

---

**Académie Universelle Des Jeux ... (French Edition)**

**Hoyle Edmond**

---

**Title: Académie Universelle Des Jeux ... (French Edition)**

**Author: Hoyle Edmond**

**This is an exact replica of a book. The book reprint was manually improved by a team of professionals, as opposed to automatic/OCR processes used by some companies. However, the book may still have imperfections such as missing pages, poor pictures, errant marks, etc. that were a part of the original text. We appreciate your understanding of the imperfections which can not be improved, and hope you will enjoy reading this book.**





SG 3651.902.37

EX LIBRIS



SILAS W. HOWLAND

**HARVARD COLLEGE LIBRARY**

FROM THE COLLECTION OF

**SILAS W. HOWLAND**

RECEIVED BY BEQUEST NOVEMBER 4, 1928











ACADÉMIE  
UNIVERSELLE  
DES JEUX;

CONTENANT les RÈGLES des JEUX de CARTES  
permis : celles du BILLARD, du MAIL, du  
TRICTRAC, du REVERTIER, &c. &c.

AVEC DES INSTRUCTIONS FACILES  
POUR APPRENDRE A LES BIEN JOUER.

NOUVELLE ÉDITION,

Augmentée du Jeu des Echecs par PHILIDOR ;  
du Jeu de Whist, par EDMOND HOYLE, traduit  
de l'Anglois ; du Jeu de Tre-fette ; du Jeu de  
Domino, &c. &c.

AVEC FIGURES.

TOME TROISIEME.



A AMSTERDAM,

Ch. D. J. CHANGUION

et T. VAN HARREVELT.

---

MDCCLXXXIX.

SG3651.902.37.

HARVARD COLLEGE LIBRARY  
BEQUEST OF  
SILAS W. HOWLAND  
NOVEMBER 8, 1936

LE JEU  
DU TRICTRAC;

*Avec une Table Alphabétique des Termes de  
ce Jeu.*

---

CHAPITRE PREMIER.

*Instruction préliminaire sur le Jeu du Trictrac.*

**C**E Jeu tire son nom, du bruit qu'on fait en y jouant.

Quinze dames de chaque côté, de deux couleurs différentes, deux dez, trois jettons pour marquer les points, & deux fichets pour mettre dans les trous qu'on gagne, servent à jouer au Trictrac.

On ne joue que deux : ce sont les Joueurs eux-mêmes qui mettent les dez dans leurs cornets.

On commence ce Jeu par faire chacun trois *† piles* \* de dames, qu'on pose sur la première *flèche* \* du Trictrac, de façon que celui pour qui l'on a de la considération ait les siennes à la droite. Les dames blanches passent pour être les plus honorables : cependant lorsqu'un homme joue avec une Dame, il est d'usage & de la politesse de donner à celle-ci les noires.

Par le même principe, on donne le choix des cornets, & on présente le dez à la per-

---

*†* Tous les mots qu'on verra ici suivis d'une étoile, sont ceux dont l'explication se trouve, par ordre alphabétique, dans le Chapitre VIII de ce Traité,

## LE JEU

sonne pour qui l'on doit avoir de la déférence, afin de tirer à qui l'aura. Celui qui a de son côté le dez qui marque le plus haut point, gagne la primauté & joue les points de ce premier coup.

Les nombres dissemblables comme six, cinq, quatre & trois, &c. sont appellés *simples* \*. Ceux qui viennent égaux, comme deux six, deux cinq, deux quatre, &c. sont appellés *doublets* \*.

Chaque *doublet* se nomme différemment : les deux as, *beret* ; les deux deux, *double-deux* ; les deux trois, *ternes* ; les deux quatre, *carmes* ; les deux cinq, *quines* ; & les deux six, *sonnés*.

D'abord il est à propos, suivant ce que portent les dez, de jouer deux dames de ses *pires* sur les *flèches* qui répondent aux nombres de ces mêmes dez, ce qu'on appelle *abattre du bois* \* ; on joue autrement, si l'on veut, en n'abattant qu'une dame, ce qui se dit *jouer tout d'une* \* ; la même chose se pratique à l'égard de tous les autres nombres qu'on peut exprimer en jouant *tout d'une*, si vous en exceptez *sonnés*, & *six cinq* qu'on doit abattre absolument, parce que les règles du Jeu ne permettent point de mettre une dame seule dans son *coin de repos* \*, encore moins dans celui de l'Adversaire.

Il est presque toujours de l'intérêt du Joueur de commencer par faire des *cases* \*. On commence d'abord à *caser* dans la première *table* \*, où les dames sont en *pires* ; on passe ensuite dans la seconde, où est le *coin de repos*.

Quand on joue les dames, on ne doit jamais compter les *flèches* d'où elles partent, soit