Et passes sur vn point qui soit plein & couuert.

XXXVI.

Si le mal-heur est tel que n'ayant le passage
Toutes les Dames soient dâs le coing en vn tas,
Tu pourras marquer six, mais ton grand auantage,
Est à suiure le jeu, ou ne le suiure pas.

XXXVII.

Tu peux faire ton plein par double ou triple
forte,
Quand trois Dames le font, tu marques par trois
fois,
Lors qu'un doublet le fait par vne double porte,
Tu marques deux fois six joüant selon les loix.

XXXVIII.

Tu sçais qu'on marque deux pour chacune des
Dames,
Que l'on ne peut joüer, n'est-ce pas la raison,
Que celle qui ne peut entrer dedans les lames,

Paye quelque profit pour garder la maison.

XXXIX.

Quand le dé tourne trop piroüetant en pointe,
Avec le cornet, on le peut arrester,
Pour ne point perdre temps, il n'y a point de
crainte

De voir au dé le jeu qu'il te veut aprester.

XL.

Je l'enseigne & le croy pour tres-iuste maxime
Que faisant au retour ton plein de deux endroits
Qu'une Dame du coing doit passer en estime,
Pour doublemēt gagner par l'effet de ses droits

XLI.

Après le dernier plein, quiconque apporte
Sennes,

Il leue quatre bois comme à Quines aussi.

Les gros doublets sont bons pour accourcir tes
peines,

Le doublet finissant vaux six, l'on iouë ainsi.

XLII.

L'ordonnance du ieu quinze Dames demande.
Qui se rangent au coing que l'on iuge le mieux,
Il n'y faut que deux dez afin que l'on l'entende,
Interroge en iouiant les plus ingenieux.

XLIII.

Passant, ou demeurant rien ne peut distraire.
Quelque ieu qu'il arriue, ou prospere ou mau-
uais,

Il le faut tout jouër, mesme ton plein defaire.

Qu'en passant tu maintiens marquans ce que tu
fais

XLIV.

De tout autant d'endroits que ton grand Iau se
face

Chaque simple & doublet y doublent leur prix,
Si ton gain tu obmets, ce t'est mauuaise grace,
Car de ton compagnon tu peux estre repris.

XLV.

On ne prend point son coing sans deux Dames
ensemble.

Qui se tiennent escorte, afin d'y demeurer,
A lors que pour passer ton plein tu des assemble,
Il les faut toutes deux ensemble demarer.

XLVI.

Contente toy d'auoir gaigné cét aduantage,
De deux, ou quatre, ou six sur le bois descouuert,
Le ieu ny permet pas qu'on y prenne passage,
T'obstaclant le chemin, il te nuit & te sert.

XLVII.

Afin d'estre bien prompt à déplacer tes Dames,
Et compter viuent le ieu qui t'est venu,
Le pair tombent tousiours sur de pareilles lames,
L'impair de blanc en noir, cela soit retenu.

XLVIII.

Quiconque touche au bois sans qu'il ne le replace,
Il doit dire i'adoube, autrement faut le tier
Le bois qu'il a touché sans esperer de grace,
Auant donc de toucher il y faut auiser.

XLIX.

Lors que d'un mesme dé tu gaigne, que ton
homme.

Y peut gaigner aussi, ou plus ou moins que toy,
C'est Iau de recompense, en cela tu vois comme

La fortune y domine avecquec quelque loy.

L.

Les coings Bourgeois sont ceux de Quines & de
Sennes,

Triple bande ecartée à le nom de Rasteau,

Mais les cases du Diable ont tousiours mille pei-
nes

Ce sont les sept & dix, ny fait pas ton tombeau.

L I.

Ne faut pour bien iouier faire de la nauette,

Plaçant premier le gros, & venir au petit

Il faut suivre le nombre, & que ta main le mette

Dans l'ordre qui sera selon ton apppetit.

L II.

Tous les nombres doublets ont leur nom d'ef-
ficace,

Ambes as sont deux as, double deux, sont deux
deux,

Ternes sont les deux trois, quarnes sont quatre
en place,

Quines cinq, sennes sont les deux six g'orieux.

L I I I.

Iouë fidelement, n'endure qu'on te brouille,

Ceux qui veulent iouër, & bien viste & beaucoup,

Ils marquent doublement en iouant la bredouille,

Si ton homme ne gagne & n'interrompt ton
coup.

L I V.

Qui iouë exactement doit estre meur & sage,

Car qui touche son bois il le doit deplacer,

Qui ne marque bredouille il en perd l'auantage

Il ne peut apres ieu s'en plus recompenser.

L V,

Plus tu seras sçauant en ce jeu de caprice,
Tant plus y verras-tu de reigles & de loix,
I'honore bien ce jeu, i'en louë l'exercice,
Mais fait dépiter les Princes & les Roys.

L V I.

Si tu n'as abbatu encores que deux Dames,
Placées en ton coin, vray centre du repos,
Et que ton compagnon y ait planté ses armes,
Si tu jette vn as, c'est fort mal à propos.

L V II.

Pour marquer la Bredouille, on vse de deux
voyes,
Le premier marquât seul n'a rien que son jetton,
Le second en met deux, qu'il assemble & déploie,
La Bredouille frequente, hausse bien le menton.

L V III.

Si tu gagnes Bredouille, & tu n'en marque
qu'une,
Après vn coup de dé, tu n'y dois reuenir;
Car si tu ne sçais pas gouuerner ta fortune,
Faut-il pas que ton hōme ait droit de te punir?

L I X.

Pour dextrement iouer, si ton humme s'auance
A vife à te courir, & iouer lentement
Cen'est tout de courir, car celui qui deuance
N'arriue pas tousiours à son contentement.

L X.

Ne te fonde iamais sur la vaine esperance
Du ieu qui peut venir, les dez sont ennemis:
Marque, leue & t'en va pour plus grande asseu-
Si tu veux voir le sort, il doit estre permis. (râce,

LXI.

De tant de coups diuers & d'estranges figures,
Cinq ou six seulement peuuent iuger du tout,
Mais pourtant il ne faut se fier aux augures.
Que l'on n'aye gagné iusques au dernier bout.

LXII.

Prendre tout, marquer tout, n'aller point à
l'escolle,
C'est le moyen certain de gagner à ce ieu,
La longueur y déplaist, la promptitude est folle,
Place pour bien iouër chaque Dame en son lieu.

LXIII.

On ne peut exprimer tout ce beau ieu de Prin-
ces,
Les nombres infinis ont trop de changemens,
Milles prouerbes sont en diuerses Prouinces,
Qui ne font pas le ieu ny les enseignemens.

LXIV.

Belle la bredouille est alors que l'on t'enfile,
Sans que tu gagnes vn coup, tant tu es en mal-
heur,
Si tu pers doublement cede tout sans castille,
Ne iouë pour plaisir chose de grand valeur.

LXV.

Maxime indubitable en toute la conduite,
Qu'il faut iouër, passer quand les huis sont ou-
uerts,
Mais prudent est celuy qui ce passage éuite,
Car c'est là le moyen de gagner à l'enuers.

LXVI.

Abatre bien du bois, & bien placer ses Dames
C'est vn commencement qui te promettra gain,

Mais faire son grand Ian en remplissant les lames,
On peut dire à bon droit que c'est le coup du pain.

LXVII.

Ne m'astines iamais celuy qui te surmonte,
Il y en a qui sont fort insolens vainqueurs,
Mais chacun tour à tour deuant auoir son compte,
Apprens que le fort à sa grace & ses rigueurs.

LXVIII.

Escoute ce precepte, il est de consequence,
Si tu touche ton bois pour le mettre en ton coing.
Sans l'y pouuoir placer, il faut que tu l'auance,
Et passe à mon costé, bien qu'il y ait bien loing.

LXIX.

Quand on veut retourner dans la derniere table,
Quelques fois l'on compose afin de leuer tout;
Ce passage n'estant plaisant, ny profitable,
Il vaut mieux que chacun prene son premier bout.

LXX.

Si tu n'es clair-voyant, regarde en patience
Les nombres de ton dé, lis les avec plaisir,
Lire hautement son dé n'est pas peu de science,
Qui le romp tost à tort & iouë sans plaisir.

LXXI.

Combien que le cornet semble oster la fallace
Si est ce que l'on peut y tromper quelquesfois,
Laisant couler le dez d'une façon mollace,
Tu peux rompre le coup de geste ou de la voix.

LXXII.

Chacun à ses humeurs & ses façons de faire,
Pour iouër à ce ieu qui semble estre infiny,
L'un laisse son ietton, l'autre l'oste au contraire,
L'oster est le meilleur, quand ton coup est finy.

LXXIII.

Les esprits patiens iouënt tout d'une suite,
 Sans rompre ny leuer, quelque soit le mal-heur
 Cette façon demande vne grande conduite,
 Le pouuoir de leuer semble estre le meilleur.

LXXIV.

Ce mot de Tricque-trac, vient du bruit de tes
 Dames.

Tel est leur naturel de n'estre point sans bruiet,
 Tu ne peux les placer & mettre sur leurs lames,
 Sans ce bruit qui ne peut apporter aucun fruit.

LXXV.

Pousses tout doucement la Dame que tu touche,
 Ne frappe pas si fort que tu rompes le bois,
 La Dame se plaist bien quand tout plat on la couche,

Autrement tu pourras te faire mal aux doigts:

LXXVI.

Il faut en toute chose éuiter l'indécence,
 Bien arranger son bois, lire tout haut son dé,
 Caser fidelement, marquer ce qu'on auance,
 Et ne point disputer c'est estre bien fondé,

LXXVII.

Toutes les loix du ieu ne valent l'exercice
 Les nombres en discours ont vn trop grand ta-
 but,

Iouë avec ton amy, quiconque y est nouice,
 Faut beaucoup, si d'un mois il peut venir au
 but.

LXXVIII.

Si ton plein de retour est basti de la sorte,
 Que ton coing du repos ait encore son bois,

Si tu iettes vn as, vn deux, ou six n'importe,
Ioliant ce que tu peux, tu ne perds que deux fois
LXXIX.

On ne leue iamais qu'on n'ait passé les Dames
Le plein dure tousiours, tant qu'on le peut iouer
Les Dames dans le coing ne laissent point leurs
lames,

C'est vne iuste loy que l'on doit auouer.
LXXX.

Quand bien Nostradamus feroit des Centu-
rie

Astrologue qu'il soit, il ne diroit pas tout,
Ce ieu seul entre tous à peu de tromperies,
Le sçauoir cede à l'heur, qui se tient au haut
bout.



TABLE DES CHAPITRES.

D <i>V</i> nom du jeu du <i>Tricque-trac</i> , ou <i>Ticque-tac</i> .	Chap. 1.
<i>L'</i> antiquité du jeu.	Chap. 2.
<i>L'</i> excellence du jeu.	Chap. 3.
<i>Le</i> choix des <i>Tricque-tracs</i> .	Chap. 4.
Combien on peut jouer ensemble.	Chap. 5.
<i>L'</i> ouverture du jeu.	Chap. 6.
Combien il faut de dez, & quels sont les meilleurs.	Chap. 7.
De quel costé l'on doit commencer à jouer.	Chap. 8.
Les noms des flèches, bandes, ou lames.	Chap. 9.
<i>L'</i> ordre & suite du jeu.	Chap. 10.
Des Ians.	Chap. 11.
<i>Margot</i> la fendue.	Chap. 12.
Prises, marques & valeurs.	Chap. 13.
<i>La Bredouille</i> .	Chap. 14.
<i>Grande Bredouille</i> .	Chap. 15.

CHAPITRES

Conseil pour le retour. Chap. 16.

Les cas & rencontres rares. Chap. 17.

Priuilege. Chap. 18.

Auantages que l'on peut donner.

Chap. 19.

Cases difficiles. Chap. 20

Prouerbes du jeu. Chap. 21.

Conduite generale pour bien iouer.

Chap. 22.

Le dernier leuement & fin du iour.

Chap. 23.

Le jeu du petit Tricque-trac. Chap. 24.

Conclusion du jeu Chap. 25.

Maximes diuerses. Chap. 26.

Corollaire. Chap. 27



TABLE ALPHABETIQUE
des noms, & propres
termes du jeu.

A

A Douber, c'est agencer, arrange & bien couplet, caser & placer les Dames.

As, c'est I.

Ambesas, sont deux as qu'on appelle ambas, beset & tous les as.

Aumosne, c'est ce qu'on donne en avantage.

B

Beset, ces ambesas.

Bois, c'est le tas des Dames, & les Dames mesmes.

Bords du Damier, Eschiquier, ou Tricque-trac.

Bredoüille, quand on gagne vn jeu sans interruption.

Besveüe, toute faute.

Baudet c'est tout endroit chargé de Dames.

C

Carmes ou carnes, quaternes & quader-des sont deux 4.

Cases, sont deux Dames couplées ensemble & couvertes.

Cube du dé.

Coing bourgeois, c'est cinq & six.

Coing du repos, où les Dames n'entrent & ne sortent qu'en compagnie.

Cases maudites *del diabolos*, ce sont la 7. & la re.

D

Double dueil, ou double deux, sont les deux deux.

Dames, Damier.

Doublets.

Dé.

Demie case, c'est vne Dame seule decouverte.

E

Enfilades.

Enfiler.

Escolle.

Eschiquier.

F

Fiches, cheuille, ou bouton.

G

Grand Ian, Plein.

Gaing.

I

Les Ians.

Ian de rencontre.

Ian qui ne peut.

Ian de recompense, qui est aussi Ian qui ne peut vraiment : mais quand d'un mesme coup il y a gain de part & d'autre

Ian de trois coups.

Ian de deux tables.

Ioüer de l'espinette, c'est toucher plusieurs Dames pour n'en ioüer qu'une.

L

Lames.

Leuer.

Lire le dé.

M

Margot la fenduë, c'est vne flesche nuë entre deux Dames descouvertes.

Marquer.

Marjollets, sont les dez.

Mort de pere & de mere, prouerbe du jeu qui est double deux, ou deux deux.

O

Oubly, est faute.

P

Piroüette du dé. Pile.

Plein de grand & petit.

Q

Quines deux cinq.

Qu'ils ne me le font les garçons, quand
on ameine deux cinq.

R

Rateau, c'est quand trois bandes sont
dis-joinctes.

Retour, ou passage.

S

Sennes, les deux six.

T

Table, case, tablier,.

Ternes sont les deux trois.

Tour le jeu entier.

F I N.

