


LES REGLES  
POUR LE  
JEU DV BILLARD.

PREMIEREMENT.

1.  OVR jouer le premier, faut mettre les billes sous la passe; & tirer au plus près de la corde où sont passées les sonnettes.
2. Le plus près de ladite corde a le deuant, le dernier à l'hyuet.
3. Si le premier passe & butte, & le dernier aussi, ce n'est rien de fait, sinon que le dernier gagne à jouer le deuant.
4. Si celuy qui a l'hyuet, passe & butte le premier, il gagne le coup.
5. Qui touche les deux billes perd le coup.
6. Qui noye les deux billes perd le coup.



118 *La Maison Academique.*

7. Qui touche billes deux fois perd le coup.
8. Qui fait sortir les deux billes, ou la sienne seule hors le tapis, perd le coup.
9. On ne peut mettre la main sur le tapis, ny sur le bord, mais trop bien le genoüil.
10. Qui souffle la bille, ou n'a vn pied à terre, perd le coup.
11. Bille touchée est jouée : bille qui pose ne peut estre perduë.
12. Qui joue le premier & se belouze, perd le deuant.
13. Si celuy qui a l'hyuet se belouze, il perd le coup.
14. Qui fait sauter la bille de sa partie hors le tapis gaigne le coup.
15. Defenses de toucher à la passe, ny à la corde, pour les forcer en jouant.
16. Si celuy qui a le deuant butte, & au reuenir chasse ou touche la bille de celuy qui a l'hyuet, il la faut remettre en sa place.
17. Si la bille de celuy qui a le deuant fait butter l'autre bille, celuy qui a l'hyuet perd le coup.
18. Si la bille de celuy qui a le deuant



fait butter l'autre bille, perd le coup.

19. Qui passe du premier coup dans la passe d'un costé ou d'autre, est Fournier.

20. Estant Fournier cinq ou six fois, vne fois se defourne suffir.

21. Defenses de rompre la bille de celuy qui a l'hyuet, passé ou non, encores que vous ayez passé & butté, à peine de perdre le deuant.

22. Estant Fournier du costé de l'ais où on acquitte, on se peut defourner, passer & butter tout d'un coup.

23. Qui butte à vne, ou deux bricolles, est bon.

24. Le but au reuenir ne vaut rien.

25. Qui tire de la queue du Billard perd le coup.

26. Defenses d'arrester vne bille pendant qu'elle roule, à peine de perdre le coup.

27. Si vn qui n'est pas du jeu arreste vne bille, elle doit demeurer où elle est arrestée.

28. Bille qui sort hors le tapis, ne peut reuenir.

29. Defenses de ne frapper du Billard



sur le tapis, & de ne jouër qu'à son rang, à peine de perdre le coup.

30. De ne dresser son compagnon à la bille, & ne le doit aussi dresser au but, à peine de perdre le coup.

31. Qui tire à quatre doigts de la corde, & gagne la bille, gagne le coup.

32. Qui tire à quatre doigts, & se met dans vne belouze, ou toutes les deux billes, perd le coup.

33. Qui passe à quatre doigts, & ne le defend, est bien passé, tant à la bricolle que tout droict.

34. Qui tire à hauteur & gagne vne bille, ne gagne que le deuant.

35. Qui passe à hauteur du premier coup, s'il passe sans toucher bille n'est rien, touchant bille est bien passée, se perdant perd le coup.

36. Les deux à la bille se fait estant d'accord, qui parle engage.

37. Le premier qui parle pour le jeu, oblige pour le reste.

38. Si voulant couper passe, vous faites passer vne bille, elle est bien passée.

39. Si vne bille vous fait passer, est bon.



40. Si jouant du costé de la passe, vous faites passer vne bille, elle est bien passée.

41. Qui vient cinq à cinq, ou sept à sept de la partie, cela dépend de celuy qui a le deuant, de faire en deux venant.

42. Estant prés de la corde, & estant passé, jouant vne bille pour la gagner, & ne la gagnant pas, vous touchez l'ais & reuient butter, est bon.

43. Il faut jouer du bout du jeu, à peine de perdre.

44. On ne peut jouer que les billes ne soient arrestées, à peine de perdre.

45. Qui leue sa bille sans permission, perd le coup.

46. Qui quitte la partie, ou la remet, la perd.

47. On peut changer de Billard en jouant.

48. On ne joue que quatre parties de huit coups, ou six de six coups pour un sol, ou de chacune partie six deniers pour homme.

*Fin du Jeu du Billard.*