

# Règle du Feu

DE

# LA DROGUE.

PAR UN CAPITAINE DE DRAGONS  
ET UN CAPITAINE D'INFANTERIE.

PRIX : 30 CENTIMES.

Paris.

A LA LIBRAIRIE MILITAIRE  
D'ANSELIN ET GAULTIER-LAGUIONIE,  
Rue Dauphine, 56 ;  
ET AU BUREAU DE LA SENTINELLE DE L'ARMÉE,  
Place de la Bourse, 13.

1836.

66,372

1931 V 2459





89176

# A L'ARMÉE.

1104



C'est à vous, nos chers Camarades ,  
que nous dédions les règles du jeu de  
la Drogue; il en est bien peu parmi  
vous qui ne connaissent pas ce jeu, du  
moins de nom; beaucoup le jouent ,  
mais sans règle certaine. Aujourd'hui  
que rien ne peut marcher que par la  
légalité nous avons cru devoir recuei-

lire les documens épars du jeu national de la Drogue.

C'est en 1850, à l'hôpital militaire de Bourbonne-les-Bains, où nous étions à la première saison, que nous parvînmes à réunir un assez grand nombre de joueurs de Drogue expérimentés. On rencontre tous les ans, à Bourbonne, des militaires de tous les grades et de tous les âges; en 1850, les anciens étaient en majorité: on établit donc dans la salle 3, un jeu de *Drogue soigné*, et pendant 75 jours que nous restâmes à l'hôpital, nous assistâmes tous les jours aux séances de l'académie, séances qui duraient de cinq à six heures; nous prenions des notes et les communiquions, le soir ou le lendemain,

aux amateurs réunis. Enfin, après cinquante ou soixante lectures de notre travail, il fut reconnu à l'unanimité remplir le but que nous nous étions proposé, celui d'avoir une règle positive du jeu de la Drogue. Nous ne nommons pas les bons et complaisans camarades qui ont bien voulu jouer devant nous, pour nous procurer tous les renseignemens nécessaires : ils se rappelleront l'année 1830, que peu de Français peuvent oublier ; nous les engageons donc à prendre la part de vos remerciemens, si vous nous en faites, pour l'obligeance qu'ils ont eue de donner leur temps et de dévouer leurs nez pour la propagation des lumières de la Drogue.

Le jeu de la Drogue n'est pas inventé d'hier, comme vous le savez; nous nous sommes même laissé dire qu'il était presque aussi ancien que les cartes en France; tout le monde sait qu'elles furent inventées pour amuser Charles VI, pendant sa démence qui livra la France à tant de malheurs, et certes l'invention des cartes n'est pas un des moindres.

« Tout petit prince veut avoir des ambassadeurs, tout marquis veut avoir des pages, » a dit le bon La Fontaine; chacun voulut faire usage des cartes, parce que le roi en avait; les grands vassaux d'abord, les barons, les chevaliers, les simples hommes

d'armes, tout s'en mêla; le jeu devint une fureur, à peu-près comme de nos jours. « Cependant vers le mois de janvier 1394, la raison du roi parut s'être raffermie un peu, il s'occupa de pèlerinages et des affaires du royaume.

» Parmi les actes d'une sage bienfaisance qui furent suggérés à cette époque à Charles VI, par quelques hommes de bien, peut-être par l'habile médecin Renaud Fréron, auquel on l'avait récemment confié et qui semblait rendre de la vigueur à son esprit, on doit compter une ordonnance par laquelle il supprimait tous les jeux de hasard, et les remplaçait par le tir de l'arc et de l'arbalète, qu'il faisait

» établir dans tous les villages, et au-  
» quel il invitait les hommes de tout âge  
» à s'exercer. Jusqu'alors la défiante  
» noblesse avait interdit aux villageois  
» l'usage de toute espèce d'armes, aussi  
» les campagnes de France ne fournis-  
» saient pas d'infanterie aux armées, et  
» pour résister aux archers anglais, on  
» était obligé d'en solder à grands frais  
» dans les montagnes de Gènes. La subs-  
» titution des exercices du corps, qui  
» donnaient de la dignité à l'homme,  
» aux jeux de hasard qui le ruinaient,  
» fut accueillie avec joie par le peuple ;  
» de toutes parts on forma des compa-  
» gnies d'archers et d'arbalétriers, et  
» l'ardeur pour ce nouvel exercice fut



» telle, que beaucoup d'archers fran-  
» çais l'emportaient déjà en habileté sur  
» les anglais. » (SISMONDI, *Histoire des Français*, Tome XII, page 51.)

C'est donc à Charles VI, à son ordonnance, ou à ceux qui la lui conseillèrent, que nous devons d'avoir eu le germe, le principe de cette terrible infanterie française, dont *Frédéric II* fit un si bel éloge; nous devons aussi à Charles VI les premiers jeux de la Drogue. Lorsque les paysans, en quelque sorte émancipés par l'ordonnance du Roi, eurent commencé à jouer au soldat, ils imitèrent les nobles en tous points; ils devinrent joueurs, il leur fallut des cartes, et comme ils n'avaient

pas, ou que très peu d'argent, il fallut, pour intéresser le jeu, infliger des punitions pour les fautes et pour ceux qui perdaient la partie; on n'eut rien de mieux à faire que d'inventer les Drogues; ne pouvant prendre ses adversaires par la bourse, on les prenait par le nez.

C'est ainsi que la Drogue s'est propagée jusqu'à nous. Nous ne savons si nos amis les ennemis jouent à la Drogue; ils ont pourtant et long-temps porté d'assez belles drogues de punition. Ces bons alliés qui font les Don Quichotte aujourd'hui, parce qu'ils savent que nous n'avons pas envie d'aller chez eux, devraient se rappeler que depuis 1789,

les Français leur ont souvent fait porter la Drogue, etc., etc.

A nos camarades de la garde nationale, nous offrons aussi la Drogue ; à ces gardes nationaux qui, en 1795, refoulèrent chez elles les coalitions étrangères ; ceux-là qui, en 1814, combattirent si honorablement et si malheureusement sous les murs de Paris ; ceux-là qui en 1815, restés seuls debout et armés, au milieu de la France en deuil et désarmée, conservèrent seuls la dignité française, et imposèrent par leur attitude, à ces bandes de toutes les nations qui envahirent le sol de la patrie. A vous garde nationale de 1850 qui, par votre noble enthousiasme, avez

glacé le cœur de tous ces membres de la sainte alliance, qui auraient bien voulu se ruer encore une fois sur nous, pour se faire payer de nouveau les mémoires du pain, du foin et des victoires !

Jouez à la Drogue lorsque vous monterez la garde ; si vous perdez, votre nez seul en souffrira : le budget suffit pour dégarnir votre bourse ; et si par hasard nos excellens voisins voulaient, des fanfaronnades, en venir aux effets, et de nouveau souiller le sol de la France, nous marcherons ensemble, et Dieu, les baïonnettes et le budget aidant, nous leur ferons porter encore quelques drogues de punition.

# Règle du Jeu

DE

## LA DROGUE.

---

LE Jeu de la Drogue se joue par quatre personnes, associées deux à deux et placées en croix ; les partenaires se faisant face : ils sont désignés par les deux rois de la même couleur.

D'après les conventions établies avant de commencer, la Drogue se joue au *parler*, ou à la *muette* ; on entend par jouer à la muette, lorsque ceux des joueurs qui sont *en Drogue*, ne peuvent parler que par signes, à moins qu'au préalable, ils n'aient obtenu la parole

des autres joueurs. Nous désignerons, plus tard, les signes à se faire ; nous donnerons aussi l'explication des termes employés dans le jeu ; nous tâcherons, autant que possible, de concilier les véritables et énergiques expressions de nos frères d'armes avec les règles de la décence ; car nous voulons que tout le monde puisse jouir du fruit de notre petit travail ; et, puisque heureusement pour nous, le temps des privilèges est passé, ne pas en faire un privilège pour ceux qui ont déjà l'avantage de se faire tuer pour la défense du pays, ou de faire de bonnes patrouilles pour maintenir la liberté et l'ordre public ; en conséquence de ce, nous substituerons d'autres termes à ceux qui nous paraîtraient trop énergiques ; nous indiquerons les véritables par les lettres ini-

tiales des mots et des points : les vrais amateurs les devineront de reste.

Le premier roi tiré, donne les cartes, ou les fait donner par celui qui est sous la main ou à sa droite. Elles sont données par quatre ou par deux, jusqu'à ce que chaque joueur en ait *huit*. On commence toujours à droite, en suivant le cours du soleil.

### DES CARTES.

Les Cartes, au nombre de trente-deux, se divisent en :

COULEURS ,

MANDRINS ,

BRISQUES ,

FIGURES

et BASSES-CARTES.

Le plus fort Mandrin, que l'on nomme le *Gros Mandrin*, est le valet de trèfle.

Le second Mandrin est le valet de pique.

Le troisième Mandrin est le valet de cœur.

Le quatrième et le plus faible, appelé *Mandrin Chiard*, est le valet de carreau.

Les Brisques représentent les as et les dix; les as valent onze et les dix, dix.

Les figures: les rois qui valent quatre et les dames qui valent trois.

Les Mandrins, quoiqu'ils emportent les rois dans les levées, ne valent que deux, quand il s'agit de compter.

Les Basses-Cartes, formant le reste du jeu, ne se comptent pas; excepté pour faire l'atout, seul cas où chaque carte reprend sa valeur ordinaire, c'est-à-dire, les figures dix, et ainsi de suite.



## DE L'ATOUT.

L'ATOUT s'établit par le plus grand nombre de cartes d'une même couleur et espèce, et accompagné d'un ou de plusieurs mandrins, qui prennent la couleur des cartes, suivant toujours la hiérarchie établie précédemment par les mandrins.

Le premier servi en cartes, annonce le premier la quantité de cartes au moyen desquelles il croit pouvoir établir l'Atout.

Si le second en cartes annonce un nombre de cartes plus fort, il établira l'Atout, et devra en justifier en découvrant ses cartes ; il en sera de même du troisième et quatrième joueurs, toujours en énonçant le point que font lesdites cartes.

S'il arrivait qu'il y eût un nombre égal de

cartes annoncé par plusieurs joueurs , ce serait alors le plus fort point produit des cartes annoncées, qui établirait l'Atout, en commençant toujours par la droite : le plus fort point justifiant toujours son dire en abattant ses cartes.

On ne peut faire de cartes ou d'atout sans Mandrins.

On ne peut faire de cartes ou établir l'Atout avec les quatre Mandrins, c'est-à-dire, les montrer tous les quatre ; par exemple, si l'on a six cartes , dont quatre Mandrins , on n'accusera que cinq cartes ; il faudra cependant crier : *Qui vive pour les quatre Mandrins !*

Celui qui , malgré les Mandrins , voudrait passer, en a le loisir, pourvu toutefois qu'il

crie, qui vive pour les quatre Mandrins ! à peine de porter une drogue de punition.

On ne peut faire plus de sept cartes d'Atout.

### DE LA MANIÈRE DE JOUER.

Le premier en cartes commence à jouer, tous les autres sont obligés de fournir de l'espèce en forçant, à moins que n'ayant pas de l'espèce, ils ne coupent avec de l'Atout, ou n'aient pas de cartes assez fortes pour forcer.

Le joueur qui ne fournirait pas de l'espèce de carte demandée, en ayant dans son jeu, renonce, et porte une drogue de punition.

Il en est de même pour celui qui, pouvant forcer, ne le fait pas.

Il en est de même aussi pour celui qui, pouvant couper, ne le fait pas.

La plus forte carte de l'espèce ou de l'Atout fait la levée.

Le joueur qui a fait la levée joue alors le premier.

Les quatre Mandrins ne peuvent être joués par les mêmes joueurs consécutivement, à peine d'une drogue de punition.

A la fin de la première partie, c'est-à-dire, après que toutes les cartes ont été jouées de part et d'autre, quel que soit le nombre de levées, c'est toujours le point le plus élevé qui l'emporte ; par conséquent, les deux joueurs qui ont le moins fort, prennent la drogue de droit, immédiatement après que la parade est défilée, et au cri de : *aux armes!* proféré par celui qui donne les car-

tes, s'il est sans drogue ; et s'il la porte, par celui qui joue ensuite ; si l'on joue à la muette, il crie, *silence !* pour que ceux qui sont en drogue cessent de parler.

A la fin de la seconde partie, si ceux qui avaient gagné la première, et imposé la drogue aux autres, font moins de quarante-et-un points, ils prennent alors la drogue en en délivrent les autres, pourvu toutefois que ces derniers, en recevant les nouvelles cartes, puissent montrer un Mandrin pour être relevés de faction, le Mandrin chiard excepté.

Ceux qui sont sans drogue, la prennent de droit, sans présentation de Mandrin, s'ils ont une vilenie !

Si ceux qui doivent quitter la drogue sur la présentation du Mandrin, toujours le

chiard excepté, n'en montrent pas, ils ont alors *cané dans la guérite*; pour les amateurs, c'est *c.... dans la guérite*.

Si les mêmes ont moins de trente-et-un points, ils sont *rengagés*.

Si le coup suivant ils ne montrent pas encore de Mandrins valables, ils ont ce qui s'appelle *cané rengagés* ou *c.... rengagés*.

Celui qui a fait les cartes, c'est-à-dire, établi l'Atout, et qui se fait prendre son As d'Atout, n'importe par quel joueur, est *schwartz naz*.

Tout joueur qui triche porte une drogue de punition, s'il est pris.

Celui qui joue avant son tour, porte une drogue de punition.

Celui qui a annoncé des cartes sans Mandrins, si elles sont déclarées bonnes, porte

une drogue de punition; car il arrive quelquefois que l'on n'exige pas de celui qui annonce le plus haut point de cartes, qu'il découvre son jeu : on les déclare bonnes en confiance. — Lorsque l'on s'aperçoit de sa supercherie c'est alors qu'il prend la drogue de punition.

L'un des joueurs en drogue, ou en faction, a le droit de faire refaire s'il a cartes blanches; c'est-à-dire, s'il n'a pas de figures dans ses huit cartes.

Lorsqu'il y a trois joueurs en drogue, le quatrième qui n'en porte pas, est tenu de dire, aussitôt que l'on a crié : *aux armes! Salut à mes honorables factionnaires!* faute de quoi il prend une drogue de punition.

Lorsque l'on donne les cartes, celui qui coupe, demande en coupant à ceux qui por-

tent des drogues de punition, quel Mandrin ils demandent pour être relevés de faction.

Si celui qui coupe porte lui-même la drogue, c'est celui qui donne les cartes qui lui fait cette demande, en les ramassant après la coupe. Si le Mandrin désigné par lui, se trouve dans son jeu, il crie : *qui vive!* pour ce Mandrin, et est relevé. De même pour les autres joueurs.

Si au contraire le Mandrin désigné est dans un autre jeu, celui qui l'a, crie qui vive, pour ce Mandrin, sous peine d'une drogue de punition; l'autre garde toujours sa drogue de punition, puisqu'il n'a pu réussir à se procurer le Mandrin par lui indiqué pour être son libérateur.

Le même Mandrin peut être demandé par



plusieurs joueurs, quoiqu'il ne doive porter bénéfice qu'à un seul.

On doit désigner autant de Mandrins que l'on porte de drogues de punition ; le nombre ne peut cependant excéder trois par coup, puisque le Mandrin chiard ne relève jamais de faction, ne servant qu'à faire des cartes.

On est relevé du Schwartz-naz, de la même manière que des drogues de punition.

Lorsque l'on joue à la muette, ceux qui sont en drogue, ne peuvent parler, sous peine d'une drogue de punition, sauf pour dire : *Je demande la parole*, dont ils ne doivent faire usage que lorsqu'il a été répondu : *accordée*.

## SIGNES A FAIRE

POUR JOUER A LA MUETTE.

*Couleurs.*

Le Trèfle se désigne en tournant la mâchoire inférieure et le nez à droite ou à gauche, ce qui rend la figure de travers.

Le Pique, en portant les lèvres en avant, comme pour siffler.

Le Cœur, en baissant les yeux vers la terre.

Le Carreau, en portant les yeux vers le ciel.

Les Mandrins, en levant le pouce de la main droite fermée: s'il y en a plusieurs, on ajoute le même nombre de doigts.

Pour indiquer le Mandrin de Trèfle, en

joindra au pouce levé, le signe indicateur de trèfle : de même pour les autres, le signe de leur couleur.

Les As se désignent en fermant un œil. Le nombre, par le nombre de doigts que l'on montre en même temps. Pour en faire connaître la couleur, on emploie les signes indiqués, comme pour les Mandrins.

Les Dix se désignent en levant la main montrant les deux faces, les doigts ouverts. Le nombre, par le nombre de doigts. La couleur, comme pour les autres cartes.

Les figures, en se passant la main sur la face du haut en bas, les doigts ouverts. Le nombre, par le nombre de doigts. La couleur, de même que pour les autres cartes.

Lorsque l'on établit l'Atout, celui qui ne veut rien, ou ne peut rien déclarer, passe.

Le signe à faire en pareil cas, est de passer la main horizontalement sur la table de gauche à droite.

## VOGABULAIRE.

**DROGUES.** Morceaux de bois fendus qui se portent sur le nez. Il y a des drogues de deux espèces : les drogues ordinaires et les drogues de punition ; ces dernières doivent toujours être un peu plus fortes que les autres, et autant que possible en bois d'une autre couleur ; on y ajoute quelquefois des petits drapeaux ou pavillons pour les distinguer des autres : en général, il faut que la fente fasse un peu ressort, afin de pincer assez fortement le nez pour être maintenue, de façon cependant à ne pas blesser.

Les fumeurs peuvent porter les drogues à la pipe, tant qu'elle est allumée.

Si le nombre de drogues est trop grand on peut en porter aux oreilles.

Toutes les fois que l'on porte une drogue ordinaire, on est en drogue, ou l'on drogue.

Lorsque c'est une drogue de punition, on est en punition.

En général lorsqu'on porte une drogue quelconque, on est en faction.

Lorsque l'on quitte la drogue, on est relevé de faction.

**SCHWARTZ NAZ.** Nez noirci sur la face antérieure. Puniton infligée à celui qui ayant fait des cartes ou établi l'Atout, se laisse prendre son as d'Atout.

Faire des cartes, se dit de celui qui a établi l'Atout.

**COURTE-QUEUE**, ou, pour les amateurs, C..... de Bouc, se dit de ceux qui, n'étant pas en drogue, ne font que quarante points; ils prennent de suite la drogue.

**DÉCONFITURÉS**, pour les amateurs, R....., se dit de ceux qui n'étant pas en drogue, ayant fait des cartes, ne peuvent avoir quarante-et-un points; ils prennent la drogue.

**CANER DANS LA GUÉRITE**, ou C.... dans la guérite, se dit de ceux qui étant

en drogue, devraient la quitter parce qu'ils ont fait plus de points que leurs adversaires, mais la conservent parce qu'ils n'ont pas eu de Mandrins.

**CANER** et **RENGAGÉ**, ou C.... Rengagé, se dit de ceux qui, le coup précédent, n'ont pu quitter la drogue parce qu'ils n'avaient pas de Mandrin; ils la conservent encore parce qu'ils n'ont pu faire trente-et-un points.

**DÉBRISQUÉE**. Se dit de ceux qui n'ont pas de brisques dans leurs levées; alors ils prennent la drogue; on en ajoute une nouvelle s'ils en ont déjà.

**DÉFIGURÉE**, est absolument la même chose que la débrisquée, excepté que la drogue se porte à la boutonnière, jusqu'à la première levée dans laquelle se trouve une figure.

**CAPOTE**. Sont capots ceux qui ne font pas de levées; ils prennent la drogue, ou doublent.

**DÉFILER LA PARADE**, se dit du temps pendant lequel on donne les cartes. Les joueurs qui sont en drogue peuvent alors les poser et parler, si l'on joue à la muette, jusqu'au moment où l'on crie *aux armes*, ou *silence*; les drogues de punition ne se quittent jamais.

**ETRE PROPRE**, se dit lorsque dans les levées que l'on a faites, on a brisques et figures.

**VILENIE**, se dit de ceux qui sont courte-queue, ou c..... de bouc, capots, débrisqués, défigurés.

**RECHARGER**, se dit de ceux qui, étant en drogue, ont une ou plusieurs vilenies; alors ils prennent un nombre de drogues égal à celui des vilenies.

(Les Lettres et Demandes devront être adressées FRANCO.)

Imprimerie de M<sup>me</sup> DE LACOMBE, 1<sup>er</sup> Quai Poissonnière.

