

TRAITÉ  
DU JEU  
DE DAMES

PAR MANOURY

*Édition augmentée de nombreuses figures  
pour faciliter l'intelligence du texte.*



PARIS  
DELARUE, LIBRAIRE-ÉDITEUR  
3, RUE DES GRANDS-AUGUSTINS

MANOURY

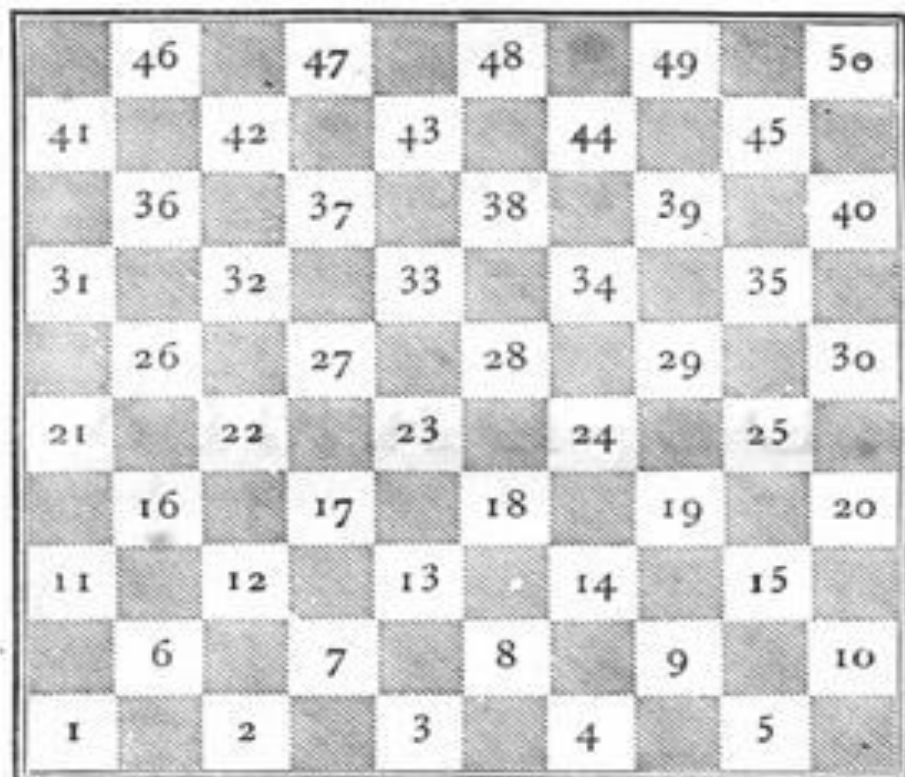
TRAITÉ

DU JEU

DE DAMES

On désignera : B, le joueur qui a les

**B**



**A**

Et par A, celui qui a les Pions

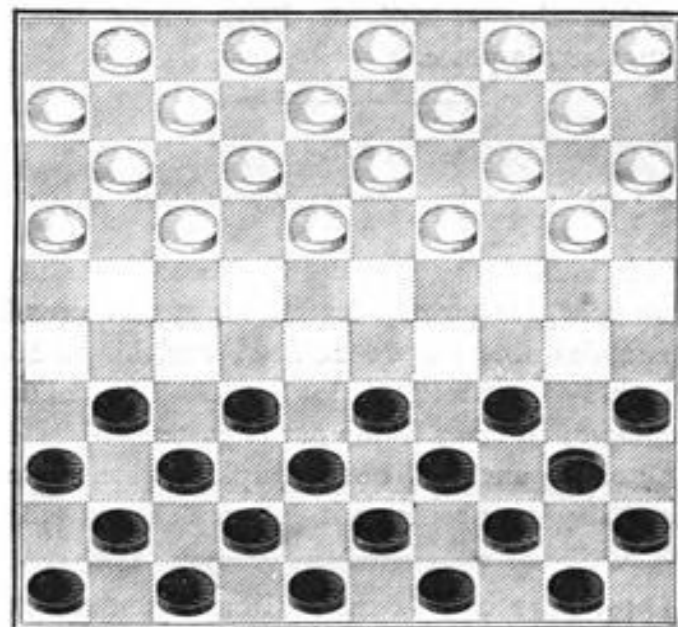
**TRAIT**

DU JEU

# DE DAMES

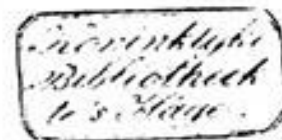
Par MANOURY

*Edition augmentée de nombreuses figures pour faciliter l'intelligence du texte.*



PARIS

DELARUE, LIBRAIRE-  
-DITEUR



En vente à la même Librairie.

**MANUEL**  
DU  
**JEU DE BILLARD**

Contenant la théorie du Jeu de Billard, ses règles, ses principes généraux, leurs applications diverses, etc., etc., par D-SIR- LEMAIRE; précédé d'une Préface historique, par JULES ROSTAING.

42 planches en couleurs. Prix: 5 fr. et 5 fr. 50 franco par la poste.

LE  
**GRAND TRICTRAC**

ou Méthode facile pour apprendre sans maître : la marche, les termes, les règles, et une grande partie des finesses de ce Jeu, enrichi de 288 planches et nouvelle édition. 1 vol. in-8, reliure ancienne. 10 et 11 francs par la poste.

Quoique anciens, nos exemplaires sont complets; il y en a seulement encore deux ou trois.

On trouve chez le même libraire un assortiment très-complet de livres anciens sur les Jeux de Trictrac, Echecs, Dames, etc., etc., Académie des Jeux, Règles séparées.



AVANT-PROPOS



L'OUVRAGE de Manoury sur le JEU DE DAMES aait obtenu, lors de son apparition, un très-grand succès; malgré les nombreux traités qui ont été publiés après le sien, il est resté le

1.

possession de Testime des amateurs de ce beau jeu, et il conservera encore long• temps la place qui lui appartient dans la biblioth-que dun joueur de dames, c'est--dire le premier rang.

Le Trait- de Manoury manquait dans le commerce depuis plusieurs ann-es, il -tait devenu presque intro-able; une nouvelle -dition -tait alors vivement d- sir-e. Celle que nous offrons aujourd'hui aux joueurs de Dames a -t- revue avec soin; on y a ajout- des planches en asse grand nombre pour aider le lec- teur ~ saisir, au premier coup doil, les positions indiqu-es dans les diverses parties analys-es par notre auteur.

Ce qui -tait utile, alors qu'il s'agis•

indispensable pour les fins de parties; nous croyons en avoir donn- un nombre asser grand pour faciliter l'-tude du Jeu de Dames etfaire que le lecteur trouve, dans cette -tude, une distraction agr-a- ble plu- q'un travail p-ñible.

Le Trait- de Manoury devait -tre con- ser- dans toute son int-gralit-, alors quilparlait du Jeu de Dames; nous nous sommes donc impos- une reproduction textuelle; cependant nos scrupules n'ont pas -t- les m-mes lorsqu'il se livrait ~ des dissertations s'-loignant de la th-o- rie, ou ~ des citations se rattachant ~ des personnages ses contemporains, tom- b-s aujourd'hui dans l'oubli; cela, il est r-ai, ne comportait qu'un petit nombre de pages, dont, nous en sommes con-

*vaincus, la suppression sera approuvée généralement.*

*Les soins apportés à cette nouvelle édition nous font espérer un succès au moins égal à celui qu'ont obtenu les précédentes.*



# TRAITÉ

DU

# JEU DE DAMES

---

## CHAPITRE PREMIER

### INTRODUCTION



Je ne m'amuserai point à prouver l'excellence du Jeu de Dames par son ancienneté ou par le rapport qu'il peut avoir avec quelques traits de l'histoire ancienne, je n'en ferai point remonter l'origine au Siège de Troie, & je n'en attribuerai point l'invention à Palamède; j'avouerai même de bonne foi que je sais d'autant moins d'où lui vient le nom de

Dames à la Polonoise, que certainement on le jouait à Paris avant de le jouer en Pologne; je pourrais sur ce fait citer les témoignages les plus authentiques & les plus respectables; mais tout cela serait inutile; je me contenterai donc simplement de dire que c'est un Jeu des plus récréatifs & des plus amusants, par la variété des incidents qui s'y rencontrent & par la multitude des combinaisons qu'on y peut faire. La découverte que l'on y fait tous les jours de nouvelles finesses & de nouveaux coups, prouve qu'il n'est point de Jeu plus étendu & plus intéressant que celui des Dames à la Polonoise.

Ce n'est pas que ce Jeu n'ait été & ne soit peut-être encore méprisé par des personnes qui crient à haute voix, qu'il n'est pas possible que des gens d'esprit y trouvent quelque plaisir; mais ceux qu'un défaut d'intelligence met hors d'état d'en connaître toutes les beautés, n'ont pas peu contribué à donner de ce Jeu une idée désavantageuse; & lorsque ceux qu'ils ont à tort prévenus l'ont vu jouer par des joueurs habiles, ils ont changé

de sentiment, en avouant de bonne foi qu'ils en avaient parlé sans le connaître, & qu'ils ne le croyaient pas susceptible d'autant de combinaisons.

On peut dire de ce Jeu qu'il est des plus journaliers, dans le même sens qu'on dit que les armes sont journalières; il dépend de la présence d'esprit & de la netteté des idées, & conséquemment la plus légère distraction cause aisément la perte de la partie; il est des jours où le plus fort joueur baisse d'un degré; mais il est aussi des temps où rien ne lui échappe, & où toutes les finesses lui sont présentes.

Quoique les règles de ce Jeu soient en très-petit nombre, les événements & les coups en sont variés à l'infini; c'est pour cette raison qu'il faut une grande présence d'esprit & beaucoup d'habitude à ce Jeu, pour voir du premier coup d'œil l'effet que produira telle ou telle marche & telle ou telle position.

Ceux qui rêvent beaucoup en le jouant deviennent rarement habiles; il est cependant possible qu'ils le deviennent, mais je ne leur conseille pas d'en faire

leur récréation favorite ; ils se fatiguent l'esprit assez mal à propos, & ils ennuient non-seulement leur adversaire , mais même ceux qui ont la complaisance de les regarder jouer : ce Jeu doit être un amusement fait pour récréer l'esprit ; comment pourrait-on le récréer en le mettant pendant plusieurs heures dans une tension continuelle ?

Je conviens qu'il y a des positions qui méritent d'être considérées avec plus d'attention ; mais un bon joueur doit se déterminer promptement ; il lui est même avantageux de ne pas hésiter longtemps à prendre un parti ; en rêvant il donne à son ennemi le temps de réfléchir de son côté, au lieu que s'il joue brusquement, il met son adversaire dans une espèce d'obligation de jouer aussi vite que lui, & un habile joueur doit y trouver de l'avantage.

Au reste, le plus sûr moyen de devenir habile à ce Jeu, & le meilleur conseil que l'on puisse donner à ceux qui veulent y faire quelques progrès, c'est de jouer avec les forts joueurs, ou du moins de les regarder attentivement jouer, de tâcher de

pénétrer leurs idées, de suivre leurs combinaisons, de deviner l'effet que doit produire telle ou telle position, & enfin d'avoir présents à la mémoire les coups dont on trouvera les détails dans un des chapitres de ce livre ; ce n'est pas qu'ils se trouvent souvent tels qu'ils y sont exposés, mais enfin ils peuvent se rencontrer, en tout ou en partie, & l'on est en état, lorsqu'on les connaît, ou de saisir les positions qui peuvent les amener, ou de les éviter, lorsque l'on voit arranger contre soi les pions qui les occasionnent.



## CHAPITRE II

### ÉLÉMENTS DU JEU DE DAMES

**C**E Jeu se joue sur un Echiquier composé de cent cases, dont cinquante sont blanches & cinquante noires. Tout le monde a vu des Damiers pour jouer aux Dames à la Polonoise ; ainsi une description plus étendue serait inutile & ennuyeuse.

On y joue avec vingt pions blancs & vingt pions noirs : quoique dame & pion soient à la rigueur termes synonymes, cependant l'usage veut que, par pion, on entende un pion simple, & par dame, une dame damée, je me suis conformé à cet usage dans le courant de cet ouvrage.

Il est au choix des joueurs de poser les pions sur les cases blanches ou sur les cases noires ; en Allemagne, on les place sur les cases noires ; en France, l'usage général est de les mettre sur les cases blanches.

Le Damier doit être placé de façon que le *Trictrac* se trouve à la droite de chaque joueur ; on appelle Trictrac par rapport à A. les cases 5 & 10, & par rapport à B. les cases 41 & 46.

L'Echiquier se trouve naturellement divisé en deux parties par rapport aux deux joueurs opposés ; A. a vingt-cinq cases numérotées depuis 1, jusques & compris 25 ; B. en a autant numérotées depuis 26 jusques & compris 50.

A. range ses vingt pions depuis la case 1 jusqu'à la case 20 ; & B. depuis la case 31 jusqu'à la case 50. Il reste par conséquent entre chaque bataillon deux rangs vides, qui servent de champ au combat, que l'adresse de chaque joueur rend plus ou moins intéressant, selon qu'il sait conduire ses pions à propos, former des attaques, tendre des pièges à son ennemi, & se garantir de ceux que celui-ci lui prépare.

On joue l'un après l'autre : la marche des pions se fait toujours en avant à droite ou à gauche du blanc sur le blanc, en observant de ne faire qu'un pas à la fois : lorsqu'un pion en rencontre un de son



ennemi, dont la case de derrière est vide, ce pion prend celui de son ennemi, c'est-à-dire qu'en passant par-dessus, il va se loger à la case vide, & enlève du jeu le pion par-dessus lequel il passe, & continue ainsi tant qu'il trouve la même position & le même jour dans le Jeu de son adversaire.

#### EXEMPLE

A. a un pion sur la case 21, & B. un sur la case 26, la case 32 est vide, A. porte son pion 21 sur la case 32, & enlève du Jeu le pion de B. qui se trouve sur la case 26; si B. a un pion sur la case 37, & que la case 43 soit vide, A. continue sa marche du pion 21, enlève du Jeu de B. le pion qui est sur la case 37, & va se placer sur la case 43.

Aux Dames à la Polonoise un pion peut prendre en avant ou en arrière le pion qui est en prise, en observant seulement qu'il ne peut faire qu'un pas, à moins, comme je l'ai déjà dit, qu'après le premier pas, il ne se trouve encore un pion

de son adversaire en position d'être pris.

#### EXEMPLE

A. a deux pions sur les cases 11 & 21, B. a un pion en prise sur la case 16; A. a le choix, si c'est à lui à jouer, de prendre avec le pion 11 & de se porter sur la case 22, ou de prendre avec le pion 21 & de rétrograder sur la case 12. De même A. a deux pions comme ci-dessus sur les cases 11 & 21, B. en a trois en prise sur les cases 7, 16 & 27; il est libre à A. de prendre avec le pion 11 les pions de B. 16 & 27, ou avec le pion 21 les pions de B. 16 & 7.

On appelle à ce Jeu, Dame, un pion de A. lorsqu'il est arrivé à la ligne de B. numérotée 46, 47, 48, 49 & 50, & un pion de B. lorsqu'il est parvenu à la ligne de A. numérotée 1, 2, 3, 4 & 5.

Pour distinguer la dame du pion, lorsque le pion de l'un des deux joueurs est arrivé aux lignes ci-dessus désignées, on couvre ce pion d'un pion de la même

couleur, & ce pion ainsi couvert est appelé dame : il ne suffit pas qu'un pion passe sur une case des lignes où l'on dame, pour avoir les prérogatives de la dame, il faut qu'il y séjourne pour y recevoir cette marque distinctive. Ainsi, A. a un pion sur la case 37, & B. en a deux en prise sur les cases 43 et 44; quoique A. passe en prenant sur la case 48, qui est une des cases désignées pour damer, comme il ne s'y arrête pas, il n'y acquiert pas la marque distinctive & les prérogatives de la dame.

La dame diffère du pion par la marche & par la façon de prendre :

1° Par la marche, un pion, comme on l'a vu plus haut, ne peut faire qu'un pas en avant, au lieu qu'une dame peut aller du bout d'une ligne à l'autre en avant ou en arrière, si elle ne trouve point d'obstacle.

#### EXEMPLE

A. a une dame sur la case 1 ; si c'est à lui à jouer, il peut la porter jusque sur la

case 50, si cette ligne est vide, ou s'arrêter sur telle autre case de cette ligne qu'il jugera à propos.

2° La dame diffère du pion par la façon de prendre : la dame prend non-seulement tout ce qui est devant elle à deux, trois, quatre ou cinq cases, mais elle peut encore tourner à droite ou à gauche, tant qu'il y a du jour entre les pions de son ennemi & qu'il se trouve dans son jeu des pions en prise, de sorte que dans un instant elle renverse tout ce qui lui est opposé & détruit le bataillon de son adversaire, qui à bientôt perdu la partie, à moins que, par son adresse, il ne se mette en état de prendre la dame qui ravage son jeu, ou qu'en allant promptement lui-même à dames, il ne puisse opposer des forces égales à celles de son ennemi.

#### EXEMPLE

A. a une dame sur la case 1, B. a cinq pions sur les cases 12, 13, 19, 38 & 26; A. prend avec sa dame ces cinq pions l'un après l'autre, & revient sur la case 21.

### CHAPITRE III

#### RÈGLES DU JEU DE DAMES

**L**ES Jeux en général ne sont intéressants que lorsque les règles en sont rigoureusement observées. Quand on se permet réciproquement de s'en écarter, ils sont insipides. Celui des Dames à la Polonoise n'est amusant qu'autant qu'il est joué avec rigueur. Les règles sont en petit nombre; mais si on ne s'y assujettit pas, l'intérêt diminue, & la perte ou le gain de la partie doit être indifférent pour les joueurs & pour les spectateurs.

#### I

Dame touchée, dame jouée, c'est-à-dire que celui qui touche un pion ou une dame doit jouer la pièce qu'il a touchée,

tel désavantage qu'il puisse en recevoir.

Je sais que l'on se soustrait souvent à l'obligation de cette règle, en disant, lorsque l'on touche un pion dont on prévoit, au moment où l'on va jouer, que la marche serait préjudiciable : *J'adoube*; mais dans une partie sérieuse, ce correctif de l'infraction de la règle ne doit point être reçu; il n'y a qu'à réfléchir avant de toucher son pion, & lorsqu'on l'a touché, il ne doit plus y avoir de raisons ni d'excuses qui puissent empêcher de le jouer; en un mot, c'est un soldat enrôlé & commandé, il faut de nécessité qu'il marche : on ne doit se servir du mot *j'adoube* que quand on veut arranger ses pions, encore doit-on avoir l'attention de le dire avant de les toucher.

Il faut observer qu'un pion ou qu'une dame ne sont réputés joués que quand on ne les tient plus entre ses doigts; ainsi, A. qui pousse un pion à gauche & qui s'aperçoit que dans cette position il y a du danger pour lui, peut se reprendre & le jouer à droite, si la case est vide, pourvu qu'il ne l'ait point abandonné; il en est de même de la dame.

## II

Celui qui a à prendre & ne prend pas doit être soufflé; c'est sans contredit la plus grande faute que l'on puisse faire à ce jeu.

On appelle souffler, enlever le pion ou la dame qui devait prendre & la mettre hors du jeu. B. a à prendre & ne prend pas; A., qui est en prise & qui n'est pas pris, souffle B., c'est-à-dire ôte du jeu le pion ou la dame de B. qui devait prendre.

Cette faute, quoique très-considérable, est souvent une ressource à la fin d'une partie désespérée : A., qui voit qu'il a perdu, se met hardiment en prise, dans l'espérance que B. ne s'en apercevra pas & se laissera souffler : cette ruse réussit quelquefois.

## III

Souffler n'est pas jouer, c'est-à-dire que si B., qui doit prendre le pion de A.,

ne le prend pas & joue un autre pion, A. met hors du jeu le pion de B. qui devait prendre le sien, & joue ensuite où il veut.

## IV

Quand on est averti de prendre, on ne peut pas refuser de le faire, sous peine de perdre la partie. A. donne à prendre à B.; B., qui voit qu'en prenant il a perdu la partie, ne peut se dispenser de le faire, en disant à A. : Vous n'avez qu'à me souffler.

## V

On doit toujours prendre au plus fort, c'est-à-dire que si l'un des joueurs a d'un côté un pion à prendre, & d'un autre deux, ou d'un côté deux pions à prendre & d'un autre trois, il doit prendre du côté où il y a le plus de pions en prise.

Cette règle occasionne souvent de très-jolis coups, ainsi qu'on le verra dans le recueil de ceux qui forment un chapitre de cet ouvrage.

En conséquence de cette règle, celui qui d'un côté aurait un pion à prendre & de l'autre deux, & qui prendrait du côté où il n'y aurait qu'un pion en prise, doit être soufflé du pion qui devait en prendre deux.

#### CHAPITRE IV

##### *OBSERVATIONS SUR LES RÈGLES DU JEU DE DAMES*

**L**ES règles du Jeu de Dames, quoique séparément énoncées dans le chapitre précédent, ont entre elles un enchaînement & des conséquences qui produisent des cas singuliers, dont j'ai cru devoir faire un chapitre séparé.

La première règle, par exemple, a plus d'étendue que ne semble en annon-

cer son simple exposé ; & appuyée de la seconde, elle prend une nouvelle force.

Je suppose que B. ait à prendre, & que par distraction il touche le pion voisin de celui qui doit prendre ou tel autre pion, non-seulement il ne peut pas remettre à sa place le pion qu'il a touché & jouer le pion qui doit prendre effectivement, mais A. est en droit de lui faire jouer le pion qu'il a touché, & de le souffler du pion qui devait prendre. Un exemple rendra cette observation plus sensible.

A. a quatre pions sur les cases 15, 19, 25 & 35, B. en a autant sur les cases 39, 40, 44 & 45 ; B., qui doit en prendre trois avec le pion 40, touche par distraction le pion 39, A. le force de n'en prendre qu'un avec ce pion, & lui souffle le pion 40 qui devait en prendre trois.

Voici une autre observation qui est une suite bien importante de la deuxième, de la troisième & de la quatrième règle ; si B. ayant à prendre, & ne prenant pas, vient à jouer un autre pion, A. peut différer de le souffler & tirer tout l'avantage

possible de la marche du pion que B. vient de jouer ou de toucher, en ne le forçant de prendre que le coup suivant. Un exemple démontrera cette observation & son importance.

A. a cinq pions sur les cases 4, 5, 11, 12 & 15; B. en a autant sur les cases 20, 22, 37, 42 & 43; B., qui a à prendre avec le pion 20, oublie de le faire, & joue le pion 37 sur la case 32; A. ne le souffle pas & joue son pion 12 sur la case 16, force B., qui voudrait prendre le pion 32 sur la case 37, de prendre avec son pion 20, & prend avec le pion 16 les quatre pions de B. qui sont en prise.

Il serait, je crois, à désirer que la cinquième règle s'étendît encore plus loin, & que, les dames étant plus considérables que les pions, on fût obligé, lorsqu'on serait dans le cas d'avoir à prendre une dame ou un pion, de donner la préférence à la dame; mais l'option pure & simple ayant été jusqu'à présent en usage, cette règle ne concernant que le nombre, je me garderai bien de donner ma proposition comme une règle reçue, c'est une simple réflexion que je

fais; & pour la convertir en loi, il faudrait un consentement unanime de la part de ceux que des talents supérieurs, & des victoires multipliées à ce Jeu, doivent en faire regarder comme les législateurs.

## CHAPITRE V.

### *DES AVANTAGES QUE L'ON PEUT FAIRE AU JEU DE DAMES*



L est rare de trouver deux joueurs de force absolument égale; lorsqu'un joueur a une supériorité décidée sur son adversaire, il peut, en lui faisant avantage, égaliser la partie.

Si la différence est peu considérable, il peut jouer avec lui ou à demi-remise ou à demi-pion, c'est-à-dire de deux parties en jouer une alternativement à but, & l'autre à la remise, ou une à but & l'autre à un pion, ou lui donner à chaque partie la remise ou un pion, ou un pion

& la remise ou deux pions, &c., & enfin augmenter l'avantage jusqu'à ce que l'égalité soit établie.

Quoique la remise soit le moindre avantage que l'on puisse faire à ce Jeu, il est cependant considérable pour un joueur d'une certaine force, puisque, comme on le verra dans le chapitre suivant, un joueur qui a une dame ne doit point perdre la partie, quand même son adversaire en aurait trois ; mais cet avantage est beaucoup moins fort que celui d'un pion : on ne peut pas imaginer le vide que fait dans un Jeu ce pion de moins, & combien celui qui l'a de plus a de ressources pour saisir des positions avantageuses & pour gagner la partie. Cela est si vrai, qu'entre deux joueurs de force à peu près égale, celui qui recevrait la remise pour un pion qu'il donnerait, perdrait sûrement beaucoup plus de parties qu'il n'en gagnerait. L'expérience constate la vérité de ce fait.

Quand un des joueurs fait avantage à l'autre, il y a presque toujours à parier pour le premier ; la raison en est sensible ; celui qui est le plus fort doit

apercevoir plus aisément les coups & mieux connaître les positions favorables de ce Jeu ; celui qui reçoit avantage doit au contraire tomber plus facilement dans quelque faute : or comme un coup & une position qui procurent un avantage, ou une faute commise, doivent naturellement décider le gain ou la perte de la partie, il est probable que celui qui est le plus en état de profiter de l'un ou de l'autre de ces événements doit gagner.

Il ne faut pas cependant regarder ce que je viens de dire comme une règle sûre, par la raison qu'il y a des joueurs présomptueux que l'amour-propre aveugle au point de se croire beaucoup plus habiles qu'ils ne le sont en effet, & qui d'après ce faux principe font un avantage trop fort à leur adversaire : dans ce cas, bien loin de parier pour eux, on doit parier contre, & les traiter comme des dupes, dont il est à propos de corriger la vanité.

Il y a encore une chose bien singulière à ce Jeu, & sur laquelle il n'est pas, à ce que je crois, possible de donner de trop bonnes raisons ; c'est qu'il y a un talent particulier à savoir faire avantage, & que,

de deux joueurs de force égale, l'un gagnera en faisant avantage à son ennemi, tandis que l'autre perdra en faisant à son adversaire le même avantage.

Lorsque l'inégalité est presque insensible entre deux joueurs, on peut subdiviser encore l'avantage & de trois ou de quatre parties donner la remise, ou un pion à une. La différence de la somme peut aussi établir l'équilibre ; ainsi A. qui a un degré de supériorité sur B. peut rendre la partie égale, en jouant cinq contre quatre, quatre contre trois, &c., à proportion de la disparité qui est entre eux.

## CHAPITRE VI

### DE LA REMISE

**L**A remise est sans doute une imperfection à ce Jeu ; & il paraîtra toujours injuste que A. qui a trois dames ne puisse pas gagner la partie contre B. qui n'en a qu'une ; mais comme l'expérience prouve la vérité de ce fait, &

qu'entre deux joueurs de force égale, presque toutes les parties sont remises, c'est-à-dire que le gain ou la perte en sont indécis, j'ai cru devoir faire un chapitre séparé de la remise, dans lequel j'expliquerai tous les incidents qui peuvent y avoir quelque rapport.

Comme je viens de le dire, avec trois dames il n'est pas possible de gagner la partie contre celui qui en a une ; mais comme un fort joueur, lorsqu'il fait avantage à son ennemi, est en droit de lui faire jouer cette partie en vingt-cinq coups, j'ai cru que ceux qui n'ont qu'une connaissance imparfaite de ce Jeu, me sauraient gré de leur indiquer les positions qu'ils doivent éviter pour ne pas perdre cette partie ; ils n'ont qu'à avoir chez eux un damier numéroté, tel que celui qui est au frontispice de ce livre, y arranger les coups qui vont être détaillés, se les rendre bien familiers, & alors ils se garantiront facilement des pièges qu'on peut leur tendre pour la leur faire perdre.

J'ai dit qu'on était en droit de faire jouer cette partie en vingt-cinq coups, parce que je soutiens que le nombre de douze ou de



quinze qu'on fixe ordinairement n'est pas suffisant.

Il y a, comme on va le voir, cinq & même six coups à préparer pour gagner cette partie ; comment est-il possible, dans l'intervalle de quinze coups, de les arranger l'un après l'autre, & d'attendre que l'adversaire s'y laisse prendre ?

Mais en assujettissant le joueur qui n'a qu'une dame à jouer vingt-cinq coups, je crois devoir décider en sa faveur deux difficultés qui s'élèvent assez fréquemment à l'occasion de cette fin de partie.

La première, c'est que la partie doit être décidée dans le nombre strict des vingt-cinq coups exigés ; & que si par hasard le vingt-cinquième coup n'était qu'un coup préparatoire à la perte de la partie, & qu'il en fallût un vingt-sixième pour la consommer, la partie doit être jugée remise en faveur de celui qui n'a qu'une dame ; ce joueur s'étant soumis à jouer vingt-cinq coups & non pas vingt-six.

Voici la seconde difficulté : quelques joueurs prétendant que le nombre de vingt-cinq coups n'est exigible & ne doit com-

mencer que quand ils ont réellement trois dames, éludent d'aller à dames, dans la fausse idée qu'ils peuvent gagner cette partie, sans avoir réellement trois dames ; ils ont tort d'avancer une pareille proposition ; il est démontré que, s'il y a un moyen de gagner cette partie, ce moyen est beaucoup plus facile à trouver avec trois dames qu'avec une dame & deux pions, ou deux dames & un pion ; ainsi il faut absolument qu'ils acceptent l'offre que leur fait celui qui n'a qu'une dame de leur damer les pions qui ne le sont pas, & de jouer ensuite le nombre des vingt-cinq coups exigés.

Si le joueur qui n'a qu'une dame est maître de la ligne du milieu, de la grande ligne, c'est-à-dire de la ligne diagonale, numérotée 1 & 50, il n'a qu'à se porter continuellement d'un bout de cette ligne à l'autre, à moins qu'il ne voie arranger contre lui le seul coup qui peut lui faire perdre la partie ; le voici :

A. a sa dame sur la grande ligne, B. a les trois siennes sur les cases 22, 31 & 38 ; si A. restait sur les cases 39, 45 et 50, il est visible qu'il perdrait la partie, B. lui en donnerait deux, & prendrait sa dame ; mais

il n'a qu'à fuir dans cette position ces trois cases ou trois autres semblables, si le coup de deux pour une est arrangé d'un autre côté, & la partie sera remise. Je crois inutile d'en dire davantage sur ce piège ; il faudrait être bien novice à ce Jeu pour perdre la partie, lorsqu'on est maître de la ligne du milieu ; cela est si démontré, que les plus habiles joueurs ne la font pas même jouer à ceux à qui ils donnent deux & trois pions.

Il n'en est pas de même si celui qui a trois dames est en possession de la grande ligne ; on voit tous les jours des joueurs de moyenne force donner dans les coups qui font perdre cette partie.

Il y a cinq coups, ou pour mieux m'expliquer encore, cinq espèces de coups qui peuvent faire perdre cette partie ; les voici soigneusement détaillés : ainsi, lorsqu'on les aura bien présents à la mémoire, il ne sera pas difficile de les éviter.

### PREMIER COUP

A. a ses trois dames sur les cases 1, 12 & 22, B. a la sienne sur la case 36 : A. en donne deux à prendre sur la case 27, & gagne en conséquence la partie.

Ce coup de deux peut être tendu de plusieurs côtés ; mais comme c'est le piège le moins caché, c'est celui que l'on met le plus rarement en usage.

### SECOND COUP

A. a ses trois dames sur les cases 12, 22 & 34 : B. a la sienne sur la case 36 ; A. en donne deux à prendre à B. sur la case 27, qui a perdu de quelque côté qu'il les prenne : si B. ne prend pas jusqu'au fond, c'est-à-dire jusque sur les cases 1 & 50, A. le reprend ; & si B. va jusqu'au fond de la ligne de l'un ou de l'autre bout, A. se retire à la case opposée, & met B. dans l'impossibilité de jouer sans être pris.

### TROISIÈME COUP

A. a ses dames sur les cases 21, 23 & 33 ; B. a la sienne sur la case 35 ; A. porte la dame qui est sur la case 33 sur la case 44, B. est obligé de prendre & de venir sur la case 48, alors A. fait une pour une, en portant sa dame 23 sur la case 32.

### QUATRIÈME COUP

A. a ses trois dames sur les cases 11, 12 & 45 ; B. a la sienne sur la case 24 ; A. donne à prendre sur la case 7, & joue ensuite sur la case 40, B. par ce moyen se trouve enfermé, c'est-à-dire qu'il ne peut jouer sans se mettre en prise.

Ce quatrième coup peut être la suite d'une fin de partie assez singulière pour être placée ici dans un plus grand détail.

### *Position.*

A. a ses trois dames sur les cases 6, 12 & 17 ; B. a la sienne sur la case 40 : c'est à A. à jouer, B. a forcément perdu.

### *Exécution.*

A. porte sa dame 6 sur la case 2 ; B. ne peut jouer la sienne que sur la case 49, alors A. joue sa dame 17 sur la case 13 ; B. a perdu quelque part où il joue la sienne : il ne peut la porter que sur les cases 44, 38, 33, 27 & 11 : en la portant sur les quatre premières cases, A. de sa dame 12 lui en donne deux à prendre & gagne la partie : si B. porte sa dame sur la cinquième case, c'est-à-dire sur la case 11, A. porte alors sa dame 13 sur la case 40, & comme B. ne peut jouer que sur la ligne diagonale 11 et 49 ; A. lui donne à prendre sa dame 12 sur la case 16, porte sa dame 40 sur la case 49, & enferme B. comme on l'a vu ci-dessus.

### CINQUIÈME COUP

A. a ses trois dames sur les cases 4, 28 & 46; B. a la sienne sur la case 32 : A. donne à prendre à B. sur la case 9, & pousse ensuite sa dame 46 sur la case 41; B., qui a été obligé de prendre sur la case 5, ne peut jouer que sur la case 10; A. porte alors sa dame qui est sur la case 41 sur la case 46, & fait une pour une.

Il y a un sixième coup qui est très-caché, & par conséquent très-dangereux.

A. a ses trois dames sur les cases 20, 23 & 44; B. a la sienne sur la case 26; c'est à A. à jouer, il porte sa dame 44 sur la case 30, alors B., qui doit jouer, a perdu la partie dans quelque endroit qu'il joue sa dame; il ne peut la jouer pour n'être pas en prise, ou du moins pour n'être pas dans le cas de l'une pour une toute simple, que sur les cases 21, 37, 13, 22 & 31 : en la portant sur les deux premières cases, A. lui donne à prendre sa dame 20 sur la case 43, & force l'une pour une; si B.

porte sa dame sur les trois autres cases indiquées, A. lui donne à prendre sa dame 30 sur la case 8, & ensuite sa dame 23 sur la case 9 : c'est, comme je l'ai dit, le coup le plus fin & le plus à craindre qu'on puisse tendre pour gagner cette partie.

Au détail de ces six positions, il faut ajouter une observation qui est d'une grande importance. Lorsque sur la fin de la partie on a une dame & un pion contre trois dames, c'est de donner son pion aussitôt qu'on le peut; la partie est beaucoup plus aisée à défendre, lorsqu'on n'a qu'une dame seule; & d'ailleurs la conservation du pion, qui se trouve souvent forcée, fait perdre la partie, ainsi qu'on va le voir dans le coup suivant.

A. a ses trois dames sur les cases 20, 29 & 35; B. a un pion sur la case 40, & sa dame sur la case 1; B. a perdu la partie, quelque part où il joue. En ne portant pas sa dame jusque sur la case 50, A. retire celle qui est sur la case 29 sur la case 25, & en prend deux; si B. va jusque sur la case 50, A. en donne deux à prendre en jouant sur la case 39, & gagne la partie.

Il y a deux positions où, quoique l'un des joueurs n'ait qu'une dame, & que l'autre ait trois pions & une dame, la partie est remise.

*Première Position.*

A. n'a qu'une dame sur la ligne du milieu ; B. a ses trois pions sur les cases 11, 16 & 21, & sa dame partout où bon lui semblera ; comme il est impossible à B. de conduire un de ses trois pions à dames, & de former aucun coup dans la position où sont ses trois pions, la partie est absolument remise.

*Seconde Position.*

A. a sa dame sur la ligne du trictrac 5 & 41 ; B. a trois pions sur les cases 21, 26 & 31, & sa dame partout où il voudra : la partie est remise par les mêmes raisons que dans la première position, pourvu que A. ait l'attention de ne jamais porter sa dame sur les cases 5 & 41, que quand il verra B. porter la sienne sur les cases 10 & 46.

Ces deux positions exceptées, dans lesquelles, comme je l'ai déjà dit, il est impossible à B. de faire une seconde dame, & de former un coup dans la position où sont ses trois pions, la partie doit être perdue pour celui qui n'a qu'une dame contre trois pions en liberté d'aller à dames & une dame.

Quand un des joueurs a deux dames, quoique l'autre en ait quatre, la partie doit être remise, ou du moins il ne faut pas être bien fort à ce Jeu pour la perdre.

Je sais qu'il y a une disposition dans laquelle celui qui a deux dames a perdu la partie ; la voici :

*Position unique.*

A. a quatre dames sur les cases 2, 41, 48 & 49 ; B. a les deux siennes sur les cases 11 & 50.

*Exécution.*

C'est à A. à jouer, il porte sa dame 48

sur la case 32, quelque part où joue B., il a perdu la partie, il ne peut pas jouer sa dame 11 sans la mettre en prise; en jouant sa dame 50, il ne peut la jouer que sur les cases 39, 34, 28, 17, 12, 6 & 21; sur les six premières cases, A. en donne deux à prendre de sa dame 49, & prend les deux dames de B. si B. joue sa dame sur la case 1; A. en donne deux à prendre de sa dame 2, & quand B. les a pris de sa dame 1 & s'est porté sur la case 36, A. reprend sur la case 27, force l'une pour une & gagne la partie.

Quoique cette fin de partie semble contredire la proposition que j'ai avancée, que la partie devait être remise quand on avait deux dames, quoique son adversaire en eût quatre, ou du moins qu'il ne fallait pas être bien fort à ce Jeu pour la perdre, je crois toujours ma proposition juste, parce que je soutiens que la position ci-dessus ne peut pas être forcée, qu'il est aisé de l'éviter, & que celui qui n'a que deux dames peut trouver l'occasion de faire une pour une.

Il y a des joueurs qui prétendent que lorsqu'ils ont deux dames, la partie est re-

mise, quand même leur adversaire en aurait cinq; ils sont mal fondés dans leur prétention, & il est démontré que la partie est perdue pour celui qui n'a que deux dames.

Si celui qui n'a que deux dames n'est pas maître de la ligne du milieu, il y a plusieurs positions où l'une pour une est forcée, & comme alors il reste quatre dames contre une, la partie est absolument perdue pour celui qui n'en a qu'une.

Si celui qui n'a que deux dames est maître de la grande ligne, avec de l'adresse, il peut la défendre longtemps; j'ai vu même des joueurs la quitter d'impatience; il y a cependant une position, position unique à la vérité, dans laquelle la partie est perdue pour celui qui n'a que deux dames: c'est un des coups de ce Jeu les plus difficiles; le voici:

A. a ses cinq dames sur les cases 10, 11, 19, 48 & 49; B. a les deux siennes sur les cases 1 & 50. C'est à B. à jouer, il ne peut jouer sa dame 1 que sur les cases 12, 17, 23 & 34; en la jouant sur les trois premières cases, A. donne à prendre sur la case 45 à B. qui est obligé d'en prendre deux & de

venir sur la case 15, & alors A. prend les deux dames de B. : si B. porte sa dame sur la quatrième case, c'est-à-dire sur la case 34, A. porte sa dame 48 sur la case 39, & fait une pour une, après laquelle il en reste quatre contre une à A. qui n'a pas de peine à gagner la partie.

Si B. joue sa dame 50, il ne peut la jouer que sur les cases 34, 23, 17 & 12 ; en la jouant sur la case 34, le coup de deux est tout simple, en donnant à prendre la dame 11 sur la case 6. En la jouant sur les deux cases 23 & 17, A. donne à prendre sa dame 11 sur la case 6, sa dame 49 sur la case 45, & ensuite sa dame 48 sur la case 39 : B. alors est obligé d'en prendre deux, & ne peut éviter de voir ses deux dames prises, étant obligé de se porter sur la case 15.

A. peut même gagner la partie, par ce même coup, si B., comme ci-dessus, porte sa dame sur la case 34, mais le premier coup de deux est plus simple.

Enfin, si B. porte sa dame 50 sur la quatrième case indiquée, c'est-à-dire sur la case 12, A. porte alors sa dame 49 sur la case 16, & après que B. en prenant s'est

porté sur la case 21, A. donne à prendre sa dame 11 sur la case 6, B. est obligé d'en prendre deux & de se porter sur la case 15 ; alors A., prenant avec sa dame 10, se porte sur la case 37 & force l'une pour une ; c'est sûrement un des plus beaux coups de ce Jeu.

Je me suis plus étendu sur ce chapitre que sur tous les autres, parce que, comme je l'ai déjà dit, la remise est un événement très-ordinaire à ce Jeu.



## CHAPITRE VII

*RECUEIL DE COUPS BRILLANTS  
ET DE  
FINS DE PARTIES INTÉRESSANTES*

**I**L y a au Jeu de Dames à la Polonoise des coups simples ; il y en a de composés.

### COUP SIMPLE

A. a trois pions sur les cases 10, 15 & 19 ;  
B. en a quatre sur les cases 28, 30, 36 & 37 ; A. donne à prendre le pion qui est sur la case 19, en jouant sur la case 25, & prend ensuite les quatre pions de B.

### COUP COMPOSÉ

A. a sept pions sur les cases 10, 12, 13, 15, 17, 19 & 22 ; B. en a autant sur les cases 28, 30, 31, 33, 36, 37 & 41 ; A. donne à prendre le pion 22 sur la case 27, & reprend sur la case 26 ; ces deux pions pris

ont fait dans le Jeu de B. le jour nécessaire pour former le coup simple ci-dessus.

Comme les coups simples s'offrent d'eux-mêmes, il est, je crois, inutile d'en présenter aux yeux de mes lecteurs, je n'en ai rassemblé qu'un certain nombre de composés ; j'en ai divisé le détail en position & en exécution, afin que ceux qui veulent s'instruire, après en avoir arrangé la première partie sur leur damier, puissent s'amuser à deviner la seconde.

Ils sont arrangés de façon que c'est A. qui gagne toutes les parties.

### COUP DOUBLE

#### *Position.*

A. a treize pions sur les cases 3, 4, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 17, 18, 19, 23 & 25.

B. en a autant sur les cases 21, 30, 31, 33, 37, 38, 40, 42, 43, 44, 47, 48 & 50.

#### *Exécution.*

A. en donne deux à prendre à B. en poussant le pion 19 sur la case 24, prend sur la case 34 B. qui vient sur la case 29 ; A. en



donne encore deux à prendre en jouant le pion 12 sur la case 16, & avec le pion 18 il en prend trois, va damer sur la case 49 & gagne la partie.

#### COUP DU CHAPELET

##### *Position.*

A. a onze pions sur les cases 2, 4, 12, 14, 15, 19, 20, 22, 23, 25 & 30.

B. en a autant sur les cases 29, 32, 34, 35, 39, 40, 43, 45, 48, 49 & 50.

##### *Exécution.*

A. donne à prendre sur la case 28, prend sur la case 34 & sur la case 39, en donne ensuite deux à prendre, en jouant sur la case 18, & avec le pion qui est sur la case 20 en prend trois, va damer sur la case 47 & gagne la partie.

#### COUP RENVERSÉ

##### *Position.*

A. a onze pions sur les cases 4, 11, 12, 13, 16, 17, 21, 22, 23, 27 & 31.

B. en a autant sur les cases 24, 32, 36, 38, 41, 42, 43, 44, 45, 46 & 47.

##### *Exécution.*

A. donne à prendre le pion 21 en le jouant sur la case 26, le pion 23 en le jouant sur la case 28, & joue ensuite le pion 22 sur la case 26; B., qui est obligé d'en prendre deux avec le pion de la case 21, revient sur la case 23, d'où A. avec le pion de la case 17 en prend cinq, va damer sur la case 50 & gagne la partie.

#### COUP DE LA SOURICIÈRE

##### *Position.*

A. a deux dames sur les cases 21 & 29, & trois pions sur les cases 5, 7 & 10.

B. a une dame sur la case 1, & deux pions sur les cases 6 & 19.

##### *Exécution.*

A. donne à prendre le pion 7 sur la case 12, sa dame 21 sur la même case 12, son pion 10 sur la case 15, & porte ensuite sa dame 29 sur la case 2; comme c'est à B.

à jouer, & que cela lui est impossible, puisqu'il ne peut pas même donner à prendre, il a perdu la partie.

#### COUP TURC

##### *Position.*

A. a une dame sur la case 8, & quatre pions sur les cases 12, 17, 18 & 22.

B. a deux dames sur les cases 38 & 45, & quatre pions sur les cases 34, 44, 48 & 49.

##### *Exécution.*

A. avance le pion 22 sur la case 27, B. est obligé d'en prendre quatre & de venir sur la case 23, alors A. en prend trois, va damer sur la case 50 & gagne la partie.

#### COUP DE LA MORTELLERIE

##### *Position.*

A. a huit pions sur les cases 5, 9, 12, 14, 16, 21, 23 & 24.

B. en a dix sur les cases 25, 30, 32, 33, 35, 39, 40, 43, 45 & 50.

#### *Exécution.*

A. donne à prendre deux fois sur la case 28, ensuite sur la case 26, & joue sur la case 17; B. est obligé d'en prendre deux & de se porter sur la case 23, alors A. donne à prendre sur la case 19, en prend quatre, va damer sur la case 47 & gagne la partie.

#### COUP DU CUL-DE-SAC

##### *Position.*

A. a cinq pions sur les cases 2, 4, 7, 18 & 28.

B. en a quatre sur les cases 6, 11, 37 & 49.

Au premier coup d'œil de cette position, on parierait pour B. que rien n'empêche d'aller à dames sur la case 1; cependant en y allant il a perdu la partie.

##### *Exécution.*

Quand B. a poussé son pion 6 à dames sur la case 1, A. donne à prendre le pion 28 sur la case 33, le pion 18 sur la case 23, & le pion 12 sur la case 17; il joue ensuite

le pion 4 sur la case 9 & gagne la partie, parce qu'il a le coup sur le pion 49 de B.

On doit remarquer à l'occasion de cette fin de partie, que pour voir dans un instant si un pion a le coup sur celui de son ennemi, il n'y a qu'à faire attention si, en jouant, on peut mettre son pion vis-à-vis du sien, A. a le coup sur le pion de B. 49, parce qu'en jouant, il se porte sur la case 9, qui est en face de l'ennemi.

#### COUP DE TONNERRE

##### *Position.*

A. a une dame sur la case 15, & quatre pions sur les cases 1, 30, 39 & 40.

B. a une dame sur la case 38, & cinq pions sur les cases 12, 13, 48, 49 & 50.

##### *Exécution.*

A. donne à prendre sur la case 6 à B. qui va damer sur la case 1, il donne ensuite le pion 40 sur la case 45, le pion 30 sur la case 35, & porte sa dame sur la case 4, B. est obligé de prendre successivement sur les cases 45 & 29, A. prend alors deux

dames & deux pions à B. qui a perdu la partie.

#### COUP DU FONDEUR DE CLOCHES

##### *Position.*

A. a cinq pions sur les cases 2, 3, 6, 11 & 40.

B. a une dame sur la case 23 & un pion sur la case 21.

Quelqu'un qui aurait le jeu de B. croirait pouvoir remettre cette partie, cependant elle est perdue.

##### *Exécution.*

C'est à A. à jouer, il pousse son pion 40 sur la case 45; si B. prend le pion 6, A. l'enferme en allant damer sur la case 50; si B. prend le pion 45, A. joue le pion 6 sur la case 12, B. est obligé de prendre et d'aller jusque sur la case 1; en s'arrêtant sur la case 6, l'une pour une serait forcée; quand il est sur la case 1, A. donne à prendre sur la case 16, & joue le pion 2 sur la case 6, ce qui enferme absolument le Jeu de B.

COUP DE CLINQUANT

*Position.*

A. a dix-sept pions sur les cases 1, 2, 3, 4, 7, 8, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 21, 25, 30, 31 & 32.

B. en a 15 sur les cases 24, 28, 33, 34, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 48 & 49.

*Exécution.*

A. en donne 2 à prendre sur la case 35, deux sur la case 18, fait l'une pour une du pion 15, donne ensuite à prendre le pion 31 sur la case 36, sur la case 16, sur la case 26, sur la case 36, sur la case 6, & avec le pion 8 en prend six & va damer sur la case 50.

COUP DE L'ENFILADE

*Position.*

A. a six pions sur les cases 8, 12, 17, 18, 23 & 24.

B. a trois dames sur les cases 1, 44 & 45, & un pion sur la case 25.

*Exécution.*

A. donne à prendre le pion 24 sur la case 39, & pousse le pion 23 sur la case 27, B. avec sa dame 44 est obligé d'en prendre quatre & de venir sur la 23, d'où A. avec le pion 17, le seul pion qui lui reste, en prend trois, va damer sur la case 50, & met B. dans l'impossibilité de jouer.

FIN DE PARTIE CURIEUSE

*Position.*

A. a quatre dames sur les cases 2 & 5, & les deux autres partout où l'on voudra, excepté sur la grande ligne.

B. a une dame sur la ligne du milieu & deux pions sur les cases 10 & 11.

Comme ces deux pions n'ont qu'un pas à faire pour aller à dames, & qu'il faut que A. ait deux dames sur les cases 2 & 5 pour les empêcher d'y aller, il y a apparence que la partie doit être remise; il y a cependant, pour la gagner, un coup que j'invite les joueurs à trouver. Le voici :

*Exécution.*

A. porte ses deux dames oisives sur les cases 4 & 9; B. a la sienne sur la case 50. C'est à A. à jouer; il porte sa dame 2 sur la case 18; quelque part & quelque pièce que joue B., il a perdu la partie: il ne peut jouer que sa dame ou son pion 11: en jouant sa dame, il ne peut la jouer que sur les cases 1, 6, 12, 28, 34, 39 & 45; sur les trois premières cases, A. en donne deux à prendre de sa dame 4, prend la dame de B. & gagne la partie. Si B. porte sa dame sur les quatre autres cases, A. donne sa dame 9 sur la case 15, sa dame 18 sur la case 14, & avec sa dame 4 en prend deux & gagne la partie: si B., voyant ce coup inévitable, joue son pion 11 sur la case 6, A. fait le même coup de deux que ci-dessus, en prenant les deux pions, & en se portant sur la case 1, il enferme B. & gagne la partie.

COUP DE JARNAC

*Position.*

A. a neuf pions sur les cases 4, 5, 8, 12, 13, 14, 17, 22 & 23.

B. en a quatorze sur les cases 15, 21, 24, 26, 29, 31, 32, 36, 39, 41, 42, 43, 46 & 47.

*Exécution.*

A. donne à prendre sur la case 18, sur la case 19 & sur la case 28, il en donne ensuite deux à prendre sur la case 16, & avec le pion 8 il en prend quatre, va damer sur la case 48, & après que B. a pris le pion 22 & s'est porté sur la case 17, A., avec sa dame 48, en prend encore quatre, revient sur la même case 48 & gagne la partie.

COUP DU REPOS

*Position.*

A. a dix pions sur les cases 7, 8, 10, 12, 16, 17, 19, 20, 26 & 40.

B. en a autant sur les cases 9, 21, 28, 30, 32, 34, 37, 38, 39 & 42.

*Exécution.*

A. donne à prendre sur la case 14, sur la case 23, & joue le pion 40 sur la case 45;

B. est obligé d'en prendre deux de son pion 21 & de venir à dames sur la case 3. A. pousse le pion 45 à dames sur la case 49, & tandis que B., qui a à prendre ou de son pion 32 sur la case 21, ou de sa dame 3 sur la case 25, prend successivement sur ces deux cases, A., de sa dame 49, en prend quatre & revient sur la case 44, prend de son pion 20 la dame & le pion de B. qui sont en prise, se porte sur la case 38 & gagne aisément la partie.

COUP SAVANT

*Position.*

A. a trois dames sur les cases 5, 7 & 32 & un pion sur la case 36.

B. a deux dames sur les cases 41 & 47 & un pion sur la case 20.

Quoique cette partie paraisse devoir être remise, pour B. surtout, A. ayant un pion forcé, B. a perdu.

*Exécution.*

A. porte sa dame 7 sur la case 29; si B. la prend avec sa dame 47, il a perdu, il est obligé de venir sur la case 25, alors

A. retire sa dame 32 sur la case 14, B. est obligé d'en prendre deux & de venir sur la case 9; A. alors, avec sa dame 5, prend les deux dames de B. Si B. prend le pion 36, A. porte sa dame 29 sur la case 47; B., après avoir pris le pion sur la case 31, est obligé de prendre la dame 32 de A. avec sa dame 41; alors A. reprend cette dame avec sa dame 5, qu'il porte jusque sur la case 36, & force l'une pour une à B., qui par conséquent a perdu la partie.

Cette fin de partie est très-singulière & d'autant plus belle, que le joueur qui l'a trouvée donnait la remise à son adversaire.

COUP DE MARCHAND OU LE BOUQUET

*Position.*

A. a douze pions sur les cases 5, 9, 11, 12, 13, 15, 16, 18, 22, 27, 28 & 32.

B. en a autant sur les cases 21, 25, 30, 35, 38, 41, 42, 43, 44, 45, 46 & 50.

*Exécution.*

A. donne à prendre le pion 28 sur la case 34, le pion 18, le pion 13, reprend

sur la case 3, donne à prendre à B., qui a pris sur la case 12 le pion 11, les pions 32 & 27 sur la case 26, le pion 15 sur la case 19, & avec le pion 9 en prend huit, revient sur la case 29 & gagne la partie.

## CHAPITRE VIII

### *AVIS GÉNÉRAUX AUX JOUEURS DE DAMES*



L n'est pas décidé si c'est un avantage de jouer le premier ; mais en supposant que, comme aux échecs, il y ait un avantage réel pour celui qui a le trait, pour en éviter les conséquences, l'usage entre deux joueurs de force égale est de jouer alternativement le premier.

Si vous jouez avec un joueur de votre force, tenez votre jeu serré, ne vous exposez point témérairement ; faites à propos des une pour une ou des deux pour deux ; tâchez de saisir les positions avantageuses, & surtout, lorsqu'il s'agira de la

décision de la partie, comptez & réglez votre jeu de façon que vous conserviez le coup sur votre ennemi, c'est-à-dire que vous le mettiez dans le cas de ne pouvoir jouer sans vous donner à prendre.



Quand vous ferez des une pour une, etc., que ce soit toujours dans la vue de gagner le coup, de débarrasser votre jeu, de porter des forces du côté faible ou de vous emparer d'un poste ; il en est où un pion en tient deux & même trois enfermés.

Il y a des joueurs qui semblent, en jouant, n'avoir d'autre objet que de faire sans dessein des une pour une, & qui attendent avec impatience que vous soyez à portée d'eux pour vous en présenter : cette façon de jouer est absolument insipide & montre, à mon avis, peu de science, ou du moins peu de confiance dans son habileté ; aussi remarque-t-on qu'elle n'est pratiquée que par des joueurs médiocres, qui, désespérant de gagner la partie par quelques coups brillants, & qui, ne comp-

tant que sur les fautes de leur adversaire, n'ont de projet que celui de tirer à la remise jusqu'à ce que quelque distraction de la part de celui contre lequel ils jouent leur ait assuré le gain de la partie.



Si vous pouvez aller à dames en donnant un ou deux pions & même davantage, sacrifiez-les hardiment, pourvu que vous puissiez empêcher votre ennemi d'y aller, mettre aisément votre dame en liberté, ou que du moins votre adversaire ne puisse la prendre qu'en vous rendant avec intérêt ce que vous avez sacrifié pour l'avoir.



Une dame est communément estimée trois pions, & deux joueurs de force égale se donnent alternativement cet avantage pour une dame; mais comme cette partie combinée sort de la classe ordinaire, & que l'avantage que peut avoir, en la fai-

sant, tel ou tel joueur, dépend de l'étude particulière qu'il en a faite & de l'habitude où il est de la jouer, on ne peut pas, à ce que je crois, fixer au juste la valeur d'une dame.

Si vous perdez cinq ou six parties de suite contre un joueur que je suppose de votre force, quittez & remettez la partie à un autre jour, surtout si vous jouez de l'argent; il y a grande apparence que vous n'êtes pas en jeu dans le moment, & vous continuerez infailliblement à perdre si vous continuez à jouer.



Lorsque vous avez formé le projet d'un coup, vous devez disposer vos pions en conséquence & tâcher d'attirer votre adversaire où vous voudriez qu'il fût pour l'exécuter. Ce jeu a des ruses et des finesses sans nombre : vous attaquez & l'on vous attaque; il vous faut finement battre en retraite pour amener votre ennemi sur la case fatale où vous le désirez, & alors vous exécutez votre coup; mais il faut user de la plus grande prudence en le



tentant, & en bien examiner la suite avant de l'exécuter.



Les pièges que vous tendez à votre ennemi peuvent également vous être tendus, ainsi il faut réfléchir, combiner & prendre enfin les plus grandes précautions pour éviter ses embûches : vous les éviterez, si vous raisonnez sur son Jeu & sur le vôtre ; je dis *raisonner*, parce qu'en effet il faut que vous vous mettiez à sa place, & que vous fassiez contre vous le même raisonnement que vous devez faire contre lui. Si vous mettez ce conseil en pratique, il est vraisemblable que vous éviterez ses coups & qu'il se garantira difficilement des vôtres.



Quand vous aurez disposé vos pions pour l'exécution d'un coup, & que par la façon de jouer de votre ennemi, vous serez convaincu qu'il s'en est aperçu, le meilleur parti que vous puissiez prendre

est d'y renoncer & d'en tenter un autre. Il y a des joueurs patients qui, malgré la découverte apparente de leur projet, n'y renoncent pas facilement, & qui se flattent toujours que leur ennemi, après avoir évité deux ou trois fois le piège qu'ils lui tendent, s'y laissera prendre à la fin ; cela peut arriver sans doute, mais presque toujours leur attente a été vaine, & ils ont ruiné leur Jeu dans l'espérance d'un coup qui n'a pas réussi.

D'ailleurs entre deux forts joueurs, il se fait rarement de grands coups ; comme ils les connaissent tous, ils savent les éviter, & ce n'est ordinairement entre eux que l'avantage des positions, & pour me servir des termes de l'art, que la force du pion qui décide le gain de la partie.



Si vous voyez que votre ennemi affecte de prendre les coins du damier, laissez le faire & emparez-vous au contraire du milieu de l'échiquier, vous en serez plus à portée de donner du secours à droite ou à

gauche selon le besoin que vous en aurez. Serrez vos rangs & ayez grande attention de laisser entre vos pions le moins de jour que vous pourrez : il est indubitable qu'en suivant ces maximes, si votre ennemi ne s'enfile pas dans des coups qui causeraient infailliblement sa perte, vous lui laisserez au moins peu d'espérance de voir réussir contre vous ceux qu'il médite pour décider la victoire en sa faveur.

Quand vous aurez sur lui quelque avantage, n'allez pas le traiter généreusement et le ménager, rien n'est plus pernicieux à ce Jeu que la générosité ; comme il y a des ressources infinies, & qu'on peut, en laissant exister son ennemi, lui donner le temps de les mettre en exécution ; si vous êtes plus fort que lui d'un ou de deux pions, pour me servir des termes usités en pareille occasion, ruinez-le sans pitié, c'est-à-dire affaiblissez-le jusqu'à la destruction totale de ses forces, faites des une pour une, des deux pour deux, &c., selon les occasions qui se présenteront, & vous devez les faire naître, pour peu que vous sachiez jouer.

Si par la façon de jouer de votre adversaire, il affaiblit un des côtés de son Jeu, c'est précisément de ce côté-là qu'il faut porter toutes vos forces, afin de le détruire & de vous ouvrir un libre passage pour aller à dames ; une dame, quand elle est bien conduite, fait dans un Jeu de si prodigieux ravages, qu'il y a tout à parier pour celui qui est arrivé le premier.



Le Joueur B a les Pions blancs.

**B**

	46		47		48		49		50
41		42		43		44		45	
	36		37		38		39		40
31		32		33		34		35	
	26		27		28		29		30
21		22		23		24		25	
	16		17		18		19		20
11		12		13		14		15	
	6		7		8		9		10
1		2		3		4		5	

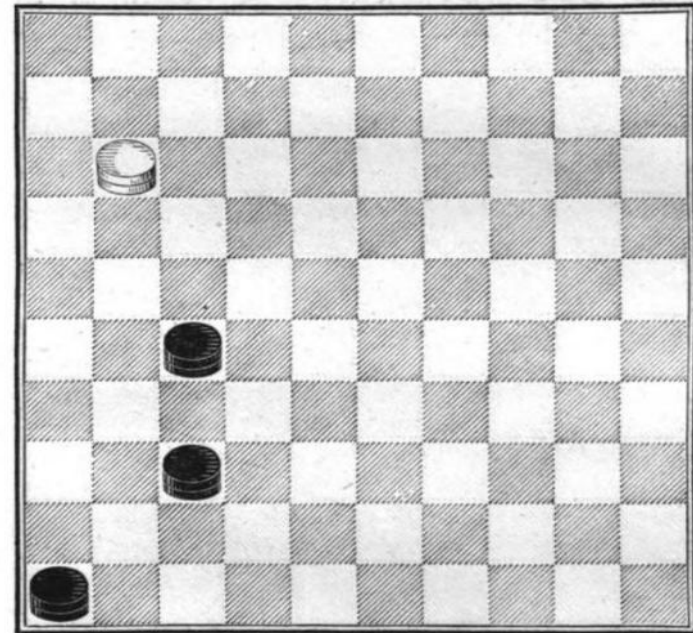
**A**

Le Joueur A a les Pions noirs.

PLANCHE PREMIÈRE.

PREMIER COUP, Page 35.

**B**

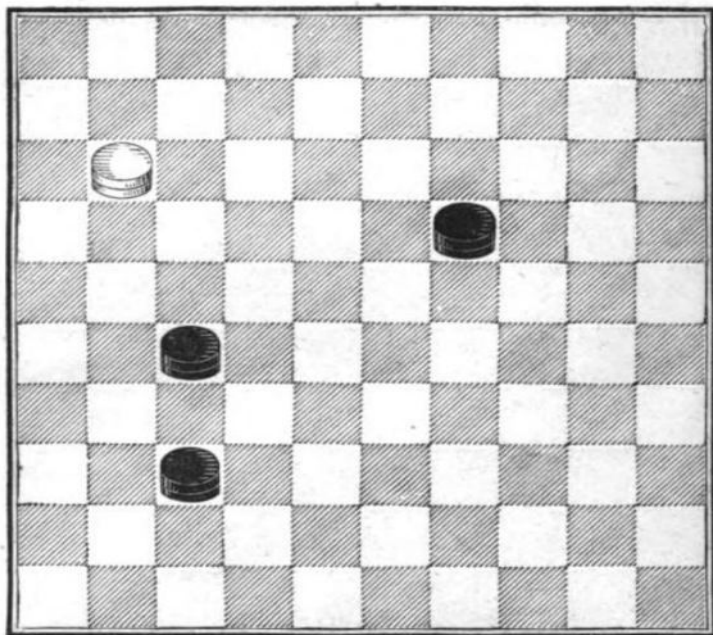


**A**

PLANCHE 2.

SECOND COUP, Page 35.

**B**

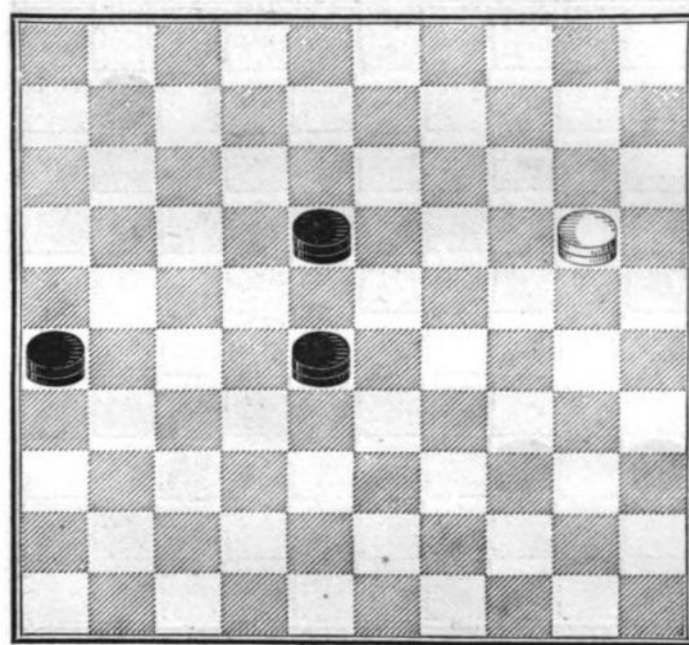


**A**

PLANCHE 3.

TROISIÈME COUP, Page 36.

**B**

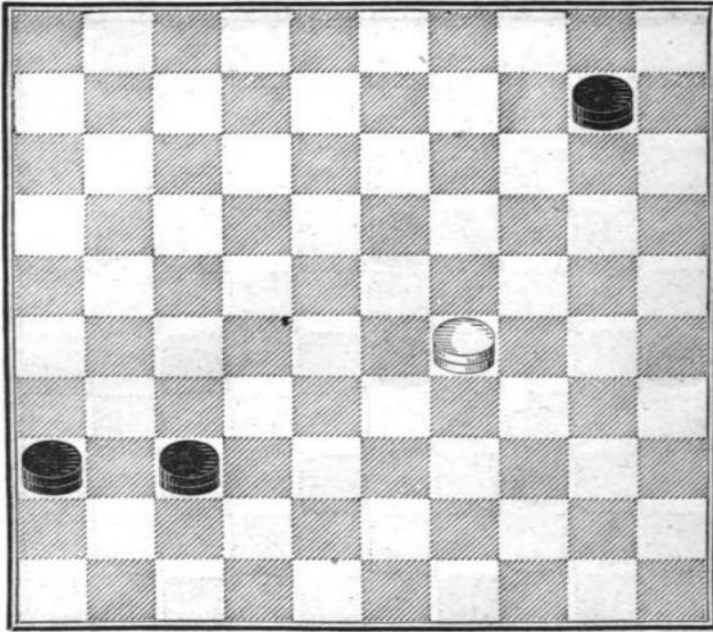


**A**

PLANCHE 4.

QUATRIÈME COUP, Page 36.

**B**

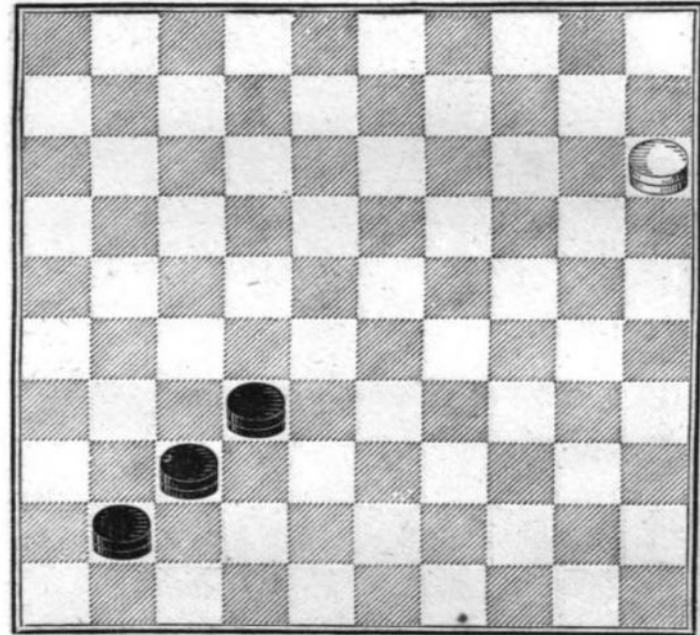


**A**

PLANCHE 5.

COUP QUI DÉRIVE DU PRÉCÉDENT,  
Page 37.

**B**

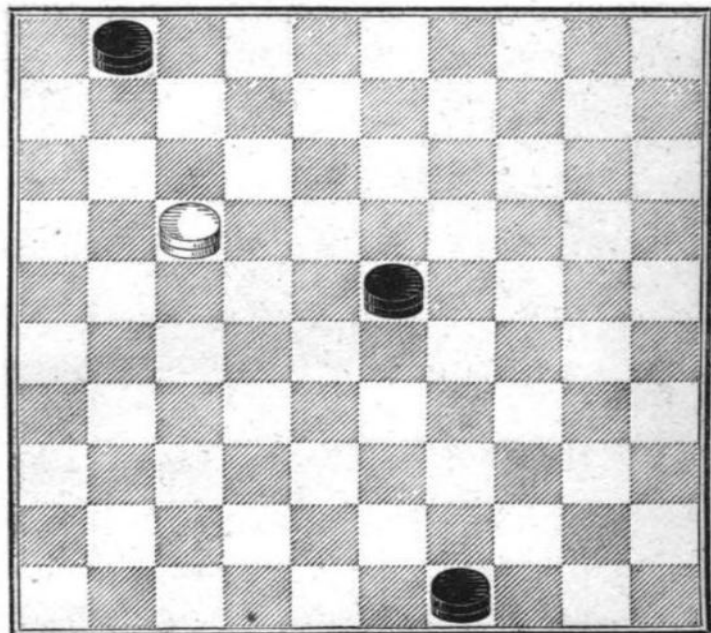


**A**

PLANCHE 6.

CINQUIÈME COUP, Page 37.

**B**

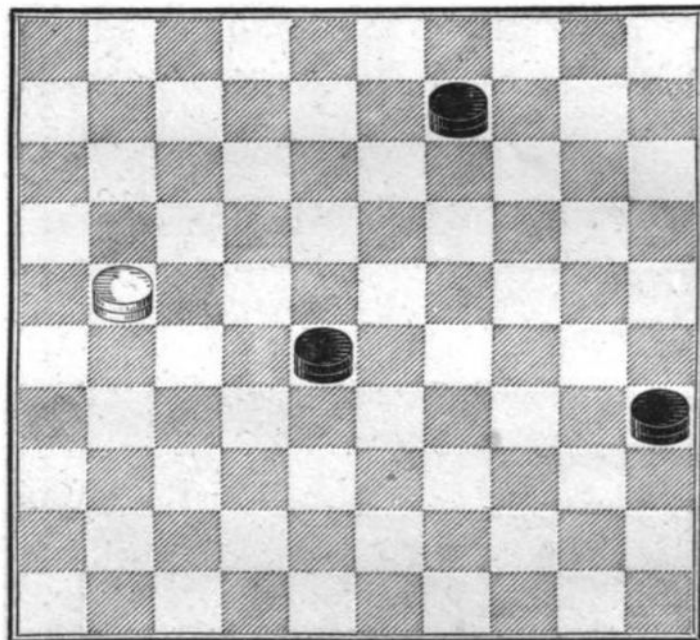


**A**

PLANCHE 7.

SIXIÈME COUP, Page 38.

**B**

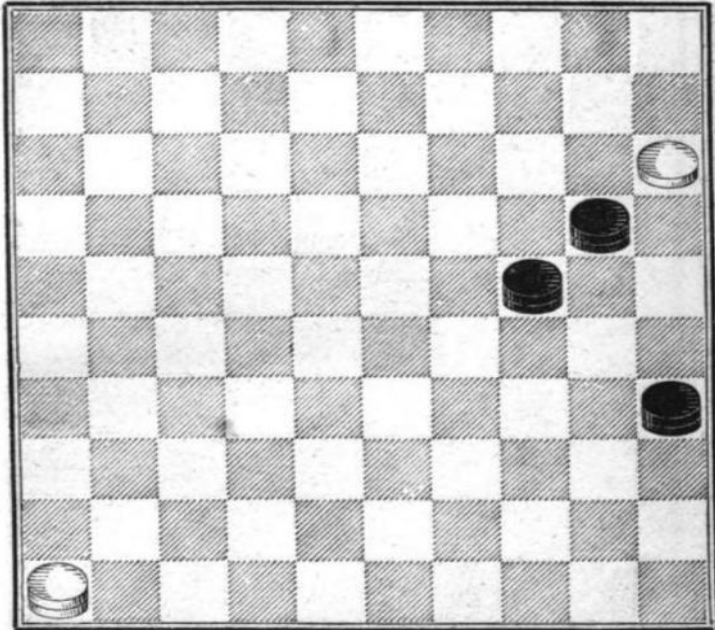


**A**

PLANCHE 8.

VARIANTE, Page 39.

**B**

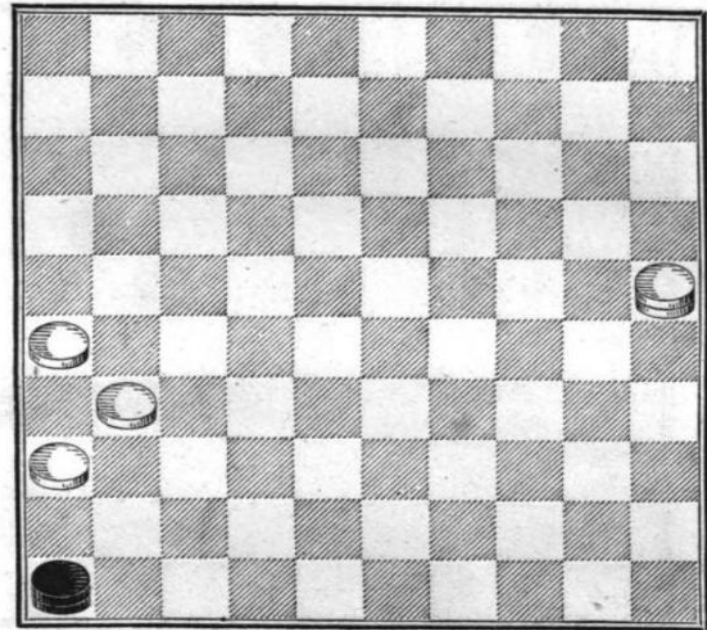


**A**

PLANCHE 9.

PREMIÈRE POSITION, Page 40.

**B**

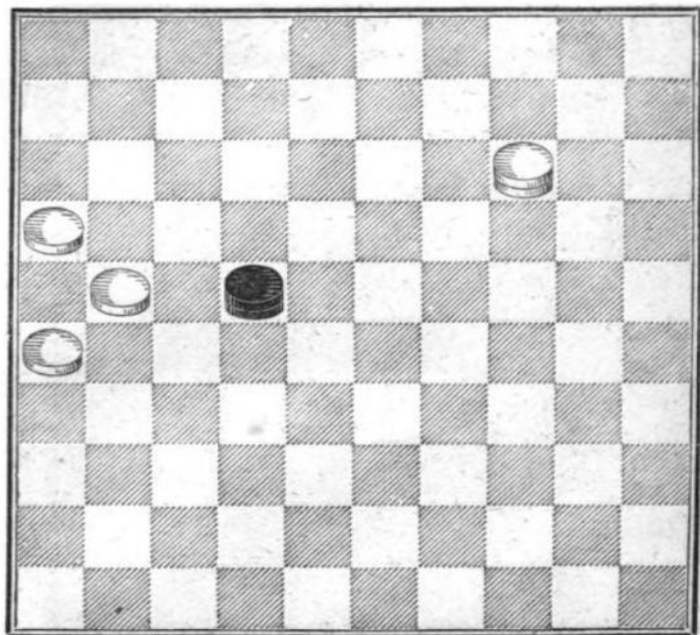


**A**

PLANCHE 10.

SECONDE POSITION, Page 40.

**B**

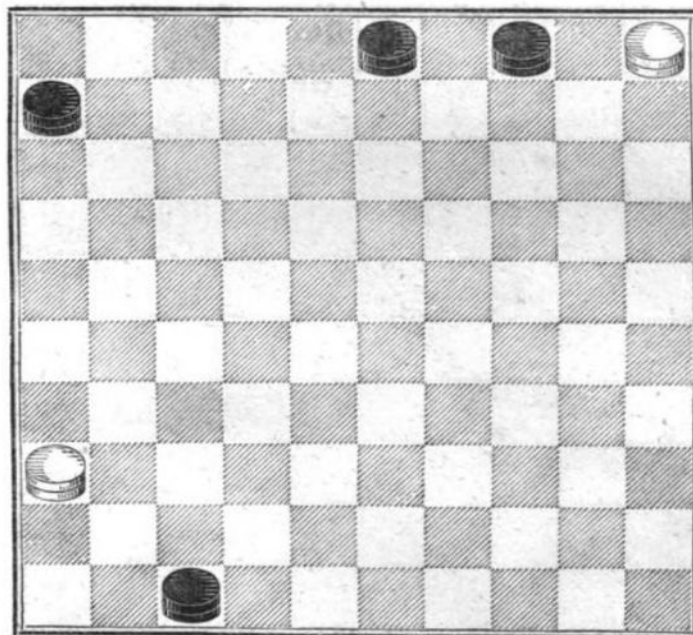


**A**

PLANCHE 11.

POSITION UNIQUE, Page 41.

**B**



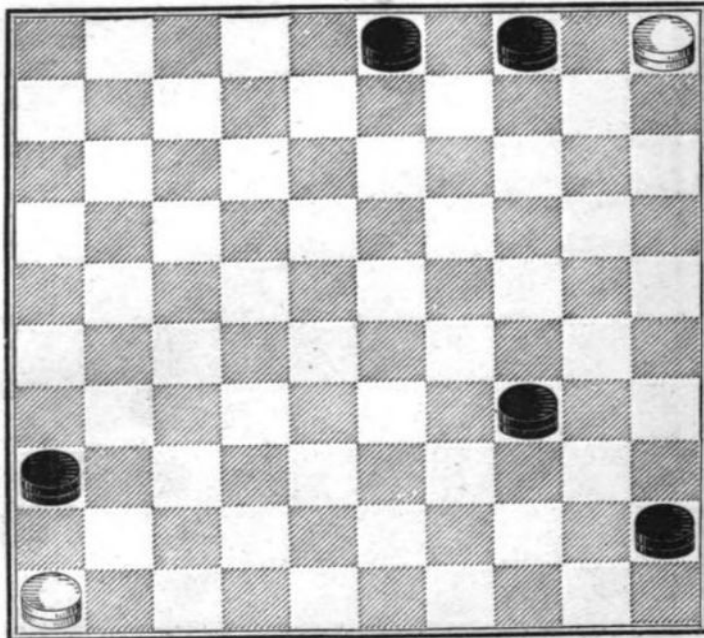
**A**



PLANCHE 12.

VARIANTE, Page 42.

**B**

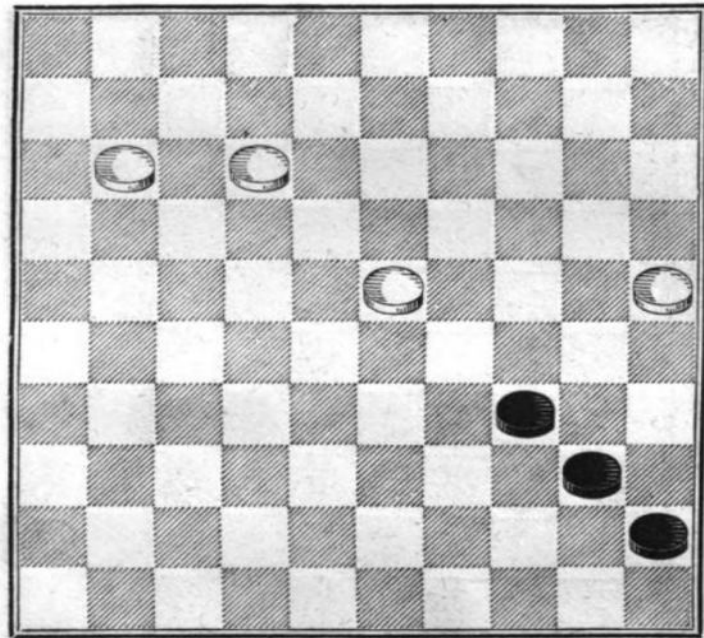


**A**

PLANCHE 13.

COUP SIMPLE, Page 46.

**B**

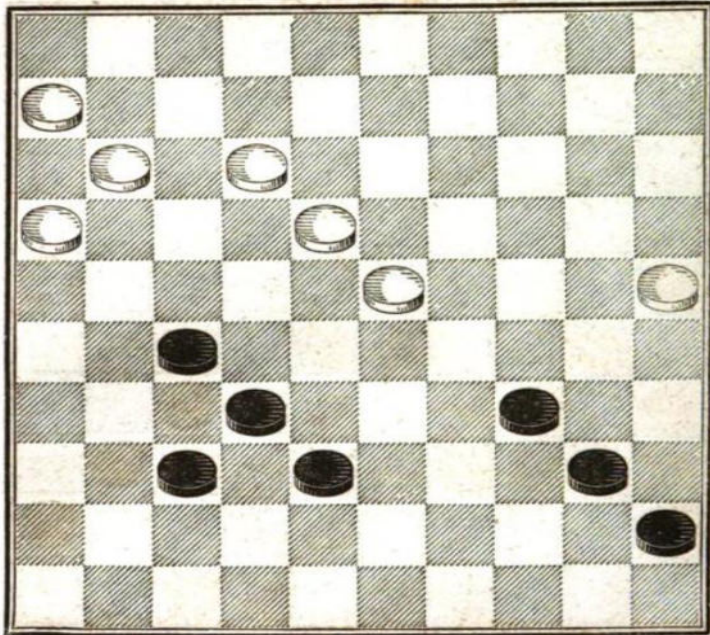


**A**

PLANCHE 14.

COUP COMPOSÉ, Page 46.

**B**

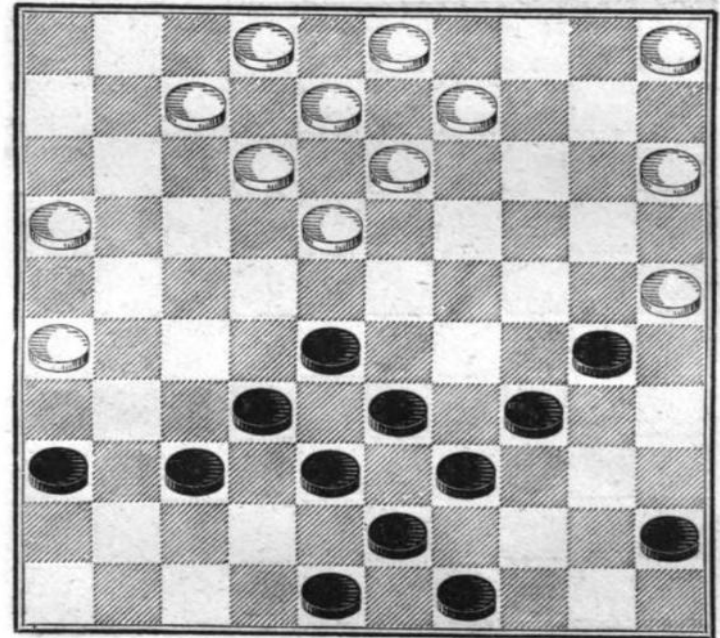


**A**

PLANCHE 15.

COUP DOUBLE, Page 47.

**B**

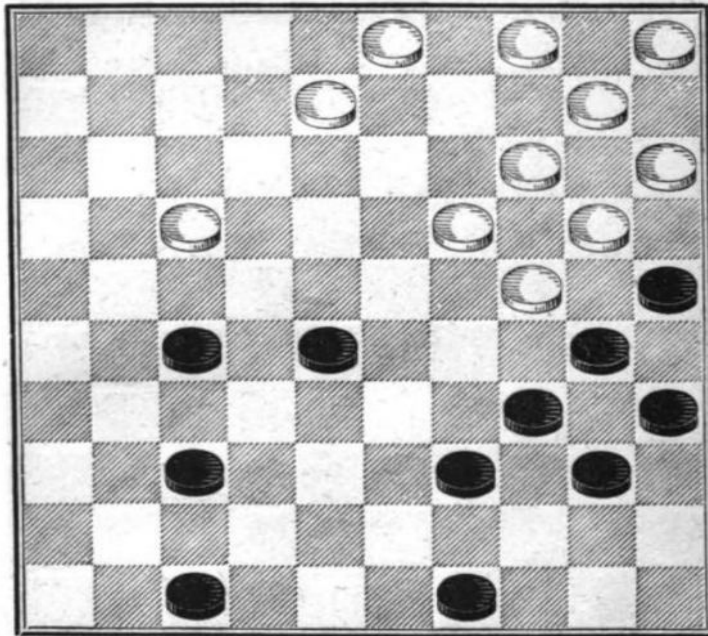


**A**

PLANCHE 16.

COUP DU CHAPELET, Page 48.

**B**

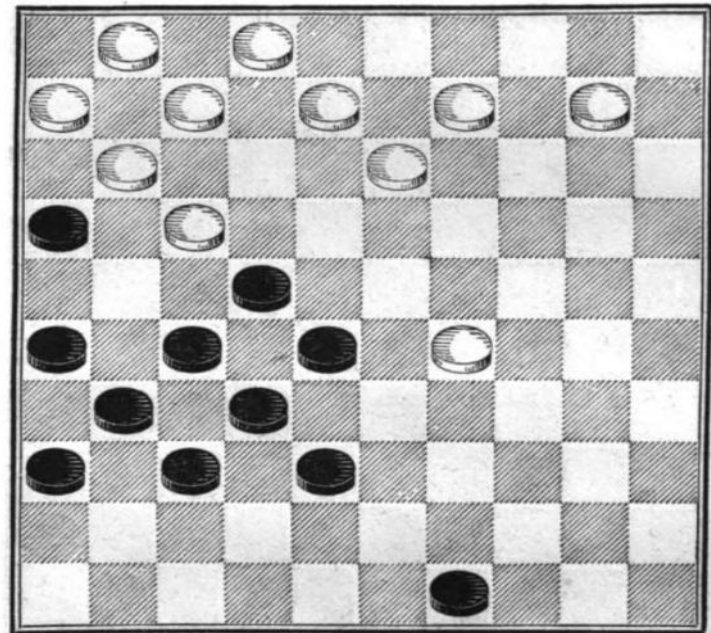


**A**

PLANCHE 17.

COUP RENVERSÉ, Page 48.

**B**

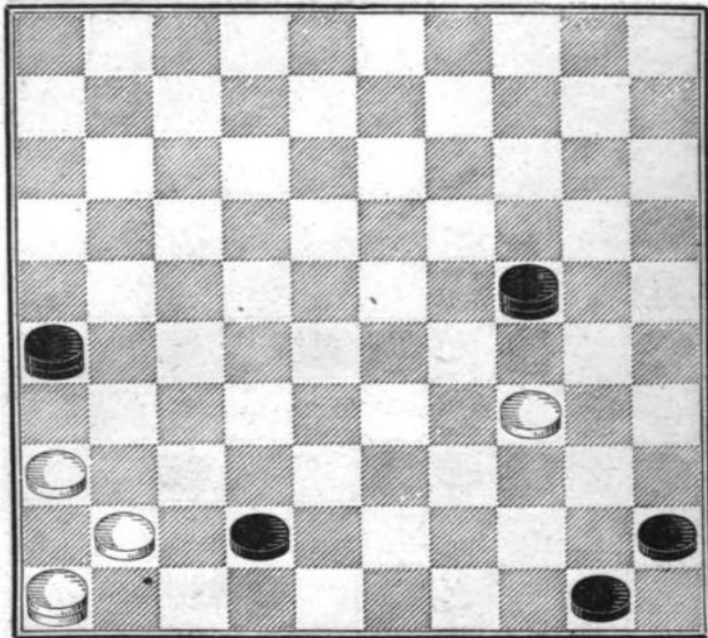


**A**

PLANCHE 18.

COUP DE LA SOURICIÈRE, Page 49.

**B**

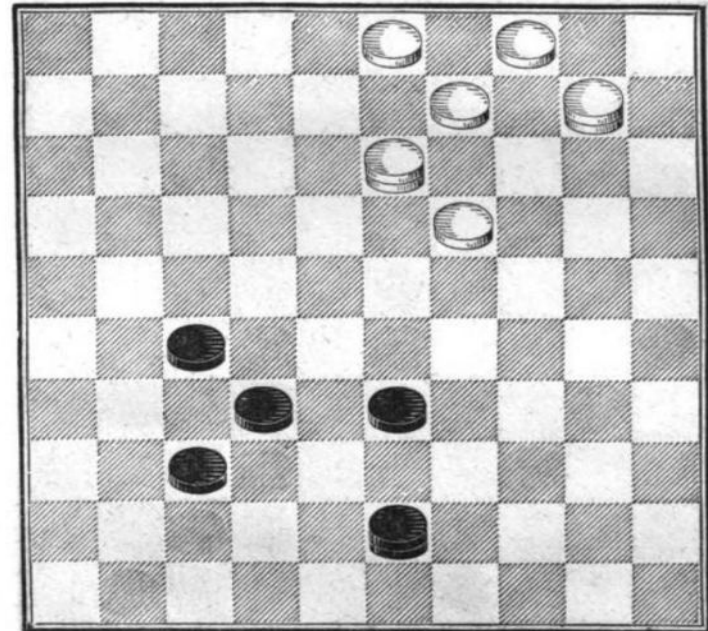


**A**

PLANCHE 19.

COUP TURC, Page 50.

**B**

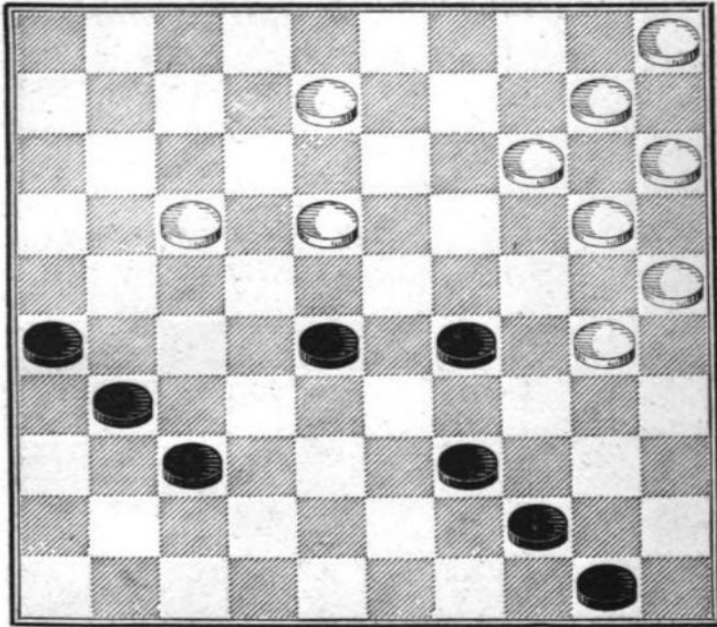


**A**

PLANCHE 20.

COUP DE LA MORTELLERIE, Page 51.

**B**

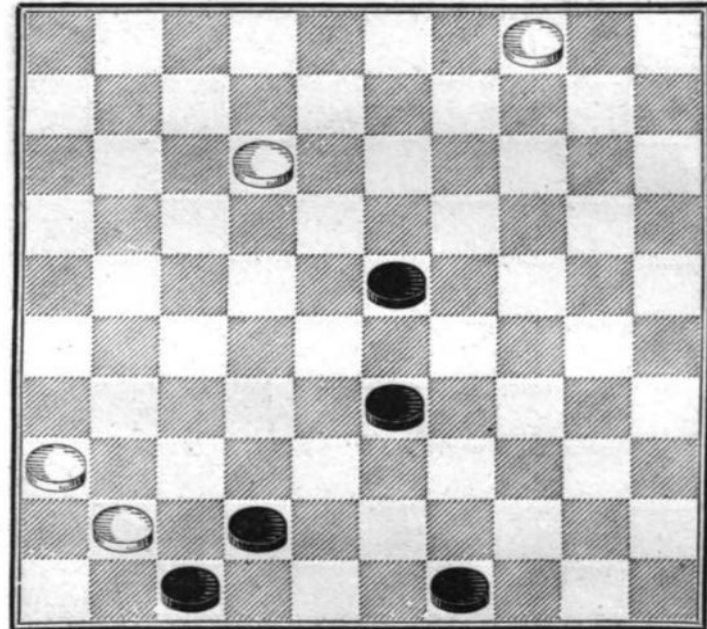


**A**

PLANCHE 21.

COUP DU CUL-DE-SAC, Page 51.

**B**

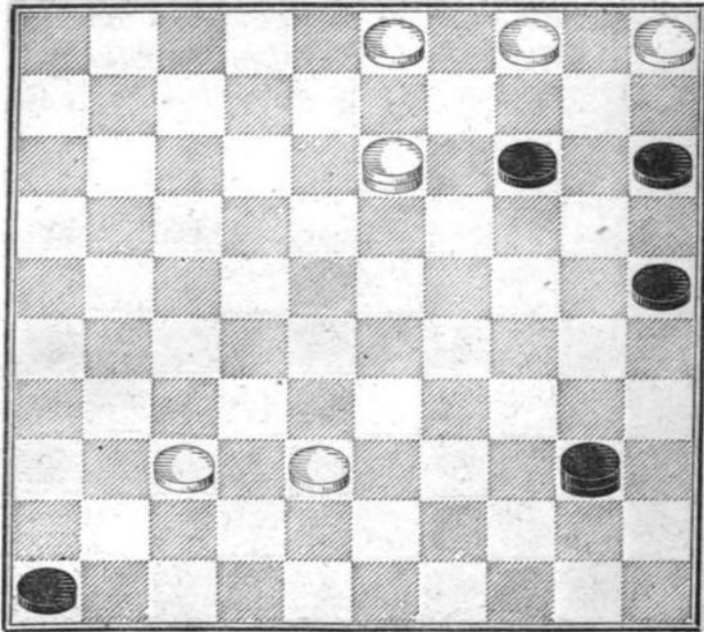


**A**

PLANCHE 22.

COUP DE TONNERRE, Page 52.

**B**

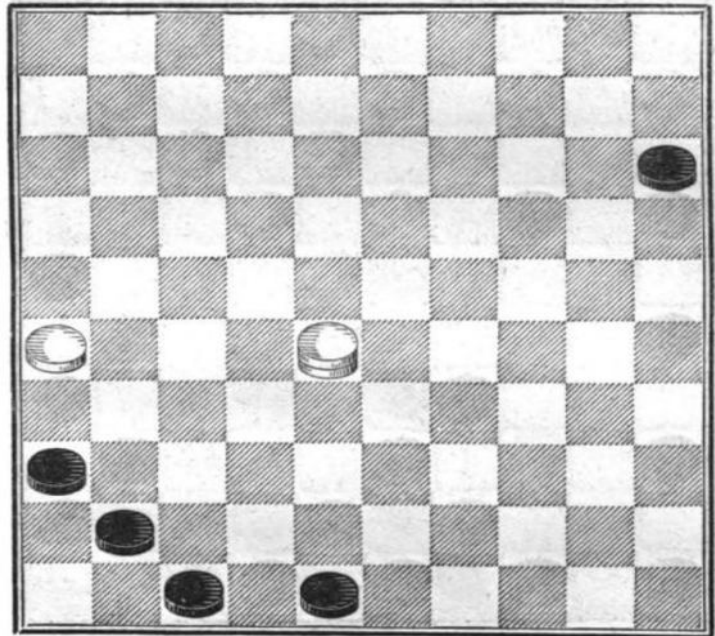


**A**

PLANCHE 23.

COUP DU FONDEUR DE CLOCHE,  
Page 53.

**B**

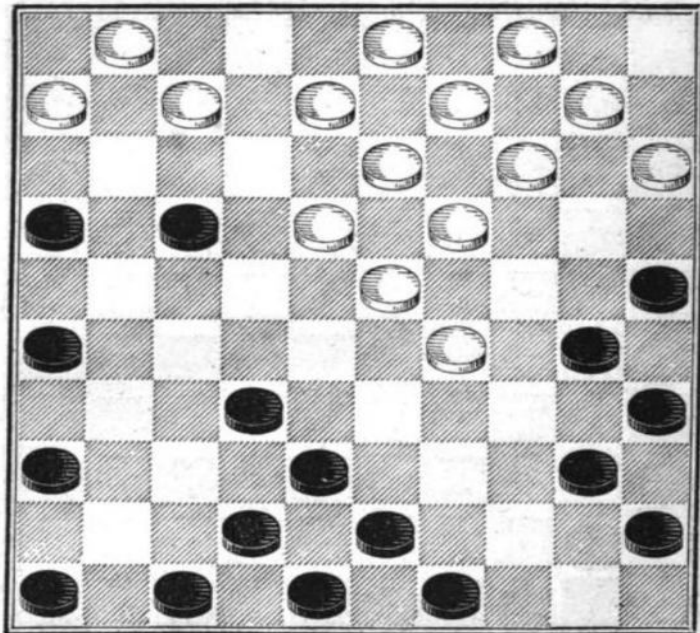


**A**

PLANCHE 24.

COUP DE CLINQUANT, Page 54.

**B**

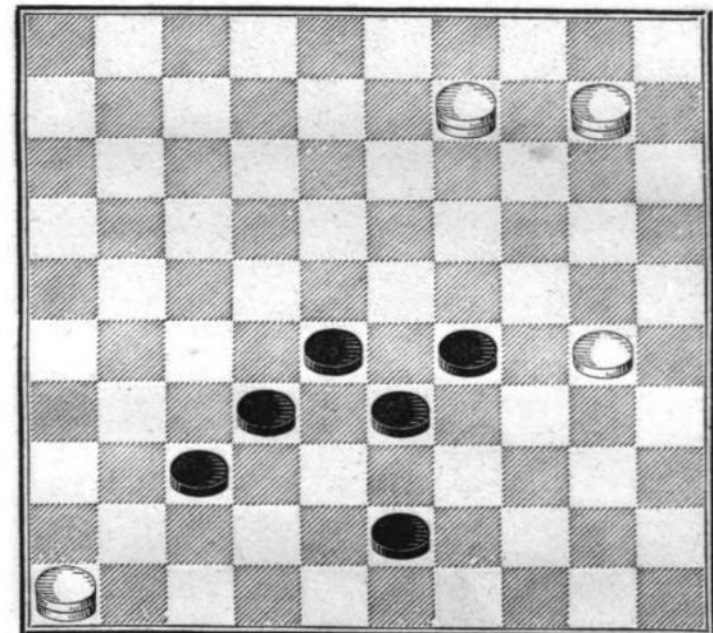


**A**

PLANCHE 25.

COUP DE L'ENFILADE, Page 55.

**B**

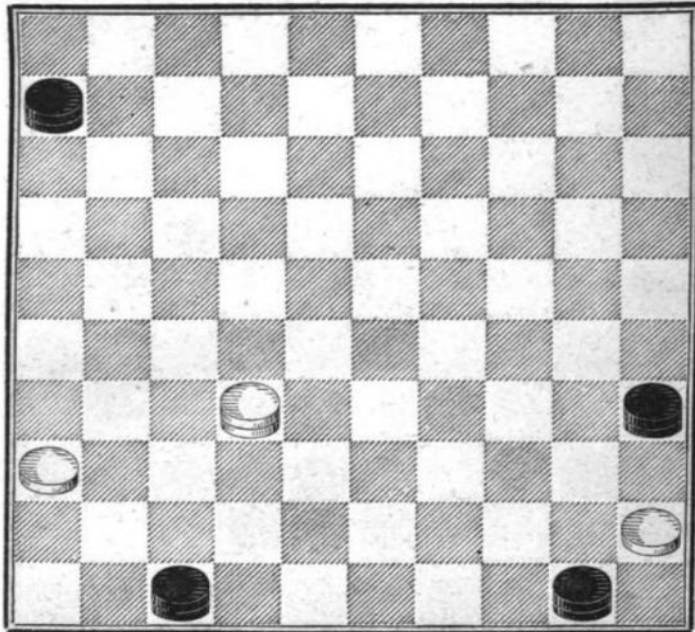


**A**

PLANCHE 26.

FIN DE PARTIE CURIEUSE, Page 56.

**B**

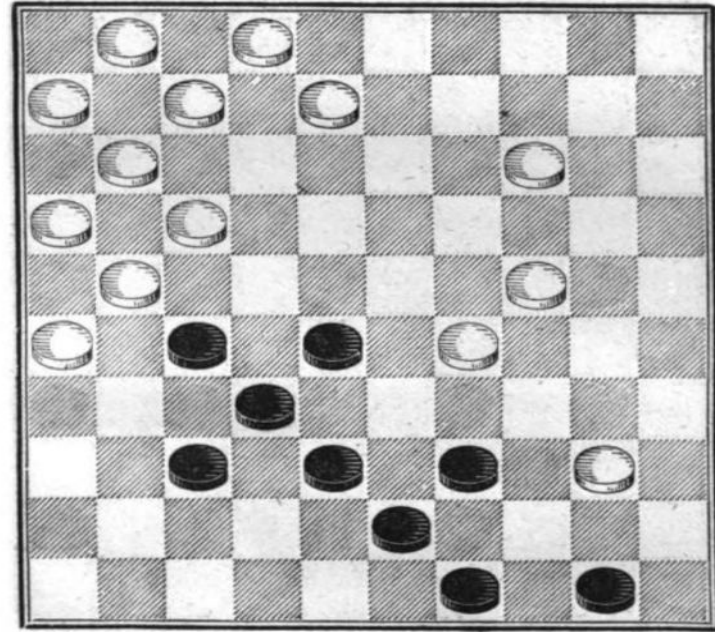


**A**

PLANCHE 27.

COUP DE JARNAC, Page 57.

**B**



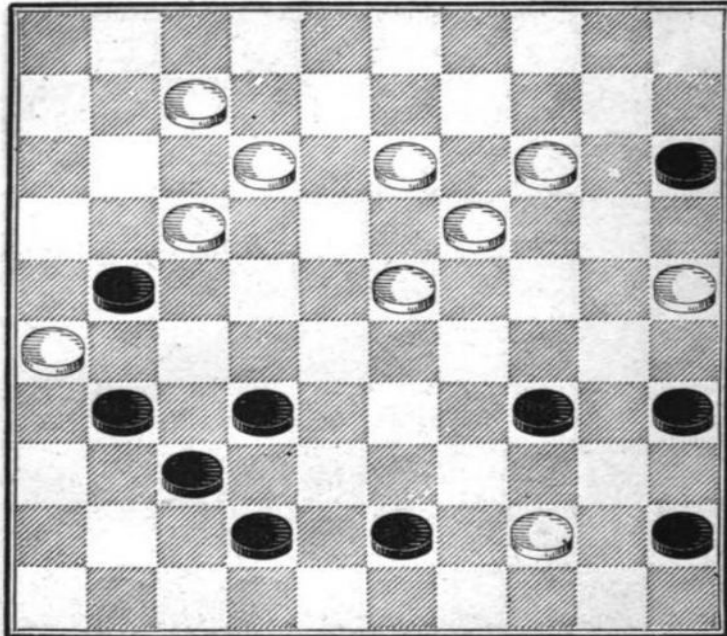
**A**



PLANCHE 28.

COUP DU REPOS, Page 58.

**B**

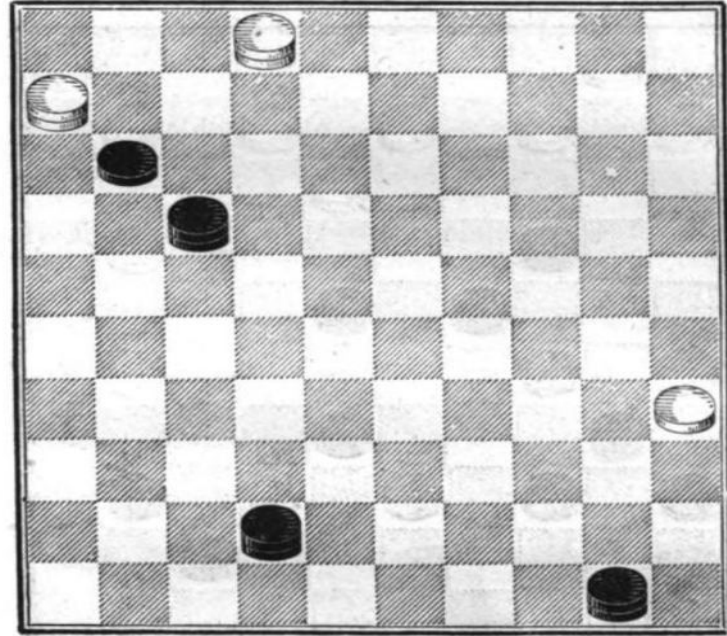


**A**

PLANCHE 29.

COUP SAVANT, Page 59.

**B**

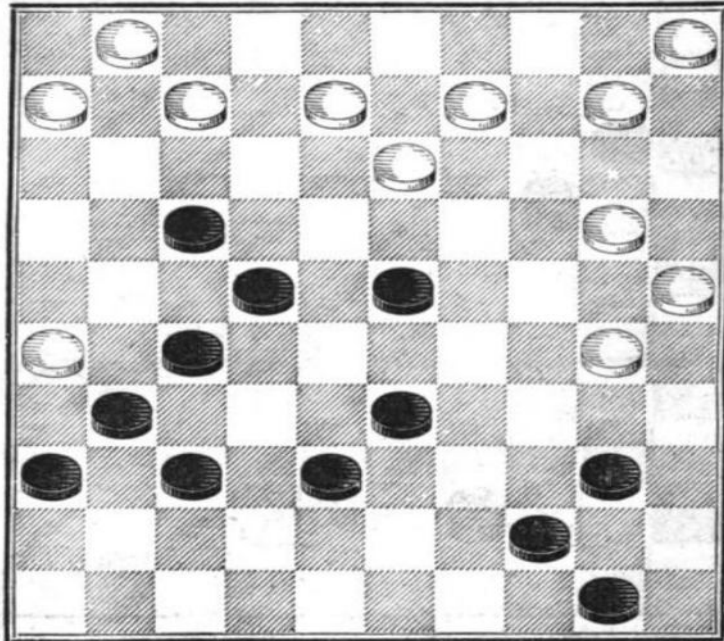


**A**

PLANCHE 30.

COUP DU MARCHAND ou LE BOUQUET  
Page 60.

**B**



**A**

DELARUE, LIBRAIRE-ÉDITEUR

3, RUE DES GRANDS-AUGUSTINS, A PARIS.

## CATALOGUE

Les ouvrages portés au présent catalogue seront envoyés par la poste, les demandes doivent en être faites par lettres affranchies et contenir le montant en timbres de 25 centimes, ou en un mandat sur la poste. Il faut ajouter 15 centimes par franc pour l'affranchissement.

Pour les envois par chemin de fer, envoyer seulement le prix des livres demandés; le port sera payé par l'acquéreur à la réception. Il n'est point fait d'envoi en remboursement.

**Manuel du jeu de Billard**, par Désiré Lemaire. Un magnifique vol. in-8°, 40 planches colorées, papier superfin, glacé ..... 5 »

Ce volume contient la théorie du billard, ses règles, ses principes généraux et leurs applications diverses; il explique les coups les plus extraordinaires connus jusqu'à ce jour, et la manière de les exécuter.

**Le Magicien des Salons**, ou le Diable couleur de rose. Recueil nouveau de tours d'escamotage, de physique amusante, de chimie récréative, tours de cartes, etc. Nouvelle édition, illustrée d'un grand nombre de figures sur bois gravées avec le plus grand soin. Un beau vol. in-12, avec 200 figures ..... 3 50

**Les Mille et un Amusements de Société**. Recueil de tours d'adresse ou d'escamotage, de subtilités ingénieuses, de récréations mathématiques, d'expériences tirées de la physique, de tours de cartes, etc., etc. : ouvrage orné de 130 gravures pour l'intelligence du texte, dédié aux personnes qui veulent s'amuser et divertir les autres à peu de frais. Gros vol. in-18. Prix..... 2 »

**Les Mille et un Tours de physique amusante dévoilés,** pour faire suite aux Mille et un Amusements de Société publiés par BLISMON (de Douai). Edition ornée de gravures. PRIX..... 2 »

**PETITE BIBLIOTHÈQUE**

de l'amateur du jeu des Échecs.

**Leçons élémentaires sur le Jeu des Echecs,** par l'abbé VÉRU. 2 vol. in-12, illustrés de 125 planches imprimées en couleur..... 6 »

**Analyse du Jeu des Echecs,** par PHILIDOR. Nouvelle édition, illustrée de 50 planches représentant, *par des figures*, les positions les plus intéressantes pour les coups difficiles et les fins de parties, à laquelle on a joint la règle du Jeu des Echecs, l'explication des termes qui lui sont propres, etc. Beau vol. in-12..... 3 50

**Manuel de l'amateur du Jeu des Echecs,** par STEIN. Edition à laquelle on a joint une notice par JAUCOURT, un problème par EULER, un poëme sur les Echecs par CÉRUTI, les règles du jeu telles qu'elles ont été observées au café de la Régence, une liste des principaux auteurs qui ont écrit sur le jeu des échecs, etc. Gros vol. in-12, 34 figures..... 5 »

**Traité théorique et pratique du Jeu des Echecs,** rédigé par une société d'amateurs, sur les ouvrages des auteurs les plus célèbres. 3<sup>e</sup> édition. 1 vol. in-12. 4 50

**Le Jeu des Echecs,** traduit de l'italien *du Calabrois* (Gioachino Greco). Nouvelle édition. Vol. in-12, imprimé avec le plus grand soin..... 3 50

**Le Jeu des Echecs** selon la méthode du P. STAMMA. Edition imprimée avec le plus grand soin, et illustrée de 103 échiquiers représentant les situations diverses des parties de cet auteur. Magnifique vol. in-12.. 5 »

**Livre pour apprendre à jouer aux Echecs,** par DAMIANO, traduction par SAMSON. Vol. in-12, 90 figures.. 1 50

**La règle, la marche des Echecs,** termes explicatifs, conseils et fins de parties de Philidor. 1 vol. avec planches..... 1 »

**Académie des jeux,** contenant la règle des jeux de calcul et de hasard, et généralement tous les jeux connus anciens et nouveaux, jeux de famille, des cercles, des eaux, etc., etc., mis en ordre par Bonneveine. 1 vol. format anglais, papier glacé..... 3 50

**Les prophéties de Michel Nostradamus** divisées en dix centuries dont plusieurs n'ont pas encore été imprimées, avec la vie de l'auteur, les révélations de sainte Brigitte, suivies des prophéties de Thomas-Joseph Moul. 1 beau volume, imprimé avec le plus grand luxe, caractères elzéviriens, papier extra..... 5 »

Les prophéties de Nostradamus ont paru pour la première fois vers 1550; des enthousiastes ou des interprètes *très-savants* y ont découvert l'annonce de grands événements historiques qui se sont accomplis depuis. Nostradamus aurait prédit, entre autres choses, la Saint-Barthélemy, ce qui serait le point de départ de sa réputation. Il aurait, plus tard, annoncé la Révolution, la mort de Louis XVI, celle de Marie-Antoinette, l'avènement de Napoléon, 1830, 1848 et peut-être la guerre de Prusse, la Commune, etc., etc.

**Le grand Jeu de l'oracle des Dames,** 78 cartes-tarots imprimés en chromo-lithographie, à l'imitation des miniatures du xv<sup>e</sup> siècle, renfermés dans un étui illustré et accompagnés du livret explicatif..... 10 »

Nous pouvons affirmer en toute assurance que rien jusqu'à ce jour, en fait de cartes, n'a atteint le luxe de cette intéressante série de tarots; le grand jeu de l'oracle est donc une collection à laquelle la préférence sera incontestablement acquise.

Il n'est pas nécessaire de rappeler combien de personnes, portant un beau nom, ont pris d'intérêt à la cartomanie, pour faire passer notre jeu, qui en réalité est un objet d'art et un jeu de luxe; le petit livret explicatif qui l'accompagne a été fait avec un soin extrême, et comme toutes les prédictions qu'il donne sont gracieuses, le Jeu de l'Oracle pourra être mis dans toutes les mains.

**La véritable Cartomanie** expliquée par la célèbre sibylle française. Nouvelle édition, 1,750 figures. 6 »

Ce joli volume, très-curieux à cause du nombre considérable de gravures qui représentent toutes les combinaisons que l'on obtient avec le jeu de piquet, est fort recherché par les vrais amateurs de Cartomanie.

**Le grand Etteilla, ou l'Art de Tirer les Cartes,** contenant : 1° une introduction rappelant l'origine des cartes; 2° l'indication des tarots qui composent le véritable livre de *Thot*; 3° une méthode au moyen de laquelle on peut apprendre soi-même sa destinée et à dire la bonne aventure; 4° l'explication des 78 tarots ou cartes égyptiennes; 5° une table des synonymes ou différentes significations des mots placés en tête et en queue de chacune de ces cartes sibylliques; 6° une liste de cent demandes principales auxquelles il est facile de répondre en faisant usage du livre de *Thot*; 7° les règles de plusieurs jeux de tarots, par Julia ORSINI. Un gros volume in-12, avec les 78 figures des tarots..... 5 »

Ce livre n'est aucunement destiné à propager des erreurs; beaucoup de personnes font de l'art de tirer les cartes un amusement, sans ajouter plus de foi aux prédictions par les cartes qu'à toutes les sciences occultes en général.

**Le Secrétaire général,** contenant des modèles de pétitions à adresser aux ministres, aux préfets, avec des instructions relatives à tous les usages de la correspondance; lettres de fête, de bonne année, de condoléance, de recommandation, de félicitation, de remerciements; lettres d'affaires et de commerce, modèles de lettres de change, billets à ordre, effets, promesses, obligations, quittances de loyer, lettres de voiture, billets d'invitation, lettres d'amour, déclarations, demandes en mariage, instructions relatives aux correspondances nuptiales; lettres de faire part, de naissance, de mariage et de décès. Suivi de lettres de M<sup>me</sup> de Sévigné, Voltaire, Rousseau, etc., etc. Ouvrage rédigé et mis en ordre par PRUDHOMME. 46<sup>e</sup> édition, suivant le cérémonial français. Un beau volume in-12..... 3 »

**Guide en affaires,** ou la loi mise à la portée de tout le monde, par PRUDHOMME, contenant: un traité de l'application des lois, droits civils, décès, actes de l'état civil. Naissance, mariage, contrat de mariage, publications, dispenses, opposition, droits et devoirs des époux, filiation légitime, régime de la communauté, conventions matrimoniales, régime dotal, biens paraphernaux, séparation de biens, séparation de corps. Tutelle, adoption, absence, majorité, interdiction, conseil judiciaire, domicile. Des biens, de la propriété, nu-propriété, usage et habitation, servitudes, comment on acquiert la propriété. Obligations, de l'effet des contrats

et obligations. Vente, vente à réméré, licitation, échange, louage, voituriers et maître de bateaux, devis, marchés, cheptel, société, de prêt, rentes, dépôt, contrats aléatoires, mandat, cautionnement, transaction, nantissement, privilèges et hypothèques, expropriation, prescription, successions, donations, testaments. Un fort vol. in-12, papier fin glacé, cartonnage solide. 3 50

**Formulaire général de tous les actes, sous seing privé,** que l'on peut faire soi-même, tels que: arbitrages, alignement, contrat d'apprentissage, arrêté de compte, attermolement, bail, bilan, billets, bornage, caution, certificat, cession de biens, compromis, congé, contre-lettre, convention, décharge, dépôt, désistement, devis, demande de dispenses, échange, états de lieux, expertise, gage, mandat, mitoyenneté (actes concernant la), partage, pension alimentaire, plainte, quittance, société, testament, transaction, transport, tutelle, vente; avec une instruction spéciale à chacune des affaires auxquelles se rapportent les actes formulés, par PRUDHOMME. Un beau vol. in-12..... 3 »

**Comptes faits ou Nouveau Barème,** contenant: 1° comptes faits calculés depuis un centime jusqu'à dix mille francs; 2° un traité élémentaire d'arithmétique; 3° le système métrique expliqué, cubage, arpentage, etc.; 4° la tenue des livres; 5° un petit formulaire d'actes servant de base à tous ceux que l'on peut rédiger soi-même; 6° une instruction sur les envois, lettres, argent, circulaires, lettres de faire part, échantillons, papiers d'affaires, cartes de visite, paquets par poste, chemins de fer grande et petite vitesse, dépêches télégraphiques; 7° le placement des capitaux, moyen de faire produire les plus gros intérêts en plaçant ses capitaux avec sûreté; 8° renseignements sur les caisses d'épargne et les caisses de retraite pour la vieillesse; 9° les assurances contre l'incendie, assurances sur la vie; 10° état civil, actes de naissance, de mariage, de décès; 11° des tableaux de comptes d'intérêts, depuis 3 jusqu'à dix pour 100, revus et mis en ordre par PRUDHOMME. un beau vol..... 2 50

**Manuel complet de la Cuisinière,** contenant: un Guide pour les personnes en service, les soins du ménage, des appartements, de la vaisselle, du linge, etc., etc., le service de la table suivant le nombre des convives, la carte des mets et des vins pour chaque service, la manière de découper; mille recettes gastronomiques, ou résumé général des cuisines française, italienne et anglaise; la pâtisserie, les confitures de différentes

espèces, les liqueurs, sirops, glaces, limonades, eau de Seliz, etc., par M<sup>lle</sup> CATHERINE. 34<sup>e</sup> édition. 1 gros vol. in-12, avec un grand nombre de figures.....

**Manuel théorique et pratique du Jardinier**, contenant les connaissances élémentaires de la culture; l'organisation des plantes, leur fécondation et leur multiplication; les époques de semis, la taille des arbres, la description et la culture des plantes potagères, aromatiques et économiques; des arbres fruitiers, arbres, arbrisseaux et arbustes d'ornement; les plantes d'ornement, plantes d'orangerie, de serrechaude et tempérée; suivi d'un Dictionnaire des termes du jardinage et de botanique, d'une Table analytique des matières, par PIROLLE. Nouvelle édition, revue et augmentée par MM. NOISSETTE et BOITARD, chevaliers de la Légion d'honneur, membres de plusieurs Sociétés savantes. Illustré de 150 vignettes par THIÉBAULT. Un gros vol. in-12 de 672 pages .....

**Manuel illustré du Jardinier fleuriste**, par Victor BRÉANT et BOITARD. Gros vol. in-18 grand raisin, nombreuses gravures coloriées représentant les fleurs les plus recherchées pour l'ornement des jardins..... 5 »

Ce volume traite spécialement de la culture des fleurs et arbustes d'ornement.

## CHANSONS

**La fleur des chansons françaises**, choix de chansons comiques, romances, chansonnettes, rondes, vaudevilles, contes et fables en chansons, etc., etc. Beau volume petit in-8°, illustré de 100 magnifiques vignettes par les premiers artistes, broché..... 3 50  
Relié dos chagrin, tranches dorées..... 5 »

**Recueil des plus jolies chansons**, romances, chansonnettes des auteurs anciens et modernes. Un joli volume in-32..... 1 »

**Chansons choisies de Piron, Collé, Gallet, Favart, Latteignant, Grécourt, Sedaine, Panard, etc., etc.** Un joli volume in-32..... 1 »

**Les Fables de J. de La Fontaine**, format anglais. 2 vol. illustrés d'environ 100 vignettes, par PAUQUET, papier superfin glacé, impression de luxe. Prix, broché, les 2 vol. réunis..... 3 50

Toutes les figures coloriées..... 7 »

**Les Fables de Florian**, format anglais. 1 vol. illustré d'environ 50 vignettes, par PAUQUET..... 2 50

Toutes les figures coloriées..... 4 »

**Les Contes de Perrault**, même format. 1 vol. illustré d'environ 50 vignettes, par Henri EMY..... 2 50

Toutes les figures coloriées..... 4 »

**Le Magasin des Enfants**, par M<sup>me</sup> LEPRINCE DE BEAUMONT. 1 gros vol., format anglais, 120 vignettes, par TÉLORY, papier glacé. Broché..... 3 50

Relié..... 5 »

**Paul et Virginie**, par BERNARDIN DE SAINT-PIERRE. 1 beau vol., format anglais, vignettes par les premiers artistes, impression de luxe. Broché..... 3 50

Relié..... 5 »

**Le Vicair de Wakefield**, traduit de l'anglais. 1 vol. petit in-8, vignettes anglaises. Broché..... 3 50

Relié..... 5 »

**Voyages de Gulliver**, format anglais. 1 vol. illustré d'environ 150 vignettes, par H. EMY, papier superfin, glacé, impression de luxe..... 3 50

Relié..... 5 »

**Contes choisis de M<sup>me</sup> LEPRINCE DE BEAUMONT**, format anglais. 1 vol. illustré..... 2 50

Relié..... 4 »

**Contes de M<sup>me</sup> D'AULNOY**, format anglais. 50 vignettes, papier glacé..... 2 50

Relié..... 4 »

**Don Quichotte de la Manche**, traduction nouvelle par RÉMOND, 120 vignettes par TÉLORY. 2 beaux volumes format anglais, papier fin glacé..... 4 »

Jolie reliure en un volume..... 5 50

**Histoire de France**, par JULES ROSTAING. Un très-gros volume illustré de 75 portraits gravés avec le plus grand soin..... 3 50

Jolie reliure..... 5 »

- Le premier livre de mon Fils**, par M<sup>me</sup> J.-J. LAMBERT. Grand in-1<sup>o</sup>, gravures coloriées à pleines pages, avec syllabaires, grandes capitales en couleur..... 1 »
- Le premier livre de ma Fille**, par le même. Volume destiné aux petites filles, même type..... 1 »
- Les Contes des Fées**, par PERRAULT. Magnifique volume in-4<sup>o</sup>, avec vignettes, encadrements en camaïeu à chaque page, joli cartonnage..... 7 »
- Richement relié..... 10 »
- Le Seigneur Polichinelle**, par J. ROSTAING. 1 vol. in-8<sup>o</sup>, 16 forts jolies lithographies, joli cartonnage. 3 »
- La Fée Sagesse**, par M<sup>me</sup> J.-J. LAMBERT. 1 volume in-4<sup>o</sup>, 16 vignettes, joli cartonnage..... 3 »
- Mon ami Pierrot**, par Jules ROSTAING. 1 vol. in-4<sup>o</sup>, 16 vignettes, joli cartonnage..... 3 »
- Le Marquis de Carabas**, par J. ROSTAING. 1 vol. in-8<sup>o</sup>, 16 vignettes, joli cartonnage..... 3 »
- Petites Aventures d'une Poupée**, par M<sup>me</sup> J.-J. LAMBERT. 1 vol. in-8<sup>o</sup>, 16 vignettes, joli cartonnage..... 3 »
- Petites Histoires**, par M<sup>me</sup> J.-J. LAMBERT. Vignettes et cartonnage comme les précédents..... 3 »
- Les Etourderies de M. Toto et de M<sup>lle</sup> Nini**, par M<sup>me</sup> J. LAMBERT. Vignettes, etc..... 3 »
- Jean et Jeanne**, par M<sup>lle</sup> de VRESSE. 1 volume in-8<sup>o</sup>. Vignettes et cartonnage comme les précédents. 3 »

PETITS ALBUMS

Huit jolies gravures coloriées.

CHAQUE VOLUME : 2 FR.

- La poupée A, B, C, D**, par M<sup>me</sup> J.-J. LAMBERT.
- Le Capitaine Sabre-de-Bois**, par Jules FÉLIX.
- Gaspard l'Avisé**, par le même.
- Madame Polichinelle**, par M<sup>me</sup> LAMBERT.
- Médor et Blanchette**, par le même.
- Mignone**, par le même.
- La Poule aux Œufs d'Or**, par Jules FÉLIX.

Ces albums sont joliment cartonnés, les vignettes sont coloriées avec le plus grand soin, le texte a été rédigé par des auteurs habitués à écrire pour les enfants.

- Recueil de Compliments** en vers et en prose, suivi de petites comédies pour fêtes de famille et distributions de prix, par M<sup>me</sup> J.-J. LAMBERT. 1 beau vol., papier fin glacé, impression de luxe..... 2 50
- Art de confectionner les Fleurs artificielles**. Edition dédiée aux dames par M<sup>me</sup> B<sup>te</sup>. vol. de format in-18, orné d'un grand nombre de gravures..... 3 50
- Nouvelle Sélamographie**, langage allégorique, emblématique et symbolique des fleurs et des fruits, des animaux, des couleurs, etc. Très-beau vol. in-18, orné d'un joli frontispice et d'une grande quantité de vignettes..... 1 25
- La Prescience ou grande Interprétation des songes, des rêves ou des visions**. Traité curieux extrait de tous les ouvrages des anciens et modernes qui se sont adonnés à l'étude de la philosophie et à l'explication des sciences occultes. Vol. in-12, orné d'un grand nombre de figures. .... 3 50
- Le Grand Oracle des dames et des demoiselles**, par M<sup>lle</sup> LEMARCHAND. Nouvelle édition. Prix..... 2 »
- La Sibylle couleur de rose ou les Oracles du destin**. amusement de société. Edition imprimée sur papier de couleur, et illustrée d'une foule de petites figures..... 1 25
- Physiologie complète du Rébus**. ouvrage illustré par 850 petites figures gravées, rédigé par BLISMON. Vol. in-18 de 170 pages. Prix..... 1 25
- Les Mille et un Secrets**. Remèdes et procédés utiles, nouveaux et éprouvés. Trésor de la toilette, de la santé et d'économie domestique, dédié aux Dames, par BLISMON. Un gros vol. in-32. Prix..... 2 »
- Recueil de Calembours**, par M. DESCISEAUX. 1 joli vol. in-32..... 1 »
- Recueil de Charades**, par M. DESCISEAUX. Un joli vol. in-32..... 1 »
- La Malice des Femmes**. 1 vol. in-32, jolie édition 1 »
- Recueil de Proverbes**, par M. DESCISEAUX, 1 volume in-32..... 1 »
- Recueil de Contes à rire**..... 1 »
- Recueil de facéties**..... 1 »
- Académie des jeux**..... 1 »

<b>Histoire de Manon-l'Escaut et du Chevalier Desgrieux,</b> par l'abbé PREVOST, joli vol., papier fin glacé.	1	»
<b>Histoires amusantes et scandaleuses, extraites des</b> Lettres de M <sup>me</sup> de Sévigné. 1 vol.....	1	»
<b>Le Trésor des bons mots.</b> 1 vol.....	1	»
<b>Anecdotes sur le tabac.</b> 1 vol.....	1	»
<b>Facéties et Naïvetés épistolaires.</b> 1 vol.....	1	»
<b>Le Trésor des singularités.</b> 1 vol.....	1	»
<b>Anecdotes comiques.</b> 1 vol.....	1	»
<b>Recueil de Caquets.</b> 1 vol.....	1	»
<b>Variétés littéraires.</b> 1 vol.....	1	»
<b>Bons mots sur la Gastronomie.</b> .....	1	»
<b>Le Trésor des gasconnades.</b> .....	1	»
<b>Anecdotes de jurisprudence.</b> .....	1	»
<b>Eloge de l'ivresse.</b> .....	1	»
<b>Les Fables de Florian.</b> .....	1	»
<b>Sevignana.</b> 2 vol.....	2	»
<b>Trésor des Curiosités.</b> 1 vol.....	1	»
<b>Trésor des Énigmes.</b> 1 vol.....	1	»
<b>Trésor des Arlequinades.</b> 1 vol.....	1	»

---

<b>Cérémonies nuptiales de toutes les nations, par le sieur</b> de GAYA. Joli vol. in-18, réimpression faite sur l'origi- nal publié en 1680.....	2	»
<b>Projet d'une loi portant défense d'apprendre à lire aux</b> femmes, par Sylvain MARÉCHAL. Un joli volume in- 18.....	2	»
<b>Eloge de l'Ane, par un docteur de Montmartre.</b> 1 vol. in-8°, papier de couleur.....	5	»
<b>Lettres à Émilie sur la Mythologie, par M. Demoustier.</b> Nouvelle édition, 3 vol. in-8, figures.....	5	»