

D. SEARS





ENCYCLOPÉDIE
MÉTHODIQUE,

OU

PAR ORDRE DE MATIÈRES.

PAR UNE SOCIÉTÉ DE GENS DE LETTRES,
DE SAVANS ET D'ARTISTES;

*Précédée d'un Vocabulaire universel, servant de Table pour tout
l'Ouvrage, ornée des Portraits de MM. DIDEROT & D'ALEMBERT,
premiers Éditeurs de l'Encyclopédie.*

ENCYCLOPÉDIE

MÉTAPHYSIQUE

PAR LA SOCIÉTÉ DE GÉNÉRALISATEURS
DE LA LANGUE FRANÇAISE
DANS LE DÉPARTEMENT DE LA SEINE
PAR M. DIDEROT, AUTEUR DE L'ENCYCLOPÉDIE
ET DE LA PENSÉE DE LA NATURE
DANS LE DÉPARTEMENT DE LA SEINE
PAR M. DIDEROT, AUTEUR DE L'ENCYCLOPÉDIE
ET DE LA PENSÉE DE LA NATURE

ENCYCLOPÉDIE MÉTHODIQUE.

DICTIONNAIRE DES JEUX FAMILIERS, OU DES AMUSEMENS DE SOCIÉTÉ;

*Faisant suite au Dictionnaire des Jeux, annexé au tome III des
MATHÉMATIQUES.*



A PARIS,

Chez H. AGASSE, Imprimeur-libraire, rue des Poitevins, n^o. 18.

AN V de la République.

ENCYCLOPÉDIE

MÉTAPHYSIQUE

DICIONARIO

DE LINGUA PORTUGUEZA

DE ACADEMIA REAL DE LETRAS

BRASILIANAS



1808

AVERTISSEMENT.

LE jeu, dans sa véritable acception, indique un délassement de l'esprit ou un exercice du corps, & non un travail fatigant, & une tension des facultés intellectuelles, encore moins un trafic & une lutte d'intérêt, d'avarice & de cupidité. On conçoit bien comment des amis s'assembloient pour s'exciter à la gaîté; mais comment des hommes & des femmes, unis par les liens les plus sacrés de l'amitié, se font-ils une habitude coupable de se livrer à la passion d'un commerce ruineux, où le plus heureux & souvent le plus adroit cherche à ravir la fortune de son ami, de son parent, & à réduire au désespoir une famille qui devient la victime innocente d'un joueur impitoyable.

Nous nous félicitons dans cette seconde Partie, qui comprend les *Jeux Familiers* ou les *petits Jeux & Exercices de société*, de n'avoir point à tracer les règles insidieuses d'une industrie perfide, ni à calculer les chances d'un hasard dangereux. Nous devons seulement indiquer à la jeunesse brillante & à la pure amitié les moyens de se délasser à la campagne & à la ville, sans réveiller les passions ni servir le vice; mais, au contraire, en faisant quelquefois adopter l'instruction à la faveur du divertissement.

Notre travail se réduit donc à passer en revue ce qu'on appelle les *Jeux familiers*, où l'on rit & l'on se divertit franchement, sans retour de peine & de chagrin. Ils font la condamnation de ce que le monde nomme les grands & nobles jeux dans lesquels on perd si tristement son tems, & le plus souvent sa fortune, & dont le dernier résultat est le repentir & la misère.

Ces petits jeux de société, tous futiles qu'ils paroissent ou qu'on veuille les qualifier, ont fait les délices de nos pères & des sociétés recommandables par leur rang & leur dignité. Quand on veut jouer & prendre du

plaisir fans mélange, il faut se faire enfant. Enfin, gardons-nous de confondre avec les jeux de la cupidité, les délassemens que la nature & la raison permettent en tout tems, en tous lieux, à tous les âges, à toutes les conditions. Jeunes ou vieux, riches ou pauvres, le philosophe & l'artisan, tous ont besoin d'amusemens. Ils ne fauroient se passer les uns de recreations, les autres de réjouissances; mais ces réjouissances, ces recreations, peut-on les trouver dans les jeux d'intérêt & de hasard, & ne se rencontrent-ils pas au contraire, soit en public, soit en particulier, dans les exercices du corps & de l'esprit?

A

J'AIME MON AMANT PAR A.

J'AIME MON AMANT PAR A.

Jeu de Société en dialogue.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

EH bien! ma bonne amie, vous avez reçu aujourd'hui une lettre de votre maman?

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Oui, ma bonne amie. Ne l'as-tu pas dit à ma sœur?

Mademoiselle DU GAZON.

Non, ma sœur; je l'ai donnée à lire à ma sœur Rose, elle ne me l'a pas rendue. Elle nous charge de vous dire mille choses obligantes.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Viendra-t-elle bientôt nous trouver?

Le Chevalier ZÉPHIR.

Est-ce que vous êtes lasse, Madame, de servir de mère à trois aimables personnes?

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Point du tout, Chevalier. Je suis très-flattée de la confiance dont m'a honorée Madame du Ruissseau.

L'Abbé PRINTEMS.

Vous la méritez bien. Ces Demoiselles ont en vous une seconde mère. Nous espérons voir dans peu Madame du Ruissseau; son neveu est convalescent depuis peu.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Sa fièvre rouge est entièrement passée; & manian, comme vous savez, n'étoit restée à
Jeux familiairs.

Paris que pour soulager & consoler ma tante, qui est folle de son fils.

Madame DE LA RIVIÈRE.

C'est tout simple, c'est un fils unique. D'ailleurs, votre cousin M. Dufresne est un charmant garçon, soit dit sans compliment. Mais jouons à quelque chose: jouons à j'aime mon amant par A. Je vais commencer. J'aime mon amant par A, parce qu'il est aimable; je le nourris d'amandes douces; je l'envoie à Avignon, je lui fais présent d'un aérostat, pour qu'il revienne plus vite me retrouver, & je lui fais un bouquet d'amaranthe.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

J'aime mon amant par A, parce qu'il est agréable; je le nourris d'asperges, je l'envoie à Alençon; je lui fais présent d'un agneau: je lui donne un bouquet de fleurs d'arémones.

Mademoiselle DU GAZON.

J'aime mon amant par A, parce qu'il est affable; je le nourris d'abricots en marmelade; je l'envoie à Arras; je lui fais présent d'une arbalète, & je lui donne un bouquet d'ancholies.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

J'aime mon amant par A, parce qu'il est attendrissant; je le nourris d'alouettes, je l'envoie à Alexandrie; je lui donne un almanach & un bouquet d'amomum.

L'Abbé PRINTEMS.

J'aime mon amante par A...

Mademoiselle DU GAZON.

Bon! Est-ce que les abbés ont des amantes?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Mais sûrement; c'est le jeu. Il y a d'ailleurs

A

bien des demoiselles qui pourroient dire, j'aime mon amant par A, parce qu'il est abbé.

Madame DU BOCAGE.

Bon ! c'est mon tour après : je n'oublierai pas celui-là, car je commençois à être bien embarrassée. Allons, l'abbé, continuez.

L'Abbé PRINTEMS.

J'aime mon amante par A, parce qu'elle est acariâtre.....

Madame DE LA RIVIÈRE.

Vous avez bon goût; vous allez, sans doute, la nourrir de mets bien doux.

L'Abbé PRINTEMS.

Je la nourris d'amers de bœuf; je l'envoie dans toutes les parties du monde, hormis en Europe; je l'envoie en Asie, en Afrique & en Amérique.

Mademoiselle DU GAZON.

Mais ce ne sont pas des noms de ville, ce n'est pas permis; vous paierez un gage.

L'Abbé PRINTEMS.

Eh bien! ne vous fâchez pas; je l'envoie aux Antipodes.

Mademoiselle DU GAZON.

Mais ce n'est pas encore un nom de ville.

L'Abbé PRINTEMS.

Allons, puisqu'il faut un nom de ville, je l'envoie à Antioche, en Asie; je lui donne un petit antropophage, pour qu'elle s'en fasse un petit jokei, & je lui fais un bouquet de fleurs d'abfynte.

Mademoiselle DU BOCAGE.

J'aime mon amant par A, parce qu'il est abbé; je le nourris d'arêtes de poisson; je l'envoie à Antigoa; je lui donne un antiphonier & un bouquet de fleurs d'alleluia.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

J'aime mon amant par A, parce qu'il est ardi.

Mademoiselle DU GAZON.

Un gage, Mademoiselle; hardi commence par un H, & non par un A.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Oh bien! je ne joue plus à ce vilain jeu-là. Est-ce que je fais ça, moi?

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

C'est bien fait, ma fille; pourquoi avez-vous eu si long-tems un maître de grammaire? Je suis bien aise que tout le monde vous en fasse la honte. Allons, je le veux, continuez.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Mais, maman, je m'y tromperai toujours.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Et on se moquera toujours de vous.

L'Abbé DES AGNEAUX, (*tout bas*).

Je vous soufflerai.

Mlle. DE LA HAUTE-FUTAIE, *lentement, répétant tout haut tout ce que l'abbé lui dit tout bas.*

J'aime mon amant par A, parce qu'il est audacieux; je le nourris d'anguilles; je l'envoie à Antibes; je lui donne un arlequin & un bouquet d'aithéa.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Eh bien! vous voyez, ma fille, qu'on en vient à bout.

L'Abbé DES AGNEAUX.

J'aime mon amante par A, parce qu'elle est Angélique; je la nourris d'ananas; je l'envoie à Amsterdam, & je lui donne une agraffe de diamant & un bouquet d'aster.

Le Chevalier ZÉPHIR, *vite.*

J'aime mon amante par A, parce qu'elle est *agaçante*; je la nourris d'ambroisie; je l'envoie à *Avignon*; je lui donne un *almanach* & un bouquet de fleurs d'aube-épine.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Bon, Chevalier, trois gages.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Et pourquoi donc, s'il vous plaît?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Non, pas davantage; que trois seulement.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

J'ai dit *agaçant*; ainsi, un gage.

Madame DE LA RIVIÈRE.

J'ai dit *Avignon*, moi; ainsi, deux gages.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Et moi j'ai dit un *almanach*; ainsi, voilà bien trois gages. On ne doit jamais répéter ce que les autres ont dit.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Mais personne n'avoit nourri son amante d'ambroisie, & ne lui avoit donné un bouquet d'aube-épine.

L'Abbé PRINTEMS.

Aussi ne vous fait-on pas payer cinq gages; mais trois seulement.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Au diable soit le jeu, pour ceux qui n'ont pas de mémoire!

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Dites plutôt, Chevalier, pour ceux qui sont étourdir comme vous.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Ça m'est égal, au reste; plus j'aurai de gages, plus je m'amuserai. Mais nous sommes trop de monde pour jouer ce jeu-là; ça ne finiroit pas, si nous faisons les vingt-quatre lettres de l'alphabet: d'ailleurs, il y a des lettres où on ne fauroit que dire.

L'Abbé DES AGNEAUX.

C'est le beau du jeu.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Mais que direz-vous sur la lettre Q par exemple.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Quoi! une amante est quinteuse, querelleuse; on l'envoie à Quimpercorentin; on lui donne une quenouille; on la nourrit de quinquina, &c. &c.

Mademoiselle DU GAZON.

L'*è cætera* vient là bien à propos. Mais je crois qu'en voilà assez pour ce soir; dans quelques jours, il faudra prendre une autre lettre pour nous faire mieux sentir le jeu. Ah! voilà notre monde qui vient. Mais vous n'arrivez pas trop tôt.

Madame DE LA RIVIÈRE.

D'où viens-tu donc, M. de la Rivière? J'étois inquiète; j'ai prié M. de la Forêt de t'aller chercher. Il y a une heure qu'il ne fait plus clair. Il n'y a pas de bon sens.

M. DE LA RIVIÈRE.

Ce n'est pas ma faute; je lisois cette comédie que l'abbé des Agneaux a faite: je me suis égaré dans le milieu du parc de Chessy...

M. DE LA FORÊT.

Et quand Monsieur a voulu revenir, au jour tombant, il a trouvé la grille fermée, il a été obligé de revenir par le village. Je l'ai rencontré devant la terrasse.

L'Abbé PRINTEMS.

Et Mademoiselle Rose où est-elle donc ?

M. DE LA FORÊT.

J'ai passé dans le fallon, & je lui ai fait mon compliment ; elle fait un wisk ; je me suis un peu moqué d'elle. Mademoiselle Rose a M. le curé pour partenaire ; & Madame Dubois M. B. ; le jeu ne va pas vite. M. le curé qui est pourtant beau joueur, dit : vous ne répondez pas à mon invite. J'ai vu le moment où Mademoiselle Rose lui disoit, vous en avez menti M. le curé, comme dans le petit jeu du curé.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Messieurs, avec votre permission, nous allons faire un loto pour amuser ces demoiselles. Demain, nous jouerons d'autres petits jeux.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Nous avons quatre gages à tirer.

L'Abbé PRINTEMS.

Allons, tirons d'abord les gages, & nous jouerons ensuite au loto.

(Extrait des Soirées amusantes.)

ACROBATES. Danseurs de cordes chez les Grecs, qui voloient de haut en bas sur une corde appuyée sur l'estomach, les bras & les jambes tendus.

ACROCHIRISME; espèce de lutte avec les mains seulement. Les *Acrochiristes* Grecs ne faisoient que se toucher du bout des doigts.

AGRICULTURE. (*jeu de l'*)

Au jeu qui est appelé de l'*Agriculture*, l'on donne aux assistants des noms divers, de la maison, du territoire, de la cour, du jardin,

de la vigne, & autres semblables, auxquels l'on accouple deux qualités différentes, comme de dire : *La maison est habitable ou inhabitable ; le territoire est fertile ou infertile ; la cour est égale ou inégale ; le jardin est cultivé ou en friche ; la vigne a des raisins ou du verjus ;* & quand le maître du jeu nomme quelqu'une de ces choses, il faut que celui qui en porte le nom, ajoute l'une des qualités, & là dessus le maître répond sur ce que l'on a dit, comme si l'on a dit, *la maison est habitable* : Il répond, *demeurez-y*. Si l'on dit, *qu'elle est inhabitable* ; Il dit : *N'y demeurez pas, ou faites-la rebâtir*. Si l'on a dit que le territoire est fertile, il répond : *Il le faut conserver*. Si l'on a dit qu'il est infertile, il répond : *Il le faut cultiver*. Il y a ainsi des réparties propres à tout, avec quelques autres observations qu'il n'est pas besoin de rapporter, parce qu'elles ne servent qu'à rendre le jeu plus difficile, & que sans cela il peut être passable.

AMBASSADEURS. (*jeu des*)Voyez à l'article ATTRAPE. (*jeux d'*)AMOUR, (*le petit jeu d'*) où les *Etrennes de la jeunesse*.

De tous les jeux qui ont été inventés jusqu'à présent, aucun, dit l'annonce, n'a encore paru plus divertissant en compagnie pour la jeunesse de l'un & l'autre sexe.

Règles générales de ce jeu.

Il se joue avec deux dés ; le nombre des bergères doit être égal à celui des bergers. Les bergères ayant tiré les dés, le plus haut point fait choix d'un berger qui prend sa place à sa gauche ; les autres de même à leur tour. Le jeu gauche est le jeu des bergers, la plus haute en points joue la première, & l'on marque son jeu comme au jeu d'oie, commençant tous par le n^o 1. Si l'on veut intéresser le jeu, l'on y mettra avant de jouer ; sinon l'on se contentera des petites peines amoureuses prescrites dans l'occasion ; & l'on conviendra du prix des amendes pécuniaires, si l'on veut en imposer.

Aux deux cœurs, alliance, n° 31. Celui ou celle qui y arrivera, la partie est perdue pour les autres du même sexe, & lorsque quelqu'un de sexe différent arrivera au même n°, ils partageront tous deux ce qui est sur le jeu, & ils seront associés dans la partie suivante. Au numéro, s'il reste des points à compter, l'on passera outre. A la rencontre de deux jettons, le dernier joué double son point & paye l'amende.

Règles particulières du jeu pour les dames.

A la jarretière, n° 4. La bergère présentera la sienne à son berger qui la lui remettra proprement.

Au nom volage, n° 8. Le berger attachera un ruban au poignet de la volage, dont il tiendra le bout jusqu'au pardon. [paye 1.]

A l'ingratitude, n° 12. L'ingrate s'assoira le dos tourné derrière son berger, les mains jointes, sans jouer ni parler jusqu'au pardon. [paye double.]

Au mépris, n° 16. La méprisante se levera pour faire la révérence à son berger, puis à tous les autres. [paye 1.]

Au miroir, n° 20. La coquette permettra à son berger de rajuster son mouchoir, sa coiffure, & sauf à lui de se faire payer comme il pourra.

A la fidélité, n° 24. La bergère si lelle s'assoira sur le genou de son berger, jusqu'à ce que l'un des deux tombe dans quelque défaut. [gagne simple.]

A la jalousie, n° 28. La jalousie se retirera derrière une porte ou rideau, & regardera jouer de loin jusqu'au pardon. [paye 1.]

Au pardon, n° 31. La bergère obtiendra pardon pour les bergers qui sont alors en pénitence. [gagne simple.]

Règles particulières du jeu pour les cavaliers.

A la cocarde, n° 4. Le nouvel engagé baisera la main de sa bergère pour la prier d'acheter son congé. [paye 1.]

A l'inconstance, n° 8. La bergère ôtera sa jarretière & la mettra au cou de l'inconstant, attachée au dos de la chaise jusqu'au pardon. [paye 1.]

A la brosse, n° 12. Le berger prendra une

brosse, baisera le bas de la robe de sa bergère & la brossera bien. Faute de brosse [paye 1.]

A la bouteille, n° 16. Le galant versera à boire, faute de vin, en fera venir, ou sinon, [payera 1.]

A la trahison, n° 20. Le traître se mettra à genoux, sans jouer & sans dire mot jusqu'au pardon. [paye double.]

A la béquille, n° 24. Le boiteux fera le tour de la table en sautant sur un seul pied.

A l'indiscrétion, n° 28. L'indiscret se laissera mettre par sa bergère un mouchoir sur la bouche, noué pardièrrière, jusqu'au pardon. [payera 1.]

Au pardon, n° 31. La bergère obtiendra le pardon des bergers qui sont en pénitence. [gagnera simple.]

Le carton de ce jeu présente un double rond, l'un pour le jeu des dames, l'autre pour le jeu des cavaliers.

Chaque rond est composé de trente-deux numéros ou cases, où sont marqués les incidens énoncés ci-dessus dans l'explication du jeu. Au reste, c'est encore une imitation du jeu de l'oie, & le nombre des points des dés en règle la marche.

On trouve le carton & tout ce qui concerne ce jeu, au magasin de toutes sortes de tablettes, rue des Arcis, à l'enseigne du Singe vert.

A M O U R. (jeu de l')

Le jeu de l'Amour se fait avec beaucoup d'appareil, car on élit la personne qui doit représenter l'Amour avec cérémonie. L'on fait mettre ce faux Dieu sur un trône; on lui va rendre hommage, & il donne à chacun son nom; par exemple, il peut dire, *vous serez, oisiveté, erreur, songe, fausse opinion, ou joie incertaine*, & donner plusieurs noms d'autres choses semblables qui sont des dépendances de la folie amoureuse; après il en appelle trois dont il bande les yeux, & ayant divisé le reste de la compagnie en deux troupes, il faut que les trois bandés devinent ceux qui leur viennent toucher la main, les nommant de leur nom supposé; s'ils y manquent, ils donnent des gages, & s'ils y réussissent l'Amour les

débande & met les autres en leur lieu Il faut croire que par les bandés l'on veut représenter l'aveuglement des amoureux, & le trouble des passions & affections diverses, qui sont excitées par celle de l'amour, qui est ordinairement la maîtresse des autres & la plus absolue. Après que l'on est las de ce jeu, l'on propose des questions à ceux qui veulent retirer leurs gages, & s'ils n'y répondent pas bien, il faut croire que l'on leur cherche encore quelque autre punition. Les questions sont toutes celles que l'on peut faire sur le sujet de l'amour, lesquelles sont communes à ceux qui ont étudié la morale, & qui sont instruits dans la pratique du monde.

AMOUR. (*jeu de la chasse d'*)

L'on peut jouer à la *chasse de l'amour*, en disant : *nous avons perdu l'amour ; ce méchant petit garçon nous avoit été donné en garde par sa mère, & nous ne nous étions pas aperçus que celui qui étoit si petit, qu'à peine pouvions nous croire qu'il savoit marcher tout seul, étoit pourvu de bonnes ailes pour s'envoler quand il lui plairoit. Où pourra-t-il être caché ? Quelqu'un reprend ; il est volé dans les yeux de Cornélie la savante, ou d'Helène la ruine de Troie ; & alors chacun crie : A l'amour, à l'amour. L'un appelle des chiens, l'autre réclame des oiseaux comme en une chasse : car en effet ce méchant petit Cupidon peut bien être mis au rang des hôtes de l'air, ayant des ailes telles qu'on les lui donne. Si la dame à qui l'on s'adresse, veut s'exempter promptement de tant d'attaques, il faut qu'elle en nomme une autre dans le sein de laquelle l'amour se soit retiré, & puis l'on la suivra encore, non-seulement avec les paroles, mais par la course. Que si elles veulent que l'on s'adresse à des hommes, il faut qu'elles disent que l'Amour est volé dans leur cœur, nommant les uns ou les autres par les noms qu'on a inventés, & comme plusieurs tant d'un sexe que de l'autre manqueront de mémoire pour retenir ces noms divers, ils feront quantité de fautes, ce qui sera cause qu'ils donneront des gages, lesquels on ne leur rendra point qu'en s'acquittant de quelque charge qu'on leur donnera. La plupart de ces jeux que je vous ai décrits ont du rapport les uns aux autres pour la manière de s'en servir, &*

néanmoins les paroles & les actions étant diverses, les rendent d'autant plus agréables.

ANGUILLE. (*jeu de l'*)

Voyez à l'article MÉTAMORPHOSES.

ANIMAUX. (*jeu des*)

De tous tems l'on a joué aux animaux dont chacun contrefait le cri ; mais ce n'est là autre chose que huiler, hennir ; mugir, bêler, siffler, & faire autres cris semblables qui ne sont pas aussi agréables que la diversité des paroles.

ARBALÈTE. (*jeu de l'*)

Le carton qui sert au jeu de l'arbalète représente neuf cercles, tracés en noir, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9. Le 9 est au centre, & celui qui l'atteint a nécessairement gagné. On a l'avantage sur les autres joueurs, selon que l'on adresse dans les cercles qui approchent le plus du 9 ou du centre.

ARCHIMIMES ; c'étoit chez les Grecs & surtout chez les Romains des gens qui avoient l'art de contrefaire les manières, les gestes, la parole, & les attitudes des personnes ; en sorte qu'ils rappelloient la figure exacte d'une personne morte ou vivante.

ARMAOUTE ; jeu des Grecs modernes. L'armaoute est menacé par un homme qui tient un fouet & un bâton à la main, qui s'agit, & court rapidement de l'un à l'autre bout, frappant du pied & faisant claquer son fouet ; l'armaoute, au contraire, tient ses mains entrelacées avec celles d'une danseuse, conservant un pas égal & modéré.

AS QUI COURT. (*l'*)

Jeu de société. Voyez à l'article (POULES. *jeu des*)

ASCOLIER; c'est une outre, ou une peau de bouc qu'on enflait comme un ballon, & qu'on frottoit de matière onctueuse. Les jeunes gens s'effaioient de se tenir d'un pied sur ce ballon, ayant l'autre pied en l'air; mais leur chute excitoit bientôt des rîtées.

ASTRONOMIQUE, *danse*. C'est une danse dans laquelle les Egyptiens prétendoient représenter l'ordre & le cours des astres.

A T T R A P E. (*les jeux d'*)

Jeu de société en dialogue.

M. DES JARDINS.

Je l'avois bien prédit; ils ont suivi mes conseils. Madame Dubois a attendu son fils dans sa voiture, sur la grande route, hors de la ville; & notre jeune étourdi, vers les deux heures du matin, est parti déguisé en fille.

Mademoiselle ROSE.

Il devoit être joli avec cet accoutrement. Mais il n'y avoit donc plus de gardes à la porte de l'auberge.

M. DES JARDINS.

Pardonnez-moi. Les portes de derrière étoient même gardées. Mais il a passé par-dessus les murs, de jardins en jardins, de maison en maison, & est parti par une maison assez éloignée de l'auberge, en répandant de l'argent par-tout où il a été trop heureux de passer. Je ne lui conseillerois pourtant pas de reparoître à Lagny, car il n'en seroit pas quitte à si bon marché (1).

(1) Il est inutile de prévenir que l'histoire de M. Dubois est une fiction. Pareille chose cependant, est arrivée il y a environ vingt ans, à une jeune demoiselle le d'un château voisin de Lagny. Elle a été obligée de se réfugier dans une auberge, & en est sortie la nuit, déguisée en homme.

Un fermier, monté sur un excellent cheval, a parcouru Lagny, il y a plusieurs années, en galopant ventre à terre, & en criant de toutes ses forces: combien vaut l'orge? On ne put l'arrêter. Il étoit enveloppé de son manteau, mais pas si bien qu'on ne pût le reconnoître. Trois mois après, il revint à Lagny; on se saisit de lui, & on lui fit subir la peine que lui avoit méritée sa question indiscrète.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Madame Dubois a dû être bien inquiète.

M. DES JARDINS.

Ah! sûrement.

L'Abbé PRINTEM.

Ne pensons plus à tous ces malheurs-là, dont nous sommes déjà tout consolés. A quoi allons nous jouer?

Mademoiselle ROSE.

Je trouve les jeux d'attrape bien jolis; mais quand tout le monde les fait, on ne peut plus y jouer.

M. DU FRÈNE.

Inventez-en, ma chère cousine, vous qui avez un esprit si fécond en malice. Il faut que je tâche de vous faire aller à la campagne de mes tantes de Franc-Aleu; mais vous vous laisserez bien attraper; promettez-le-moi.

Mademoiselle ROSE.

Oh! oui; je vous le promets.

M. DU FRÈNE.

Je n'ai jamais tant ri que quand nous avons joué à cacher un œuf.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Je connois ce jeu-là; il est cruel.

M. DU FRÈNE.

On avoit caché l'œuf dans plusieurs coins de l'appartement; & les joueurs, successivement, l'avoient trouvé. Le bailli du village, homme fort grave, étoit venu faire sa cour à mes tantes. Pendant le dîner, on y avoit parlé d'attrape, & il disoit, avec assurance, que jamais on ne l'attraperoit, & qu'il connoissoit toutes les vieilles ruses, se vantant même de deviner celles qu'on pourroit imaginer: il avoit son bel habit noir & sa grande perruque, que couvroit un large chapeau, qu'il avoit demandé la permission de ne pas ôter, étant enrhumé, pour avoir posé les scellés la veille, à onze heures du soir, de ce requis par le procureur-fiscal. Ma tante s'ap-

proche de lui, & lui dit, avec un air de mystère : voudriez-vous cacher cet œuf sous votre chapeau ? si on le trouve-là, on sera fin, dit-il avec l'air d'une personne qui entre dans l'esprit de la chose. La chercheuse d'œuf rentre ; elle renverse tous les meubles du fallon, se désolé de son peu d'esprit. Enfin, s'approchant de M. le bailli : vous ne voulez donc pas révéler où il est, dit-elle en appuyant une main sur son fauteuil & l'autre sur sa tête ? Je ne puis pas vous peindre la mine du bailli ; j'ai cru que nous creverions tous à force de rire. Il ne savoit s'il riroit ou non ; il étoit plus honteux d'avoir dit qu'on ne l'attraperoit pas, que d'avoir été attrapé. Le blanc & le jaune de l'œuf étoient répandus sur toute sa perruque ; c'étoit à mourir de rire. En voulant s'effuyer, il donnoit à sa perruque une tournure qui n'étoit pas indifférente. Mes tantes se pâmoient.

Mademoiselle DU GAZON.

M. le bailli devoit être bien piqué. Avant MM. Pils & Barré, on n'avoit pas ainsi joué la magistrature de campagne.

M. DU FRÈNE.

Quelques jours après, nous avons encore bien ri. Mes tantes avoient prié une dame de leurs voisines, qu'elles n'aimoient pas beaucoup, parce qu'elles lui croyoient un esprit fort. Moi, je lui trouvois l'esprit très-foible, car elle n'avoit pas eu la talent de bien élever son fils, qui étoit aussi maussade que M. Dubois, mais dans un autre genre de maussaderie. Il commença, d'un ton pédant, par fronder tous les petits jeux dont nous nous amusions, les permettant à peine à des enfans.

Mademoiselle ROSE.

C'est Madame Dubois toute crachée.

M. DU FRÈNE.

On le laissa dire ; & pendant qu'il étoit dans un coin à lire, je proposai de jouer au Capucin mort. Je m'étendis par terre tout de mon long, contrefaisant le mort. Toutes les dames tournèrent autour de moi, en disant tout haut : frère Pancrace, êtes-vous mort ? Je ne répondois point, & ne faisois aucun mouvement.

Les hommes, l'un après l'autre, venoient en procession se coucher sur moi, mettre leurs mains derrière mon dos, & nie parler à l'oreille, comme ce prophète qui ressuscite un mort. Notre jeune homme, distrait par ce qui se passoit, quitta sa lecture, & voulut aussi s'étendre sur le capucin mort : ce n'étoit pas lui qu'on vouloit attraper ; mais saisissant l'occasion, je ferrai les bras & les jambes ; & pendant que je le tenois bien ferme dans cette posture, tout le monde fondit sur lui, & lui donna la claque.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Mais il auroit dû connoître ce jeu, qui est un jeu de collège.

M. DU FRÈNE.

Aussi, n'avoit il pas été au collège, & il s'en vantoit bien, croyant que son éducation étoit une preuve éclatante de la bonté de l'éducation particulière ; il prit fort mal la chose, & sa mère encore plus mal, car elle se fâcha très-fort.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

C'est comme Madame Dubois, qui s'est fâchée quand nous avons joué au *singe* avec son fils.

M. DU FRÈNE.

Je ne connois pas seulement le nom de ce jeu, mais je crois que nous l'avons joué chez mes tantes, sous un autre nom.

Mlles. DU RUISSEAU, DU GAZON & ROSE.

Mon cousin, il faut....

M. DU FRÈNE.

Ah ! mes chères cousines, de grace, parlez l'une après l'autre, si vous voulez que je sache bien comment on joue au *singe*.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Il faut que chacun fasse ce qu'il voit faire au maître du jeu ; s'il se gratte l'oreille, il faut se la gratter, &c. Il y a un moment où on se débrouille

barbouille avec son chapeau ; & on avoit noirci , avec du noir de fumée , les chapeau de M. Du bois & du chevalier Zéphir. Le chevalier rioit comme un fou de M. Dubois , & M. Dubois du chevalier. Tous les deux réciproquement croyoient qu'on rioit de l'autre. Lorsque Madame Dubois , à souper , vit son fils dans cet état , elle nous dit les choses les plus dures & les plus défobligeantes.

Mademoiselle R O S E.

On avoit eu tort de ne pas les détromper avant souper , & de ne pas les débarbouiller. M. Dubois avoit l'air du plus hideux ramonat.

Le Chevalier Z É P H I R.

Et moi , donc ? n'étois je pas joli ?

Mademoiselle R O S E.

Vous ne vous étiez pas débarbouillé de si bon cœur que M. Dubois.

M. D U F R È N E.

C'est à-peu-près comme le jeu que mes tantes appellent *Pincer sans rire*. Tout le monde passe en revue devant celui qui fait jouer le jeu. Il pince les joueurs les uns après les autres au front , au menton & aux joues , sans rire. Quand celui qu'on veut attaquer vient , il noircit ses doigts avec un liège brûlé , & lui fait de grandes virgules sur le front , au menton & aux joues.

Mademoiselle D U G A Z O N.

Nous avons joué une fois à Paris à ce jeu-là , avec un Monsieur , qui fut bien piqué de ce que nous l'avions laissé sortir sans l'avertir qu'il étoit tout barbouillé.

M. D U F R È N E.

Connoissez-vous un jeu qu'on appelle *Ber-burette*.

Mademoiselle D U B O C A G E.

Non , nous ne l'avons pas joué.

M. D U F R È N E.

C'est une espèce de Colin-Maillard ; au lieu de *Jeux familiers*.

de mettre un bandeau sur les yeux du Colin-Maillard , une personne lui ferme les yeux avec les deux doigts index. Les autres joueurs viennent frapper sur le bout du nez de celui qui a les yeux fermés , & il faut qu'il devine qui. Alors , pour l'attaper , la personne qui avoit les deux mains occupées à lui fermer les yeux , au lieu de se servir de ses deux mains , lui ferme les yeux avec l'index & le doigt du milieu de la même main , & frappe sur le nez avec l'autre main. On ne devine jamais que c'est celui qu'on croit uniquement occupé à nous fermer les yeux , sur-tout quand on a vu plusieurs Colins-Maillards qui n'ont point été attrapés.

Mademoiselle R O S E.

Il y a aussi une manière d'attraper , en jouant au *Furet du bois joli*. On a un sifflet que l'on se passe , & dans lequel on siffle de tems en tems , de manière à n'être point vu de celui qui le cherche. On chante : il est passé par ici , le furet du bois , Mesdames , il est passé par ici , le furet du bois-joli. Quand on le trouve dans les mains de quelqu'un , il faut qu'il le cherche à son tour ; & pour attraper , on l'attache derrière celui qui le cherche , & on siffle de tems en tems. Alors , il ne peut jamais le trouver , à moins qu'il ne découvre la ruse.

M. D E S J A R D I N S.

Quelquefois , au lieu de faire courir un sifflet , c'est une pantoufle ; alors , on appelle ce jeu-là la *Pantoufle* ; mais le sifflet est plus joli , parce qu'on a au moins le plaisir de siffler le joueur qui cherche mal.

L'Abbé D E S A G N E A U X.

A propos de choses cachées que l'on fait chercher , j'ai souvent joué à *Cherche une épingle au son du violon* ; plus le joueur approche de la chose cachée , plus le violon va fort ; & il affoiblit ses sons , à mesure que le chercheur s'éloigne.

Mademoiselle R O S E.

Quand on n'a pas de violon , on dit tout bonnement : vous vous en éloignez , ou vous brûlez.

M. D U F R È N E.

Ma chère cousine , vous qui aimez les jeux

d'attrape, vous auriez donc bien si, si vous n'aviez vu jouer, pour la première fois, au jeu des *Ambassadeurs*; c'est par ce jeu que j'ai fait mon entrée chez mes tantes: j'ai fort bien pris la p'a fanterie, quoique fort mécontent; & je me suis fait par-là une grande réputation. On tira la royauté au fort, & le sort me la donna, d'accord, à la vérité, avec la supercherie; je l'ai faite depuis: ébloui de ma nouvelle dignité, je ne vis pas les dangers où elle m'exposoit. On me fit entrer dans un appartement, entre deux rangs de fauteuils, où étoient assis mes sujets, qui se levèrent respectueusement pour me rendre les hommages qui m'étoient dus. Au fond d'une alcove dont on avoit ôté le lit, étoit dressé mon trône, élevé de plusieurs degrés, & couvert d'un beau baldaquin, dont les rideaux étoient retrouffés avec grace. On me plaça sur mon trône, & en même tems à mes côtés, on fit asseoir mes deux premiers ministres, qui devoient guider ma jeunesse. Mais hélas! c'étoit eux qui devoient me précipiter dans le piège qu'on me tendoit. Mon trône ne me paroïssoit pas bien solide, mais je n'osois m'en plaindre. Quelques uns de mes sujets me présentèrent des placets que je remis à mes ministres, pour m'aider de leurs avis. Dans l'instant; la porte s'ouvrit, & je vis entrer deux ambassadeurs, vêtus de la manière la plus grotesque, ayant sur leur tête de grands bonnets de poil fort haut. Ils marchaient d'un air fort roide, mais j'attribuois cette gravité au respect qu'ils me portoient. On me dit tout bas que je ne devois point me lever pendant leur harangue, & je m'en gardai bien. Arrivés au pied de mon trône, les ambassadeurs s'inclinèrent pour me saluer, & je vis, dans leurs bonnets qui étoient faits avec des manchons, des pots-à-l'eau qui se vidoient sur moi, tandis que mes deux ministres se levant, mon trône fit la bascule, & je me trouvai non entre deux selles le cul par terre, mais entre deux planches le cul dans l'eau dans un baquet. Tout le monde partit d'un grand éclat de rire, & je ne me fâchai pas, parce qu'il faisoit fort chaud; d'ailleurs, on me fit passer aussitôt dans l'appartement voisin, où je changeai d'habillemens depuis les pieds jusqu'à la tête.

Mes tantes m'embrassèrent avec amitié; elles me firent prendre un petit verre de liqueur; & depuis ce tems, elles m'appellent leur petit-oi.

Mademoiselle R O S E.

Que j'aurois été contente de voir la royauté si près dans ma famille.

M. D U F R Ê N E.

Je m'en doute bien; vous avez bon cœur.

L'Abbé D E S A G N E A U X.

A propos de royauté, nous devrions jouer à un jeu qu'on nomme quelquefois, mal-à-propos, le *Roi dépouillé*; son vrai nom est *l'Esclave dépouillé*. On choisit un roi qui se place sur un trône; mais il n'y a pas là d'attrape: à ses pieds est son esclave; le roi dit à une personne de la compagnie: approchez-vous de mon esclave; il ne faut pas s'approcher, mais dire: oserai-je? quand le roi a dit: osez, on approche, & on dit: j'ai fait, Sire; que ferai-je? Alors, le roi dit: ôtez-lui ses boucles, ou ses fouliers, ou son habit, &c. Il ne faut point faire tout de suite ce que le roi commande; mais dire avant: oserai-je? & quand on a fait, dire, j'ai fait, Sire, que ferai-je? Alors, le roi vous donne un autre commandement, ou il vous renvoie. Assez souvent quand le roi dit: retournez à votre place, on y va précipitamment, & on paye un gage, parce qu'il faut toujours dire: oserai-je? Après quoi le roi appelle d'autres personnes pour dépouiller son esclave. Si on manquoit à dire: oserai-je? ou bien j'ai fait, que ferai-je? on paye un gage, & on reprend la place de l'esclave.

Mademoiselle D U R U I S S E A U.

Mais si on ne manquoit jamais, l'esclave se trouveroit entièrement dépouillé.

L'Abbé D E S A G N E A U X.

C'est fort rare, parce qu'on fait dépouiller l'esclave très-lentement. Les boucles des fouliers, celles des jarretières, les boutons de manches, le tout l'un après l'autre. Vous voyez qu'il faut dire bien des fois, oserai-je? j'ai fait, que ferai-je?

L'Abbé P R I N T E M S.

Il est trop tard pour jouer à *l'Esclave dépouillé*, car on va bientôt souper.

ATTRAPE.

Mademoiselle DU GAZON.

Oh bien ! nous y jouerons demain.

M. DU FRÈNE.

Je ne pourrai pas y jouer, car vous savez bien que je pars demain matin.

Mademoiselle DU BOCAGE.

Oh ! mon Dieu, c'est bien promptement !

Mademoiselle ROSE.

Nous ne tarderons pas, mon cher cousin, à vous rejoindre bientôt à Paris, car nous partons tous après demain. M. B... a reçu des lettres ces jours derniers, & il faut qu'il quitte incessamment sa campagne, pour des affaires qui l'appellent à Paris.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Il faut espérer que nous pourrons nous réunir encore ici l'année prochaine, car M. B... est constant dans ses amitiés, & il fera bien aise de revoir ses amis, qui le reverront toujours avec un plaisir nouveau.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Moi, je partirai le plus tard que je pourrai.

Mademoiselle ROSE.

Nous partirons après demain.

Le Chevalier ZÉPHIR.

En ce cas-là, & moi aussi, je veux joindre le chagrin de quitter un endroit si charmant, à la douleur de vous quitter.

Mademoiselle ROSE.

C'est bien dit ; mais on sonne, allons souper.

(Extrait des Soirées amusantes.)

ATTRAPE. (jeu d')

Voyez à l'article VOLIÈRE.

AVEUGLES.

11

AVEUGLES. (jeu des)

Présenté aux mondains aveuglés par les péchés ; par Hamel, ci-devant curé du Moitiy. — *Jeu mystique.*

Voici comme s'exprime le curé pour annoncer ce jeu. O ! ames mondaines qui cherchez à passer agréablement votre tems ; voici que je vous présente un jeu qui tout ensemble pourra vous divertir & convertir, si vous aimez autant votre ame que votre corps ; car Dieu qui fit baptiser sérieusement le comédien Genest, lorsqu'il ne songeoit qu'à jouer sur son théâtre le baptême des Chrétiens, pourroit bien aussi vous ouvrir les yeux à la grace, en vous faisant voir dans ce jeu les différentes sources de l'aveuglement des hommes, & les moyens pour en sortir.

Ce jeu est disposé comme celui de Poie, excepté que les rencontres en sont différentes ; vous trouverez d'abord le démon & le monde qui crevent les yeux à tous les pécheurs par leurs propres péchés, & vous verrez ces différens aveugles disposés de 7 en 7 nombres, entre-achés des différens moyens propres pour recouvrer la vue, dont le plus grand & le plus souverain est le lavoir de Siloé qui est la fin du jeu ; parce que ce lavoir signifiant envoyé, comme dit Saint Jean Evangeliste, il représente J. C., qui a été envoyé pour éclairer tout homme qui vient en ce monde, ainsi que par les eaux de ce lavoir, il rendit la vue à l'aveuglé, figure de tout le genre humain, aveuglé dès sa naissance par le péché de notre premier père, comme dit S. Augustin. *Traité 44, sur S. Jean.*

Règles du jeu & ce qu'il faudra faire aux différentes rencontres.

Qui arrivera au nombre 3 où est le démon qui creve l'œil droit de la foi aux hommes, payera le jeu pour en être délivré, & ira au nombre 13 se faire guérir par Ananias, oculiste spirituel qui éclaira S. Paul, duquel il est dit qu'ayant les yeux ouverts, il ne voyoit goutte ; pour montrer qu'il n'avoit que l'œil de la foi offensé, & non pas celui de la raison ; & continuera son jeu.

Qui ira au nombre 5 où est le monde qui creve aux hommes & l'œil droit de la foi & le

garche de la raison par ses maximes ridicules, payera le jeu, & ira au nombre 24 à l'hôpital des Quinze-Vingts, & y demeurera jusqu'à ce qu'on l'en délivre, comme aussi celui qui y ira, en continuant son jeu.

Qui du premier coup ira au nombre 7 où est Adam; payera comme la peine du péché originel, & ira s'en faire purger au nombre 17 où est le baptême; & remarquez ici qu'on ne s'arrêtera pas sur les aveugles, mais on doublera son jeu afin d'arriver plutôt au lavoir de Siloé.

Qui en continuant son jeu arrivera au nombre 13 où est Ananias ne payera rien, & continuera à jouer, parce que les prêtres ne doivent pas être intéressés.

Qui ira au nombre 17 où est le baptême ne payera rien, & continuera à jouer, parce qu'on n'achète pas les sacrements.

Qui ira au nombre 32 où est l'adversité payera, & retournera au nombre 13 pour être guéri de son aveuglement par le prêtre Ananias, comme fit S. Paul étant tombé de son cheval.

Qui ira au nombre 38 où est la prédication, ne payera rien, parce que la parole de Dieu ne se vend point, mais il laissera jouer ses compagnons deux fois pour mieux écouter le prédicateur.

Qui ira au nombre 46 où est la pensée de la mort payera, & continuera son jeu pour suivre l'aveugle ne au lavoir de Siloé.

Qui ira au nombre 52 où est la pénitence, payera, & y demeurera jusqu'à ce qu'on l'en délivre.

Qui ira au nombre 60 où est l'enfer payera, & sortira du jeu pour recommencer de nouveau, parce que dans l'enfer il n'y a point de rémission.

Qui arrivera justement au nombre 63 gagnera la partie, mais je lui conseille de tirer ce qu'il aura mis au jeu & de donner le reste aux pauvres, afin qu'ils prient Dieu pour sa santé spirituelle, car il est écrit qu'il est très-à-propos de racheter ses péchés par l'aumône.

Si trois jouent ensemble, & que l'un soit arrêté aux Quinze-Vingts, l'autre à la pénitence, & le troisième à la prédication, celui-ci se il continuera le jeu; mais si deux seulement jouent ensemble, & qu'ils soient arrêtés l'un aux Quinze-Vingts, & l'autre à la pénitence,

ils sortiront tous deux & recommenceront de nouveau.

Ce jeu se trouve rue des Arcis, magasin de tableterie, au Singe vert.

AVOCAT. (1)

Jeu de Société en dialogue.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Et moi, je soutiens qu'il n'y a plus de combinaison au domino, quand on y joue plus de deux.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Mon Dieu! Qu'avez-vous donc, l'abbé? Vous êtes bien en colère.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Moi, Madame; point du tout. C'est que M. de la Forêt avance des choses qui n'ont pas de bon sens.

Mademoiselle DU BOCAGE.

M. l'abbé & M. de la Rivière jouoient au domino. Ils étoient à leur douzième partie. L'abbé avoit de l'avance M. de la Forêt & moi nous avons voulu être de la partie, & l'abbé n'en a pas gagné une, & ça lui a donné un peu d'humeur.

M. DE LA FORÊT.

C'est que M. l'abbé veut avoir la gloire d'être le meilleur joueur de domino.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Moi! vous vous trompez. Je soutiens seulement que quand on est plus de deux au domino, il n'y a plus de combinaison; c'est un pur jeu de hasard.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Vous aimez donc bien le jeu de domino? Le jouez-vous aux points?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Je le joue aux points ou à la partie, comme on veut.

M. DES JARDINS.

Pour moi , je n'aime guère le domino.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Et moi je trouve tous les jeux fort bien inventés.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Si vous aviez un bon prieuré à la campagne , je parie que voudriez y réunir tous les jeux possibles.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Oui, Madame ; parce que c'est leur divertissement qui est agréable. On peut choisir , on peut changer. Si j'avois le bonheur de pouvoir réunir chez moi beaucoup de monde à la campagne , je voudrois avoir plusieurs salles pour jouer. Dans le grand salon , Madame Dubois figureoit ; on y joueroit aux cartes. Dans un autre seroient réunis toutes sortes de jeux ; le tric-trac , les échecs , le domino , le loto , le nain jaune , les jeux de dames françoises & polonoises , le solitaire , le baguenaudier , le jeu de Siam ; je ne fais pas même si je n'y mettrois pas un jeu de jonchets. Dans un autre appartement , les jeunes personnes joueroient aux jeux à gages ; la roue d'étourderie & les petits étuis s'y trouveroient. Dans ma salle de billard , j'aurois un jeu de toupie , un trou Madame , un jeu de galliers , un biribi , un grecque , des petits palets. Dans mes bosquets , j'aurois des jeux de boules , un jeu de mail ; & dans une allée , je ferois mettre des poteaux avec des numéros , pour jouer au volant comme à la raume en petit. Je ne méprise ois pas même certains jeux de collège ; cont eun grand pignon , je ferois sabler ou même carreler un grand espace pour y jouer à la balle. Je ferois aussi carreler un de mes vestibules en belles pierres blanches , avec des raies noires , pour y jouer à la marelle , ce jeu ancien qu'Erasme n'a pas dédaigné de décrire.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Et je graverois , au-dessus de votre porte , ce vers :

L'ennui naquit un jour de l'uniformité.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Quand vous seriez chez moi , Madame , l'ennui n'auroit pas besoin de tous ces jeux-là pour prendre la fuite.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Mais allons-nous jouer bientôt ?

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Vous êtes bien pressée , ma fille.

L'Abbé PRINTEMPS.

Nous pourrions jouer à l'Avocat.

Mademoiselle ROSE & le Chevalier ZÉPHIR.

Comment joue-t-on ce jeu là ?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Tout le monde se place en rond. Au milieu est celui qui fait les questions. Quand il demande quelque chose à quelqu'un , il faut que son voisin à droite reponde pour lui , comme si on l'interrogeoit. Allons , Mesdames , placez-vous , & je commencerai.

L'Abbé PRINTEMPS.

Il ne faut pas mettre Madame de la Haute-Futaie à côté de sa fille , car elle est accoutumée à répondre pour elle.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Tu te trompes , l'abbé ; au contraire , je parie que Madame y fera prise la première ; tu verras.

Ordre dans lequel est placée la compagnie.

Madame de la Rivière : à sa gauche , Mademoiselle Rose , le chevalier Zéphir , Mademoiselle du Bocage , M. de la Forêt , Madame de la Haute-Futaie , Mademoiselle sa fille , M. des Jardins , Mademoiselle du Gazon , M. de la Rivière , l'abbé Printemps , qui se trouve à la droite de Madame de la Rivière.

L'Abbé DES AGNEAUX à Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Ma belle demoiselle, aimez-vous bien votre petite maman ?

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Oui, Monsieur; elle l'aime beaucoup.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Un gage, Madame; il falloit répondre: je l'aime beaucoup. On ne doit pas répondre en tierce personne. Voyez les avocats de province s'échauffer en plaidant: entendez les s'expliquer: « Comment! j'ai passé dans votre pré avec ma bête asine? Vous en avez menti, mon confrère; je n'ai jamais passé dans votre pré, & j'offre de le prouver; & vous osez encore soutenir que mes poules ont mangé votre grain, tandis que tous mes voisins sont en état d'affirmer que je les renferme toujours avec le plus grand soin.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Ah! je comprends actuellement.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Mademoiselle du Bocage, chantez-nous un peu, avec votre voisin, le duo; *Ah! vous dirai-je, maman?*

Le Chevalier Zéphir & Mademoiselle Rose chantent le duo.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Vous auriez dû chanter la première partie, Chevalier; & Mademoiselle Rose la seconde: mais comme vous avez fort bien chanté tous les deux, on vous fera grace des gages.

M. DES JARDINS.

L'abbé, n'allez pas demander un duo à M. de la Rivière; Mademoiselle du Gazon s'en tireroit bien, mais moi je ne le pourrois pas.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Vous n'avez donc pas appris la musique?

M. DES JARDINS.

Oh! mon Dieu! non.

L'Abbé DES AGNEAUX.

C'étoit à Mademoiselle de la Haute-Futaie à répondre; vous payerez tous les deux un gage. *A Mademoiselle du Gazon*: pourquoi Mademoiselle de la Haute-Futaie n'a-t-elle pas répondu.

Mlle. DU GAZON & M. DES JARDINS.

Elle n'y pensoit pas.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Encore un gage, Mademoiselle; vous ne deviez pas répondre. Il falloit laisser M. des Jardins répondre tout seul. N'est-il pas vrai, M. des Jardins?

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Oui, Monsieur.

L'Abbé DES AGNEAUX à Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Convenez, Madame, que Mademoiselle votre fille joue fort bien ce jeu-là.

M. DE LA FORÊT.

J'en conviens.

L'Abbé DES AGNEAUX à l'Abbé PRINTEMPS.

L'Abbé, vous aimez beaucoup Madame de la Rivière, n'est-il pas vrai?

M. DE LA RIVIÈRE.

Je l'aime beaucoup.

L'Abbé DES AGNEAUX toujours à l'Abbé PRINTEMPS.

Elle est bien faite pour plaire; qu'en pensez-vous?

M. DE LA RIVIÈRE.

Sûrement: vous avez bien raison.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Quel plaisir d'avoir une femme si charmante, qui chante si bien, qui pince si bien de la guitare & de la harpe, qui a tous les talens possibles, un si bon caractère, tant d'esprit & si peu de méchanceté, ce qui est presque incompatible! N'ai-je pas fait son vrai portrait, l'abbé?

M. DE LA RIVIÈRE.

Oh! mon Dieu, oui: il n'y manque rien.

L'Abbé DES AGNEAUX à Mlle. ROSE.

N'est-il pas vrai, Mademoiselle, que je n'ai rien dit de trop.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Pardonnez-moi, beaucoup trop.

Mademoiselle ROSE.

Un gage, Madame; je n'aurois sûrement pas fait cette réponse.

Madame DE LA RIVIÈRE.

C'est égal, Mademoiselle; il m'est permis de dire ce que je veux sous votre nom.

M. DE LA FORÊT.

Pourquoi avez-vous un mauvais avocat, qui entend mal votre affaire.

M. DES JARDINS.

Croyez-vous, Mademoiselle, que tout ce que disent les avocats soit approuvé par leurs parties? Oh! que non; il s'en faut souvent de beaucoup.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Mais, M. l'abbé, vous devez être las d'être

toujours comme ça debout au milieu de nous. Allons, chargeons de jeu.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Jouons au *Colin-Maillard assis*.

Mademoiselle DU BOCAGE.

Comment y joue t-on? Je ne le connois pas, ce jeu là.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Au lieu de jouer comme le Colin-Maillard où tout le monde court & on dit casse-tête, tout le monde est assis: le Colin-Maillard est au milieu: Il s'affied sur les genoux de quelqu'un; il lui est défendu de toucher avec ses mains, & il faut qu'il devine sur qui il est assis. Quand il a nommé bien ou mal, on change de place, sans parler; cela est essentiel, comme à tous les Colins-Maillards. Quand le Colin-Maillard a deviné, celui qui a été reconnu prend sa place.

L'Abbé PRINTEMS.

Ce sont les règles de tous les autres Colins-Maillards.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIR.

Est-ce qu'il y a encore d'autres Colins-Maillards? Je ne les connois pas.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Il y a le Colin-Maillard à la silhouette, & le Colin Maillard au bâton. Mais il est trop tard: on sonne le souper, je vous les expliquerai, & nous les jouerons une autre fois.

(*Extrait des Soirées amusantes.*)

B

J'AIME MON AMANT PAR B.

J'AIME MON AMANT PAR B.

Jeu de Société en dialogue.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

QU'AVEZ-VOUS fait à votre partie de *quilles*,
est après midi ?

Le Chevalier ZÉPHIR.

Nous avons gagné trois parties, & nos
adversaires une.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

J'ai abattu deux fois de suite la quille du
milieu toute seule. Savez-vous, maman, que
ça fait dix-huit points ?

Le Chevalier ZÉPHIR.

Ça avance bien la partie, au moins.

M. DES JARDINS.

Oui : mais, vous qui parlez, vous avez fait
deux fois *chou-blanc*. Vous regardez toujours
ces demoiselles & jamais votre jeu.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Demain, nous ferons jouer au chevalier le
Jeu de quilles, *les yeux bandés*.

Mademoiselle ROSE.

Il y jouera peut-être bien ; il n'aura pas de
distractions.

Mademoiselle DU BOCAGE.

Comment y joue-t-on

L'Abbé DES AGNEAUX.

On met les neuf quilles sur une même ligne ;
on bande les yeux au joueur ; on le place à une
certaine distance convenue ; on le fait tourner
trois fois sur lui même, & on le met en face
des quilles. Alors, il jette une boule ou un
bâton dans les quilles. Vous sentez bien que
pour peu qu'il se dérange, il envoie la boule
bien loin des quilles, c'est ce qui amuse beau-
coup les spectateurs, qui se font rire l'un après
l'autre. On fixe également la partie en un cer-
tain nombre de points.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Allons-nous jouer ? Jouons à *j'aime mon
amant par B* ; ma fille ne s'y trompera pas
comme à *ardi*.

L'Abbé PRINTEMS.

Si vous le permettez, je vais commencer.
J'aime mon amante par B, parce qu'elle est
borgne, bossue, bancale, boiteuse, bégueule,
bizarre....

Mademoiselle DU GAZON.

Mais vous en dites trop ; il ne nous restera
plus rien.

M. DE LA RIVIÈRE.

Celle-là est bien marquée au B ; elle doit
avoir de l'esprit.

L'Abbé PRINTEMS.

Point du tout ; elle est bête & n'est pas bonne.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

L'abbé a bon goût ; c'est toujours sans
doute.

doute , la même qui étoit dernièrement acariâtre . En vérité , l'abbé vous ne devez pas craindre de rivaux .

Madame DE LA RIVIÈRE .

Bon ! c'est une ruse . Vous ne voyez pas que l'abbé se plaît à dire des contre-vérités . A propos , il faudra jouer demain au jeu des *vérités & des contre-vérités* .

Mademoiselle ROSE .

Comment joue-t-on donc ce jeu-là , Madame ?

Madame DE LA RIVIÈRE .

On vous dira , par exemple , Mademoiselle , vous êtes charmante ; voilà une vérité ; & le petit chevalier ne peut pas vous souffrir .

Le Chevalier ZÉPHIR .

Voilà une contre-vérité .

Mademoiselle DU RUISSEAU .

Vous rougissez , ma sœur .

L'Abbé PRINTEMS .

Voilà une vérité .

Mademoiselle DU BOCAGE .

C'est une preuve que vous êtes bien persuadée que le chevalier vous déteste .

L'Abbé DES AGNEAUX .

Voilà une bonne contre-vérité . Mais nous abandonnons notre jeu . Allons , l'abbé , où envoie-tu ta maîtresse borgne & boiteuse ? Il ne faut pas l'envoyer loin ; elle seroit trop fatiguée .

L'Abbé PRINTEMS .

Je l'envoie , dans un bateau , à Bastia ; je la nourris de betteraves ; je lui fais présent d'un bon bâton & d'un bouquet de fleurs de bois-puant .

Madame DE LA RIVIÈRE .

J'aime mon amant par B , parce qu'il est *Jeux familiers* .

b'ensaisant ; je le nourris de brochet ; je l'envoie à Beaune , pour y boire du bon vin ; je lui donne des boucles de diamant , & je lui fais un bouquet de bois-joli .

Mademoiselle ROSE .

J'aime mon amant par B , parce qu'il est blond .

L'Abbé DES AGNEAUX .

Ah ! chevalier , voilà une contre-vérité .

Mademoiselle ROSE .

Je le nourris de bec-figues ; je l'envoie à Bazoume ; je lui fais présent d'un ballon , & je lui compose un bouquet de balsamines .

Le Chevalier ZÉPHIR .

J'aime mon amante par B , parce qu'elle est brune (1) .

Mademoiselle DU RUISSEAU .

Vous profitez des leçons qu'on vous donne ; vous faites aussi des contre-vérités .

Le Chevalier ZÉPHIR .

Je la nourris de bécasses ; je l'envoie à Bergame ; je lui fais présent d'une bonbonnière & d'un bouquet de belles-de-nuit .

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE .

J'aime mon amant par B , parce qu'il est bon ; je le nourris de bastavelles ; je l'envoie à Beauvais ; je lui fais présent de boutons de manche de diamant , & d'un bouquet de belles-de-jour .

Mademoiselle DU RUISSEAU .

J'aime mon amant par B , parce qu'il est bouffon , je le nourris de biscuits ; je l'envoie à Bordeaux ; je lui donne une bouteille & un bouquet de buets .

(1) L'auteur suppose que M. le chevalier Zéphir est brun , & Mademoiselle Rose blonde .

Mademoiselle DU BOCAGE.

J'aime mon amant par B, parce qu'il est badin; je le nourris de bœuf; je l'envoie à Beaugency; je lui donne un balai & un bouquet de barbeau blanc.

Mademoiselle DU GAZON.

J'aime mon amant par B, parce qu'il est beau; je le nourris de barbeaux; je l'envoie à Befançon; je lui donne un bateau, & je lui fais un bouquet de *bois-joli*.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Un gage, ma chère enfant, j'ai dit un bouquet de *bois-joli*.

Mademoiselle DU GAZON.

Je n'en étois pas bien sûre.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

J'aime mon amant par B, parce qu'il est Bernardin.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Voilà qui est bien trouvé, ma fille.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Mais, maman, je ne fais que dire.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Allons, continuez.

L'Abbé PRINTEMS.

Mademoiselle l'aime par C, parce qu'il est Cordelier, Capucin, Célestin, Carme; par D, parce qu'il est Dominicain, Doctrinaire; par T, parce qu'il est Trinitaire, Théatin.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Bon! finissez donc vos ragots, l'abbé; allons, ma fille, continuez; avec quoi le nourrissez vous?

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Je le nourris avec du beurre frais, je l'envoie...

L'Abbé DES AGNEAUX, à moitié haut.

A Clairvaux.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Vous voulez m'attraper, ça ne commence pas par un B; je l'envoie à Blois; je lui donne... je lui donne....

L'Abbé DES AGNEAUX, à moitié haut.

Un bréviaire.

L'Abbé PRINTEMS, de même.

Un baril d'anchois.

M. DE LA RIVIÈRE, de même.

Un bénéfice simple.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Allons, choisissez, ma fille; tout le monde vous souffle.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Eh bien! je lui donne un bréviaire & un bouquet de buis-béni.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Je parie qu'on a vous a encore soufflé ça.

M. DES JARDINS.

J'aime mon amante par B, parce qu'elle est bouffie; je la nourris de brioches; je l'envoie à Bourges; je lui fais un bouquet de boutons d'or.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Un gage, Monsieur, vous n'avez pas dit ce que vous lui donniez.

M. DES JARDINS.

Eh bien! je lui donne un baiser.

Mademoiselle ROSE.

Voilà un grand cadeau.

M. DES JARDINS.

Oui, Mademoiselle, pas si petit que vous le croyez.

M. DE LA RIVIÈRE.

J'aime mon amante par B, parce qu'elle est bienveillante; je la nourris de bonbons; je l'envoie à Béthune; je lui donne des bouts-rimés & un bouquet de bétoine.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Je suis bien embarrassé; quand on est le dernier, ça n'est pas aisé. J'aime mon amante par B, parce qu'elle est.... A-t-on dit bizarre?

Mademoiselle DU BOCAGE.

L'Abbé l'a dit.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Eh bien! parce qu'elle est bavarde; je la nourris de bécassines.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Un gage, le chevalier a dit bécasse.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Mais, ma fille, il y a bien de la différence d'une bécasse à une bécassine.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Je l'envoie à Bentivoglio; je lui fais un bouquet de bella-dona, & je lui donne un biribi.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Qu'est-ce que c'est qu'un biribi?

L'Abbé DES AGNEAUX.

C'est une espèce de jeu comme le jeu de grecque.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Je ne connois pas la grecque non plus.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Comment! vous ne connoissez pas ce jeu

qui amuse tant de monde dans les petites guinguettes! C'est une espèce de tonneau qui a plusieurs fonds à divers étages, tous percés dans le milieu d'un trou rond. On jette dessus des palets ou des écus de six francs. Quand ils passent dans le premier plancher, on compte un certain nombre de points; dans le second, dans le troisième & par terre de même.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Mesdames, on sonne; allons souper.

Madame DE LA RIVIÈRE.

L'Abbé des Agneaux, restez un instant, s'il vous plaît; j'ai un mot à vous dire. Voilà tout le monde descendu; je vous prévient que demain je ferai jouer aux ciseaux croisés. Connoissez vous ce jeu-là!

L'Abbé DES AGNEAUX.

Oui, Madame, quand on dit, je vous vends mes ciseaux croisés, il faut avoir les bras ou les jambes croisés; & non croisés, si on dit je vous vends mes ciseaux décroisés.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Tout le monde ne le connoît pas, & ce jeu-là nous vaudra bien des gages. Mais descendons, car il ne faut pas nous faire attendre.

(Extrait des Soirées amusantes.)

BAGUENAUDIER. (jeu du)

Manière de jouer le Baguenaudier à sept anneaux.

Toutes les fois que le nombre est impair, il n'en faut faire tomber qu'un. Faites tomber le troisième; remontez le premier; faites tomber les deux ensemble; faites tomber le cinquième; remontez les deux premiers; faites tomber le premier seul; remontez le troisième & le premier; faites tomber les deux premiers; faites tomber le quatrième; remontez les deux premiers; faites tomber le premier seul; faites tomber le troisième, remontez le premier; faites tomber les deux premiers & le septième; remontez les deux premiers ensemble; faites tomber le premier; remontez le

troisième & le premier ; faites tomber les deux premiers ; remonte le quatrième & les deux premiers ; faites tomber le premier & le troisième ; remonte le premier ; faites tomber les deux premiers ; remonte le cinquième & les deux premiers ; faites tomber le premier ; remonte le troisième & le premier ; faites tomber les deux premiers & le quatrième ; remonte les deux premiers ; faites tomber le premier & le troisième ; remonte le premier ; faites tomber les deux premiers & le sixième ; remonte les deux premiers ; faites tomber le premier ; remonte le troisième & le premier ; faites tomber les deux ; remonte le quatrième & les deux premiers ; faites tomber le premier & le troisième ; remonte le premier ; faites tomber le second & le cinquième ; remonte les deux premiers ; faites tomber le premier ; remonte le troisième & le premier ; faites tomber les deux & le quatrième ; remonte les deux premiers ; faites tomber le premier & le troisième ; remonte le premier ; faites tomber les deux ; & il est démonté.

Pour le remonter.

Remonte les deux premiers anneaux ; faites tomber le premier ; remonte le troisième & le premier ; faites tomber les deux premiers ; remonte le quatrième & les deux premiers ; faites tomber le premier & le troisième ; remonte le premier ; faites tomber les deux premiers ; remonte le cinquième & les deux premiers ; faites tomber le premier ; remonte le troisième & le premier ; faites tomber les deux premiers & le quatrième ; remonte les deux premiers ; faites tomber le premier & le troisième ; remonte le premier ; faites tomber les deux premiers ; remonte le sixième & les deux premiers ; faites tomber le premier ; remonte le troisième & le premier ; faites tomber les deux premiers ; remonte le quatrième & les deux premiers ; faites tomber le premier & le troisième ; remonte le premier ; faites tomber les deux premiers & le cinquième ; remonte les deux premiers ; faites tomber le premier ; remonte le troisième & le premier ; faites tomber les deux premiers & le quatrième ; remonte les deux premiers ; faites tomber le premier & le troisième ; remonte le premier ; faites tomber les deux premiers ; remonte le septième & les deux premiers ; faites tomber le premier ;

remonte le troisième & le premier ; faites tomber les deux premiers ; remonte le quatrième & les deux premiers ; faites tomber le premier & le troisième ; remonte le premier ; faites tomber les deux premiers ; remonte le cinquième & les deux premiers ; faites tomber le premier ; remonte le troisième & le premier.

Ce jeu se trouve rue des Arcis, au Singe vert.

BAGUES. (*jeu de*)

Ce jeu consiste en une grande machine qui présente quatre fauteuils, ou quatre figures de cheval, qu'on fait tourner sur un pivot devant une boîte élevée dans laquelle on met des anneaux à ressorts, que les joueurs assis ou à cheval doivent enlever malgré le mouvement rapide où ils sont, en faisant passer ces anneaux dans un bâton pointu qu'ils tiennent à la main. On joue deux personnes, ou deux contre deux, & celui des deux partis qui a le premier le nombre des anneaux convenus gagne la partie.

BALANÇOIRE. Ce jeu consiste en une planche, où un siège suspendu & arrêté de chaque côté par deux fortes cordes qui sont bien attachées à des branches d'arbres, ou à quelques autres corps élevés. On donne un fort mouvement à la balançoire qui s'élève & s'abaisse en avant & en arrière alternativement ; ce qui procure une sorte d'exercice, souvent dangereux à la personne qui s'est hasardée dans la balançoire.

BALLE. (*jeu de la*)

Jeu d'exercice, qui consiste à se renvoyer une balle de l'un à l'autre ; ou de la lancer contre un mur, pour la renvoyer ensuite à la volée ou au premier bond, en convenant d'une marque ou d'une ligne au-dessus de laquelle elle doit frapper pour qu'elle soit réputée bien jouée.

Il paroît que les balles des anciens étoient faites comme quelques unes des nôtres, d'une

enveloppe de peau qui renfermoit du son ou un petit paquet de laine. Les balles de cordes, de drap, & cel es dont l'enveloppe est tricotée sont plus modernes. On les pouffoit avec la main nue, & c'est de là qu'est venu le nom de paume; parce qu'on les recevoit dans la paume de la main, comme on fait encore à un jeu de balle que l'on appelle le *tamis*, à cause que l'on fait redire une balle sur un tamis, ou sur une planche.

B A R R E S. (les)

Jeu d'exercice & de course qui ne convient qu'à la jeunesse. Le jeu des barres est une espèce de petite guerre entre deux troupes qui ont chacune leur camp où ils mettent leurs bagages. Un de la troupe se détache & va provoquer quelqu'autre de la troupe opposée. Ces deux champions se mettent en campagne; ils courent sus l'un contre l'autre, cherchant à s'éviter, à s'attraper; & si l'un des deux se laisse trop approcher, en sorte que son antagoniste le frappe de trois petits coups sur le corps; alors il est fait *prisonnier* & emmené dans le camp du vainqueur. Le parti ennemi fait ses efforts pour délivrer le prisonnier; ce qui arrive lorsqu'on peut parvenir jusqu'à lui & le toucher; mais alors il y a une lutte ou course générale dans laquelle on fait souvent de nouveaux prisonniers de part & d'autre. Dans ce cas, l'échange se fait. La victoire est au parti qui a su garder ses prisonniers.

BATIMENT OU DU JARDINAGE.

(jeu du)

Quelqu'un de l'assemblée fait prendre à tous les autres les noms des matériaux ou les outils de maçonnerie, comme le marbre, le porphyre, la pierre de taille, le moilon, la chaux, le plâtre, le ciment, le compas, la règle, le marteau, la truelle. Après il fait un discours d'un édifice qu'il a entrepris, nommant tantôt une de ces choses & tantôt l'autre, & ceux qui en portent le nom le doivent redire aussitôt deux fois, ou bien ils donnent un gage.

On fait de même au jeu du jardinage où l'un est le parterre, l'autre la fontaine, l'autre le

rosier, l'abricotier, le cérifier, ou bien la bêche, le rateau, l'arrosoir & autres choses qui appartiennent au jardinage; tellement qu'en faisant le récit de ce qui est dans un jardin & de ce qui s'y fait, & l'entre-mêlant plusieurs fois, il faut aussi que ceux qui entendent leur nom le répètent incontinent deux fois, sur peine d'amende.

B A T O N N E T. (jeu du)

Ce jeu d'écolier consiste à faire sauter avec force un très petit bâton pointu par les deux bouts; & de le lancer le plus loin qu'il est possible, soit à tour de bras, soit en le frappant avec un autre bâton court. Le joueur antagoniste doit retenir le bâton & à la volée; mais il est quelquefois dange eux pour lui de s'avancer sur le batonnet au moment qu'on le jette, & qui peut alors blesser grièvement.

B A T T O I R. (jeu du)

Jeu d'exercice qui consiste à chasser avec une palette à long manche une balle dure de chiffons bien ficelés, & couverte d'une étoffe que les joueurs doivent tâcher de renvoyer en la reprenant à la volée, ou au premier bond. On joue en partie au battoir; la moitié des joueurs se mettant à un bout d'une longue allée, & l'autre moitié à l'opposite. On fait ce que l'on appelle des *chasses*, c'est-à-dire, les marques aux endroits où la balle a été arrêtée, & pour gagner il faut qu'en repoussant la balle, elle passe au delà de ces marques; sinon on perd la première fois 15, ensuite 30, puis 45, enfin le jeu. Une partie est divisée en autant de jeux qu'on est convenu.

BERLURETTE; jeu de société.

Voyez à l'article ATTRAPE. (jeu d')

B Ê T E S O U S I G N E S. (jeu des)

Ce jeu se fait avec des gestes simplement sans parler, chacun ayant choisi des gestes différens. Il en a un qui commence à contre-

faire celui de quelqu'un de ses compagnons, & il faut qu'incontinent celui-là fasse le même geste, & y joigne après, celui de quelque autre pour le surprendre. Il est besoin que ceux qui jouent tournent tantôt les yeux vers l'un, & tantôt vers l'autre, craignant qu'ils ne fassent leur geste sans qu'ils le voient, & qu'ils ne soient surpris. On manque souvent à ce jeu, à cause qu'on se méprend quelquefois dans les gestes. On le peut faire encore d'une autre façon pour le rendre plus aisé; c'est qu'il y aura un maître qui aura son action particulière aussi bien que les autres, lorsqu'il fera celle des autres, il faudra faire la sienne, sans qu'il y ait autre que lui à observer. On y peut ajouter que ceux qui parleront, excepté le maître, donneront un gage. Mais parce que cela seroit trop ennuyeux de jouer si long-tems sans parler, ces jeux là ne durent guères. Quelques-uns joignent une parole au signe pour se divertir davantage : car cela nous réveille d'entendre parler. Cela rend aussi le jeu moins fautif, à cause qu'entendant citer le nom qu'on a pris, on songe plutôt à le redire après, & à dire incontinent celui d'un autre, en faisant son signe. Outre les gestes ou grimaces extravagantes, on fait encore les actions de quelques métiers que chacun a choisis, & c'est à qui contrefera le métier de son compagnon.

BILBOQUET. (jeu du)

Le bilboquet est un petit morceau de bois ou d'ivoire, tourné & creusé en rond par les bouts avec une corde au milieu, à laquelle est suspendue une boule qu'on tâche de faire entrer dans le creux du bilboquet; il y a des bilboquets qui ont un bout creux & l'autre bout en pointe, qu'il faut faire entrer dans un trou de la boule; on fait aussi des bilboquets qui présentent une pointe à un bout, & une petite surface à l'autre bout, sur laquelle il faut essayer de faire tenir la boule en équilibre; ce qui n'est pas facile, & ce qui demande un grand exercice.

On trouve toutes sortes de bilboquets en bois & en ivoire, au magasin de tabletterie, rue des Arcis; au Singe vert.

BLASON. (jeu du) Par M. de Fer, géographe.

L'on doit considérer ce jeu comme une

méthode ou introduction à l'art du blason. Il commence par la connoissance des émaux & des métaux, des fourures, des traits ou partitions des pièces qui entrent dans les armes, des supports & autres ornemens & marques extérieures de l'écu, les armes des rois, des princes, & républicques de l'Europe, avec les principaux ordres de chevalerie qui ont été institués dans cette partie du monde. Ce jeu est à l'imitation de celui de Poie, & pareillement divisé en 6, cases.

Ordre du jeu.

On joue au jeu avec deux dez communs ou un cochonnet, chacun une fois & à son tour, tant de personnes que l'on voudra. On conviendra du prix que doivent valoir les jettons dont on doit mettre un chacun à l'entrée du jeu, & payer autant de jettons que les rançons, les sorties & les contributions ordonnées vous obligeront au profit de celui qui gagnera la partie, marquant son jeu chacun avec une marque différente. Il faut faire attention que celui qui amenera du premier coup neuf, mettra au jeu le prix convenu, & passera à 26 chez les officiers du souverain.

Celui qui sera rencontré d'un autre payera le prix convenu, & ira prendre la place de son compagnon.

Loix du jeu.

1. Celui qui fera six, qui est le quarré où les armes commencent à être partagées payera le prix convenu, & passera au chiffre 12 où il y a un gironde, & continuera de jouer à son tour.

2. Qui viendra au quarré 19 où sont les écus à l'antique se reposera, pendant que les autres joueront deux fois, & payera le prix convenu pour renouveler ses titres, & jouera ensuite à son rang.

3. Qui arrivera au quarré 30 où sont les marques de la chancellerie y demeurera jusqu'à ce que quelqu'un des joueurs arrive au même chiffre, & en prenant sa place lui donne la liberté de continuer son jeu, & payeront tous deux le prix convenu pour les droits de la chancellerie.

4. Qui arrivera à 42, aux armes de l'empereur, payera les mois romains au jeu.

5. Qui arrivera au quarré 49, aux armes du

BONS ENFANS.

roi d'Espagne, payera le prix convenu pour avoir permission de passer aux Indes, où il demeurera jusqu'à ce que les autres joueurs aient joué chacun deux coups.

6. Qui tombera sur le nombre 58 où est l'ordre des Templiers & celui du Croissant payera le prix convenu, & recommencera au chiffre 1, lesdits ordres étant abolis.

7. On ne pourra rester sur les casques ni sur les couronnes, & celui qui y tombera payera le prix convenu, & passera ou rétrogradera au nombre 26 chez les officiers du souverain, & continuera son jeu.

8. Qui arrivera à 63, qui est le terme du jeu, gagnera la partie & tirera tous les jettons.

9. Qui aura amené plus de points qu'il n'en faut pour arriver juste au nombre 63, rétrogradera autant de points qu'il a de plus, & continuera à jouer à son rang jusqu'à ce qu'il arrive juste au dernier nombre.

Toutes les cases représentent chacune des figures de blason.

BONS ENFANS; (le jeu des)

Vivant sans souci & sans chagrin, où sont les intrigues de la vie; nouvellement inventé & mis au jour par les chevaliers de la table ronde. (Jeu d'amusement.)

Tel est l'intitulé de ce jeu qui est une imitation du jeu de l'oie, & qui en a les dispositions excepté que les rencontres sont différentes. (Voyez la planche 13^e du Dictionnaire des Jeux.)

Voici les règles de ce jeu composé de 63 cases ou numéros.

Chacun des joueurs met un jetton au jeu avant de commencer. On débat ensuite qui sera le premier à jouer. On joue avec deux dez.

Le joueur n'arrête point sa marque sur les figures des vieilles représentées dans différentes cases, & lorsque la chance des dez l'y conduit, il doit recommencer à compter le nombre des points qu'il a amenés.

1^o. Si le joueur tombe au nombre 6 qui désigne une *serenade*, on lui fait payer les violons.

BOULE CHIFFRÉE. 23

2^o. Celui qui au premier coup de cornet amène 9, les dez marquant les points 5 & 4, il payera la *nôce* & ira se loger au *cornard content*, d'où il ne pourra être dégagé que par un autre joueur qui aura amené le même nombre, qui prendra sa place & le renverra à l'*enterrement de sa femme*, alors il payera le *foufouneur* & recommencera le jeu.

3^o. Celui qui amenera 9 par 3 & 6 des dez, payera la *nôce*, & sera envoyé au *cornard malheureux*, d'où il ne pourra sortir, à moins qu'un joueur n'amène le même nombre de points des dez, & ne prenne sa place. Dans ce cas le prisonnier délivré payera l'*enterrement de sa femme* au nombre 58, puis recommencera.

4^o. Si quelqu'un poursuivant son jeu vient à la *nôce* au nombre 9, il crachera dans le bassin, puis recommencera.

5^o. Celui qui s'arrêtera chez l'*accouchée* au nombre 19 payera un tribut, s'il ne veut baiser la crémaillère.

6^o. Si l'on s'arrête chez le *cornard content*, on lui payera un tribut, & l'on continuera, mais au second tour, à jouer.

7^o. Le joueur qui sera arrêté chez le *cornard malheureux* recevra un tribut de lui, & suivra son jeu.

8^o. Celui qui viendra au *baptême* sera parrain, payera les droits & retournera au nombre 30.

9^o. Si quelqu'un vient à l'*enterrement*, il payera l'*offrande* & recommencera le jeu.

10^o. Le premier qui arrivera au nombre 63, figurant la table des bons enfans, tirera tout ce qui est sur le jeu.

Les amendes, & les paiemens des différentes chances de ce jeu, sont de convention entre les joueurs.

BOULE CHIFFRÉE.

Règle du jeu.

Ce jeu se joue en cent. Il ne faut point crever; si on creve, les points que l'on a de plus se comptent sur l'autre cent que l'on recommence: cependant les joueurs peuvent convenir ensemble que la partie soit gagnée quoi qu'il en ait crevé. Il faut que cela se dise avant de commencer la partie.

Autre manière d'y jouer.

Supposons que l'un des joueurs amène cinq points, & que l'autre amène vingt, c'est quinze jettons que gagne celui qui a amené vingt.

Cette boule chiffrée, dite ci-devant *boule royale*, se vend, rue des Arcis, au Singe vert.

BOULES. (*jeu de*)

On joue sur terre avec de grosses boules

qu'on tache de pousser le plus près qu'il est possible d'une petite boule, ou de tout autre but qu'on a choisi. On joue aux boules en partie, & il y a des joueurs assez adroits pour lancer leur boule contre le but, qu'ils font partir fort loin, ou contre les boules de leurs adversaires; alors ils se rendent maîtres du jeu, & ils peuvent placer avantageusement les boules qui leur restent à jouer.

C

C A B R I O L E T.

C A B R I O L E T. (*jeu du*)

VOICI les règles de ce jeu qui se joue, soit avec des cartes, soit avec des dez.

1°. *Avec les cartes.* Avant de commencer la partie, on mettra chacun sur une ou plusieurs cases & principalement sur celle du jeu, le nombre de jettons dont on fera convenu.

On joue avec des cartes de piquet à quatre personnes ou davantage; & le jeu doit toujours être composé d'un nombre de cartes suffisant pour en donner cinq à chaque joueur.

Celui qui donne les cartes fait voir la dernière qui est toujours a-tout.

Le premier en cartes qui a dans son jeu quel qu'un des assemblages de figures qui composent une des neuf cases le déclare. Par exemple, s'il a un roi, une dame, & un valet de la même couleur quelconque, il dit avoir *le mariage légitime*, & si personne ne s'y oppose, il tire ce qu'il y a sur la case de ce nom.

Si, selon la même loi, il a roi & valet; il tire, personne ne s'y opposant, ce qu'il y a sur la case de la *confiance*.

S'il a la dame & le valet, ce qu'il y a sur celle de la *confiance*.

L'*infidélité*, qui est un roi d'une façon & une dame de l'autre, tire aussi ce qui est sur la case de ce nom.

Il en est de même de la *conférence*, figurée par deux rois.

Du *secret*, figuré par deux dames.

Et des *confidens*, figurés par deux valets, n'importe de quelle couleur.

On pourra appeler une carte qu'on desire, & la remplacer par une carte du même ordre ou d'un degré supérieur, sans nommer, ni montrer celle que l'on donne en échange.

Chacun doit parler à son tour, mais celui qui a trois valets ayant *cabriolet*, il emporte, sans examen, ce qui est sur les neuf cases, que chacun recouvre pour recommencer la partie.

Lorsqu'un joueur a la même chose que celui qui parle, il dit: je m'y oppose; alors ni l'un ni l'autre ne tire ce qui est sur la case énoncée: c'est l'affaire du premier d'examiner par le jeu des cartes de l'opposant, si ses droits sont égaux aux siens.

Quiconque aura les quatre as tirera, s'il en a couvert les figures, tout ce qui est sur le jeu, & chacun des joueurs lui payera encore la mise ordinaire des neuf cases.

Il ne faut point perdre de vue qu'on ne tire jamais rien des cases que l'on n'a pas couvertes.

Lorsque tous les joueurs ont parlé à leur tour, le premier en cartes joue ou passe; si celui qui fait jouer gagne, il tire ce qui est sur

sur la case du milieu ; mais s'il perd , il met sur cette même case autant de jettons qu'il y en a.

2°. *Avec les dez.* On peut jouer avec trois dez ; & l'on trouve à la face des dez indiquée en haut de chaque case , que l'on occupera suivant le nombre des points amenés.

À la *conférence* ; tirez ce qui est sur cette case.

À la *confiance* ; tirez chacun un jetton , & rejouez un coup.

À la *confiance* ; tirez ce qui est sur cette case , & que chacun vous donne un jetton.

Àux *confidens* ; recevez deux jettons de chaque joueur ; gardez la moitié paire , & mettez le reste au jeu.

À l'*infidélité* ; payez un jetton à chacun des joueurs , & qu'ils jouent deux coups pendant que vous vous reposerez.

Àux *secrets* ; tirez un jetton de chaque case.

Àu *jeu* , marqué par trois dez , chacun de cinq points. Tirez ce qui est sur cette case , & que tous les joueurs remettent au jeu.

Àu *mariage légitime* ; tirez ce qui est sur cette case , & de chacun deux jettons pour les frais de la nôce.

Àux *cabriolets* ; la partie est gagnée , & l'on tire en conséquence tout ce qui est sur les neuf cases.

Lorsqu'on amenera d'autres points que ceux qui sont marqués sur les cases , on payera deux jettons au jeu.

Les cases des quatre *as* ne se couvrent pas quand on joue avec les dez.

CAPUCIN. (le)

Jeu de société en dialogue.

MADAME DE LA HAUTE-FUTAIE.

D'où venez-vous donc, Mademoiselle ? vous arrivez bien tard.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Madame, nous revenons de Chessy. Il y a
Jeux familiers.

tant de belles choses à voir qu'on ne sauroit y rester trop long-tems.

MADemoiselle ROSE.

Comme les gazons y sont beaux & bien tenus !

MADemoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Maman, nous avons vu des petits cignes tout noirs.

MADAME DE LA HAUTE-FUTAIE.

Ils ne sont sûrement pas tout noirs , ma fille. Ils sont gris , & ils blanchiront en grandissant. Accoutumez-vous donc à dire les choses comme elles sont.

M. DES JARDINS.

Que j'aime le simple ruisseau qui passe au bas du vallon ?

L'Abbé PRINTEMS.

C'est ma promenade ordinaire.

MADemoiselle DU BOCAGE.

Vous nous avez promis , en revenant , M. de la Rivière , de nous faire jouer au Capucin. Allons , contez-nous quelque histoire de Capucin.

M. DE LA RIVIÈRE.

Oh ! mais je ne peux pas vous en inventer tous les jours de nouvelles.

MADemoiselle DU RUISSEAU.

Eh bien ! contez les mêmes. Je n'y étois pas quand vous avez joué.

M. DE LA FORÊT.

Ni moi non plus.

MADemoiselle ROSE.

Le chevalier & moi , nous n'y étions pas non plus. Ainsi , vous voudrez bien expliquer le jeu en faveur des ignorans.

M. DE LA RIVIÈRE.

Chacun prend une partie de l'habillement du capucin : l'un est le manteau, l'autre la robe, l'autre le capuchon, &c. Quand l'historien parle du manteau, il faut que celui qui est le manteau, répète le mot manteau deux fois, si l'historien l'a dit une; & une fois, s'il l'a dit deux.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Tenez, Monsieur, voilà la liste des personnages, & de leurs rôles. Il lit :

<i>M. de la Rivière,</i>	l'historien.
<i>Madame de la Rivière,</i>	le manteau.
<i>Madame de la Haute-Futaie.</i>	la calotte.
<i>Mademoiselle du Ruifseau,</i>	la sandale.
<i>Mademoiselle du Garçon,</i>	la robe.
<i>Mademoiselle Rose,</i>	la barbe.
<i>Mademoiselle du Bocache,</i>	le capuchon.
<i>Mademoiselle de la Haute-Futaie,</i>	la besace.
<i>M. de la Forêt,</i>	le bréviaire.
<i>M. des Jardins,</i>	le chapelet.
<i>L'Abbé Printemps,</i>	la culotte.
<i>Le Chevalier Zéphir,</i>	le capucin.
<i>L'Abbé des Agneaux,</i>	le cordon.

C'est le chevalier qui a le rôle le plus difficile; mais il s'en tirera bien.

Mademoiselle ROSE.

Oui; en payant des gages.

M. DE LA RIVIÈRE.

Silence, s'il vous plaît; je commence. Je vais d'abord vous définir ce qu'on appelle un capucin.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Capucin, capucin.

Mademoiselle ROSE.

Comment! Mais vous savez donc ce jeu-

là? Oh! on ne vous y prendra pas aujourd'hui.

M. DE LA RIVIÈRE.

La barbe n'est pas seulement...

Le Chevalier ZÉPHIR.

Un gage, Mademoiselle; vous n'avez pas répondu: barbe, barbe.

M. DE LA RIVIÈRE.

Ce qui distingue un capucin, capucin.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Capucin.

M. DE LA RIVIÈRE.

Il y a encore bien d'autres choses à distinguer en lui: vite; sa robe, son manteau, son capuchon ne sont pas encore son accoutrement.

M. DE LA RIVIÈRE.

Voilà seulement trois personnes qui sont bien prises.

L'Abbé DES AGNEAUX.

La besace, besace.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Befac?

M. DE LA RIVIÈRE.

Est la partie la plus essentielle d'un vrai capucin; car, en effet...

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Un gage, Chevalier; vous n'avez pas répondu....

M. DE LA RIVIÈRE.

Un capucin....

Le Chevalier ZÉPHIR.

Capucin, capucin.

M. DE LA RIVIÈRE.

Sans beface....

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Beface.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Un gage, Mademoiselle; vous n'avez dit qu'une fois; il falloit dire deux fois: beface, beface.

M. DE LA RIVIÈRE.

Est comme un pelerin sans bourdon, un combattant sans armes; un fusil démonté, sans chien, sans bassinet. Ainsi donc, sans beface....

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Beface, beface.

M. DE LA RIVIÈRE.

Point de capucin, capucin.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Capucin, capucin.

L'Abbé PRINTEMS.

Un gage, Chevalier; vous avez dit capucin, capucin; il ne falloit dire que capucin tout uniment.

Nota. Ce jeu est un de ceux auquel on donne le plus de gages. Quand l'historien fait bien le rôle que chacun fait, il peut profiter adroitement des fréquentes distractions qui ont toujours lieu dans les petits jeux de société. Le point essentiel seroit de raconter des histoires de capucin qui soient intéressantes par le fond du sujet, parce qu'alors les auditeurs occupés à suivre le fil du discours, oublient de répéter à propos ce qu'ils doivent. Je vais rapporter ici quelques histoires de capucin qui m'ont paru singulières.

Vous savez bien, Mesdames, que les capucins, capucins, ne doivent jamais porter d'argent sur eux. Leur beface leur tient lieu de tout; elle suffit pour les faire vivre. Le

prophète Elie, en quittant ce monde, laissa son manteau à son disciple; & il y a lieu de croire que S. François ne laissa pas à ses disciples son manteau, mais bien sa beface.

Un jour, m'a-t-on dit, un voyageur se trouvant arrêté par une petite rivière, & le pont étant fort éloigné, il fut fort embarrassé; car vous remarquerez qu'il étoit à pied. Il aperçut de loin un capuchon, & il se dit à lui même: c'est sans doute un capucin; car, comme le feu ne va pas sans fumée, un capucin ne va pas sans capuchon, capuchon. Effectivement; c'étoit un vieux père, madré comme quatre. Bonjour, mon père, dit le voyageur; vous serez aussi bien embarrassé que moi, nous ne pourrons pas passer. Bon, dit le capucin, je vais retrousser ma robe; je l'attacherai bien haut avec mon cordon; & je passerai au milieu de la rivière, car elle ne me paroît pas bien profonde. Si vous vouliez, mon père, dit le voyageur qui craignoit de se mouiller, je monteroie sur votre dos, je m'accrocherois à votre manteau & à votre capuchon, & je vous aurois bien de l'obligation de me rendre ce service. Vous n'aurez pas la peine de vous déchauffer, puisque vous allez nus pieds; & vos sandales suffiront pour garantir vos pieds des pierres qui pourroient les blesser. Le capucin voyant que le voyageur se moquoit de lui, rioit dans sa barbe en méditant un singulier projet de vengeance. Voilà notre voyageur à califourchon sur le révérend père capucin, qui avoit relevé son capuchon sur sa tête, & mis dans sa poche sa calotte & son bréviaire. Comme il avoit relevé très haut sa robe avec son cordon, cordon, vous remarquerez, s'il vous plaît, qu'il avoit une culotte, quoique les capucins ordinairement ne portent point de culotte, culotte. Ils ont cette permission quand ils voyagent, à cause de la décence. La rivière qu'ils traversoient tous les deux, l'un portant l'autre, n'avoit guère qu'un pied de profondeur dans cet endroit, mais elle étoit assez large. Vers le milieu le capucin retourne la tête, & demande à son cavalier s'il avoit de l'argent sur lui. Oui, mon révérend père, dit le voyageur, & je vous récompenserai; car vous craignez, sans doute, que je ne l'oublie. Non, Monsieur, dit le capucin, capucin; mais de par S. François, notre bon père, il nous est défendu de porter de l'argent sur nous; & dans l'instant,

faisant un tour de reins, il jette mon voyageur tout-à plat dans le beau milieu de la rivière, en courant de toutes ses forces.

Cependant, les capucins qui veulent avoir avec eux de l'argent, ont recours à une ruse assez singulière. Ils se font faire des sandales; ils pratiquent une boîte par le moyen d'un double fond, & ils mettent dedans leur argent. Alors, ce n'est point eux qui portent l'argent, mais l'argent qui les porte.

(Extrait des Soirées amusantes.)

CARTES; (*jeux subtils de*) pour s'amuser en société.

Voici quelques-uns seulement de ces jeux qui sont en trop grand nombre pour les rapporter tous ici.

Premier jeu du nombre.

Vous prendrez les séquences des cartes, c'est à savoir tous les treffles, tous les piques, tous les cœurs & tous les carreaux; vous les remettrez dans les mains de quatre personnes, & à la première personne vous donnerez la séquence du treffle, à la seconde celle de pique, à la troisième celle de cœur, à la quatrième celle de carreau. Et pour bien réussir au jeu, il faut remarquer que toutes les figures ont leur nombre particulier à savoir. Le valet vaut dix, la dame onze, le roi douze, & l'as un point.

Pour commencer ce jeu, il faut demander l'as de treffle que vous aurez donné à la première personne, & vous la mettrez sur votre main découverte, & multipliez quatre points davantage; vous ferez donner ensuite le cinq de pique que vous demanderez à la seconde personne, puis multipliez encore quatre points, & vous ferez livrer neuf de cœur. Il faut se souvenir de quatre choses, c'est-à-dire, qu'après le neuf il faut mettre le deux, après le valet, le trois, après la dame, le quatre, après le roi, l'as; & afin de ne point manquer à cette règle, voici l'ordre dans lequel les cartes doivent être rangées.

As de treffle. As de carreau.
Cinq de pique. Six de treffle.

Six de cœur.	Valet de pique.
Deux de carreau.	Trois de cœur.
Quatre de pique.	Sept de carreau.
Cinq de cœur.	Dame de treffle.
Roi de carreau.	As de carreau.
As de cœur.	Cinq de pique.
Cinq de carreau.	Deux de cœur.
Neuf de treffle.	Six de carreau.
Deux de pique.	Valet de treffle.
Six de cœur.	Roi de cœur.
Valet de carreau.	As de pique.
Trois de treffle.	Trois de cœur.
Sept de pique.	Neuf de carreau.
Dame de cœur.	Deux de treffle.
Quatre de carreau.	Six de pique.
Huit de treffle.	Valet de cœur.
Roi de pique.	Trois de carreau.
Trois de pique.	Sept de pique.
Sept de cœur.	Dame de pique.
Dame de carreau.	Quatre de cœur.
Quatre de treffle.	Huit de treffle.
Huit de pique.	Roi de treffle.

Enfin quand vous aurez fait appeler toutes les cartes par quelqu'un de la compagnie, faites les couper, & puis les mêlez les unes sur les autres, sans les mettre de travers; & il vous faut souvenir de les mêler par-dessus, puis vous ferez prendre du milieu une carte par qui vous voudrez. Toutes les cartes qui seront dessous celle du milieu que vous avez fait prendre, vous les remettrez par-dessus les autres, puis vous regarderez secrettement par-dessus, & ainsi vous saurez la carte qu'on aura prise, considérant toujours la règle du chiffre, ainsi que vous avez demandé les cartes, & multipliant les quatre points davantage; puis quand vous l'aurez tirée, vous vous ferez livrer la carte, & la mettrez par-dessus ou par dessous les cartes, & les mettrez de la même façon, comme a été dit ci-dessus.

Autre jeu pour faire tenir au plancher une carte qu'un de la compagnie aura songée.

Il vous faut tenir le jeu de cartes de la main droite, & montrer les cartes à la compagnie, & en découvrir une plus que les autres; puis vous demanderez à quelqu'un de la compagnie quelle carte il aura songée; sans doute il ne manquera pas de dire celle qu'il aura vue la plus découverte; cela fait, vous aurez un peu de poix de Bourgogne chaude & la mettrez

dessus la carte, & la jetterez au plancher auquel elle ne manquera point de s'attacher, ainsi vous ferez voir la carte qu'on aura pensée.

Autre jeu de cartes pour deviner combien de points il y a en trois cartes, que quelqu'un aura choisies.

Prenez un jeu de cartes où il y en aura cinquante deux, & que quelqu'un en choisisse trois telles qu'il voudra. Pour deviner combien elles contiennent, dites lui qu'il compte les points de chaque carte choisie, & qu'il y ajoute à chacune tant des autres cartes qu'il en faut pour accomplir le nombre de quinze, en comptant les susdits points; cela fait, qu'il vous donne le reste des cartes, en ôtant quatre du nombre d'icelles, le reste sera infailliblement la somme des points qui sont aux trois cartes choisies.

Par exemple que les points des trois cartes soient quatre, sept, neuf, il est certain que pour accomplir, en comptant les points de chaque carte, il faudra ajouter à quatre onze cartes, à sept il en faut ajouter huit, & à neuf il faut ajouter six, par quoi le reste des cartes fera vingt-quatre, lesquels ôtant quatre resteront pour la somme des points qui sont aux trois cartes choisies.

Ceux qui voudront pratiquer ce jeu en quatre, cinq, six, ou plusieurs cartes, & soit qu'il y en ait cinquante deux au jeu, soit qu'il y en ait moins ou plus, même qu'elles fassent le nombre de quinze, quatorze ou douze, &c; il faut se servir de cette règle générale: multipliez le nombre que vous faites accomplir par le nombre des cartes choisies, & au produit ajoutez le nombre des cartes choisies, puis soustrayez cette somme de tout le nombre des cartes, le reste sera le nombre qu'il vous faudra soustraire des cartes restantes pour faire le jeu.

S'il ne reste rien après la soustraction, le nombre des cartes restantes doit exprimer justement les points des trois cartes choisies; si la soustraction ne se peut faire, en ce que le nombre des parts est trop petite, il faut ôter le nombre des cartes de l'autre nombre, & y ajouter le demeurant au nombre des cartes restantes.

Autre jeu.

Plusieurs cartes disposées en divers rangs, deviner laquelle on aura pensée.

L'on prend ordinairement quinze cartes disposées en trois rangs, si bien qu'il s'en trouve cinq en chaque rang. Posons donc le cas que quelqu'un pense une de ces cartes, laquelle il voudra, pourvu qu'il vous déclare en quel rang elle est, vous devinerez celle qu'il aura pensée en cette sorte.

1°. Ramassez à part les cartes de chaque rang, puis joignez tous ensemble, mettant toutefois le rang où est la carte pensée au milieu des deux autres.

2°. Disposez derechef toutes les cartes en trois rangs, en posant une au premier, puis une au second, puis une au troisième, & ainsi jusqu'à ce qu'elles soient toutes rangées.

3°. Cela fait, demandez en quel rang est la carte pensée, & ramassez, comme auparavant, chaque rang à part, mettant au milieu des autres celui où est la carte pensée.

4°. Finalement, disposez encore ces trois cartes en trois rangs de la même sorte qu'auparavant, & demandez auquel est-ce que se trouve la carte pensée, alors soyez assuré qu'elle se trouvera la troisième du rang où elle sera, par quoi vous la découvrirez aisément; & que si vous voulez encore mieux couvrir l'artifice, vous pourrez amasser derechef toutes les cartes, mettant au milieu des deux autres le rang où est la carte pensée, & pour lors la carte pensée se trouvera au milieu de toutes les quinze cartes; si bien que de quelque côté que l'on commence à compter, elle sera toujours la septième.

Autre jeu.

Plusieurs cartes étant proposées à plusieurs personnes, deviner quelle carte chaque personne aura pensée.

Par exemple, s'il y a quatre personnes, prenez quatre cartes, & les montrant à la première personne, dites-lui qu'elle pense celle qu'elle voudra, & mettez à part ces quatre cartes, puis prenez-en quatre autres, & les

présentez de même à la seconde personne, afin qu'elle pense ce qu'elle voudra; & faites encore tout de même avec la troisième ou quatrième personne; alors prenez les quatre cartes de la première personne, & les disposez en quatre rangs, & sur elles rangez les quatre de la seconde personne, puis les quatre de la troisième, puis celle de la quatrième; & présentant chacun de ces quatre rangs à chaque personne, demandez à chacun en quel rang est la carte par elle pensée; car infailliblement celle que la première personne aura pensée, sera la première du rang où elle se trouvera. La carte de la seconde personne sera la seconde de son rang; la carte de la troisième sera la troisième à son rang; & la carte de la quatrième sera la quatrième du rang où elle se trouvera, & ainsi des autres, s'il y a plus de personnes, & par conséquent plus de cartes; ce qui peut aussi se pratiquer en toutes autres choses par nombre certain.

Autre jeu de cartes très-subtil & divertissant, pour dire quelles sont les cartes que quelqu'un ou plusieurs de la compagnie auront tirées.

Premièrement, pour bien jouer ce jeu, il faut ôter tout le carreau, à la réserve du roi, de la dame & du valet.

2°. Ensuite vous mettrez toutes les têtes en haut, & les autres cartes vous mettrez les points en bas; il faut remarquer que vous tiendrez le jeu de cartes en cet état, jusqu'à ce qu'un ou plusieurs aient tiré les cartes qu'ils voudront du jeu, & vous prendrez garde de quel'e manière on remettra les cartes de votre jeu, d'autant que si celui qui vous a tiré vos cartes vous les remet de la même façon qu'il les a tirées; alors vous devez retourner votre jeu de cartes les points en haut & les têtes en bas; ce'a se fait en un instant, & par cette règle, vous direz fort facilement les cartes qu'ils auront tirées, d'autant qu'e'les seront à rebours les unes des autres, observant la règle ci-dessus.

Autre jeu de cartes très-subtil & divertissant, pour deviner toutes les cartes d'un ou de plusieurs jeux l'un après l'autre.

Pour le faire bien adroitement & subtilement, il faut premièrement qu'il n'y ait per-

sonne à la gauche de celui qui jouera; alors prenant un jeu de cartes ou plusieurs, tant que l'on voudra, il en verra seulement celle de dessous, & la fera voir s'il veut à toute la compagnie, puis après il cachera lesdites cartes derrière son dos, de sorte qu'elles ne puissent être vues de personne; & y mettant les deux mains, il mettra adroitement la carte de dessus qu'il aura fait voir à la compagnie; il la jettera sur le tapis, & en la jettant, il pourra subtilement voir celle qu'il aura dans la paume de la main, & ensuite pourra recommencer à reprendre une autre carte comme la première fois, & ainsi continuer tant qu'il voudra, à tirer & deviner toutes les cartes.

Tour subtil de cartes.

Pour faire ce jeu, l'on peut se servir d'un ou plusieurs jeux de cartes; ensuite vous demanderez à une personne de la compagnie quelle carte elle desire que l'on fasse venir à soi: cela fait, il faut avant que de commencer que vous ayez soin d'avoir un petit morceau de cire, que vous attacherez à un de vos boutons, avec le plus grand cheveu que vous pourrez trouver; ensuite vous approchant de la table, levant la carte que la personne aura choisie, vous lui demanderez si ce n'est pas cette carte qu'il souhaite que vous fassiez venir vers vous; alors adroitement prenant cette carte, vous attacherez votre cire dessous, où sera aussi attaché votre cheveu; puis faisant retirer tant soit peu le monde qui se trouvera autour de la salle, vous ferez semblant de prononcer quelques paroles, & vous vous retirerez tout d'un coup, & par le moyen de votre cheveu, vous retirerez ladite carte de vers vous jusques sur le petit bout de la table, & faites-en sorte qu'elle ne tombe point par terre, de crainte que l'on ne découvre votre subtilité!

CARTES.

Divination par les cartes, ou les oracles du Cartier.

Règle générale. — Le cœur indique du bonheur & du succès en matière de galanterie, & le carreau en fait d'intérêt & de finance; le

treffe est favorable aux vœux d'ambition, & le *pique* aux projets de guerre ou d'avancemens militaires.

Au contraire, le *pique* indique un mauvais succès dans les affaires de galanterie ; le *treffe* doit donner lieu de craindre que celles d'intérêts tournent mal ; le *cœur* annonce un grand mécompte aux projets d'ambition ; & le *carreau* est tout à fait contraire à ceux militaires. Si c'est un homme marié & distingué qui interroge, le *roi* est la carte la plus favorable ; si c'est une femme, c'est la *dame* ; & si c'est un jeune homme, c'est le *valet*.

Le *dix* annonce pour tous un bonheur ou un malheur considérable.

Le *neuf*, le *huit*, & le *sept* vont en décroissant ; enfin l'*as* est le plus petit dommage ou le plus grand avantage.

D'après ces principes, voici comme on s'y prend pour interroger l'oracle. On forme la question & on l'écrit en moins de mots possibles sur un petit papier qu'on plie, & qu'on remet ensuite à celui ou à celle qui tire les cartes, à qui il faut bien confier ses affaires. Seulement si l'on fait entrer dans la question le nom d'une personne que l'on ne veut pas faire connoître, on peut se contenter de dire de quel nombre de lettres il est composé.

Le grand prêtre ou la grande prêtresse de l'oracle compte toutes les lettres qui entrent dans la phrase de celui ou de celle qui l'interroge, comme ils se trouvent écrits, sans avoir égard à la bonne ou mauvaise orthographe ; ensuite il prend deux jeux de piquet faisant soixante-quinze cartes, & les ayant bien mêlés ensemble, & fait couper la personne intéressée, il tire autant de cartes qu'il y a de lettres, & toutes celles-là ne signifient rien ; ce n'est que celle qui les suit immédiatement qui décide le sort bon ou mauvais de la personne, suivant qu'elle est de la couleur favorable ou contraire, & suivant qu'elle marque le degré de bonheur ou de malheur. Si elle est d'une des couleurs qui ne sont point applicables à la question, ou si l'on tombe sur une *dame*, quand c'est un homme qui interroge, ou sur un *valet*, quand c'est un homme vieux, veuf ou marié ; dans tous ces cas-là la partie est remise.

Si celui qui interroge voyant que l'oracle a

peine à s'expliquer, craint qu'il ne lui annonce queques mauvais succès, il est maître de jeter son papier au feu & de cesser de le questionner ; mais s'il veut absolument savoir à quoi s'en tenir, on remêle de nouveau les cartes, on redonne à couper, on retire une seconde fois, & jusqu'à trois & à quatre : au reste, il est de la prudence de celui qui tire les cartes de ne jamais admettre certaines questions qui peuvent lui être faites ; par exemple, ce les-ci : *ma femme m'est elle fidelle ?* ou celle là : *aimerai-je toujours M... ?* ou *M... m'aimecrat-il toujours ?* Ce sont des objets sur lesquels on ne doit consulter d'autre oracle qu'un cœur sensible & un esprit bien fait. Mais voici des exemples de choses que l'on peut demander, & sur lesquelles l'oracle du cartier est en état de répondre. *Serai-je heureux dans mes amours ?* Une femme met *heureuse*, ce qui fait une lettre de plus. On peut ajouter *quand j'en aurai* ; ce qui change encore le nombre des lettres. On peut tourner encore la phrase d'une autre manière : *réussirai-je dans mes amours ? aurai-je du succès dans mes galanteries ?*

Supposons qu'on adopte la dernière de ces phrases, elle contient trente-trois lettres : on tirera d'abord trente-trois cartes, & la trente-quatrième sera décisive. Si elle se trouve être un *as de cœur*, on se moque du demandeur, parce qu'il est prouvé qu'il n'aura qu'une très-petite réussite. Si c'est le *dix de pique*, il sera à plaindre ; si c'est un *treffe*, ou un *carreau*, ou un *roi*, ou un *valet*, lorsque la questionneuse est une *dame*, alors l'oracle ne se fera pas expliqué. De quelque façon qu'il ait parlé, lorsque la divination est finie, il faut jeter au feu le billet qui contient la question.

Il y a d'autres manières de deviner par les cartes, où l'on n'est pas obligé de dire son secret à celui qui doit les tirer. La première consiste à faire faire la *patience* devant soi & à son intention, suivant qu'elle réussira ou qu'elle manquera, on peut juger du bon ou du mauvais succès de ce qu'on desire.

Un autre façon est d'attacher son sort à une carte quelconque qu'on nomme seulement à celui qui tient les cartes. Après les avoir bien fait mêler, les avoir mêlées soi-même & coupées, il les tire alors toutes les unes après les autres en les plaçant à la main droite & à la gauche, comme on fait au *Pharaon* pour dé-

cider de la perte ou du gain. La carte désignée arrive enfin ; si c'est en gain l'affaire doit réussir, si c'est en perte elle manquera.

Exemple. Supposons que je veuille savoir si je serai heureux dans une affaire de galanterie que j'ai entreprise, je prends pour ma carte la dame ou l'as de cœur ; mais ce ne doivent pas être les premières ni les secondes cartes de cette espèce qui se trouvent dans le jeu ; car si cela étoit, le sort seroit trop tôt décidé ; mais celles qui doivent arriver les dernières, comme la troisième ou quatrième dame, le troisième ou quatrième as ; lorsque cette carte arrive on fait à quoi s'en tenir. Il en est de même des questions qu'on pourroit faire sur toute autre matière d'intérêt, d'ambition, d'avancement militaire. On se rappelle sans doute ce qui a été dit, il n'y a qu'un moment, de la signification du carreau, du trefle & du pique relativement à ces objets.

CASSETTE. (jeu de la)

Voyez à l'article CORBILLON. (le)

CÉRÉMONIES DE VENUS ET DE CUPIDON. (jeu des)

Dans le jeu des cérémonies de Venus & de Cupidon, une dame représente Venus, & quelque jeune garçon représente Cupidon : il y a un sacrificateur & une religieuse, un serviteur & une servante des sacrifices, cinq héros, & cinq nymphes, cinq bergers & cinq bergères, avec des faunes, des satyres & des sylvains. Venus & son fils se mettent sur une manière d'autel, où chacun les vient adorer, ce qui n'étant que feinte, passeroit néanmoins en certain pays pour idolatrie. Le sacrificateur & la religieuse font plusieurs cérémonies pour vaquer au service des divinités, & puis leurs ministres appellent tantôt les jeunes héros & les nymphes, ou les bergers & les bergères, par des noms pris des fables des poètes, & ils viendront offrir des choses dédiées à Venus, comme colombes, tourterelles, moineaux, nuise, roses & myrte, & leur ayant été demandé s'ils desirent implorer l'assistance des satyres ou des faunes, s'ils s'y accordent, ils

feront mis entre leurs mains. Après le sacrificateur allumant un flambeau, le donnera à celui qui représentera Adonis, lequel le donnera à une nymphe, & cette nymphe à un jeune héros, & cela passera aux bergers & aux bergères, jusqu'à ce qu'il soit éteint par un ministre du temple. De vrai il y a là beaucoup de simagrées & nulle subtilité ; ni aucunes raisons pour toutes ces cérémonies diverses ; de sorte que cela ne sauroit apporter guère de plaisir aux bons esprits.

CHAT QUI DORT ; (le) jeu de société.

Voyez à l'article POULES. (jeu des)

CHATEAU. (jeu du)

Le château est construit en bois, & présente deux corps de bâtiment ; l'un supérieur, & l'autre inférieur. Il y a un escalier avec de petites marches sur un plan incliné de chaque côté. Ces deux escaliers font passer la boule avec laquelle on joue dans les deux galeries du haut & du bas. On a tracé en chiffres romains au dessus des neuf cases ou portiques du corps élevé du château XV, X, VII, LXXV, II, VIII, V, XX, & au-dessus des neuf cases ou portiques du corps d'en bas, en chiffres arabes, 45, 11, 30, 3, 50, 4, 35, 12, 40. La terrasse du château est embarrasée par des espèces de petites bornes au nombre de 28, lesquelles servent à faire dévier la petite boule qu'on fait partir du haut de l'escalier qui est de chaque côté du jeu, & qui va passer sur cette terrasse pour se rendre ensuite dans un des portiques de la galerie d'en bas, où le chiffre indique les points amenés par le joueur.

Règles du jeu du château.

L'on peut jouer à ce jeu deux ou quatre personnes ; mais il n'y en a toujours qu'une qui gagne.

Si l'on joue à deux personnes, la partie se joue en 51 points.

Avant de commencer le jeu, il faut convenir de la valeur que l'on donne à chaque jetton.

Vous

Vous faites partir la boule du haut de l'escaier qui est de chaque côté du jeu, qui va passer dans un des portiques du château, & va tomber dans un de ceux de la galerie qui est en bas.

Si celui qui joue le premier amène 7 & 6, cela lui fera 13 points, & que le second amène 5 & 3 qui font 8, il faut que le premier diminue sur les 13 qu'il a amenés & ne marque que 5 points; si c'est le second qui a amené le point le plus haut, il diminuera également les points que le premier a amenés, & ne comptera que les points excédans.

Si vous amenez zéro & 3 ou autres chiffres, vous comptez un point de moins à cause du zéro qui diminue la valeur d'un point.

Si vous amenez les deux zéros avec d'autres points, vous diminuez deux points pour les deux zéros; si vous n'amenez qu'un point avec les deux zéros, vous démarquez d'un point; si vous n'en avez point encore marqué, vous le marquez de moins sur le coup suivant; si vous n'amenez que trois zéros, l'autre joueur vous donne trois jettons: ce qui s'appelle *la consolation*. Dans le cas où vous jouez plus de deux personnes, la partie ne se joue plus en 51 points; mais chaque joueur paye à celui qui a amené les plus hauts points autant de jettons, comme il a amené de points de moins, en diminuant toujours les zéros, s'il lui en vient.

Chaque compagnie ne doit occuper qu'une face dudit jeu, ledit jeu étant composé pour deux compagnies.

Autre manière de le jouer.

L'on peut faire une poule & la jouer, comme à la ferme, en mettant un certain nombre de jettons chacun à la masse.

Si vous amenez un chiffre des portiques du château, & un de la galerie d'en bas, vous prenez à la masse autant de jettons que vous avez amené de points.

Si vous amenez un zéro du château, & un chiffre de la galerie, vous diminuez un point pour le zéro avant de prendre à la masse, si vous en amenez deux, vous en prenez deux de moins à cause de deux zéros.

Si vous amenez les trois zéros, chaque
Jeux familiers.

joueur vous paye trois jettons, ce qui s'appelle *l'aumône* ou *la consolation* au jeu.

A la fin du jeu, si vous amenez plus de points qu'il n'y a de jettons au jeu, le joueur ne prend rien, au contraire, il est obligé de fournir à la masse avant de jettons qu'il en manque pour compléter le nombre de points qu'il a amenés, & un autre joue.

Pour finir le jeu, il faut amener juste autant de points qu'il y a de jettons au jeu.

Ce jeu se trouve au magasin de tableterie, rue des Arcis, au Singe vert.

CHIROMANCIEN. (*jeu du*)

Il faut que celui qui fait le personnage du chironancien sache tous les noms des lignes des mains, comme la vitale, la naturelle, la mensale, avec la signification qu'elles ont selon leurs figures, & aussi les noms des monts que l'on établit dans la paume de la main, qui sont ceux des planetes, avec leurs qualités astrologiques, & ayant donné à chacun quelqu'un de ces noms, & leur en ayant appris les divers attributs, il prendra la main à quelque belle dame de la compagnie, pour lui dire la bonne aventure, & en faisant tous ses discours, dès qu'il viendra à parler de quelqu'une des choses que l'on remarque dans cet art, ceux qui en porteront le nom, seront obligés de répondre aussitôt, selon ce qu'il aura dit; comme s'il a dit, *que la ligne vitale est entière*. Il faut que celui qui en porte le nom, dise: *que c'est signe de longue vie*. S'il dit, *qu'elle est rompue*; qu'il réponde, *que c'est signe de courte vie*, & que pour les noms des planetes, il y ait ainsi des réponses touchant les biens & les maux. Chacun retiendra deux diverses qualités, suivant lesquelles l'on peut parler diversement.

CHOUETTE. (*nouveau jeu de la*)

Lequel est; dit-on, très-recréatif & très-aisé à jouer.

Ce jeu est une imitation de celui de l'oie; & se joue avec trois dez sur un carton, dont le cercle est distribué par cases, avec quatre rangs principaux de figures.

Le premier rang traçant différens objets ; le second marquant les différens nombres des points des dez ; le troisieme exprimant par des lettres & des chiffres les différentes chances du gain ou de la perte ; le quatrieme représentant encore des figures d'oiseaux , d'ustensiles , &c.

Règle du jeu.

1°. Avant que de commencer à jouer on aura bon nombre de jettons , que les joueurs partageront également entre eux , & on fixera le prix de chaque jetton.

2°. On choisira un joueur de la compagnie pour être le gardien du fonds du jeu , afin que si l'un des joueurs veut quitter ledit jeu , le gardien lui tienne compte du surplus des jettons qu'il aura gagnés , ou lui fasse payer ceux qu'il aura perdus ; ce que le gardien aura soin de voir & vérifier au prorata des jettons que ledit joueur aura reçus au commencement du jeu.

3°. Avant de jouer , chaque joueur doit mettre au milieu du jeu trois ou quatre jettons au moins , & même plus si on veut , suivant qu'ils conviendront ensemble ; ce qui se répètera chaque fois que le jeu sera vide.

4°. Ce jeu se joue avec trois dez.

5°. Pour savoir qui jouera le premier , on prend les trois dez que chacun des joueurs jette sur le carton l'un après l'autre ; celui qui amènera le plus haut point joue le premier , & ainsi des autres en gardant chacun son tour , jusqu'à ce qu'un des joueurs amène dix huit ou les trois six où est la grande chouette , & où est écrit *tout*. Celui qui amènera ce point tire tous les jettons qui sont sur le jeu , ce qui fait la partie : après quoi on recommence le jeu , & on tire à qui jouera le premier , après avoir remis au jeu de nouveau.

6°. Chaque joueur ayant pris son rang à jouer , suivant les points qu'il aura amenés ; le premier prend les trois dez qu'il jettera sur le jeu ; on cherchera dans les cases le même point marqué sur lesdits dez. S'il se trouve qu'il l'ait amené une chouette où il est écrit la *moitié* , a dit joueur tirera la moitié des jettons qu'il y a sur le jeu ; si les jettons sont impairs , le surplus sera au profit du jeu.

Si ledit joueur amène le nombre où il est marqué un T , il prendra sur le jeu le nombre

de jettons que le chiffre qui est auprès du T marque. De même si le joueur amène le nombre où il est marqué un P , il payera sur le jeu le nombre de jettons que le chiffre qui est auprès du P marque. Celui qui amène treize par deux six & un point où il y a écrit *rien* , ne tire , ni ne paye rien.

CHRONOLOGIQUE ; jeu) utile pour apprendre la suite des siècles , & ce qui est arrivé de plus remarquable en chacun.

Tous les siècles sont ici divisés en trois parties.

La première se termine au vingtième siècle , remarquable par la naissance d'Abraham.

La seconde finit au quarantième siècle , remarquable par la naissance de J. C.

La troisième & dernière se termine au siècle présent.

Chacun mettra également en ces trois siècles , comme les plus avantageux , ce dont on sera convenu.

On y joue avec un dodécahèdre , ou avec deux dez , à l'imitation du jeu de l'oie.

Chacun aura une marque particulière pour marquer son jeu.

Les règles du jeu.

Qui ira au sixième & quatorzième siècles , recommencera à son tour , pour n'y avoir rien trouvé de remarquable.

Qui ira au dixième perdra deux marques qu'il mettra au siècle quarantième , en mémoire des deux pertes arrivées en ce siècle , à savoir d'Adam & d'Enoch.

Qui ira au douzième auquel naquit Noé s'avancera de six siècles au delà , en mémoire des six siècles qu'avoit vus Noé au tems du déluge.

Qui ira au dix-septième retirera de chacun une marque pour lui aider à faire l'arche , afin de se sauver du déluge.

Qui ira au dix-huitième pour éviter la confusion de Babel & la domination , tant de Nemrod que des Assyriens , ses successeurs , qui régnèrent treize siècles , reculera d'autant de siècles.

Qui ira au vingtième gagnera ce qui y aura été mis, & retirera une marque de chacun.

Qui ira au 21^e, 22^e, 23^e & 24^e, y demeurera en servitude jusqu'à ce que chacun des autres aient joué deux fois.

Qui ira au vingt cinquième retirera une marque de ceux qui seront aux quatre siècles précédens pour les tirer de servitude, sans attendre que les autres aient joué deux fois, en mémoire de la délivrance d'Égypte.

Qui ira au trentième retirera d'un chacun une marque pour le bâtiment du temple de Salomon, ce qu'il mettra au quarantième siècle ou au dernier, si le quarantième a été gagné.

Qui ira au trente unième reculera de trois siècles, en mémoire d'autant de tems que dura la monarchie des Méles, depuis Arbaces qui fut leur premier roi en ce siècle.

Qui ira au trente-cinquième jouera deux fois avant tous les autres, en mémoire de deux siècles que dura l'empire des Perses, depuis Cyrus leur premier roi, se rendit monarque de l'Asie par la prise de Babylone.

Qui ira au trente-septième fera reculer de cinq siècles celui qu'il aura devancé le dernier, en mémoire d'autant de siècles que demeurèrent les Perses à remettre leur royauté, depuis qu'Alexandre les vainquit en ce siècle.

Qui ira au quarantième gagnera ce qui y aura été mis, & retirera de chacun une marque, & outre ce, gagnera ce qui pourroit être au vingtième, au cas que personne ne l'eût gagné auparavant.

Qui ira au cinquième siècle, à compte depuis l'ère chrétienne, fera mettre à chacun deux marques au siècle présent, en mémoire de Pharamond 1^{er}, roi de France, & de Clovis qui en fut le premier roi chrétien.

Qui ira au septième contribuera d'une marque pour aller faire la guerre à Mahomet qui s'éleva en ce siècle, & reculera au siècle d'Adam.

Qui ira au dixième se fera faire hommage d'une marque par chacun, en mémoire de l'hommage que se fit faire par tous les grands du royaume Hugues Capet, premier roi de la 3^e race.

Qui ira au treizième aura cet avantage que,

si l'on passe de trois points le siècle des Louis de Bourbon, il ne laisse pas de gagner le jeu, sans être obligé de reculer de trois siècles, & ce en mémoire d'autant de siècles passés depuis la mort de S. Louis qui régna en ce siècle, jusqu'à la naissance de Henri IV. premier roi de France de la branche de Bourbon, qui est sortie de S. Louis.

Qui ira au quinzième retournera au siècle de Constantin le Grand en reculant de onze siècles, en mémoire d'autant de siècles que dura l'empire d'Orient au pouvoir des chrétiens, depuis Constantin le Grand qui s'établit à Constantinople, jusqu'à sa prise qui arriva en ce siècle.

Qui ira au dernier siècle qui est celui de Louis de Bourbon, gagnera tout ce qui se trouvera à gagner dans tout le jeu, & outre ce, retirera de chacun autant de marques qu'il aura gagné de siècles avant ceux qui sont les vingt, quarante & dernier.

Qui aura plus de points qu'il ne faut pour parvenir au siècle dernier, en reculera d'autant de siècles qu'il aura plus de points, si ce n'est qu'en reculant il rencontrât un siècle occupé par un autre, auquel cas il ne bougera de son lieu, & payera une marque à celui qu'il aura rencontré, suivant la règle générale qui suit.

Il y a deux règles générales, dont la première est que celui qui rencontrera en jouant un siècle occupé par un autre, payera une marque à celui qu'il rencontrera & ne bougera de son lieu.

La seconde est que personne ne pourra tirer aucun avantage du siècle qu'il pourra rencontrer en reculant, mais seulement en avançant.

N. B. Il est dit dans une note du tableau: le nombre des années des premières & secondes parties ne sont pas sans contestations; on a suivi le sentiment qui est le plus conforme à l'écriture: car pour la première partie, si l'on compte l'âge qu'avoit chacun des 19 patriarches en la naissance de son fils, on trouvera qu'il est de 1948 ans. (Gen., chap. V & XI.)

La seconde partie qu'on fait ici de deux mille ans, peut se diviser en espaces dont le premier finissant à l'issue d'Égypte est de 507 ans; savoir, 175 ans qu'avoit Abraham lorsque la pérégrination ou le vint de l'Égypte

commença, & 430 ans qu'elle dura, suivant le 12^e chap. de l'Exode. Le deuxième espace finissant en la 4^e année de Salomon en laquelle le temple fut commencé est de 480 ans, chap. VI; du 1^{er} des rois. Le troisième espace finissant avec la captivité de Babylone qui dura 70 ans, est, selon Scaliger, d'environ 487 ans. Quelques-uns le font de quelque peu plus d'années, & d'autres de quelque peu moins; & le dernier finissant en la naissance de J. C. est d'environ 528 ans, suivant Scaliger.

Le carton de ce jeu est distribué en cases, & divisé par siècles & époques; nous en allons rapporter les notices, comme étant instructives & curieuses.

PREMIÈRE PARTIE.

1. 100. Adam fut créé le 6^e jour de la création du monde, véquit 930 ans, & engendra Seth à l'âge de 130 ans.
2. 200. Seth, fils d'Adam, naquit l'an 130 du monde, véquit 912 ans, & engendra Enos étant âgé de 105 ans.
3. 300. Enos naquit l'an du monde 235, véquit 905 ans, & engendra Caïnan étant âgé de 90 ans.
4. 400. Caïnan naquit l'an 315, engendra Mahafaleel, à l'âge de 70 ans, & véquit 911 ans; Mahafaleel l'an 395, eut Jared à l'âge de 65 ans, & véquit 895 ans.
5. 500. Jared naquit l'an 400, engendra Énoch à l'âge de 162 ans, & véquit 962.
6. 600. En ce siècle ne se trouve rien de mémorable dont on ait connoissance.
7. 700. Énoch naquit l'an 612, engendra Mathusalem à l'âge de 65 ans, & fut enlevé au ciel à l'âge de 365 ans. Mathusalem naquit l'an 687, engendra Lamech, âgé de 187 ans, & véquit 969 ans.
8. 800. Tubalcain descendu de Caïn est estimé avoir inventé l'usage du fer & de l'airain en ce siècle.
9. 900. Lamech naquit l'an 874, engendra Noé étant âgé de 182 ans, & véquit 777 ans.

10. 1000. Adam mourut l'an 930, & Énoch fut ravi au ciel l'an 987.
11. 1100. Noé naquit l'an du monde 956, engendra Sem étant âgé de 502 ans, véquit 950 ans. Seth, fils d'Adam, mourut en ce siècle, l'an 1042.
12. 1200. Enos, petit fils d'Adam, mourut en ce siècle, l'an 1140.
13. 1300. Caïnan mourut en ce siècle l'an 1135, & Mahafaleel l'an 1290.
14. 1400. En ce siècle ne se trouve rien de mémorable dont on ait connoissance.
15. 1500. Jared mourut en ce siècle l'an 1422.
16. 1600. Sem, fils de Noé, naquit l'an 1558, engendra Arphaxad à l'âge de 100 ans, & véquit 600 ans.
17. 1700. Le déluge arriva en ce siècle l'an 1656, & de l'âge de Noé l'an 600. Lamech mourut l'an 1651, & Mathusalem l'année du déluge. Salah naquit d'Arphaxad l'an 1693.
18. 1800. La confusion de la tour de Babel arriva en ce siècle, & le commencement de la monarchie des Assyriens qui dura 1300 ans. Heber naquit l'an 1723. Phaleg 1757, & régna en 1787.
19. 1900. Saruch, Nachor & Tharé, père d'Abraham, naquirent en ce siècle; savoir, Saruch l'an 1819, Nachor l'an 1849, & Tharé l'an 1873; celui-ci eut Abraham à l'âge de 70 ans.
20. 2000. Abraham naquit en ce siècle l'an du monde 1948, engendra Isaac étant âgé de 100 ans, lequel il offrit en sacrifice. Il véquit 175 ans; reçut la promesse à l'âge de 75 ans.
21. 2100. Isaac naquit l'an 2048, l'an 100 d'Abraham; il engendra Jacob & Isaac à l'âge de 60 ans, véquit 180 ans. En ce siècle commença la pérégrination ou servitude d'Égypte l'an 75 d'Abraham, & 2023 du monde.

22.

2200. Jacob naquit l'an 2108, eut douze fils, & entra entre Joseph, qui naquit l'an 2198; alla en Egypte âgé de 130 ans, & véquit 147 ans. Levi naquit de Jacob environ l'an 2195.

23.

2300. Joseph né l'an 91 de Jacob, & 2198 du monde, fut vendu par ses frères à l'âge de 18 ans, mis en prison en Egypte l'an 27, élevé au gouvernement l'an 30, véquit 110 ans.

24.

2400. Cahah, fils de Levi, & ayeul paternel de Moïse, naquit l'an 2229 du monde, & l'an 4^e de Levi; Amram son fils, & père de Moïse, naquit l'an 2303.

25.

2500. Moïse né l'an 70 d'Amram son père; & 2373 du monde, fut exposé pour être noyé dès la naissance; retira le peuple d'Egypte l'an 430 de la pérégrination ou servitude, & 2453 du monde.

26.

2600. Josué, Othoniel & Aiod gouvernèrent le peuple d'Israël en ce siècle, pendant lequel il fut deux fois en servitude. Othoniel le délivra de la première, & Aiod de la seconde, ayant défait Eglon, roi des Meobites, environ l'an 2560.

27.

2700. Débora, Barach, Gédeon, Abimelec, & Thola gouvernèrent le peuple d'Israël en ce siècle. Barach délivra le peuple de la troisième servitude, & Gédeon de la quatrième. Sisara, chef de l'armée de Jabin fut tué par Jaël, environ la 20^e année de Debora.

28.

2800. Thela, Jaïr, Jephthé, Abefon, Elon, Abdon & Samson gouvernèrent le peuple d'Israël en ce siècle, dans lequel il fut deux fois en servitude. Samson battit souvent les Philistins, & leur fut enfin livré par Dalila, environ l'an du monde 2808.

29.

2900. Héli, Samuël, Saül & David gouvernèrent en ce siècle. Saül fut le premier roi d'Israël, l'an 426 de la sortie d'Egypte, & 2878 du monde, & régna 40 ans. David tua Goliath & régna 40 ans; il mourut environ l'an 476 de la sortie d'Egypte.

30.

3000. Salomon, fils de David, lui succéda

au royaume, commença le temple l'an 4^e de son règne, & 480 depuis la sortie d'Egypte, & 2933 du monde. Roboam son fils, Abiam & Afa regnèrent successivement après lui en ce siècle.

31.

3100. Arbaces fut le premier roi des Medes l'an 3076, ayant vaincu Sardanapale, roi des Assyriens, 1300 ans après l'établissement de la monarchie des Assyriens. Celle des Medes dura 333 ans jusqu'à la prise de Babylone. Afa, Josaphait, Joram, Abafia, Athalie & Joas furent rois de Juda en ce siècle.

32.

3200. Amasia, Ofias ou Azarias & Joathan furent rois de Juda en ce siècle, dans lequel les Olympiades commencèrent par le rétablissement que fit Iphitus des jeux olympiques au tems du roi Ofias l'an 776 avant J. C. Rome fut bâtie par Romulus en la première année de la septième Olympiade.

33.

3300. Achas, Ezéchias & Manassé furent rois de Juda en ce siècle, auquel Samarie fut prise par Salmanassar, & les dix tribus d'Israël menées en captivité en Colchos l'an 295 du temple de Salomon, & 3128 du monde. Sennacherib leva le siège de devant Jérusalem.

34.

3400. Ammon, Josias, Joachas, Jechonias & Sedecias furent rois de Juda en ce siècle. Jérusalem fut prise & rasée avec le temple de Salomon, & le peuple de Juda mené en captivité à Babylone l'an du monde 3361, & du temple 417. Cyrus fut le premier roi des Perses l'an 3390.

35.

3500. Cyrus transféra la monarchie des Medes ou Babyloniens aux Perses l'an 29^e de son règne en Perse. Il fut défait par la reine Tomiris. Le peuple d'Israël fut retiré alors de la captivité de Babylone sous la conduite de Zerobabel. Cette captivité dura 70 ans. Tomiris fit tremper la tête de Cyrus dans du sang.

36.

3600. Rome fut prise par les Gaulois, & délivrée par Furius Camillus environ l'an 365 après sa fondation, & 386 ans avant J. C. Le temple fut achevé de rebâti environ 419 ans avant J. C. Les trente tyrans furent éta-

blis à Athènes environ 16 ans avant la prise de Rome.

37.

3700. Alexandre-le-Grand, roi de Macédoine, transféra la monarchie des Perses aux Grecs par la défaite de Darius, dernier roi des Perses, arrivée environ 200 ans après la prise de Babylone, & 331 avant J. C. Le royaume des Perses ne fut rétabli que 557 ans après.

38.

3800. Judas Macchabés commença de gouverner les Juifs l'an 165 avant J. C. Le règne des Macédoniens prit fin en Perse leur dernier roi, pris & mené en triomphe à Rome par Paul Emile, l'an 584 de la fondation de Rome.

39.

3900. Aristobulus, fils d'Hircanus, fut le premier roi des Juifs, l'an 104 avant J. C. En ce siècle arrivèrent les guerres des Romains contre Jugurtha, les Cimbres & Mithridate, & les guerres civiles de Sylla & Marius.

40.

4000. Jules César se rendit maître de l'empire Romain environ 49 ans avant la naissance de J. C., qui naquit en ce siècle le 42^e de l'empire d'Auguste, environ l'an 3948 du monde selon les uns, & 3983 selon d'autres.

DEUXIÈME PARTIE.

1.

10. Ce premier siècle que nous appellons des Apôtres, commence après la naissance de J. C., depuis laquelle on fait un nouveau compte d'années & de siècles, quoique le 40^e siècle du monde ne fût pas achevé lorsque J. C. naquit.

2.

200. En ce siècle furent six empereurs du nom d'Antonins; savoir: Antonin le Pieux, Marc Aurèle, Lucius Vèrus, Commode & Severe. Il y eut trois persécutions des chrétiens en ce siècle. La première sous Trajan, 14^e empereur; la deuxième sous Adrien, & la troisième sous Commode, 19^e empereur.

3.

300. Caracalla, empereur, fit mourir en ce siècle Papinien, célèbre jurisconsulte, dont les disciples furent Ulpian, Julius Paulus, Pomponius & Modestin. Artaxerxes remit la royauté des Perses, l'an de grâce 226.

4.

400. Constantin-le-Grand fut fait empereur l'an 306 de la nativité de J. C.; il établit l'empire d'Orient à Constantinople. Le premier concile universel fut tenu à Nicée l'an 325, & le deuxième à Constantinople l'an 381. S. Augustin vivoit en ce siècle.

5.

500. Pharamond fut le premier roi de France environ l'an 420; Clovis le cinquième roi, fut le premier roi chrétien, & se fit baptiser l'an 496. Augustule fut le dernier empereur romain, & Odoacre Loubaer fut le premier roi d'Italie l'an 475. Le troisième concile fut à Ephèse l'an 431, & le quatrième à Calcédoine l'an 451. Ataulfe fut le premier roi des Visigots en Espagne environ l'an 415.

6.

600. Justinien, empereur, fit compiler le droit romain en ce siècle; sous lui fut tenu le concile 5^e à Constantinople l'an 549.

7.

700. Mahomet, faux prophète, s'enfuit de la Mecque l'an 622, depuis lequel tems les Turcs comptent leur hégire. Concile 6^e, tenu à Constantinople l'an 680.

8.

800. Charles Martel, maire du palais, défit près de Tours, l'an 726, 375,000 sarrasins. Pepin son fils fut fait roi, à l'exclusion de Chilperic, dernier roi des Merovingiens, l'an 751. Le septième concile fut à Nicée l'an 787. L'an 744 commença le royaume de Hongrie.

9.

900. Charlemagne, fils de Pepin, rétablit l'empire d'Occident environ l'an 801, qui fut le 33^e de son règne en France. Egbert porta le premier le nom de roi d'Angleterre, environ l'an 835. Le huitième concile fut tenu à Constantinople l'an 869.

10.

1000. Hugues Capet, le premier de la troisième race, fut fait roi environ l'an 987. Il donna une grande partie du domaine aux grands du royaume, s'en réservant l'hommage. En ce siècle furent les premiers rois de Navarre & de Pologne.

11.

1100. Guillaume le-Bâtard, dit le conquérant, & duc de Normandie, fut fait roi d'Angleterre environ l'an 1066; c'est de lui qu'est

issue la race royale qui y occupe le trône. En ce siècle on met le premier roi de Portugal.

12.

1200. Les rois de Jérusalem régnèrent en ce siècle durant 87 ans ; il y en eut dix , dont Godefroy de Bouillon fut premier , environ l'an 1100 , & Guido fut le dernier qui fut pris par Saladin. Le duché de Bohême fut érigé en royaume vers l'an 1186.

13.

1300. S. Louis, neuvième du nom, succéda à son père l'an 1223 ; alla deux fois faire la guerre aux Sarrasins pour recouvrer la terre sainte. Il y mourut l'an 1270.

14.

1400. Le siège des papes fut transféré à Avignon en ce siècle l'an 1303 par Clément V. Il y demeura environ 72 ans , jusqu'à Urbain VI qui le remit à Rome l'an 1376. Un moine , nommé Bertolde , inventa la poudre à canon l'an 1380.

15.

1500. L'empire d'Orient qui avoit duré au pouvoir des chrétiens environ 1137 ans depuis Constantin le-Grand , tomba entre les mains des Turcs par la prise de Constantinople que Mahomet II prit l'an 1452. J. Gattenberg mit le premier en usage l'imprimerie en 1440.

16.

1600. La dernière branche des Valois qui avoit commencé en François I^{er} l'an 1515 , finit en Henri III l'an 1589. Henri IV lui succéda premier roi de France , de la branche de Bourbon , issue de Robert , fils de S. Louis.

17.

1700. Ce siècle est remarquable par la naissance des deux premiers rois de France du nom de Louis de Bourbon , savoir de Louis XIII , né l'an 1601 , & de Louis XIV son fils , né d'Anne d'Autriche l'an 1638.

CISEAUX CROISÉS. (*jeu des*)

Voyez à l'article J'AIME MON AMANT PAR B.

CLEF DU JARDIN. (*1a*)

Jeu de Société en dialogue.

M. DE LA RIVIÈRE.

Je vais, Mesdames, vous apprendre un jeu

bien simple , & auquel cependant on donne beaucoup de gages.

Mademoiselle DU GAZON.

Comment l'appellez vous ?

M. DE LA RIVIÈRE.

La clef du jardin. Il faut une attention toute particulière pour ne pas donner de gages.

Mademoiselle ROSE.

Chevalier, j'ai bien peur pour vous ; tous vos bijoux ne suffiront pas.

L'Abbé DES AGNEAUX.

J'ai trouvé un moyen de fournir aux gages les plus nombreux ; j'ai fait de petits étuis de carton , tous de la même couleur , de la même forme & du même poids. On aura des cartes coupées par la moitié dans la largeur ; sur ces cartes , les personnes obligées de donner des gages , écriront leur nom. On roulera ces cartes & on les mettra dans les étuis. Alors , en tirant les gages , on ne pourra pas reconnoître à qui ils appartiennent.

Mademoiselle DU GAZON.

Il est vrai qu'on pouvoit avant reconnoître bien des gages , & donner des commandemens en conséquence. Un Monsieur , par exemple , qui tirera un dez à coudre , fait bien qu'il ne peut appartenir qu'à une Dame.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Les petits étuis feront bien plus justes. Il n'y aura point de supercherie. On craindra de tirer un de ses propres gages , & on sera plus modéré dans les commandemens.

M. DES JARDINS.

Ils sont fort bien faits , ces petits étuis-là , mais cette opération allongera le jeu ; il faudra à chaque instant écrire son nom.

Mademoiselle DU BOCCAGE.

Ne pourroit-on pas en faire de faux , & écrire le nom des autres ?

40 CLEF DU JARDIN.

L'Abbé DES AGNEAUX.

On aura chacun dans sa poche, une douzaine ou environ de ces demi-cartes, où l'on aura écrit son nom, & on le fera passer à sa droite, pour qu'elle fasse le tour, & que chacun la puisse contrôler, avant de la mettre dans l'étui.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Ce sera comme à la loterie royale.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Aussi, Madame, ai-je fait une roue en verre pour recevoir les petits étuis. Avant de les tirer, on les remuera bien.

Mademoiselle ROSE.

Mon pauvre Chevalier, il vous faudra un jeu de cartes entier.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Nous pourrons dire à Madame Dubois que nous avons joué aux cartes.... coupées.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

L'Abbé, vous avez des inventions charmantes. Allons, voyons donc la clef du jardin.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Je connois ce jeu-là; mais c'est M. de la Rivière qui s'est engagé de vous le faire jouer. Je ne veux pas lui ôter cet honneur. Dans un moment, vous en saurez autant que nous.

M. DE LA RIVIÈRE.

Il suffit de répéter tour-à-tour ce que je vais vous dire: Je vous vends la clef du jardin.

Tout le monde répète, l'un après l'autre.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Eh! mais c'est bien aisé.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Patience, donc; ça ne le sera pas toujours.

CLEF DU JARDIN.

M. DE LA RIVIÈRE.

Je vous vends la corde qui tient à la clef du jardin.

Tout le monde répète de même.

Mademoiselle DU BOCAGE.

Il n'y a rien de si simple que ce jeu-là.

M. DE LA RIVIÈRE.

Je vous vends le rat qui a rongé la corde qui tient à la clef du jardin.

Tout le monde répète de même.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Je parie que je ne donnerai pas de gage.

M. DE LA RIVIÈRE.

Je vous vends le chat qui a mangé le rat qui a rongé la corde qui tient à la clef du jardin.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Je vous vends le chat qui a mangé la clef du jardin.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Bon! Chevalier, deux gages; vous avez passé le rat & la corde.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Vous étrennerez les petits étuis, Chevalier, & la roue de fortune.

Mademoiselle DU BOCAGE.

Il faudroit appeler cette roue-là, roue d'étourderie.

M. DE LA FORÊT.

C'est assez bien trouvé. Allons, M. de la Rivière, parlez, on vous écoute.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Ou du moins on doit vous écouter; mais taisez-vous donc.

M. DE LA RIVIÈRE.

CLEF DU JARDIN.

M. DE LA RIVIÈRE.

Je vous vends le chien qui a mangé le chat qui a mangé le rat qui a rongé la corde qui tient à la clef du jardin.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

(à son tour.)

Je vous vends le chien qui a mangé le rat qui a mangé le chat....

Madame DE LA RIVIÈRE.

Un gage, Mademoiselle; vous n'y pensez pas. Depuis quand les rats mangent-ils les chats?

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Ah! c'est que je me suis trompée. Je vais recommencer.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Non, non, non : ça n'est pas permis. Il faut payer un gage. Alions, donnez vite à Mademoiselle un petit étui, qu'elle mette sa carte dedans.

M. DE LA RIVIÈRE.

Je vous vends le bâton qui a tué le chien qui a mangé le chat qui a mangé le rat qui a rongé la corde qui tient à la clef du jardin.

L'Abbé PRINTEMPS, (à son tour.)

Je vous vends le bâton qui a tué le chat qui a mangé le chien....

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Un gage, l'Abbé.

L'Abbé PRINTEMPS.

Et pourquoi donc? Si un rat peut manger un chat; un chat peut bien manger un chien. Au reste, je vais donner mon billet.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Vous l'avez fait exprès, l'Abbé, pour vous moquer de Mademoiselle de la Haute-Futaie.

Jeux familiers.

CLEF DU JARDIN. 47

M. DE LA RIVIÈRE, doucement.

Je vous vends le feu qui a brûlé le bâton qui a tué le chien qui a mangé le chat qui a mangé le rat qui a rongé la corde qui tient à la clef du jardin.

Mademoiselle ROSE.

Vous voyez bien, Chevalier, quand vous allez doucement, vous ne vous trompez pas.

Le Chevalier ZÉPHIR.

C'est vrai; mais il faut bien de la patience.

M. DE LA RIVIÈRE.

Je vous vends l'eau qui a éteint le feu qui a brûlé le bâton qui a tué le chien qui a mangé le chat qui a mangé le rat qui a rongé la corde qui tient à la clef du jardin.

Mademoiselle ROSE.

A vous donc, Chevalier.

Le Chevalier ZÉPHIR, vite.

Je vous vends l'eau qui a brûlé le chien qui a mangé le rat.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Parbleu! vous avez raison, Chevalier; c'est bien plutôt fait. Vous ne devez que sept gages de ce coup-là.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Eh bien! je les paierai.

Mademoiselle ROSE.

Quand je vous ai dit qu'il vous faudroit un jeu de cartes tout entier.

M. DE LA RIVIÈRE.

Je vous vends le sceau qui a apporté l'eau qui a éteint le feu qui a brûlé le bâton qui a tué le chien qui a mangé le chat qui a mangé le rat qui a rongé la corde qui tient à la clef du jardin.

F

Madame DE LA RIVIÈRE.

En voilà assez, mon bon ami; car ça ne finiroit pas.

L'Abbé PRINTEMS.

Ce jeu-là ne demande que de la mémoire; car les phrases ne sont pas difficiles à prononcer. Ce n'est pas comme celles-ci: Si j'étois *petite pomme d'api* je me *dépetite-pomme d'apierois* comme je pourrais: & vous, si vous étiez *petite pomme d'api*, comment vous *dépetite-pomme d'apieriez-vous*?

M. DES JARDINS.

Oui: chacun répète cela à son tour, & on paye des gages quand on se trompe.

M. DE LA FORÊT.

Il y a encore cette phrase: si j'étois *petit pot de beurre*, je me *dépetit-pot-debeurrerois* comme je pourrais: & vous, si vous étiez *petit-pot de beurre*, comment vous *dépetit-pot-debeurreriez-vous*?

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

C'est comme cette question là: *petit grain de bled*, quand te *regailhardiras-tu*? Pour dire: quand *poufferas-tu*?

L'Abbé PRINTEMS.

Chaque pays a ses jeux dans ce genre là. Par exemple: *je vous vends mon baril*, &c. Mais la phrase ne signifie rien.

M. DE LA RIVIÈRE.

C'est comme cette phrase: *l'abbesse de Fontretout* disoit qu'il n'y avoit pas plus loin...

Madame DE LA RIVIÈRE.

Ah! n'achevez pas, M. de la Rivière; c'est trop difficile à prononcer pour ces demoiselles.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Ce jésuite à qui on lisoit une cinquantaine de noms arabes qu'il ne connoissoit pas, & qui

les répétoit dans l'ordre primitif, & ensuite dans l'ordre inverse, auroit bien joué ces jeux là.

M. DE LA FORÊT.

A propos d'ordre renversé, je me souviens d'une chanson assez difficile à chanter. La voilà:

Celui-là n'est point ivre, bis.
Qui trois fois peut dire, bis.
Blanc, blond, bois, barbe grise, bois,
Blond, bois, blanc, barbe grise, bois,
Bois, blond, blanc, barbe grise, bois.

M. DES JARDINS.

Elle est difficile à chanter, surtout quand on a un peu bu.

Mademoiselle DU BOCAGE.

Je crois que ces sortes de jeux là tiennent le dernier rang dans ceux que nous avons joués. Ils peuvent aller de pair avec le corbillon & la cassette. Il ne faut pas de grands efforts d'imagination pour s'en tirer avec honneur.

Mademoiselle ROSE.

Le jeu des devises, par exemple, est plus spirituel.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Au reste, Mademoiselle, il est bon d'avoir des jeux assez pour varier. Il ne faut pas se casser la tête pour y mettre de l'esprit. Il faut s'amuser d'abord, & quand on diroit quelque balourdise, n'importe, il faut en rire, & voilà tout. Trop de prétention détruiroit le plaisir de nos petits jeux. Mais il faut tirer les gages, car on va bientôt souper.

(Extrait des Soirées amusantes.)

CLIGNEMUSETTE; sorte de jeu où les enfans se cachent, & sont cherchés par un de leurs camarades qui, lorsqu'il attrape l'un de ceux qui sont cachés, se met à sa place, & se cache à son tour.

CLOCHE-PIED.

C'est un jeu de force, où celui qui peut aller le plus loin sur un seul pied & franchir le plus grand espace, gagne.

COCHONNET; petit corps d'or ou d'ivoire, taillé à douze faces pentagones, marquées de points depuis un jusqu'à douze. Il tient lieu de deux dez.

Le cochonnet est encore ce qu'on jette pour but, quand on joue à la boule ou au palot.

COCHONNET à douze faces. (jeu du)

Ce jeu ne peut se jouer qu'à deux personnes l'une contre l'autre. On place chacune telle somme sur un ou deux numéros, & on roule le cochonnet chacun trois coups l'un après l'autre; c'est à dire, le premier roule le cochonnet une fois, le second le roule à son tour, & ainsi de suite alternativement jusqu'à trois fois. Si l'un des points vient du premier coup, la partie est finie: si après avoir tiré chacun ses trois coups, un des points n'est point venu, on double la mise & on recommence.

Il faut pour ce jeu que ce soit le point de celui qui roule le cochonnet qui vienne.

Autre manière de le jouer.

En jouant la partie en trente un points, qui ne se prennent que sur l'excédant des points que l'un des deux a amenés, c'est-à-dire le premier amène six points, le second en amène huit, par conséquent ce n'est que deux points que celui qui a amené huit peut compter.

On peut encore y jouer plusieurs, en faisant une poule, c'est-à-dire que chaque joueur met au jeu trente ou quarante jetons suivant la convention. On roule le cochonnet & on prend sur la masse autant de jetons qu'on a amené de points. Quand on amène à la fin plus de points qu'il n'y a de jetons au jeu, on est obligé de compléter le jeu d'autant de jetons qu'on a amené de points.

Pour finir la partie, il faut amener le nombre juste des jetons qui sont sur le jeu.

Ce jeu se trouve, rue des Arcis, magasin de tabletterie, au Singe vert.

CŒUR. (jeu de la perte du)

Quelqu'un dira en soupirant: Hélas! j'ai perdu mon cœur; & on lui demande, qui vous l'a pris? Il répondra, c'est Madame telle, qui est quelque Dame de la compagnie, qu'il nomme avec des noms & des épithètes malicieuses à retenir: aussitôt chacun se tourne vers cette Dame, & on lui dit: Ha! Madame, pourquoi tant de cruauté? faut-il ainsi devant tant de monde commettre des larcins? C'est avoir une grande assurance. Quoi! Madame, vous dérobez le cœur des hommes, & bientôt après, avec le larcin, vous allez joindre l' homicide; car n'allez-vous pas ôter la vie à celui qui ne peut si long-tems vivre sans un cœur. On lui dit cela, ou autre chose semblable, selon que chacun de la compagnie le peut inventer. Quelquefois cela est assez court, afin de lui donner moins de tems à répondre, mais encore qu'elle ait un assez long espace à cause de la quantité des discours que l'on lui fait, elle est souvent tellement surprise ou étonnée de leur variété, qu'elle a peine à se souvenir de ce qu'il faut répondre, & si elle manque de réponse, il faut qu'elle donne un gage. Ce qu'elle peut faire pour ne point faillir, c'est de dire qu'elle ne fait ce que l'on lui veut dire; que ce n'est point elle qui a dérobé le cœur de celui que l'on nomme, mais une autre Dame dont elle dira aussitôt le nom & les attributs; & alors c'est à cette autre à se défendre, car chacun se tourne vers elle avec de pareils discours qu'à la première. Quand les Dames veulent attaquer les hommes; elles confessent d'avoir pris le cœur de celui qui s'en plaint; mais que pour leur punition un autre homme qu'elles disent, a dérobé le leur, & chacun va alors à celui là. S'il veut il dira, ce n'est pas moi, c'est un tel; ou bien avouant d'avoir volé ce cœur, il dira qu'une autre Dame a dérobé le sien pour passer ainsi d'un sexe à l'autre. Les noms & les épithètes que l'on choisira au commencement du jeu, le rendront difficile selon qu'ils seront longs ou

extraordinaires. L'un des hommes pourra être appelé, *Ulysse le plus fin de tous les hommes*; les autres, *Achille le plus vaillant de tous les Grecs*; l'autre, *Amadis, beau ténébreux & chevalier de l'ardente épée*; & pour les Dames, l'une sera, *Helène la ruine de Troie*; l'autre, *Didon, reine infortunée, Lucrece la chaste*, ou *Cornelie la savante*, & chacun aura ainsi des noms & des qualités que l'on prendra dans l'histoire, ou que l'on inventera à sa fantaisie, car il n'est pas besoin d'avoir lu pour cela, & si l'on veut, l'on prendra des noms de comédie ou de farce, ou des sobriquets du coin des rues.

COINS. (*jeu des quatre*)

Voyez à l'article MÉTAMORPHOSES.

COLIN-MAILLARD ASSIS. (*jeu du*)

Voyez à l'article AVOCAT. (*jeu de l'*)

COLIN-MAILLARD avec une canne. (*jeu du*)

Voyez à l'article JEU DE LA SELLETTE.

COLIN-MAILLARD à la silhouette. (*jeu du*)

Voyez aussi à l'article JEU DE LA SELLETTE.

COLIN-MAILLARD.

Ce jeu de société, consiste dans un de la compagnie qui doit avoir un bandeau sur les yeux, & tâcher, dans cet état, d'attraper quelqu'un de la société, & de le nommer. S'il ne distingue pas au toucher celui qu'il a saisi, il n'est point délivré, mais s'il le reconnoît, il lui fait prendre sa place; & le jeu recommence.

Il y a un *Colin-Maillard debout*, où personne ne court que l'aveugle, à qui il est défendu de se servir de ses mains, mais seulement d'une baguette ou d'un mouchoir, dont quelqu'un de la compagnie saisit un bout, après que l'on l'a appelé d'un côté; mais ce n'est pas ordinairement celui dont il

à entendu la voix, qui tient la baguette ou le mouchoir.

COMMANDEMENS à faire pour des gages des petits jeux de société.

Voyez à l'article RÉPONSES EN UNE PHRASE.

COMPARAISONS. (*les*)

Jeu de société en dialogue.

Mademoiselle ROSE.

Madame Dubois est bien difficile; elle n'a pas-été contente de notre concert.

L'Abbé PRINTEMS.

Elle parloit sans cesse du Concert Spirituel. Parbleu! on fait bien qu'un concert d'amateurs n'est point à comparer au Concert Spirituel.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Si elle n'est pas contente, on lui rendra son argent; elle auroit peut-être voulu que son fils y eût fait quelque chose, & il n'est capable de rien. Le pauvre enfant!

Mademoiselle DU BOCAGE.

Il nous a bien impatientés le jour que nous étions occupés à jouer au *Secrétaire*.

M. DE LA RIVIÈRE.

Il viendrait bien encore nous tourmenter; mais Madame Dubois a pris son parti; elle s'est beaucoup disputée; elle a voulu lui donner raison; & quand elle a vu que les rieurs n'étoient pas pour elle, elle a fini par lui défendre de se trouver à nos petits jeux. Il est dans le salon, à côté d'elle, qui s'amuse à lire.

M. DES JARDINS.

Et quand un morceau lui paroît intéressant, il prend la parole, & régale la com-

COMPARAISONS.

pagnie d'une lecture à voix haute, ma's pas trop intelligible.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Madame Dubois trouve cela charmant ; c'est une terrible chose que de gêner les enfans.

M. DE LA FORÊT.

Ce qui est plus terrible encore, c'est qu'on ne croit pas les gêner.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Je ne puis m'imaginer que de bonne foi on gêne les enfans sans s'en appercevoir. On cherche à faire illusion aux autres, & à se faire illusion à soi même. Mais nous ne sommes pas ici pour faire des dissertations sérieuses.

Mademoiselle ROSE.

Jouons quelque jeu nouveau.

L'Abbé PRINTEMPS.

Jouons au jeu des *Comparaisons* ; il est bien aisé : on compare quelqu'un à un objet quelconque ; & comme il n'y a point de comparaison qui soit exactement parfaite, on dit en quoi est la ressemblance, & en quoi est la différence.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Madame, si vous voulez, j'vais commencer à vous faire une comparaison ; vous en ferez à votre voisin, & ainsi de suite.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Volontiers. Voyons un peu à quoi vous allez me comparer.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Je vous compare à une pincette.

M. DE LA FORÊT.

Cette comparaison-là est un peu forte.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Oui, Monsieur ; la pincette attise le feu,

COMPARAISONS. 45

& Madame aussi, voilà la ressemblance ; la pincette, en attisant le feu, s'échauffe, & Madame reste toujours froide & indifférente, voilà la différence.

Madame DE LA RIVIÈRE.

La perruque de M. de la Forêt ressemble fort bien à des cheveux naturels, puisque M. Dubois y a été attrapé, voilà la ressemblance ; mais quand on en brûle une boucle, les cheveux ne repoussent pas, voilà la différence.

M. DE LA FORÊT.

Eh ! mon Dieu, Madame, de grace, laissez en repos ma pauvre perruque. Heureusement que j'en porte toujours plusieurs avec moi ; car ce petit étourdi de M. Dubois n'auroit obligé de paroître devant vous en enfant-de-cœur.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Et votre comparaison, M. de la Forêt ? On ne vous en tient pas quitte.

M. DE LA FORÊT.

Mon voisin, M. le chevalier Zéphir, ressemble à M. Dubois...

Le Chevalier ZÉPHIR.

Ah ! Monsieur, je suis tout prêt à me fâcher de votre vilaine comparaison.

M. DE LA FORÊT.

Patience, donc. Attendez jusqu'à la fin ; comme M. Dubois, vous êtes jeune, voilà la seule ressemblance ; vous n'êtes point maussade, étourdi, ni enfant gâté ; voilà, je crois, une assez grande différence.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Pour moi, ma comparaison ne sera pas difficile à faire. Je compare Mademoiselle Rose à la charmante fleur dont elle porte le nom. Elle en a la fraîcheur & tous les appas, voilà la ressemblance ; mais la rose est toujours environnée d'épines, voilà la différence.

46. COMPARAISONS.

Mademoiselle ROSE.

Je compare Madame de la Haute-Futaie au rossignol.

Madame DE LA-HAUTE-FUTAIE.

Mais tu te trompes, ma chère amie ; je chante sans aucune prétention ; je n'ai jamais appris la musique ; tu vois bien que je n'ai rien fait au concert ; & certainement, si j'avois pu être utile, j'aurois fait ma partie avec plaisir.

Mademoiselle ROSE.

J'insiste toujours sur ma comparaison. Votre charmante voix est un précieux don de la nature ; l'art n'y a aucune part, voilà la ressemblance : quand le rossignol a vu ses petits, il ne chante plus ; & vous qui avez une aimable fille qui chante déjà fort bien, vous avez cependant quelquefois la bonté de nous procurer le plaisir de vous entendre chanter ; voilà la différence.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Mais je crois que j'entends une voiture qui entre dans la cour. M. de la Forêt, voulez-vous bien aller voir ce que c'est ?

Le Chevalier ZÉPHIR.

Non, j'y vais, restez ; je serai bientôt revenu.

L'Abbé DES AGNEAUX.

C'est peut-être votre chère maman qui arrive.

Mademoiselle ROSE.

Nous l'attendons depuis long-tems.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Mais il me semble qu'elle n'arriveroit pas si tard, à moins qu'elle n'ait voulu éviter la chaleur, à cause de mon cousin.

Mademoiselle ROSE.

Je vais voir si c'est elle.

COMPLIMENS.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Et moi aussi. Où est donc ma sœur du Gazon ?

Le Chevalier ZÉPHIR.

Mesdemoiselles, c'est Madame du Ruisseau, avec Madame du Frêne & son fils.

Mlle. ROSE & Mlle. DU RUISSEAU.

Allons vite les embrasser.

Madame DE LA-HAUTE-FUTAIE.

Nous serons tous charmés de les voir.

(*Extrait des Soirées amusantes.*)

COMPLIMENS OU FLATTERIES.

(*jeu des*)

Celui qui entreprend le jeu fait un compliment ou dit une flatterie en peu de paroles à la personne voisine, & cette personne-là en fait de même envers un autre, jusqu'à ce que chacun ait dit son mot. Il faut les retenir tous, les ayant ouïs une fois ou deux ; & quand quelqu'un dit le mot d'un autre, il faut qu'il le dise aussi, & ensuite reprenez la flatterie ou compliment de celui qu'il veut attaquer à son tour.

Ces paroles seront, par exemple, envers les Dames : *Vous êtes la reine des cœurs ; vous êtes la plus belle & la plus sage de tout votre sexe, chacun de vos regards fait une conquête ; & quant aux hommes, on leur dira tout ce qui viendra à la fantaisie, sans les respecter tant, afin de n'être pas toujours sur le sérieux ; comme qui leur diroit : Vous avez bonne mine & mauvais jeu, pour avoir une galanterie affectée, vous n'en êtes pas moins aimable ; les traits de votre bonne grace sont si doux qu'ils ne blessent personne. Que si vous les voulez obliger davantage, vous leur direz : Vous êtes l'homme accompli qu'il y a si long-tems que l'on cherche ; vous êtes l'original du parfait courtisan ; vous avez autant d'effet que d'apparence. Or, comme l'on peut s'adresser à ceux à qui ces paroles ont été dites pour les provoquer à dire une chose semblable sur peine d'être condamnés*

pour avoir manqué, l'on peut aussi attaquer ceux qui ont inventé de telles paroles, selon les règles que l'on prescrira; & si l'on veut, l'on fera que les paroles ne s'adresseront à personne, mais que chacun les dira de soi: ce qui ne fera pas mal plaisant, parce que les uns se loueront eux-mêmes avec audace pour donner plus de récréation, & les autres plus timides ne diront rien qui ne soit fort modeste. Pour ce qui est du reste, l'on procédera à ce jeu comme aux autres, & l'on fera le même si, pour le diversifier l'on ordonne que chacun prenne sa devise, & après l'on dit celle de quelqu'un, & celui là sera obligé de la redire & d'en dire après une autre. Pour rendre le jeu plus mignard, l'on choisit aussi chacun des paroles enfantines que l'on prononce en begayant, & l'on trouve qu'il y a beaucoup de plaisir quand l'un tâche de contrefaire celle d'un autre, d'autant que chacun ne peut pas réussir à cela. L'on peut choisir aussi des langages de provinces diverses, comme du Gascon, du Normand, du Picard & du Champenois, & en contrefaire l'accent, y ajoutant même de l'Italien & de l'Espagnol; ou bien il faut prendre chacun des langages de bouffon, comme de Gautier-Garguille, de Gros-Guillaume, de Jodelet & de Guilot Gorju: ceux qui les choisiront pour eux, seront ceux qui sauront déjà bien les contrefaire avec les façons de parler qui leur sont les plus communes, au lieu que les autres qui ne pourront pas accommoder leurs voix si facilement à divers tons, rendront le jeu extrêmement facétieux.

CORBILLON ET LA CASSETTE. (1e)

Jeu de Société en dialogue.

Madame DUBOIS.

Eh bien! l'Abbé, vous allez donc faire jouer encore ce soir vos petits vilains jeux à gages?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Je ne les trouve point vilains, Madame, dès qu'ils amusent ces demoiselles.

Madame DUBOIS.

Mais c'est bon pour des enfans. Ne feriez-

vous pas mieux de jouer au piquet, au brelan, au wisk, au reversi?

Madame DE LA RIVIÈRE.

Ah! ne me parlez pas, Madame, de votre mauffade Quinola, j'aimerois cent fois mieux payer cent gages, que de faire une remise de cent fiches.

L'Abbé PRINTEM.

Intérêt à part, ce jeu donne de l'humeur. Pour le wisk, il m'endort. On dépend d'un partenaire qui vous gronde sans cesse... Ah! si donc.

Madame DUBOIS.

Que vous avez de petits génies, mes enfans! Mais M. l'Abbé des Agneaux, votre grand maître de jeux à gages, ne connoît peut-être pas d'autres jeux. Connoissez-vous les cartes, l'Abbé?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Si je les connois, Madame? Un peu trop. Je suis cependant bien aise de pouvoir jouer tous les jeux dont vous me parlez, quoique je ne les aime point.

Madame DUBOIS.

Vous avez, en vérité, bien du mérite de les jouer sans les aimer.

L'Abbé DES AGNEAUX.

On ne fait pas toujours ce qu'on aime le mieux.

Madame DE LA RIVIÈRE.

On est bien aise d'être quelquefois utile à la société.

L'Abbé PRINTEM.

Je ne refuserai jamais de faire une partie, lorsqu'il faudra quelqu'un, & que je serai nécessaire.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Pour moi, il faut que je sois absolument nécessaire.

Madame DUBOIS.

Ne dissimulez pas : vous craignez de perdre, Meilleurs.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Ce motif peut entrer pour quelque chose dans mon aversion pour le jeu. Enfin, Madame, tout le monde connoît le calcul que je vais vous faire. Que deux joueurs aient chacun cent pistoles, que l'un perde cinq cents francs, son adversaire n'est enrichi que d'un tiers, & il est appauvri de moitié ; le rapport, comme vous voyez, n'est pas égal. D'ailleurs, je ne parle point des cartes qui font une perte réelle pour tous les deux.

Madame DUBOIS.

Ah ! l'Abbé, l'économie sur le jeu tourne rarement en véritable économie. Tel ne joue pas, qui, sous ce prétexte, satisfait mille autres passions. Il a des chiens en grand nombre ; c'est mon jeu, dit-il, je ne joue pas. Il a des livres de pure curiosité, de pure vanité, des livres qu'il ne lit pas ; c'est mon jeu, dit-il encore, je ne joue pas. Il met à la loterie, & Dieu fait quel jeu c'est ! Il a des chevaux, des maîtresses, &c. &c. & c'est toujours son jeu. Le croyez-vous, de bonne foi, plus riche à la fin de l'année.

L'Abbé PRINTEMS.

Tant pis pour lui, s'il cherche à se tromper lui-même. Mais, Madame, votre jeu éternel ne nous empêche pas de vous satisfaire sur tous vos goûts. Vous n'en êtes pas moins folle de modes que celles qui ne jouent point, ou qui jouent moins.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Au contraire, l'argent qu'on gagne paroît tout gain ; on ne perd nullement à celui qu'on a perdu, & le gain s'en va presque toujours en dépenses très-folles.

Madame DUBOIS.

Si vous étiez souverain, je craindrois bien de vous voir proscrire les cartes par un bel & bon édit.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Point du tout, Madame. Les cartes sont un mal nécessaire. Elles préviennent beaucoup d'autres inconvéniens plus grands. Je pense que les cartes sont nécessaires au bien moral d'une société particulière, comme les spectacles sont nécessaires au bien moral d'une grande ville. Il faut employer le tems des désœuvrés, qui, ne sachant à quoi s'occuper, se livreroient à mille excès également pernicieux au bien particulier comme au bien général. J'ai entendu dire que les excès n'étoient jamais si grands que dans les tems où les spectacles étoient fermés. Encore dans ces tems-là, la politique a-t-elle substitué aux spectacles, des concerts, des combats d'animaux & autres points de ralliement pour les désœuvrés.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Quand une société est bien nombreuse, un maître de maison seroit bien embarrassé pour occuper & amuser tout le monde, s'il n'avoit pas la ressource du jeu.

Mademoiselle ROSE.

Aussi, Madame, les jeunes personnes, comme moi, qui ne jouent pas, par ignorance ou par d'autres motifs, ont-elles bien de l'obligation à M. l'abbé des Agneaux, qui veut bien nous apprendre tous ces petits jeux à gages, qui nous divertissent beaucoup, & nous font passer le tems fort agréablement.

Madame DE LA RIVIÈRE.

C'est ce qui fait, l'Abbé, que les mamans ont beaucoup d'attachement pour vous, & qu'elles se font un vrai plaisir d'assister à vos petits jeux.

Madame DUBOIS.

Ces dames ont bien de la vertu. Pour moi, si j'avois des filles, je ne le pourrois pas. Comment peut-on s'amuser à jouer à *je vous vend mon corbillon, qu'y met-on?* Un din'on, un oignon, un ânon, un chiffon, mon front, mon talon ; qu'est-ce que c'est que toutes ces bêtises-là ?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Si vous n'aimez pas le jeu de corbillon, Madame,

Madame, on peut jouer à je vous vend^s ma cassette, que voulez vous qu'on y mette ?

Mademoiselle ROSE.

Une noifette, une allumette, une mouchette, une pincette, une assiette, une cuvette.

Madame DUBOIS.

Vous êtes bien savante, en vérité ; mais si j'avois des filles....

L'Abbé PRINTEMS, *bas*.

Je les plaindrois.

Madame DUBOIS.

Qu'est-ce que vous dites ? Elles ne joueroient pas toutes ces inepties-là.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Vous les auriez, sans doute, toujours à vos côtés, pendant que vous joueriez ?

Madame DUBOIS.

Précisément, Madame ; & je ne vous de manderois point votre avis là-dessus.

L'Abbé PRINTEMS.

Et vous en feriez des joueuses de profession.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Madame leur montreroit les coups fins, la manière de répondre à propos à une invite, de forcer le quinola à la bonne, sans qu'on s'en doute ; de demander dans les circonstances : combien vous reste-t-il de votre point ; quelle dame a eu le malheur de vous déplaire ? d'effrayer son monde par un va-tout, quand on a un jeu médiocre ; de bien fixer dans sa mémoire toutes les cartes qui sont passées, qu'est ce qui les a jettées, dans quelles circonstances on les a jettées ?

Madame DE LA RIVIÈRE.

Ça exerce la mémoire, & ça rend l'esprit juste.

Jeux familiers.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Dans le fond, on ne peut avoir de l'esprit qu'en maniant souvent & long tems les cartes, & je ne fais cas que de ces génies-là.

Madame DUBOIS.

Dans le fond, je ne fais aucun cas des go guenards, & je vous quitte. Adieu, Messieurs.

L'Abbé PRINTEMS & l'Abbé DES AGNEAUX.

Adieu, Madame, sans rancune.

Madame DUBOIS.

Si je vous tiens au jeu.... vous vous souviendrez de moi.

L'Abbé PRINTEMS.

Je défendrai mon argent.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Je me méfierai de vos tours.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Savez-vous, Messieurs, qu'elle est fichée. Vous avez fait-là une ironie un peu forte.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Pourquoi nous pousse-t-elle à bout ?

Mademoiselle ROSE.

Madame veut avoir galerie, quand elle joue ; elle n'aime pas à jouer sans spectateurs, & rien n'est si sot que de regarder jouer des jeux qu'on ne connoît pas.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Si nous nous avisons de jouer nos petits jeux dans le salon, on nous diroit sans cesse : Paix là ! paix là ! on ne fait ce que l'on joue, vous nous étourdissez.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Vous faites fort bien de vous mettre dans

un appartement, vous êtes plus tranquille, & vous pouvez rire fort à votre aise. Pour moi, l'Abbé, ce n'est point l'intérêt qui me tient, car je suis assez heureuse au jeu; mais, je préfère vos jeux à ceux de Madame Dubois.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Il est vrai que c'étoit un peu fort, quand je lui ai dit qu'on ne pouvoit avoir de l'esprit qu'en maniant les cartes; car j'ai connu bien des gens bêtes à ne pas pouvoir dire deux, & jouant supérieurement au piquet & à d'autres jeux.

L'Abbé PRINTEMPS.

C'est un esprit de calcul, & souvent de supercherie.

Mademoiselle ROSE.

Mais allons donc trouver notre compagnie, & jouer comme à notre ordinaire en dépit de la grosse Madame Dubois.

(*Extrait des Soirées amusantes*)

CORNET; morc au de corne ou de cuir préparé en forme de petit gobelet rond, long & delié dont on se sert pour remuer & jeter les dez en certains jeux.

CORPS ET DE L'ESPRIT.

(*jeu des parties du*)

Tous ceux de l'assemblée se donnent chacun le nom de quelque partie du corps, & spécialement de celles du visage auxquelles consiste la beauté; mais s'il n'y en a pas assez, on y en peut ajouter d'autres, & même si l'un prend la main droite, l'autre pourra prendre la gauche. Quand chacun a ses noms, le maître du jeu, c'est-à-dire celui qui l'entreprend & le fait exécuter, se tient assis ou debout près d'une dame de la compagnie qui est la seule à qui il n'a point fait prendre d'autre nom, sinon qu'elle est la beauté qu'il veut louer. Il commence son discours qu'il fait de telle mesure & de tel style qu'il veut, & dans les pensées qu'il a, tantôt il parle des

yeux, tantôt des cheveux, tantôt de la bouche, tantôt des mains, & embarrasse toutes ces choses les unes dans les autres, les répétant plusieurs fois; & à chaque fois qu'il parle de chacune, il faut que la personne qui porte ce nom, lui fasse une grande révérence, & si elle y manque, elle donne un gage. Ces discours peuvent être de cette sorte:

« Pour vous louer dignement, ô beauté incomparable, par où pourrai-je commencer, si je veux donner à vos parties excellentes le rang qu'elles méritent? Si je commence par les yeux qui blessent tant de cœurs, qui jettent tant de flammes, & qui sont capables de guérir les maux qu'ils font quand ils le veulent, je trouverai que les cheveux y auront de l'envie, & diront que si les yeux gagnent les cœurs, ce sont eux qui les enchaînent & les retiennent. Là-dessus la bouche se plaindra encore comme si je lui faisois un grand tort; elle dira que je lui préfère des choses qui, à son avis, lui sont fort inférieures en dignité. Elle se vantera qu'elle est la porte de l'âme; que non seulement elle exhale les soupirs, témoins d'une langueur amoureuse, & sert à former le ris, au milieu de la joie; mais qu'elle prononce les paroles qui sont les vives images des pensées. Les yeux ont ceci pour leur gloire, leur support & leur défense, qu'ils parlent aussi d'un muet langage, assez intelligible aux amans, tellement que le débat est continuel entre eux & la bouche. Ce beau sein qui représente le monde, se tient glorieux de son excellence; mais la main droite dit que c'est elle qui empêche que tant d'autres mains profanes n'y touchent, & la gauche prétend qu'elle lui aide aussi à cela; les pieds disent qu'ils méritent de l'honneur, de supporter tous les jours ce beau chef-d'œuvre de la nature. Ainsi les cheveux, les yeux, la bouche, le sein, les mains & les pieds se vantent diversement; mais la bouche leur dit: Si vous faites des plaintes, c'est par mon organe; si vous parlez, c'est moi qui vous fais parler, & je suis votre touchement; mais voici les cheveux qui nous font entendre qu'ils peuvent servir de bracelets aux bras de leur maîtresse; qu'ils apportent même beaucoup d'ornement à toute sa beauté. Les yeux disent que sans la lumière il n'y a point de beauté, & que c'est elle qui est véritablement la beauté, qui donne de la beauté à toutes les autres, & que c'est en eux que réside cette

lumière. La bouche dit que rien ne plaît à la vue que les belles couleurs, & que la plus belle de toutes les couleurs est en elle. Le sein dit que sa blancheur est plus excellente que la rougeur de la bouche, & les pieds & les mains prétendent aussi que la blancheur n'est pas moins naturelle en eux & moins exquise.»

Ainsi le maître du jeu trouvera sujet de parler tantôt d'une partie & tantôt d'une autre, avec des distances qui donneront le loisir de remarquer si chacun s'acquiesce de sa révérence, & disant quelquefois tous les noms l'un après l'autre, il tâchera de surprendre quelqu'un, en les embrouillant, & reprenant presque aussitôt ceux qu'il vient de quitter. Il ne faut point dire qu'il est besoin d'avoir un esprit fort excellent pour réussir à cela; car un homme de médiocre suffisance qui aura la parole un peu libre, se fera assez bien cette charge, d'autant qu'il n'est pas toujours nécessaire que les pensées soient fort ajustées & fort raisonnables; il n'importe qu'il y ait quelquefois du galimatias; cela en fera rire davantage, & puis tout discours ne se fait que pour enchaîner ces noms, afin de faire souvent lever ceux de la compagnie & tâcher de les faire faillir. C'en est là tout le secret. Ceci a été inventé pour faire quelque chose de plus mignard parmi les dames.

CORYCUS. Jeu d'exercice des anciens, recommandé par Galien, comme utile pour la santé.

Le *corycus* consistoit à suspendre par une corde à une poutre ou solive du plancher, un sac rempli de son ou de farine, & à se le jeter de l'un à l'autre dans un corridor étroit, ou entre deux lignes dont il n'étoit pas permis de s'écarter: il falloit donc attendre de pied ferme le sac, le renvoyer avec force contre son adversaire & tâcher de le renverser.

Ce jeu ne paroît pas du premier abord bien agréable; mais apparemment qu'il y avoit des circonstances qui, en multipliant les difficultés, en rendoient l'exercice amusant.

COTON EN L'AIR. (*jeu du*)

Voyez à l'article RÉPONSES EN UNE PHRASE.

COULEURS. (*jeu des trois*)

Le nombre d'es joueurs est fixé à quatre, y compris le banquier.

Il faut, pour que la balance du jeu soit égale, que chacun soit banquier à son tour.

Ce jeu est composé d'un plateau & de trois dez, chacun de trois couleurs différentes. On place de l'argent ou des jetons sur une, deux ou trois cases du plateau; ensuite on fait rouler les trois dez dans un cornet, & on les jette sur la table ou sur le plateau. Si on amène un dé de chaque couleur, on gagne, & le banquier paye autant qu'on a mis au jeu; si on en amène deux d'une même couleur, c'est le banquier qui gagne.

Si on met sur trois cases de la même couleur, & que les trois dez viennent de la couleur des cases où on a placé, le banquier paye autant qu'on a mis au jeu; mais si les trois dez viennent tous trois d'une autre couleur, le banquier ne paye que la moitié de la mise.

On ne peut point tirer lorsque l'on est banquier.

Ce jeu se trouve rue des Arcis, magasin de tabletterie, au Singe vert.

COURIERS, &c. (*jeu des*)

Pour trouver toute sorte de manières de discourir, il y a le jeu des couriers, qui apportent chacun quelque plaisante nouvelle. Il y a le jeu des lettres ouvertes, où chacun découvre les secrets qu'un autre mande à son voisin & à sa voisine, ou amante. Il y a le jeu des nouvelles du four, & de la rivière, & des nouvelles de la place du change, à quoi l'on peut ajouter les nouvelles de la basse cour, c'est-à-dire, celles qui sont basses & ridicules? En toutes ces occasions chacun invente tout ce qui lui semble le plus divertissant pour la compagnie. Il y a encore le jeu des mensonges où chacun dit la plus grande menterie qu'il peut trouver. Une dame disoit à un jeune galant qui faisoit le jeu, qu'elle ne savoit point d'autre plus grande menterie, sinon qu'il étoit fort sage.

CRIS DE PARIS.

Voici l'annonce de ce nouveau jeu qui est tracé avec figures sur un carton, à l'imitation du jeu de l'oie.

Avant, est il dit, & depuis le renouvellement du plus noble des jeux inventés par les Grecs, de l'Oie, ce jeu galant où l'esprit se déploie, on n'en a point encore imaginé d'aussi jovial & récréatif que celui ci, dont on se flate que les amateurs des belles choses accepteront d'autant plus volontiers la dédicace, qu'ils auront le plaisir d'y trouver, sous un seul coup d'œil, les quarante-quatre cris qui font le plus souvent retentir les rues, les places, & jusqu'aux culs-de-fac de la ville & banlieue de Paris.

Règles du jeu.

En commençant, chacun ayant pris sa marque, mettra deux jettons au jeu, & après on tirera à la plus haute chance des deux dez, à qui jouera le premier.

Les quatre principaux cris de Paris étant ceux du d'écrotteur, du revendeur, du marchand de loterie, & du colporteur, on ne pourra s'arrêter sur aucun de leurs numéros qui sont disposés d'onze en onze; mais lorsqu'on se trouvera juste à l'un d'entre eux, on recevra deux jettons, & l'on ira au delà d'autant de points qu'on en aura amenés, à l'exception du dernier, auquel il faut être précisément pour gagner la partie, car si l'on a des points au-delà, l'on retrogradera d'autant.

Si du premier coup on amène onze, on ira à 21 trouver la crue de cha, eaux, & l'on recevra deux jettons ainsi qu'il vient d'être dit.

De 6 où est la marchande de balais, on ira à 12 où est le marchand de cruches, & l'on recevra un jetton.

De 13 où est la marchande d'œufs, jalis frais, on retrogradera à 3 où est le marchand d'eau de vie, & l'on paiera deux jettons.

De 18 où est le ramoneur, on ira à 28 où est la laitière, afin de blanchir le dedans si le dehors est toujours noir, & l'on payera deux jettons.

De 24 où est la marchande de noisettes, souvent un peu véreuses, on retrogradera à 14

où est le gagne-petit, & l'on payera un jetton.

De 30 où est la marchande de merlans, on ira à 42 trouver le falot pour s'éclairer à voir s'ils sont frais.

Enfin de 38 où est la lanterne magique, on retrogradera à 32 où est la marchande de chansons.

Quiconque se trouvera malheureusement à 36 avec *fac-à-vin*, payera quatre jettons, & recommence à le jeu.

Celui qui sera rencontré par un autre, ira prendre sa place.

Ces cris de Paris avec les figures à chaque case, sont :

N^o. 1. La cliquette, ou le facteur de la petite poste.

2. Poires cuites au four.

3. Voilà des petits pains de seigle.

4. Mottes à brûler.

5. A l'eau, eau.

6. Balais, balais.

7. Au cureur de puits.

8. Des a'lumettes & de l'amadou.

9. Falourdes d'Orléans, falourdes.

10. De la paille d'avoine, de la paille d'avoine.

11. Décrotez là, ma pratique. Jeannot.

12. Achétez des cruches.

13. Œufs frais.

14. Gagne-petit.

15. A l'anguille qui frétille.

16. Chaudronnier chaudronnier.

17. Saumon nouveau, saumon nouveau.

18. Ramenez la cheminée du haut en bas.

19. Carpe laitée, carpe œuvée.

20. Petits pâtés tout chauds.

21. Chapeaux à vendre, de vieux chapeaux.

22. Vieux habits, vieux galons. Luron.

23. Bon vinaigre.

24. Noisettes au litron.

25. Sablon d'Étampes.

26. Laitue - romaine, à la salade.

27. Voilà des petits pains de seigle.

28. La laitière, allons vite.

20. A la fraîche, qui veut boire.
 30. Merlans à frire.
 31. A la petite loterie.
 32. Chançons nouvelles.
 33. La liste des gagnans. Richard.
 34. De l'onguent pour les cors des pieds.
 L'empirique.
 35. Achetez des rubans, du fil.
 36. Excellent vin de Bourgogne. M^e. fac-
 à-vin.
 37. Groseille à confire.
 38. La lanterne magique.
 39. Des radis, des raves.
 40. Racommodez de la fayence.
 41. Champignons, champignons.
 42. Falot, falot.
 43. Des bouquets pour Toinette.
 44. L'heureux événement.

On voit aux quatre angles du même carton
 du jeu des *Cris de Paris* ;

- 1°. Le jeu de la Bague ;
 2°. Les Parades ;
 3°. Les Battus payent l'amende, autre pa-
 rade ;
 4°. La Balance, pour connoître sa p. fan-
 teur.

Ce jeu se trouve rue des Arcis, au Singe
 vert.

CROIX DE JÉRUSALEM. Ce sont des
 croix composées de plusieurs morceaux de
 bois rapportés, qu'il faut avoir l'adresse de
 rapprocher, pour faire un ensemble ; ce qui
 devie t difficile lorsqu'on ne fait pas la marche
 qu'on doit tenir ; parce que toutes les parties
 de ces croix ont des coupes différentes &
 bizarres, & qu'il n'y a qu'un ordre auquel
 elles puissent convenir.

On fait aussi de petits coffres, dont l'assem-
 blage des parties a les mêmes difficultés. Ces
 joujoux sont propres à exercer l'adresse & la
 patience.

On trouve de ces croix & de ces coffres,
 rue des Arcis, magasin de tableterie, au
 Singe vert.

CROIX OU PILE. Ce jeu est bien simple.
 On a une pièce de monnoie dont un côté
 s'appelle *croix*, & l'autre *pile*. Celui qui a
 retenu *croix*, par exemple, gagne si la pièce
 de monnoie qu'on jette en l'air, présente étant
 à terre le côté qui se nomme *croix* ; il perd,
 si c'est le contraire.

 CURÉ ET LA TOILETTE. (le)

Jeu de Société en dialogue.

M. DE LA RIVIÈRE.

Nous voilà tous réunis aujourd'hui ; allons,
 l'Abbé, il faut jouer un jeu qui occupe tout
 le monde.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Nous pouvons jouer à M. le Curé ; chacun
 prendra une qualité à son choix ; & nous
 commencerons. Moi, je ferai le sacristain.
 Allons, chacun a-t-il choisi ? Je vais écrire les
 rôles, & j'en ferai la lecture. Retenez bien
 chacun vos noms.

INTERLOCUTEURS.

<i>Madame de la Rivière.</i>	la Nourrice.
<i>Mademoiselle Rose,</i>	la Boulangère.
<i>Mademoiselle du Ga-</i>	la Blanchisseuse.
<i>zon,</i>	
<i>Madame de la Haute-</i>	la Maîtresse d'école.
<i>Futaie,</i>	
<i>Mademoiselle du Ruif-</i>	la Gouvernante.
<i>seau,</i>	
<i>Mademoiselle du Bo-</i>	la femme du Chantre.
<i>cage,</i>	
<i>M. de la Rivière,</i>	le Sonneur.
<i>M. des Jardins,</i>	le Caillonneur.
<i>M. de la Forêt,</i>	le Bedeau.
<i>L'Abbé Printems,</i>	l'Enterreur.
<i>L'Abbé des Agneaux,</i>	le Sacristain.
<i>Le Chevalier Zéphir,</i>	l'Enfant de chœur.
<i>Mlle. de la Haute-Fu-</i>	
<i>taie,</i>	M. le Curé.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Vous avez bien fait de finir votre liste par

M. le curé; c'est lui qui va le dernier à la procession. Mais pourquoi Mademoiselle de la Haute-Futaie fait-elle ce rôle?

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

C'est M. l'abbé qui l'a voulu.

L'Abbé PRINTEMS.

Oui : il convient que ce soit la personne la plus respectable qui joue ce rôle.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Mais je ne pourrai jamais ne pas tutoyer ma fille.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Eh bien ! Madame, vous payerez des gages. Mais j'e commence. Vous m'avez envoyé chercher, M. le curé, je n'étois pas chez moi.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Où étiez-vous donc, M. le sacristain ?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Un gage, Mademoiselle. Vous devez tutoyer tout le monde, & personne ne doit vous tutoyer.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Eh bien ! où étois-tu donc, sacristain ?

L'Abbé DES AGNEAUX.

J'étois chez la nourrice, M. le curé.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Tu en as menti, car je n'étois pas chez moi.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Où étois-tu donc, Madame la nourrice ?

Madame DE LA RIVIÈRE.

J'étois chez M. le curé.

Mademoiselle DE LA HAUTE FUTAIE.

Tu en as menti, car je n'étois pas chez moi.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Où étois tu donc, M. le curé ?

L'Abbé PRINTEMS.

Un gage, Madame; vous ne devez pas tutoyer M. le curé.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

J'étois chez l'enterreur.

L'Abbé PRINTEMS.

Vous en avez menti, M. le curé, je n'étois pas chez moi.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Où étois tu donc, l'enterreur ?

L'Abbé PRINTEMS.

J'étois chez l'enfant de chœur !

Le Chevalier ZÉPHIR.

Tu en as menti, l'enterreur ; je n'étois pas chez moi.

L'Abbé PRINTEMS.

Où étois tu donc, l'enfant de chœur ?

Le Chevalier ZÉPHIR.

J'étois chez la femme du chantre.

Mademoiselle DU BOCAGE.

Vous... Tu en as menti, l'enfant de chœur.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Un gage ; Mademoiselle du Bocage a dit vous à l'enfant de chœur.

Mademoiselle DU BOCAGE.

Mais je me suis réprisé.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Oh ! c'est un vilain jeu que celui-là : il faut toujours tutoyer & donner des démentis. Jouons-en un autre.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Jouons à la *Toilette* ; prenons chacun le nom de quelque meuble de toilette. Écrivez les noms, M. des Jardins, & vous en ferez lecture, pour que personne n'en prétende cause d'ignorance.

M. DES JARDINS. *lit.*

Madame de la Rivière, le miroir.
Mademoiselle Rose, la boîte à rouge.
Mademoiselle du Gazon, la boîte à poudre.
Madame de la Haute-Futaie, la boîte à mouche.
Mademoiselle du Ruifseau, le peignoir.
Mademoiselle du Bocage, le peigne.
M. de la Rivière, le fer à friser.
M. de la Forêt, les ciseaux.
L'Abbé Printems, le pot-de-chambre.
L'Abbé des Agneaux, la cuvette.
Le Chevalier Zéphir, le faux-chignon.
Mlle. de la Haute-Futaie, le gratte-langue.
Et moi, Mesdames, le facon.

Tout le monde est assis en rond ; M. des Jardins est debout dans le milieu, & dit : Madame demande son peigne.

Mademoiselle DU BOCAGE.

Se lève, M. des Jardins prend sa place, & elle dit : Madame demande son miroir.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Se lève, Mademoiselle du Bocage prend sa place, & Madame de la Rivière debout dans le milieu, dit : Madame demande son faux chignon.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Un gage, Chevalier ; il falloit vous lever.

tout de suite, & prendre la place de Madame de la Rivière. Vous êtes occupé à causer avec votre voisine, vous la ferez prendre aussi.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Madame demande son gratte-langue.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

C'est bien fait, Chevalier Zéphir ; on se moque de vous ; vous parlez toujours, voyez comme on rit.

Le Chevalier ZÉPHIR.

On rit un peu de vous aussi. On vous a demandé, & vous n'avez pas entendu. Allons, un gage, ma chère compagne en étourderie.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Madame demande toute sa toilette.

Tout le monde se lève & doit changer de place ; le dernier qui reste paye un gage, & appelle un des meubles de la toilette, qui en appelle un autre ; ainsi de suite.

Mademoiselle DU GAZON.

C'est fort commode ; Mademoiselle de la Haute-Futaie fait semblant de se lever ; elle se remue, & garde sa première place.

Madame DE LA RIVIÈRE.

En ce cas-là, Mademoiselle, payera un gage ; il faut absolument quand on dit, Madame demande toute sa toilette, que tout le monde se lève & change de place.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Allons, ma fille, donnez un gage de bonne grace. On ne gagne jamais rien à se fâcher.

L'Abbé PRINTEMS.

Ce jeu est fort bon pour donner de l'exercice ; il ne faut pas un grand effort de génie pour y être bientôt savant : il ressemble un peu aux quatre coins, au tiers, à l'anguille, & à d'autres petits jeux d'exercice.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Excepté cependant qu'à celui-ci on donne des gages, & qu'il faut être assis. Quelque jour après dîner nous pourrons jouer au tiers & à l'anguille.

(*Extrait des Soirées amusantes.*)

CYTHÈRE. (*Voyage de l'île de*)

C'est encore une imitation du jeu de l'Oie.

Règles du jeu.

Ce jeu se joue avec deux dez. On commence par élire une trésorière pour déposer les fonds du jeu & les amendes. On suit la route que le nombre des dez indique. Il y a soixante numéros ou cases jusqu'à l'arrivée dans l'île de Cythère, qui est le numéro 60 & dernier.

Endroits remarquables.

N°. 1. *Embarquement*, chacun paye six jettons.

13. *Le temple de la Jalouse* paye trois jettons, & recommence.

21. *La fontaine de Jouvence* paye 2, & va au n°. 23.

26. *Premier temple de Venus*, attend un tour.

32. *Le temple de la Constance* va au n°. 33.

37. *Deuxième temple de Venus* paye 1, & attend un tour.

42. *L'île de l'Espérance* attend sa délivrance; & 43, *la fin de l'île*, attend deux tours.

57. *Le naufrage* paye 4, & va au n°. 9.

60. *L'île de Cythère* gagne.

Qui trois fois de suite arrive à ce nombre, sans avoir été aux numéros 13, 42 & 57 est exempt des amendes pour la partie suivante. Du reste, observez les autres règles, ou bien payez trois jettons à chaque numéro d'attente ou de péage, & pour lors continuez votre route sans attendre; le tout à votre choix.

Quand quelqu'un en chasse un autre de son numéro; le délivré, si c'est aux endroits d'attente, va au premier vaisseau qu'il rencontre sur sa route, & l'autre attend; mais si c'est à un numéro ordinaire, pour lors il retourne au numéro que son rival quitte.

Celui qui rencontrera un vaisseau sur sa route, double son point.

D

DEZ.

DEZ; petit os carré qui a six faces, marquées de points depuis un jusqu'à six. On s'en sert dans différents jeux, & l'on joue avec un ou plusieurs dez, selon la nature du jeu.

Flatter le dez; c'est le pousser doucement.

Rompre les dez; c'est arrêter les dez qui pirouettent, ou interrompre le coup de dez pour le rendre nul.

DENTELLE. (*jeu de la*)

Voyez à l'article MÉTAMORPHOSES.

DEVISES. (*les*)

Jeu de Société en dialogue.

MADAME DE LA RIVIÈRE.

Je veux vous apprendre le jeu des devises.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Est-ce comme on le jouoit à la cour du tems de Louis XIV.

MADAME DE LA RIVIÈRE.

Je n'en fais rien. J'ai cherché la manière dont

DEVISES.

dont on le jouoit, & je n'ai pu la trouver dans aucun livre. L'Abbé, je vous charge de cette recherche.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Avec plaisir, Madame ; mais voyons votre manière.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Chacun choisit une fleur. On la lie avec un lien analogue à l'idée que l'on veut exprimer par cet emblème. On place cette fleur dans un vase toujours analogue à l'idée primitive, & on grave sur le vase des vers, ou une phrase, qui achevent la comparaison, & forment la devise. Or donc je commence, & je prends des foucis.

Mademoiselle DU GAZON.

Je prends des violettes.

Mademoiselle ROSE.

Je prends des immortelles.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Je prends une rose en bouton.

L'Abbé PRINTEMPS.

Je prends des pissenlits.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

L'Abbé a toujours des idées baroques. Moi, je prends un pavot des plus vives couleurs.

M. DE LA FORÊT.

Je prends un bouquet de houx.

M. DES JARDINS.

Je prends trois roses à peine écloses.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Je fais un bouquet de lignot.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Je prends une grosse rose à cent feuilles.
Jeux familiers.

DEVISES.

57

Madame DE LA RIVIÈRE.

Je lie mes foucis avec une des cordes de ma guitare.

Mademoiselle DU GAZON.

Je lie mon bouquet de violettes avec un brin d'herbe.

Mademoiselle ROSE.

Je lie mes immortelles avec un cordon de soie verte.

Le Chevalier ZÉPHIR.

J'attache à ma rose en bouton une bouffette de ruban gris de lin.

L'Abbé PRINTEMPS.

J'unis mes pissenlits avec un vieux bout de ficelle.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

J'attache à mon pavot superbe un nœud de ruban ponceau, brodé en paillettes d'or.

M. DE LA FORÊT.

Je lie mon bouquet de houx avec une chaîne d'acier.

M. DES JARDINS.

J'unis mes trois roses à peine écloses avec un beau ruban blanc.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Pour moi, mon bouquet de lignot, je ne le lie pas ; il se lie de lui-même.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Je lie ma grosse rose à cent feuilles avec une hart d'osier.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Je mets mon simple bouquet dans un vase de marbre noir.

Mademoiselle DU GAZON.

Je mets mon simple bouquet dans le vase le plus simple.

H

Mademoiselle ROSE.

Je place mon précieux bouquet d'immortelles dans un vase de porphyre.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Je place ma rose en bouton dans une tasse de porcelaine.

L'Abbé PRINTEMS.

Je mets mon grotesque bouquet de pissenlits dans un vieux pot-de-chambre fêlé.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Oh ! si donc. Je mets mon pavot orné de son ruban ponceau brodé en paillettes d'or dans un vase de bois bien-vernissé.

M. DE LA FORÊT.

Je mets mon bouquet de houx dans un vase de fer.

M. DES JARDINS.

Je place mes trois roses dans un vase de fayence.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

C'est assez pour mon bouquet de lignot d'un vase de terre.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Comme ma grosse rose à cent feuilles cache dans mon jardin beaucoup d'autres petites fleurs de prix, je la relègue dans un coin, & je la mets dans un tonneau défoncé.

Mademoiselle ROSE.

Il y a quelque méchanceté là-dessous.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Mes foucis ainsi liés & ainsi placés, je grave sur mon vase de marbre noir ces deux vers :

*Gnit du plaisir avec l'amour,
Mais aussi la peine à son tour.*

Mademoiselle DU GAZON.

Sur le simple vase où j'ai mis mes simples violettes, je grave ces vers :

*Un bouquet qu'uniroit un brin d'herbe,
Donné par toi, flatteroit plus mon cœur.*

Mademoiselle ROSE.

Mes immortelles liées d'un cordon de soie verte, symbole de la force & de l'espérance, placées dans un vase de porphyre, le plus dur des marbres, je grave dessus ce vers :

Mais hélas ! il n'est point d'éternelles amours !

Le Chevalier ZÉPHIR.

Sur la tasse de porcelaine où est mon précieux bouton de rose, j'attache cette devise :

Hâte-toi de t'épanouir.

Mademoiselle ROSE.

Vous êtes donc bien pressé, Chevalier.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Vous avez plus besoin d'un hochet que d'un bouquet.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Nous déciderons cela, s'il vous plaît, Madame, dans un autre moment.

L'Abbé PRINTEMS.

Mes pissenlits liés d'un vieux bout de ficelle, & placés dans un vieux pot-de-chambre fêlé, je grave dessus ces mots :

Nous ne sommes pas tous faits pour plaire.

Madame DE LA HAUTE FUTAIE.

J'ai placé mon magnifique pavot décoré d'un nœud de ruban ponceau brodé en paillettes d'or dans un vase de bois bien vernissé, & je grave dessus ces deux vers :

*Point d'odeur, mais beaucoup d'éclat,
N'est-ce pas le portrait d'un fat ?*

DEVISES.

M. DE LA FORÊT.

Je grave sur le vase de fer où est mon bouquet de houx lié d'une chaîne d'acier, ces mots :

Nul ne s'y frotte.

M. DES JARDINS.

Sur le vase de fayence où j'ai mis mes trois roses liées d'un ruban blanc, je grave ce vers :

Ces trois roses sont sœurs, & les Graces aussi.

M. DE LA FORÊT.

On reconnoît bien là le galant M. des Jardins. En un vers, il a peint l'aimable demoiselle du Ruisseau & ses charmantes sœurs. Allons, voyons votre devise, Mademoiselle.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Sur le vase de terre où est mon bouquet de lignot, je grave ces mots :

Cadédis ! si je ne suis pas bien dans mon vase, je ramperai jusqu'à un autre vase plus précieux.

L'Abbé PRINTEMS.

On reconnoît bien là le gascon.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Ma grosse rose à cent feuilles, attachée avec une hart d'osier, est dans son tonneau, j'attache dessus un grand écriteau portant ces mots :

« Mes couleurs sont plus que vives, car elles sont dures. Je tiens bien de la place, mais on ne daigne pas me regarder. Il n'est point de berger assez hardi pour oser me cueillir & m'offrir à sa bergère ; j'écraserai son sein. »

Madame DE LA RIVIÈRE.

Vous êtes méchant, l'Abbé, avec votre

DEVISES. 59

grosse rose à cent feuilles. On voit bien que vous voulez faire allusion à cette grosse Madame Dubois, que nous appelons entre nous la princesse Citrouillon.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Je ne dis pas mon secret.

Mademoiselle DU GAZON.

C'est le secret de la comédie.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Il est vrai que Madame Dubois est insupportable. Je ne puis pas souffrir d'être à table à côté d'elle ; elle m'écrase.

L'Abbé PRINTEMS.

Elle a bien raison de ne pas aimer la campagne, car elle y fait une bien triste figure. Elle ne sauroit se promener ; elle ne peut que jouer ; & on ne vient pas à la campagne pour tenir toujours des cartes. C'est bien à la ville, dans l'hiver, ou par la pluie.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Est-ce que M. de la Rivière n'est pas encore revenu de la promenade ?

Mademoiselle ROSE.

Il y a long-tems, Madame, je l'ai vu dans le salon ; il joue aux dames avec Mademoiselle du Bocage. Mademoiselle de la Haute-Futaie qui a bonne envie d'apprendre, les regarde jouer.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Elle est à une bonne école.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Mais on sonne, allons souper ?

(Extrait des Soirées amusantes.)

E

É G U I L L E T T E S.

EGUILLETES. (*jeu des*)

IL y a un autre jeu à baiser qui pourroit encore servir à faire des mariages, lequel se pratique assez aisément : l'on prend la moitié autant d'éguillettes que l'on est de personnes, & quelqu'un les tenant par le milieu, chacun met la main à quelque ferret, & ceux qui tiennent une même éguillette, se marient ou se baissent; quelquefois il arrive que ce soit par-tout deux filles ou deux garçons, tellement que les desirs de plusieurs amans sont ainsi frustrés, & l'on fait des risées de deux hommes qui se baissent sans aucun goût.

É L É M E N S. (*jeu des*)

Chacun prend un animal terrestre, un poisson & un oiseau pour avoir des animaux de chaque élément, & le maître disant à quelqu'un, *cheval, terre*, il faut qu'aussitôt il nomme l'animal & l'élément de quelqu'autre, soit terre, eau, ou air, à sa fantaisie; & s'il y songe tant soit peu, ne se souvenant point des noms de ceux qu'il voudroit attaquer, il faut qu'il donne un gage pour marque de sa faute. Quelquefois l'on a une pelotte que l'on jette à celui de qui l'on nomme l'animal & l'élément, & il faut que la rejettant incontinent à un autre, il nomme de même ce qui lui appartient. Cela peut être proprement appelé, *renvoyer à l'esteuf*.

É M I G R E T T E. (*jeu de l'*)

L'*émigrette* est un jeu qui a été en vogue quelque tems. C'est un rond de bois, ou d'ivoire, ou d'écaille, ou de métal, creusé dans son pourtour, à une certaine profondeur, comme une poutre.

Un bon cordonnet est attaché au centre de l'*émigrette*, & par une légère secouffe on fait enrouler ce cordon qui entre dans la rainure. L'habileté du joueur consiste à entretenir cet enroulement du cordonnet, & à le tenir toujours en activité, malgré les tours qu'on fait faire à l'*émigrette*.

É N I G M E S. (*jeu des*)

Un homme propose une énigme à une dame, & si eile ne la peut expliquer, il a la permission de l'embrasser, ou de lui donner une petite pénitence. La dame de son côté peut aussi proposer une énigme, & si l'homme ne peut la deviner, elle le condamne à ce qu'elle imagine. Ou bien si l'on veut, l'un ou l'autre fait sa proposition, & si l'explication est bien donnée, celui qui la donne a droit sur l'autre comme étant le vainqueur.

ÉPINGLE à chercher au son du violon.

Jeu de société.

Voyez à l'article ATTRAPE. (*jeux d'*)

ÉPOUX ET DE L'ÉPOUSE.

(*jeu de l'*)

Au jeu de l'époux & de l'épouse, Himénée étant le maître du jeu, élira au plus de voix, ou choisira lui-même celui & celle qui doivent être mariés ensemble, & leur s'en ira en la foi l'un à l'autre; puis ayant donné à chacun de la compagnie, le nom des atours de la mariée, & de toutes les nigardises que le marié lui peut dire; le jeu commencera par

les discours du marié qui appellera sa chère compagne, & alors s'entendant nommer, elle lui demandera ce qu'il desire; il répondra qu'il demande son amour, son desir, son plaisir, sa félicité, & autres belles choses, & elle lui en dira de même, lorsqu'il l'interrogera; Hyménée leur parlant aussi, emploie le nom de tous les atours à leur rang; mais cela est fort fade, si ce n'est que l'on y ajoute quelque invention pour y donner de la pointe, comme on le pourroit faire facilement.

ESCARPOLETTE; espèce de siège suspendu par des cordes, sur lequel on est poussé & repoussé en l'air. *Voyez* BALANÇOIRE.

E S C H E T S ; (*jeu des*)

Représenté par des personnes humaines, comme au songe de Polyphile.

On le peut faire jouer par des personnes humaines au lieu de pièces de bois. Nous avons lu le songe de Polyphile, où des nymphes pratiquent ceci devant leur reine, étant vêtues de livrées différentes. Rhinghier veut au lieu de cela que les hommes soient d'un côté & les femmes de l'autre. vêtus chacun selon leur personnage, parce qu'il prétend que cela se fait dans une compagnie telle que celle des autres jeux où il y a d'ordinaire de tous les deux sexes, & il fait faire cela dans une salle: mais il n'y en a guère d'assez quarrées & assez spacieuses pour ceci: il seroit fort à propos que cela se fit plutôt dans une grande cour dont l'on auroit noirci le pavé en quelques endroits, en forme d'échiquier, ou bien l'on auroit étendu dessus une grande toile peinte de cette sorte. Il faudroit que tout autour il y eût des terrasses ou des échafauds pour les spectateurs, & deux tribunes aux deux côtés de l'échiquier pour monter les deux joueurs, afin que de-là ils vissent leurs personnages & leur commandassent de marcher. Ils seroient vêtus de blanc d'un côté, & de rouge de l'autre; il y auroit un homme vêtu en roi; il y auroit une reine, deux chevaliers & deux fous à marotte, (puisque les premiers inventeurs de ce jeu n'ont pas voulu que les

fous s'éloignassent de la principauté), & ceux qui seroient les rois, auroient des tours en leur coiffure, ou bien leur habit représenteroit cela comme aux personnages de balet, & quant aux points ce seroient de petits garçons, afin qu'ils offusquassent moins le jeu. Les personnages marcheroient ici, au commandement de leur maître: & quand ils seroient pris, ils baiseroient les mains à leur vainqueur & se retireroient du jeu, & celui des maîtres qui auroit perdu, seroit condamné, si l'on vouloit, à quelque grosse amende. Or, prenant ainsi des personnes propres à chaque sujet, & les plaçant dans une cour, ce n'est pas pour être le seul divertissement d'une compagnie qui seroit toute employée à cela comme Rhinghier l'entend; mais de quantité de gens qui les pourront regarder. Je ne trouve point pourtant à retirer que l'on le fasse ailleurs, si l'on s'en veut donner la patience, & que de même l'on joue aussi aux Dames poussées, ayant placé diverses personnes dans une grande salle dont l'on aura rayé le plancher par grands quarteaux: quand les dames seront damées, pour se faire mieux remarquer, on leur donnera quelques hauts bonnets.

E S C L A V E D É P O U I L L É . (*l'*)

Jeu de société.

Voyez à l'article **ATTRAPE**. (*jeux d'*)

E U R O P E . (*jeu de l'*) ou la récréation européenne. — *Jeu d'instruction.*

C'est le titre de ce jeu dont toutes les parties qui le composent, représentent chacune un état, un pays, une province, ou une île de l'Europe. Les figures ou petites cartes qui l'accompagnent observent entre elles une division politique naturelle & physique de tous les objets qu'elles renferment, tels que les villes, fleuves, rivières, lacs, montagnes; &c. enfin les cartes offrent en petit, le territoire de chacune des contrées qu'elles représentent.

Ce jeu est une imitation de celui de l'oie. On joue avec deux dez, & 5 ou 6 personnes peuvent s'y amuser, prenant le cornet l'un après l'autre.

Il y a 61 cases, dont chaque numéro indique au joueur ce qu'il y a à payer, & suivant le nombre de points qu'il amène, il voit s'il faut avancer ou rétrograder, ou s'il doit s'arrêter jusqu'à ce qu'un autre vienne le déplacer. On observera de nommer le nom des pays que l'on amenera, ainsi que les villes capitales qui sont marquées sur les cartes d'une couleur ou d'un signe différens des autres positions : faute de les nommer, le joueur doit payer une amende.

Si les points des dez conduisent juste au n° 61 qui renferme la description de la France, le joueur gagne & enlève tout ce qui est sur le jeu. Au reste, la marche & les règles de ce jeu sont, comme l'on vient de le dire, les mêmes que celles du jeu de l'oie. (*Voyez la planche XIII^e du dictionnaire des Jeux.*)

Voici comme le grand carton explicatif de ce jeu décrit les différens Etats de l'Europe. Nous rapportons cette explication, parce qu'elle peut amuser & instruire en même tems les jeunes personnes qui veulent rendre leur récréation utile & profitable.

N°. 1. ESPAGNE, royaume considérable d'Europe, fut habité d'abord par les Phéniciens, ensuite par les Carthaginois. Les Romains commencèrent à y porter la guerre, environ 260 ans avant J. C., & y demeurèrent 700 ans. Les Goths, les Vandales, les Sueves, les Visigots, les Alains s'en rendirent maîtres au commencement du cinquième siècle. Ils y dominèrent jusqu'au huitième siècle que les Maures ou Mahométans s'y introduisirent & chassèrent Roderic, dernier roi des Goths. Il se forma plusieurs Etats sur les débris du royaume des Maures, tels que ceux de Léon, Navarre, Arragon, Valence & Castille. Enfin, les forces divisées de ces différens royaumes se réunirent sous l'empire des rois Ferdinand & Isabelle qui domptèrent entièrement les Maures. La maison d'Autriche fut appelée au trône. Philippe II triompha des infidèles, & Philippe III les chassa de ses Etats, mais en 1700 une révolution nouvelle a transporté la couronne à un prince du sang de France & d'Autriche.

L'Espagne est bornée au nord par les monts Pyrénées, au sud & à l'est par la mer Méditerranée, & à l'ouest par le Portugal. Sa longueur du nord au sud est d'environ 240 lieues

sur 200 de large. Ce royaume est arrosé par six fleuves considérables, l'Ebre, le Guadalquivir, la Guadiana, le Tage, le Douro & le Minho. Le roi a le surnom de Catholique. Il y a 8 archevêchés, 44 évêchés, 5 universités. Madrid en est la capitale.

2. L'ANCIENNE CASTILLE, province d'Espagne, avec titre de royaume de Burgos, qui fut érigée en archevêché en 1571 par le pape Grégoire XIII, sous le règne de Philippe II.

Cette ville est située sur la pente d'une montagne & sur la petite rivière d'Arlançon. Il ne faut pas confondre l'ancienne Castille avec la Castille neuve ou le royaume de Tolède. Madrid en est la capitale.

3. L'ARRAGON est un royaume enclavé dans celui d'Espagne. Saragosse, située sur la rive gauche de l'Ebre avec un archevêché & une université en est la capitale; les Espagnols & les François furent défaits auprès de cette ville en 1710.

4. NAVARRE, royaume d'Europe entre la France & l'Espagne. On le divise en haute & basse Navarre. La haute appartient à l'Espagne; elle est bornée par les Pyrénées. Pampelune, évêché, en est la capitale.

5. PORTUGAL, le plus occidental des royaumes d'Europe, est situé entre la Galice au nord, le Léon, les deux Castilles & l'Aldalousie à l'est, & l'Océan Atlantique à l'ouest. Sa longueur du nord au sud est d'environ 120 lieues; sa largeur est de 25 à 30, & en quelques endroits 50. Ce royaume fut d'abord habité par divers peuples inconnus, puis par les Carthaginois & les Phéniciens, sur qui les Romains le conquièrent au cinquième siècle. Il fut le partage des Sueves & des Vandales, qui furent ensuite chassés par les rois Goths d'Espagne l'an 589. Mais les Maures d'Afrique s'étant rendus maîtres de la plus grande partie de l'Espagne au commencement du huitième siècle, ils pénétrèrent jusques dans la Lusitanie faisant partie du royaume. Ils y établirent des gouverneurs qui se firent rois. Ensuite Alphonse VI, roi de Castille, y porta ses armes & s'en assura la conquête en le donnant en 1069 en titre de comté à Henri, prince du sang de Bourgogne, & par conséquent du sang des rois de France, & le mariant avec Thérèse sa fille naturelle. Il gagna sur les Maures dix-sept batailles. Alphonse, fils de

Henri de Bourgogne leur succéda dans le même comté. Ses conquêtes sur les Maures l'engagèrent à prendre en 1139, le titre de roi de Portugal, dignité que le pape Alexandre III reconnut. Ses successeurs en ont joui jusqu'en 1580, que le cardinal Henri étant mort, Philippe II, roi d'Espagne, fit valoir ses prétentions à la couronne, & s'en rendit maître après une guerre de trois années : mais en 1640 il se fit une révolution générale en faveur de Jean, duc de Bragance, tige des anciens rois, & qui, recevant la couronne, prit le nom de Jean IV ; sa postérité y règne heureusement aujourd'hui. La seule religion catholique est soufferte. Il y a trois archevêchés & dix évêchés. Lisbonne en est la capitale. Elle est située sur sept montagnes & sur les bords du Tage. Il y a un port d'environ 5 lieues de long, estimé le meilleur & le plus célèbre de l'Europe. En 1757 un tremblement de terre a renversé une partie de la ville ; mais elle est réparée, excepté les grands édifices. Lisbonne est distante de Paris de 350 lieues.

6 & 7. HOLLANDE, ou *Provinces-Unies*, continent d'Europe, composé de dix-sept provinces, entre l'Allemagne, la France & la mer du Nord. Huit de ces provinces ayant secoué la domination espagnole formèrent une république puissante. On appelle les autres provinces Pays-Bas Catholiques. Amsterdam, très-célèbre ville & l'une des plus florissantes de l'univers, située au confluent des rivières d'Amstet & de l'Y, avec un port des plus grands & des meilleurs de l'Europe, en est la capitale. Elle étoit autrefois impériale, à présent sujette aux Etats. La tolérance publique de toutes sortes de religions y est soufferte ; cependant il n'y a que la religion dominante, qui est la protestante, qui puisse avoir l'usage des cloches. Elle est distante de Paris de 25 lieues.

Ajoutons qu'en 1795, ou l'an 3 de la république française, le stathouder de la maison d'Orange qui étoit le dominateur de la Hollande, en a été dépossédé par les Français qui ont rendu aux Etats leur liberté, & leur gouvernement républicain.

On peut regarder ce pays comme la clef du commerce de l'Europe.

N. B. Le joueur arrivé au point 6 doit

donner à Amster l'am un jetton pour prix de son commerce, & se placer au n°. 7.

8. SUISSE, grand pays d'Europe, borné par le Tyrol, la Franche Comté, le Sundgaw, la Forêt Noire, une partie de la Souabe, la Savoye, le Milanais, les provinces de Bergame & de Bresse. Il a environ 90 lieues de long sur 33 dans sa plus grande largeur.

La Suisse est divisée en treize cantons, sans compter leurs alliés. Sept de ces cantons sont catholiques ; savoir, Lucerne, Uri, Schwitz, Underwald, Zug, Fribourg & Soleure. Les six autres, Zurich, Berne, Bâle, Schaffhouse, protestans ; Glaris & Appenzel où la religion est mêlée. Tous ces cantons sont autant de républiques. Ils secouèrent le joug de la maison d'Autriche le premier de janvier 1308. C'est dans ce grand pays où les fleuves du Rhône & du Rhin & du Danube prennent leurs sources.

9. SAVOYE, duché souverain d'Europe entre la France & l'Italie, borné au nord par le lac de Genève qui le sépare de la Suisse ; à l'est par les Alpes qui le séparent du Piémont & du Valais, à l'ouest par le Rhône qui le sépare du Bugey & de la Bresse, au sud par le Dauphiné & une partie du Piémont. Il a environ 33 lieues de long sur 27 de la ge. Chambéry où est le parlement de Savoye en est la capitale. Sa distance de Paris est de 90 lieues.

La Savoye a été conquise par les Français qui l'ont réunie à leur république, sous le nom du département du Mont Blanc.

10. ITALIE, grande presqu'île d'Europe, bornée au septentrion par la Suisse & l'Allemagne, à l'est par la Turquie en Europe, dont elle est séparée par le golphe de Venise, au midi par la mer Méditerranée, à l'ouest par les Alpes qui la séparent de la France & de la Savoye. Ses principales rivières sont le Pô, l'Adde, l'Adige, l'Arno & le Tibre. Ses montagnes sont les Alpes & l'Appennin. Les Alpes la séparent de la France, de la Suisse & de l'Allemagne ; l'Appennin la traverse d'occident en orient : il y a aussi deux fameux volcans, le Gibel ou Etna dans la Sicile, & le Vésuve ou Soma près de Naples.

L'Italie est possédée par plusieurs souverains dont les principaux sont le pape, le roi des

deux Siciles, la maison d'Autriche, la république de Venise, & le roi de Sardaigne. Le grand-duc de Toscane & la république de Gênes viennent ensuite. C'est le pays de l'Europe qui a été sujet à plus de révolutions. Sans parler ici des Énotriens, Ausoniens, Troyens & Romains, on fait que dans la décadence de l'empire Romain, les Hérules, les Goths ou Ostrogoths, & les Lombards s'en rendirent maîtres successivement. Les Sarasins en occupèrent une partie; les ducs de Spolète & de Benevent y firent beaucoup de ravages, aussi bien que les marquis de Toscane. Charlemagne détruisit le royaume des Lombards, & forma un nouveau royaume d'Italie dont sa maison a joui: les empereurs d'Allemagne le possédèrent long-tems, mais ce ne fut pas sans troubles. Enfin, il s'y forma un grand nombre d'États particuliers dont quelques-uns subsistent encore à présent. La religion catholique y est exactement observée. L'Italie est le pays d'Europe où il y a le plus d'évêchés, on y en compte environ 285 & 40 archevêchés. Rome, le siège du souverain pontife en est la capitale. Elle est située sur le Tibre. On y voit une infinité de précieux restes de son ancienne splendeur; tels sont les bains, les obélisques, les amphithéâtres, les cirques, les colonnes, les mausolées, les arcs de triomphe, & un grand nombre d'églises & de palais magnifiques; entre autres la superbe église de S. Pierre; le Vatican où logent les papes, & la fameuse bibliothèque, & quantité de beaux édifices. Elle est distante de Paris de 277 lieues.

N. B. Le joueur restera un tour sans jouer en Italie, pour examiner ses merveilles.

11. PIÉMONT, contrée d'Italie avec titre de principauté. Ce pays appartient au roi de Sardaigne. Turin, archevêché, en est la capitale. Elle est située au confluent de la Dorine-Rivarica avec le Pô. Sa distance de Paris est de 160 lieues.

12. ÉTAT DE GÈNES. République d'Italie qui comprend la côte de Gênes; & l'île de Capraja, est gouvernée par un corps de sénateurs qui ont titre d'excellences. Ils ont à leur tête un doge, élu d'un corps des sénateurs, & qui gouverne deux ans. Gênes, archevêché, avec un bon port sur la mer Méditerranée, en est

la capitale. Sa distance de Paris est de 182 lieues.

13. DUCHÉ DE PARME, province d'Italie. Il appartient à un prince de la maison d'Espagne. Parme, évêché suffragant de Bologne, en est la capitale. Elle est située sur la rivière de Parme.

14. DUCHÉ DE MODÈNE ou le MODÉNOIS, petit État d'Italie. Modène, évêché, en est la capitale. Les François la prirent & l'évacuèrent en 1707. Le roi de Sardaigne la prit en 1742. Ce duché relève de l'empereur, & appartient à un duc d'une branche particulière de la maison d'Est, l'une des plus anciennes de l'Italie. Il en paye 4000 écus d'hommage.

N. B. Le joueur, arrivé à ce nombre, doit payer 4 jettons pour hommage.

15. DUCHÉ DE MANTOUE, pays d'Italie le long du fleuve du Pô. Mantoue, évêché suffragant du pape, en est la capitale. Ce duché relève de l'empereur.

N. B. Le joueur ira de ce n°. à 23 où est l'ALLEMAGNE.

16. *Domaine de Venise*, ou RÉPUBLIQUE DE VENISE, comprend quatorze provinces. Toute l'autorité de la république est partagée entre le sénat, composé de 120 sénateurs qui sont tous des nobles de la première classe, & le grand conseil où assistent tous les nobles qui ont pris la veste & qui ont 25 ans. Le doge quoique regardé comme prince de la république, a peu d'autorité. Venise, patriarchat, une des plus belles villes d'Italie sur le golphe du même nom, en est la capitale, & est distante de Rome de 90 lieues.

17. ÉTAT DE L'ÉGLISE, pays d'Italie que le pape possède en souverain, qui en est seigneur temporel; il est un des plus puissans monarques de l'Univers, puisqu'il jouit de plus de vingt millions de revenu, & que son autorité s'étend conformément aux anciens canons sur le spirituel de l'église dont il est le chef. Ce pays comprend cinq archevêchés qui ont sous eux un grand nombre d'évêchés. Rome en est la capitale, ainsi que de toute l'Italie, & de l'empire de toute la chrétienté.

Le pape a perdu dans ces derniers tems beaucoup de sa double autorité temporelle & spirituelle;

spirituelle; & ses revenus sont prodigieusement diminués depuis que la plupart des Etats de l'Europe se sont affranchis des préjugés de la superstition.

18. TOSCANE, État souverain d'Italie avec titre de grand duché. Ce duché fut cédé au duc de Lorraine en échange de la Lorraine en 1736. Son second fils a été fait grand duc de Toscane le 24 août 1765. Florence, archevêché, avec une célèbre académie, en est la capitale. Elle est située sur l'Arno qui la partage en deux à l'est & au nord; elle est distante de Rome de 50 lieues.

19. NAPLES, (le royaume de) grand pays d'Italie. Il eut plusieurs maîtres. Charles, fils de S. Louis, en fit la conquête. Il passa aux Arragonois. Les François y rentrèrent en 1501; ensuite il passa aux rois d'Espagne; mais l'archiduc Charles, depuis Charles VI, empereur, s'en saisit en 1706. Il fut donné par le traité de Vienne en 1736 à l'infant don Carlos. Ce royaume est tributaire du pape, & lui rend tous les ans, la veille de S. Pierre, le tribut d'une bourse de sept mille écus d'or & d'une haquenée blanche. Naples, archevêché avec une université, en est la capitale.

N. B. Le joueur arrivé à Naples payera sept jettons pour tribut.

20. SICILE, la plus grande île de la Méditerranée avec titre de royaume, est un des pays le plus fort par sa situation & le plus propre au commerce. Après bien des révolutions, Charles, frère de S. Louis en fit la conquête; mais en 1282, Pierre III, roi d'Arragon, s'en empara en faisant massacrer tous les François le jour de Pâques, au premier coup de vêpres; ce qui fit donner à ce massacre le nom de *Vêpres Siciliennes*. Elle passa à l'infant don Carlos en 1736; elle est gouvernée par un vice-roi. Messine & Palerme, archevêchés, se disputent le rang de capitale. C'est dans cette île où est le fameux volcan, connu sous le nom de mont Gibel ou Etna.

N. B. Ici le joueur doit payer deux jettons, & aller se placer au n° 3 où est le royaume d'Arragon.

21. SARDAIGNE, île de la mer Méditerranée au sud de l'île de Corse. Elle a environ 80 lieues de long sur 45 de large. Le duc de *Jeux familiaires*.

Savoie, à qui elle appartient à titre de royaume, en tire très-peu de choses; elle lui fut cédée en 1720 par l'empereur en échange de la Sicile. Cagliari, archevêché, & où le vice roi fait sa résidence, en est la capitale.

22. CORSE, île considérable d'Italie dans la mer Méditerranée, éloignée d'environ 25 lieues de Gênes. L'air y est mauvais & le terrain peu pierreux & fertile. On en tire du fer & de l'huile. Adimar, amiral des Génois, la prit sur les Sarrafins, & la soumit à la république de Gênes en 1730. Les habitans se révoltèrent; & cette révolte dureroit encore aujourd'hui, si les François n'en eussent fait la conquête en 1769. Depuis, cette île a été livrée par trahison aux Anglois qui l'ont évacuée. Bastia, avec une citadelle & un assez bon port, en est la capitale.

N. B. Le joueur ayant abordé la Corse recevra un jetton par droit de conquête.

23. ALLEMAGNE, autrefois *Germanie*, est un grand pays, situé au milieu de l'Europe avec titre d'empire; il a environ 240 lieues de la mer Baltique aux Alpes, & 200 depuis le Rhin jusqu'à la Hongrie; il est arrosé par le Danube, le plus grand fleuve de l'Europe, le Voiga, le Rhin, l'Elbe, le Weser, la Save, la Drave, le Mein, le Necker, la Moselle & même la Meuse; à l'égard de son gouvernement, on peut dire qu'il est monarchique & aristo-démocratique tout ensemble. Le monarchique paroît en la personne de l'empereur qui est le chef de ce grand corps. Son aristocratie se voit dans les princes de l'empire, & sa démocratie est marquée par les villes impériales ou immédiates. L'empereur Maximilien I, l'an 1500 le divisa en dix cercles, qui sont la Franconie, la Bavière, la Souabe, le Haut-Rhin, la Westphalie & la Basse Saxe; en 1512, il y ajouta ceux d'Autriche, de Bourgogne, du Bas-Rhin & de Haute-Saxe. Charles Quint, son petit-fils, confirma cette division dans la diète de Nuremberg en 1522, & depuis ce tems elle a été en usage. Voici comme on a coutume de les compter aujourd'hui, Autriche, Bavière, Souabe, Franconie, Haute-Saxe, Basse-Saxe, Westphalie, Bas-Rhin, Haut-Rhin & Bourgogne. Ce dernier est demeuré membre de l'empire, quoique par le traité de Munster en 1648, les Etats qu'il contient soient indépendans de

l'empire & ne soient pas sujets à ses charges. Tout se fait au nom de l'empereur ; mais son pouvoir est bien limité par celui des électeurs , celui des princes & celui des villes libres. Il y a en Allemagne deux religions autorisées par la diète d'Augsbourg en 1555 : la catholique & la protestante. Cette dernière comprend la luthérienne & la prétendue réformée. Vienne , archevêché avec une université , en est la capitale.

N. B. Le joueur arrivé à ce n° 23 , lira aux autres joueurs cet article de l'Allemagne.

24. PALATINAT DU RHIN ou L'ÉLECTORAT , comprend le Chraichg. w , les bailliages de Boxberg , Lentzberg , Neustad , Germersheim , Lautern , Alzey , Oppenheim , Creuznach , Simmern & Kirchberg. Le Rhin & le Neckar en rendent la situation avantageuse. Heidelberg en est la capitale.

25. FRANCONIE , cercle ou contrée d'Allemagne , borné par la Bohême , le Haut & Bas Palatinat , l'archevêché de Mayence , la Bavière , la Souabe , la Misnie & la Turinge. Elle est située au centre de l'Allemagne , & forme à-peu près un cercle dont le diamètre a environ 60 lieues. Dans les premiers tems il fut habité par les Francs ou premiers François , tant sous la première que sous la seconde race des rois de France ; il faisoit partie de ce qu'on appelle France orientale , *Francia orientalis*. Nuremberg , ville impériale , en est la capitale.

Cette ville est la dépositaire des ornemens qui servent au sacre des empereurs , qui consistent en la couronne , le sceptre , le globe , l'épée & la dalmatique de Charlemagne.

26. SOUABE , grand pays & cercle d'Allemagne de 72 lieues de long sur 66 de large ; il comprend le duché de Wurtemberg , le margraviat de Baden , la principauté de Hohenzolern , la principauté d'Ettingen , la principauté de Mindelheim , l'évêché d'Augsbourg , l'évêché de Constance & de Coire , plusieurs comtés , abbayes & villes libres d'Augsbourg , évêché suffragant de Mayence , qui en est la capitale. Elle est située entre la Werdach & la Lech.

27. TIROL , pays ou contrée d'Allemagne qui fait partie des États héréditaires de la

maison d'Autriche ; c'est un démembrement de la Bavière qui a passé à la maison d'Autriche en 1366. Il a environ 60 lieues de long sur 46 de large. Inspruck-sur-l'Inn en est la capitale.

28. BAVIÈRE , État considérable d'Allemagne avec titre de duché. Ce duché a la dignité électoral depuis le 5 mars 1623. L'électeur de Bavière jouit de 13 millions de revenu. Munich , située sur l'Iler , en est la capitale & la résidence ordinaire des électeurs. Elle est distante de Paris de 165 lieues.

29. BOHÈME , royaume d'Europe , comprenant non-seulement le royaume de Bohême , mais aussi le duché de Silésie ; le marquisat de Moravie & celui de Lusace qui lui ont été unis , & qui en font les dépendances ; les trois premières parties appartiennent presque entièrement à l'empereur comme roi de Bohême ; la quatrième partie lui rend seulement hommage depuis l'an 1620 , que l'empereur Ferdinand II l'engagea à Jean Georges I , électeur de Saxe , à condition de la tenir en fief perpétuel de la couronne de Bohême ; cependant depuis peu de tems le roi de Prusse s'est emparé de presque toute la Silésie. La Bohême contient 92 lieues de l'ouest à l'est , & 75 du nord au sud. Ses rivières les plus considérables sont l'Elbe , l'Oder , la Vistule & la Morave , qui y prennent leurs sources. Le royaume de Bohême étoit autrefois électif , mais aujourd'hui il est héréditaire en la maison d'Autriche depuis la paix de Westphalie en 1648. Prague , archevêché avec une fameuse université & deux bons châteaux , en est la capitale.

30. AUTRICHE , cercle & pays d'Allemagne , comprenant l'archiduché d'Autriche , les duchés de Stirie , de Carinthie & de Carniole ; on y joint le comté de Tirol & la Souabe autrichienne , quoique séparée de ces premières provinces. L'archiduché d'Autriche fut érigé par l'empereur Maximilien I en 1495. La rivière d'Enns qui tombe dans le Danube la divise en haute & basse. Vienne est la capitale de la basse , & Lintz la capitale de la haute.

31. BAS RHIN , cercle d'Allemagne , comprenant les électors & archevêchés de Mayence , de Trèves & de Cologne , & la partie du Palatinat qui est à l'électeur Palatin ,

dont Heidelberg sur le Neckar est la capitale. (Voyez le n° 24.)

32. WESTPHALIE, l'un des cercles de l'empire d'environ 140 lieues de long sur 100 de large. On la divise en province de Westphalie & en duché de Westphalie. Le duché appartient à l'électeur de Cologne. La province comprend plusieurs principautés & comtés; l'évêque de Munster & les ducs de Juliers & de Clèves sont directeurs du cercle.

33. LA HESSE, pays d'Allemagne avec titre de landg aviat dans le cercle du Haut-Rhin. Il se divise en haute & basse Hesse. La maison souveraine de ce pays est partagée en quatre branches dont chacune prend la qualité de landgrave; deux principautés, Hesse-Cassel, calviniste, & Hesse-Darmstadt, luthérienne, & deux autres qui sont des branches de la seconde Hesse Rinfess, catholique, & Hesse-Hombourg, calviniste. Ces quatre landg prennent leurs noms des quatre villes principales qui s'y trouvent. La haute Hesse a pour capitale Marong, & la basse a Cassel.

34. HAUTE SAXE, faisant partie d'un grand pays d'Allemagne qu'on appelle Saxe; on le divise en trois branches: le duché de Saxe, & les cercles de la haute & basse Saxe. Le cercle de la haute Saxe comprend un grand nombre de souverainetés. Il est borné par la Prusse, une partie de la Pologne & la Silésie; par la Bavière, la Bohême, la Franconie, le haut Rhin, la basse Saxe, par la mer Baltique & une partie de la basse Saxe; l'électeur de Saxe en est le directeur.

35. BASSE SAXE. Le cercle de la basse Saxe contient aussi un grand nombre de souverainetés. Il est borné par la mer Baltique & le duché de Sleswick, par la mer d'Allemagne, le cercle de Westphalie, le cercle du haut Rhin, & le cercle de la haute Saxe. Les ducs de Magdebourg, de Brême & de Brunswick-Lunebourg en sont les directeurs. Magdebourg, autrefois archevêché, fondé par l'empereur Othon I, mais qui a été sécularisé par le traité de Westphalie, & cédé au roi de Prusse, en est la capitale; elle est située sur la rive gauche de l'Elbe, & est distante de Vienne de 122 lieues.

36. BRANDEBOURG, électorat ou Marche

de Brandebourg, grand pays d'Allemagne. On le divise en cinq parties principales, qui sont la vieille Marche, la Preignitz, la moyenne Marche, l'Okermark & la nouvelle Marche. Berlin en est la capitale, & la résidence du roi de Prusse. Les Autrichiens la mirent à contribution en 1757, & les Russes en 1760.

N. B. Le joueur tombé sur ce nombre doit payer une contribution de deux jettons.

37. POMÉRANIE, province d'Allemagne avec titre de duché, au cercle de la haute Saxe. L'Oder la divise en deux parties dont l'une qui est à l'est de ce fleuve est appelée ultérieure, & l'autre qui est à l'ouest est appelée cétérieure. Stetin en est la capitale.

38. DANEMARCK, royaume d'Europe, borné par la mer Baltique & l'Océan. Il se divise en Etat de terre ferme & en Etat de mer. Comme il est le plus ancien des royaumes du nord, le roi a la prééance sur celui de Suède; le pays est riche, peuplé, commerçant & fertile. Les habitans sont braves, & professent la religion luthérienne; le roi est héréditaire & absolu. Un de ses plus forts revenus est le péage du fund qui communique aux deux mers Océane & Baltique. Copenhague grande, belle & forte ville avec une célèbre université, fondée en 1479 par Christian I, en est la capitale; elle est distante de Paris de 225 lieues. Le roi de Dannemarck possède encore la Norwège & l'Islande.

N. B. Le joueur payera sous ce numéro deux jettons pour le passage du Sund.

39. HOLSTEIN, pays d'Allemagne avec titre de duché entre la mer Baltique & la mer du Nord à l'est de Sleswick au nord, le Lavenbourg, le Meckelbourg & l'Elbe au sud; il est possédé principalement par le roi de Danemarck & par le duc de Holstein; il a 32 lieues de la ge sur 48 de long, & fait partie de l'empire d'Allemagne. Kiel avec un château & une université, fondée en 1665, en est la capitale.

40. NORWÈGE, royaume d'Europe dans la Scandinavie entre la Suède & la mer du Nord; il a environ 400 lieues de côtes, & 75 de large. Il a eu ses rois particuliers jusqu'en 1387 qu'il fut incorporé au Danemarck; il y a un vice-roi qui a un pouvoir

absolu, & qui réside à Berghen. La Norwège propre comprend quatre gouvernemens généraux d'Aggerhus, Berghenus, Drontheimus & Wardhus. Berghen, évêché luthérien avec un château très-fort & un port très-profond, en est la capitale.

41. ISLANDE, grande île du nord de l'Europe d'environ 160 lieues de long sur 60 de large. Le mont Heckla est le plus célèbre des volcans qui jette des flammes & quelquefois des torrens qui brûlent & consumment tout ce qu'ils touchent. Les rois de Danemarck font gouverner cette île par un vice-roi. On dit que beaucoup d'Islandois vivent au-delà de cent ans sans se servir de médecins ni de médicamens. Il n'y a dans l'Islande aucun grand chemin, ni d'autres villes ou villages que Holle & Schallott, évêché luthérien.

42. SUÈDE, grand royaume au nord de l'Europe; il est borné par la Laponie Danoise, l'Océan, la mer Baltique, le golphe de Finlande, la Moscovie, la Norwège, le Soud & le Caregat. Il a environ 350 lieues du sud au nord, & 140 de l'est à l'ouest. Le pouvoir du roi de Suède est borné par un sénat & par les Etats qu'on assemble souvent. Stockholm, capitale de ce royaume, est distante de Paris de 305 lieues.

43. POLOGNE, grand royaume d'Europe; on le divise en trois grandes parties, qui sont la grande Pologne, la petite Pologne, & le grand duché de Lithuanie. Chaque partie se divise en plusieurs palatinats ou provinces. Le gouvernement de Pologne est monarchique & aristocratique; c'est la noblesse qui élit le roi dont elle limite fort le pouvoir; elle a tant d'autorité qu'il n'y a pas de seigneur qui n'ait droit de vie ou de mort sur ses paysans. Cracovie, grande & célèbre ville avec un évêché, en est la capitale. Elle est distante de Paris de 300 lieues.

La Pologne a bien changé de face & de gouvernement dans ces derniers tems, & depuis la conquête & le partage que la Prusse, la Russie & l'empire ont fait entre eux de ses plus belles provinces.

44. LITHUANIE, grand pays d'Europe avec titre de grand duché. Il fait partie de la Pologne; il a environ 150 lieues de long sur

100 de large. On le divise en huit palatinats de Troki, de Minski, de Novogrodeck, de Bescie, de Wilna, de Mifsław, de Witepsk, de Poloczka. La Lithuanie est à présent une des conquêtes de l'impératrice de Russie.

45. PRUSSE, grand Etat d'Europe. On divise ce pays en Prusse royale ou Polonoise, & en Prusse ducale, ou royaume de Prusse. Cette partie fut érigée en royaume héréditaire par l'empereur Léopold en 1701 en faveur de Frédéric III, margrave de Brandebourg. La Prusse Polonoise comprend le terrain de Mariembourg, celui de Culm, le Wermland & la Poméranie.

46. CURLANDE, petit pays avec titre de duché dans la Livonie, dont les ducs sont indépendans & vassaux de la Pologne. Les Czars de Moscovie, comme maîtres de la Livonie dont la Curlande fait partie, influent beaucoup sur la confirmation des ducs. Mittaw en est la capitale. La domination de la Russie dans le nord s'est étendue aussi sur ce duché.

47. UKRAINE, grande contrée d'Europe. Les Polonois l'appelloient autrefois une terre de lait & de miel; presque tout y vient sans culture; mais les guerres l'ont entièrement ruinée & l'ont rendue presque déserte. Les peuples qui l'habitent sont appelés Cosaques. Ce beau pays a été comme absorbé par la Russie.

48. MOSCOVIE ou RUSSIE, grand empire, partie en Europe, & partie en Asie. Celle d'Europe se divise en dix grands gouvernemens dont chaque renferme plusieurs provinces & principautés. Moscou grande, riche & très-considérable ville, avec un patriarche, étoit autrefois la capitale; mais depuis que Pierre-le-Grand, Czar de Moscovie, fit bâtir Saint-Pétersbourg, il en fit la capitale de son empire: elle est la résidence ordinaire des Czars. Sa distance de Paris est de 500 lieues.

49. TURQUIE, grand empire qui s'étend en Europe, en Asie & en Afrique. La Turquie d'Europe septentrionale, la Valachie, la Moldavie, la Bessarabie, la Croatie, la Bosnie, la Dalmatie, la Serbie, la Bulgarie & la Romanie; la Méridionale qui comprend Pan-

cienne Grece contient sept grandes parties, qui sont l'Albanie, l'Epire, la Macédoine, la Janna, la Livadie, la Morée, & les îles de l'Archipel. Constantinople, l'une des plus grandes & des plus célèbres villes de l'Europe, en est la capitale. Elle est distante de Paris de 500 lieues.

50. HONGRIE, royaume d'Europe d'environ 140 lieues de long, & 100 de large. Il se divise en deux parties, haute & basse. Presbourg sur la rive gauche du Danube est la capitale de la haute, & Bude sur le Danube est la capitale de la basse. C'est la maison d'Autriche ou l'empereur qui est en possession du royaume de Hongrie.

51. GRECE, pays célèbre & considérable d'Europe, à présent sujet aux Turcs. Il fait partie de la Turquie d'Europe. La Grèce n'est plus si peuplée qu'elle étoit autrefois. Elle est habitée par des Mahométans & des Chrétiens.

52. TRANSILVANIE, province d'Europe annexée à la Hongrie. Elle a eu long-tems ses princes particuliers, mais à présent elle est réunie à la Hongrie, & gouvernée par un vice-roi. Hermanstad, évêché, en est la capitale.

53. VALACHIE, province d'Europe d'environ 90 lieues de long sur 50 de large. La plus grande partie de cette province appartient aux Turcs, & est gouvernée par un hospodar qui lui paye tribut; le reste appartient à la maison d'Autriche.

N. B. Le joueur, en Valachie, doit payer un jetton pour tribut.

54. MOLDAVIE, contrée d'Europe, arrosée par le Pruth, la Molda & la Bardalach. C'est une principauté tributaire du Turc. Jassy sur le Pruth en est la capitale & la résidence du hospodar.

N. B. On doit payer ici deux jettons.

55. PETITE TARTARIE ou la TARTARIE PRÉCOPITE est une province d'Europe, tributaire du Turc. La Crimée en fait partie.

56. GOLPHE DE VENISE, nommé par les Grecs mer Adriatique. La province de Dal-

matie qu'il borde se divise en trois parties dont la première appartient aux Vénitiens, la seconde aux Ragusiens, & la troisième aux Turcs. Spalatro est la capitale de la première; Raguse de la seconde; Herze-Cowina de la troisième.

57. ISLE DE CANDIË, île considérable d'Europe dans la mer Méditerranée, autrefois nommée île de Crete; elle est sujette aux Turcs qui la prirent aux Vénitiens le 16 septembre 1669. Candie, ville forte avec un archevêché, en est la capitale.

58. ANGLÈTERRE, royaume considérable de l'Europe d'environ 100 lieues dans sa plus grande étendue, & 110 dans sa plus grande largeur, borné au nord par l'Ecosse dont les rivières de Solvay & de Tiewed la séparent, entouré de mer de tous les autres côtés. Le gouvernement est en partie monarchique & en partie républicain; le pouvoir du roi est tempéré par celui du parlement. Londres, l'une des plus grandes, des plus riches, & des plus florissantes du Monde, avec un évêché suffragant de Cantorbery, en est la capitale.

59. ÉCOSSE, royaume d'Europe qui occupe la partie septentrionale de la Grande-Bretagne. Il a environ 80 lieues de long sur 55 de large. On le divise en 35 petites provinces; que l'on distingue en méridionales & septentrionales par rapport au fleuve du Tay qui les sépare. Edimbourg en est la capitale. Ce royaume fait partie de la Grande Bretagne.

60. IRLANDE, l'une des îles Britanniques, bornée par la mer d'Irlande qui la sépare de l'Angleterre. Elle a environ 95 lieues de long sur 53 de large. Le gouvernement civil ressemble assez à celui d'Angleterre. Il y a un vice-roi appelle le lord lieutenant ou député d'Irlande, dont l'autorité est d'une grande étendue; il y a eu souvent des révolutions pour empêcher la religion catholique, que professe le plus grand nombre des Irlandois. Dublin, grande, riche & belle ville avec un archevêché & un parlement, en est la capitale.

N. B. Le joueur ira au n^o 10 où est l'Italie, & restera un tour sans jouer, à cause des révolutions pour la religion catholique.

F

F E R M E.

F E R M E.

Jeu de société.

VOYEZ à l'article POULES. (*Jeux de*)

FRANCE. (*Tableau chronologique et historique des principaux événemens arrivés en*)

Jeu instructif.

Ce jeu est double ; le carton présentent à la fois le tableau chronologique des rois, & celui des événemens.

On joue avec deux dez ou un cochonnet, comme à l'oie.

Règles. 1°. Tous mettent chacun six jettons au jeu qu'on fait valoir ce qu'on veut.

2°. Celui qui arrive le premier aux dernières cases, gagne ce qui est sur le jeu.

3°. Celui qui amène du premier coup 9, va à 1559 du jeu des rois, ou à 93 du jeu des événemens.

4°. Celui qui trouve en allant des jettons sur une case où il passe les prend, & non en revenant.

5°. Celui qui est rencontré par un autre laisse un jetton sur la case, & va à la place de l'autre.

6°. Les autres règles sont marquées autour des cases. On met au jeu ou sous le chandelier, ou sur le jeu, ou sur les cases.

Voici présentement les deux tableaux chronologiques & historiques.

1°. Des événemens ;

2°. De la succession des rois de France.

P R E M I E R T A B L E A U.

Événemens.

1. Les premiers François sortis de Francie s'établissent le long du Haut-Rhin, & édifient Pharamond pour leur roi en 420.

2. Les François passèrent le Rhin sous Clodion, mais furent ensuite obligés de repasser ce fleuve en 440.

3. Les François hors de la sujétion des Romains, remportent des victoires sur les Allemands, & quittent le nom de Gaulois en 450.

4. Christianisme ou baptême du roi Clovis. La Sainte-Ampoule envoyée du ciel pour le sacre des rois en 502.

5. Deux victoires remportées par les François sur les Visigoths. A'aric leur roi fut tué à la première. La France étend ses limites au-delà de la Loire en 520.

6. La France est partagée en quatre royaumes par les fils de Clovis. Quelle guerre qu'ils se font entre eux.

7. Ils s'accordent pour Amalaric, roi des Visigoths, mari de leur sœur. Ensuite ils le tuèrent & pillèrent ses trésors en 550.

8. Guerre des deux frères Chilpéric & Sigebert. Leurs femmes malignes & sanguinaires suscitent cette guerre. Frédégonde fait tuer Chilpéric en 584.

9. Victoire sur les Saxons par Clotaire. Lois écrites pour la police en 613. Il fait mourir la reine Brunehaut.

10. Dagobert chasse les Juifs. Il fait bâtir S. Denis, & le fait couvrir d'argent en 636 ; il y est inhumé.

11. Autorité des maires du palais. Cruauté d'Ébroin pour soutenir son crédit en 674.

12. Victoires des François par la valeur de Pepin, dit le Gros, ou Frifel, maire du palais de France en 687.

13. Les factions des deux maires Charles Martel & Rainf oy se font la guerre avec différens succès en 706.

14. Les François défont trois cents mille Sarrafins & tuent Abderame leur roi près de Poitiers. Ils étaient comma-dés par Charles Martel en 730.

15. Autre défaite des Sarrafins devant la ville de Sens, par le courage de l'évêque d'Eblis en 732.

16. Victoires des François en Lombardie, Guienne, Espagne, &c. sous les rois Pepin & Charlemagne en 770.

17. Institution des pairs de France. Origine des histoires fabuleuses. Université établie à Paris en 780.

18. Conquêtes des Gascons en Espagne contre les Sarrafins, où ils établirent Inigo dans le royaume de Navarre en 830.

19. Les François remettent plusieurs fois Louis le Debonnaire sur le trône d'où ils l'avoient fait descendre en 839.

20. Ravages des peuples venus du nord en Flandres, Bretagne & Neustrie en 850.

21. Établissement du royaume d'Arles en Provence, Dauphiné par Bozon en 876.

22. Établissement de la foire du Landi ou S. Denis, par l'empereur Charles le Chauve en 878.

23. Établissement de plusieurs souverains sur les provinces de France, par l'empereur Louis le Begue en 879.

24. Les Normands sont chassés de devant Paris par les rois Louis & Carloman en 884.

25. Le royaume de Bourgogne établi pour la seconde fois par Rodolphe en 890.

26. Robert s'étant fait déclarer roi fut vaincu & tué dans une bataille par Charles le Simple en 925.

27. La Neustrie cédée aux Normands qui se font chrétiens. Robert leur duc en 935.

28. Guerres de Louis d'Outremer contre Hugues le Grand & les Normands en 950.

29. La France ravagée par l'empereur

Othon II, qui assiége Paris inutilement en 980.

30. Guerre de Hugues Capet et contre Charles, duc de Lorraine, qui fut vaincu, & mourut en prison en 986.

31. Seconde suppression des maires du palais, princes ou ducs de France par Hugues Capet en 887.

32. Conquête de la Bourgogne par le roi Robert en 1001.

33. Guerre en Normandie pour faire reconnoître le duc Guillaume en 1047.

34. Hérésies de Berenger, archidiacre d'Angers, contre la présence réelle de J. C. en l'eucharistie en 1062.

35. Concile de Clermont pour la conquête de la Terre Sainte en 1099.

36. Guerres civiles de plusieurs seigneurs de France contre Louis le Gros. Première guerre contre les Anglois en 1100.

37. Différend du roi Louis VII avec le pape Innocent II, pour la nomination aux bénéfices en 1140.

38. Concile à Sens, où les erreurs d'Abelard furent condamnées en 1140.

39. Croisade des François pour la conquête de la Terre Sainte sous Louis le Jeune en 1147.

40. Progrès de l'université de Paris, par l'établissement des professeurs en 1170.

41. Les Juifs chassés de France pour leurs crimes & leur usure en 1182.

42. Guerre contre les Anglois. Conquête des villes de Tours, du Mans, & autres en 1185.

43. Conquêtes en Normandie sous Philippe Auguste en 1200.

44. Croisade des François qui font la conquête de Constantinople, & font mourir l'empereur Murfuffle en 1210.

45. Les pauvres de Lyon hérétiques ? Guerre contre eux, où les Abigeois font vaincus par Simon, comte de Montfort, à Muret, en 1211.

46. Bataille gagnée sur les Allemands & les Anglois qui avoient à leur tête Othon IV, par Philippe-Auguste, à Bouvines, en 1214.

47. Les provinces de Normandie, Poitou, Angers, le Maine réunies à la couronne par Philippe-Auguste en 1215.
48. Les Anglois chassés de France par Louis VIII. Victoire gagnée sur eux à Taillebourg par S. Louis en 1242.
49. Première expédition contre les Sarrasins, où le roi S. Louis fut pris à Maffora en 1249.
50. Les François assiègent Tunis. A la seconde expédition, la peste se mit dans le camp où S. Louis mourut en 1270.
51. Perte de l'empire d'Orient par les François en 1250.
52. Défaite des Sarrasins près de Tunis par le roi Philippe-le-Hardi en 1270.
Vêpres Siciliennes en 1280.
53. Différends du pape Boniface VIII avec le roi Philippe-le-Bel en 1302.
54. Perte de la bataille de Courtray en 1302.
Gain de la bataille de Montcassel en 1304.
55. Abolition de l'ordre des Templiers, dont on fit mourir le grand maître par sentence des juges en 1312.
56. Le comté de Lyon cédé au roi Philippe-le-Bel, & réuni à la couronne en 1312.
57. Première levée des décimes sur le clergé de France, par le pape Jean XXII en 1324.
58. Victoire des François à Montcassel sous Philippe de Valois en 1328.
59. Perte d'un combat naval à l'Écluse contre les Anglois & les Flamands. Faction d'Artevel en 1340.
60. Donation du Dauphiné pour le fils aîné de France en 1349.
61. Prise du roi Jean devant Poitiers en 1356.
62. Factions du roi de Navarre, qui attire les Anglois pour troubler la France en 1360.
63. Les factions des Chaperons & celles de la Jacquerie. Perte de la bataille de Crecy en 1363.
64. Victoire sur les Anglois & les Navarrois, gagnée à Cocherel en 1366.
65. Henri de Castille mis deux fois sur le trône par les François en 1366.

66. Avantages des François sur les Anglois & les Bretons unis ensemble en 1370.
67. Charles VI défait les Flamands à Rosbec. Ligue des Chaperons blancs en 1382.
68. Factions d'Orléans & de Bourgogne. Les Maillotins. Usage des duels en 1400.
69. Perte de la bataille d'Azincourt contre les Anglois par Henri V, leur roi, en 1415.
70. Liaisons de la reine avec les Anglois & le duc de Bourgogne contre le dauphin son fils unique en 1418.
71. Le duc de Bourgogne tué à Montereau en présence du dauphin de France en 1419.
72. Henri V, roi d'Angleterre, est proclamé roi de France à Paris, & occupe les meilleures-villes du royaume en 1420.
73. La ville d'Orléans délivrée du siège par la valeur des François, guidés par la Pucelle d'Orléans en 1429.
74. Faction de la Praguerie. Les Anglois vaincus & chassés de France par le roi Charles VII en 1451.
75. La pragmatique sanction ou règlement pour le clergé, suivant le concile de Bâle en 1452.
76. Guerre des princes, dite du bien public; institution de l'ordre de S. Michel par le roi Louis XI en 1460.
77. Victoire à Saint-Aubin. Conquête de la Bretagne. Conquêtes en Italie par Charles VIII en 1490.
78. Conquête du royaume de Naples. Victoire à Fornoue sur les troupes du pape, de celles de l'empire & des Vénitiens en 1495.
79. Conquêtes en Italie. Les Vénitiens battus à Agnadel. Victoire devant Ravenne en 1512.
80. Journée des Éperons & prise de Thérrouenne par les Anglois en 1514.
81. La suppression de la pragmatique sanction & concordat du roi avec le pape pour la nomination des bénéfices en 1515.
82. Bataille de Marignan gagnée sur les Suisses. Prise du Milanais en 1515.
83. Tous les princes de l'Europe ligués contre la France, sont combattus par le courage du roi, François I, vers 1522.
84. Défaite

84. Défaite des François devant la ville de Pavie, & prise de François I en 1525.

85. Gain d'une bataille contre l'empereur Charles-Quint, à Cérifoles en Piémont, 1544.

86. Les François défendent la ville de Metz contre l'empereur Charles-Quint, qui est obligé de lever le siège en 1552.

87. Progrès des armes des François sur les Espagnols & les Anglois. Prise de Calais en 1558.

88. La France inondée par les Protestans qui se firent donner plusieurs villes en ôtage en 1560.

89. Conjuration d'Amboise par les Protestans. Assemblée des notables à Fontainebeau en 1560.

90. Colloque de Poissy en 1561. Bataille de Saint Denis contre les Protestans, où le connétable de Montmorency fut tué en 1564.

91. Bataille de Jarnac, & mort du prince de Condé en 1566. Bataille de Moncontour en 1569.

92. Journée de la Saint-Barthelemi, où l'on fit main-basse sur les Protestans en 1572.

93. Ligue appelée Sainte, ou ligue des Politiques. Grands mouvemens dans le royaume en 1573.

94. Henri III, assassiné à Saint-Cloud. Henri IV fait la conquête de son royaume en 1589.

95. Édit de Nantes. Henri IV est assassiné à Paris en 1610. Guerre civile pour le gouvernement. Guerre contre les Protestans en 1622.

96. Prise de la Rochelle & de plusieurs autres villes sur les Protestans, par le roi Louis XIII en 1628.

97. Les François aident Jean IV, roi de Portugal, à se maintenir sur le trône en 1640.

98. Traité de paix à Munster avec l'empereur & l'Allemagne en 1648.

99. Paix des Pyrénées. Mariage de Louis XIV; son faste & sa gloire en 1660.

100. Le roi d'Espagne établi & soutenu sur le trône contre les efforts de toute l'Europe en 1700.

101. Avènement du roi Louis XV à la *Jeux familiers*.

couronne, & différens traités pour l'affermissement de la paix en 1715.

102. Naissance du dauphin, fils de Louis XV en 1729.

I I. T A B L E A U.

Rois de France.

1. *Pharamond*, premier roi des François, sortis de la Franconie. Il est auteur de la loi salique; a régné huit ans, 420.

2. *Clodion*, second roi, dit le Chevelu, étendit ses États au-delà du Rhin, où il ne put se maintenir en 426.

3. *Mérouée*, troisième roi, chef de la première race, défit Attila en 451, & mit les François hors de la sujétion des Romains; il a régné dix ans, 449.

4. *Childéric*, quatrième roi, fut déposé en 450 pour ses vices. Gilon fut mis en sa place; mais Childéric fut rappelé à la couronne, & règne avec sagesse vingt six ans.

5. *Clovis*, roi, prince ambitieux & cruel. Premier roi chrétien, a fait de grandes conquêtes sur les Romains qu'il défit; a régné trente-deux ans en 485.

6. *Childebert I*, fils aîné de Clovis, eut pour partage le royaume de Paris. Il étoit avare & cruel; il tua son beau frère Amalric, roi des Visigots; a régné vingt-sept ans, 515.

7. *Clotaire I*; il se vit seul possesseur des États de Clovis par la mort de ses frères; il étoit vaillant, mais cruel; il fit brûler son fils Chramne dans une chaumière. Il eut trois femmes, & il mourut pénitent; a régné trois ans, 560.

8. *Caribert* n'est remarquable que par sa vie licencieuse. Il répudia sa femme Incoberge, & prit Méroftide, fille d'un ouvrier en laine; a régné six ans, 565.

9. *Chilperic*. Son règne fut troublé par des guerres civiles, causées par la cruauté de Frédégonde. Il fit tuer Mérouée son fils, répudia Adouer, sa première femme, & se défit de Galsuinde, sa seconde femme, pour épouser Frédégonde, qui le fit tuer en 574.

10. *Clotaire II* présenté au camp par sa mère Frédégonde, âgé de quatre mois, est

salué, comme roi, par les soldats. Il fut vaillant, mais cruel envers ses femmes. Il vécut quarante-quatre ans; mort en 632. — 588.

11. *Dagobert I*; il répudia sa femme pour épouser Nautilde, religieuse; puis il fit bâtir le monastère de Saint-Denis qu'il enrichit des dépouilles des autres églises. Il mourut en 638, régna dix ans; laissa Sigebert & Clovis en 639.

12. *Clovis II* épousa Batilde, esclave d'Erchinoald, maire du palais; son règne fut tranquille; il fit découvrir l'église de Saint-Denis pour faire l'aumône aux pauvres en 668.

13. *Clotaire III*, sous la conduite de Sainte-Batilde sa mère & d'Erchinoald. En 665 Ebroin, maire, oblige Sainte-Batilde de se retirer à Cheilles qu'elle avoit fondée. Clotaire meurt en 668. — 670.

14. *Childeric II*. Ce prince fit raser Ebroin & Thierry, son frère cadet, qu'il mit à Saint-Denis; ce qui donna de grandes espérances de son courage; mais sa cruauté le fit tuer & la reine sa femme Bilhilde en 673.

15. *Thierry I* sort du couvent de Saint-Denis pour succéder à Childeric son frère; son indolence donna lieu à Ebroin de prendre les armes pour se maintenir en la qualité de maire. Ce prince n'eut rien de grand; mort en 691.

16. *Clovis III*, fils aîné de Thierry I, fut couronné par Pepin-le-Gros, maire du palais; il n'y eut rien de remarquable sous ce règne, qui finit au bout de cinq ans. Il meurt en 696.

17. *Childebert III*, second fils de Thierry, aima fort son peuple & la justice, mais il ne soutint pas la dignité de roi; toute l'autorité résidoit dans Pepin. Il mourut en 711.

18. *Dagobert III* succéda à Childebert son père. Ce prince ayant seulement fait la figure de roi pendant cinq années, meurt en 718. Il laissa un fils, nommé Thierry de Cheilles, — 718.

19. *Chilpéric II*. La charge de maire du palais se vit partagée en deux sous le règne de ce prince, qui ne fut que de cinq années. Il fut installé sur le trône par Charles Martel, & mourut sans enfans en 721.

20. *Thierry II*, dit de Cheilles, parce qu'il y fut élevé, fils de Dagobert, fut installé par Charles Martel qui, en 732, défait les Sarrasins, & tue Abderame leur général. Il meurt en 738.

21. *Chilpéric III*, dit le Stupide, fut dégradé, fut tondu & mis dans un couvent. Le pape Zacharie absout les François du serment de fidélité. Fin de la première race des rois Mérovingiens en 754.

Deuxième race.

22. *Pepin-le-Bref* fait élire & couronner par Boniface. Il supprima les maires, tua un lion, battit les Saxons, défait Astolphe, roi des Lombards, & subjuga l'Aquitaine. Il mourut d'hydropisie après avoir régné 17 ans en 752.

23. *Charlemagne*. Ce prince fut orné de toutes sortes de vertus; il fut le défenseur de l'église; la gloire des armes & des sciences. Il créa les pairs de France; il établit l'université de Paris, 768.

24. *Louis I*, dit le Débonnaire. I e naturel facile de ce prince rendit son autorité méprisable. Il fut déposé, puis rétabli par les François; il partagea l'autorité royale avec ses enfans en 814.

25. *Charles II*, dit le Chauve, roi & empereur par la mort de ses frères, fit accord avec les Normands, & reprima les Bretons. Il fut empoisonné par Sedecias, juif, son médecin, en 841.

26. *Louis II*, dit le Begue, fut doué d'une prudence & d'un courage si relevé qu'il fut l'admiration de son siècle. Il ne régna que deux ans en 877.

27. *Louis III & Carloman*, fils illégitimes de Louis-le-Begue, succédèrent en qualité de régens du royaume, qu'ils partagèrent entre eux. Ces deux princes ne sont comptés que pour un en 879.

28. *Charles-le-Gros*, empereur, fils de Louis-le-Germanique. Ce prince après s'être vu empereur des Romains, roi, régent de France, & roi de Lombardie, fut abandonné de tous, & fut mourir dans un village en 886.

29. *Eudes*. Après la mort de Charles-le-Gros, Eudes, fils de Robert, monta sur le

trône qu'il usurpa, & fut dix ans après forcé de le remettre à Charles-le-Simple en 901.

30. *Charles III*, dit le Simple. Ce prince fut malheureux. Il tua Robert qui s'étoit fait sacrer roi, mais perdit le combat. Il fut trahi, fait prisonnier, & mené à Péronne, où il mourut, 902.

31. *Raoul*, roi de Bourgogne, qui avoit usurpé la couronne à Charles-le-Simple par l'infidélité de Hugues. Le grand-duc des François eut un règne de 12 ans, plein de traverses. Il mourut à Auxerre le 15 janvier 936. — 923.

32. *Louis IV*, dit d'Outremer, emmené en Angleterre par sa mère, est rappelé par les États de France après la mort de Raoul; mais il fut si malheureux, qu'on le fit trois fois prisonnier. Il mourut d'une chute de cheval, l'an 954. — 936.

33. *Lothaire*, fils de Louis d'Outremer, fit la guerre en Lorraine contre l'empereur Othon II qu'il repoussa vaillamment, & le chassa de devant Paris; il régna 31 ans, 955.

34. *Louis V*, dit le Fainéant, le dernier de sa race; mourut âgé de 20 ans. Il ne régna qu'un an sans enfans, sans amis, & sans avoir rien fait digne de mémoire. — Il finit la race de Charlemagne en 987.

Troisième race.

35. *Hugues Capet*, maire du palais, chef de la troisième race, élu roi de France par les États du royaume, à l'exclusion de Charles de Lorraine, oncle paternel de Louis V. Ce prince supprima la qualité de maire du palais, établit les maréchaux, ordonna que le titre de roi ne seroit donné qu'à l'aîné, que les frères auroient un apanage. Il mourut l'an 997; a régné 10 ans. — 987.

36. *Robert I*, fils de Hugues Capet, prince sage, pieux, résolu, savant, contint les grands dans leurs devoirs. Il régna 34 ans; mourut en 1031. — 1097.

37. *Henri I*, fils de Robert, vainquit trois fois Baudoin, comte de Flandres, & Eudes, comte de Champagne, que sa mère animoit contre lui. Il mourut en paix en 1060. — 1031.

38. *Philippe I du nom*, sous la tutelle de Baudoin, comte de Flandres, devint avaro, voluptueux & sans foi. Il fut deux fois excommunié, puis absous. Il mourut en 1108. — 1060.

39. *Louis VI*, dit le Gros, prince pieux, généreux & vaillant, réprima les grands qui vouloient troubler son royaume, battit les Anglois. Louis vécut 60 ans & en régna 29. Il mourut en 1137, regretté de tous. Il laissa cinq fils & une fille, 1108.

40. *Louis VII*, dit le Jeune. Il brûla 1300 personnes dans l'église de Vitry-le-Bûlé; & pour pénitence fit la croisade en 1148. Il répudia sa femme Eleonore, qui se maria à Henri II, roi d'Angleterre. Il mourut en 1180; a régné 43 ans. — 1137.

41. *Philippe II*, Auguste, chassa les comédiens, les juifs & les cabaretiers. Il établit le prévôt des marchands; acheva l'église de Notre Dame, ferma Paris & Vincennes de murs. Il meurt en 1223. — 1180.

42. *Louis VIII*, dit le Lion, prend plusieurs places aux Anglois en 1226; bat les Albigeois, & réunit le Languedoc à la couronne. Il mourut après trois ans de règne en 1226. — 1223.

43. *Louis IX*. Il soumit plusieurs seigneurs rebelles en 1248; va en croisade en Egypte. Il est rançonné & revient. Il fonde les Quinze-Vingts en 1270; il retourne en croisade, & meurt de la peste à Tunis, âgé de 56 ans; régna 44 ans. — 1227.

44. *Philippe III*, dit le Hardi, proclamé roi au camp devant Tunis. Vêpres Siciliennes. Il mourut à Perpignan, âgé de 40 ans. C'est de lui que sort la race des Valois, 1270.

45. *Philippe IV*, dit le Bel, grand prince; fit brûler la bulle d'excommunication de Boniface, fit brûler les templiers, & rendit le parlement sédentaire. Il mourut en 1314 à 46 ans; il régna 28 ans. — 1285.

46. *Louis X*, dit le Hutin ou Mutin, ne fut pas aimé. Il fit pendre Enguerrand de Marigni, & fit étrangler Marguerite de Bourgogne sa première femme; rappella les juifs. Il mourut de poison en 1316; il régna 2 ans. — 1314.

47. *Philippe V*, dit le Long, à cause de

la haute stature, deuxième fils de Philippe-le Bel, & frère de Louis Hutin auquel il succéda, eut autant de bonté que son frère eut de violence. Il mourut aimé en 1322, âgé de 28 ans. --- 1316.

48. *Charles IV*, dit le Bel, troisième fils de Philippe-le Bel, succéda à Philippe le Long, son frère. Ce prince eut peu de défauts & beaucoup de rares qualités pour la justice. Il décéda âgé de 34 ans en 1328; il régna 7 ans. --- 1322.

49. *Philippe VI de Valois*. Ce prince fut reconnu roi par les Etats du royaume, & sacré le 28 mai l'an 1328, comme cousin germain des trois derniers rois. Le Dauphiné donné à la France par Imbert. Philippe décéda en 1350, âgé de 57 ans; régna 23 ans. --- 1328.

50. *Jean I*, dit le Bon. Ce prince fit décapiter Raoul, connétable de France; quoique vaillant fut pris en la bataille de Poitiers par les Anglois; délivré au traité de Bretagne, & décéda en l'an 1364; régna 14 ans. -- 1350.

51. *Charles V*, surnommé le Sage. Ce prince fut beaucoup aimé, honoré & redouté des siens & des étrangers pour ses vertus singulières. Il rétablit Henri sur le trône de Castille, & fit décapiter Pierre-le-Cruel, roi de Castille; il réduisit les armes de France à trois fleurs de lys. Meurt en 1380; a régné 16 ans. --- 1365.

52. *Charles VI* monta sur le trône sous la tutelle des ducs de Berry, d'Orléans & de Bourgogne. Ses oncles, qui chargèrent les peuples d'impôts. Il tomba en phrénésie; mort en 1422, âgé de 54 ans. -- 1380.

53. *Charles VII*, fils de Charles VI, qui fut si dénaturé qu'il voulut ôter la couronne à ce prince pour la donner à Henri V, roi d'Angleterre, son gendre; mais Dieu ayant suscité la Pucelle d'Orléans qui chassa les Anglois, il monta sur le trône. Craignant le poison, il se laissa mourir de faim en 1461, âgé de 58 ans. -- 1422.

54. *Louis XI* fut un prince vindicatif, méfiant & dissimulé. Il traita avec mépris les grands qui avoient fidèlement servi son père, & n'éleva que des gens de néant; il fit décapiter le connétable Saint Pol; il institua l'ordre

de Saint Michel. Il mourut en 1483, âgé de 66 ans. --- 1461.

55. *Charles VIII* épousa Anne de Bretagne. Cette province fut unie à la couronne par ce mariage. Il conquiert le royaume de Naples en quatre mois; vint à Rome, où, à son arrivée la muraille tomba. Il y reçut d'Alexandre VI le titre d'empereur d'Orient, fut investi du royaume de Naples, & couronné roi de Sicile; a régné 15 ans; meurt en 1498, âgé de 27 ans. -- 1483.

56. *Louis XII*, dit le Père du Peuple. La France ne fut jamais si puissante en armées, en nobles, en marchands, en peuple & en richesse. Il soumit le duché de Milan, la Lombardie, la république de Gènes; il fit suspendre Jules II de la papauté. Il mourut sans enfans mâles l'an 1515, âgé de 53 ans. -- 1498.

57. *François I du nom* succéda à Louis XII. Ce prince fut très-vaillant, quoique peu assisté de la fortune. Il combattit la puissance de Charles-Quint, son beau-frère, qui vouloit envahir la France; & résista contre toute l'Europe liguée contre lui. Il fut pris par les Espagnols à Pavie, ensuite délivré. Il mourut à Rambouillet en 1547, âgé de 52 ans. --- 1515.

58. *Henri II*; il fit plusieurs ordonnances contre les blasphémateurs; pour la réforme des habits & le soulagement des campagnes. Il fut le protecteur de la religion contre les protestans, & fit avorter les desseins de Charles-Quint; il régna treize ans, & mourut de la blessure que lui fit le comte de Montgomeri, âgé 41 ans. --- 1547.

59. *François II*, roi de France & d'Ecosse par Marie Stuart sa femme. Il ne régna que dix huit mois sous la régence de Catherine de Médicis & le gouvernement du cardinal de Lorraine & du duc de Guise, ce qui causa l'éloignement des princes du sang qui voulurent tuer le cardinal & le duc, & se saisir du roi. Louis, prince de Condé, fut condamné à mort; ce qui n'eut pas d'effet par celle du roi, 1559.

60. *Charles IX* ordonna à ceux qui ne voudroient pas reconnoître l'autorité de l'église de sortir de France; ce qui causa une guerre cruelle avec les protestans & le mal-

facre des huguenots, le jour de Saint-Barthelemy. Il mourut âgé de 24 ans en 1574. — 1560.

61. *Henri III* renonça à la couronne de Pologne pour être roi de France. Son règne fut troublé par les guerres civiles excitées par le duc de Guise, qui, sous prétexte de la religion, sapoit l'autorité royale. Il fut tué à Saint-Cloud par un jacobin, 1589. — 1374.

62. *Henri IV*, déclaré roi malgré les efforts de la ligue. Après plusieurs victoires, il se fit catholique, & par ce moyen reconnu pour roi de France & fils aîné de l'église; il conquit la Savoye en quarante jours. Ce bon prince fut assassiné par Ravailac la 20^e année de son règne en 1610. — 1589.

63. *Louis XIII*, roi de France & de Navarre, fut un prince pieux, bon, & qui aima la justice. Il succéda à Henri IV à l'âge de 9 ans sous la régence de Marie de Medecis sa mère. Il épousa en 1615 Anne d'Autriche, fille de Philippe III, roi d'Espagne; enfin, après avoir rendu la France triomphante de

toutes parts, abattu l'hérésie & humilié la maison d'Autriche, il mourut en 1643, laissant pour enfans Louis XIV & Philippe d'Orléans. --- 1610.

64. *Louis XIV*, roi de France & de Navarre, né le 5 septembre 1638. La fameuse bataille de Rocroi, donnée le 5^e jour de son règne, fut un présage de sa grandeur future, ses victoires continuelles, ses grandes armées, ses bâtimens somptueux, la magnificence, ses académies, 250 églises bâties, des manufactures pour le commerce, & enfin tant d'autres belles choses qu'il a faites lui ont donné le titre de *Grand*. Mort en 1715. -- 1643

65. *Louis XV*, né le 15 février 1710, succéda à Louis XIV son bisayeul en 1715; mort au mois de mai 1774.

FURET DU BOIS JOLI.

Jeu de société.

Voyez à l'article *ATTRAPE*. (*jeux d'*)

G

G A G E S.

GAGES des jeux de société. Les personnes qui s'amulent à certains jeux de société sont dans le cas de laisser des gages en faisant des fautes ; elles sont ensuite obligées de subir une pénitence pour retirer leurs gages. Cette pénitence est arbitraire, au jugement de la dame ou reine du jeu, dépositaire des gages, & l'exécution peut s'en remettre au lendemain, ou même à un autre jour plus éloigné.

On impose de petites peines légères ou plaisantes aux personnes que l'on veut ménager, & on tire parti des talens de toutes celles qui en ont ; ainsi on peut demander pour le lendemain un joli air à une demoiselle qui fait chanter ; un dessin à celle qui sauroit dessiner ; quelques morceaux de poésie ou d'imagination à ceux auxquels on peut supposer le talent de produire de pareils ouvrages ; mais comme s'ils étoient faits à l'impromptu & tout-à-fait sur le champ, difficilement seroient-ils bons. Il est à propos de donner aux auteurs au moins vingt-quatre heures pour se préparer à acquitter leurs dettes ; & le moment de cet acquittement étant venu, c'est un nouveau plaisir qu'on procure à la compagnie. Il peut être très-varié si les payeurs sont en grand nombre, & si l'on permet à ceux qui ne sont pas en état d'acquitter leur tâche, de la faire remplir par d'autres à leur acquit. Si la dame, arbitre du jeu, n'est pas contente de la manière dont la tâche est remplie, elle peut en imposer une plus forte, & suspendre la reddition du gage.

Entre les pénitences que l'on peut imposer aux gens d'esprit d'une société, les suivantes sont les plus ordinaires.

1°. On peut leur commander, pour amuser la compagnie, d'apporter le lendemain ou un jour indiqué, quelques petites facéties, telles que des *rébus*, des discours en *équivoques*, (honnêtes cependant), des charades ou petites énigmes, ou logogriphe en prose ; des ana-

grammes, & quelques contes en prose qui soient courts & plaisans sans être scandaleux.

2°. On peut encore demander au même ou à quelqu'autre homme de la compagnie des petits vers gaïans ou amusans ; *stances*, *sonnet*, *madrigal*, *épigramme*, *chanson*, ou *triolet*. Si l'on veut augmenter la difficulté de son travail, il faut lui ordonner de faire une énigme ou un logogriphe sur un mot donné, mais en secret ; des vers *acrostiches* sur un nom indiqué ; des vers *par écho* ; des *bouts-rimés* en lui prescrivant les rimes ; une chanson sur un air noté, & qu'il est obligé de parodier, &c.

3°. Il étoit fort en usage autrefois de proposer des questions galantes & de les donner à décider aux gens d'esprit des sociétés auxquelles les dames présidoient ; nous en avons la preuve dans nos anciens livres manuscrits & imprimés en françois & en italien, un peu avant & depuis la renaissance des lettres dans ces deux pays. La plupart des poésies, des troubadours ne roulent que sur des questions proposées & décidées aux cours d'amour de Provence, de Forcalquier, de Montpellier & de Narbonne. Les ouvrages de Pétrarque & de Boccace sont remplis de pareils jeux d'esprit. Tous les beaux esprits & novellistes Italiens ont imité leurs maîtres à cet égard, & jusqu'au milieu du siècle dernier les François ont aussi suivi leur exemple. Mademoiselle de Scuderi a fait des volumes entiers en ce genre, & ses romans en sont pour ainsi dire farcis.

C'étoit en traitant ces belles questions que se faisoit admirer, il y a plus de cent ans, ce style affecté qui s'appelloit le langage des ruelles & le jargon des précieuses ; mais je suis persuadé qu'une dame qui voudroit aujourd'hui renouveler ce bel usage dans sa société, soit à la ville, soit à la campagne, se donneroit un ridicule, & ennuyeroit fort sa compagnie. Le siècle de la fade galanterie est passé, &

heureusement ne revient plus ; mais on peut donner à un jeune homme d'esprit de la société l'ordre d'agiter & de décider quelques questions, moitié galantes, moitié plaisantes, qui lui donnent occasion de faire briller ses talens & même de manifester du sentiment. S'il a du goût, il sentira qu'il doit être court dans ses décisions, & qu'il fera mieux d'appuyer son avis par des exemples, que par de longs raisonnemens.

On peut aussi charger la même personne de faire un petit roman ou conte de fées, dans le genre que la reine du jeu voudra lui prescrire, en lui donnant même le titre, le lieu de la scène & le nom des acteurs. Deux ou trois jours & quelquefois moins, pourroient suffire à un homme d'esprit pour exécuter un pareil ordre, & il ne faut pas croire qu'en fixant le sujet & désignant les acteurs, la besogne devienne plus difficile ; au contraire, plus les idées sont fixées, plus il est aisé à un homme d'esprit de les remplir.

4°. Enfin, l'on peut donner pour pénitence d'arranger des proverbes du soir au lendemain en en donnant le mot, mais tout bas, à celui que l'on chargera de les faire exécuter. Ces proverbes joués ainsi, pour ainsi à l'impromptu, sont quelquefois infiniment plus piquans & plus plaisans que ceux préparés de longue main dont les cannevas sont imprimés : on a le plaisir de deviner le mot, & celle qui l'a donné, juge si l'on a bien saisi son idée. J'ai vu remplir de pareilles tâches avec un grand succès, quoique les proverbes donnés fussent très difficiles & fort singuliers. On en peut juger par ceux que je vais indiquer.

Tems pommelé, femme fardée, ne sont pas de longue durée.

Il est fort libéral, il ne mange point le diable qu'il n'en donne les cornes.

Les gens que vous tuez se portent assez bien.

Entre deux vertes une mûre. Il ne faut point se moquer des chiens qu'on ne soit hors du village.

Il faut mourir petit cochon, il n'y a plus d'orge.

(Extrait du Manuel des Châteaux.)

G A L L E T. (*jeu de*)

C'est une espèce de jeu de disque que l'on joue en chambre, sur une table à rebords, longue & bien unie. On pousse des pallets d'ivoire, de marbre ou de cuivre vers un but placé à l'extrémité de la table, & fort proche d'un endroit où les pallets tombent & se perdent. L'adresse consiste à approcher le plus près du but qu'il est possible sans tomber dans le fossé ; on tâche d'éloigner ou de précipiter le pallet de son adversaire qui s'y feroit placé le premier, & de rester à sa place. Le gallet qui se trouve le plus près du but gagne la partie.

G L O B E. (*nouveau jeu du*)

On a marqué sur le plateau de ce jeu les noms de huit endroits. 1°. Gonesse. 2°. Saint-Aury. 3°. La Butte aux Cailles. 4°. La prairie de Nesle. 5°. Meudon. 6°. Champlâtre. 7°. Luxembourg. 8°. Béthune.

Manière de jouer à ce jeu.

L'on a une pirouette formant un globe à huit faces numérotées, que l'on fait tourner sur un plateau où est le plan de ce jeu.

L'on convient de la mise entre les joueurs avant de commencer, & l'on tire au plus haut point à qui commencera le premier, ensuite, lorsque la partie est finie, la droite recommence à son tour.

Celui qui ira à Gonesse, retirera sa mise.

Celui qui ira à Saint-Aury, restera pour recommencer après le nombre des joueurs, en cas que la partie ne soit point finie.

Celui qui ira à la Butte aux Cailles remettra une seconde mise, & se retirera pour recommencer après Meudon.

Celui qui ira à la prairie de Nesle, retirera deux mises.

Celui qui ira à Meudon payera deux mises, pour l'empêcher de tomber dans l'eau.

Celui qui ira à Champlâtre, restera jusqu'à ce que l'on vienne le relever au second tour.

Celui qui ira au Luxembourg, remettra les mises à tous ses compagnons restans.

Celui qui ira à Béthune, prendra ce qu'il y aura sur le jeu, & il finit.

L'on peut aussi jouer à ce jeu, au choix des personnes, à qui amènera l'endroit que l'on désire.

Chacun marque son cho'x, l'on tire, & celui qui amène le premier son chiffre, gagne la partie.

Ce jeu se trouve au magasin de tableterie, rue des Arcis, au Singe vert.

GOBILLES. (*jeu des*)

C'est un jeu d'écolier. Les gobilles sont de petites boules de pierre ou de marbre qu'on lance avec force avec le pouce, en les ajustant contre une autre bille qui sert de but. L'adresse consiste à la frapper de loin. On joue aussi avec des gobilles à la fossette.

GRAMMAIRIEN. (*le*)

Jeu utile aux enfans & à ceux qui veulent apprendre à lire.

Un enfant qui commence à exprimer ses pensées par la parole, parviendra facilement avec ce jeu à reconnoître ses lettres, & à les nommer. Le jeu fixant presque toujours l'attention des enfans, paroît le moyen le plus convenable pour leur éviter les peines qu'ils ont ordinairement pour apprendre à lire. Lorsqu'ils auront la connoissance de leurs lettres, à quoi on les appliquera d'abord, en les amusant, on les occupera utilement à la formation de quantité de mots que les coups de dez peuvent donner. Ceux qui enseignent ce jeu prendront le soin d'expliquer aux jeunes gens la signification de chaque mot, & de les instruire suivant la portée de leur âge & de leur pénétration. Ils leur feront remarquer quand un mot sera complet par le son, & ne le sera point par les lettres amenées. L'intérêt attaché à la composition de chacun des mots amenés, aidera à en faciliter l'impression dans la mémoire de l'enfant, à qui, après s'en être rendu un grand nombre familier, il coûtera peu de se perfectionner à la lecture dans les livres. Les jeunes personnes

étant suffisamment avancées, on pourra aussi leur faire connoître les chiffres, & même leur apprendre à compter. On peut mettre un prix aux jettons, payer les élèves, & les avantages en proportion de leurs progrès.

Règles du jeu.

Chaque joueur aura au moins 12 jettons.

On jouera avec huit dez, sur lesquels seront gravés six de chacune des figures désignées à la fin de cet article, & dans l'ordre où elles s'y trouvent, en commençant pour le premier dé, par une croix, jusqu'à la lettre E comprise, & de suite pour les sept autres dez.

Celui qui amènera le premier la lettre A, commencera le jeu.

Celui qui amènera ensuite la lettre B jouera le second, ainsi des autres en suivant l'ordre des lettres de l'alphabet.

Celui qui ne pourra former un mot quelconque des huit lettres qu'il aura amenées, en jouant, soit noms personnels, comme *Jacob, Sara*; soit tous autres noms, comme *cheval, vache, bled, Paris*, ou noms adjectifs, comme *bel, riche, rouge*; soit tems des verbes, comme *avoir, être, parle, buvoit, dira*; soit adverbies, comme *tard, trop*; soit enfin pronoms, comme *qui, quel, celui, cela*, ou articles, comme *le, du, les, des, aux*. Celui donc qui n'aura pu former aucun mot passera son tour, & mettra un jeton sur le jeu, qui sera enlevé par celui des joueurs qui, le premier, amènera ensuite un mot complet, & ce dernier prendra tous les jettons qui pourroient être sur le jeu pour pareille perte. Indépendamment de ce gain, il se fera encore donner un jetton par chacun des joueurs, comme il le feroit s'il n'y avoit rien sur le jeu.

Lorsque le joueur n'aura pu former de ses huit lettres un mot pour gagner, on observera, s'il est possible d'en assembler un pour le faire perdre d'après la table ci-jointe; mais la formation du mot le plus avantageux sera toujours au choix du joueur.

Celui qui amènera quatre lettres de l'alphabet de suite, comme ABCD ou NOPQ, se fera donner un jetton par chaque joueur; s'il en amène cinq, il s'en fera donner deux, & s'il en amène six, il lui sera payé trois jettons.

Celui

Celui qui amenera un des-mots contenus dans la table alphabétique, se fera donner par chaque joueur, ou leur donnera à chacun ce qui est marqué en perte ou gain. S'il amène le mot *Dieu*, tous les jettons des joueurs de mise ou de gain, feront à lui; mais s'il amène le mot *Démon*, il mettra sur le jeu tout ce qu'il a, qui ne pourra être enlevé que par celui qui amenera ensuite le mot *Dieu*; le joueur qui aura ainsi tout perdu d'un coup empruntera, & sera à la merci de ses compagnons.

Pour les chiffres, en les transposant, soit de côté, ou de haut en bas l'un sur l'autre, on formera des nombres & des additions, & qui prépareront les jeunes gens à de plus grandes opérations d'arithmétique.

Table alphabétique des mots qui concourent au gain & à la perte.

A		Don gagne	2.
Adam perd	3.	Desir gagne	2.
Ame gagne	3.	Divin gagne	3.
Ange gagne	3.	Divinité gagne	3.
Amitié gagne	3.	Dez gagne	2.
Arche gagne	2.	Dieu gagne	tout.
		Démon perd	tout.
B		Doux gagne	2.
		Dur perd	2.
C		E	
Beau gagne	2.	Etang gagne	2.
Bête perd	2.	Envie perd	3.
Bien gagne	2.	Enfant gagne	2.
Bon gagne	2.	Écho perd	2.
Bonheur gagne	2.	Église gagne	4.
Bouche gagne	2.	Étiau perd	2.
Bras gagne	2.	Évêque gagne	3.
Bourg gagne	2.		
D		F	
Ciel gagne	3.	Figure gagne	2.
Colère perd	3.	Feinte perd	3.
Corps gagne	2.	Fidèle gagne	2.
Cœur gagne	2.	Furieux perd	3.
Canal gagne	2.	Front gagne	2.
Cruel perd.	4.	Faux perd	2.
Curieux perd	3.	Foi gagne	2.
		Folle perd	4.
		France gagne	4.

Jeux familiers.

G		O	
Gentil gagne	2.	Oeil gagne	2.
Gain gagne	2.	Orange gagne	2.
Gîte gagne	2.	Odeur gagne	2.
Grand gagne	2.	Ombre perd	2.
Gueux perd	2.	Or gagne	2.
		Orange perd	2.
H		P	
Honneur gagne	3.	Prière gagne	3.
Habile gagne	2.	Poisson gagne	2.
Haîne perd	2.	Pieux gagne	2.
Héros gagne	2.	Pete perd	4.
Hiver perd	2.	Poisson perd	4.
		Parent gagne	2.
J		Q	
Idiot perd	2.	Quai gagne	2.
Idole perd	2.	Quart gagne	2.
Jaloux perd	2.	Quarré gagne	2.
Juge gagne	2.	Quille gagne	2.
Jurement perd	3.		
Joue gagne	2.		
Jambe gagne	2.		
Jetton gagne	2.		
K		R	
Ka'ende gagne	2.	Raison gagne	2.
		Rome gagne	2.
L		S	
Larcin perd	2.	Ruine perd	2.
Loix gagne	2.	Ruse perd	2.
Luxe perd	3.	Rivière gagne	2.
M		T	
Mal perd	2.	Sage gagne	2.
Malheur perd	2.	Saint gagne	2.
Marie gagne	6.	Sale perd	2.
Mère gagne	4.	Soupir perd	2.
Monde perd.	2.	Son gagne	2.
Mort perd	4.	Songe perd	2.
N		L	
Noble gagne	2.	Tems gagne	2.
Noël gagne	2.	Tigre perd	2.
Noir perd	2.	Trafic gagne	2.
Nuit perd	2.	Tyran perd	2.
		Tête gagne	2.

V	Voix gagne	2.	X	Yvire perd	2.
Vérité gagne	Vie gagne	3.	Xaintes gagne	2.	Z
Venu gagne	Ville gagne	2.	Y		
Vice perd	Village gagne	1.	Yeux gagne	2.	Zèle gagne
	Vente gagne	1.			

Nota. On fera connoître aux enfans les noras de la table qu'ils auront amenés, comme ville, bourg, village, & tous ceux dont ils n'auront aucune connoissance.



a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
q	r	s	t	u	v	x	y	z							
Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z							
16	17	18	19	20		21	22	23							
é	æ	ct	fl	&	a	e	i	o	u	sté	b	c	d	f	g
É	Æ	CT	FL	ET	A	E	I	O	U		B	C	D	F	G
31	42	53	64	75	80	90	100	105	112	120	2	3	4	6	7
l	m	n	p	r	f	t									
L	M	N	P	R	S	T									
11	12	13	15	17	18	19									

On trouve le carton & les dez de ce jeu au magasin de tableterie, rue des Arcis, au Singe vert.

GRECQUE (*jeu de*)

Voyez à l'article (*j'aime mon amant par B.*)

GUERRE. (*jeu de la*)

Ce jeu est composé de quarante cartes; savoir, neuf de canonniers, neuf d'épées, neuf de piquiers & neuf d'escadrons, qui sont représentés par le pique, le treffle, le carreau & le cœur. Les quatre autres cartes qui achevent les quarante, sont nommées la force, la mort, le général d'armée, & le prisonnier de guerre. Cela présumé, voici comme on procède à ce jeu.

1°. L'on peut jouer depuis deux personnes jusqu'à douze, donnant à chacun autant de cartes qu'il sera accordé par la compagnie, après avoir convenu du prix du jeu.

2°. Les rois ne valent pas plus les uns que les autres, les reines se jouent après les rois; le général d'armée qui est la carte représentée par un général d'armée suit après la reine; ensuite vient le prisonnier de guerre, qui est la carte représentée par un chef du parti ennemi; après le prisonnier de guerre les valets, & après ceux-ci les as, qui sont quatre figures représentées en quatre différentes postures; savoir, le premier, un canonnier, le second, un soldat tenant une épée nue à la main, le

troisième représentant un bataillon, & le quatrième un escadron de cavaliers. Après les as les dix, les neuf, les huit, les sept, les six, tous l'un après l'autre; & quand on aura donné à chacun ses cartes, l'on ne retournera point la carte qui suivra. On conviendra avant de donner les cartes de ce qu'on veut jouer & mettre chacun au jeu. L'on mettra ce qui sera fixé par la compagnie.

3°. Ayant vos cartes en votre main, s'il se rencontre que vous ayez la carte de la mort, votre coup est perdu, & vous ne tirerez rien du jeu pour cette partie, vous mettez vos cartes dessous celles qui restent du jeu.

4°. S'il vous arrive la carte appelée la force, vous tirerez deux marques; & s'il se trouve que la force soit avec la mort, vous la mettez aussi dessous; mais quand la force ne se trouve point dans la main avec la mort, vous ne laisserez pas que de la mettre dessous, & celui qui aura donné les cartes vous donnera la carte de dessus, vous combattrez avec les autres, & vous tirerez les deux marques, comme il vient d'être dit.

5°. S'il arrive que vous ayez le général

d'armée, & que vous vous laissiez prendre, vous payez votre rançon à celui qui vous prendra; mais s'il arrive que vous fassiez votre levée de la même carte avec votre général, vous gagnerez tout ce qui sera au jeu de reste.

6°. S'il vous arrive dans la main le prisonnier de guerre, vous doublerez votre jeu; si mieux vous n'aimez mettre vos cartes sous le jeu, & ne prétendez rien pour ce coup-là. Les autres qui resteront combattront les uns contre les autres pour avoir ce qui demeurera de reste du jeu.

7°. Ce jeu se joue toujours; il n'y a point de passe. Le premier en carte joue, & le second après, le troisième ensuite, ainsi du reste. La plus haute carte emporte la plus basse, la primauté l'emporte, & celui qui a le plus de levées prises, gagne tout ce qu'il y a sur le jeu.

8°. Vous observerez qu'ôtant les quatre cartes ci-dessus nommées, qui sont la mort, la force, le général & le prisonnier de guerre, il en restera encore trente-six, avec lesquelles vous pourrez jouer à d'autres jeux de cartes.

H

HISTOIRE.

HISTOIRE, ou *Description historique- géographique du royaume de France, ou l'émulation française; jeu aussi utile que curieux, par Moithey, ingénieur géographe.*

Règles du jeu.

ON joue à ce jeu comme à l'oie avec deux dez. Chacun doit avoir une marque & nombre de jettons pour mettre au jeu & sur les cases.

1°. Étant d'abord parti de Paris, première case, on va à l'Orléanois; & après avoir parcouru toutes les provinces de France, on revient à Paris, dernière case, où le premier arrivé gagne ce qui est sur le jeu, & sur les cases dont il donne le tiers au guide.

2°. On choisit un guide de voyage, lequel est obligé de nommer, à celui qui a le dé, les villes ou pays de la case où il lève sa marque, & le gouvernement où ces lieux sont situés. S'il y manque il met un jetton au jeu, & celui qui a le dé doit répéter après lui, sous même peine.

3°. A tous les noms de gouvernement on double, excepté à Limosin, Béarn & Bourgogne; & quand on a amené deux dez de même nombre, on double aussi.

4°. Quand il y a une marque sur une ville capitale, tous ceux qui posent leurs marques sur les cases du gouvernement lui donnent un jetton.

5°. Celui qui lève sa marque d'une case

où il y a villes & ports de mer, y laisse autant de jettons.

6°. Celui qui en avançant rencontre des jettons sur les cases les enlève pour lui, mais en retournant, non, il passe par dessus.

7°. Celui qui fera à Béarn y demeurera deux tours, à moins qu'un autre n'y vienne.

8°. Celui qui est rencontré paye à l'autre; mais sur les villes capitales il met au jeu avant de jettons qu'il y a de joueurs.

9°. Quand le lieu où on retourne est occupé d'une marque ou de jettons, on se met à la première case vacante d'en suite.

10°. Avant que de commencer, on met chacun six jettons au jeu; mais celui qui a le dé le premier n'en met que trois.

Autre manière de jouer à ce jeu.

1°. Chacun des joueurs donnera à sa marque le nom d'une des grandes provinces, au sort ou au choix.

2°. On ne suivra des règles ci-dessus que la 1^{re} & la 2^e sans guide, la 4^e, la 7^e, 8^e, 9^e & 11^e.

3°. Celui qui posera sa marque sur la capitale de la province de son nom, gagnera la partie.

4°. Toutes les fois qu'on posera sur les cases de la province d'un autre, on lui donne a un jetton, & on en mettra un au jeu; mais si c'est sur la capitale, on le fera sortir du jeu.

Chaque case porte les noms de plusieurs villes & provinces, & marque quelques particularités du canton.

HISTOIRES ou *Fables racontées sur chaque proverbe.* (jeu des)

L'on peut faire choisir à chacun son proverbe, & là-dessus l'on vous obligera de conter quelque histoire ou quelque fable sur ce sujet, comme si l'on a dit, *qui trop embrasse mal étreint*; l'on doit conter là-dessus l'histoire de quelque homme qui a eu plusieurs desseins, & n'en a pu faire réussir aucun; soit de quelque avare, qui a voulu avoir trop de richesses

& est devenu gueux, ou de quelque ambitieux qui ne pouvant se rassasier d'honneurs, est tombé dans l'infamie.

On peut aussi alléguer la fable du chien qui passant sur un pont avec une pièce de chair à la gueule, en voyait une autre représentée dans l'eau la voulut encore avoir, & ayant laissé tomber celle qu'il tenoit pour prendre l'autre qui n'étoit qu'un fantôme, il trouva qu'il n'avoit plus rien; c'est-là une vraie fable d'Esopé; & je n'entends pas que l'on use seulement de celles là, mais de celles des poètes, telles qu'il y en a dans l'Iliade ou l'Odyssée d'Homère, ou dans les Métamorphoses d'Ovide.

Sur le proverbe, *on revient sage des plaids*; l'on racontera l'histoire de quelque homme mal conseillé qui a consumé toute sa vie & ses moyens à plaider, ou plutôt qui n'ayant eu qu'une affaire ou civile ou criminelle, a été si malheureux, qu'après avoir été infiniment rebuté de ses longues poursuites & des chicaneries que l'on lui a faites, il a trouvé enfin tant d'injustice parmi les hommes, qu'il a protesté de ne plus retomber en ce péril; ainsi il est revenu plus sage des plaids, qui, en notre vieux langage, sont les lieux de la plaidoyerie ou la plaidoyerie même. Un homme qui avoit passé par-là disoit aussi qu'il aimoit mieux céder à son adverse partie, la moitié de ce qui étoit en contestation, parce que si le procès continuoit, ni l'un ni l'autre n'en jouiroient, de quelque côté qu'il pût y avoir gain de cause, & que les frais de justice en consume oient encore davantage.

Sur le proverbe, *qui bien aime, bien châtie*; on peut raconter l'histoire de quelque anciens Grecs ou Romains qui aimoient bien leurs fils, & n'ont pas laissé de les punir sévèrement de leurs fautes. Au cas que l'on trouve cela trop sérieux, si l'on veut, l'on racontera l'histoire de quelque mari, passionnément amoureux de sa femme; mais qui ne laissera pas de la châtier, quand elle aura fait quelque faute, lo s'qu'elle l'aura traité avec mépris, qu'elle aura couché quelque nuit hors de la maison, sans demander congé, ou qu'elle lui ait dérobé de l'argent pour fournir à des dépenses inutiles; un homme de condition de Paris foue toit sa femme sur le genouil en de telles occasions, pour montrer qu'il la traitoit enco e comme un jeune enfant qui ne péchoit

que par innocence ; un autre la battoit avec une aulne pour la battre de mesure , & afin que l'on ne dît point qu'il uoit d'une punition démesurée.

Si l'on vous propose le proverbe , *il vaut mieux tard que jamais* , vous avez un très-grand champ pour discourir ; car vous pouvez raconter l'histoire des voleurs , des usuriers , des joueurs , des blasphémateurs & de quelques femmes débauchées , qui , après avoir demeuré long-temps dans le vice , se sont tous convertis : ce qui fait conclure qu'encore qu'ils n'aient reconnu leurs fautes qu'à la fin de leurs jours , il vaut mieux que cela soit arrivé ainsi , que s'ils étoient morts sans repentance. Voilà comme il se faut acquitter des exemples que l'on donne sur les proverbes , ce qui n'est pas si mal aisé que l'on croit d'abord ; car il est permis de dire tout ce que l'on voudra , soit que l'on l'ait lu quelque part , ou que l'on l'ait inventé.

HISTOIRE UNIVERSELLE.

(Tableau chronologique de l')

Jeu d'instruction.

Règles du jeu. 1°. On joue à ce jeu avec deux dez comme à l'oie , ou avec un cochonnet à deux faces.

2°. On choisit d'abord un banquier au hasard du dé , ou au plus offrant.

3°. Le banquier doit lire ce qui est écrit dans la case où chaque joueur arrive , & où il pose sa marque ; s'il y manque , il met un jetton au jeu.

4°. Tous mettent chacun trois jettons au jeu d'abord.

Chaque joueur doit avoir sa marque particulière avec dix jettons & deux fiches , valant chacune dix jettons.

On commence le jeu par la case chiffre 1 , qui est celle d'Adam.

5°. Celui qui arrive le premier à la case de Louis XV , année 1715 , gagne tout ce qui est sur le jeu , & en donne le tiers au banquier.

Si l'on amène plus de points qu'il ne faut ,

cela n'empêche point de gagner , à moins qu'on ne fût convenu du contraire.

6°. Celui qui trouve des jettons sur une case où il passe les prend pour lui.

7°. Celui qui est rencontré par un autre met au jeu , & recule sa marque à la place qu'il a par l'autre.

8°. Les autres règles sont gravées autour des cases , & exposées sur le carton ou la feuille imprimée.

9°. Quand la règle porte ces mots : *donne , paye , distribue , prend , reçoit* , 1 , 2 , 3 , c'est-à-dire un jetton , deux jettons , trois jettons.

Voici les notices qu'on trouve dans les différentes cases de ce jeu.

Adam , déluge 1656.

Royaumes d'Assyrie , Egypte & Chine 1900.

Abraham né en 2039.

Royaumes de Crète & d'Argos 2100.

Royaumes d'Athènes 2496.

Royaume de Sparte ou Lacédémone 2556.

Royaume de Troie 2574.

Josué fait la conquête de la terre promise 2584.

Jafon enlève la toison d'or 2828.

Troie prise 2870.

Les Héraclides 2950.

Saül , premier roi des Juifs , 2962.

Archontes d'Athènes à la mort de Codrus 2984.

Royaume d'Israël par Jéroboam 3060.

Carthage bâtie par Didon 3141.

Sardanapale , dernier roi d'Assyrie 3178.

Royaume des Medes & de Babylone 3180.

Royaume de Macédoine 3240.

Première Olympiade 3278.

Rome fondée 3300.

Captivité de Babylone 3446.

Crésus vaincu 3510.

Empire de Perse conquis par Cyrus 3516.

Rois chassés de Rome. Consuls 3545.

Bataille de Marathon 3564.

Guerre du Péloponèse 3623.

Empire des Grecs par Alexandre 3723.
 Empire de Grecs divisé en trois 3730.
 Première guerre punique 3789.
 Empire des Parthes 3803.
 Macédoine prise 388.
 Machabées contre Antiochus 3887.
 Cartilage détruite 3908.
 Jules César, année Julienne, 4009.
 Herode l'Ascalonite, roi de Judée, 4014.
 Auguste conquérant, puis empereur 4027.
 Naissance du Sauveur 4053.

AN I^{er} DE L'ÈRE CHRÉTIENNE.

Tibère succède à Auguste 13.
 Nouvel empire de Perse 227.
 Ère des martyrs 284.
 Induction & conquête de Constantin 312.
 Empire divisé entre Arcadius & Honorius 395.
 Irruption des Bourguignons, Vandales & Suèves 406.
 Rois Goths, d'Espagne 415.
 Fergus, roi d'Ecosse, 418.
 Rois de France, dont le 5^e fut Clovis, conquérant, 420.
 Rois d'Angleterre, Saxons 450.
 Attila, fléau de Dieu, 452.
 Empire Romain détruit en Occident 476.
 Royaume des Goths en Italie par Théodoric 493.
 Royaume des Lombards 568.
 Egire ou année de Mahomet 622.
 République de Venise 700.
 Sarrafins ou Maures en Egypte 713.
 Pélagé rétablit le règne des Chrétiens en Espagne 717.
 Exarcate fini en Italie 752.
 Empire d'Occident sous Charlemagne 800.
 Royaume de Navarre sous Eneu 820.
 Monarchie Angloise sous Egbert 867.
 Othon, empereur de Germanie, 936.
 Marquisat de Brandebourg & duché de Saxe 939.

Rois de Dannemarck connus 940.
 Royaume de Hongrie 971.
 Hugues Capet, premier roi de la troisième race, 987.
 Royaume de Pologne 999.
 Comté de Savoye 1000.
 Monarchie d'Espagne divisée en trois 1034.
 Conquête de Sicile & de Naples par les Normands 1040.
 Ducs de Lorraine 1048.
 Guillaume le Conquérant en Angleterre 1066.
 Bohême en royaume 1086.
 Jérusalem conquise par les Croisés 1099.
 Ordres militaires de S. Jean & des Templiers 1120.
 Comté de Portugal fait royaume 1139.
 Ducs de Bavière 1180.
 Jérusalem reprise par les Sarrafins 1187.
 Rois de Suède connus..
 Royaume de Chypre; Gui de Lusignan 1191.
 Empire des Grecs aux François 1204.
 Charles d'Anjou; conquête de Naples & de Sicile 1266.
 Rodolphe de Hapsbourg, premier empereur de la maison d'Autriche 1273.
 Vêpres Siciliennes 1281.
 République des Suisses 1308.
 Ottoman, premier empereur Turc 1314.
 Buile d'or 1346.
 Tamerlan, conquérant de l'Asie 1347.
 Lithuanie réunie à la Pologne 1370.
 Milan fait duché 1378.
 Comté de Savoye fait duché 1416.
 Electeurs de Brandebourg & de Saxe 1420.
 Modène & Ferrare 1451.
 Constantinople pris par les Turcs 1452.
 Amérique découverte 1492.
 Ismaël Sophi en Perse 1493.
 Castille & Arragon réunis sous Charles-Quint, empereur, 1519.
 Chevaliers de Rhodes à Malte 1522.

Florence, Mantoue & Parme faits duchés
1530.

République de Hollande 1579.

Henri IV fait la conquête de son royaume
1589.

Ecosse réunie à l'Angleterre 1601.

Gustave tué dans la victoire 1632.

Portugal à la maison de Bragance 1640.

Louis XIV succède à Louis XIII 1643.

Mort funeste de Charles I^{er}, roi d'Angle-
terre, 1649.

Gloire de Louis XIV depuis 1660.

Philippe de France, roi d'Espagne 1700.

Naissance de Louis XV 1710.

Le roi de Suède à Bender en fort 1714.

Louis XV succède à Louis XIV le 1^{er} sep-
tembre 1715.

Ans du monde. — Personnages célèbres.

1656. Matusalem.

2500. Moïse.

2800. Hercule.

3000. Homère, Hésiode, David, Salo-
mon.

3200. Licurgue, Sémiramis.

3285. Les trois Horaces.

3450. Les sages de la Grèce.

3500. Pythagore, Ésope, Anacréon.

3550. Coriolan, Miltiade, Thémistocle.

3600. Eschyle, Euripide, Sophocle, Hé-
rodote, Thucydide, Aristophane, Pindare,
Zeuxis, Phidias.

3650. Socrate, Platon, Démocrite, Hé-
acrite, Hypocrate, Isocrate.

3700. Mausole, Arthémise, Aristote, Dio-
gène, Epicure, Démosthènes, Apelles.

3800. Regulus, les Scipions, Annibal.

3900. Archimède, Plaute, Terence, Mi-
thridate, Catoille, Lucrèce, les Catons,
Cicéron.

4000. Virgile, Horace, Ovide, Tite-
Live, Salluste.

4053. Année première du Sauveur.

50. Sénèque, Tacite.

100. Juvenal, Martial, Piutarque, Lucien,
Trajan.

200. Tertullien, Origène.

300. Novat, Manès, Zénobie, Aufone,
Claudien.

400. Théodose, Donat, Arius, S. Am-
broïse, S. Augustin, S. Hiérosime, S. Chry-
sostome, Macedonius, Nestorius, Pelage,
Pulchérie, Amalazonte.

440. S. Léon, Eutiche, Monothélites,
Boèce, Cassiodore.

500. Justinien, Belisaire.

600. S. Grégoire le Grand.

700. Iconoclastes, Charles-Martel, Pepin-
le-Bref.

800. Alphonse-le-Chaste, Photius.

1000. Ferdinand, roi de Castille, Ro-
drigue, le Cid.

1100. Godefroy de Bouillon, S. Bernard,
Simón, comte de Montfort.

1200. Vaudois, Albigeois, S. Louis,
Robert-Sorbon.

1300. S. Thomas, S. Bonaventure, le
Dante Pétrarque, Boccace.

1400. Édouard, roi d'Angleterre, comte
de Dunois, Pucelle d'Orléans.

1450. Jean-Hus, Viclef, Huniade, Scan-
derberg, les inventeurs de l'artillerie & de l'im-
primerie, Thomas Akempis, Gerson, Pic-
la Mirandole, Bessarion, Ximenès.

1500. Les Scaliger, Bellarmin, Baronius,
Duperron, Elisabeth, reine d'Angleterre,
Ronsard, le Tasse, Cujas, Erasme, Luther,
Calvin, Michel Ange, Raphaël.

1600. Rubens, le Poussin, Malhebe.
Socin & autres hérétiques de ces derniers
temps, Richelieu, Mazarin, Pétau, Sirmond,
Cromwel, Descartes, Gassendi, Condé, Tu-
renne, Corneille, Molière, Arnauld, Fénelon,
Lafontaine, Racine, Girardon, Lepeuger,
Mafard, Lebrun, Lesueur, Mignard.

1715. Philippe, duc d'Orléans, régent
du royaume, Voltaire, Fontenelle, &c.

HISTOIRES INTERROMPUES. (*jeu des*)

Ce jeu est un des plus agréables amusement
de la société, pourvu que l'on fasse tomber

la dernière place à une personne qui ait assez d'esprit pour pouvoir y former un dénouement agréable & singulier.

Dans ce jeu, il faut que celui ou celle qui commence une histoire de cette espèce, établisse bien clairement l'état du héros ou de l'héroïne de son roman ; qu'il leur fasse faire connoissance & les rende amoureux l'un de l'autre avec quelque sorte de vraisemblance, & ensuite qu'il les laisse dans tel embarras qu'il voudra : ce fera à ses continuateurs à les en tirer ou à les y rejeter de plus en plus, jusqu'à ce qu'enfin le dernier qui aura prêté la plus grande attention à ce qu'auront dit les autres, pendant le petit espace de tems qu'on leur aura prescrit de ne point passer, termine l'histoire par un dénouement tel que son esprit le lui suggérera. Quand on fait bien arranger ce petit jeu, & que la plupart des acteurs sont gens d'esprit, il est charmant.

H O C C A . (le)

Ce jeu qui est passé de mode, étoit, dit-on, originaire de Catalogne, & déjà très-connu en Espagne & en Italie, lorsqu'il s'en établit une académie publique à Paris, sous le ministère & la protection du cardinal de Mazarin. Comme il s'y fit des pertes immenses, on cria beaucoup contre cet établissement, surtout lorsqu'on apprit que les mêmes banquiers qui le tenoient, avoient été chassés de Rome.

Le *hocca* s'exécutoit au moyen d'un grand tableau, divisé par raies en trente numéros,

qui étoient gravés dans les carrés : ceux qui jouoient contre le banquier, mettoient la somme qu'ils vouloient hasarder sur un ou plusieurs numéros ; & pour décider leur gain ou leur perte, on avoit un sac contenant trente boules, marquées intérieurement des mêmes numéros que ceux gravés dans les carrés du tableau : on mêloit & secouoit les boules dans le sac autant qu'il étoit possible ; ensuite un des joueurs tiroit une de ces boules du sac, l'ouvroit, annonçoit tout haut & monroit même le numéro. Si celui qui se trouvoit pareil sur le carré du tableau étoit couvert de quelque somme en plein, le banquier étoit obligé de payer vingt huit fois cette somme ; de sorte, par exemple, que s'il y avoit un louis d'or sur ce numéro, il en payoit vingt-huit ; mais tout ce qui se rencontroit sur les autres numéros étoit perdu pour les joueurs & appartenoit au banquier. Il avoit de plus pour lui, & c'étoit l'objet important, deux numéros de profit, puisqu'il y en avoit trente sur lesquels on mettoit indifféremment, & qu'il ne payoit que vingt-huit fois leur mise à ceux que le hasard favorisoit en plein. On pouvoit d'ailleurs mettre en moitié sur deux numéros voisins : alors on plaçoit sa mise sur la ligne qui les séparoit ; & si l'un des deux gagnoit, on recevoit treize fois la mise ; ou en quart sur quatre numéros, en plaçant sa mise à l'angle qu'ils formoient, & alors on retiroit seulement sept fois & demie la valeur : enfin, on pouvoit jouer sur toute une dixaine, & alors si un des dix numéros venoit en gain, on tiroit deux fois & demie seulement sa mise.

J

J E U.

J E U sur le choix des serviteurs ; jeux du naufrage , de la chasse , du chatouillement & autres.

ON demande à une demoiselle si elle étoit dans un précipice ou dans une rivière avec deux de ses serviteurs , qui sont deux hommes de la compagnie ou du d. h. s. , & qu'il fallût noyer l'un pour sauver l'autre , lequel elle noyeroit. Elle le doit déclarer , & puis on lui ordonne d'embrasser celui qu'elle a voulu sauver.

L'on dit à une fille qu'elle s'imagine qu'elle va à la chasse avec trois de ses serviteurs ; que premièrement il se présente un fossé qu'elle ne peut traverser s'il n'est comblé , & qu'il faudroit que l'un de ses serviteurs se jettât dedans pour servir à ce passage. Là-dessus on lui demande lequel elle y veut jeter , à quoi elle ne rêve pas tant , parce qu'elle en a trois à choisir , & qu'il y en a toujours quelqu'un qu'elle ne se foucie pas de défobliger , peut-être aussi parce qu'il est absent ; mais on lui dit qu'après être passée , voilà une bête effroyable qui se présente dont il faut appaiser la faim , & qu'elle ne sera point contente jusqu'à ce qu'elle ait dévoré l'un de ses deux serviteurs. Alors on la met davantage en peine , & quand elle en a abandonné un à la fureur du monstre , on lui déclare qu'elle doit épouser celui qui lui reste , & lui donner le baiser de mariage. Tout ceci fournit des sujets de risée sur le mépris ou l'estime que les filles font des uns ou des autres : mais il ne se faut pas beaucoup fonder là-dessus pour discerner leurs intentions ; car celles qui sont discrettes , les savent bien cacher , & adressent leurs paroles tout au plus loin de leurs pensées.

Ces choix se font par hasard , lorsque les filles ne savent point de quelles personnes on leur parle. Cela s'observe aussi au jeu de la chasse ou au jeu à noyer , parce que celui qui

Jeux familiers.

fait le jeu , nomme deux ou trois hommes à quelqu'un en secret , & pour les distinguer , dit que l'un a une écharpe d'une couleur , & l'autre d'une autre : ce qu'il déclare à une fille , afin qu'elle fasse choix de celui qu'elle veut perdre : en quoi l'on prend du plaisir , sur ce que l'on voit qu'elle abandonne ceux que l'on se figure qu'elle ne voudroit pas , ou qu'elle ne devroit pas abandonner. Si , les ayant nommés hautement , elle les choisit elle même , il y a aussi quelque plaisir dans son choix , & je ne pense pas qu'aucun se sente défobligé de ceci , puisque les lois des jeux veulent que tout ce qui en dépend , ne soit pris qu'en jeu. Il y a une autre manière de faire qu'une fille choisisse un serviteur par hasard. On la chatouille trois fois au dessus de la lèvre avec un brin de paille , ou un bout de plume , & puis on lui demande de quel coup elle a été le plus chatouillée ; elle dira si c'est du premier , du second , ou du troisième , & alors on lui déclare au nom de qui elle a été chatouillée à ce coup - là ; & pour éviter la tromperie , on a dit les noms de trois hommes en secret à quelqu'un ; entre ces trois , si l'on veut , il n'y en aura qu'un qui soit de la compagnie , à cause que l'ordonnance du jeu étant que la fille embrasse celui qu'elle a choisi ; s'il se trouve la , il ne faut pas mécontenter ce beau sexe.

Cela se fait de la même sorte quand l'on dit à une fille : je vous éveille , & lorsqu'elle demande de la part de qui , on lui dit de la part de plusieurs qui ne sont point de la compagnie , de manière qu'elle répond plus assurément qu'elle dort. Quelquefois elle dit aussi qu'elle veille , soit pour ceux qui sont présens , & quand on en a trouvé trois pour qui elle veille , cela peut servir à les lui nommer dans le jeu de la chasse ou du naufrage , ou dans quelque autre particulier que l'on fait de ceci , lui ordonnant de choisir celui qu'elle aime le mieux pour amant.

M

JUIFS. (*jeu des*)

Règles.

Pour le jeu des juifs, il faut deux dez & un carton divisé en onze cases, depuis deux jusqu'à douze.

Dans la case du milieu, marqué 7, se trouve un juif à table jouant & amenant un sonnet.

Le nombre des joueurs n'est pas fixé : celui qui amène le plus haut point commence à jeter le dé, & les autres ensuite.

Tout joueur qui amène 7, met au juif sept jettons.

Celui qui amène 12 fait raffe, & gagne les jettons qui se trouvent sur toutes les cases.

Tout autre numéro fait gagner à celui qui l'amène les jettons de la case où se trouve le numéro, s'il y en a. Si la case est vide, le joueur la garnit du nombre qui convient à la case.

Le jeu une fois commencé, personne ne peut y entrer qu'après la raffe, & alors le joueur en entrant prend le cornet.

L

LARRON.

LARRON. (*jeu du*)

LE jeu du larron est fort plaisant, en ce que chacun a divers noms, du dérobé, du coupeur de bourse, de l'accusateur, du sergent, du geolier, du juge, du bourreau & autres noms, avec de certains mots, comme, *l'on m'a dérobé ma bourse, au larron, qu'il ne nous échappe*; & autres que chacun dit diversement, étant provoqué; & cela fait une contrebatte qui peut durer quelque tems.

de leurs serviteurs & servantes, il falloit encore trouver des noms pareils, & pour la viande qu'il avoit mangée. Ainsi l'on interrogeoit les autres sur leurs lettres en diverses manières, mais de telle sorte qu'il ne falloit pas plus demander à l'un qu'à l'autre, craignant que quelqu'un ne soit mécontent.

Ce jeu est fort divertissant, car on y peut joindre tout ce qu'on veut, puisqu'en faisant raconter à un homme ce qu'il a fait & vu dans un voyage ou dans une compagnie, on l'obligera à dire tout, selon la lecture qu'il aura prise, comme de nommer les arbres qu'il a vus dans un jardin, les drogues dont l'on a pansé un malade, les armes dont quelqu'un s'est servi en une querelle soudaine. Quel plaisir à voir l'embarras que l'on aura à trouver de tels mots!

LOGEMENT. (*jeu du*)

Je me suis trouvé une fois en une compagnie où l'on disoit que chacun prit une lettre, & que là-dessus l'on formât tous les mots nécessaires au récit d'un voyage, & quand cela étoit fait, le maître du jeu demandoit, par exemple, à celui qui avoit choisi l'A, *comment vous appelez-vous*; il falloit qu'il répondit : *André* ou *Antoine*, & en son surnom quelqu'autre mot qui commençât par la même lettre, & puis on lui demandoit : *D'où venez-vous*? il disoit *d'Alençon*, ou *d'Arras*; si on lui demandoit l'enseigne de son hôtellerie, il disoit, *qu'il avoit été logé à l'Ancre*; & pour le nom de l'hôte & de l'hôtesse &

LOTÉRIE. (*petite*) ou *Roue de fortune*.

Ce jeu est bien simple. On fait tourner une aiguille sur un plateau, ou sur un carton où l'on a tracé, dans un cercle, des chiffres, depuis 1 jusqu'à 12.

On gagne ce qui est convenu, suivant le nombre ou le chiffre sur lequel l'aiguille s'arrête.

On peut encore jouer à la *roue de fortune* un contre un, à qui amenera le plus haut point, ou plusieurs ensemble, en plaçant sur différens numéros : celui des numéros sur lequel l'aiguille s'arrête, gagne ce qui est sur le jeu, quoique ce ne soit point lui qui ait tourné l'aiguille; il suffit que ce soit son numéro. Si c'est le numéro de celui qui a tourné l'aiguille sur lequel elle s'arrête, chaque joueur le paye double, c'est-à-dire qu'il lui paye autant qu'il avoit mis au jeu.

On convient, avant de jouer, lequel des deux bouts de l'aiguille doit marquer.

LOTÉRIE DE SOCIÉTÉ.

Ce jeu est imité de la loterie de France, & simplifié par les chances.

Il est composé de quatre-vingt-dix numéros distribués en dix tableaux, contenant chacun 9 chiffres, dont on a pris un par chaque dizaine, en sorte qu'il ne se trouve aucun des chiffres répétés dans l'emploi fait des quatre-vingt-dix nombres.

Lorsque l'on veut jouer, on prend les dix cartons ou tableaux au hasard, un pour chaque ponte, si l'on est neuf personnes, ou plusieurs tableaux, si l'on étoit moins. Mais dans tous les cas, le dixième tableau appartient toujours au banquier, auquel il devient nécessaire pour balancer les risques entre lui & les pontes; & dans le cas où la compagnie seroit nombreuse, ce qui exigeroit davantage de tableaux, le banquier pourroit les augmenter de dix, & pour lors prendroit deux tableaux au lieu d'un, en observant de prendre son second tableau pareil au premier.

Avant de commencer le tirage, comme à la loterie de France, de cinq numéros seulement, il faut payer au banquier la valeur des neuf tableaux pris par les pontes, à raison de 3 livres pour chaque tableau. Après le tirage fait, le banquier paye aux pontes pour les cinq numéros sortis, savoir pour un extrait ou numéro seul, la même somme de 3 liv.; pour deux numéros sur un même tableau, faisant un ambe, 12 liv.; pour trois numéros, *idem*, formant un terne, 27 liv.; pour quatre numéros ou le quaterne, 48 liv.; & pour les cinq numéros ou le quine, 75 liv.

On voit aisément que ce calcul a pour base la quantité d'extraits, multipliés par leur nombre.

Il est essentiel d'avertir que, pour gagner un ambe, terne, quaterne ou quine, il faut que la sortie des deux, trois, quatre ou cinq chiffres se rencontre sur les neuf d'un même tableau; car il ne seroit payé que des extraits, si les numéros sortis se trouvoient portés en nombre seul sur les différens tableaux qu'auroit pris un même ponte.

On conçoit aisément que le tableau du banquier sert à le dispenser du paiement des numéros sortans qui s'y trouvent compris.

Quant au nombre de tirages, il convient que le banquier en fasse trois de suite, après quoi ce sera un autre ponte dans l'ordre agréé par les joueurs avant de commencer.

Ces tirages peuvent s'exécuter avec le sac, la palette & les demi-boules du loto, dont la royale est un abrégé préférable à plusieurs égards :

1°. En ce qu'il se joue à l'argent, & ne peut être sujet à aucun mécompte.

2°. En ce que n'ayant que cinq chiffres à tirer au lieu de dix, il devient bien plus vif, puisqu'en outre il est débarrassé de la répétition quadruple des mêmes numéros, laquelle est toujours pénible.

3°. En ce qu'il s'exécute & finit sans donner lieu à des méprises irréparables des décomptes faits avec des contrats, des jettons & des fiches.

4°. En ce qu'il présente de l'égalité, par le droit de chaque ponte d'être banquier à son tour.

C'est pour soutenir cette égalité que l'on a fixé les paiemens aux taux ci devant énoncés.

On y voit que l'avantage est combiné entre les pontes & le banquier, puisque les premiers peuvent être remboursés de leur mise par un seul extrait, & que d'autre part il reste à celui qui tient la banque un profit de près de moitié s'il n'a que cinq extraits à payer, & de plus de moitié si quelques-uns des numéros sortis se trouvent sur son tableau : mais aussi le banquier a contre lui l'événement des ambes, ternes & autres chances que l'on estime avoir calculé équitablement dans les évaluations ci-devant établies.

D'après ce détail, il est clair qu'à quelque prix que l'on veuille fixer celui des tableaux, c'est toujours sur le même principe de la valeur de la première mise, qu'il faut doubler, tripler, &c. le paiement des chances. En conséquence, il est indispensable, pour conserver la balance entre les pontes & le banquier, que l'on paye à celui-ci, après chaque tirage; la valeur convenue pour les tableaux; sans cela les risques excéderaient pour lui l'avantage qu'il doit trouver par le paiement renouvelé de chaque tableau après la sortie des cinq numéros. Ainsi, soit que l'on change ou que l'on garde les tableaux d'un tirage à l'autre, ce qui doit dépendre de la décision des joueurs avant de commencer, la règle de payer de nouveau après chaque tirage, doit être observée.

Enfin, il est bien entendu qu'aucune espèce de convention, même volontaire entre les joueurs, ne pourra varier qu'après trois tirages révolus; mais jamais sous la main du banquier, avant que ces trois tirages soient finis.

Autre loterie.

Il y a une loterie où l'on fait deux ou trois fois autant de billets qu'il y a de personnes en la compagnie; les trois parts tout au moins sont écrites; à l'un il y a une chanson, à l'autre une courante; à l'autre un baiser de qui on le desirera; & beaucoup d'autres choses, dont les unes sont agréables & les autres sont à charge; car celui qui a le billet de la danse, doit danser quelque courante, & celui qui en a un de la chanson, doit chanter, b'en que ce soit quelquefois des personnes qui n'y entendent rien. Voilà comme on cherche diverses inventions, parmi lesquelles l'on tâche toujours d'introduire le baiser.

LOTÉRIE.

Autre jeu de société.

Voyez au mot POULES. (*jeux de*)

LOUP. (*jeu du*)

Règles du jeu.

Ce jeu est composé d'un plateau ou d'un carton, sur lequel sont trente-neuf cases, où l'on pose vingt brebis & deux loups.

Les vingt brebis se placent au haut du carton sur les vingt cases opposées à la bergerie qui est en bas du carton, c'est-à-dire dans la prairie, laquelle est figurée en haut du carton ou plateau.

Il reste trois cases vides, savoir les deux coins & la case du milieu; les deux autres cases sont occupées par les deux loups qui gardent l'entrée de la bergerie.

L'on ne peut jouer à ce jeu que deux personnes. Celui qui a les brebis joue le premier, & va toujours en avant comme au jeu de dames; il ne peut reculer, mais il peut aller de côté.

Les loups vont au contraire en avant & en arrière, & cherchent à se placer de façon qu'ils puissent passer par-dessus la brebis, s'il trouve une case vide derrière elle, & la prend.

Si celui qui a les loups manque à prendre quand il en trouve l'occasion, celui qui a les brebis prend le loup; cela s'appelle *souffler*, & joue. Il est bien rare alors que n'ayant qu'un loup on puisse gagner.

Celui qui a les brebis peut gagner la partie sans prendre les loups, pourvu qu'il parvienne à remplir les neuf cases de la bergerie.

Ce jeu se trouve rue des Arcis, magasin de tabletterie, au Singe vert.

M

M A C É D O I N E.

M A C É D O I N E.

*Jeu de société.**V* OYEZ POULES. (*jeux des*)M A I N - C H A U D E. (*jeu de la*)

C'est une espèce de Colin-Maillard très-connu, où celui qui fait le Colin-Maillard a la tête appuyée sur les genoux de quelqu'un de la compagnie, & une main derrière le dos, sur laquelle il reçoit d'assez fortes tapes, jusqu'à ce qu'il ait deviné celui ou celle qui les lui a données.

La personne qu'il a nommée le délivre, & prend sa place. Alors le jeu recommence.

M A R A U D E. (*jeu de la*)*Règles du jeu.*

La maraude se joue avec un jeu de trente-deux cartes.

Chaque joueur doit avoir deux jettons pareils, mais différens de ceux des autres. L'on met au jeu, l'on convient du prix des amendes, & après avoir battu les cartes, chaque joueur en reçoit une. Alors chacun posera l'un de ses deux jettons sur l'endroit où est annoncé cette carte, & l'autre jetton un peu au dessus. Ce dernier doit rester-là jusqu'à la fin de la partie, qui sera finie lorsque le jetton courant sera venu rejoindre le jetton fixe, & le joueur gagnera tout ce qui sera alors sur le jeu.

Tous les jettons ainsi placés, celui qui a eu la plus forte carte donne à chacun cinq cartes, & la dernière sert d'atout.

Celui qui, dans ses cinq cartes trouvera celle où est son jetton fixe, gagne le prix convenu.

Chacun ayant joué à son tour, cinq levées gagnent le prix convenu, double. Quatre levées, le prix simple. Trois & deux levées ne perdent ni ne gagnent. Une levée paye le prix simple; & celui qui n'en a fait aucune, paye double.

Notez qu'on peut ne pas forcer en jouant, mais on ne peut renoncer que pour prendre; qui renonce autrement, paye triple amende.

Enfin l'on va en maraude, c'est-à-dire, le premier en carte compte le premier ses cartes, & suivent leur valeur place son jetton courant, & chacun de même à son tour.

A la rencontre de deux jettons sur un même point, le dernier joué payera l'amende, & doublera son point; mais si c'est sur la carte première où est resté son jetton fixe, il ne laissera pas de gagner tout.

L'on peut encore gagner la partie, lorsque dans les cinq cartes qu'on a reçues, se trouvent les quatre cartes de même valeur que celle du jetton fixe: par exemple, qu'il soit posé sur un dix de cœur, les quatre dix font gagner, & ainsi des autres cartes.

Valeur des cartes. — Le roi vaut 4, la dame 3, le valet 2, l'as 1. Les autres cartes ne comptent pas.

M A R E L L E. (*jeu de*)*Règles du jeu.*

Il faut pour ce jeu un plateau carré, qui a vingt-quatre cases rondes, avec un filet qui conduit de l'un à l'autre.

Il faut dix-huit pions de deux couleurs

différentes, & faits à-peu-près comme les pions d'échecs.

L'on ne peut jouer que deux à ce jeu.

Le premier qui joue, pose un de ses pions sur telle case qu'il veut, & l'autre de même.

C'est un point essentiel de tâcher de gagner trois cases de front, & d'empêcher son adverse partie de les prendre.

Quand vous avez trois cases, vous prenez un des pions de votre adverse partie, celui qui vous paroît lui porter plus de préjudice, & le plus près de prendre trois cases.

Les pions ne peuvent aller qu'en droite ligne, & ne peuvent sauter par-dessus les autres, que lorsque celui qui joue n'en a plus que trois.

Quand l'un des deux n'a plus que trois pions, il a la liberté de sauter, c'est-à-dire, de poser un de ses pions où bon lui semble, & toujours le plus avantageusement qu'il lui est possible pour pouvoir faire ses trois cases de front; de façon qu'avec ses trois pions il peut gagner son adversaire, quand bien même il auroit encore ses neuf pions.

Quand on n'a plus que deux pions on a perdu la partie.

Ce jeu se trouve rue des Arcis, au Singe vert.

M A R I A G E. (jeu du)

Chacun de la compagnie nomme à une demoiselle celui qu'il veut lui donner pour mari, & parce que cela est dit à l'oreille, elle déclare après, assurément, ceux qu'elle rejette, & même en dit les causes, comme par exemple; *ce premier est de trop grand lieu, il me mépriseroit; celui-là ne m'aideroit guère lorsqu'il m'auroit, parce qu'il est d'humeur inconstante; cet autre ne se doit point marier, d'autant qu'il est si fort adonné aux affaires qu'il ne songe qu'à cela, & je n'aurois jamais une bonne parole de lui; cet autre aime mieux les livres que les femmes; celui d'après est trop pâle pour se bien porter, & ainsi des autres.* Et lorsque cette fille a dit ceux qu'elle refuse, elle nomme celui qu'elle accepte, & en dit le sujet, & puis on lui ordonne de le baiser en nom de mariage. L'on se donne après la cu-

riosité de chercher qui sont les autres, afin qu'ils aient leur quolibet. Quelquefois elle les nomme, & l'on peut faire aussi qu'un autre qu'elle ayant recueilli les voix, lui dise seulement; *que dites-vous du serviteur qu'un tel vous a donné pour mari? sans le nommer, & néanmoins si elle le veut refuser, il faut qu'elle lui en dise le sujet à l'aventure.* Or, parce que dans ces mariages-là, toutes les filles de l'assemblée trouvent parti l'une après l'autre, il n'y a plus rien à faire après pour les hommes, & l'on ne doit plus s'amuser à leur faire chercher une femme. Si l'on veut une autre fois que le divertissement dépende d'eux, lorsque les filles n'en voudront point prendre la peine, on leur nommera des femmes par le même ordre que l'on donne des maris aux filles, & ils rejeteront celles dont ils ne voudront pas, pour des raisons qui leur sembleront les meilleures qu'ils se pourront imaginer, & qui néanmoins ne désobligeront pas celles qui seront présentes, & qui en pourront avoir connoissance. Ceux qui auront le génie de la raillerie, en diront les plus plaisans sujets, comme si l'on disoit: *Celle là est trop grande, elle me coûteroit trop à vêtir; ou bien, je craindrois que s'il y avoit querelle entre nous deux, elle ne voulût paroître la plus forte; celle d'après est fort belle; mais ce n'est pas la beauté que je cherche, elle est de trop difficile garde; sa voisine fait trop la savante, elle voudroit être la maîtresse partout.* Ainsi, on les rejette toutes pour quelque sujet, & l'on dit que celle que l'on choisit pour femme, est accomplie en toute sorte de bonnes qualités. On va donc à elle, & l'on vous permet de l'embrasser, & votre mariage continue toute l'après-dînée ou la soirée; mais cela ne se passe guère, sans que les autres dames prennent occasion de railler les hommes sur les prétextes qu'ils ont pris pour ne point épouser quelques-unes d'elles. Or, si le nombre des filles & des femmes d'une compagnie est moindre que celui des hommes, puisque d'une façon ou d'autre, elles doivent toutes avoir leur mari, il faut que ce soit elles qui fassent le jeu, & non point les hommes; au contraire, l'on fera accomplir cela aux hommes lorsqu'ils seront en moindre nombre.

Ce jeu-ci a plus de discours que les autres jeux; mais il n'a pourtant rien de fort difficile, car l'on dit telle raison que l'on veut

pour refuser les partis que l'on vous présente.

M A R I A G E S. (*jeu des*)

L'on marie la pierre d'aimant avec le fer, le bœuf salé avec la moutarde, la pelle & le fourgon, la poire & le fromage, le bouchon & la taverne, le manche & la coignée, la voix & le luth, un falot & une lanterne, la nuit & le jour, le Pont-Neuf & la Samaritaine, la vertu & l'honneur, & ainsi du reste; où l'on voit quelques raisons des mariages entremêlés, lesquelles augmentent le divertissement. Or, réduisant cela en jeu, chacun est obligé de dire son mariage, & si l'on veut, on observera de ne point mettre les noms masculins avec les masculins, ni les féminins avec ceux de leur même genre, non-seulement pour rendre le jeu plus mal-aisé; mais afin que les mariages semblent très-convenables. On peut y ajouter la noblesse avec la richesse, l'estropié avec l'aveugle, & le glorieux avec le flatteur. La noblesse vient bien avec la richesse, parce que l'une fait éclater l'autre: l'estropié s'accorde bien avec l'aveugle, puisque c'est un mutuel secours, suivant l'ancien emblème, d'autant que l'aveugle porte l'estropié sur son dos, & l'estropié lui montre le chemin: mais il faut présupposer que comme l'aveugle a de bonnes épaules, l'estropié ait de bons yeux: & pour la compagnie du glorieux & du flatteur elle est fort sortable, à cause que le glorieux se plaira aux flatteries, & le flatteur fera fort aisé d'avoir trouvé un homme qui l'écoute librement, & dont il espère de tirer du profit. On peut au contraire se figurer des choses qui ne s'accordent point ensemble, & les nommer par manière de jeu: sur quoi l'on obligera aussi chacun à dire la raison de la haine & disconvenance.

M A R S; (*les délassemens des élèves de*)
ou nouveau jeu militaire pour apprendre les
principaux termes de la guerre.

Jeu instructif.

Ce jeu a été fait pour apprendre les principaux termes de la guerre. Il est composé,

à l'imitation de celui de l'oie, afin de proposer une manière de jouer déjà connue de tout le monde.

On joue avec deux dez ordinaires. On convient de ce qu'on veut jouer, & l'on fixe le nombre & le prix des jettons. Le nombre des joueurs n'est point limité. Chacun prend une marque particulière pour marquer son jeu.

En commençant, chaque joueur jette un dé, & celui qui amène le plus haut point joue le premier, ainsi des autres en suivant la droite.

Chacun joue donc à son tour une fois seulement. On compte les points qu'on amène, chacun les marque sur le jeu avec sa marque particulière. Celui qui sera rencontré par un autre payera, & ira en la place de son compagnon, & celui qui arrivera précisément à la fin du jeu, chiffre 63, gagnera la partie & le jeu; & s'il fait des points de plus, il retournera d'autant en arrière.

Il faut remarquer qu'on ne peut arrêter à tous les courriers, & l'on comptera toujours le nombre des points du dé que l'on aura amené jusqu'à ce qu'on n'en trouve plus, soit en avançant, soit en reculant. D'autant que les courriers font de neuf en neuf, en multipliant le nombre, on arriveroit au chiffre 63, qui est la fin du jeu; on a réglé pour cet effet, que celui qui, du premier coup amenera neuf, qui se fait en deux manières, savoir VI & III, ira au camp volant, chiffre 26; ou celui qui amenera V & IV, ira à l'assaut, chiffre 53.

Mais pour un ordre plus exact, on expose ici les règles du jeu militaire dans les XIII articles suivans.

Règles du jeu.

Avant de commencer le jeu, il faut régler le prix des jettons & de ce que l'on doit payer aux rencontres & accidens qui se trouvent en jouant.

1°. Qui amenera du premier coup, qui se fait en deux manières, 6 & 3, ira au camp volant, chiffre 26.

2°. Qui sera rencontré payera un jetton, & prendra la place de son camarade.

3°. Qui ira à 7 où il y a un pont de bateaux, ira à la sentinelle, chiffre 13.

4°. Qui ira au piquet 12 paye un jetton, pendant que ses camarades joueront une fois.

5°. Qui ira à l'étape, chiffre 14, se reposera pendant que ses camarades joueront deux fois.

6°. Qui ira au prisonnier de guerre, 31, payera deux jettons pour sa rançon.

7°. Qui ira à 34, où est la *contribution*, payera à chacun des joueurs un jetton.

8°. Qui ira à 40, au décampement, retournera au chiffre 29.

9°. Qui ira à la justice militaire, 51, payera un jetton, & restera jusqu'à ce qu'un autre reprenne sa place.

10°. Qui du premier coup amenera 5 & 4, ira à l'assaut, chiffre 53.

11°. Qui ira à l'embuscade, 59, payera un jetton, & recommencera le jeu.

12°. Qui ira aux Invalides, 60, reprendra un jetton dans le jeu, & continuera le jeu à son tour.

13°. Qui ira au déserteur, à 61, payera un jetton, & restera en arrêt jusqu'à ce qu'un autre prenne sa place.

Dénominations des 63 cases.

1. Engagement.
2. Soldats conduits à la garnison, qui est un endroit où l'on met les troupes dans une place.
3. L'exercice. C'est une assemblée de soldats pour apprendre le maniement des armes & leurs devoirs, pour bien remplir leurs services.
4. Campement.
5. Détachement pour servir d'escorte. Ce sont des gens de guerre choisis pour faire une attaque ou une expédition.
6. Marche à l'armée. C'est la sortie des garnisons pour former une armée.
7. Pont de bateaux ou passage des rivières pour passer l'armée.
8. Assemblée de l'armée. C'est donner le signal pour faire ranger les troupes sous les enseignes de l'armée.
9. Le courier de l'armée.

10. La ci-devant maison du roi, composée des gardes-du-corps, gendarmes, chevaux-légers, mousquetaires, gendarmerie, Gardes Françaises, Suisses, &c.

11. La grande-garde. C'est une troupe de soldats d'infanterie & de cavalerie, postés hors du camp, du côté des ennemis.

12. Cavalerie au piquet.

13. Sentinelle; est un soldat piéton posté dans un endroit pour empêcher les surprises.

14. L'étape; est une maison où les soldats logent dans les marches, & sont nourris aux dépens de l'Etat.

15. Revue.

16. Camp. C'est un vaste terrain où une armée se loge, lequel est entouré de fossés qu'on creuse dans la terre.

17. Vedette; est une sentinelle à cheval qui est postée loin du camp, du côté des ennemis.

18. Le courier de l'armée.

19. Le bivac; est l'armée qui a passé la nuit sous les armes, pour n'être pas surprise par l'ennemi.

20. Munition de guerre; est la provision de poudre, plombs, boulets, pontons & autres.

21. Convois.

22. Munition de bouche; est la provision de pain, vin, viande, eau-de-vie, bled, avoine, foin & autres.

23. L'artillerie. Ce sont les canons montés sur leurs affûts, les mortiers, les bombes, & les ustensiles nécessaires pour les servir.

24. Sauvegarde pour la garde des châteaux & églises.

25. Secours; est un renfort de troupes qui vient à une place ou à une armée pour la fortifier.

26. Camp volant; est une petite armée composée d'infanterie & de cavalerie, qui fait plusieurs mouvemens.

27. Le courier de l'armée.

28. L'avant-garde. Une armée se met ordinairement sur trois lignes. La première, l'avant-garde; la deuxième, le corps de bataille; la troisième, l'arrière-garde.

29. Conseil

29. Conseil de guerre; est une assemblée des chefs d'une armée pour délibérer sur les affaires qui se présentent.
30. Bataille.
31. Prisonniers de guerre faits après la bataille, sont échangés contre d'autres prisonniers, ou se rachètent par argent.
32. La trêve ou suspension d'armes, se fait ordinairement après la bataille, pour retirer les blessés & enterrer les morts.
33. Incendie; dégats.
34. Contribution; est une taxe que payent les places frontières pour se racheter du pillage.
35. Parti; est un corps d'infanterie & de cavalerie qui va à la découverte.
36. Courier de l'armée.
37. Retraite; est un mouvement que fait une armée pour se mettre à couvert.
38. Prévôt de l'armée; est un officier qui a l'œil sur la conduite des soldats, & qui les punit quand ils manquent à leur devoir.
39. Fourrage.
40. Décampement; c'est la levée d'un camp qui change de lieu.
41. Place investie; est celle dont les avenues sont occupées par des troupes.
42. Siège.
43. Ligne de circonvallation; est un grand fossé qu'on fait à l'entour d'un camp.
44. Ligne de contrevallation; c'est une tranchée entre la ville & le camp.
45. Courier de l'armée.
46. Tranchée; est un fossé qu'on creuse dans la terre pour couvrir les assiégés du feu de la place.
47. Pionnier; est celui qui applaudit les chemins pour faciliter la marche des équipages.
48. Batterie de canons & de mortiers.
49. Quartier de réserve, où loge le général.
50. Parc d'artillerie; est le magasin des armes où sont les provisions du siège, du camp & de l'armée.

Jeux familiers.

51. La justice militaire.
52. Le mineur; est celui qui travaille sous terre à une mine, pour faire sauter l'ouvrage avec la poudre.
53. L'assaut; c'est une attaque qui se fait à découvert pour se rendre maître d'un poste.
54. Courier de l'armée.
55. Sortie; est un effort que font les assiégés pour ruiner les travaux des assiégeans.
56. La chamade; est un signal que fait l'ennemi par le tambour ou la trompette, pour proposer quelque chose.
57. L'espion.
58. Capitulation; est un traité fait avec les assiégés, par lequel ils se rendent, moyennant certaines conditions.
59. Embuscade; est une troupe de gens de guerre cachés, pour surprendre l'ennemi.
60. Les Invalides; est la retraite des officiers & soldats estropiés.
61. Déserteur; est un soldat qui quitte son régiment pour aller prendre parti ailleurs.
62. Amnistie; est un pardon général accordé aux déserteurs, à la charge de rentrer dans le service.
63. Les dignités & récompenses données aux gens de guerre, qui se sont signalés.

M É D E C I N. (*jeu du*)

Le jeu du médecin est encore assez gentil. Chacun fait le malade, & le médecin vient qui vous ayant tâté le pouls, & sachant votre mal, vous ordonne un remède convenable, qui peut être, selon l'axiôme qui dit, *que les contraires sont guéris par les contraires*; car si l'on se plaint de froidure, il ordonne des remèdes chauds; si de trop de travail, il ordonne le repos, réglant cela néanmoins à sa fantaisie: après il dit à qui lui plaît, un tel ou une telle sont malades d'un tel mal, que leur ordonneriez-vous là-dessus? Il faut se ressouvenir de ce qu'il a dit, ou bien l'on donne un gage.

MÉTAMORPHOSES. (les)

Jeu de Société en dialogue.

Mademoiselle DU BOCAGE.

Que vous avez un charmant cousin, ma chère amie ! Il est unique, sa gaîté est amusante. Oh ! nous avons bien passé notre après-midi.

Mademoiselle ROSE.

Il est vrai que mon cousin a l'heureux talent de plaire à tout le monde, mais je suis persuadée qu'il mettroit quelque différence entre votre suffrage & celui des autres.

Mademoiselle DU BOCAGE.

Le voilà qui vient. Mon Dieu ! qu'il fait chaud aujourd'hui ; la chaleur me porte au visage.

Mademoiselle ROSE.

Que vous êtes donc rouge, ma bonne amie ?

M. DU FRÈNE.

C'est que Mademoiselle a beaucoup joué au tiers & à l'anguille. N'auriez-vous pas besoin de prendre quelque chose avant le souper. Nous avons apporté de Paris d'excellens sirops de groseille & de vinaigre ; si vous en désirez, j'irai vous en chercher.

Mademoiselle DU BOCAGE.

Vous êtes bien bon, Monsieur ; je vous suis infiniment obligée ; nous allons nous reposer. Vous ne connoissez pas nos petits jeux qui nous occupent tous les soirs avant le souper.

M. DU FRÈNE.

Quand on y met autant d'esprit que je suis sûr que vous en mettez, je pense bien que ces jeux-là doivent être charmans. Eh bien ! Mesdames, nous voilà au rendez-vous des premiers ; nous vous attendons auprès de la roue d'étourderie.

Madame DU RUISSEAU.

C'est donc pour mettre les gages

Mademoiselle ROSE.

Oui, maman.

Madame DU FRÈNE.

L'invention est fort bonne ; mais il nous manque quelqu'un.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Il ne manque que M. de la Foîer, qui est allé dîner ici près chez un de ses amis ; mais il ne tardera pas à revenir, car il est presque nuit. Où est donc Mademoiselle du Ruisseau.

Madame DU RUISSEAU.

Elle est dans ma chambre qui achève de faire nos paquets, car vous savez bien, Mesdames, que des femmes ne peuvent pas voyager, ne lût ce que pour huit jours, sans avoir des paquets.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Oui ; en arrivant, on passe deux jours à les défaire ; avant de partir, on est encore deux jours à les refaire, & on n'a pas le tems de s'ennuyer à la campagne.

Madame DU FRÈNE.

Vous l'avez dit ; il ne faut pas vous dédire.

Madame DU RUISSEAU.

Mais apprenez-nous quelques jeux, vous qui savez si bien passer le tems à la campagne, sans vous ennuyer.

M. DU FRÈNE.

Et qui empêchez les autres de s'ennuyer.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Moi ! point du tout, Madame ; je ne fais pas plus de jeux que les autres ; chacun ici y met du sien. Ceux qui savent des jeux les font jouer ; nous jouissons en commun de nos connoissances réciproques.

Madame DU RUISSEAU.

Savez-vous qu'on nous a beaucoup parlé de vous dans les lettres qu'on nous a écrites?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Ces demoiselles sont trop indulgentes.

Madame DU FRÈNE.

Qu'avez-vous donc fait, Mesdemoiselles, en revenant de la promenade? J'ai entendu beaucoup rire dans la cour.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Le tems avoit l'air à l'orage, & nous sommes revenues plutôt qu'à l'ordinaire.

Mademoiselle ROSE.

Quand nous avons vu que le tems se soutenoit, nous n'avons pas voulu rentrer, & nous avons joué, en plein air, à des petits jeux d'exercice.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

C'est nous qui avons mis tout le monde en train, en commençant par jouer aux quatre coins.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Oui : l'abbé des Agneaux a dit : tout le monde ne peut pas jouer aux quatre coins ; ce jeu n'occupe pas assez d'acteurs, jouons au tiers ; & nous avons joué au tiers.

Madame DU FRÈNE.

C'est fort bien fait ; si je n'avois pas été occupée, je vous aurois prié de me mettre aussi de la partie. Je ne cours pas bien fort, mais j'aurois tenu ma place comme une autre.

Mademoiselle DU GAZON.

Eh ! voilà M. de la Forêt ! Qu'est-ce qui vous avoit donc vu rentrer ?

M. DE LA FORÊT.

Ne faites pas attention à moi, s'il vous

plaît ; on parle du tiers ; & comme je ne le connois pas, j'attends qu'on en fasse la description.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Dites-nous si vous avez fait un bon voyage, & on vous apprendra à jouer au tiers.

M. DE LA FORÊT.

Vous êtes bien bonne, Madame. Mon ami m'a beaucoup grondé de ne lui avoir pas amené quelques personnes de la compagnie. C'est votre faute, vous n'avez pas voulu venir.

M. DE LA RIVIÈRE.

Ah ! je n'aurois pas voulu quitter vilainement des Dames qui sont arrivées hier au soir.

Madame DU RUISSEAU.

Pourquoi donc, ma belle Dame ; il ne falloit pas vous gêner ; par exemple, cette cérémonie-là est déplacée.

M. DU FRÈNE.

Pour moi, je ne m'en plains pas du tout ; je vous conseille, Madame, de faire toujours de la cérémonie, quand il s'agira de nous quitter, à condition que vous n'en ferez pas quand on vous priera de chanter.

M. DE LA FORÊT.

Ces compliments-là sont fort bons, mais ils ne m'apprennent pas à jouer au tiers.

M. DU FRÈNE.

On se place en rond, debout, par paquets de deux, ce qui fait qu'en certains pays, on appelle ce jeu, le jeu des paquets. Il y a deux joueurs en dehors qui courent l'un après l'autre ; celui après qui le premier court, se place devant un autre paquet ; alors, celui du paquet qui se trouve le troisième, court se placer devant un autre paquet, sans se laisser prendre ; s'il étoit pris, il seroit alors obligé de courir après le premier, qui pour lors se placeroit.

100 MÉTAMORPHOSES.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Toutes les fois qu'il y a trois personnes à un paquet, la troisième est de bonne prise.

Mademoiselle ROSE.

Quand les joueurs sont bien attentifs à leur jeu, on fait rester quelquefois bien longtemps celui qui court après les autres, en se plaçant promptement, avant qu'il ait le tems de prendre.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Les personnes qui sont petites & qui se trouvent devant des grandes, ont bien du désavantage, parce qu'elles ne voient pas si on se place devant l'autre, & si elles sont en troisième; & alors, on les prend aisément.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Ce jeu ressemble beaucoup à l'anguille.

M. DE LA FORÊT.

Je ne connois pas l'anguille non plus.

Madame DE LA RIVIÈRE.

On se place en rond également; mais c'est un rond simple; on ne se met pas deux à deux: chacun met une main derrière soi; un des joueurs fait le tour tenant une anguille, c'est-à-dire, un mouchoir roulé qu'il met dans la main de qui il lui plaît. Celui qui a l'anguille en frappe son voisin à droite, & le poursuit en le trappant jusqu'à ce qu'il soit revenu à sa première place. Ensuite, celui qui est en possession de l'anguille, la donne à qui il veut.

M. DU FRÈNE.

Il faut toujours avoir l'œil au guet, pour prendre la fuite dès qu'on voit l'anguille dans la main de son voisin, en courant à sa place, sans avoir reçu aucun coup d'anguille.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Je trouve que le tiers a beaucoup de rapport avec un jeu que nous avons bien joué

MÉTAMORPHOSES.

au collège, & que nous appellions la dentelle. Tout le monde se tenoit par les mains, en s'éloignant l'un de l'autre, autant qu'on le pouvoit. Deux joueurs couraient, & il falloit que le second passât partout où avoit passé le premier. Quand on va un peu vite, il est difficile de ne pas se tromper.

Mademoiselle ROSE.

Mais ce jeu doit fatiguer les bras.

Le Chevalier ZÉPHIR.

On ne les lève que quand les joueurs veulent passer. D'ailleurs, ce jeu ne se joue qu'au collège.

Madame DE LA RIVIÈRE.

M. du Frêne, vous nous aviez promis de nous faire jouer au jeu des Métamorphoses.

M. DU FRÈNE.

Volontiers, Madame; mais tout le monde doit connoître ce jeu. L'abbé des Agneaux voudroit-il sortir un instant.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Avec plaisir; mais je reviendrai bientôt.

M. DU FRÈNE.

Quelles sont les fleurs du goût de l'abbé?

Mademoiselle ROSE.

Il aime le réséda & le jasmin.

M. DU FRÈNE.

Eh bien! je métamorphose M. Dubois en réséda, & Madame Dubois en jasmin.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Quel jasmin, bon Dieu!

M. DU FRÈNE.

Et vous, Madame, en quoi vous métamorphosez-vous?

MÉTAMORPHOSES.

Madame DE LA RIVIÈRE.

En immortelle.

Mademoiselle ROSE.

Et moi, en fouci.

Mademoiselle DE LA HAUTE FUTAIE.

Et moi, en tubéreuse.

M. DU FRÈNE.

C'est assez de quatre fleurs; mais puisqu'en voilà cinq, il faudra bien les prendre, le bouquet en fera plus gros. Appelez l'abbé, s'il vous plaît.

Madame DU RUISSEAU.

Le voilà. Entrez, M. l'abbé; on vous a fait un beau bouquet; vous êtes heureux.

M. DU FRÈNE.

Cinq personnes se sont métamorphosées en tubéreuse, fouci, immortelle, jasmin & réséda, pour former un bouquet digne de vous. Que faites-vous de ces fleurs?

L'Abbé DES AGNEAUX.

L'immortelle est une belle fleur, mais elle n'a pas d'odeur; je n'en fais pas grand cas; je la reléguerai dans un coin de ma chambre, où elle fera une triste figure.

M. DU FRÈNE.

C'est Madame de la Rivière qui est métamorphosée en immortelle.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Pourquoi donc, Madame, prendre une fleur si triste? Pour le fouci, je le foulerai aux pieds.

Mademoiselle ROSE.

Ah! mon Dieu, quel triste sort! C'est moi.

L'Abbé DES AGNEAUX.

J'en suis fâché, Mademoiselle; pourquoi

MÉTAMORPHOSES. OUI

choisissez-vous la fleur la plus sinistre? Il y en a tant d'autres à choisir. Pour la tubéreuse, n'importe qui, je l'aime assez; mais comme l'odeur est trop forte, je la placerai dans un pot sur ma fenêtre en dehors.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Et vous ouvrirez quelquefois votre fenêtre pour la voir & respirer son parfum.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Certainement.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

J'en suis très-flattée; je suis la tubéreuse.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Pour le jasmin & le réséda, j'en suis fou; je les unis, parce que leur odeur se marie bien.

L'Abbé PRINTEMPS.

Oh! tu as bien raison; ils sont faits l'un pour l'autre.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Je les mets à mon côté.

M. DU FRÈNE.

Le jasmin, c'est Madame Dubois, & le réséda, M. son fils. Eh bien! qu'avez-vous donc?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Quel énorme bouquet! Je n'aurai jamais la force de le porter. Mais on ne doit pas métamorphoser des personnes qui ne sont pas du jeu; c'est ce qui m'a trompé.

M. DU FRÈNE.

Oh! point du tout: au contraire, sous les noms des plus jolies fleurs, on se plaît à mettre des personnes que l'on ne peut souffrir.

Madame DU RUISSEAU.

Quelquefois, on se change en baromètre ou en papillon, &c. on demande: que faites-

vous du papillon ? L'un dit : je lui coupe une patte ; l'autre, je lui arrache une aîle ; enfin , tout ce qui vient dans l'esprit.

Madame DU FRÈNE.

L'Abbé, je vous fais ma confession. J'ai trouvé la porte de votre chambre ouverte, & je n'ai pas pu m'empêcher d'y entrer.

L'Abbé PRINTEMS.

Vous n'avez pas dû la trouver bien rangée.

Madame DU FRÈNE.

Elle étoit à-peu-près comme la vôtre.

M. DE LA FORÊT.

C'est que ces Messieurs ont trop de choses à faire pour bien ranger leur appartement. De grands génies ne s'amuse pas à de pareilles bagatelles.

M. DE LA RIVIÈRE.

Il n'y a que manière d'interpréter les choses, j'ai entendu dire qu'un prier de religieux alloit de tems en tems visiter les cellules de ses novices. Quand il en voyoit une bien propre & bien rangée, que j'aime, disoit-il, l'ordre qui règne ici ! On voit bien, mon cher confrère, que vous avez soin de l'intérieur comme de l'extérieur. S'il en rencontroit une où tout étoit pêle-mêle, je vous reconnois bien-là, mon cher confrère, s'écrioit-il ; vous négligez l'extérieur pour ne vous occuper que de l'intérieur.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Il étoit donc toujours content.

M. DE LA RIVIÈRE.

Oui, Mademoiselle ; parce qu'il avoit l'esprit bien fait. Mais, Madame du Frêne, quelle découverte avez-vous faite dans la chambre de l'abbé des Agneaux ? Avez-vous trouvé quelque chanson nouvelle ?

Madame DU FRÈNE.

Je me suis bien donné de garde d'examiner les papiers ; j'ai seulement remarqué, avec beaucoup de soin, un oiseau de bois peint en

bleu. Mais, l'abbé, il a un furieux bec, bien pointu ; qu'en voulez vous donc faire ?

Mademoiselle ROSE.

Ma tante, c'est un secret ; vous avez éventé la mèche.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Madame, c'est un secret que tout le monde fait ; mon intention est seulement de surprendre M. B. . . J'ai attendu que toute la compagnie fût arrivée pour placer cet oiseau. On attache une perche entre deux arbres ; au milieu est une corde qui suspend l'oiseau environ à un pied & demi de la terre. A une distance proportionnée, on place une carte avec un noir, & les joueurs prenant l'oiseau par la queue, lui donnent un certain mouvement qui le renvoie dans la carte. Alors, la tête & le cou de l'oiseau se détachent par le moyen du bec qui s'enfonce dans la carte, & l'oiseau vient retrouver les joueurs.

Madame DE LA RIVIÈRE.

On joue à ce jeu-là comme si on tiroit un prix. Il ne faut ni poudre ni plomb.

L'Abbé DES AGNEAUX.

J'ai mis au haut de la carte ces deux vers, tirés du Conte des Fées, intitulé *l'Oiseau bleu* :

Oiseau bleu, couleur du tems,

Vole à moi promptement.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Quand cet oiseau sera-t-il donc placé ?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Je le placerai demain matin, & nous pourrions y jouer après le déjeuner.

L'Abbé PRINTEMS.

Mesdames, entendez-vous sonner ?

Madame DE LA RIVIÈRE.

Allons souper.

Madame DU RUISSEAU.

Il ne faut pas nous faire attendre.

(Extrait des Soirées amusantes.)

M É T I E R S à deviner. (jeu des)

Il y a des jeux où il faut deviner ce que l'on vous veut faire entendre par signes. Je pense que l'on ne se trompera point, si l'on place le jeu des *métiers* à deviner par signes entre les jeux d'esprit, encore que les enfans & les personnes de basse condition le pratiquent quelquefois : car on le rend plus beau selon que l'on est ingénieux à trouver des métiers peu communs, & à en bien former les actions. Il faut aussi beaucoup de vivacité & de connoissance de tous les artifices mécaniques pour les déchiffrer par une vraie explication.

M O T S difficiles à prononcer. (jeu des)

Voyez à l'article CLEF DU JARDIN.

M O U R R E. (la)

Est un jeu d'exercice & même très-vif, car en Italie où il est fort commun, on y met beaucoup de chaleur & d'activité : il est fort simple & ne consiste qu'à ouvrir la main & puis la fermer, en montrant un nombre de doigts levés ; & il faut deviner si ce nombre est pair ou impair. Il n'est question que de deviner vite & juste. Les dames le jouent encore quelquefois en Italie, mais il est aujourd'hui presque inconnu en France & ailleurs.

On attribue l'invention de ce jeu à la belle Héle. Il a été connu des Troyens, des Perses, des Grecs & des Romains. Cicéron en fait mention ; mais un trait d'histoire plus moderne concernant la *mourre*, c'est qu'un duc de Nevers, de la maison de Gozangue,

ayant voulu en 1601 établir un ordre dont il se déclara le grand maître, & dont le grand cordon étoit jaune, il recommanda à ses chevaliers de jouer à la *mourre*, comme à un jeu noble, & qui étoit à la mode alors parmi la noblesse françoise. Sur la fin du siècle dernier, ce jeu étoit renvoyé dans l'anti-chambre ; & nous voyons dans une pièce du comédien Baron, des pages & des laquais y jouer.

M U E T. (jeu du)

Un homme de la compagnie sort adroit à parler par signes représentera quelque chose à chacun, & punira & récompensera selon qu'on aura bien ou mal expliqué. Dans ce jeu chacun s'adresse à son voisin ; le premier dit sa pensée à l'oreille de celui qui est le plus proche, & après, comme le muet, il s'exprime par signes à celui qui est de l'autre côté, sur quoi il faut qu'il dise ce qu'il pense que c'est, & qu'il y réponde ; & ensuite de cela celui qui a parlé par signes, lui dit une autre pensée à l'oreille, qu'il représente encore de même à son voisin ou à sa voisine. Cela se fait de cette sorte consécutivement, & ceux qui manquent à bien expliquer & à bien répondre, sont jugés dignes de punition. Ceci semble plus raisonnable que de s'informer d'un homme sur quelque chose que l'on vous a dite en secret, en lui demandant seulement, *pourquoi*, comme en ce jeu des questions qui est celui de *pourquoi*, & de *parce*, d'autant qu'il y a de trop grands coqs-à-l'âne : néanmoins si l'on fait des signes fort subtils, on ne les expliquera que difficilement, & l'on dira des choses fort extravagantes ; mais de quelque façon que ce soit, l'on ne s'en doit pas plaindre, puisque c'est le dessein que l'on a pour trouver des sujets qui ne manquent point de réjouir les plus mélancoliques.

N

NAIN JAUNE.

*Jeu de société.**V*OYEZ à l'article POULES. (*jeux des*)

O

OISEAUBLEU.

OISEAUBLEU. (*jeu de l'*)*V*OYEZ à l'article MÉTAMORPHOSES.ONCHETS. (*jeu des*)

Les *onchets* sont des fiches longues & menues de bois ou d'ivoire, parmi lesquelles on distingue des figures qui sont différentes des pions, ou des simples fiches. On fait tomber ce faisceau de fiches pêle-mêle sur une table, & avec de petits crochets d'ivoire il faut tirer adroitement le plus de fiches qu'on peut sans les faire remuer, car autrement il faut céder à un autre joueur le droit de tirer ces fiches. Chaque pion compte pour un point, mais les figures, dites le *roi*, la *reine*, le *valet*, & autres comptent chacune un plus grand nombre de points. Celui qui a tiré le plus de fiches ou de points a gagné. C'est un petit jeu pour exercer l'adresse & la patience des enfans.

On trouve des *onchets*, rue des Arcis, au magasin du Singe vert.

ORGE. (*combien vaut l'*)*Jeu de société en dialogut.*

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Où sont donc vos sœurs, ma bonne amie? Il est bien tard; je suis surprise qu'elles ne reviennent pas.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Madame, elles ont dû aller promener à Lagny.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Et pourquoi n'y avez-vous pas été? Vous ne deviez pas les quitter. Je sais qu'elles sont fort bien avec Madame de la Rivière: mais elle n'a pas sur elles l'autorité que doit avoir une sœur aînée. Sans ce vilain cor au pied qui me fait souffrir, j'aurois été aussi à Lagny; mais je ne puis pas aller si loin. D'ailleurs, j'ai cru que vous étiez de la partie.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Je suis restée dans ma chambre; je me sentoix un peu de migraine.

Madame

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Tenez, ma bonne amie, je n'ai point foi du tout à ces migraines-là. Vous aviez peut être un peu d'humeur : avouez le fait. Je ne suis point sévère, & je ne cherche point à vous gronder.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

C'est que ce petit chevalier fait toujours la cour à ma sœur Rose, il lui dit toutes sortes de jolies choses, & il ne me dit presque jamais rien.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Eh bien! ma chère enfant, il ne faut pas avoir comme ça de la jalousie contre sa sœur; c'est vilain! Mais nous raisonnerons un peu sur cet article un autre jour, car j'entends du bruit dans l'escalier; c'est sûrement notre monde qui revient de la promenade. Soyez persuadée que tout ce que je vous dis est pour votre bien. Vous n'êtes point ma fille; & si je vous reprends quelquefois, c'est que je voudrois que vous fussiez aussi aimable que vous êtes vertueuse.

Mademoiselle ROSE.

Embrassez moi, ma bonne amie. Comment va votre cor au pied? Et la migraine, ma sœur?

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Elle va beaucoup mieux, votre sœur.

L'Abbé PRINTEMS.

Comment va cette vilaine tête? vous fait-elle souffrir toujours?

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Ça va beaucoup mieux.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Ah! vous avez bien perdu, Mademoiselle, à ne pas venir avec nous. Nous avons d'abord visité la maison qu'occupoit à Saint-Denis du Port, M. le Prince. Nous avons vu son tom-

Jeux familiers.

beau, qui consiste en un beau médaillon qui représente ce fameux peintre qu'a fait revivre la main du célèbre Pajou. Il étoit juste que la sculpture fit reparoître à nos yeux les traits de sa sœur, la peinture.

L'Abbé PRINTEMS.

Avez-vous remarqué les peintures à fresque du salon? M. le Prince s'étoit plu à embellir son habitation. La mort l'a empêché d'achever.

Mademoiselle ROSE.

Il y a encore des panneaux de vides. Comme ce nid de fauvette est joli, & ce coq qui chante à côté de la poule qui couve; c'est charmant.

M. DE LA FORÊT.

C'est petit, mais c'est bien joli. J'aimerois bien un pareil hermitage.

M. DES JARDINS.

Nous n'avons pas vu aujourd'hui le jardin des Bénédictins; c'est dommage, car il est bien beau. J'aime beaucoup les quatre grandes caisses qui sont sur le pont.

L'Abbé PRINTEMS.

Je n'ai pas engagé ces Dames à y aller; car je crois que les Dames n'y entrent pas aisément.

Mademoiselle DU GAZON.

Tu aurois vu aussi, ma sœur, cette belle fontaine où on baigne ceux qui demandent : *Combien vaut l'orge?* Je tremblois toujours que quel qu'un de nous ne lâchât cette malheureuse phrase.

Le Chevalier ZÉPHIR.

C'est affreux; ces vilains gens-là font à vous regarder; il semble qu'ils épient le mouvement de vos lèvres. La police devrait mettre ordre à de pareilles misères.

L'Abbé PRINTEMS.

Mais pourquoi? quand vous faites une pareille

question, vous avez envie de les fâcher, de les humilier, & cette seule envie mérite bien d'être punie.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Mais c'est indécemment.

L'Abbé PRINTEMS.

Oh ! point du tout. Ils observent toute la décence possible en vous plongeant dans la fontaine.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Mais c'est au moins dangereux.

L'Abbé PRINTEMS.

Presque point. Ils attendent que vous n'ayez pas trop chaud ; & en sortant du bain, vous trouvez, dans une auberge, un bon lit bien bassiné qu'ils ont fait préparer à vos frais.

Mademoiselle DU GAZON.

Mais d'où cette coutume-là tire-t-elle son origine ?

L'Abbé PRINTEMS.

Le fameux duc de Lorges, en je ne fais quelle année, faisant le siège de cette ville, dit ; ils me résistent, mais je leur ferai voir combien vaut l'orge ; & depuis ce tems, les habitans de cette ville se croient insultés quand on leur fait cette question.

M. DE LA FORÊT.

J'ai entendu dire qu'il y avoit une ville, dont j'ai oublié le nom, où il étoit défendu de parler d'ânon. Trois jeunes étourdis firent le pari d'en parler en pleine rue, sans craindre aucune punition. Le premier crioit : ma grand-mère est morte ; le second disoit : nous ne la verrons plus ; & le troisième ajoutoit en soupirant : *hélas ! non* ; comme s'il eût dit : & l'ânon. Ils répétoient ainsi cette farce au milieu des habitans, qui enrageoient, & ne pouvoient se plaindre.

Mademoiselle ROSE.

Mais, à propos de combien vaut l'orge, l'abbé des Agneaux avoit dit dernièrement, en parlant de Lagny, qu'il nous feroit jouer un jeu où l'on dit : *combien vaut l'orge*.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Où est il donc, l'abbé des Agneaux ? Est-ce qu'il n'étoit pas de la promenade ? Vous ne l'avez pas vu, Mademoiselle du Ruiffeau ?

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Non, ma bonne amie ; quand vous m'avez vue, je sortois de ma chambre.

M. DE LA FORÊT.

L'abbé m'a dit qu'il alloit se promener seul, pour remplir les bouts-rimés que nous lui avons donnés hier à souper. Il les trouvoit plus difficiles qu'à l'ordinaire.

L'Abbé PRINTEMS.

Mais je crois l'entendre. C'est lui qui passe ; appelez-le donc. L'abbé.....

M. DES JARDINS.

Eh bien ! vos bouts-rimés sont ils faits ?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Je viens de les finir. Et vous, avez vous fait les vôtres ?

M. DES JARDINS.

Ma foi ; ce n'est que pour demain dîner ; je les ferai ce soir en me couchant.

L'Abbé PRINTEMS.

Ou cette nuit en rêvant, n'est-ce pas ?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Et les tiens, toi qui parles si bien ?

L'Abbé PRINTEMS.

Je les ai faits en chemin ; Mademoiselle du Gazon m'a aidé , & Madame de la Rivière a aidé M. de la Forêt.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Je vous en fais mon compliment, Messieurs ; vous avez des Muses qui sont plus propres à inspirer que les Driades & les Hamadriades des bois , où je me suis enfoncé pour travailler. M. de la Rivière est dans sa chambre qui y travaille ; il se donne au diable ; il dit qu'on n'a jamais donné des bouts-rimés si baroques ; il ne fait comment faire revenir le mot calebasse.

Mademoiselle DU BOCAGE.

Messieurs, je viens du salon. Madame Dubois est de fort mauvaise humeur : elle n'a pas voulu être du piquet , & il n'y a plus de quoi faire sa partie. M. B... voudroit que quelqu'un se détachât.

Madame DE LA RIVIÈRE.

M. de la Forêt & M. des Jardins pourroient y aller. Vous feriez un wisk ou un rev-rsi. Si on a besoin de moi , vous me le ferez dire.

M. DE LA FORÊT & M. DES JARDINS.

Oui, Madame ; mais si on peut se passer de nous , nous reviendrons bien vite.

Mademoiselle ROSE.

L'abbé, faites-nous donc jouer à *combien vaut l'orge* ?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Volontiers. Je vais d'abord vous expliquer le jeu. Il y en a un qui est le maître , & qui fait des questions ; & c'est moi, s'il vous plaît , qui ferai le rôle. Les autres ont différens noms bien singuliers ; l'un s'appelle Pierrot...

L'Abbé PRINTEMS.

Moi, je ferai le rôle de Pierrot.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Les autres s'appellent Combien, Comment, Diable, Peste, Vingt sous, Trente sous, Quarante sous, &c. On invente tous les noms qu'on veut : dès qu'on s'entend appeller, il faut répondre : *plaît-il, Maître* ? & alors le Maître vous demande combien vaut l'orge , & on répond le prix qu'on veut , vingt sous ou cinquante sous.

Mademoiselle ROSE.

Je ferai bien le rôle de diable.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Je vous regarderai jouer.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Retenez bien vos rôles. Les voici.

<i>L'Abbé Printems,</i>	Pierrot.
<i>Madame de La Rivière,</i>	Combien.
<i>Madame de la Haute-Futaie,</i>	Comment.
<i>Le Chevalier Zéphir,</i>	Peste.
<i>Mademoiselle Rose,</i>	Diable.
<i>Mademoiselle de la Haute-Futaie,</i>	Vingt sous.
<i>Mademoiselle du Gazon,</i>	Quarante sous.
<i>Mademoiselle du Bocage,</i>	Cinquante sous.
<i>Et moi, Mesdames,</i>	le Maître.

Allons ; attention , s'il vous plaît , je commence. Pierrot ?

L'Abbé PRINTEMS.

Plaît-il, Maître ?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Combien vaut l'orge ?

L'Abbé PRINTEMS.

Cinquante sous.

L'Abbé DES AGNEAUX.

D'ab'e... c'est bien cher. Un gage, Mademoiselle Rose, j'ai fait une petite pause après

le mot Diable. Dès que je le prononce, vous devez dire à l'instant : plaît-il, Maître ?

Mademoiselle R O S E.

Eh bien ! plaît-il, Maître ?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Combien vaut l'orge ?

Mademoiselle R O S E.

Vingt sous.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Ça n'est pas trop cher, vingt sous.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Plaît-il, Maître ?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Bon ! vous y êtes. Combien vaut l'orge ?

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Cinquante sous.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Peste !.... Combien ?.... Comment ?.... Mais c'est singulier, personne ne répond : en voilà trois d'attrapés. A quoi pensez-vous donc, Mesdames ?

Le Chevalier Z É P H I R.

Madame de la Rivière & Madame de la Haute-Futaie paieront chacune un gage.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Et vous aussi, petit peste. C'est vous qui en êtes la cause : je ne pensois qu'à votre tranquillité, & je risois de ce que vous ne répondiez pas.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Les distractions viennent souvent à ce jeu-

là de l'attention avec laquelle on fait les distractions des autres ; on est pris dans le moment qu'on se moque des autres. Quand on va vite & que le Maître fait bien son rôle, c'est prodigieux combien on donne de gages. Le ton interrogatif du Maître fait aussi beaucoup ; car on ne doit répondre qu'au Maître. Quand Mademoiselle de la Haute-Futaie a dit : cinquante sous, Mademoiselle du Bocage n'avoit rien à dire : mais si j'avois répondu : c'est horriblement cher, cinquante sous ! alors, il auroit fallu que Mademoiselle du Bocage dit : plaît-il, Maître.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Il est certain que le rôle du Maître est difficile.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Toutes les fois qu'à un jeu il y a quelqu'un qui fait les questions, il lui faut beaucoup d'usage du jeu, beaucoup de connoissance des joueurs, une parole aisée, & surtout des yeux toujours aux aguets, sans que les joueurs s'en aperçoivent. Je ne me pique pas de vous faire jouer supérieurement les jeux que je vous apprends ; mais je fais de mon mieux. D'ailleurs, je me mets à votre portée, & quand vous saurez les jeux, & que nous les jouerons, alors je ferai l'impossible pour vous présenter toutes sortes de difficultés ; on ne fera de grace à personne. Dans ce moment-ci, je me borne à vous les apprendre : demain, je vous ferai part de mes réflexions sur les commandemens que l'on donne aux gages touchés.

(*Extrait des Soirées amusantes.*)

OSSELETS ; ce sont de petits os ou de petits morceaux d'ivoire façonnés en forme d'os, que l'on essaie de faire tenir sur le revers de la main, que l'on jette en l'air, & que l'on retient subtilement sans les laisser tomber à terre ; avec lesquels enfin les écoliers font divers tours d'adresse.

P P A I R O U N O N P A I R.

PAIR OU NON PAIR; c'est un jeu fort simple. Un des joueurs tient des jettons ou des pièces de monnoie dans la main; si celui qui devine dit *pair*, & que le nombre soit pair, il a gagné; mais s'il est *impair*, il a perdu. Les pertes & les gains sont quelquefois très-considérables, à ce jeu; surtout lorsqu'on joue ce qu'on tient caché.

P A I X. (jeu de la)

Dans ce jeu l'on donne des noms de paix divine, & de paix humaine, d'amitié, de concorde, de fidélité, de charité, de repos, de grace, de salut, & autres semblables. La paix divine étant la supérieure, nomme qui il lui plaît d'entre les hommes ou les femmes pour les joindre ensemble, & leur ordonner de se donner le baiser de paix.

P A L E T. (le petit)

On jette une petite pièce de monnoie, comme un petit écu, qui sert de but. On lance ensuite de plus grosses pièces, comme des écus de six francs, le plus près du but qu'il est possible. Celui qui en approche le plus, gagne un point.

On joue deux contre deux, ou plusieurs, les uns contre les autres. Le joueur habile fait écarter son adversaire en pointant & dégotant son palet qui est près du but, & souvent il a l'adresse de prendre sa place. On convient d'un certain nombre de points qui donne gain à celui ou ceux qui y parviennent les premiers.

P A Q U E T S. (jeu des)

Voyez à l'article MÉTAMORPHOSES

P A R Q U E T. (jeu du)

Le *parquet* est une boîte plate, remplie de petits-quarrés de bois, qui sont peints des deux côtés, & souvent par moitié de diverses couleurs, sur les deux faces, qui représentent différentes figures. On arrange ces petits quarrés par compartimens les uns à côté des autres, & l'on peut en varier les dessins selon la disposition qu'on veut leur donner. On imite ainsi des parquets d'appartemens ou des pavés de galerie, dont les carreaux sont en marbre de couleur. Il y a des *parquets* qui donnent les moyens de composer des fleurs & des bouquets, & de varier ces dessins à l'infini.

On a aussi imaginé de faire de ces *parquets* composés de lettres mobiles, de chiffres, de notes de musique, &c. avec lesquels on peut écrire, chiffrer ou composer des airs, ce qui peut exercer un élève, & lui donner la facilité de s'instruire en s'amusant.

On trouve beaucoup de ces parquets, rue des Arcis, au Singe vert.

P E L E R I N. (jeu du)

Au jeu du pelerin, l'on raconte tous les dangers qu'il peut courir, & les conseils on l'aide que l'on lui peut donner, & il demande tantôt du conseil, tantôt de l'aide sur un danger ou sur l'autre. Les dangers sont : *Pays deserts, bêtes cruelles, larrons, précipices, orages*. Les conseils : *N'y allez pas; changez d'amis; espérez jusqu'à la mort*. Les aides : *Prenez les armes; recommandez-vous à Dieu; je m'en vais vous secourir*, & ainsi des autres. L'on est obligé de répondre aux plaintes du pelerin, selon qu'il les fera, & selon le nom que l'on a pris, en quoi l'on peut faire quelque chose de divertissant.

110 PLAIDEURS.

PETIT BON HOMME VIT ENCORE.

(jeu du)

Voyez à l'article RÉPONSES EN UNE PHRASE.

P E U R. (jeu de la)

Voyez à l'article POULES. (jeux des)

P I E D D E B Œ U F. (jeu du)

Voyez à l'article RÉPONSE EN UNE PHRASE.

P I N C E R S A N S R I R E.

Jeu de société.

Voyez à l'article ATTRAPE. (jeux d')

P L A I D E U R S. (l'école des)

Ce jeu, à l'imitation du jeu de l'oie, est pareillement composé de soixante-trois cases marquées sur un carton.

Pendant, est il dit, que les plaideurs attendent leur procureur, leur avocat ou leur rapporteur dans un anti-chambre, pour ne point perdre patience, ni se décourager en parlant mal de leurs parties, ils pourront se divertir à ce jeu-ci, où ils apprendront bien mieux l'événement de leurs causes, que de la bouche du plus fameux praticien.

Règles du jeu.

Ceux donc qui se trouveront là après être convenus des droits du jeu, jetteront les dez pour voir à qui jouera le premier, & celui-là ira au nombre 2, où est l'assignation.

Le 2 ira au nombre 3, où est la présentation.

Le 3, s'il se trouve, ira au nombre 4, où est l'intervention en cause.

PLAIDEURS.

Et le 4 ira au nombre 5, où est la sommation pour prendre fait & cause.

Le premier payera quatre droits, savoir : pour le papier timbré, pour la peine du procureur qui a dressé l'assignation, pour le sergent & pour le contrôle.

Les trois autres ne payeront qu'un droit, puis chacun à son tour.

On payera à toutes les rencontres du jeu, mais seulement un droit, à moins qu'il ne soit marqué autrement pour les raisons que nous dirons ci-après.

Le plaideur en jouant apprendra, pour son argent, que toutes les rencontres qui sont marquées de la même écriture que l'HOPITAL y conduisent fort directement & sans s'égarer; & que celles qui sont marquées en autres lettres sont des curiosités assez belles à voir sur le chemin, ou des faux-frais qu'il convient de faire pour y arriver plus vite, & qui n'entrent pas en ligne de compte.

On paye dix droits pour la sentence, parce qu'il y a sept conseillers, le greffier, le par-chemin & le sceau.

Pour l'amende, on paye douze droits, parce qu'elle est de 12 livres.

Pour les petits commissaires, il faut vingt droits, parce qu'il y a ordinairement 20 liv. pour leurs vacations.

Et pour les épices il faut cinquante droits, à bon marché faire, il ne faut qu'un droit à l'arrêt.

Quand on arrive au nombre 58, où est la requête civile, on reconmence tout son jeu, parce que par-là on rentre tout de nouveau en procès, comme au premier jour.

Quand on arrive au nombre 35 où est la fête au palais, on y demeure pendant que les autres jouent chacun une fois; mais quand on arrive au nombre 53 & 61, où sont les vacances & la prison, on y demeure jusqu'à ce qu'on en soit délivré par un autre.

Si vous vous étonnez qu'il faille avoir bien de l'argent, quand ce ne seroit que des doubles pour jouer à ce jeu, songez qu'il en faut encore davantage pour plaider, & d'une autre couleur que celle des doubles. Ainsi, pour bien faire, il faudra prendre chacun beaucoup de jettons qui vaudront en argent, ce qu'on

PLAIDEURS.

voudra les faire valoir, & que l'on donnera à la fin du jeu; & quoique l'hôpital en soit le terme, cependant je prévois que plusieurs n'auront pas les reins assez forts pour aller jusques-là, & qu'ils se ruineront auparavant; & ceux-là sortiront du jeu n'ayant plus de quoi fournir à l'apointement; & ceux qui iront jusqu'à l'hôpital perdront ce qu'ils auront dépensé sur les chemins, sortiront aussi du jeu, & garderont ce qui leur restera pour avoir quelque douceur en ce lieu de misère. En sorte, que celui qui aura vu ruiner tous ses camarades ou aller à l'hôpital, gagnera tout ce qui sera sur le jeu, quoiqu'il fût demeuré aux vacances ou à la prison, d'où il sortiroit glorieux pour profiter de la perte de ses parties.

Les 4 P, qui composent l'enseigne du Plaideur, signifient Prend Patience, Pauvre Plaideur.

Les dénominations des cases sont assez curieuses pour être ici rapportées.

1. Entrée.
2. Assignation, 4 *droits*.
3. Présentation.
4. Intervention en cause.
5. Sommation pour prendre fait & cause.
6. *Vacation*.
7. Enregistrement de la cause.
8. *Bureau du papier timbré*.
9. La barrière des sergens.
10. Appel de la cause par l'huissier-audien-cier.
11. *Bureau du contrôle*.
12. Sentence par défaut.
13. Sentence interlocutoire.
14. *Plaideur en colère qui dit qu'il y mangera jusqu'à sa chemise*.
15. *Arrêt par défaut*.
16. Avenir.
17. *Auberge du plaideur à un écu par jour*.
18. Le plaideur & le procureur.
19. Appointé à mettre.
20. *Emprunt d'argent à intérêt par le plaideur*.

PLAIDEURS. III

21. Arrêt contradictoire.
22. Production.
23. *Régal fait aux clercs du procureur par le plaideur*.
24. Opposition, intervention, compulsion.
25. *Sentence*, 10 *droits*.
26. Sollicitation.
27. Interrogatoire, enquête, procès-verbal.
28. Signification de la sentence.
29. Appointement en droit.
30. Appointement à l'ordinaire.
31. Appel de la sentence en parlement.
32. Grieffs.
33. Réponse de grieffs.
34. Relief d'appel.
35. *Fête au palais*.
36. Défenses, répliques.
37. Amende avant de plaider.
38. Belle maison de procureur, bâtie des sottises des fous.
39. Le plaideur vend son bien à vil prix pour plaider.
40. *Commissaires pour examiner le procès*, 20 *droits*.
41. *Le plaideur gueux qui a mangé jusqu'à sa chemise*.
42. Contredits, salvations.
43. Arrêt équivoque.
44. *Gargotte du plaideur à 5 sous par jour*.
45. Production nouvelle.
46. *Epices*.
47. Enseigne des quatre P P P P.
48. Droit de conseil.
49. Exécution de l'arrêt.
50. Pour l'étiquette.
51. Pour l'audience.
52. Opposition à l'exécution de l'arrêt.
53. *Les vacances du palais*.
54. Commandement.
55. Interprétation d'arrêt.
56. *La femme & les enfans du procureur en prière pour les obstinés*.

57. Rescision, sommation, protestation.
58. Requête civile.
59. Saisie, vente, information.
60. Décret de prise de-corps.
61. La prison.
62. Intérêts civils.
63. L'Hôpital.

P O U L E S. (*les jeux de*)

Jeu de Société en dialogue.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Eh bien ! l'abbé, l'orage est-il passé ?

L'Abbé PRINTEMS.

Ça ne tardera pas. Il commence à tomber quelques gouttes, & la pluie est ordinairement la fin de l'orage.

Mademoiselle ROSE.

Mais l'abbé des Agneaux fera mouillé. Pourquoi donc ne revient-il pas ?

M. DES JARDINS.

Il est sur le petit belveder, au bout du quinconce, au milieu des éclairs, à contempler l'orage. Il prétend qu'on court moins de danger en plein air. Il ne reviendra que quand la pluie deviendra sérieuse ; mais là voilà qui augmente.

Mademoiselle DU BOCAGE.

Aussi le vois-je courir de toutes ses forces.

Mademoiselle DU GAZON.

En voilà pour toute la soirée ; nous ne pourrons pas sortir.

M. DE LA RIVIÈRE.

Il faut renoncer pour ce soir à la promenade.

Le Chevalier ZÉPHIR.

C'est dommage, car il est encore de bien

bonne heure ; à peine fortions nous de table. Eh bien ! M. l'observateur, qu'avez-vous vu ? De quel côté l'orage est-il tourné ?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Vous avez entendu ce grand coup de tonnerre ? Je crois l'avoir vu alors tomber sur le coteau, entre la tour de Montgé & Carnelin.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

A quoi allons-nous employer notre après-midi ?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Nous pourrions jouer quelques poules.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Qu'est-ce que c'est que des poules ?

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Comment, vous ne savez pas ça, ma fille ? Vous en avez pourtant fait bien des fois. On donne à chaque joueur un certain nombre de jettons ; on est obligé d'en payer à de certains coups, suivant les règles des différens jeux, & le dernier qui a des jettons gagne la poule, c'est-à-dire, l'argent que chacun a mis au jeu en commençant.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Oh ! je m'en souviens, c'est comme le chat qui dort.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Précisément ; mais il y en a bien d'autres ; l'As qui court, la Peur, la Loterie, le Chnif-Chnorum, le Trottin, le Domino, le Loto.

Mademoiselle DU GAZON.

Je ne connois pas la poule au loto.

L'Abbé DES AGNEAUX.

On ne pourroit pas y jouer avec des livrets, ni avec les cartons du Loto Dauphin. Il faut de ces anciens cartons à 15 numéros ; à mesure qu'on tire les boules, ceux qui ont les numéros,

méros les couvrent avec des jettons ; & celui qui a rempli le premier ses quinze numéros, gagne la poule. Il peut arriver qu'un même numéro fasse finir deux joueurs ; alors, on partage la poule.

M. DES JARDINS.

Pour moi, je ne puis pas souffrir le loto.

Mademoiselle DU GAZON.

Et vous le jouez tous les soirs à Paris ?

M. DES JARDINS.

Oui ; j'ai une vieille tante qui ne connoît pas d'autres jeux. Elle joueroit au loto depuis le matin ju qu'au soir. Pour moi, j'y joue par complaisance ; ça m'a donné une répugnance pour la loterie : les numéros me sortent par les yeux. Quand par malheur je passe devant un bureau de loterie, & que je vois les cinq numéros sortis de la roue de misère, je suis prêt à me trouver mal.

L'Abbé PRINTEMS.

Vous êtes bien différent de la plupart des joueurs de loto ; car ce malheureux jeu ne leur a inspiré que trop de goût pour la loterie.

M. DES JARDINS.

Mais je voudrais qu'on m'expliquât pourquoi tout le monde joue au loto, & que presque tout le monde le déteste, excepté ceux qui ne peuvent pas jouer d'autres jeux.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Ah ! je vais vous dire le pourquoi. J'ai fait depuis long-tems une comparaison que je crois juste. Il en est du loto, en fait de jeux, comme des ouvrages de littérature, en fait de livres ; je m'explique : qu'on fasse un livre sur la chimie, sur l'astronomie, sur la peinture, la sculpture, &c. Il n'y aura que les connoisseurs, les amateurs & les artistes qui le liront, qui en décideront, qui le critiqueront. Que l'on joue au reversi, au wisk, au tresset, au piquet, &c. Il n'y aura que ceux qui connoissent ces jeux qui y joueront, ou qui les regarderont jouer, pour décider des coups
Jeux familiers.

bien ou mal joués. Si on fait un ouvrage de littérature, comme on croit qu'il ne faut que de l'esprit pour en juger, tout le monde voudra être juge, parce que tout le monde a des prétentions à l'esprit, & tout le monde jugera impitoyablement bien ou mal le malheureux auteur qui aura joué à l'esprit. Par une raison qui me paroît semblable, tout le monde joue au loto, parce qu'il ne faut à ce jeu que du bonheur, & que tout le monde a des prétentions au bonheur. Tout le monde joue au loto, les uns perdent, les autres gagnent, parce que les uns ont du bonheur, & que les autres n'en ont pas : & tout le monde juge des ouvrages de littérature, les uns bien, les autres mal, parce que les uns ont de l'esprit, & que les autres n'en ont pas.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Je n'aime pas qu'on fasse le procès au loto ; il est d'une grande ressource ; il réunit beaucoup de monde ; il est à la portée de tous les joueurs ; il n'est pas, d'ailleurs, sans intérêt ; il ne demande pas de contention d'esprit, & on est bien aisé de le jouer quand on s'ennuie des autres jeux.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Et on lit quelquefois de petits ouvrages de littérature pour se défennuyer.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Très-souvent, on s'ennuie en les lisant.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Très-souvent, on s'ennuie a ssi en jouant au loto. Au reste, Madame, ce n'est pas que je haïsse le loto, car je trouve que tous les jeux ont leur mérite, comme je l'ai déjà dit. On peut cependant réunir aussi beaucoup de monde au chat qui-dort, au trottin, & à tous ces jeux que je vous ai indiqués, & dont je vous apprendrai les règles, si vous ne les connoissez pas. Ce qui fait que le loto durera plus long-tems que les autres, c'est qu'on s'en souvient quand on voit les cartons de ce jeu, au lieu que les autres jeux s'échappent de la mémoire, & on ignore non seulement leurs règles, mais encore même leurs noms. Je voudrois donc, dans un salon de jeu, avoir

un petit tableau où seroient tous les noms de ces jeux, & j'attacherois, à côté, un petit cahier où je ferois copier toutes les règles de ces jeux.

MADAME DE LA RIVIÈRE.

Vous avez raison : au moins, on s'en fouviendrait, & on les jouerait quand on le voudrait.

M. DE LA RIVIÈRE.

Pour la poule au domino, c'est comme si on y jouait à la partie, excepté qu'on est beaucoup, au lieu d'être deux. Il n'y a pas de combinaison, par exemple, l'abbé.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Non, sûrement.

M. DE LA RIVIÈRE.

C'est le premier qui n'a plus de dez qui gagne; ou si le jeu est fermé, c'est celui qui a le moins de points.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Et le *chat qui dort*? Je ne l'ai jamais joué.

L'Abbé DES AGNEAUX.

On prend une carte de plus qu'il n'y a de joueurs; celui qui distribue les cartes, en donne une à chaque joueur; il prend pour lui l'avant dernière, & met la dernière dans le milieu de la table: c'est cette carte qui est le chat; celui qui est à la droite du joueur qui a donné les cartes, dit: qu'une telle carte paie. Je suppose que Madame de la Rivière dise: que le valet paie; si Mademoiselle Rose a le valet, alors, elle le montre, & elle nomme la carte qu'elle veut faire payer; le roi, par exemple: alors, si le chevalier a le roi, il paie un jeton à la poule. Madame de la Rivière ayant dit que le valet paie; si le valet est la dernière carte, alors, elle a réveillé le chat, & elle paie un jeton; de même que Mademoiselle Rose en paierait un, s'il arrivoit que le roi qu'elle a désigné pour payer fût le chat. Soit qu'on dise de parler ou de payer, il ne faut jamais réveiller le chat qui dort; parce qu'il en coûte toujours.

Le Chevalier ZÉPHIR.

C'est apparemment ce jeu-là qui a donné naissance au proverbe: ne réveillez pas le chat qui dort.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Où le proverbe qui a donné naissance au jeu. A mesure qu'il meurt un joueur, on ôte une carte; & quand on n'est plus que deux, il n'y a plus que trois cartes; alors, celui qui donne a l'avantage, parce que l'autre, en nommant une carte pour parler, peut nommer le chat, ou bien il peut être nommé pour payer: celui qui donne ne court qu'un risque, & l'autre en court deux.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Et l'*as qui court*, comment le joue-t-on?

L'Abbé DES AGNEAUX.

On prend un jeu de carte entier; on donne une carte à chacun: le premier, qui est à côté de celui qui a donné, s'il n'est pas content de sa carte, la change avec son voisin; le voisin avec le suivant, ainsi de suite, jusqu'à celui qui a donné; après quoi on retourne les cartes, & la plus basse paie, un jeton; l'as est la plus basse. Si j'ai un as, que je le donne à mon voisin, & qu'il m'en rende un, alors, je paie, parce que c'est la première des plus basses cartes qui paie. Quelquefois, on change un deux pour un as, un trois pour un deux. Alors, celui qui a donné une carte inférieure à celle qu'il a reçue, doit s'y tenir; s'il a donné un deux pour un trois, il requerrait en changeant son trois avec son voisin, de trouver un as; au lieu qu'en disant: je m'y tiens, & en ne changeant point, il est sûr de ne pas payer. On ne peut pas obliger ceux qui ont des rois de changer; ceux qui en ont peuvent même, s'ils le veulent, les découvrir tout de suite. L'as revient souvent à celui qui a donné les cartes, à moins qu'il ne soit arrêté dans sa course par un roi; alors, celui-ci peut, quand il n'est pas content de sa carte, en tirer une autre du jeu. Dans plusieurs pays; le roi renvoie à l'as ou à la plus basse; c'est à dire, qu'en tirant un roi, on revient à la carte qu'on avoit; le tout dépend des conventions qu'on fait en se mettant au jeu.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Pour le jeu de la *peur*, tout le monde le connoît.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Il est bien simple, & assez amusant.

Mademoiselle DU BOCAGE.

On prend un jeu de cartes; on le met sur la table, en l'éalant bien; quelqu'un nomme la *peur* le valet de cœur, par exemple: chacun prend une carte à son tour; la première ou la dernière du bas, n'importe; celui qui prend le valet de cœur paye un jetton à la poule, & nomme la carte qu'il veut pour la *peur* du coup suivant.

L'Abbé PRINTEMS.

J'ai vu quelquefois la première personne prendre la carte nommée.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Et moi, j'ai vu la *peur* être la dernière carte; & une fois j'avois escamoté la carte que j'avois nommée pour être la *peur*, de façon qu'on eut peur jusqu'à la fin, mais c'est défendu, car ça allonge bien le jeu.

Madame DE LA RIVIÈRE.

J'ai beaucoup entendu parler de *chnif-chnof chnorum*; mais je ne l'ai jamais joué.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Ce nom est bien dur & bien difficile.

L'Abbé PRINTEMS.

On ne le prononce jamais en entier; le premier dit *chnif*, le second *chnof*, le troisième *chnorum*.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Mais ça n'apprend pas le jeu.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Patience, je vais vous l'expliquer. On a

un jeu de cartes entier; on distribue les cartes à tous les joueurs, de manière qu'il en reste le moins possible. Le premier joue une carte: si le second en a une pareille, il la joue, & dit *chnif*; alors, le premier paye un jetton à la poule. Si le troisième en a aussi une pareille, il la joue toujours d'avant lui, & dit *chnof*: alors, le second qui est *chnof*, paye deux jettons à la poule. Enfin, si par hasard, ce qui est fort rare, le quatrième avoit dans son jeu la quatrième carte pareille, il la joueroit, & le troisième, qui seroit *chnorum*, payeroit deux jettons à la poule, & deux jettons à celui qui l'auroit fait *chnorum*.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Mais si je n'ai pas une carte pareille à celle qu'on a jouée avant moi.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Alors, vous jouez celle que vous voulez.

L'Abbé PRINTEMS.

Et il est de votre intérêt de jouer celles que vous pourriez avoir doubles ou triples, parce qu'alors vous ne craignez pas d'être *chnif*.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Mais si je voyois dans la main de ma voisine une dame, & que j'en aie une, je me garderois bien de la jouer.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Aussi est il bien essentiel de ne pas laisser voir son jeu, & de ne pas montrer les cartes en les donnant.

Madame DE LA RIVIÈRE.

C'est à-peu près la règle de tous les jeux.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Il est encore fort intéressant de remarquer bien les cartes qui sont passées, & de jouer de préférence celle dont les pareilles sont déjà tombées.

L'Abbé PRINTEMS.

De tous les jeux de poules, celui que j'aime

le mieux, c'est le *trottin*, parce que quand on est mort, on a espérance de revivre.

M. DE LA RIVIÈRE.

M. l'abbé aime les jeux où l'on meurt pour revivre.

L'Abbé PRINTEMS.

Je ne m'en dédis pas.

Mademoiselle DU BOCAGE.

Allons, expliquez-nous donc comment on joue le *trottin*.

L'Abbé PRINTEMS.

On a un dé de triétrac avec un cornet; après l'avoir bien remué, on jette le dé sur la table; si on amène un, on paye un jetton à son voisin; si on amène deux, on donne deux jettons à son second voisin; & trois à son troisième voisin, si on amène trois; quatre & cinq sont les bons points, on n'a rien à payer: au point de six, on paye un jetton à la poule; c'est ce point qui avance le jeu, s'il arrive souvent. Dans le cas où le jeu paroîtroit trop long, on peut convenir qu'au point de cinq, on payera aussi un jetton à la poule.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Il est aussi simple de prendre moins de jettons pour chaque mise en se mettant au jeu; car c'est la mise qui décide la longueur de ces jeux-là. Il faut cependant remarquer qu'à l'as qui court & au chat qui dort, on ne paye un jetton qu'en un tour; au lieu qu'on en peut payer davantage au *trottin* & au *chnif-chnof-chnoruni*. La longueur de ces jeux dépend des événements.

M. DE LA RIVIÈRE.

Et comment est-on ressuscité, à ce jeu là?

L'Abbé PRINTEMS.

C'est tout simple; je suppose que vous soyez le troisième après moi, & que vous n'ayez plus rien; j'amène trois; je vous donne trois jettons, & vous revivez alors. Si je n'en

ai que deux, je vous fais banqueroute d'un jetton.

M. DE LA RIVIÈRE.

Ah! oui, j'entends; c'est fort clair; on meurt quand on n'a plus rien, & on revit quand on a quelque chose; c'est tout simple.

L'Abbé PRINTEMS.

Mais sûrement, c'est tout simple; vous avez beau rire.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Ce jeu doit être fort amusant à la fin, où il y a beaucoup de morts.

Mademoiselle DU GAZON.

Et beaucoup de mourans.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Aussi, quand on fait une macédoine, on fait bien de finir par celui-là.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE,

& le Chevalier ZÉPHIR.

Qu'est ce que c'est qu'une *macédoine*?

L'Abbé DES AGNEAUX.

C'est quand on fait une poule composée de plusieurs jeux; par exemple, on fera deux tours de chat qui dort, deux d'as qui court, deux de peur, deux de chnif, & on finira par un *trottin*. C'est-là ce qu'on appelle une *macédoine*. J'ai vu ce non-là, pour la première fois; dans ce fameux livre des liaisons dangereuses.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Vous nous avez parlé, l'Abbé, de la *loterie*; expliquez nous donc un peu ce jeu?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Ce n'est pas positivement un jeu de poule, mais il est fort amusant. On prend chacun un certain nombre de fiches & de jettons; & quand on se retire, on paye ce qu'on a de

moins que sa mise, comme quand on a joué au trente & quarante & au vingt-un sans argent.

L'Abbé PRINTEMS.

J'aime mieux jouer à ces sortes de jeux-là, sans argent, parce que les fiches & les jettons ont la valeur qu'on veut leur donner, & on n'a pas besoin d'avoir toujours de la monnaie sur soi; c'est bien plus commode.

L'Abbé DES AGNEAUX.

On prend deux jeux de cartes entiers; on bat, on fait couper; ensuite, on fait tirer trois cartes par trois personnes qui ne les regardent pas, ne les font voir à personne, & les placent dans le milieu de la table: sur la première, chaque joueur met trois jettons, deux sur la seconde, & un sur la troisième. Ces cartes font autant de lots, on laisse de côté ce jeu dont on a tiré les trois cartes, on prend le second jeu, & on le distribue carte par carte à chaque joueur. Celles qui restent se vendent aux joueurs qui les désirent, & le produit de cette enchère se divise sur les lots. Toutes les cartes du second jeu ainsi distribuées, celui qui a donné les cartes prend le premier jeu dont on a extrait les trois lots, & il les découvre l'un après l'autre, en les nommant. A mesure qu'elles sont nommées, ceux qui ont les pareilles dans leurs jeux les rendent, & on les met en tas, à côté de l'autre jeu; sur la fin, les dernières cartes ont plus d'espérance aux lots, & souvent on les achète. Une carte dont on n'aurait donné que trois ou quatre jettons vers le milieu du coup, vaut trois ou quatre fiches lorsqu'il n'y a plus que cinq ou six cartes & que les lots sont forts. Si les cartes qui sont restées en donnant n'ont point eu de débit, alors, on les met à part; si elles contenoient quelque lot, ce lot deviendrait double pour le coup suivant. Quand toutes les cartes ont été appelées, il n'en doit plus rester que trois dans les mains des joueurs; on les découvre, & chacun s'empare du lot qui est sur la carte pareille à celle qui lui reste dans la main, à moins, comme je l'ai déjà dit, que les cartes pareilles à celles des lots ne soient restées à l'écart, & que personne n'ait voulu les acheter. Communément, on ne doit pas les vendre moins que les autres cartes, n'ont coûté

aux joueurs; si les joueurs ont trois cartes, par exemple, comme ils ont mis six jettons sur les lots, on ne doit pas vendre les cartes de l'écart moins de deux jettons. S'il y a concurrence, on les vend le plus qu'on peut.

M. DE LA FORÊT.

Sur la fin du coup, quand les joueurs se vendent leurs cartes, c'est sans doute à leur profit.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Très-certainement; ils les ont achetées, elles leur appartiennent bien légitimement. D'ailleurs ils courent une chance; ils peuvent vendre une fiche, une carte qui gagnera un lot de cinq ou six fiches.

M. DES JARDINS.

Dans ce commerce-là, les actions vont toujours en augmentant jusqu'à la fin. Mais je voudrais savoir à quoi servent ces dez que je vous ai vu hier au soir, & qu'on vous a envoyés de Paris.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Ce sont des dez de ferme. Tenez, les voilà, justement; je les ai sur moi; nous pourrions jouer à la ferme.

Madame DE LA RIVIÈRE.

L'abbé est un vrai philosophe; il porte tout avec lui. Mais comment joue-t-on à la ferme?

L'Abbé DES AGNEAUX.

On commence d'abord par mettre la ferme à prix, c'est à dire, que l'on offre trente, quarante, cinquante ou soixante jettons, pour avoir le droit d'être fermier. Alors, on met au jeu le prix de la ferme; le fermier joue le premier, & il retire autant de jettons qu'il a amené de points; les autres joueurs de même.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Mais comme il n'y a qu'une des six faces des dez qui soit marquée, il doit arriver souvent que tous les dez jetés sur la table

soient du côté blanc, & ne marquent aucuns points.

L'Abbé DES AGNEAUX.

C'est ce qu'on appelle chou-blanc; ce qui arrive très fréquemment. Alors, on donne un jetton à la ferme & un au fermier; quelquefois, on donne deux jettons au fermier, & rien à la ferme. Le tout dépend des conventions. Quand le fermier amène chou-blanc, il ne lui en coûte rien.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Mais c'est avantageux d'être fermier.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Oui; mais il en coûte le prix de la ferme, que le fermier paye seul; quelquefois, on convient que chacun aura la ferme à son tour, moyennant un certain prix que l'on fixe; sinon, c'est le dernier enchérisseur qui est fermier. S'il arrive beaucoup de chou-blanc, & que la ferme dure long-tems, le fermier retire ses fonds, & y gagne même encore.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Qu'est-ce qui fixe la durée de la ferme?

L'Abbé DES AGNEAUX.

La ferme dure tant qu'il y a de jettons au jeu; s'il n'en reste plus que cinq, & que vous amenez douze, vous payez sept jettons à la ferme, & toujours un au fermier. Pour finir la ferme, il faut amener juste autant de points qu'il y a de jettons: c'est pourquoi, sur la fin, le fermier peut ne pas jouer, parce qu'il pourroit finir la ferme, & qu'il est de son intérêt qu'elle dure long tems. Les six dez marqués seulement sur une face des numéros 1, 2, 3, 4, 5 & 6 forment vingt-un points. Il y a des endroits où on convient que quand on amenera vingt-un, on emportera tout ce qui est au jeu, & on peut aisément faire cette convention, car il est bien rare que ce coup arrive.

L'Abbé PRINTEM.

Je l'ai vu arriver quelquefois.

L'Abbé DES AGNEAUX.

C'est vrai, mais c'est bien rare; tu as amené deux fois vingt un à la campagne de Madame***; t'en souviens-tu, l'abbé? Il faisoit un tems affreux; nous avons passé l'après-midi à jouer à la ferme & au nain jaune.

Madame DE LA RIVIÈRE.

N'y joue-t on pas avec des cartes, au nain-jaune?

L'Abbé PRINTEM.

Oui, Madame; ce jeu ressemble beaucoup à la comète. Tout le monde connoît la comète; il faut un tableau particulier pour jouer au nain-jaune.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Je crois qu'il y en a un ici; j'ai fureté dans tous les coins, & j'en ai trouvé un vieux. D'ailleurs, si on ne le retrouvoit pas, il est bien aisé d'en faire un.

Madame DE LA RIVIÈRE.

N'auriez-vous pas trouvé aussi un jeu d'oie. Je suis comme Hector, j'aime les jeux où l'esprit se déploie.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Justement, Madame; j'en ai trouvé un vieux qui est relégué dans la cuisine; les domestiques ne veulent plus y jouer; il n'y a plus que la relaveuse de vaisselle, qui, dans les beaux jours de fêtes, invite quelques unes de ses amies du village à venir la voir: elle tient salon dans la cuisine; on fait une partie d'oie, & on s'en va fort content de lui avoir fait passer la soiréée agréablement; elles ne connoissent pas le loto-dau hin. Mais, de bonne foi, croyez-vous qu'il n'y ait pas autant de combinaison & d'effort d'esprit dans le jeu d'oie que dans le loto-dauphin? Allez, Madame, tout est de mode. Si on jouoit l'oie à la cour, il n'y a pas de petit-maître qui voulût passer sa journée sans faire au moins une partie d'oie.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Ah! voilà le chevalier qui apporte le tableau du nain-jaune.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Vous voyez que sur ce tableau on a mis le roi de cœur, la dame de pique, le valet de trefle, le dix de carreau, & dans le milieu, la Folie, représentant *Lindor*, tenant dans sa main le sept de carreau. Ce jeu s'appelle *Lindor*, ou *Nain-Jaune*; chaque joueur met, à chaque coup, sur le dix de carreau, un jetton; sur le valet de trefle, deux; sur la dame de pique, trois; sur le roi de cœur, quatre; & sur *Lindor*, qui est le sept de carreau, cinq. On convient, en commençant, de la valeur des jettons. Pour ce jeu, on se sert d'un jeu de cartes entier; c'est le premier roi qui fait; l'as est la plus basse carte; elle ne vaut qu'un point, & les figures dix. A ce jeu, on ne peut être moins de trois, ni plus de huit joueurs. Les cartes se distribuent suivant le nombre des joueurs.

Nombre de joueurs.	Nombre de cartes.	Il en reste au talon,
à 3	15	7
à 4	12	4
à 5	9	7
à 6	8	4
à 7	7	3
à 8	6	4

Si je suis le premier, je joue un, deux, trois, plus ou moins, suivant le nombre des cartes que j'ai de suite, sans qu'elles soient de la même couleur, car, à ce jeu-là, l'on peut mettre le deux de cœur sur l'as de trefle, ainsi des autres; sans distinction. Si je joue un, deux, trois, & que je n'aie point de quatre, je dis, en jouant, trois sans quatre; celui qui est après moi met un quatre s'il en a un, & continue à mettre ce qui suit dans son jeu; s'il ne peut mettre plus haut que quatre, il dit de même, quatre sans cinq ou cinq sans six, ainsi du reste, tant que l'on peut suivre, & ainsi de main en main; celui qui a mis un roi, recommence par où bon lui semble.

M. DU FRÈNE.

Il est bon de remarquer qu'il faut se défaire toujours des plus basses cartes, sur tout quand on n'a pas de rois, parce qu'on n'a pas d'occasions de pouvoir, dans le courant du jeu, se défaire des basses cartes.

L'Abbé DES AGNEAUX.

On le peut cependant quelquefois. Si je dis sept sans huit, & que personne n'ait de huit, alors, je recommence par où je veux, & je puis jouer un, deux, trois, quatre & cinq, & me débarrasser ainsi de toutes mes cartes.

M. DU FRÈNE.

Mais c'est fort rare, & il ne faut pas s'attendre à cet événement; il est vrai qu'il peut y avoir deux ou trois huit au talon, & s'il en est passé un, alors votre sept vaut un roi; car il y a dans ce jeu un peu de combinaison.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Mais qu'est-ce qui fait que l'on gagne?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Celui qui, en jouant, se débarrasse de toutes ses cartes, est celui qui gagne. Alors, chaque joueur lui donne autant de jettons qu'il lui reste de points dans la main. L'as, comme je vous ai déjà dit, ne compte qu'un point; le sept, sept points, le neuf, neuf points, &c. & les figures dix.

Mademoiselle DE LA HAUTE FUTAIE.

Mais si on finissoit de bonne heure, on gagneroit bien des jettons.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Quand toutes les cartes qui sont dans les mains du premier joueur se suivent, cela s'appelle *grand opéra*, il ramasse tout ce qui est sur le tableau, & chaque joueur lui donne autant de jettons qu'il a de points dans la main.

M. DU FRÈNE.

Si en jouant je mets la dame de pique, je prends ce qui est dessus.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Et si on l'oublioit ?

M. DU FRÈNE.

Ce seroit autant de perdu ; c'est comme au reversi ; quand on place le quinola , & qu'on oublie la bête , alors elle reste.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Mais s'il me reste dans la main le roi de cœur ?

M. DU FRÈNE.

Vous payez au tableau la bête de ce qui étoit sur le roi de cœur & sur les autres cartes qui vous restent. Aussi est-il fort intéressant de se défaire d'abord des cartes pareilles à celles qui sont sur le tableau.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Oui ; si l'on dit six sans sept , & que ce soit à vous à jouer , & que vous ayez dans la main le sept de carreau & un autre , il faut de préférence mettre le sept de carreau. Si vous avez un roi , après l'avoir jeté , comme il vous est libre de commencer par où vous voulez , vous pouvez jouer sept de carreau sans huit , surtout si le sept de carreau est bien chargé ; car il vaut mieux qu'il vous reste dans la main deux grosses cartes dont vous auriez pu vous défaire , & qui ne vous feront payer que dix-neuf ou vingt points , que le sept de carreau qui vous en fera d'abord payer sept , & ensuite tous les jettons qui sont dessus.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Ah ! je comprends bien à présent le jeu du nain-jaune ; je pourrois le jouer.

Madame DU RUISSEAU.

Eh bien ! Madame , nous pourrons le jouer demain. Comme il ne faut pas être beaucoup , les autres joueront aux échecs , aux dames françoises & polonoises , & nous nous

arrangerons de façon que personne ne soit oisif.

Madame DU FRÈNE.

Puisque vous aimez le jeu du nain-jaune , je vous en apprendrai un , Madame , qui lui ressemble beaucoup , & qui peut avoir été calqué dessus ; on l'appelle le jeu du *triolet* , ou *des trois valets*.

L'Abbé DES AGNEAUX.

J'aime autant les petits jeux de poules qui peuvent réunir beaucoup de monde , que le vingt-un , le trente & quarante.

Madame DU FRÈNE.

Au moins , leur diversité est amusante ; & on peut jouer long tems à ces jeux-là sans s'ennuyer.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Surtout quand le tems est tourné tout-à-fait au mauvais , comme aujourd'hui ; car je crois que si nous restions encore demain ici , nous ne pourrions pas nous promener , & nous serions trop heureux d'avoir recours à tous ces petits jeux là.

L'Abbé PRINTEMPS.

C'est donc demain qu'il faudra nous séparer ! J'ai envie de pleurer comme Mademoiselle de la Haute-Futaie.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Mais vous pleurez tout de bon , je crois , ma fille ? Elle est insupportable ; elle ne peut aller nulle part qu'elle ne pleure quand il faut partir.

L'Abbé PRINTEMPS.

C'est que Mademoiselle a le cœur sensible.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

On peut avoir le cœur sensible sans pleurer comme un enfant.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Pour moi , je pleurerois volontiers en quittant une compagnie aussi aimable.

(*Extrait des Soirées amusantes*)
POURQUOI

PROPOS INTERROMPUS.

POURQUOI ET DE PARCE. (*jeu des*)

Le jeu des *pourquoi & de parce* fait tenir des discours fort éloignés de ceux que l'on a proposés ; & certainement je crois qu'il surpasse en cela celui des propos interrompus ; car deux ou trois mots que votre voisin vous dit, vous font souvent inventer des paroles convenables, selon le bon esprit de la personne ; mais ici le hasard domine entièrement, puisque l'un ayant fait une demande secrète à son voisin, celui-là demande simplement à l'autre, *pourquoi*, & il faut qu'il réponde à sa fantaisie, sans avoir rien oui : ce qui fait d'ordinaire une réponse la plus bizarre & la moins attendue que l'on se puisse imaginer. Chacun fait sa demande à son tour, de telle manière que ce soit toujours celui qui est au troisième rang d'après qui répond ; celui du milieu ne servant qu'à demander le *pourquoi* & à retenir ce que le premier lui a demandé à l'oreille, afin qu'il n'y puisse rien changer. Voilà comme on peut jouer à ce jeu, qui est encore diversifié d'autre sorte ; mais tout cela revient au même.

PROPOS INTERROMPUS, (*les*)
ou *Cogs à l'Ane*.

Jeu de Société en dialogue.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Allons, Mesdames, puisque vous le voulez, je vais vous apprendre le jeu des *propos interrompus* ; plusieurs de vous le connoissent. D'ailleurs, il suffit de dire à celles qui ne l'ont pas encore joué, qu'il faut d'abord faire à sa voisine à droite une question ; elle y répond, & fait une question à la suivante ; & cela, s'il vous plaît, tout bas, après quoi Mademoiselle Rose, par exemple, dira tout haut : Madame de la Rivière m'a demandé à quoi servoit telle chose, & Mademoiselle du Ruisseau m'a répondu qu'elle servoit à tel usage, & ainsi des autres.

Madame DE LA RIVIÈRE, *haut*.

Je vais commencer. *A Mademoiselle Rose tout bas* : à quoi sert un soufflet ?
Jeux familiers.

PROPOS INTERROMPUS. 121

Mademoiselle ROSE, *toujours tout bas*.

A souffler le feu. *A Mademoiselle du Ruisseau* : à quoi servent les pompes des pompiers de Paris.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

A éteindre le feu. *A Mademoiselle du Gazon* : à quoi sert une charrie ?

Mademoiselle DU GAZON.

A labourer la terre. *A Madame de la Haute-Futaie* : à quoi sert un bonnet ?

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

A mettre sur sa tête. *A l'Abbé Printems* : à quoi sert un chausson ?

L'Abbé PRINTEMS.

A mettre dans ses pieds. *A Mademoiselle de la Haute-Futaie* : à quoi servent les chansons de l'abbé des Agneaux, votre voisin ?

Mademoiselle DE LA HAUTEFUTAIE.

A amuser en les chantant. *A l'Abbé des Agneaux* : à quoi sert une allumette ?

L'Abbé DES AGNEAUX.

A allumer le feu. *Au Chevalier Zéphir* : à quoi sert une épingle noire ?

Le Chevalier ZÉPHIR.

A attacher les cheveux. *A M. de la Rivière* : à quoi sert un baromètre ?

M. DE LA RIVIÈRE.

A marquer la pesanteur de l'air. *A M. de la Forêt* : à quoi sert un thermomètre ?

M. DE LA FORÊT.

A marquer le froid & le chaud. *A M. des Jardins* : à quoi sert un bateau ?

M. DES JARDINS.

A aller sur l'eau. *A Mademoiselle du Bocage* : à quoi sert un scaphandre ?

Mademoiselle DU BOCAGE.

A aller sur l'eau. *A Madame de la Rivière* : à quoi sert un paravent ?

Madame DE LA RIVIÈRE.

A garantir du vent ; *tout haut* : Messieurs, je vous en fais juges ; Mademoiselle du Bocage m'a demandé à quoi servoit un paravent ; Mademoiselle Rose m'a répondu : à souffler le feu.

Mademoiselle ROSE.

Madame de la Rivière m'a demandé à quoi servoit un soufflet ; ma sœur m'a répondu : à éteindre le feu.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Ma sœur Rose m'a demandé à quoi servoient les pompes des pompiers de Paris, & ma sœur du Gazon m'a répondu : à labourer la terre.

Mademoiselle DU GAZON.

Ma sœur m'a demandé à quoi servoit une charrue, & Madame de la Haute Futaie m'a répondu : à mettre sur sa tête.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Mademoiselle du Gazon m'a demandé à quoi servoit un bonnet, & M. l'abbé Printems, ce homme qui connoît bien les modes, m'a répondu, avec un air de vérité, à mettre dans ses pieds, Madame.

L'Abbé PRINTEMS.

Madame de la Haute Futaie m'a demandé à quoi servoient des chaufsons, & Mademoiselle sa fille m'a répondu : à amuser en les chantant.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

L'abbé Printems m'a demandé à quoi servoient les chansons de son ami M. l'abbé des Agneaux, & M. l'auteur m'a répondu modestement, à allumer le feu.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Mademoiselle de la Haute Futaie m'a demandé à quoi servoit une allumette, & M. le chevalier m'a répondu : à attacher les cheveux.

Le Chevalier ZÉPHIR.

L'abbé des Agneaux m'a demandé à quoi servoit une épingle noire, & M. de la Rivière qui est un grand physicien, m'a répondu doctement : à marquer la pesanteur de l'air. Je crois cependant, que ces épingles servent plutôt à empêcher la légèreté de l'air de dissiper les cheveux & à assujettir les rubans, les fleurs & les gazes sur les têtes des jolies femmes.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Oui ; nous craignons plus la légèreté de l'air que sa pesanteur.

L'Abbé PRINTEMS.

Ah ! Ma lame, la pesanteur de l'air n'influence pas sur les nerfs ?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Mais vous jouez tout de bon aux propos interrompus, laissez donc finir ; on oubliera les questions & les réponses. C'est votre tour, M. le physicien.

M. DE LA RIVIÈRE.

Le chevalier m'a demandé à quoi servoit un baromètre...

Le Chevalier ZÉPHIR.

Oui ; ce baromètre qui est dans le salon, & que l'abbé des Agneaux regarde tous les matins, quand il doit aller promener, & ça ne l'empêche pas d'y être attrapé. Vous souvenez-vous, l'Abbé, comme vous avez été mouillé l'autre jour, en revenant de la loge du bois.

M. DE LA RIVIÈRE.

Patience, donc ; ne m'interrompez pas. M. de la Forêt m'a répondu, à marquer le froid & le chaud.

M. DU RUISSEAU.

Bon ! mais c'est un thermomètre.

M. DE LA FORÊT.

Vous avez raison ; aussi M. de la Rivière a-t-il fait exprès de me demander : à quoi servoit un thermomètre, & M. des Jardins m'a répondu : à aller sur l'eau.

M. DES JARDINS.

M. de la Forêt m'a demandé à quoi servoit un bateau, & Mademoiselle du Bocage m'a répondu : à aller sur l'eau.

Mademoiselle ROSE.

Mais, ça ne se peut pas ; ce ne seroit plus un propos interrompu.

Mademoiselle DU BOCAGE.

Mais, pardonnez-moi, Mademoiselle, M. m'a demandé à quoi servoit un scaphandre, & je lui ai répondu : à aller sur l'eau.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Oh ! ce n'est plus ça. Il ne faut pas dire ce que vous avez répondu, mais ce qu'on vous a répondu. On dit la question d'au-dessus, & la réponse d'au-dessous ; ce qui fait la justesse de la réponse de Mademoiselle du Bocage à M. des Jardins, c'est que M. des Jardins lui a fait une question analogue à celle qu'on lui avoit faite : alors, il n'y a plus de propos interrompus. Un bateau & un scaphandre servent également à aller sur l'eau. Il faut toujours faire une question opposée à celle qu'on vous a faite. Allons, M. des Jardins, payez un gage. Si on vous demande à quoi sert un foulard, il ne faut pas demander à quoi sert une pantoufle. Allons, Mademoiselle du Bocage, que vous a répondu Madame de la Rivière ; vous payerez aussi un gage, pour avoir dit votre réponse & non la sienne.

Mademoiselle DU BOCAGE :

Mais je le disois pour m'amuser ; je fais le jeu. Madame de la Rivière m'a répondu

à garantir du vent ; & M. des Jardins m'avoit demandé un scaphandre : ainsi, je ne payerai pas de gage.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Non : c'est trop juste, je fais bien que vous êtes une bonne écolière. Il ne faut vous montrer un jeu qu'une fois, vous le retenez tout de suite.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Et moi, donc ?

Madame DE LA RIVIÈRE.

Oh ! bon, vous en montrez aux autres.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Mais, on vient de sonner. Il faudroit tirer les gages, car nous en avons déjà beaucoup depuis six heures que nous avons joué à plusieurs jeux. Demain il faudra jouer au *Capucin*, car c'est un fort joli jeu, où on donne bien des gages, à ce qu'on m'a dit.

(Extrait des Soirées amusantes.)

PROVERBES, (jeu des)
par personnages.

Ce jeu est agréable & même intéressant ; si le proverbe est grave & sérieux, vous en pouvez représenter une histoire par personnages que l'on choisit dans sa compagnie, chacun selon son esprit & capacité. Et si le proverbe est gaillard, on en peut sur le champ composer une sa ce ou comédie, qui doit, par les paroles & actions des personnages ou acteurs, exprimer le proverbe qu'il représente, mais qui doit être deviné par ceux de la compagnie qui ne sont pas choisis pour le proverbe ; & ceux qui le deviennent entrent à la place des autres, & en font un que l'on doit aussi deviner.

Par exemple, le proverbe sera *terre a, guerre a* ; or, pour le jouer entre 4 ou 5 de la compagnie, sans déclarer le proverbe à personne, les acteurs éliront un roi ou une reine qui assemblera son conseil ; montera

tur le trône, & se pla'ndra à ses fujets que la couronne & le sceptre des rois, qui qu'extrêmement pe'ans, ont toujours des envieux; qu'un roi, son voisin, pour envahir son royaume, a déjà fait des levées, qu'il est important dy donner ordre pour mettre ses villes en sûreté; alors ses conseillers & capitaines lui donnent des moyens pour empêcher ses voisins d'empiéter sur lui. L'auteur lui témoignera par ses paroles & ses actions, qu'un roi n'est pas estimé grand prince, s'il n'agrandit ses limites, & fait préparer ses gens à la guerre. Par exemple, on voit que des proverbes, on peut inventer & tirer des amusemens ingénieux, & des actions sérieuses ou comiques.

Voici les titres de quelques-uns de ces proverbes dont on peut tirer avantage pour le divertissement d'une société.

Bonne renommée vaut mieux que ceinture dorée.

A petits merciers, petits paniers.

Jamais amoureux honteux n'eut belle amie.

Un fou en amuse bien d'autres.

Tout ce qui reluit n'est pas or.

Tel menace qui a grand peur.

Entre deux vertes une mûre.

A gens de village, trompette de bois.

Femme couchée, & bois debout,

Homme n'en vit jamais le bout.

L'occasion fait le larron.

Il vaut mieux être seul qu'en mauvaise compagnie.

On se traite de Turc à Maure.

Ce qui vient de la flûte s'en retourne au tambour.

A bon vin, bon cheval.

A vaillant homme, courte épée.

A beau parler, qui n'a cœur de bien faire.

Il ne faut pas se moquer des chiens qu'on ne soit hors du vilage.

Quand les enfans dorment, les nourrices ont bon tems.

Le jeu ne vaut pas la chandelle.

Il n'est pas si diable qu'il est noir.

Chacun escorte son semblable.

Il n'est point de pires sourds que ceux qui ne veulent point entendre.

Après la panse vient la danse.

Quand les gueux dansent, les guenilles vont au vent.

Pour un point, Martin perdit son âne.

Il faut plumer la poule sans la faire crier.

Les chevaux courent les bénéfices, & les ânes les attrapent.

Qui ne sait dissimuler, ne sait régner.

Qui parle du loup, en voit la queue.

De trois choses, Di.u nous garde :

De bœuf salé sans moutarde,

D'un valet qui se regarde,

D'une femme qui se farde.

Tems pommelé, femme fardée, ne sont point de longue durée.

Vous avez assez prêché pour boire un coup.

Si les femmes étoient d'argent, elles ne vaudroient rien à faire monnaie.

C'est un bon bâton pour défaire un lit.

Il fait comme les anguilles de Meun, il crie devant qu'on l'écorche.

Andouilles de Troyes, saucisson de Bologne, marons de Lyon, vin muscat de Frontignan, figues de Marseille, cabats d'Avignon, sont des mets pour les bons compagnons.

Tant va la cruche à l'eau, qu'enfin elle se casse.

Il faut mourir, petit cochon, il n'y a plus d'orge.

Qui frappera du couteau, mourra de la gaine.

Il crie comme un aveugle qui a perdu son bâton.

Fille qui écoute, & ville qui parle, est à demi rendue.

Qui garde sa femme & sa maison a assez d'affaires.

Qui croit sa femme & son curé, est en danger d'être damné.

A bien servir & loyal être, de serviteur on devient maître.

Qui bien fera, bien trouvera, ou l'écriture mentira.

Un bienfait n'est jamais perdu.

Tout vient à point à qui peut attendre.

Il vit assez qui vit le dernier.

Plus effronté qu'un page de cour, plus fantaisque qu'une mule, méchant comme un âne rouge, plus poltron qu'une poule, et menteur comme un arracheur de dents.

A tous seigneurs, tous honneurs.

Servez Godard, sa femme est en couche.

Il n'est festin que de gueux, quand toutes leurs brebis sont rassasiées.

Qui trop embrasse mal étreint.

Il est fils de bon père et de bonne mère, mais l'enfant ne vaut guère.

Il ne ment jamais s'il ne parle.

Il a la conscience aussi étroite, comme la manche d'un Cordelier.

Il est fort libéral, il ne mange point le diable qu'il n'en donne les cornes.

Il est capitaine d'une grande réputation, on lui donne le hausse-col en grace.

Il est aussi prudent que valeureux; quand il a été battu, il n'en dit mot à personne.

Il fait des merveilles en ses combats, ceux qu'il a tués se portent bien.

Il sera plus battu pour rien, qu'un autre pour de l'argent.

PROVERBES, SENTENCES ou DEVICES
trouvées selon chaque lettre. (jeu des)

Ayant choisi chacun sa lettre ou sa rime que l'on a dite à l'oreille du maître du jeu, l'on peut faire que chacun dira un proverbe, une sentence, ou une devise, qui commencera par une telle lettre, ou qui finira par une telle rime, comme pour les proverbes commençans en A; *A bon appetit il ne faut point de fausse; A la queue gît le venin; A bon chat bon rat; A l'œuvre on connoît l'ouvrier.*

En B. *Beau bon jeu, argent; Bonne chère, grand feu; Belles paroles n'écorchent point la gorge; Bon sang ne peut mentir; Bon droit a bon métier d'aide; Bon pied bon œil.*

En C. *Charité bien ordonnée commence par soi-même; Chacun est roi en sa maison.*

L'on peut de même jouer aux sentences, mais, comme tout le monde n'a pas eu la lecture des bons auteurs, chacun n'en peut pas savoir assez pour en dire au besoin. Si l'on prend aussi des sentences que chacun sache, ce seront de celles que l'usage a rendu si communes qu'elles sont mises entre les proverbes; & si, au contraire, il n'est point permis d'en dire que celles qui sont fort sérieuses & peu usitées, il se trouvera que plusieurs en feront eux-mêmes, car aussi bien seroit-il difficile de se souvenir des premières lettres de toutes celles qui sont dans les auteurs. En ce cas-là les inventant, c'est toujours faire un beau jeu où il y a occasion de dire de belles paroles, selon l'invention de ceux qui s'en mêleront.

L'on peut aussi jouer aux chansons, obligeant chacun d'en trouver une sur quelque lettre qui a été prise pour toute la compagnie, & si l'on veut exercer moins de rigueur, l'on fera qu'il soit aussi bon d'en dire le second ou le troisième couplet comme le premier, pourvu qu'il commence par cette lettre.

PROVERBES RIMÉS, (jeu des)

& de ceux qui s'accordent ou qui sont contraires; & aussi de ceux qu'on dit tour à tour avec la bougie allumée.

On peut jouer aux proverbes, sentences ou devises qui se terminent par une même rime.

Il y a un autre jeu de proverbes où l'on n'obvye point les premières lettres ni des dernières; ce seroit trop d'affaires; l'on demande seulement à chacun quelque proverbe qui s'accorde à quelque sujet que l'on propose, ou bien qui y soit contraire, & même l'on fait que chacun se dit l'un à l'autre deux proverbes qui se contraient; le même se fera pour les sentences & les devises: mais il est difficile que cela soit bien pratiqué que par des gens fort subtils & de grande mémoire.

Tous ces jeux-là peuvent être changés d'autre sorte, lorsque chacun sera obligé de parler en proverbe ou par sentences, n'y observant autre chose que l'enchaînement du sens. Toute autre contrainte mise à part, l'on peut encore obliger chacun de dire un

proverbe tout-à-tour, sans aucun choix de sujet, mais cela recommencera aussi toujours, jusqu'à ce que plusieurs ayant avoué qu'ils n'en pourront plus trouver, ils soient tous sortis du jeu l'un après l'autre, & celui qui demeurera le dernier étant le vainqueur, les condamnera selon les règles que l'on aura établies.

J'ai vu jouer quelquefois à ce jeu-là, mais sans se mettre en peine de chercher des punitions après le jeu, il y en avoit une dans le jeu même. C'étoit que l'on avoit une petite bougie allumée que l'on se donnoit l'un à l'autre ayant trouvé un proverbe, & il la falloit tenir jusqu'à ce que l'on en eût trouvé un, à peine de se brûler les doigts.

Cette invention est fort plaisante; l'on s'en peut servir en beaucoup d'autres jeux où il faut trouver quelques paroles de son invention: on peut aussi y ajouter que ceui entre les mains duquel la bougie s'éteindra, aura quelque punition de plus. C'est un plaisir de voir comment l'on se hâte de donner le petit bout de bougie, lorsqu'elle incline à sa fin.

PROVERBES représentés en comédie ou par signes. (autre explication du jeu des.)

Quand l'on voudra représenter quelques proverbes, la plupart des personnes de la compagnie s'étant retirées à un bout de la salle, jouent une espèce de comédie ou de farce avec des paroles & des actions telles qu'il leur plaira; & telles qu'elles conviendront au sujet. Que si l'on dit qu'il faut toujours parler en ceci, il ne faut pas croire que cela soit si malaisé, que quand l'on parle tout seul, parce que l'on s'aide l'un l'autre, & que les uns parleront beaucoup, & les autres fort peu, selon l'occasion qui se présentera; & selon le personnage qu'ils auront voulu prendre. Ce seront aussi des discours libres & sans étude; tels que l'on les fait aux propos familiers. Je ne pense pas que l'on puisse jamais trouver une plus agréable manière de divertissement, quand l'on y a l'humeur disposée; car il n'y aura rien que l'on ne fasse venir au sujet, pourvu qu'il y ait là quelques personnes d'esprit qui gouvernent ceci avec invention & jugement. Par exemple,

si l'on veut représenter ce proverbe. *Contre fortune, bon cœur*; il n'y a presque point d'aventures que l'on n'y fasse venir à propos, y ayant quelqu'un qui sera le personnage d'un héros de roman, auquel il arrivera tant de désastres que ce sera pitié, & néanmoins il aura toujours bon courage. Si l'on veut, cela sera dans le style héroïque, mais pour se divertir davantage, l'on y mettra du comique, & alors il faudra que ses infortunes soient plaisantes, comme de tomber dans quelque fosse bourbeux, en n'enfant escalader la maison de sa maîtresse, d'être bien battu en quelque autre endroit par des gens qui le prennent pour un autre, & d'être enfin mené au supplice, qu'il témoignera même qu'il aura toujours le cœur assis en bon lieu.

Pour signifier cet autre proverbe: *La défiance est mère de sûreté*; l'on représentera, si l'on veut, un avare icieux qui sera mille sinagrées pour cacher son argent en lieu sûr, & qui se défiera de tous ceux à qui il parlera, ou qu'il rencontrera, s'imaginant qu'ils ont découvert où est sa cachette, le devinant à leurs gestes, ou à leurs paroles, tellement qu'à toute heure il changera son argent de place, & fera la sentinelle continuellement, sur quoi il se tiendra plus assuré que s'il s'en éloignoit.

L'on représentera aussi un mari & une femme, tous deux assez âgés, lesquels n'ayant qu'une fille à marier, fort recherchée pour sa beauté & ses richesses, craignent beaucoup qu'elle ne leur soit enlevée par de jeunes gens qui en voudroient faire leur bonne fortune. Après en avoir discours, ils l'appellent, lui font force remontrances, & sur ce qu'ils s'imaginent que leurs servantes & leurs valets ont quelque intelligence au-dehors, ils leur défendent de sortir sans leur congé, ils chassent ceux qui sont les moins fidèles, ils délibèrent même de changer de maison, à cause qu'ils sont voisins de quantité de jeunes marjolets qui viennent cajoler leur fille; ils mettent ordre que la porte & les fenêtres soient toujours bien fermées, ils en font redoubler les serrures, les verroux & les barres, & enfin se tenant contents de cela, ils font voir qu'ils représentent tout ce qui peut signifier: *Que la défiance est mère de sûreté*.

Tout cela se fait avec des discours propres à l'histoire, sans que l'on profère le proverbe

que l'on veut exprimer, & cependant il y a un de la compagnie qui n'a point participé au conseil & au dessein de ces beaux comédiens, lequel met toute la force de son esprit à ses yeux & à ses oreilles pour observer leurs actions & leurs paroles, & tâcher de les expliquer si adroitement qu'il en puisse tirer le proverbe que l'on veut figurer. Que s'il n'y peut réussir, il est battu jusqu'à ce qu'il se puisse sauver, ou bien l'on lui ordonne quelque punition, après avoir recueilli les voix de l'assemblée. On peut faire encore qu'il se tienne là assis sur un bâton qui est posé sur deux sièges, & de quelqu'autre sorte où il soit mal à son aise; quand il n'aura pu expliquer une comédie, l'on en recommencera une autre, & ce a durera jusqu'à ce qu'il ait donné l'explication de quelque une, sans qu'il ait autre punition.

Au reste, outre que celui qui est tenu d'expliquer ce qu'il voit & entend, demeure assis sur un bâton en travers, ou sur quelque petit placet fort incommode, l'on y ajoute ceci que l'on lui met quelque grand chapeau à l'antique, & l'on lui donne quelque habit grotesque & embarrassant, l'appellant Monsieur le docteur Fariole ou maître Alibixon, & lui donnant plusieurs autres quolibets, si bien qu'il en a davantage d'envie de se retirer de là.

Vous me direz là-dessus qu'il n'y a pas presse à faire ce personnage quand l'on commence le jeu, & qu'il faut donc jeter à croix & à pile à qui le fera; il est vrai que l'on s'y peut comporter de cette sorte, ou bien user de quelqu'autre manière de fort, si ce n'est qu'il se présente quelqu'un volontairement pour ceci, par une gaieté d'humeur.

Mais, d'ailleurs, il faut que vous sachiez que quand l'on a délibéré d'employer plusieurs soirées à de semblables jeux, lorsque l'on est aux champs, ou lorsque l'on est à Paris, dans un quartier où il y a des personnes qui veulent trouver moyen d'accourir les longues nuits de l'hiver, alors on peut faire que les jeux soient enchaînés les uns aux autres, & que ceux d'une soirée en fassent naître d'autres pour le lendemain. Cela se peut faire aussi en un même jour, lorsqu'au commencement l'on se sera arrêté à des jeux qui ne sont pas fort longs: car soit aux uns ou aux autres, l'on peut ordonner quel-

que pénitence à quelqu'un qui aura failli, & l'on lui choisira quelquefois celle de se tenir en quelque posture ou quelque habit ritible, jusqu'à ce qu'il ait expliqué une comédie que l'on desire représenter. Que si après qu'il l'a bien expliquée; l'on veut continuer le même jeu, il faut que ce soit celui qui s'est déclaré l'inventeur de la comédie qui tienne sa place, comme il s'en trouvera assez, parce qu'ils s'imagineront de rendre leurs actions & leurs paroles si obscures que l'on aura peine à y rien deviner. Que si aucun ne vouloit courir ce petit danger, en ce cas-là pour continuer le jeu, il faudroit encore avoir recours au fort.

Il faut que vous sachiez après tout ceci que la comédie peut être quelquefois représentée avec une variété si peu convenable, que cela signifiera aussiôt autre chose que ce que l'on aura dessein de signifier, tellement que celui qui la doit expliquer, l'attribuera à un autre proverbe plutôt qu'à ce qu'il auquel l'on a pensé. En ce cas-là s'il a l'esprit de défendre son opinion, & de montrer que ce que l'on a fait, est plus propre à ce qu'il dit, qu'à ce que l'on s'est imaginé, il faut avouer qu'il a gagné & qu'il mérite d'être hors de sa place: car il n'est pas obligé d'expliquer des choses mal figurées, ou qui sont à deux ententes, & même il y a telle comédie à qui l'on peut donner cinq ou six sortes d'explications, quoiqu'elle soit bien inventée: car, par exemple, à celle de l'avaricieux dont j'ai parlé, ne pourra-t-on pas dire qu'elle signifie, *qu'il fait un Dieu de ses écus*; & à celle du père & de la mère qui gardent si soigneusement leur fille, ne dira-t-on pas que c'est, *que la beauté est de difficile garde*. Et si l'on y pensoit bien l'on y trouveroit peut-être encore beaucoup d'autres manières de les expliquer: néanmoins l'on entend que tout cela veuille dire seulement, *que la défiance est mère de sûreté*. Il faudra donc voir, qui aura plus de raison des uns ou des autres; quand l'explication même ne seroit pas plus à propos que celle que les acteurs veulent donner; pourvu qu'elle soit aussi bonne, la subtilité d'esprit de celui qui explique, mérite que l'on lui fasse faveur.

Je vous en vais donner encore un exemple; ceux qui avoient une fois entrepris de représenter un proverbe en comédie, prirent un

jeune garçon assez niais, & le mirent au milieu de la place qui leur servoit de théâtre, lui passèrent une jarrettière dedans la bouche, lui commandèrent de s'accroupir comme un singe, & lui donnèrent un chandelier à tenir avec la chandelle, comme pour éclairer à leur jeu, quoiqu'il y eût des flambeaux de tous côtés. Après cela ils représentèrent une farce de l'hôtel de Bourgogne des plus communes, où il n'y avoit que des cocuages & des tromperies de valet. Celui qui la devoit expliquer, se figura bien que le jeune garçon ne se tenoit pas au milieu d'eux, en sa posture ridicule, avec sa chandelle, sans quelque occasion, & sans servir à la signification principale. Lorsque la farce fut jouée, & que l'on lui demanda ce qu'il en pensoit, il dit : *Le jeu ne vaut pas la chandelle.* Alors celui qui avoit inventé la comédie foutint qu'il n'avoit pas bien deviné,

& qu'ils avoient voulu représenter ce proverbe : *La farce vaut mieux que l'oïson*, d'autant que ce qu'ils avoient joué, étoit une farce assez connue, & que le garçon qui étoit au milieu d'eux & à qui l'on avoit souvent donné des narfades, étoit un vrai oïson bridé. L'autre répartit, au contraire, qu'il ne lui falloit donc pas donner de chandelle à tenir, cela étant inutile & ayant été fait sans y penser, & que par ce moyen, comme leur farce étoit mal jouée, cela pouvoit signifier infailliblement, *que le jeu ne valoit pas la chandelle.* Chacun trouva son explication si à propos, que les acteurs mêmes, tous d'une voix, confessèrent enfin qu'il avoit raison, & qu'il méritoit d'être délivré de sa peine : ce qui fut fait aussitôt, & l'inventeur de la farce, tint alors son lieu pour en expliquer une autre suivante.

Q

QUATRE JEUX.

QUATRE JEUX. (*les*) *Gé, Point, Flux, & Séquence.*

APRÈS avoir convenu entre les joueurs quelle somme ils jouent, l'on met quatre tasses, ou bourses sur la table, en chacune desquelles chacun met un jetton; la première est pour le *gé*, la seconde pour le *point*, la troisième pour le *flux*, la quatrième pour la *séquence*.

L'on donne à chaque personne trois cartes couvertes dans lesquelles se rencontrent deux rois, deux as, ou deux dix, ou d'autres, ces deux semblables s'appellent le *gé*; & si dans la compagnie il s'en rencontre plusieurs, comme il est ordinaire, qui aient aussi le *gé*, ils peuvent envier l'un sur l'autre, la somme qui est dans la première bourse, & le plus haut l'emporte.

Les deux as emportent les dix, & valent vingt & demi pour le *point*.

Le *point* qui est de deux cartes d'une même couleur, se peut aussi envier par les joueurs, & le plus haut l'emporte.

Et sensiblement le *flux* qui est, quand les trois cartes sont de trefle, pique, carreau ou cœur, s'envie l'un sur l'autre, & le plus haut le gagne.

Quant à la *séquence*, c'est lorsque les trois cartes se suivent, comme, un, deux & trois, valet, reine, & rois, & ainsi des autres; la plus haute *séquence* emporte la plus foible, & les joueurs peuvent enchérir les uns sur les autres, comme au *gé, point & flux*; mais s'il arrive que dans ce jeu il n'y ait point de *gé, point, flux & séquence*, ce qui arrive rarement, l'argent des bourses double autant de fois qu'on bat les cartes sans rien gagner; ce qui fait quelquefois monter le *flux & la séquence* à de fortes sommes.

La *séquence flattée*, qui est celle de trois cartes d'une même couleur, emporte toutes les autres.

QUESTIONS.

QUESTIONS. (*jeu des*)

On demanda à quelqu'un pourquoi l'Amour étoit peint avec un poisson en une main & une fleur en l'autre. Il étoit facile de répondre que c'étoit pour montrer qu'il étoit le seigneur de la terre & de la mer. Ils demandèrent à un autre, qu'est-ce que vouloit dire, *je suis sans vous & sans moi*; celui-là répondit que c'étoit la parole d'un amant qui est sans lui, parce qu'il est possédé de sa maîtresse: & qui est sans elle, parce qu'il ne la possède pas. Après ils demandèrent comment l'on pouvoit voir & ne voir point une même chose tout ensemble? L'on répondit que c'étoit en fermant l'un des yeux. Ils s'enquirent quel chien, quel coq, & quel serviteur étoient le mieux nourris; l'on dit que c'étoit le chien d'un boucher, le coq d'un meunier, & le valet d'un hôtellier. Comment le corps pouvoit recevoir en un instant plaisir & déplaisir? Que c'étoit en se grattant. S'il y avoit plus de vivans que de morts? Qu'on trouvoit plus de vivans, parce que les morts n'étoient plus, & même que plusieurs de ceux qui étoient sortis de ce monde étoient réputés vivans, étant passés à la vie éternelle.

Les juges étant satisfaits des réponses, il n'y eut point d'autre peine.

Autre jeu de questions.

L'on demanda au cavalier disgracié quel acquêt apporte dommage, il répondit: celui que je viens de faire en mon jeu infatué, dont j'ai acquis l'artifice pour encourir votre disgrâce. L'on lui demanda après à qui l'on pouvoit rêver plus librement un secret? il répondit à un menteur, parce qu'en le rapportant, on ne le croira pas. Quelle chose étoit la plus légère? il dit que c'étoit la pensée, parce qu'en un moment elle se porte de la considération d'une chose à une autre. Quelle chose ressembloit mieux à l'envie? il répartit que c'étoit le ver qui ronge le bois où il s'engendre, avant qu'il puisse ronger les autres, de même que l'envieux se fait du mal à lui-même avant que d'en pouvoir faire à autrui. L'on lui demanda après de quelle couleur se devoit vêtir un amant? Quelle chose ressembloit mieux à la mort? A quoi ressembloit mieux les femmes? Quelles étoient les choses

Jeux familiers.

les plus dommageables, & quels étoient les sujets les plus infortunés? Pour la couleur des habits d'un amant, il dit que ce devoit être le gris, d'autant que cette couleur ressembloit à la cendre, qui couvre plus secrettement & plus vivement le feu. Pour la ressemblance de la mort, il dit que c'étoit la femme, qui fait quiconque la suit, & suit quiconque la suit. Et quant à la chose à qui la femme ressemble le mieux, il dit que c'étoit la balance, parce qu'elle plie du côté qu'elle reçoit le plus. Pour les plus dommageables choses, il nomma le feu, la mer & la femme; & pour les plus infortunés sujets, ceux qui étoient sous la domination de plusieurs seigneurs, d'autant que plusieurs sacs se remplissoient plus mal aisément qu'un seul.

Bien qu'il eût parlé au désavantage des Dames, sur ce qu'il déclara que les interrogations l'y avoient obligé, l'on ne laissa pas de lui faire grace.

QUESTIONS. (*les douze*)

Jeu de Société en dialogue.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Je suis charmé, Mesdames, de vous trouver toutes à déjeuner. Comment va l'appétit? Messieurs du concert, songez à bien déjeuner; il faudra dîner légèrement, afin de pouvoir mieux chanter, car le concert sera aujourd'hui un peu après le dîner. Nous attendons des auditeurs des environs, & nous commencerons de bonne heure, afin qu'ils puissent s'en retourner de jour.

Madame DE LA RIVIÈRE.

L'abbé, je vous serai obligée de porter ma harpe dans le salon. Mais dites-nous donc un peu en quoi consistera le concert.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Voici l'annonce que j'en ai faite; je prierai M. B... de permettre de l'afficher sous le vestibule. Je vais vous en faire la lecture.

Le concert commencera par plusieurs sonates. M. le chevalier Zéphir, le premier violon; l'abbé Printemps, le second; M. des

R

Jardins l'aïto , & M. de la Rivière la basse. Mademoiselle Rose & M. le chevalier Zéphir chanteront un duo sur l'air : *Vous souvient-il de cette fête*. L'abbé des Agneaux , auteur des paroles de ce duo , fera l'accompagnement avec sa guitare. Ensuite , il chantera seul plusieurs ariettes de sa composition : en s'accompagnant également de la guitare. Le chevalier Zéphir exécutera quelques aïis ; entr'autres , un menuet de sa composition. Madame de la Rivière chantera plusieurs morceaux des plus nouveaux opéras , en s'accompagnant de sa harpe. Avant le concert , Mademoiselle de la Haute Futaie , touchera un peu du clavestin. Elle réclame toute l'indulgence des auditeurs , attendu qu'elle est peu familiarisée avec cet instrument. Le concert finira par un quatuor sur l'air : *Où peut-on être mieux qu'au sein de sa famille ?* Tous les instrumens accompagneront ce quatuor , dont les paroles sont de la composition de M. l'abbé des Agneaux , & forment un remerciement pour l'auditoire.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Je présume que ce concert sera fort joli. C'est très-bien d'employer ainsi son tems.

L'Abbé PRINTEM S.

Savez-vous , Madame , qu'il y a long-tems que nous nous exerçons ; nous avons déjà fait plusieurs répétitions.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Je vous plains , vous êtes bien fatigués.

L'Abbé PRINTEM S.

Nous avons fait de la musique hier , & encore ce matin. Nous comptions aller promener , pour nous délasser , & ne voila-t-il pas qu'il brouillasse ?

Mademoiselle ROSE.

C'est désolant. Cette pluie-là empêchera peut-être bien des auditeurs de venir.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Oh ! ce ne fera rien ; le tems s'élevera vers midi. Mais qu'est-ce qui nous empêche de

jouer à quelques petits jeux , en attendant le beau tems.

Mademoiselle DU GAZON.

Apprenez - nous quelques jeux où nous n'ayons rien à faire. J'ai apporté mon ouvrage , & je voudrais travailler tout en jouant.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Je vais vous apprendre le jeu des *douze questions* ; il ne vous empêchera pas de travailler , & il vous amusera. Je vais sortir un instant ; vous choisirez un mot , & il faudra en rentrant , que je le devine avant de vous avoir fait douze questions. Cherchez un mot ; je fors ; & en jouant , je vous expliquerai le jeu.

Madame DE LA HAUTE FUTAIE.

Ma fille , allez me chercher mon ouvrage.

L'Abbé PRINTEM S.

Non , Mademoiselle , restez , j'y vais. Un sac vert bordé en rose , n'est-ce pas , Madame ?

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Oui ; il est dans le fallon , sur le fauteuil qui est à gauche de la cheminée.

Mademoiselle DU GAZON.

Mesdames , quel mot choisissez-vous.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Un chat.

Mademoiselle DU GAZON.

Soit. Appelez l'abbé. L'abbé ? L'abbé ?

M. DES JARDINS.

Le voilà qui vient.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Je ne conçois pas comment il pourra le deviner.

QUESTIONS.

L'Abbé PRINTEM.S.

Madame, voilà votre ouvrage. Mademoiselle, pour la peine, dites-moi le mot qu'on a choisi?

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Non, ma fille, l'abbé des Agneaux l'entendrait.

L'Abbé DES AGNEAUX.

On demande d'abord de quel règne est la chose pensée ou le mot choisi. O, vous savez que tout ce qui existe est classé en trois règnes; le règne animal, le règne végétal & le règne minéral. Le règne animal comprend tout ce qui a vie & mouvement, & même tout ce qui provient d'un être animé. La peau de mon foulier est du règne animal; la laine, la soie font aussi de ce règne, parce que c'est le produit d'êtres animés. Le règne végétal comprend tout ce qui a la vie sans mouvement; & le règne minéral comprend ce qui n'a ni vie ni mouvement, & que la nature a formé dans le sein de la terre, comme les métaux & les pierres. Or donc, je vous demanderai, 1°. de quel règne est l'objet que vous avez pensé?

Madame DE LA RIVIÈRE.

Du règne animal.

2°. Est-il du règne animal purement, ou est-il composé de quelqu'autre règne?

Mademoiselle DU GAZON.

Non, du règne animal pur.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Dans le fond, cette seconde question ne doit pas compter, parce qu'en répondant de quel règne, on doit dire si c'est composé ou non. Je m'explique; mon foulier, par exemple, est de deux règnes; la peau est du règne animal, le fil qui le coud est du règne végétal, & s'il avoit des clous comme les fouliers de certains payfans, il seroit encore du règne minéral. Une allumette est de deux règnes; le soufre est du règne minéral, & le

QUESTIONS. 131

bois du règne végétal. Ainsi, l'objet que vous avez pensé est purement & simplement du règne animal. 2°. Est-il animé, ou inanimé?

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Il est animé.

L'Abbé DES AGNEAUX.

C'est donc un animal vivant? 3°. Est-ce un animal domestique ou sauvage?

Mademoiselle ROSE.

Sauvage.

Mademoiselle DU GAZON.

Non, ma sœur, c'est un animal domestique.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Cette seule circonstance-là me fait voir que c'est un chat, parce qu'il est le plus sauvage de tous les animaux domestiques.

Mademoiselle ROSE.

Oui.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Ainsi, vous voyez que j'ai deviné après trois questions.

L'Abbé PRINTEM.S.

J'en veux deviner une aussi. Je fors, Mesdames, choisissez un mot.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Il faut lui en donner un difficile; prenons le mot parasol. Il ne le devinera pas en trois questions.

M. DES JARDINS.

Il y a beaucoup d'art à ne pas faire des questions trop vagues. Appelez donc l'Abbé.

M. DE LA FORÊT.

Je vais le chercher; mais le voilà. Ah! vous aurez de la peine. Voyons un peu comment vous vous en tirerez.

132 QUESTIONS.

L'Abbé PRINTEMS.

1°. De quel règne est l'objet pensé ?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Il est composé de trois règnes.

L'Abbé PRINTEMS.

2°. Est-il animé ?

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Oh ! mon Dieu, non.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Tu vois bien que tu fais-là une question inutile. Un objet composé de trois règnes ne sauroit être animé.

L'Abbé PRINTEMS.

3°. Sert-il plus aux hommes qu'aux femmes ?

Mademoiselle ROSE.

Egalement.

L'Abbé PRINTEMS.

4°. Sert-il plus à la ville qu'à la campagne ?

Mademoiselle DU GAZON.

On peut s'en servir à la campagne ; mais il sert plus communément à la ville.

L'Abbé PRINTEMS.

5°. Est ce un meuble ?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Oui : mais te voilà à la cinquième question, & il me semble que tu en fais de bien générales.

L'Abbé PRINTEMS.

C'est donc un meuble ?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Inanimé.

L'Abbé PRINTEMS.

Qui sert plus communément à la ville qu'à la campagne, & autant aux hommes qu'aux

QUESTIONS.

femmes. 6°. Y a-t-il de ces fortes de meubles dans cet appartement-ci ?

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Non, Monsieur.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Pardonnez moi, Monsieur, il y en a. Ma fille, vous ne voyez pas bien ; il ne faut pas induire l'abbé en erreur.

L'Abbé PRINTEMS.

C'est un fauteuil qui a des clous, du bois & de la soie.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Est-ce une question que vous faites ?

L'Abbé PRINTEMS.

Oui, Mademoiselle ; c'est ma septième question.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Eh bien ! ce n'est point un fauteuil ; vous avez dit fauteuil parce qu'il y en a peu des trois règnes, & que les autres sont en cannes & en pailles, mais vous vous trompez.

L'Abbé PRINTEMS.

Voyons, que je fasse un peu l'inventaire des meubles qui sont ici. Ah ! je vois à présent ; c'est ce parasol qui est caché dans ce petit coin, n'est-ce pas ?

Mademoiselle ROSE.

Oui, justement ; vous l'avez deviné après sept questions.

M. DES JARDINS.

Ce jeu est fort amusant pour les dames qui peuvent travailler & causer tout en jouant. J'ai connu des personnes qui devinoient toujours le mot avant la quatrième ou la cinquième question. Quand on fait douze questions sans deviner, on peut payer un gage si les joueurs en conviennent.

L'Abbé DES AGNEAUX.

C'est la seule chose qui fasse de ceci un jeu ; car c'est plutôt un exercice d'esprit qu'un jeu. Quand une fois on est en train de le jouer, on s'y attache, & on le joue quelquefois fort long-tems. Tu vois bien, l'Abbé, que le parasol est des trois règnes ; la soie du règne animal, les ferremens du règne minéral, & le bâton du règne végétal.

Mademoiselle ROSE.

Mais s'il étoit en toile ?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Il y a toujours la baleine qui est du règne animal. Il n'y auroit que le cas où le bâton seroit en fer qu'il n'y auroit pas de végétal : mais ça n'est pas commun ; & si encore il faut du fil pour le coudre, & c'est du végétal.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Madame, voilà le brouillard qui cesse : Ayons bon courage, notre auditoire sera nombreux.

Mademoiselle ROSE.

Nous aurons encore le tems de faire une petite promenade avant dîner.

(*Extrait des Soirées amusantes.*)

QUILLES, (*jeu de*) les yeux bandés.

Voyez à l'article B. (*j'aime mon amant par*)

QUILLES. (*jeu de*)

C'est un jeu d'exercice qui consiste à abattre le plus qu'il est possible des neuf quilles qui sont rangées, debout dans un quarré à une certaine distance l'une de l'autre. On tâche de les abattre avec une grosse boule qu'on lance d'un but assez éloigné. Si l'on n'abat rien, c'est ce qu'on appelle faire *chou-blanc*, si l'on en abat au delà du nombre convenu, on *creve*, suivant l'expression du joueur, et l'on revient à moitié des points.

QUILLES des Indes. (*jeu de*)

Règles de ce jeu.

On joue à ce jeu avec une toupie qu'on lance avec force au milieu des quilles, qui

sont posées sur un plateau, disposé pour ce jeu.

Les quilles de la première case comptent chacune 1 point.

Les quilles de la deuxième case comptent chacune 2 points.

Les quilles de la troisième case comptent chacune 3 points.

Lorsque l'on fait tomber toutes les quilles de chaque case, les quilles ont double valeur, c'est à dire que les quilles de la première case au lieu de compter 9 points, c'est 18 points.

Ceux de la deuxième, au lieu de 18, c'est 36 points.

Ceux de la troisième, au lieu de 27, c'est 54 points.

Quand vous passez dans la quatrième ou dernière case, vous comptez 20 points.

Quand la toupie remonte de la deuxième case à la première, vous comptez 10 points.

Quand elle remonte de la troisième à la deuxième, vous comptez 20 points.

Si elle remonte de la troisième à la première, vous comptez 30 points.

Si elle remonte de la quatrième case à la troisième, vous comptez 50 points, y compris les 20 points d'entrée.

Si elle remonte de la quatrième à la deuxième, vous comptez 70 points.

Si elle remonte à la première, 80 points.

Il faut observer, que si la toupie rentre dans les cases en roulant de côté, les quilles qu'elle fait tomber se comptent ; mais elles ne comptent point les points de passage.

L'on met la partie en autant de points que l'on veut, l'on en convient avant de jouer le premier coup.

Ce jeu se trouve rue des Arcis, magasin de tableterie, au Singe vert.

QUILLES SUR TABLE.

Neuf petites quilles sont rangées trois par trois sur un plateau. Ces quilles se dressent au moyen de neuf corlons qui correspondent à un nœud que l'on tire au-dessus du plateau.

Pour jouer on fait tourner la boule autour

d'une flèche à laquelle cette boule est attachée, & suspendue par un cordonnet. La boule étant ainsi lancée se déroule de la flèche, & venant s'agiter au milieu du jeu, elle abat plus ou moins de quilles. Chaque joueur compte le nombre des quilles qu'il abat de cette manière. Celui qui parvient le premier

au nombre juste, de cent, gagne; mais s'il fait plus de cent, il *creve* en se retirant du jeu, & revient à cinquante.

La règle est, comme celle du grand jeu de quilles, qu'on joue à terre, en lançant une grosse boule, que l'on fait partir d'un but dont on convient.

R

R A F L E.

R A F L E. (*la*)

Jeu de trois dez.

CHACQUE joueur, après avoir mis son enjeu, continue de grossir la masse générale, toutes les fois qu'il jette les dez, jusqu'à ce que quelqu'un amène une raffle ou trois dez pareils, qui emportent tout.

R A Q U E T T E. (*jeu de*)

La *raquette* est un petit cerceau courbé en ovale, qui se termine par un manche. Cet ovale est garni de petites mailles bien tendues, & faites avec des cordes de boyau. On se sert de la *raquette* pour chasser, soit un volant, soit une balle de paume, que deux joueurs se renvoient de l'un à l'autre.

R E N A R D.

(*Le plaisant & récréatif jeu du*)

Voici comme s'exprime l'indicateur de ce jeu.

Les Lydiens, peuple d'Asie, entre plusieurs jeux qu'ils inventèrent, donnèrent l'origine & l'usage à celui du *renard*, non tant pour le désir qu'ils eussent de le jouer, que pour se façonner aux ruses, & se garder des surprises que Cyrus, leur ennemi capital, leur dressoit tous les jours; & qui les appelloit *poules*,

à cause qu'ils aimoient les délices & le repos: Les Lydiens le nommoient *renard*, à cause qu'il étoit sans cesse aux aguets, & qu'il cherchoit tous les jours des fineses pour les surprendre.

Règles du jeu.

Ce jeu est récréatif, ingénieux & facile à pratiquer. On le joue sur une table, sur une étoffe, ou mieux sur un carton disposé à cet effet.

On y joue avec des dames ou jettons, faite de poules de bois ou d'ivoire, au nombre de treize, posées sur treize rosettes ou espaces tracés sur la table ou le carton.

Les poules sont en la partie d'en bas, & le renard est en la partie d'en haut, qui consiste en vingt autres rosettes ou espaces. On place en l'un de ces espaces le renard à discrétion, qui peut monter & descendre, aller & venir haut & bas, à droite & à travers. Les poules ne peuvent monter que de bas en haut, à droite & à gauche, & ne doivent point redescendre.

Le joueur ne doit laisser les poules découvertes ou seules, non plus qu'au jeu de dames.

La finesse de ce jeu est de bien poursuivre le renard & l'enfermer en telle sorte qu'il ne puisse aller deçà ni delà; & il est à noter que le renard prend toutes les poules qui sont seules & découvertes.

Enfin, il faut se donner de garde de laisser venir le renard dedans la partie d'en bas parmi

les poules, parce qu'il pourroit les prendre plus facilement.

L'exercice peut beaucoup en ce jeu, & à force de jouer on s'y rend bon maître.

Le joueur qui a le renard doit tâcher de démarer les poules en premier. D'autre part, le joueur qui a les poules doit faire en sorte de démarer le renard le premier; car cela lui est avantageux pour gagner la partie.

Ce jeu, soit sur carton ou sur table, se trouve, rue des Arcis, au Singé vert.

fini. Elle n'a pas osé demander un second loto, & elle a bien fait, car on ne s'en soucioit pas. L'abbé des Agneaux m'a dit tout bas : elle en aura le démenti; je m'en vais lui faire jouer un jeu à gages, sans qu'elle s'en doute. Alors, il a pris un petit flocon de coton qu'il a jetté en l'air au milieu de la table, il a soufflé, & chacun qui le voyoit approcher, le renvoyoit à son voisin, en soufflant : celui sur qui il tomboit, payoit un gage, & nous y avons joué fort long-tems.

L'Abbé PRINTEMs.

C'étoit un plaisir de voir souffler cette grosse Madame Dubois : elle n'en pouvoit plus, parce qu'elle rioit beaucoup.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Il ne faut pas rire à ce jeu-là; car, quand on rit, on ne peut pas souffler : c'est comme au spectacle, on ne peut pas bâiller & siffler.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Madame Dubois étoit bien en train, car elle a voulu nous faire jouer à *petit-bonhomme vit encore*. On passe de main en main une allumette ou un petit morceau de papier allumé; & celui dans les mains duquel le petit bonhomme meurt, paye un gage.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Savez-vous, Messieurs, qu'il n'étoit pas loin de deux heures, quand nous nous sommes couchés.

L'Abbé DES AGNEAUX.

C'est qu'il y avoit beaucoup de gages à tirer : je ne voulois pas, moi, qu'on les tirât; Madame Dubois auroit été obligée de revenir encore jouer avec nous.

Mademoiselle DU GAZON.

Voilà l'avantage des petits étuis; c'est qu'on peut les laisser dans la roue jusqu'au lendemain; & on ne voudroit pas laisser de même des couteaux, des ciseaux, & autres petits bijoux dont on pourroit avoir besoin.

RÉPONSES EN UNE PHRASE. (les)

Jeu de société en dialogue.

MADAME DE LA RIVIÈRE.

Ah! l'abbé, je ne jouerai plus à votre vilain jeu du *coton en l'air*. Je n'en puis plus; je suis encore toute essoufflée d'hier au soir?

MADAME DE LA HAUTE-FUTAIE.

Savez-vous que ce jeu là est très-fatigant, & qu'il pourroit devenir dangereux, si on y jouoit souvent.

MADAMOISELLE DE LA HAUTE-FUTAIE.

Vous avez donc bien joué hier au soir. Oh! Je suis fâchée d'avoir été me coucher après souper. C'est vous qui l'avez voulu, maman.

MADAME DE LA HAUTE-FUTAIE.

J'en suis fort aise, ma fille; vous avez la poitrine trop délicate, & le jeu du coton en l'air vous auroit trop fatiguée.

MADAMOISELLE DE LA HAUTE-FUTAIE.

Comment le joue-t-on?

MADAMOISELLE ROSE.

Ma bonne amie, nous avons fait un loto; Madame Dubois a bien voulu s'humaniser; elle a joué avec nous : elle a eu un quine & deux quaternes, avec plusieurs ternes, de façon qu'en très-peu de tems, le loto a été

Madame DE LA RIVIÈRE.

Vous nous avez dit hier, l'abbé, que vous aviez des observations à nous faire sur les *commandemens* : je suis fort curieuse de vous entendre. Cet article manque au cours complet que vous nous faites sur les jeux.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Autrefois, on donnoit trois *commandemens*.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Ce fut l'an 1530, du tems de François I^{er}, peut-être que l'on en donnoit trois ; car, actuellement, on n'en donne plus qu'un.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Je ne fais si on jouoit aux jeux à gages du tems de François I^{er}. Peut-être jouoit-on au *piéd-de-bœuf* où l'on compte jusqu'à neuf ; car il est bien ancien ce jeu-là. Ce qui est certain, c'est qu'on donnoit anciennement trois *commandemens* ; & à ce sujet, je vais vous chanter une chanson de Pannard ; sur le *piéd-de-bœuf* ; elle vous apprendra le jeu du *piéd-de-bœuf*. La voilà :

Je révois l'autre jour,
Qu'avec vous, & l'amour,
Je jouois sur l'herbette,
A certain jeu, Nanette,
Où l'on va jusqu'à neuf,
En comptant tour-à-tour.

Je te tiens, dit ce Dieu, suivant la loi commune,
De trois choses tu dois, pour le moins en faire une.

Aime Nanette tendrement,
Aime-la sans partage,
Aime-la constamment.

Tout autre soumis à l'usage,
N'eût rempli qu'une de ces loix ;
Pour moi, volontiers je m'engage,
A les accomplir toutes trois.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

J'avois oublié cette chanson ; mais elle est fort jolie.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Or donc, je dis qu'il est bon de donner plusieurs *commandemens*, & au moins deux aisés & différens, afin qu'on puisse choisir. Par exemple, quand on donne pour *commandement* de chanter, ça tombe presque toujours à de jeunes personnes qui ne s'en soucient pas. On a de la timidité ou de la répugnance ; on chante mal, après s'être fait bien prier ; la maman gronde..... Et pourquoi se faire une peine d'une chose qui ne doit qu'amuser ? La coutume de donner au moins un *commandement* impossible est assez singulière. On vous ordonnera de prendre la lune avec les dents, d'aller embrasser une personne éloignée de vous de plusieurs lieues, &c. quelquefois le *commandement* sera d'embrasser une personne que l'on déteste, ou une autre que l'on aime bien : alors, le choix est piquant. Assez souvent, quand on ordonne d'embrasser la personne que l'on aime le mieux, on embrasse tout le monde. Comme ces enfans à qui on demande : qu'aimez vous le mieux de votre papa ou de votre maman ? Soit que l'on, à laquelle ceux qui ont de l'esprit répondent ordinairement : je les aime mieux tous les deux.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Vous avez bien raison de ne pas vouloir qu'on donne pour *commandement* unique de chanter ; c'est assez qu'on vous ordonne de chanter, pour qu'il ne vienne aucune chanson jolie dans la mémoire.

Mademoiselle ROSE.

Tout cela est fort bien dit ; mais avec toutes vos belles dissertations, nous ne jouons pas. Eh bien ! Chevalier, est ce que vous ne nous apprendrez aucun jeu ?

Le Chevalier ZÉPHIR.

Ma foi, je n'en fais point ; l'abbé m'a volé : je vous aurois appris le *piéd-de-bœuf* : une, deux, trois, quatre, cinq, six, sept, huit, neuf, je tiens mon *piéd-de-bœuf* ; & puis on baise la main, sans quoi elle ne seroit pas de bonne prise.

Mademoiselle

Mademoiselle ROSE.

Finissez donc, Chevalier ; vous me tordez les doigts ; allons donc.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Jouons aux *réponses en une phrase* ; je vais sortir un instant ; chacun donnera un mot à son voisin ; en revenant, je ferai une question à chacun. Il faudra, dans sa réponse, qu'il mette son mot, & que je tâche de le deviner ; celui dont le mot aura été deviné, prendra ma place.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Voyez s'il n'écoute pas.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Oh ! il est bien loin.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Chevalier, je vous donne pour mot *pantoufle*.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Mademoiselle, je vous donne pour mot *diable*.

Mademoiselle ROSE à Mlle DU GAZON.

Moi, je vous donne *crocodile*.

Mademoiselle DU GAZON.

Oh ! c'est trop difficile, ma sœur. Eh bien ! tiens, ma sœur, je te donne *Antipodes*.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

M. l'abbé, je vous donne *fricassée de poulets*.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Il faut que je forte ; je ne jouerai pas ce tour-ci.

L'Abbé PRINTEMPS.

N'allez pas dire les mots à l'abbé ; il n'auroit pas de peine à les deviner.

Jeux familiers.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Oh ! mon Dieu, non. Je vous en réponds.

L'Abbé PRINTEMPS.

Mademoiselle, je vous donne pour mot *baromètre*.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Eh bien ! Madame de la Rivière, je vous donne aussi pour mot *baromètre*. Appelez l'abbé. Le voilà qui vient.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Vous avez été bien long-tems, Mesdames. Voyons un peu, Madame de la Rivière ; irez-vous promener ce soir ?

Madame DE LA RIVIÈRE.

Si le *baromètre* nous annonce du beau tems, je pourrai bien y aller ; mais je crains bien les *crapauds* & les *couleuvres*.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Bon ! ces *crapauds* qu'on vous a donné.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Point du tout, c'est *baromètre*.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Chevalier, raisonnez-vous quelquefois ?

Le Chevalier ZÉPHIR.

Quelquefois, je raisonne *pantoufle*.

Mademoiselle ROSE.

C'est bien vrai, par exemple.....

Le Chevalier ZÉPHIR.

Laissez-moi donc finir ma phrase ; quelquefois je raisonne sérieusement, surtout si on parle de chimie. Mon mot est dit.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Ah ! voyez que c'est bien difficile à deviner ! C'est chimie, n'est ce pas ?

Le Chevalier ZÉPHIR.

Point du tout ; car c'est *pantoufle*.

L'Abbé DES AGNEAUX à Mlle ROSE.

N'est-il pas vrai, Mademoiselle, que le Chevalier fait bien jouer ce jeu-là ?

Mademoiselle ROSE.

C'est un diable pour tous les jeux ; mais je n'aime pas quand il fait la culbute, car j'ai toujours peur qu'il ne se casse l'épine du dos.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Diable ! c'est difficile à deviner.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Vous l'avez dit.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Paix là ! point d'indiscrétion sur-tout.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Allons, soit ; je vois bien que je n'en devinerai pas aujourd'hui. C'est..... c'est..... culbute.

Mademoiselle ROSE.

Point du tout ; c'est *diable*.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Il faut pourtant que j'en devine ; car si je fais le tour sans en deviner, je payerai un gage ; je vais faire à Mademoiselle du Gazon une question bien difficile. Mademoiselle, vous leverez-vous de main de bon matin ?

Mademoiselle DE LA HAUTE FUTAIE.

Ah ! ma bonne amie, si vous n'y êtes pas prise, il y aura bien du mérite de votre part.

Mademoiselle DU GAZON.

Monsieur, je me leverai le plus matin que je pourrai ; car, quand je dors trop, je fais des rêves affreux, & je vois en rêvant des

loups, des serpens, des crocodiles, des tigres, des rhinoceros, des léopards & des ours. Mon mot est dit.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Oui, il est dit ; mais accompagné de plusieurs autres ; je vois bien qu'il est dans votre énumération ; ces chiennes d'énumérations sont défolantes, & on devrait les proscrire à notre jeu.

Mademoiselle DU GAZON.

Mais vous ne dites pas le mot ; avec tous vos beaux raisonnemens.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Eh bien ! c'est cro... non ; c'est rhinoceros.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Non : vous aviez bien commencé ; c'est *crocodile*.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Je voulois le dire ; au diable soit le jeu. Je n'en devinerai pas un. Tiens, l'abbé, je te défie de me répondre. Comment fait-on une *fricassée de poulets* ?

L'Abbé PRINTÉMS.

Si j'étois cuisinier, ou même marmiton, je pourrois te dire comment on fait une *fricassée de poulets*.

L'Abbé DES AGNEAUX.

La question que je t'ai faite est heureuse pour toi, c'est sûrement, *marmiton* qu'on t'a donné.

L'abbé PRINTÉMS.

Point du tout. Elle est encore plus heureuse, car c'est *fricassée de poulets*.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Le jeu est fort piquant, surtout quand les questions sont dans le sens du mot donné.

L'Abbé PRINTÉMS.

Madame, une fois on m'avoit donné *dentiste* ; on me dit par hasard : j'ai bien mal aux dents ; pourriez-vous m'enseigner un remède ? Et je répondis : je ne suis point *dentiste*.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Allons, M. l'abbé, vous avez passé mon tour; faites-moi donc une question?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Seriez-vous bien aise, Mademoiselle, de retourner à Paris, pour voir votre aimable maman?

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Oh! mon Dieu, oui; car j'irois, pour la voir, jusqu'aux Antipodes, & même jusques sur les bords de la cataracte de Niagara.

L'Abbé DES AGNEAUX.

C'est ou Cataracte, ou Niagara.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

C'est *Antipodes*.

Le Chevalier ZÉPHIR.

L'abbé, votre unique ressource, c'est Mademoiselle de la Haute-Futaie.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Mademoiselle, aimez-vous les fraises?

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Me voilà bien embarrassée. Quand le baromètre..... non. J'aime bien les fraises; mais j'aime mieux à m'aller promener quand le baromètre annonce du beau tems.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Ce mot-là n'est pas difficile à deviner. C'est baromètre.

Mademoiselle ROSE.

Eh bien! ma bonne amie; allez-vous promener dans le jardin, tandis que nous allons prendre de nouveaux mots.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Je n'en devinerai aucun, moi, bien sûrement.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Est ce que vous vous êtes donné les mots tout haut?

Madame DE LA RIVIÈRE.

Oui: est ce qu'il ne le faut pas?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Pardonnez-moi; mais on peut aussi les donner tout bas. Alors, les autres joueurs ont le plaisir de chercher aussi le mot avec celui qui fait les questions. C'est comme les fables, par exemple. La morale est quelquefois au commencement, & quelquefois à la fin. Quand elle est au commencement, on a le plaisir de voir & de juger si la fable prouve bien la morale; & quand elle est à la fin, on la cherche, & on a la satisfaction de se rencontrer quelquefois avec l'auteur. Au reste, vous sentez qu'il est indifférent que le mot se donne tout haut ou tout bas. L'essentiel est de ne pas varier sa voix dans la réponse, quand on prononce le mot donné, parce qu'alors cette inflexion de voix le fait aisément deviner.

L'Abbé PRINTEMPS.

Ce jeu-là est fort amusant; j'ai vu passer des soirées entières à le jouer. C'est celui dont on devine d'abord le mot qui prend la place du chercheur de mots; car si on devinoit un mot à la première question, on ne continueroit pas moins à faire des questions aux autres, surtout quand les mots ont été donnés tout haut.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Voilà Madame de la Haute-Futaie qui revient, elle fera du jeu.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Mesdemoiselles, descendez, s'il vous plaît, car on va souper; tenez, on sonne.

Mademoiselle ROSE.

Ah! ma bonne amie, nous continuerons notre jeu après souper. Vous en ferez, car il est fort joli.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Volontiers, mais à condition que nous n'irons pas coucher si tard qu'hier.

(*Extrait des Soirées amusantes.*)

RETIRE-TOI DE-LA.

Petit jeu.

Voyez à l'article JEU DE LA SELLETTE.

REINES. (*jeu des*)

Il faut que chacun de la compagnie choisisse sa reine & la vienne dire à l'oreille de celui qui fait le jeu; puis l'on sera obligé de dire plusieurs perfections de sa maîtresse en une telle rime. Ainsi, en choisissant la rime de *té*, on dira qu'elle a de la beauté, de la clarté, de la netteté, de la subtilité, de la propriété, &c. ainsi du reste. Ceux qui auront choisi des rimes qui ne seront pas fort abondantes, se trouveront fort empêchés si d'autres les ont prises devant eux.

ROIDÉPOUILLÉ. (*le*)

Jeu de société.

Voyez à l'article ATTRAPE. (*jeux d'*)

ROMESTECQ. (*jeu du*)

L'origine de ce jeu vient de Hollande, & c'est pour ce sujet qu'il est appelé *romestecq*.

Règles du jeu.

10. Vous prendrez un jeu entier de cartes ordinaires & en ôterez toutes les petites, vous réservant les trente-six qui restent, & vous conviendrez du prix du jeu.

20. On peut jouer depuis deux personnes jusqu'à six, à raison de cinq cartes chacune.

30. Jouant six personnes, il est à observer que pour voir comme la partie sera assortie,

on donne à chaque personne une carte, & les trois plus hautes sont ensemble, & les plus basses pareillement. C'est la même marche à observer quand on est quatre joueurs ou même deux.

40. Jouant à six personnes, celui qui sera au milieu donnera à couper à celui qui sera au milieu de l'autre côté de la table, & qui jouera contre lui.

50. Celui qui aura la plus haute carte choisira de faire ou non, attendu qu'étant six personnes, il y en a qui trouvent de l'avantage de faire, & d'autres non; cela étant à la discrétion de celui qui aura coupé la plus haute. Celui qui ne donne pas, est celui qui doit marquer le jeu.

60. Celui qui ne fait pas, prendra la craie pour marquer sur la table le nombre des marques qui sera accordé par la compagnie. Ordinairement à six l'on marque trente-cinq marques; & à quatre & à deux, l'ordinaire est de vingt-un. Néanmoins, le tout dépend de la volonté des joueurs.

70. Celui du milieu qui fait, étant six joueurs, donnera cinq cartes à la volonté, favori: par une, deux, trois, quatre, ou cinq; mais il est à remarquer qu'il faut qu'il donne toujours durant la partie, de la manière qu'il a commencé; & ainsi chacun des autres donnera à son rang, ainsi qu'il est dit ci-dessus.

80. Jouant quatre personnes, celui qui a les plus basses cartes est obligé de faire, & l'on coupe de travers, afin qu'il n'y ait pas une primauté d'un côté ou d'autre, laquelle primauté est fort avantageuse.

90. Si celui qui donne les cartes par inadvertance en retourne une du côté de son adversaire, il lui sera marqué trois marques par sa partie; mais si d'aventure la carte venoit à se retourner de son côté, il n'y a point de marque; & s'il se trouve des cartes retournées dans le jeu, reconnues par la compagnie, il lui sera encore marqué trois marques.

100. Qui manque à donner, de la même façon qu'il a déjà donné, il lui sera marqué trois marques par sa partie; & s'il arrivoit, par le hasard, qu'il en donnât six pour cinq, il lui sera encore marqué trois marques, & en ôtera jusqu'au nombre de dix cartes, qu'il

mettra dans l'écart, & continuera à donner ainsi qu'il avoit donné par ci-devant.

11°. Qui joue devant son rang relevera sa carte, & lui sera marqué trois marques.

12°. Qui renonce à la couleur que l'on lui jette, perd la partie.

13°. Qui compte Rome, village, double ningre, & qu'il ne l'ait pas; quand il est reconnu, perd la partie.

14°. Qui joue avec six cartes, perd la partie.

15°. Qui efface une marque de plus qu'il ne lui appartient, perd la partie.

16°. Qui accuse de trois marques à faux, perd la partie.

17°. Pour parfaitement vous donner à entendre ce jeu, il est nécessaire d'expliquer ce que c'est que *virlicque*, *double ningre*, *triche*, *village*, *double Rome*, & *Rome*: la valeur des cartes, lorsqu'elles sont jointes ensemble, savoir: l'as vaut onze & emporte le roi, & ainsi le roi emporte les autres plus basses.

Virlicque, est quatre cartes arrivées en une même main de même façon, comme quatre as, quatre rois, ainsi du reste; & on a gagné alors la partie.

Triche, sont trois cartes de même sorte arrivées dans une même main, comme trois as, trois rois, ou autres cartes au-dessous.

Double ningre, sont deux as, deux rois, arrivés en une même main, ou bien deux as, deux dix ou deux rois en la place de deux as.

Village, sont deux dames & deux valets de même valeur, ou deux dix & deux neufs, à commencer depuis la dame jusqu'à la plus basse suivante; & *double Rome*, sont deux as ou deux rois arrivés en une même main.

Rome, est deux cartes semblables au-dessous des rois & des as, arrivés dans une même main.

18°. La valeur du jeu est que, qui a *virlicque* gagne la partie, & on efface tous les acquis.

19°. *Triche* vaut trois dans la main s'il est d'as ou de rois; quand tout passe, qu'il ne soit pas grugé, il vaut six, d'autant que les as & les rois valent chacun une marque.

20°. *Double ningre* vaut trois dans la main, quand tout passe, & qu'ils ne soient point

grugés; savoir le roi & l'as. Il est à remarquer que quand vous jouerez une des quatre cartes qui composent le *ningre*, qu'il faut dire en la jettant, pièce de ningre, & en jouant une autre carte, dire autre pièce; car s'il arrivoit que vous eussiez effacé votre marque sans avoir dit pièce & autre pièce, on vous accuseroit de la partie, & auriez perdu.

21°. *Village* vaut deux en disant pièce & autre pièce en les jettant, ainsi que ci-dessus.

22°. *Double Rome* valent deux dans la main, & quand tout passe qu'ils ne soient point grugés, valent quatre en disant en le jettant, pièce de Rome.

23°. *Rome* vaut un dans la main en disant en le jettant, pièce de Rome.

24°. Le *stecque* est une marque à effacer pour celui qui fait la dernière levée.

25°. Le mot de *gruger* est quand on jette une carte d'une sorte de laquelle on n'a pas, & que l'on soit contraint de jeter quelques as ou rois, cela s'appelle *gruger*, d'autant que celui qui les gruge en efface autant qu'il en a marqués.

Les as & rois valent chacun un, ainsi qu'il a été dit ci-dessus.

ROUE DE FORTUNE.

Voyez à l'article LOTERIE. (*petite*)

ROULETTE; espèce de jeu d'exercice que l'on joue debout autour d'une machine faite exprès, disposée en forme de galerie. C'est un jeu de hasard, du reste très-égal, & qui ne paroît susceptible de tromper.

On jette une boule blanche ou noire dans une galerie; d'où, après plusieurs circuits, & étant renvoyée de différents côtés, cette boule s'arrête enfin sur une case de sa couleur, ou de celle opposée; ce qui décide du gain ou de la perte.

ROULETTE aux dez. (*jeu de la*)

Voyez à l'article COULEURS. (*jeu des trois*)

RUBAN. (*jeu du*)

Voyez à l'article JEU DE LA SELLETTE.

S

S A B O T.

S A B O T. (*jeu d'écolier.*)

C'EST un morceau de bois rond, qui se termine en pointe, & qu'on fait tourner en le fouettant dans le même sens avec une lanière. L'adresse du joueur consiste à entretenir longtemps l'activité du sabot.

S A G E. (*jeu du*)

Dans le jeu du *sage*, l'on trouve les principaux effets de la sagesse, comme de craindre & d'aimer Dieu, de surmonter l'influence des astres, d'être ferme contre la fortune, d'être libre & ne s'assujettir à rien, & ainsi des autres; puis chacun ayant appris quelqu'une de ces belles maximes par cœur, le maître s'adressant à celui qui sera à sa main droite, & lui demandant, *que fait le sage*, il faut qu'il dise sa sentence, comme par exemple, *le sage craint & aime Dieu*; & après ayant interrogé un autre suivant, celui-là doit dire la sienne.

Plusieurs s'interrogent aussi l'un l'autre avec pareille obligation, & à la fin, lorsque chacun peut bien avoir appris les sentences de tous ses compagnons, on les doit redire d'ordre jusqu'au dernier qui en dit plus que tous les autres. Ceci a la vraie apparence d'un jeu, & s'il semble trop sérieux, l'on en peut faire de plus gais à son imitation, en changeant les paroles & le sujet.

S A V A T E. (*jeu de la*)

Pour jouer ce jeu, la compagnie s'affied à terre en rond, excepté une personne qui reste debout au milieu, & dont la tâche est d'attraper un foulard que la compagnie se passe de main en main par dessous les jarrets, à peu près comme une navette de tisserand.

Comme il est impossible à celui qui est debout, de voir en face tout le cercle, le beau du jeu est de lui donner des coups de talon du foulard, du côté qui est hors de défense.

S A U T S. (*jeu des trois*)

C'est une espèce de jeu de force, où celui qui, en deux enjambées & un saut parcourt le plus grand espace, gagne.

SCHNIF-SCNOF-SCNORUM.

Jeu de société.

Voyez à l'article POULES. (*Jeu de*)

SCIENCES ET ARTS. (*jeu des*)

Au jeu des sciences & des arts chacun prend un nom, & quand on a appelé la théologie, la philosophie, l'astronomie, la géométrie, &c. il faut que ceux qui en portent les noms disent les définitions d'une telle science ou d'un tel art, ou quelque chose qui leur appartient, & soit à leur gloire & avantage.

Pour épuiser les esprits & les mettre beaucoup en peine, il faut appeler chacun plusieurs fois, rendant le jeu un peu long, mais cela ne peut être pratiqué que par des personnes qui aient beaucoup d'étude.

S E C R É T A I R E. (*le*)

Jeu de Société en dialogue.

Mademoiselle DU GAZON.

Eh bien! il est arrivé! L'avez-vous vu?

SECRET AIRE.

Comme il a l'air niais, pour un jeune homme de seize ans! Qu'il est gauche! Le pauvre garçon, il a bien fait d'être riche!

Mademoiselle DE LA HAUTE FUTAIE.

Qui donc! ma bonne amie, M. Dubois, ce digne fils de sa digne mère?

Mademoiselle DU GAZON.

Justement. Madame Dubois, en nous en parlant, faisoit comme le hibou de la fable de la Fontaine.

Mademoiselle DU BOCAGE.

Je m'attendois à voir un jeune lutin plein d'esprit; je crois qu'il a de la difficulté à parler.

Mademoiselle DU GAZON.

Non; point du tout: c'est qu'il veut graser. Avez-vous vu son doigt, comme il est emmaillotté! Je l'ai déjà vu à Paris. Le pauvre garçon, il a bien fait d'être riche.

Mademoiselle DU BOCAGE.

Est-ce qu'il est borgne, donc?

Mademoiselle DU GAZON.

Non; c'est qu'il louche un peu de l'œil gauche; mais ça ne paroît pas quand on le voit du côté droit. Le pauvre garçon; il a bien fait d'être riche.

L'abbé PRINTÈMS.

Il fera comme sa mère; il n'aimera pas nos jeux.

Mademoiselle DU BOCAGE.

Je l'ai entendu dire deux mots, il ne m'a pas paru bien spirituel. Il est comme une boule, il fera comme sa mère.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Allons, silence, s'il vous plaît, Mesdemoiselles, je l'entends qui vient avec son violon.

SECRET AIRE. 143

L'abbé PRINTÈMS.

Il est donc musicien; ce fera un acteur de plus pour notre concert de demain.

L'abbé DES AGNEAUX.

Bon! Il y a, dit on, huit ans qu'il apprend à jouer du violon, il n'en fait guères plus que le premier jour. Le violon est un instrument si commun, que je le trouve détestable, quand il n'est que médiocre. Il faut un peu exceller dans cet instrument, sans quoi ce n'est pas la peine de s'en mêler; à moins qu'on ne veuille, par complaisance, racler quelques contredanses dans le besoin, pour faire danser. Je ne fais si c'est ma guitare qui m'a rendu ennemi déclaré du violon; mais je trouve cet instrument d'une aigreur insupportable, quand toutefois il n'est pas adouci par une main habile. Le pauvre M. Dubois n'y fera rien; son doigt le gêne beaucoup pour tenir son archet, & c'est un grand défaut.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Eh bien! M. Dubois, vous voilà donc venu voir nos jeux enfantins? Je croyois que vous restiez toujours à côté de votre maman, à la voir jouer.

M. DUBOIS.

Oui, Madame; mais c'est qu'elle perd; elle est de mauvaise humeur. On lui a fait un *schlem*; & quand son jeu va mal, elle me gronde toujours; elle dit que je me tiens mal, & j'ai mieux aimé encore venir ici.

Mademoiselle DU GAZON.

Nous sommes bien flattées de la préférence.

M. DUBOIS.

Ah! oui: & puis encore c'est que je ne peux jouer là-haut du violon, ça les étourdiroit.

L'abbé DES AGNEAUX.

C'est que les joueurs de gros jeu n'aiment que la cadence du pouce.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Quel air jouez-vous-là?

Mademoiselle DU BOCAGE.

C'est un air de Péronne sauvée. *Sitôt que Lubin m'aima d'amour extrême.*

L'abbé DES AGNEAUX.

Vous ne devriez pas, mon cher ami, jouer cet air là, il est trop difficile; vous l'avez pris un peu haut; vous devriez le transposer pour votre violon, & vous voyez bien que vous le défigurez; vous passez toutes ces petites notes d'agrément. D'ailleurs, vous vous trompez-là: tenez; *il faut pourtant, disoit ma sœur, laisser un peu languir son serviteur*; vous voyez bien que vous êtes en *si bémol*; *laisser un peu*, il faut un *si naturel* & un *ut dieze*; & vous tronquez tout-à-fait ce passage-là.

M. DUBOIS.

Oh! que non.

L'abbé DES AGNEAUX.

Oh! que si. Parbleu! lisez votre musique. Mais nous allons jouer un jeu qui ne vous amuseroit peut-être pas. Vous avez bien vu cette grande allée de tilleuls qui partage le verger; il y a au bout une grande grotte qui est charmante pour faire de la musique. Il y a un écho merveilleux; quand vous serez-là avec votre violon, vous croirez entendre une douzaine d'instrumens.

Mademoiselle ROSE.

Comme c'est couvert, la rosée ne gêtera pas vos cordes.

L'abbé PRINTEMS.

Enfin le voilà parti, le pauvre nigaud.

L'abbé DES AGNEAUX.

Mesdames, voulez-vous jouer au *secrétaire*?

Madame DU RUISSEAU.

Oh! il faut trop d'esprit pour ce jeu-là; moi, je n'y jouerai pas.

L'abbé DES AGNEAUX.

Eh bien! ne le jouons pas.

Mademoiselle ROSE.

Mais, ma sœur, on écrit ce qu'on veut. En défigurant son écriture, on ne fait ce qu'on a écrit.

L'abbé DES AGNEAUX.

Eh bien! jouons-y donc.

Madame DU RUISSEAU.

Mais c'est qu'on peut mettre des méchancetés.

L'abbé DES AGNEAUX.

Eh bien! ne jouons pas.

Mademoiselle ROSE.

Mais, ma sœur, nous sommes trop honnêtes pour y mettre des méchancetés. D'ailleurs, on n'y met rien qu'on ne dise en conversation; & puis, ces petites méchancetés là, quand il y en auroit, ne portent pas beaucoup.

L'abbé PRINTEMS.

Eh bien! jouons-y donc.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Allons, que tous ceux qui veulent jouer au *secrétaire* levent le doigt.

Madame DU RUISSEAU.

Allons, je leverai le doigt comme tous les autres. Bon! voilà M. Dubois.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Est-ce que vous n'avez pas fait de la musique dans le jardin?

M. DUBOIS.

Oh! mon Dieu, non. Il fait trop froid; j'ai été un peu là-haut; le jeu va un peu mieux, je vais y retourner.

L'abbé PRINTEMS.

Allons, ainsi soit il.

M. DUBOIS.

M. DUBOIS.

Et qu'est-ce que vous voulez donc faire de tous ces cornets avec toutes ces plumes-là.

L'abbé DES AGNEAUX.

Nous vous le dirons à souper.

L'abbé PRINTEMS.

Enfin, le voilà parti, le pauvre nigaud. Pour bien jouer au secrétaire, il faudroit des cartes blanches des deux côtés; car un côté ne suffit pas pour écrire tout ce qu'on veut.

L'abbé DES AGNEAUX.

En voilà; j'en ai toujours une douzaine au moins sur moi dans un petit étui fait exprès. Il s'agit d'écrire en tête le nom de chaque joueur sur une carte. On les met dans un chapeau que l'on couvre; chacun tire une carte, il écrit dessus une pensée. On les remet dans le chapeau; on les tire une seconde fois, & sur celle que l'on a prise, on met encore une autre pensée; ainsi de suite, jusqu'à ce que les cartes soient pleines. Allons, Mesdames, prenez vos cartes.

Mademoiselle ROSE.

Ah! l'abbé Printems a la carte de Madame de la Rivière.

L'abbé DES AGNEAUX.

Il ne faut pas dire ça, Mademoiselle; vous voyez bien qu'on saura que c'est l'abbé qui aura écrit la première pensée qui se trouvera sur la carte de Madame de la Rivière; & s'il alloit y mettre une méchanceté?

L'abbé PRINTEMS.

Ah! Madame ne prête à aucune méchanceté?

Madame DE LA RIVIÈRE.

Vous êtes bien honnête; vous briguez mon suffrage pour que je vous fasse des complimens, quand votre carte me viendra.

Jeux familiers.

L'abbé PRINTEMS.

Moi! point du tout; vous vous trompez; je ferai bien aise d'apprendre mes vérités.

Mademoiselle ROSE.

Eh bien! on vous les dira.

L'abbé PRINTEMS.

Vous riez, je parie que vous avez ma carte; si la vôtre me passe, je m'en souviendrai.

L'abbé DES AGNEAUX.

Surtout, Mesdames, ne montrez pas vos cartes en les prenant, ni en les remettant. La première fois que nous y jouerons, j'aurai des grands étuis pour mettre les cartes, comme dans la roue d'étourderie.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Vous êtes un fameux faiseur de cartons; je veux vous donner de l'occupation: il faudra que vous me fassiez une toilette entière en carton.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Et moi, je vous demanderai une petite commode en carton aussi.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Moi, je me contenterai d'une chiffonnière.

Mademoiselle ROSE.

Je voudrais une petite boîte par case pour mettre toutes les bobines de mes soies de différentes couleurs; vous ne me refusez pas ça, l'abbé?

L'abbé DES AGNEAUX.

Oh! mon Dieu, non.

L'abbé PRINTEMS.

Moi, je te demanderai un porte-feuille & un petit étui pour porter toujours sur moi au moins une douzaine de cartes, ça n'est pas trop.

Mais, comme je vois que tu as beaucoup de pratiques, je te conseille de prendre un ou deux garçons cartonniers pour t'aider; sinon, tu n'auras plus le tems de faire des charades, des bouts rimés, des chançons & des comédies; mais continuons notre jeu.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Allons, Mademoiselle; je ne veux pas qu'on regarde ce que j'écris; non, vous ne le verrez pas.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Finissez donc, ma fille, c'est ma'honnête ce que vous faites-là.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Mais, maman, vous avez bien fait voir votre carte à l'abbé des Agneaux.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Eh bien! j'ai eu tort, ma fille. Tout le monde a-t-il écrit? Qu'on rassemble les cartes, & qu'on passe le chapeau.

Mademoiselle DU GAZON.

Mais Mademoiselle du Bocage a fraudé, elle n'a rien écrit.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Les cartes ne se rempliront pas vite comme ça.

Mademoiselle DU BOCAGE.

C'est ma carte que j'avais; qu'est-ce que vous voulez que je mette dessus.

Le Chevalier ZÉPHIR.

C'est égal; on écrit ce qu'on veut. Bon! voilà-t-il pas encore M. Dubois. Eh! mais, mon Dieu, je crois qu'il a du vif argent dans les pieds! Il n'est pourtant pas bien vif. Il ne fait que monter & descendre.

L'abbé DES AGNEAUX.

Ah! faites nous grace de votre violon, s'il

vous plaît. Qu'il est complaisant, il redouble! Bon! voilà le chevalet cassé; c'est bien fait.

M. DUBOIS.

C'est bien vilain de vous réjouir du malheur d'autrui. Oh! j'en ai encore un autre là-haut dans ma boîte, & puis si je le cassois encore, j'en trouverois peut-être à acheter dans le village.

L'abbé DES AGNEAUX.

Oui, croyez-moi, allez-en acheter tout de suite une douzaine.

L'abbé PRINTEMS.

Enfin! le voilà parti, le pauvre nigaud?

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Mais nous n'allons pas trop vite, au moins, Mesdames; savez-vous qu'il est bientôt huit heures? Nous n'avons plus guères qu'une heure & demie avant de souper, & si M. Dubois vient toujours nous interrompre comme ça, nous n'aurons pas fini.

L'abbé DES AGNEAUX.

Ayez soin, s'il vous plaît, Mesdames, de mettre trois points après ce que vous écrirez, afin qu'on distingue les différentes phrases, qui quelquefois se suivent, & qui souvent se contredisent.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Mais les cartes doivent être bientôt remplies.

Mademoiselle DU GAZON.

Je crois qu'elles peuvent faire encore un tour.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

J'ai eu, tout-à-l'heure, bien de la peine à lire la carte qui m'étoit tombée; il y avoit une phrase écrite en points.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

On ne reconnoitra pas cette écriture-là.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Voilà t-il pas encore notre ami M. Dubois? mais c'est inconcevable?

L'abbé PRINTEMS.

Et d'où diable venez-vous donc? Vous n'avez donc pas été acheter un chevalet?

M. DUBOIS.

Il fait trop noir; j'irai demain matin.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Qu'est-ce que vous avez? Est-ce qu'il vous est arrivé quelque chose dans le salon?

M. DUBOIS.

Dame! voyez donc, ce n'est pas ma faute.

L'abbé PRINTEMS.

Vous avez fait quelques sottises?

M. DUBOIS.

M. de la Rivière & M. de la Forêt faisoient une partie d'échecs: j'ai passé à côté d'eux, &...

L'abbé PRINTEMS.

Et vous avez renversé tout leur jeu par terre, n'est-ce pas? Vous ne regardez pas à ce que vous faites.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Votre maman vous a sûrement grondé?

M. DUBOIS.

Oh! mon Dieu, non. Elle a ri comme une folle, & ça faisoit endêver M. de la Rivière; ils se font un peu querellés; ces messieurs ramassoient les pièces de leur jeu.

L'abbé PRINTEMS.

Et vous avez marché dessus, vous en avez cassé quelques-unes.

M. DUBOIS.

Non, point du tout, j'ai voulu les éclairer...

L'abbé PRINTEMS.

Et vous avez éteint la lumière.

M. DUBOIS.

Non. J'ai brûlé un peu les cheveux de M. de la Forêt; mais ce n'est rien que ça, ils repoufferont.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Ah! oui: ils repoufferont. Il porte perruque.

M. DUBOIS.

Dame! Est-ce que je savois qu'il portoit perruque, moi?

Madame DE LA RIVIÈRE.

Tenez, vous devriez aller vous réconcilier tout de suite avec eux, car vous nous empêchez de jouer.

M. DUBOIS.

Mais ils me gronderont, car ils disent que je ne fais qu'aller & venir.

Mademoiselle ROSE.

Ils n'ont pas tort, mais c'est égal; allez toujours, il ne faut pas laisser vieillir la rancune.

L'abbé PRINTEMS.

Enfin, le voilà parti, le pauvre nigaud?

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

L'abbé, tirez la clef en dedans, il ne pourra plus rentrer; car, sans cela, nous ne finirons pas.

L'abbé PRINTEMS.

Qu'il y revienne, à présent, il trouvera à qui parler.

Mademoiselle DE LA HAUTE FUTAIE.

Attendez donc, je n'ai pas encore fini

d'écrire ; je ne fongeois qu'à la perruque de ce pauvre M. de la Forêt : c'est bien défectueux, au moins ; si ç'avoit été un bonnet de gaze !....

L'abbé DES AGNEAUX.

Allons , quand toutes les cartes seront ramassées , il faudra les lire. Chevalier , il faudra vous charger de ce soin , parce que vous ne connoissez pas nos écritures. Paix-là ! voilà encore M. Dubois que j'entends ; ne disons rien.

M. DUBOIS , *frappant en dehors.*

Mais c'est singulier ; ils ont retiré aussi la clef du fallon. Y a-t-il quelqu'un là ? Où sont-ils donc allés ? Je le dirai à maman , qu'on ôte les clefs partout.

L'abbé DES AGNEAUX , *bas.*

Taisez vous donc , Mademoiselle Rose , il vous entendra rire.

M. DUBOIS.

Oh ! vous croyez m'attrapper : j'entends bien rire Mademoiselle Rose ; je fais bien ce que je ferai ; je m'en vais retourner au fallon par l'autre escalier , la clef de l'autre porte y fera peut-être.

L'abbé DES AGNEAUX.

Allons , lisez les cartes , Chevalier , car il est tard. Je vous ai engagé , Mesdames , à vous mettre dans la salle à manger , parce que , pour jouer au secrétaire , il faut une grande table où tout le monde puisse écrire à son aise.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Voici la carte de *Madame de la Rivière* : écoutez bien , s'il vous plaît.

Beaucoup de bien & point de mal.....
Trois points. C'est le sentiment général.....
Trois points.

Mademoiselle ROSE.

Peste ! ce sont des vers. L'abbé des Agneaux en aura fait quelques-uns.

L'abbé DES AGNEAUX.

J'ai trouvé le premier fait , j'ai fait le second. Mais il ne faut pas dire ce qu'on a mis , ni faire des réflexions. Continuez , Chevalier ; ce n'est pas la peine de dire : trois points ; il suffit de faire une petite pause , pour qu'on voie le changement de phase.

Le Chevalier ZÉPHIR *continue.*

Toutes les vertus de l'âge mûr.... Tous les talens & les agrémens de la jeunesse.... De l'esprit sans prétention.... Du jugement sans ostentation..... Heureux son mari !... Heureux ses amis !

Madame DE LA RIVIÈRE.

Je suis confuse de tous vos complimens ; je les prendrais volontiers pour des leçons , si je ne connoissois votre indulgence. On voit bien que ma carte n'est pas venue jusqu'à moi.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Madame de la Haute-Futaie. Aimable maman... Ah ! je reconnois l'écriture de Mademoiselle de la Haute-Futaie.

Mademoiselle DE LA HAUTE FUTAIE.

Point de réflexions , on l'a dit ; continuez.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Aimable maman... D'une charmante fille... Heureux cent fois l'amant qu'hymen seroit entrer dans sa chère famille...

Mademoiselle ROSÉ.

Ce sont encore des vers.

Le Chevalier ZÉPHIR.

C'est bien dit... Pas trop bien écrit...

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Effectivement , je ne pouvois pas lire.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Ces Messieurs se font rire... Je reconnois

l'écriture du modeste auteur que je ne croyois pas en état de faire des vers. *Il continue.* Qui peut les contredire?... Messieurs, en vérité, vous avez bien de la bonté. Oh! c'est sûrement la maman! Mais je ne connois pas son écriture. Passons à la carte suivante.

Mademoiselle du Ruiffeau. Modeste en son cours... Timide en ses amours... Elle est charmante... Quand elle n'a pas la migraine... Heureux qui n'est point sujet à cette vilaine maladie... Prudent qui ne la feint pas quand il ne l'a pas.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Ma bonne amie, voilà des coups de patte sur votre migraine.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Quand je vous ai dit que ce jeu étoit méchant!

Le Chevalier ZÉPHIR.

Il pourroit bien vous donner la migraine, ce jeu là. *Il continue.* Malade ou non, elle est charmante... Surtout quand elle danse ou bien quand elle chante.

L'abbé Printems. Ah! voyons un peu. Grotesque en ses idées... C'est un bon enfant... On dit qu'il aime les dames... C'est de son âge... Il aime le badinage... C'est de son âge... Il chante un peu faux... Ça lui est égal, pourvu qu'il chante.

Mademoiselle Rose. Charmante Rose... Qui n'est éclosé que pour Lubin... Ah! ah! qu'est-ce que ça veut donc dire? *Il continue.* Le zéphir caresse la rose... Le papillon aussi... Zéphir & papillon ont des goûts semblables... Leurs goûts sont bons... Ils sont quelquefois volages... Toutes les fleurs ambitionnent les caresses du zéphir, & elles rendent jalouse la rose... Cette carte prêteroit à faire des réflexions.

Mademoiselle ROSE.

Mais elles sont défendues. Vous savez qu'il est ordonné de déchirer les cartes, quand elles sont lues; ainsi ne gardez pas la mienne, s'il vous plaît.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Mademoiselle de la Haute-Futaie. Elle est bien jeune... C'est un bon défaut... On s'en corrige tous les jours... Elle est un peu causeuse... Elle est un peu indiscrette... C'est qu'elle est la franchise même... Elle s'en corrigera... Ainsi soit il.

Mademoiselle du Gazon. La raison même... La complaisance même... Sérieuse avec les personnes âgées... Enjouée avec les jeunes gens... Elle joue, par honnêteté, aux jeux de Madame Dubois... On connoît bien la son bon caractère... Elle voudroit que vous eussiez dit vrai.

M. des Jardins. Il joue bien aux quilles... Sans vanité, il joue mieux que le chevalier... Ah! c'est bien vrai. *Il continue.* Il n'a pas grand mérite à le surpasser... Ah! c'est bien vrai. *Il continue.* Quand se mariera-t-il donc?... Quand il voudra... Quand l'amour voudra... Attrape qui peut... Malheureux qui est pris.

Mademoiselle du Bocage. Rime avec sage... C'est la rime avec la raison... Elle devroit bien épouser M. des Jardins... Que ne sont ils unis ensemble!... Patience donc... Le tems est un grand maître... Les mariages sont écrits au ciel!... Sur des nuages que le moindre vent dissipe.

Mademoiselle ROSE.

Et la carte de l'abbé des Agneaux, où est-elle?

Le Chevalier ZÉPHIR.

Il ne reste plus que celle-là & la mienne.

M. l'abbé des Agneaux fait bien les charades... Encore mieux les vers... C'est un garçon d'esprit... Il n'est pas si bête qu'il le paroît... Le compliment est court. *Il continue.* Aime-t-il les dames?... Je n'en fais rien... Il s'accompagne bien avec sa guitare... C'est dommage qu'il n'aime pas le violon, ni la danse.

Enfin, Mesdames, voilà mon arrêt.

Le Chevalier Zéphir. C'est un petit lutin... Il est comme Chérubin... Vous me faites bien de l'honneur, Mesdames. *Il continue.* Il est bien inconstant... Vous vous trompez... Il aime bien Mademoiselle Rose... Il a bien raison... Qu'en voulez-vous dire?... C'est son âge.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Voilà qui est enfin fini. Otons tous ces cornets et toutes ces plumes, car il est tard, & on va bientôt mettre le couvert.

Mademoiselle ROSE.

Mesdames, il fait un beau clair de lune.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Allons faire un tour dans le jardin, pendant qu'on mettra le couvert.

(Extrait des Soirées amusantes.)

SELLETTE. (la)

Jeu de Société en dialogue.

M. DU FRÈNE.

Ah! je suis fâché, mon cher abbé des Agneaux, que vous n'avez pas pu venir promener avec nous; nous nous sommes bien amusés.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Je n'ai pas pu. Vous savez bien que je prépare cette petite illumination pour la fête de M. B... La fête sera fort bien dans son espèce. Vous connoissez bien ce théâtre en gazon, que M. B... a fait sur sa terrasse, au bout du bosquet? C'est-là que commencera la fête: j'ai tracé le canevas d'un petit drame relatif à une fête, où chacun de nous improvisera. Nous comptons sur vous.

M. DU FRÈNE.

Volontiers; je ferai ce que je pourrai.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Après le drame, on fera le tour du jardin, qui sera bien illuminé. Croiriez-vous que je n'ai fait aujourd'hui que couler des lampions? Il est vrai que les domestiques m'aidaient.

M. DU FRÈNE.

Vous vous contentiez de présider.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Point du tout; je travaillois aussi. Quand on aura fait le tour du jardin, du verger & du bois, on reviendra devant la maison tirer un petit feu d'artifice; et ensuite on retournera au bosquet. La salle qui est au milieu, sera bien illuminée avec des arcades et des colonnes en lampions, et on dansera là tant qu'on voudra.

M. DU FRÈNE.

Cette fête est fort bien ordonnée, & les vers vont couler, Dieu fait comme.

L'Abbé DES AGNEAUX.

J'en ai fait quelques-uns, mais je compte principalement sur ceux que Madame de la Riviere a bien voulu se charger de chanter.

M. DU FRÈNE.

Il est vrai qu'elle donne une grace infinie à tout ce qu'elle chante, et surtout quand elle veut bien s'accompagner avec sa harpe.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Ah! voilà ces demoiselles. Vous avez donc bien joué à la promenade?

Mademoiselle ROSE.

Nous avons passé en revue toutes sortes de petits jeux enfantins.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Nous avons joué au petit palet dans les allées du bois.

Mademoiselle DU GAZON.

Nous avons joué à la main-chaude; mais l'abbé Printemps frappe un peu trop fort. Et vous aussi, mon cousin.

M. DU FRÈNE.

C'est le beau du jeu. Mais je ne frappois fort que quand c'étoit des Messieurs, bien entendu.

Mademoiselle DU BOCAGE.

J'aime beaucoup le jeu que M. du Frêne nous a appris. Il est tout drôle.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Quel jeu donc, s'il vous plaît ?

Mademoiselle DU BOCAGE.

Chacun prend une jarretière ou un *ruban* & en tient un bout. Tous les autres bouts sont réunis dans la main de celui qui fait jouer le jeu. Quand il dit : tirez, il faut lâcher ; & quand il dit : lâchez, il faut tirer. On est souvent attrapé, & on donne bien des gages.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Ce jeu ressemble assez à ces petits jeux qu'on fait jouer aux enfans, où l'on dit : berlingue, chiquette, ou bien pigeon vole, mouton vole, &c.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Nous avons joué tant de jeux nigauds que nous avons joué à *retire-toi de-là*. Pourquoi ça ? Parce que tu as telle chose et que je n'en ai pas ; parce que tu as un chapeau, & que je n'en ai pas ; parce que tu as des boucles d'oreilles, & que je n'en ai pas.

Mademoiselle ROSE.

Mon Dieu ! que nous avons ri avec toutes ces petites misères-là.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Les plus petits jeux peuvent souvent amuser plus que les grands ; c'est suivant comme on est disposé. J'ai entendu dire que des personnes de la plus grande distinction, et du plus grand génie, avoient joué à la pouffette, où les enfans disent : digue, dôgue, savatte ; il est vrai qu'ils y jouoient avec des louis.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Nous avons joué aussi au Colin-Mail-

lard ordinaire, & au *Colin-Maillard* avec une canne.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Le Colin-Maillard avec une canne est fort drôle ; mais je ne peux pas y jouer, parce que je ris trop. Quand on est en rond & qu'on s'arrête, le malheur m'en veut, le Colin-Maillard ; qui est au milieu, me présente toujours la canne : il fait trois cris différens ; il faut les répéter, & je ne saurois contrefaire ma voix.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

C'est que vous riez toujours.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Mais, maman, pourquoi me présente-t-on toujours la canne ? Je crois que ces Messieurs n'attachoient bien le bandeau que quand j'étois Colin-Maillard.

Mademoiselle ROSE.

L'abbé des Agneaux nous avoit promis de nous apprendre tous les jeux de Colin-Maillard, & il l'a oublié, il n'a pas tenu sa parole.

L'Abbé DES AGNEAUX.

La faute est aisée à réparer. Il n'y a plus que le *Colin-Maillard à la filhouette*, que vous ne connoissez pas ; nous pourrons y jouer ce soir ; on ne peut y jouer qu'à la lumière. On place quelqu'un dans l'enfoncement d'une fenêtre ; on tire bien le rideau devant lui ; on le tend bien, comme si on vouloit faire voir la lanterne magique. A une certaine distance du rideau, on met une table, & toutes les lumières dessus. Chacun passe à son tour entre le rideau & la table, en faisant des grimaces & des contorsions risibles, pour se défigurer ; & il faut que celui qui est derrière le rideau devine qu'est-ce qui passe.

L'Abbé PRINTEMPS.

Les hommes mettent quel quefois des bonnets de femmes & des mantelets, pour n'être pas reconnus.

Le Chevalier ZÉPHIR.

J'ai vu quelquefois aussi des jeunes gens monter à califourchon l'un sur l'autre, pour passer devant le rideau. J'ai passé bien des soirées à ne pas jouer d'autres jeux, tant il est amusant quand on est une fois en train.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Sait-on où est M. de la Rivière? Pourquoi donc n'est-il pas venu à la promenade?

Mademoiselle ROSE.

Croiriez-vous, Madame, qu'ils n'ont pas quitté le billard depuis le dîner. Ils ont voulu faire une partie ce matin, ils n'ont pas pu. Ils ont passé tout leur tems à chercher la bille rouge que M. Dubois avoit perdue : ils l'ont enfin trouvée sur le grand sofa qui est dans la grotte au bout de l'allée de tilleuls.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Ils ont bien réparé le tems perdu, s'ils ont joué au billard depuis le dîner.

L'Abbé PRINTEMS.

Ils y jouent encore à la lumière.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

C'est singulier, comme ce jeu attache. Mais est-ce que les femmes ne pourroient pas y jouer?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Pardonnez-moi; j'ai vu plusieurs femmes à la campagne qui y jouoient fort bien. Nous voilà tous réunis; il ne viendra plus personne.

L'Abbé PRINTEMS.

On cherche partout M. Dubois; on ne fait ce qu'il est devenu.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

— Madame du Ruiffeau, Madame du Frêne & M. des Jardins, font un brelan avec M. B... & Madame Dubois.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Ce pauvre M. B... s'amuseroit peut-être bien de nos petits jeux, car il est gai; mais il faut qu'il tienne compagnie à son monde. Voilà ce que c'est que d'être maître de maison; on ne fait pas tout ce qu'on aimeroit le mieux.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Mesdames, si vous voulez, nous allons jouer à la *sellette*.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Volontiers.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Mais il faut un petit tabouret pour asseoir le coupable dans le milieu de l'appartement.

L'Abbé PRINTEMS.

En voilà un.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Eh bien! commence par t'en servir. Je vais faire le tour, & je demanderai à chacun de quoi on t'accuse; chacun me dira bas à l'oreille de quoi on te croit coupable.

Mademoiselle ROSE.

Mais l'abbé, vous n'y pensez pas; vous n'avez point un air pénétré de vos fautes; on ne vous prendroit jamais pour un criminel qui est sur la sellette.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Vous allez l'intimider, Mademoiselle; j'ai peur qu'il ne pleure, il attendroit ses juges.

L'Abbé PRINTEMS.

Qu'il est glorieux pour moi d'être aux pieds d'un pareil tribunal! Le plaisir de voir mes juges efface en moi le chagrin d'avoir commis toutes les fautes qu'on pourroit m'imputer. Je ne suis point couvert de chaînes; mais je n'ai point envie d'échapper à mes juges; s'ils me chassoient de leur présence, pourroient-ils m'infliger

m'infliger un châtement plus sensible à mon cœur !

L'abbé DES AGNEAUX.

M. l'abbé plaisante, je crois.

Mademoiselle ROSE.

Mon Dieu ! quelle voix formidable ! Ah ! l'abbé, j'ai peur pour vous. Voyez comme il fait semblant de trembler. Oh ! le malin criminel.

L'abbé DES AGNEAUX.

Vous voyez vos juges & vos accusateurs.

L'abbé PRINTEMS.

Et peut-être mes complices.

L'abbé DES AGNEAUX.

On ne peut pas l'empêcher de railler ; qu'en pense la cour ?

Mademoiselle ROSE.

La cour lui fait grace.

L'abbé DES AGNEAUX.

Vous êtes sur la sellette, parce qu'on vous accuse de chanter faux. Qu'est-ce qui vous a accusé de ce que je vous reproche-là ?

L'abbé PRINTEMS.

Vous savez que je chante faux
Sans mesure ni cadence ;
Mais si vous blâmez mes défauts,
Louez ma complaisance.

C'est Madame de la Rivière qui me fait un reproche si sensible ; parce que Madame chante à ravir, elle croit que tout le monde doit lui ressembler.

L'abbé DES AGNEAUX.

Non : c'est Madame de la Haute-Futaie. La cour exige que vous payiez un gage. On vous accuse d'être paresseux.

Jeux familiers.

L'abbé PRINTEMS.

C'est peut-être vous, mon maître, parce que je n'ai pas voulu rester aujourd'hui avec vous, pour faire des lampions, & que j'ai mieux aimé aller me promener avec ces demoiselles.

L'abbé DES AGNEAUX.

Non : un gage ; c'est M. du Frêne. On vous accuse de n'avoir point un air pénétré de vos fautes, & c'est une preuve que vous n'avez pas envie de vous corriger.

L'abbé PRINTEMS.

Oh ! ceci n'est point difficile à deviner ; c'est Mademoiselle Rose.

L'abbé DES AGNEAUX.

Justement. Allons, Mademoiselle Rose, mettez vous sur la sellette ; je vais faire le tour, & recevoir les accusations contre vous.

L'abbé PRINTEMS.

Me voilà devenu juge à mon tour. Mademoiselle, vous riez bien fort ; profitez des leçons que vous me donniez il y a un instant.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Oh ! nous vous tenons. On en va dire de belles sur votre compte.

L'abbé DES AGNEAUX.

Mademoiselle, on vous accuse d'être gourmande.

Mademoiselle ROSE.

Ah ! par exemple, voilà une vraie calomnie ! Je suis la sobriété même, je fais mon Vadé par cœur, & je n'ai pas cublié que fille qui est sur sa bouche manque à son devoir. Or, je n'ai point envie de manquer à mon devoir. C'est le chevalier qui a fait cette calomnie, parce que je lui ai volé ce soir une grosse pêche qu'il vouoit manger tout seul comme un vilain gourmand.

L'abbé DES AGNEAUX.

Non ; ce n'est pas lui.

Mademoiselle ROSE.

Qui donc ?

L'abbé DES AGNEAUX.

On n'est pas obligé de nommer toujours qui ; car , alors , il faudroit bien deviner la dernière personne : il suffit de vous assurer que ce n'est pas le chevalier qui vous accuse d'être gourmande.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Donnez un gage, ma belle demoiselle ; on vous apprendra à me soupçonner de faire des calomnies.

L'abbé DES AGNEAUX.

On vous accuse de n'aimer personne. C'est un grand crime que l'indifférence.

Mademoiselle ROSE.

Oh ! pour celui là , c'est le chevalier.

L'abbé DES AGNEAUX.

Pourquoi ferait-ce le chevalier ?

Le Chevalier ZÉPHIR.

C'est vrai ; c'est moi. Vous voyez bien que je ne fais que des médisances , & non des calomnies. Je vais me mettre sur la sellette.

Mademoiselle DU RUISSÉAU.

Je crois entendre une voiture dans la cour. Que venez-vous nous apprendre , M. des Jardins ?

M. DES JARDINS.

Une histoire affreuse qui vient d'arriver. Madame Dubois part à l'instant pour Lagny ; c'est sa voiture que vous avez entendue. Vous savez bien qu'on cherchoit partout son fils , & qu'on ne savoit ce qu'il étoit devenu. Il a voulu aller à Lagny , personne n'a voulu l'accompagner.

L'abbé PRINTEMS.

Je n'ai pas voulu y aller. Comme il est très-

gâté ; & qu'il dit ce qu'il veut , j'ai eu peur qu'il ne dise : combien vaut l'orge ?

M. DES JARDINS.

Il y est allé tout seul en secret , & il a lâché cette malheureuse phrase. Tout le monde s'est attrouppé pour le plonger dans la fontaine : il s'est sauvé chez un aubergiste , qui a fermé ses portes. Cet homme , voyant qu'il étoit de la connoissance de M. B.... lui a envoyé un exprès pour lui apprendre cette nouvelle. La populace est , dit-on , encore à la porte de l'auberge ; ils feront sentinelle toute la nuit , & l'attendent quand il sortira. Madame Dubois est allée le rejoindre : je lui ai conseillé de le faire sortir de nuit , habillé en fille , & de l'aller attendre avec sa voiture , sur le chemin.

L'abbé PRINTEMS.

Cette histoire est affreuse. Nous en faisons les suites demain. Mais on sonne , allons souper.

(*Extrait des Soirées amusantes.*)

S E N T E N C E S. (*jeu des*)

Au jeu des sentences on joint des marques de quelque animal ou d'autres choses corporelles qui s'y rapportent , tellement que c'est une espèce d'emblème , comme si l'on disoit : Une charrue conduite par un laboureur montre , que le travail est un trésor à l'homme ; ou bien , un loup dévorant une brebis peut signifier , qu'il y en a qui pour leur profit ne regardent point au dommage d'autrui. L'on en peut de même inventer beaucoup d'autres ; or , il est besoin de retenir tout cela , & quand le maître vous int rogera sur la marque d'un autre , il faut que vous en disiez aussitôt la sentence : mais ce jeu est de ceux qui ressemblent à des leçons.

S I A M. (*jeu des quilles de*)

On a , comme au jeu de quilles ordinaire , neuf quilles qu'il faut tâcher d'abattre ; la différence de ce jeu de Siam , c'est que la boule n'est pas ronde , mais qu'elle est presque

plate & à pan coupé, en sorte qu'elle roule sur son côté, & qu'elle fait des détours, & des lignes courbes, qu'il est de l'habileté du joueur de savoir diriger. On ne la jette point directement contre les quilles, mais sur le côté, & hors des quilles, parmi lesquelles, dans un mouvement oblique, elle entre & fait des abattis en décrivant des lignes courbes. On peut fixer l'époque du jeu de Siam à l'arrivée en France des ambassadeurs de ce royaume de l'Asie dans les beaux jours du siècle de Louis XIV.

SIFLET. (*le jeu du siflet ou de la Clef*)

A ce jeu, la société s'assied en rond. La personne qui doit chercher le siflet est debout au milieu. Ordinairement on se passe le siflet de main en main en chantant : *il court, il court le furet du bois, Mesdames. Il court, il court le furet du bois joli* ; mais lorsqu'on veut bien s'amuser, on prend, pour chercher, quelqu'un qui ne sache pas le jeu ; on lui attache le siflet derrière l'habit ou la robe ; & lorsqu'il cherche d'un côté, on prend vite le siflet & on siffle : la personne se retourne alors précipitamment, & croit l'avoir trouvé lorsqu'un autre siffle derrière lui. On peut se divertir ainsi quelquefois fort long-tems aux dépens de celui qui cherche. Au défaut d'un siflet on se sert d'une clef.

SIMILITUDE ET DE LA MÉTAMORPHOSE. (*jeu de la*)

Au jeu de la similitude où chacun compare sa maîtresse à quelque chose, & en dit la raison ; sur quoi l'on peut repartir agréablement ; l'on en trouve un exemple dans ce livre, d'un espagnol, qui comparoit sa maîtresse à une louve, & on lui dit promptement qu'il se devoit réjouir de ce qu'elle étoit de ce naturel, parce qu'étant le pire de tous ses amans, elle ne manqueroit point de le choisir pour son premier favori. Il y a aussi le jeu de la métamorphose où chacun dit en quel animal, ou arbre, ou autre corps, il voudroit être transformé ; & quelle transformation il souhaiteroit pour sa maîtresse, de quoi il faut donner raison, & il est permis à tous les autres

d'y contredire, ou seulement au maître du jeu.

SINGE. (*jeu du*)

Voyez à l'article ATTRAPÉ. (*jeux d'*)

SOLITAIRE. (*jeu du*)

Ce jeu est ainsi nommé *solitaire*, parce qu'il se joue seul. Il est composé d'un plateau sur lequel il y a 37 fiches, savoir : trois au premier rang, cinq au second rang, sept au troisième rang, pareillement sept au quatrième rang, sept au cinquième rang, cinq au sixième rang, trois au septième rang.

Avant de jouer, on commence par ôter telle fiche qu'on veut, afin de laisser un vide.

L'ordre du jeu est qu'une fiche en prend une autre, lorsqu'elle peut passer par-dessus en droite ligne à un trou vide, comme un pion prend un pion au jeu de dames, on prend ainsi au *solitaire* toutes les fiches jusqu'à la dernière. La difficulté de ce jeu est de choisir juste les fiches qu'il faut ôter pour finir le jeu par une fiche seule, ou pour parvenir à celles qu'on se propose d'ôter pour gagner le jeu.

Si par aventure on étoit plusieurs à jouer d'autres jeux, & que l'on soit trop de monde pour pouvoir jouer tous le même, ou que ceux que l'on joue ne plaisent pas, pour lors on peut s'occuper à celui-ci, en attendant qu'un autre reprenne sa place ; & si, supposé que celui qui vient de quitter le *solitaire*, n'a pu parvenir à ne laisser qu'une fiche sur le jeu, & qu'il en reste plusieurs, c'est à celui qui reprend de tâcher d'en laisser moins sur le jeu pour gagner son camarade ; mais le vrai but du jeu est de n'en laisser qu'une.

Ce jeu se trouve au magasin de tabletterie, rue des Arcis, au Singe vert.

SOUPIRS. (*jeu des*)

L'on dit à tous ceux de la compagnie ; *qu'il ne faut plus cacher sa tristesse ; qu'elle se rendroit plus violente par la contrainte ; qu'il*

est permis de soupiner. Chacun soupire donc à grandes reprises & en divers tons, & c'est en cette occasion-là que l'on joint plutôt les risées aux soupirs que les larmes. Alors l'on demande à chacun pourquoi il a soupiné; l'on répond selon sa fantaisie; l'un dit, parce que j'ai perdu un procès, l'autre parce qu'il a perdu son père, son frère, sa sœur ou sa femme;

l'autre parce qu'il ne peut vaincre la cruauté de sa maîtresse. Ainsi chacun ayant dit l'occasion de ses soupirs, il y en a un qui commence à soupiner & qui dit pourquoi il soupire, & y joint la cause des soupirs d'un autre, lequel doit reprendre cela aussitôt & y ajouter encore la cause des soupirs de quelqu'un.

T

T A B L E T T E.

T A B L E T T E. (*règle du jeu de la*)

ON peut jouer, deux, trois ou quatre personnes à ce jeu.

Chaque joueur a deux fichets.

Il faut deux cochonnets marqués depuis 1 jusqu'à 12, que l'on roule sur un tableau.

On multiplie les deux faces qui se présentent l'une par l'autre, & l'on met un des fichets sur le produit.

Chaque joueur en fait autant, & celui qui a amené le plus grand produit gagne un point, qu'il marque avec son second fichet, sur le bord de la tablette qui est numérotée, & les autres relèvent leurs fichets, & l'on recommence.

Celui qui gagne le premier ses douze trous, prend la moitié de ce qui est au jeu, qui doit être de 3 jettons par joueur auxquels l'on donne la valeur que l'on veut. Celui qui gagne le second prend les deux tiers de ce qui reste; le troisième prend le troisième tiers, & le dernier ne gagne rien.

On appelle un carré le produit d'un nombre multiplié par lui-même, & telles sont toutes les cases rouges.

Celui qui amène un carré marque seul deux trous au lieu d'un, quoiqu'un autre ait amené un plus grand nombre, mais non carré.

Dans la concurrence de plusieurs carrés, celui qui a amené le plus grand, marque deux

trous, & les autres n'en marquent qu'un seul.

Pour trouver facilement le produit des deux faces visibles, par exemple 5, 7, mettez un doigt sur le 5 jaune, & un autre sur le 7 bleu, puis descendez depuis 7 sur la même colonne, jusques, & vis à vis le 5 jaune, vous trouverez sur cette case 35, qui est le produit de 5 multiplié par 7, ou de 7 multiplié par 5.

Si les 2 cochonnets amènent 9 & 11, mettez le doigt sur le 9 jaune & l'autre sur le 11 bleu, & descendez sur la même colonne jusques & vis-à-vis le 9 jaune, vous trouverez 99 qui est le produit de 9 par 11, ou de 11 par 9.

Si les deux faces qui se présentent amènent le même nombre, par exemple, 8-8, le produit est 64, ce seroit un carré qui vaudroit deux trous.

Ce jeu se trouve au magasin de tabletterie, rue des Arcs, au Singe vert.

T A R O T S. (*jeu des*) C'est un jeu de cartes.

1°. Vous observerez que les jeux de cartes ordinaires qui se jouent en France sont composés de cinquante-deux cartes, & ceux des tarots sont composés de soixante-dix-huit; néanmoins il y en a qui vont jusqu'à quatre-vingts & davantage. Le plus ou le moins est indifférent, d'autant que chaque triomphe porte chacune le nombre, celles de France en portent treize chacune, & celles des Tarots

quatorze. Celles de France sont distinguées par quatre qui sont pique, treffle, cœur & carreau; & celles des Tarots sont aussi divisées en quatre différentes, savoir: le roi, la reine, le chevalier, le valet, le dix, le neuf, le huit, le sept & le six avec l'as d'épée, autant de bâtons, autant de coupes & autant de deniers. Le tout fait cinquante six cartes; & le surplus des cartes, on les nomme triomphe, qui sont au nombre de vingt une cartes depuis le bateleur jusqu'à la carte que l'on appelle le monde. Et vous remarquerez en passant que le fou sert d'excuse, & pour donner à entendre ce mot d'excuse, c'est quand une personne vous jouant une haute carte de triomphe, soit rois, reines, ou quelqu'autre carte que vous ne puissiez pas prendre, vous montrerez votre fou, vous donnerez une carte de vos levées, & vous mettrez la carte du fu en la place de vos levées. Après qu'on a joué toutes les cartes, celui qui a le plus de levées gagne la partie.

2°. Le premier jeu se joue à tant & si peu de cartes que l'on voudra, après avoir convenu ce qu'on veut risquer, peu ou beaucoup, à la discrétion de la compagnie.

3°. Ce jeu se joue comme à la triomphe forcée; le fou vaut cinq & sert d'excuse, comme il vient d'être dit; le monde vaut quatre, le bateleur aussi quatre, le roi quatre, les reines trois, les chevaliers deux, le valet un, & l'on met au jeu chacun ce qui est convenu par la compagnie; ensuite vous donnerez les cartes, vous jouerez comme à la triomphe, c'est-à-dire, que celui qui a le plus pris de rois, de reines, chevaliers, valets, le monde, le bateleur & le fou gagne. Il faut compter les points, comme il a été dit ci-dessus, de la valeur des cartes; celui qui comptera le plus gagnera ce qui est mis au jeu.

4°. Il se joue entre peu & beaucoup de personnes, en cinquante points plus ou moins, & on donne à chacun douze cartes; le fou vaut cinq & sert d'excuse; les rois valent quatre, & l'on compte autant de cartes que l'on gagne plus que ces douze, contre autant de points comme il perd de cartes, & s'ils n'en ont pas pris, il les donne; & quand ils en ont pris, on les démarque, & celui qui a le premier cinquante, gagne.

5°. Ce jeu se joue encore d'une autre manière, c'est à savoir que les quatorze cartes, rois, reines, chevaliers, valets, & le reste d'épée; on les appelle la rigueur, & emporte les autres triomphe de bâtons, coupes & deniers, & se joue comme à la triomphe forcée, c'est-à-dire, que n'ayant pas de la carte que l'on vous joue de deniers, bâtons ou coupes, vous jetterez de la rigueur & emporterez; mais si on vous jette d'une autre triomphe & que vous en ayez, vous êtes obligé d'en jeter, & alors la plus haute l'emporte. Le fou marque cinq & sert d'excuse.

6°. Il vous sera loisible de jouer à tant & si peu de points que vous voudrez; & à tous ces trois jeux, qui renonce perd la partie.

7°. Otant les triomphe & le fou, on peut jouer avec ces cartes à toutes sortes d'autres jeux qui se jouent en France, comme au piquet, à la triomphe, au brelan, &c.

Autre jeu de cartes des Tarots.

Ce jeu se nomme la triomphe forcée; & se joue comme il a été ci devant dit, en tant & si peu de personnes que l'on veut; après avoir convenu de ce que l'on veut jouer, vous observerez les règles qui suivent:

1°. On donne à chacun de la compagnie cinq cartes, & l'on ne retourne point les cartes.

2°. Celui à qui il arrive dans cinq cartes le fou, retire ce qu'il a mis au jeu, de même celui à qui il arrive dans ses cartes le bateleur, retirera son jeu; celui à qui il arrivera la force, retirera deux enjeux, & celui à qui arrivera la carte appelée la mort, emportera tout ce qui est au jeu, sans que personne en puisse rien prétendre.

3°. S'il arrive que vous ayez en votre main les deux ou trois cartes ci-dessus nommées, vous retirez; comme il est dit, sans que vous discontinuiez à jouer ce qui est sur le tapis.

4°. S'il reste quelque chose sur le tapis chacun poursuivra son jeu, & celui qui aura plus de levées gagnera ce qui restera au jeu.

5°. La primauté l'emporte, c'est-à-dire, que celui qui aura les premières levées gagnera.

6°. Qui renonce perd la partie.

Autre jeu des Tarots des Suisses.

Avec ces mêmes cartes de tarots les Suisses jouent à trois personnes, & donnent toutes les cartes à la réserve de trois, que celui qui donne les cartes prend; & rencarte trois autres cartes telles qu'il lui plaît. Ils jouent ce jeu en trois parties. Celui qui gagne le plutôt ces trois parties emporte ce qui est convenu de jouer. Ils font valoir le monde cinq, le bateleur cinq, les rois cinq, & de toutes les quatre façons, les reines quatre, autant l'une que l'autre; les chevaliers autant les uns comme les autres, & l'on y joue comme à la triomphe. Ces triomphe font vingt-une cartes.

S A V O I R.

- | | |
|-------------------------|--------------------|
| 1. Le Bateleur. | 12. Le Pendu. |
| 2. La Papesse. | 13. La Mort. |
| 3. L'Empereur. | 14. La Tempérance. |
| 4. L'Impératrice. | 15. Le Diable. |
| 5. Le Pape. | 16. La maison de |
| 6. L'Amoureux. | D'eu. |
| 7. Le Chariot. | 17. L'Etoile. |
| 8. La Justice. | 18. La Lune. |
| 9. L'Hermitte. | 19. Le Soleil. |
| 10. La Roue de fortune. | 20. Le Jugement. |
| 11. La Force. | 21. Le Monde. |

Le fou vaut trois & sert d'excuse, comme il a été dit ci-dessus.

T I E R S. (jeu du)

Voyez à l'article MÉTAMORPHOSES.

T O I L E T T E. (jeu de la)

Voyez à l'article CURÉ. (le)

T O T O N. (jeu du)

Le *toton* est un petit morceau de bois, d'os ou d'ivoire à quatre coins, marqués chacun d'une lettre, d'un chiffre ou d'une figure, au travers duquel passe un petit bâton, & qu'on

fait tourner; on gagne ou l'on perd suivant la lettre ou le chiffre que présente le *toton*.

Il y a des *totons* avec plus grand nombre de faces, & qui varient les jeux & les chances.

On trouve toutes sortes de *totons* en bois, en ivoire blanche & de couleur, au magasin du Singe vert, rue des Arcis.

T O T O N en dez. (jeu du)

On place de l'argent ou des jettons auxquels on donne la valeur qu'on veut, sur un des six dez qui sont marqués sur le plateau.

On tourne le *toton*, & si on amène le point sur lequel on a placé de l'argent ou des jettons, celui contre lequel on joue, paye autant qu'on a mis au jeu, & il gagne si on ne l'amène point.

Autre manière d'y jouer, dans une compagnie plus nombreuse.

On tire à qui jouera le premier, & chacun place ce qu'il veut sur un des six dez qui sont marqués sur le plateau; & lorsqu'il a tourné le *toton*, s'il amène le point sur lequel il a placé, il gagne tout ce qui est sur le jeu, & s'il ne l'amène point, le *toton* passe au second, & ainsi des autres: mais pour le jouer de cette façon, il faut que le *toton* change de main à chaque mise, c'est-à-dire que chaque joueur soit premier à son tour; sans cela la balance du jeu ne seroit pas égale: l'on joue autant de fois qu'il y a de joueurs.

Il faut, avant de commencer, convenir de la valeur des jettons.

Ce jeu se trouve au magasin de tabletterie, rue des Arcis, au Singe vert.

T O U P I E. (jeu d'écolier.)

C'est un morceau de bois rond trave sé par une cheville de fer, dont la pointe d'en bas sert de pivot à la toupie; & le bout d'en haut est pour retenir la corde qu'on enroule autour, & qu'on lance avec force contre terre. La toupie prend alors un mouvement rapide de rotation, pendant lequel on peut

TROU-MADAME.

la prendre toujours tournée sur la paume de la main. On lance aussi quelquefois contre un but, contre une autre toupie, ou une pièce d'argent qu'il est difficile d'attraper, mais qui fait gagner quand on réussit.

TRENTE-QUATRE. (jeu de)

Manière de jouer au jeu de 34.

Il faut, pour cet amusement, seize jettons numérotés depuis 1 jusqu'à 16, que vous arrangez dans la figure suivante :

1.	2.	3.	4.
5.	6.	7.	8.
9.	10.	11.	12.
13.	14.	15.	16.

Et pour parvenir à faire 34 sur tous sens, il ne s'agit que de transposer les chiffres, en plaçant le 1 en place du 16, le 4 en place du 13, le 6 en place du 11, & le 7 en place du 10 dans la figure suivante :

16.	2.	3.	13.
5.	11.	10.	8.
9.	7.	6.	12.
4.	14.	15.	1.

TROT TIN.

Jeu de société.

Voyez à l'article POULES. (jeux des)

TROU-MADAME. (jeu du)

On peut s'amuser à ce jeu dans l'allée d'un jardin ou sur une table.

TROU-MADAME. 159

Dans une allée il faut avoir à une certaine distance, ordinairement contre un mur, une espèce de petite galerie faite en planches, & composée de treize arcades ou portiques dans lesquelles on essaie de faire entrer les boules.

Sur les treize cases ou entrées de cette galerie sont marqués les chiffres dans l'ordre suivant :

XII, III, VII, IX, V, I, XIII, II, VI, X, VIII, XI.

On trouve au magasin du Singe vert, rue des Arcis, de ces petites galeries en bois d'ébène, qu'on place sur une table longue pour jouer avec treize petites gobilles, tâchant d'adresser dans les cases convenables.

Règles du jeu. — Première manière.

Il faut avec les treize boules ou treize gobilles faire 31 points. Si l'on creve, c'est-à-dire si l'on fait plus de points, on perd la partie; celui qui a crevé, recommence la partie en jouant à son tour.

Si le premier qui a joué fait 31 points du premier coup avec ses treize boules, cela n'empêche pas les autres de jouer; & si chacun des joueurs faisoit également 31, ce coup seroit nul, & l'on recommenceroit la partie.

Seconde manière.

La partie se joue en cent points. Si l'on creve, on ne gagne pas, mais les points que l'on a faits de plus que le cent se comptent sur la partie que l'on recommence.

Troisième manière.

Il y a des joueurs qui veulent que celui qui creve ou qui fait des points au-delà de cent, revienne à 50; mais cela dépend de la convention avant de commencer le jeu.

TROU-MADAME A RESSORT. (jeu du)

Ce jeu est comme celui ci-dessus, composé d'une petite galerie avec treize arcades ou portiques, dans lesquelles on essaie de faire entrer une gobille. Cette petite galerie est au bas d'un plan incliné. Le milieu du jeu est

hérissé de beaucoup de pointes qui servent à faire dévier les boules. Il y a dans le bas, à chaque côté, un trou dans lequel on met la gobille, & par un ressort qui est au-dessous & que l'on tire assis, on fait partir la gobille qui s'élance avec rapidité dans une galerie couverte qui correspond au trou; elle va jusqu'au haut du jeu où elle passe par un des trous, soit de celui du milieu, soit de ceux qui sont à chaque côté; de-là elle retombe en faisant beaucoup de détours parmi les pointes, & se précipite en bas dans une des cases de la galerie qui sont marquées par des chiffres, dans l'ordre rapporté ci-devant.

Règles du jeu du Trou-Madame à ressort.

L'on peut jouer deux personnes à ce jeu, ou deux contre deux.

La partie ordinaire est en soixante un points. Il y a des personnes qui le jouent en cent; cela dépend de la convention des joueurs. L'on joue avec deux billes, l'une blanche & l'autre rouge, nommée la carambole.

Quand on fait partir la bille avec le ressort, il faut qu'elle ressorte par le portique du milieu qui est le plus grand & en face de la

bascule; si elle passe par-dessous la bascule, qui porte une petite carambole, la bille blanche compte cinq points.

Si la carambole en tombant passe par-dessous la bascule, elle compte cinq points comme la blanche, & compte les points de la case où elle va tomber, ainsi que la blanche.

Quand la bille blanche, ainsi que la rouge, passe par-dessous le moulinet, elle compte dix points.

Quand la bille blanche passe par le petit portique qui se trouve dans le cintre par où la bille passe pour sortir à l'ordinaire, elle compte quinze points; mais si pour tâcher d'y passer la bille retombe sur le ressort, le coup est passé & s'appelle chou-blanc; & quoique ne tâchant point d'y passer, si la boule retombe, le coup est également réputé être joué.

Si par hasard la bille blanche ou rouge reste arrêtée sur une des pointes ou ailleurs, le coup est joué & ne compte rien, quand même il auroit passé sous la bascule & le moulinet.

On trouve ce jeu en très-beau bois des Indes, rue des Arcis, au Singe vert.

V

VÉRITÉS ET CONTRE-VÉRITÉS.

VÉRITÉS ET CONTRE-VÉRITÉS.

(jeu des)

VOYEZ à l'article B. (*j'aime mon amant par*).

V E R T U S . (jeu des)

Dans ce jeu, on prend les noms des vertus intellectuelles ou théologiques, & des vertus morales, lesquelles on divise en deux classes, & quand quelqu'un de ceux qui ont le nom des vertus intellectuelles, appelle une des morales par son nom, comme *tempérance*, il

faut que celui qui la représente dise promptement *vertu morale*, & en nomme quelque autre après, soit des morales, soit des divines, & chacun y répondra de même. L'on peut faire une classe à part des vices contraires aux vertus, lesquels répondront encore y étant suscités.

V O L A N T . (jeu du)

Le *volant* est un petit peloton de liège, rond en dessous & plat en dessus. Il y a sur le plat de petits trous dans lesquels on fiche des bouts de plumes, disposés en pointe par le

le haut ; on joue au volant avec une raquette. Deux joueurs , à une certaine distance l'un de l'autre , se renvoient le volant avec leur raquette.

L'habileté consiste à le soutenir long tems en l'air sans le laisser tomber.

Ce jeu peut aussi se jouer en partie à quatre.

Le jeu de volant n'a pas plus de deux siècles d'ancienneté , car on fait que le volant & les raquettes n'ont été inventés qu'à la fin du 15^e siècle.

Les règles de ce jeu ne sont pas faites , & les joueurs en commençant une partie en établissent à leur choix.

V O L I È R E . (*jeu de la*)

Jeu de société en dialogue.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Eh bien ! ma fille , on m'a dit que vous vous étiez trouvée mal.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Oui , maman ; nous étions dans la grande allée du bosquet , à jouer au volant , avec Mademoiselle du Ruiffeau , M. le chevalier Zéphir & M. du Frêne , en face de la volière , M. Dubois est venu spirituellement...

L'Abbé PRINTEMS.

Car il ne fait de quoi s'aviser.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Ouvrir la porte de la volière , & ce vilain hibou qui est dedans , s'est échappé , & est venu se reposer sur mon col avec ses griffes. J'ai eu une frayeur terrible ; j'ai fait un cri affreux , & je suis tombée évanouie.

Mademoiselle ROSE.

J'en tremble encore ; M. Dubois rioit comme un véritable imbécille. Ces Messieurs ont vite couru chercher un verre d'eau ; ma sœur a fait respirer l'eau qui étoit dans son flacon ; & quand Mademoiselle a eu bu un verre d'eau fraîche , il n'y a plus paru.

Jeux familiers.

L'Abbé DES AGNEAUX.

J'ai accouru au bruit ; j'ai rencontré M. Dubois qui se fauvoit , je me suis bien douté qu'il avoit fait un tour de la façon. Tout le monde est venu , & nous avons tué le hibou à coups de bâton , pour nous venger. Il ne voyoit pas clair à cause du grand jour , il ne pouvoit presque pas voler.

Mademoiselle ROSE.

Nous nous sommes bien mieux vengés de M. Dubois ; car l'abbé Printems a été porter le hibou dans le bout de son lit , à ses pieds ; Madame Dubois ferme toujours sa porte ; & on ne peut pas aisément ailer dans le petit cabinet où couche son fils ; mais l'abbé a pris une échelle , & est entré par la fenêtre. Je voudrois bien savoir ce qu'il dira en se couchant.

L'Abbé PRINTEMS.

Il se fâchera , car il a l'esprit mal fait.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Voilà pourquoi je n'aime pas toutes ces petites attrapes-là , dont quelques personnes s'amusent à la campagne.

M. DU FRÈNE.

Il est vrai que pour une personne qui prendra bien la chose , il y en a vingt qui la prendront mal. Il n'y a pas de tours qu'on ne m'ait joué.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Et vous en avez ri ?

M. DU FRÈNE.

J'y suis accoutumé. Je vais quelquefois à la campagne chez des vieilles tantes de mon père , qui sont dévotes au-delà de tout ce qu'on peut s'imaginer , & elles n'ont pas d'autres plaisirs. On m'avoit prévenu de leurs goûts ; & j'ai dû bien les contenter , car tous les jours je me laissois attraper.

Mademoiselle ROSE.

N'est ce pas à la campagne de Mesdemoiselles de Franc-Aleu ?

M. DU FRÈNE.

Justement, ma chère cousine; vous avez diné une fois avec elles, chez nous, à Paris.

Mademoiselle R O S E .

Ah! oui: je me les rappelle; c'étoit un samedi; elles ont été fort courroucées de ce qu'on avoit servi gras & maigre.

M. DU FRÈNE.

A leur campagne, le soir, après avoir fait la prière en commun, elles vont sureter à toutes les portes où elles ont fait des attrapes, & elles rient comme des bien-heureuses, quand on donne dans le panneau. Comme elles sont un peu éloignées de la paroisse, le vicaire vient toutes les veilles de fêtes pour leur dire la messe dans leur chapelle; & quand la paroisse change de vicaire, elles s'en consolent de leur mieux par l'espérance de faire passer en revue tous leurs tours, & d'attraper le nouveau venu.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Nous verrons comment M. Dubois s'en tirera.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Je n'oublierai jamais *un tour affreux qu'on m'a fait une fois*. C'étoit dans l'été, & il faisoit une chaleur excessive, ce qui me faisoit bien, car j'ai très-peur du tonnerre, & presque tous les jours il tonnoit. Une nuit, je crus entendre un orage affreux; je n'osois pas réveiller M. de la Rivière, qui dormoit profondément. A la fin, je pris mon parti, & je l'éveillai: il découvrit bientôt la ruse. Ces Messieurs, pour me faire peur, avoient mis sur mes fenêtres des amorces de poudre à canon; ils y mettoient le feu de tems en tems; & d'autres, qui étoient dans les greniers, rouloient sur ma tête de grosses boules qui faisoient trembler le plancher. M. de la Rivière s'est levé, & l'orage a cessé.

L'Abbé PRINTEMPS.

Il leur aura peut être jetté quelque bonne potée d'eau, & la pluie aura fait cesser l'orage.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Justement. Nous pourrions jouer à quelques petits jeux nouveaux, quoi que nous ne soyons pas beaucoup de monde; c'est égal.

L'Abbé DES AGNEAUX.

J'ai précisément un jeu à vous apprendre qui n'exige pas grand monde. Si on étoit trop, il deviendrait difficile, il fatigueoit trop la mémoire de celui qui le fait jouer. Ce jeu s'appelle: *la Volière*; chacun prend le nom d'un oiseau. Celui qui fait jouer le jeu, après avoir reçu tout bas les noms d'oiseaux, les dit tout haut; mais en brouillant l'ordre, pour qu'on ne sache pas quel est l'oiseau que chacun a choisi. La première personne dit ensuite tout haut, je donne mon cœur à tel oiseau; je confie mon secret à tel oiseau, & j'arrache une plume à tel autre oiseau. Allons, Mesdames, je vais faire le tour, & chacun me dira à l'oreille le nom d'un oiseau.

Le Chevalier Z É P H I R .

Moi, je prends le hibou.

L'Abbé PRINTEMPS.

Il ne faut pas le dire tout haut; tout le monde vous arracheroit une plume, & ce seroit autant de gages que vous payeriez.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Allons, Chevalier, à votre tour. Dites donc tout bas le nom d'un oiseau.

Mademoiselle R O S E .

Oui; mais vous écoutez; c'est fort mal.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Ma fille, vous entendez ce qu'on dit.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Mesdames, j'ai une charmante volière dans laquelle sont plusieurs oiseaux bien différens les uns des autres. D'abord, un oiseau bleu.

L'Abbé PRINTEMS.

Il ne doit pas être difficile à nourrir, celui là.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Un colibri, un oiseau-mouche, un hibou, un serin, un rossignol, une tourterelle, un corbeau & un coucou. Parlez, Madame de la Rivière.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Je donne mon cœur au serin, mon secret, à l'oiseau bleu, & j'arrache une plume au hibou.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Je donne mon cœur au serin, mon secret au rossignol, & j'arrache une plume au hibou.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Ah! le pauvre hibou!

L'Abbé PRINTEMS.

Je donne mon cœur au coucou....

Mademoiselle DU GAZON.

Voilà un goût bien singulier.

L'Abbé PRINTEMS.

Mon secret au perroquet....

L'Abbé DES AGNEAUX.

Encore mieux; il n'y a pas de perroquet dans ma volière.

L'Abbé PRINTEMS.

Eh bien! au colibri, & j'arrache une plume au malheureux hibou.

Mademoiselle ROSE.

Je comptois arracher une plume au hibou, parce que je croyois que c'étoit l'abbé; mais je vois bien que ce n'est pas lui. J'arracherai, en conséquence, une plume au corbeau; je

donnerai mon cœur au serin, et mon secret à l'oiseau-mouche.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Je donne mon cœur au rossignol, mon secret au colibri, & j'arrache une plume au coucou.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Je donne mon triste cœur à la plaintive tourterelle, mon secret au corbeau, & j'arrache une plume à l'oiseau bleu.

M. DU FRÈNE.

Je donne mon cœur à l'oiseau-mouche, je siffle mon secret au serin, & j'arrache une plume au corbeau.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Je donne mon cœur à l'oiseau-bleu, mon secret au rossignol, & j'arrache une plume au hibou.

Mademoiselle DU GAZON.

Je donne mon cœur au hibou....

L'Abbé PRINTEMS.

Voilà le premier cœur qui se donne à moi.

Mademoiselle DU GAZON.

Mon secret au colibri, & j'arrache une plume au rossignol.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Madame de la Rivière, vous avez donné votre cœur au serin; c'est Mademoiselle de la Haute-Futaie, allez l'embrasser. Vous avez donné votre secret à l'oiseau bleu, il est bien discret, c'est Mademoiselle du Ruisseau; allez lui faire une confidence. Vous avez arraché une plume au hibou, c'est l'abbé Printems; allez le prier de vous donner un gage. Mais j'ai écrit sur une carte les noms que chacun a pris; je vais vous en faire lecture, afin qu'on puisse embrasser ceux à qui on a donné son cœur, faire une confidence à ceux à qui on a donné son secret, & demander un gage au hibou,

8. autres oiseaux à qui on a arraché des plumes.

<i>Madame de la Rivière,</i>	Poiseau-mouche.
<i>Madame de la Haute-</i>	
<i>Futaie,</i>	le colibri.
<i>Mademoiselle Rose,</i>	la tourterelle.
<i>Mademoiselle de la Haute-</i>	
<i>Futaie,</i>	le serin.
<i>Mademoiselle du Ruif-</i>	
<i>seau,</i>	l'oiseau bleu.
<i>Mademoiselle du Gazon,</i>	le coucou.
<i>L'Abbé Printems,</i>	le hibou.
<i>Le Chevalier Zéphir,</i>	le corbeau.
<i>Et M. du Frère,</i>	le rossignol.

Vous remarquerez, s'il vous plaît, que l'abbé s'est arraché une plume.

L'Abbé PRINTEMS.

Je l'ai bien fait exprès; j'ai vu que tout le monde m'arrachoit des plumes, j'ai voulu faire croire que ce n'étoit pas moi, & j'ai réussi.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Le chevalier gardera son secret pour lui; & Mademoiselle du Ruisseau, qui s'est donné son cœur, baisera son pouce.

Madame DU RUISSÉAU.

J'ai oublié que j'avois choisi l'oiseau bleu. Au reste, j'aime mieux avoir gardé mon cœur que de l'avoir donné au hibou, comme ma sœur.

L'Abbé PRINTEMS.

C'est bien vilain de garder comme ça son cœur, tandis qu'il y a tant d'honnêtes personnes qui s'en contenteroient bien; mais on sonne, allons souper.

(Extrait des Soirées amusantes.)

VOYELLES. (les cinq)

Jeu de société en dialogue.

Madame de la Rivière, l'abbé des Agneaux.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Puisque nous voilà arrivés les premiers, je

vais vous donner la clef d'un jeu que nous allons jouer, & auquel beaucoup de monde donnera sûrement des gages. On dit: telle personne n'aime point les os; avec quoi la nourrirez-vous? Il faut indiquer des mets dans le nom desquels la lettre O ne se trouve point. Comme ceux qui ne savent pas le jeu croient qu'il suffit qu'il n'y ait pas d'os, pas d'ossements, ils y sont très-souvent pris, à moins que le hasard ne les serve. Si, par exemple, on dit: je la nourris avec du poisson, on paye deux gages; parce que quoiqu'il n'y ait point d'os, mais bien des arrêtes dans le poisson; cependant il y a deux fois la lettre O dans le mot poisson.

Madame DE LA RIVIÈRE.

J'y aurois été attrapée la première. Mais voilà tout not e monde qui arrive. Allons, Mesdemoiselles, nous allons jouer un joli jeu ce soir. L'abbé, faites les questions, s'il vous plaît.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Tu connois bien la grosse Madame Dubois. Eh bien! mon cher abbé, elle est malade; elle ne veut plus rien manger qui ait des os; avec quoi la nourriras-tu?

L'Abbé PRINTEMS.

Je la nourrirai avec des œufs pochés au beurre noir.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Bon! Tu paieras feu'ement trois gages, à cause de tes œufs pochés au beurre noir.

L'Abbé PRINTEMS.

Allons, je les paierai; mais je ne fais pas pourquoi: j'avois envie de la nourrir avec de la bouillie.

Mademoiselle ROSE.

Eh bien! je la nourrirai avec de la bouillie.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Et vous en ferez quitte pour un gage. A

VOYELLES.

votre tour, Chevalier, avec quoi nourrirez-vous cette pauvre Madame Dubois?

Le Chevalier ZÉPHIR.

Je la nourrirai avec de bonnes compotes de grosses pommes de rambourg.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Bon! Chevalier; vous avez bien trouvé ça, vous ne payerez que six gages seulement. C'est bien dommage que vous ne les ayez pas fait cuire au four.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Moi, je la nourrirai avec des épinards.

L'Abbé DES AGNEAUX.

C'est bon; il n'y a point de gages à payer.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Je la nourrirai avec des asperges.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Il n'y point de gage non plus à payer.

Mademoiselle DU GAZON.

Je crois à présent deviner le jeu; je la nourrirai de pâtisserie bien légère.

L'Abbé DES AGNEAUX.

C'est bon. Et vous, M. des Jardins?

M. DES JARDINS.

Moi? Ma foi, je la nourrirai comme je pourrai.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Mais encore, avec quoi?

M. DES JARDINS.

Avec quoi? Avec du poisson, un bon brochet rôti, du saumon frais, de l'aloë; & pour dessert, je lui donnerai des confitures de coin, de la marmelade d'abricots, & de la gelée de pommes de Rouen.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Ah! pour celui-là, en voilà. Chevalier, ça

VOYELLES. 165

vous efface. Il n'y a seulement que douze gages à payer.

M. DES JARDINS.

Au diable soit Madame Dubois avec sa difficulté pour la nourriture! Que ne mange-t-elle des os? Je lui aurois donné des perdrix, des lapins, des bécasses, des ortolans.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Vous aviez fort bien dit: mais les ortolans sont de trop. Et vous, M. de la Forêt?

M. DE LA FORÊT.

Je dirai bien peu de chose, crainte de payer des gages. Ma foi sans pis pour elle, pourquoi est-elle si difficile? Je la nourrirai au pain & à l'eau.

Madame DE LA RIVIÈRE.

C'est fort bien; vous ne payerez point de gages. Et vous, Madame, vous êtes-là dans un coin, vous ne dites rien; avec quoi nourrirez-vous notre bonne amie Madame Dubois.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Je connois ce jeu-là; je la nourrirai avec des biscuits.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Ah! vous voilà, M. de la Rivière; vous arrivez bien tard. Cette pauvre Demoiselle Rose est malade: vous vous mêlez un peu de médecine, guérissez-la. Elle ne veut rien manger qui ait des os: avec quoi la nourrirez-vous? Prescrivez lui un régime.

M. DE LA RIVIÈRE.

Vous devriez écrire ma consultation; elle en vaut la peine. Mademoiselle, tous les matins, prendra les bains avec de l'eau de rivière ou de l'eau de puits, mais point d'eau de fontaine sur-tout. La mala le ne mangera ni potage au riz, elle ne prendra ni consommés, ni bouillons, ni sirops. En sortant du bain, elle prendra une petite panade; elle s'abstiendra de l'usage du fromage. De tous les farineux, Mademoiselle ne mangera que des fèves & des lentilles,

& surtout point de pois ni d'haricots, ni même de féculé de pomme de terre.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Il fait le jeu sûrement. Allons, continuez.

M. DE LA RIVIÈRE.

Les fruits seront permis à la malade ; elle pourra manger des prunes, des pêches, des cerises, du raisin ; mais elle ne mangera ni poires, ni pommes, ni abricots, ni groseilles. Le soir ; on donnera à manger à Mademoiselle des légumes toujours chauds, mais jamais froids. Par exemple, des asperges, des artichauts, des épinards, des navets, mais ni caottes, ni choux-fleurs : néanmoins, la malade pourra manger une petite salade de petite laitue seulement ; point de laitue pommée, point de chicon, ni de cresson, ni de chicorée. On assaisonnera cette salade avec du cerfeuil & de la pimprenelle ; on évitera d'y mettre de l'estragon. Les plantes favorieuses ne valent rien ; & surtout point de cresson à la noix dans la nourriture. Avec l'huile, on mettra du vinaigre naturel ; point de vinaigre à l'estragon, ni de vinaigre rosat. Pour son dessert, la malade trempera un petit biscuit dans du vin de Malaga ; le vin de Rota ne lui vaudroit rien.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Ah ! je vois à présent ; je n'ai pas voulu interrompre votre consultation, M. le docteur ; mais je vois bien qu'il ne faut rien donner où la lettre O se trouve.

M. DES JARDINS.

J'aurois donc bien fait de donner des lapins, des perdrix & des bécasses à Madame Dubois.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Sûrement. Mais quand on fait le jeu, on évite de donner ces sortes de mets-là, parce que ça découvre trop vite le jeu. On prend des choses qui n'aient ni O ni os.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Ce jeu-là est assez plaisant,

L'Abbé DES AGNEAUX.

Nous ne sommes pas au bout. Le jeu que nous jouons s'appelle le jeu des cinq voyelles ; nous venons de faire l'O ; voyons les quatre sœurs. Je voudrais bien savoir, Madame de la Rivière, si vous aimez les ânes ? Répondez-moi sans A.

M. DE LA FORÊT.

Oh ! ceci est difficile.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Point du tout. Or donc je répons. C'est tout simple ; cette bête ne m'est point odieuse : elle est fort utile, & sobre surtout ; point de difficultés qui puissent rebuter son zèle. Qu'en pensez-vous ? Répondez-moi sans E, vous qui voulez si bien me surprendre.

L'Abbé DES AGNEAUX.

On a raison quand on craint vos discours...

L'Abbé PRINTEMPS.

C'est bien dit ; car on ne fait comment y répondre sans E, n'est ce pas, l'abbé ?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Que diable ! tu m'as interrompu ; j'allois parler pendant un quart d'heure sans E.

M. DE LA RIVIÈRE.

Je crois que ce seroit un peu difficile, pour ne pas dire impossible. L'E est trop répété dans la langue françoise, pour pouvoir vaincre une telle difficulté, sans déraisonner, & en disant des choses spirituelles, ou au moins qui se suivent ; car on ne peut pas dire oui & non.

Madame DE LA RIVIÈRE.

M. de la Rivière, aimes-tu les artichaux ? Réponds-moi sans A.

M. DE LA RIVIÈRE.

De tous les légumes, c'est le meilleur, selon moi.

L'abbé PRINTÉMS.

C'est fort bien répondu. Madame de la Haute Futaie, aimez-vous à jouer. Répondez-moi, s'il vous plaît, sans O.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

S'il me plaît? C'est bien dit. Si je puis, passe. Le jeu me plaît assez, principalement les petits jeux à gages.

L'abbé PRINTÉMS.

Chevalier, qu'est ce que l'amour? Répondez-moi sans O.

Le Chevalier ZÉPHIR.

C'est un dieu très-capricieux & très-aimable. Il est jeune, existe cependant depuis bien des années. Mais, l'abbé, dites sans U à ces Dames quelle est l'étendue de l'empire de ce dieu.

L'abbé PRINTÉMS.

Il règne sur l'homme & sur tout ce qui respire en ce vaste Univers.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Vous ne payerez que quatre gages.

L'abbé PRINTÉMS.

C'est bien malheureux d'être puni pour avoir dit la vérité.

Mademoiselle ROSE.

Il falloit la dire sans U. Pour faire oublier votre faute, dites sans I si vous aimez la compagnie.

L'abbé PRINTÉMS.

L'abbé, réponds pour moi; c'est égal.

L'abbé DES AGNEAUX.

Aimer sans I, ce seroit bien amer.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Mais vous ne répondez pas, avec vos calembours en vers. Ne savez-vous pas que nous sommes convenus qu'on payeroit l'amende quand on feroit des calembours.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Ce maudit talent amuse un peu, mais il ennuié bien. Pour faire un bon calembour, on en fait cent mauvais. Tout le monde n'a pas l'esprit de M. de Bievre, & c'est fort insipide.

L'abbé DES AGNEAUX.

On sonne, Mesdames, allons souper. Nous mangerons tout ce que nous pourrons. Vous êtes charmantes; chacun est enchanté de vous: tout le monde le pense, & vous adore. Mais dire sans I qu'on vous aime, c'est impossible.

(*Extrait des Soirées amusantes.*)*Fin des Jeux.*

T A B L E D E S J E U X ,

Traité par ordre alphabétique dans ce volume.

- A**
- A.** (*j'aime mon amant par*)
Jeu de société en dialogue.
- ACROBATES ; danseurs de cordes.
- ACROCHIRISME ; espèce de lutte avec les mains seulement.
- AGRICULTURE. (*jeu de l'*) Jeu de société dans lequel on se sert principalement des mots tirés de l'agriculture.
- AMBASSADEURS. (*jeu des*) C'est un jeu d'attrape.
- AMOUR. (*le petit jeu d'*) ou les *Etréennes de la Jeunesse*. C'est un jeu de dez.
- AMOUR. (*jeu de l'*) Jeu de société.
- AMOUR. (*jeu de la chasse d'*) Autre jeu de société.
- ANGUILLE. (*jeu de l'*) Jeu de société.
- ANIMAUX. (*jeu des*) Jeu de société.
- ARBALÈTRE. (*jeu de l'*) Jeu d'adresse.
- ARCHIMIMES ; acteurs , dont le talent consistoit à contrefaire.
- ARMAOUTE. Jeu d'exercice.
- AS QUI COURT. Jeu de société.
- ASCOINE. Jeu d'adresse qui consistoit à se tenir ferme sur une outre huilée.
- ASTRONOMIQUE ; danse , dans laquelle on représentait l'ordre des astres.
- ATTRAPÉ. (*jeux d'*) Jeux de société en dialogue.
- AVEUGLÉS. (*jeu des*) Sorte de jeu mystique, qu'on joue à l'imitation du jeu de l'oie.
- AVOCAT. (*jeu de l'*) Jeu de société en dialogue.
- B**
- B.** (*j'aime mon amant par*)
Jeu de société en dialogue.
- BAGUENAUDIER. (*jeu du*) Jeu d'adresse.
- BACUÉS. (*jeu de*) Jeu d'exercice & d'adresse.
- BALANÇOIRE. Jeu d'exercice.
- BALLE. (*jeu de la*) Jeu d'exercice & d'adresse.
- BARRES. (*jeu des*) Jeu d'exercice.
- BATIMENT ou DU JARDINAGE. (*jeu du*) Jeu de société.
- BÂTONNET. (*jeu du*) Jeu d'exercice.
- BATTOIR. (*jeu du*) Jeu d'exercice.
- BERLURETTE. Jeu d'attrape.
- BÊTES ou SIGNES. (*jeu des*) Jeu de société.
- BILBOQUET. (*jeu du*) Jeu d'adresse.
- BLASON. (*jeu du*) Jeu à l'imitation de celui de l'oie.

BONS ENFANS. (*jeu des*) A l'imitation du jeu de l'oie.

BOULES. (*jeu de*) Jeu d'adresse & d'exercice.

C

CABRIOLET. (*jeu du*) Jeu de société qui se joue soit avec des cartes, soit avec des dez.

CAPUCIN. (*le*) Jeu de société en dialogue.

CARTES. (*jeux subtils de*) Jeux d'adresse & d'amusemens.

CARTES. (*divination par les*) ou *les oracles du cartier*. Jeu d'amusement & de curiosité.

CASSETTE. (*jeu de la*) Jeu de société.

CÉRÉMONIES DE VENUS ET DE CUPIDON. (*jeu des*) Jeu de société.

CHAT QUI DORT. (*jeu du*) Jeu de société.

CHATEAU. (*jeu du*) Jeu de société.

CHIROMANCIEN. (*jeu du*) Jeu d'amusement & de curiosité.

CHOUETTE. (*jeu de la*) A l'imitation du jeu de l'oie.

CHRONOLOGIQUE. (*jeu*) Jeu d'instruction.

CISEAUX CROISÉS. (*jeu des*) Jeu de société.

CLEF DU JARDIN. (*jeu de la*) Jeu de société en dialogue.

CLIGNEMUSETTE. Jeu d'exercice.

CLOCHE-PIED. Jeu d'exercice.

COCHONNET. Jeu de dez.

CŒUR. (*jeu de la porte du*) Jeu de société.

COINS. (*jeu des quatre*) Jeu d'exercice.

COLIN-MAILLARD ASSIS. Jeu de société. *Jeux familiers.*

COLIN-MAILLARD AVEC UNE CANNE.

COLIN-MAILLARD A LA SILHOUETTE. Autres jeux de société.

COLIN-MAILLARD. Jeu d'exercice.

COMMANDEMENS à faire pour des gages. Jeu de société.

COMPARAISONS. (*les*) Jeu de société en dialogue.

COMPLIMENS ou FLATTERIES. Jeu de société.

CORBILLON. (*jeu du*) Jeu de société en dialogue.

CORNET; instrument pour jouer aux dez.

CORPS ET DE L'ESPRIT. (*jeu du*) Jeu de société.

CORYCUS. Jeu d'exercice.

COTON EN L'AIR. Jeu de société.

COULEURS. (*jeu des trois*) ou *Roulette aux dez*. Jeu de hasard.

COURIERS. (*jeu des*) Jeu de société.

CRIS DE PARIS. Jeu à l'imitation de celui de l'oie.

CYTHÈRE. (*voyage de l'île de*) Autre imitation du jeu de l'oie.

D

DÉ; petit instrument pour différens jeux de hasard.

DENTELLE. (*jeu de la*) Jeu de société.

DEVICES. (*jeu des*) Jeu de société en dialogue.

E

EGUILLETES. (*jeu des*) Jeu de société.

ÉLÉMENS. (*jeu des*) Jeu de société.

ÉMIGRETTE. (*jeu de l'*) Petit jeu d'adresse.

ÉNIGMES. (*jeu des*) Jeu de société.

ÉPINGLE à chercher au violon. Jeu de société.

ÉPOUX. (*jeu de l'*) Jeu de société.

ESCARPOTTE. (*jeu de l'*) Jeu d'exercice.

ESCHETS, représentés par personnages. (*jeu des*) Jeu de société.

ESCLAVE DÉPOUILLÉ. Jeu de société.

EUROPE. (*jeu de l'*) ou la RECRÉATION EUROPÉENNE. Jeu d'instruction.

F

FERME. (*jeu de la*) Jeu de société.

FRANCE. (*jeu de l'histoire de*) Jeu d'instruction.

FURET DU BOIS-JOLI. Jeu d'attrape.

G

GAGES. (*des*) Jeu de société.

GALLET. (*jeu de*) C'est une espèce de jeu de disque.

GLOBE. (*jeu du*) Jeu de société.

GOBILLES. (*jeu des*) Petit jeu d'adresse & d'exercice.

GRAMMAIRIEN. (*jeu du*) Jeu d'instruction.

GRÉCQUE. (*jeu de*) Jeu de société.

GUERRE. (*jeu de la*) Jeu de société. On le joue avec des cartes.

H

HISTOIRE DE FRANCE. Jeu d'instruction.

HISTOIRES INTERROMPUES. Jeu de société.

HOUA. (*le*) Jeu de hasard.

J

Jeux des *Serviteurs*, du *Naufrage*, de la *Chasse*, du *Chatouillement*, &c. &c. Jeux de société.

JUIFS. (*jeu des*) Jeu de dez & de hasard.

L

LARRON. (*jeu de*) Jeu de société.

LOGEMENT. (*jeu du*) Jeu de société.

LOTÉRIE, (*petite*) ou *Roue de fortune*. Jeu de société.

LOTÉRIE de société. Autre jeu qui se joue avec dix tableaux, contenant chacun neuf chiffres.

LOTÉRIES. Autres Jeux de société.

LOUP. (*jeu de*) Jeu de société.

M

MACÉDOINE. Jeu de société.

MAIN-CHAUDE. (*jeu de la*) Jeu de société; espèce de Colin Maillard.

MARAUDE. (*jeu de la*) Jeu de société qui se joue avec des cartes.

MARELLE. (*jeu de la*) Il se joue avec des pions comme aux échecs.

MARIAGE. (*jeu du*) Jeu de société.

MARIAGES. (*jeu des*) Autre jeu de société.

MARS. (*les délassemens de*) Jeu d'instruction.

MÉDECIN. (*jeu du*) Jeu de société.

MÉTIERS. (*jeu des*) Jeu de société.

MÉTAMORPHOSIS. (*jeu des*) Jeu de société en dialogues.

MOTS. (*jeu des*) Jeu de société.

MOURRE. (*jeu de la*) Jeu d'exercice.

MUET. (*jeu du*) Jeu de société.

N

NAIN-JAUNE. (*jeu du*) Jeu de société.

O

OISEAU-BLEU. (*jeu de l'*)

ONCHETS. (*jeu des*) Jeu de patience.

ORGE. (*combien vaut l'*) Jeu de société en dialogue.

OSSELETS. (*jeu des*) Petit jeu d'adresse.

P

PAIR OU NON PAIR. Jeu de hafard.

PAIX. (*jeu de la*) Jeu mystique.

PALLET. (*jeu du petit*) Jeu d'adresse.

PAQUETS. (*jeu des*) Jeu de société.

PARQUET. (*jeu du*) Jeu d'adresse.

PELLERIN. (*jeu du*) Jeu de société.

PETIT BON HOMME VIT ENCORE. Jeu de société.

PEUR. (*jeu de la*) Jeu de société.

PIED DE BŒUF. (*jeu du*) Petit jeu de société.

PINCER SANS RIRE. Jeu d'attrape.

PLAIDEURS. (*l'école des*) Jeu à l'imitation de celui de l'oie.

POULES. (*jeux des*) Jeu de société en dialogue.

POURQUOI ET POURCE. Jeu de société.

PROPOS INTERROMPUS, ou *coqs-à-l'âne*. Jeu de société en dialogue.

PROVERBES, (*jeu des*) *par personnages*. Espèce de jeu dramatique.

PROVERBES, *Sentences, ou Devises, selon chaque lettre*. Jeu de société.

PROVERBES RIMÉS. Autre jeu de société.

PROVERBES *représentés en Comédies*. Autre explication de ce jeu.

Q

QUATRÈ JEUX (*les*) *Gé, Point, Flux & Séquence*. Jeu de société qui se joue avec des cartes.

QUESTIONS. (*jeu des*) Jeu de société. Autre jeu de *Questions*.

QUESTIONS. (*les douze*) Autre jeu de société en dialogue.

QUILLES. (*jeu des*) Jeu d'exercice.

Jeu de Quilles les yeux bandés. Jeu d'exercice.

QUILLES DES INDES. Jeu d'exercice.

QUILLES SUR TABLE. Petit jeu de société.

R

RAELE. (*la*) Jeu de dez.

RAQUETTE. (*jeu de*) Jeu d'exercice.

RENARD. (*jeu du*) Jeu de société.

RÉPONSES *en une Phrase*. (*les*) Jeu de société en dialogue.

RÉTIRE TOI DE-LA. Petit jeu de société.

RIMES. (*jeu des*) Jeu de société.

ROI DÉPOUILLÉ. (*le*) Jeu d'attrape.

ROMESTÉCQ. (*jeu du*) On joue le romestecq avec des cartes.

ROUE DE FORTUNE; espèce de petite loterie.

ROULETTE; espèce de jeu de hafard & d'exercice.

ROULETTE AUX DEZ. Jeu de hafard.

RUBAN. (*jeu du*) Jeu de société.

S

SABOT. Petit jeu d'exercice.

SAGE. (*jeu du*) Jeu de société.

SAVATTE. (*la*) Petit jeu d'exercice.

SAUTS. (*jeu des trois*) Jeu d'exercice.

SCHNIF-SCHNOF-SCHNORUM. Jeu de société.

SCIENCES ET ARTS. (*jeu des*) Jeu de société.

SÉCRÉTAIRE. (*jeu du*) Jeu de société en dialogue.

SELLETTE. (*la*) Jeu de société en dialogue.

SENTENCES. (*jeu des*) Jeu de société.

SIAM. (*jeu de quilles de*) Jeu d'exercice & d'adresse.

SIFLET. (*jeu du*) Jeu de société.

SIMILITUDE. (*jeu de la*) Jeu de société.

SINGE. (*jeu du*) Jeu d'attrape.

SOLITAIRE. (*jeu du*) On y joue seul.

T

TABLETTE. (*jeu de la*) Jeu de société.

TAROTS. (*jeu des*) Jeu de cartes particulières.

TIÈRS. (*jeu du*) Jeu de société.

TOILETTE. Jeu de société.

TOTON. (*jeu du*) Petit jeu de hasard.

TOTON EN DEZ. (*jeu du*) Ce jeu se joue sur un plateau où il y a six dez marqués.

TOUPIE. (*jeu de la*) Petit jeu d'écolier.

TRENTE-QUATRE. (*jeu de*) Petit jeu de société.

TROTTIN. Jeu de société.

TROU-MADAME. (*jeu du*) Jeu d'exercice & d'adresse.

TROU-MADAME A RESSORT. Autre jeu de société.

V

VÉRITÉS ET CONTRE-VÉRITÉS. (*jeu des*) Jeu de société.

VERTUS. (*jeu des*) Jeu de société.

VOLANT. (*jeu du*) Jeu d'exercice & d'adresse.

VOLIÈRE. (*jeu de la*) Jeu de société en dialogue.

VOYELLES. (*jeu des cinq*) Jeu de société en dialogue.

Fin de la Table alphabétique.







