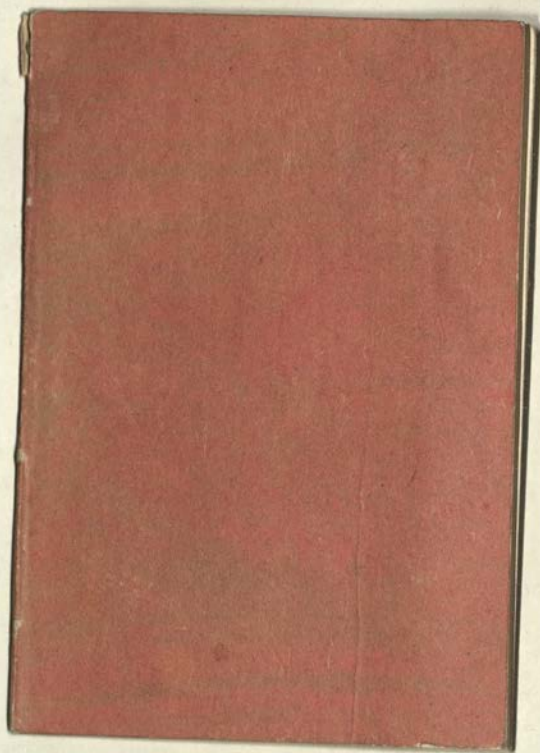


GEO. ADDL. MSS. 15



Le Jeu du Reversis

GEO. ADDI

Le Feu

ADDL. MSS. 15

Le Jeu du Reversis

GEO. ADDI

Le Feu

REVERSIIS.

Le Jeu du Reversis

GEO. ADDL.

REVISED

TE
L
so
ex
ro
ne
ca
Es
il
te

Le Jeu de

LE JEU
DU REVERDIS,
TEL QU'IL SE JOUE AUJOURD'HUI.

DES FORMES DE CE JEU.

LE Reversis se joue à quatre personnes, avec un jeu de cartes complet, excepté les dix. L'as prend le roi, le roi la dame, & ainsi de suite, & *l'on ne renonce jamais*, que dans un seul cas, expliqué plus bas à l'article Espagnolette.

On tire pour les places; &, comme il y a de l'avantage à donner les cartes, on tire pour la donne. Ensuite

A

Jeu du Reversis

de quoi la donne circule toujours par la droite.

Il y a, entre plusieurs autres, deux grands objets à ce jeu ; savoir, la partie, & la remise au panier.

On expliquera ces termes dans la suite.

On donne onze cartes aux trois personnes avec qui l'on joue, & douze à soi-même, moyennant quoi il restera trois cartes. Chaque joueur en écarte une de son jeu & reprend une des trois du talon. Il n'est cependant pas obligé d'écarter pour reprendre ; & dans ce cas il lui est permis de voir la carte qu'il laisse. Celui qui donne,

Le Jeu

LE JEU DU REVERSI. 3

en écarte une sans reprendre. Cela donne quatre cartes à l'écart, qui servent à composer *la partie*; elles se placent toujours sous le panier, où l'on entasse les remises. Ce panier circule constamment avec la donne, & doit toujours se trouver à la droite de celui qui donne.

Il y a 40 points au jeu, savoir les as comptent 4, les rois 3, les dames 2, les valets 1 chacun. Ces points seuls se comptent dans les levées que l'on fait; les cartes blanches ne comptant rien.

DE LA PARTIE.

Nous avons déjà dit que la partie se forme par les quatre cartes de l'écart.

Le Jeu du Reversis

Les points s'y comptent comme dans les levées, à l'exception de l'as de carreau qui y compte 5, & du valet de cœur ou quinola, qui y compte 4. Aux points qui s'y trouvent, on ajoute toujours 4; & c'est proprement ce que l'on doit nommer *la partie*; attendu qu'il pourroit arriver que les 4 cartes de l'écart fussent toutes blanches; & que celui qui gagneroit la partie n'eût ainsi rien pour sa peine.

Celui qui fait le plus de points dans ses levées, perd la partie. Il la paye à celui qui la gagne.

Celui qui fait le moins de points, ou aucun point, ou point de levée, la gagne.

Le Jeu

Il arrive souvent, que deux des joueurs ont le même nombre de points: alors celui qui a le moins de levées a la préférence. S'ils avoient mêmes points & même nombre de levées, celui qui se trouve *le mieux placé*, gagne. Bien entendu, que celui qui n'a point de levée, a la préférence sur celui qui a une levée blanche. En général, aux cas d'égalité, le mieux placé est préféré.

Le *mieux placé* est toujours celui qui donne. Après lui c'est son voisin à la gauche, & ainsi de suite en passant par la gauche.

Lorsqu'un des joueurs fait toutes les levées, *la partie* ne se compte

Le Jeu du Reverdis

point. C'est le coup que l'on nomme le *reversis* par excellence.

DU COUP NOMME LE REVERDIS.

Nous venons de dire que l'on fait le *reversis*, quand on fait seul toutes les levées. C'est le coup le plus brillant de ce jeu. Mais on ne l'*entreprend* pas toujours impunément.

Quand les neuf premières levées sont faites, le *reversis* est *entrepris*. Alors, si l'on ne fait pas les deux autres levées, le *reversis* est dit *rompu à la bonne* ; ou simplement *rompu*.

La bonne se rapporte aux différents petits paiements qui se font dans ce jeu. Il y a trois différentes *bonnes*.

Le Jeu

LE JEU DU REVER SIS.

87

1. *La premiere bonne* ; c'est la premiere levée.

2. *La derniere bonne* ; c'est la derniere levée, que l'on nomme aussi, *en dernier*.

3. *La bonne* pour le coup du reversis & pour l'espagnolette, ce sont les deux dernieres levées.

Ne rompt le reversis, que celui qui fait une des deux dernieres levées contre le joueur qui l'auroit *entrepris*.

Il n'y a que celui qui fait le reversis qui puisse tirer la remise. Il n'y a aussi que lui qui puisse la faire,

Le Jeu du Reversis

s'il le manque. Nous expliquerons ce coup dans le Chapitre suivant.

DE LA REMISE ET DU QUINOLA.

Quand le jeu commence, chaque joueur met au panier deux jettons ou 10 fiches, & celui qui donne en met trois. Cette contribution forme le fonds des remises. Elle se renouvelle toutes les fois que le panier est vuide, ou qu'il y a moins que le premier fonds, c'est--dire 9 jettons. Ce fonds se nourrit par la contribution d'un jetton à chaque donné par celui qui donne.

La remise est attachée au valet de cœur ou quinola, qui est la carte la plus importante de tout le jeu.

Le Jeu

LE JEU DU REVERSIS. 9

Toutes les fois que l'on donne le quinola en renonce, on tire la remise; cela s'appelle *placer ou donner le quinola*. Toutes les fois, au contraire, qu'il est forcé, (c'est-à-dire quand on est obligé de le donner sur un cœur, & nous avons vu Art. I. qu'on ne renonce jamais :) il fait payer la remise, cela s'appelle *forcer la quinola*.

Toutes les fois que l'on est obligé de jouer le quinola, on fait la remise. Cela s'appelle *le quinola joué ou gorgé*. Excepté le seul cas, où le joueur qui auroit joué le quinola, feroit encore le reversis; & encore faut-il qu'il ait joué le quinola avant la bonne, c'est-à-dire, à l'une des neuf premières levées; & c'est le plus grand coup que

B

Le Jeu du Reversis

10 LE JEU DU REVERDIS.

l'on puisse faire à ce jeu; parce que l'on tire les revenus du reversis, & la remise.

Mais aussi si, se flattant de pouvoir faire le *reversis*, le joueur eût joué le *quinola* à l'une des neuf premières levées, & qu'on lui rompît le *reversis*, il payeroit le *reversis* rompu, & en outre feroit la remise; c'est le coup le plus cher.

Si, en faisant le *reversis*, on joue le *quinola* à la 10. ou 11. levée, on ne tire point la remise. Mais l'on se fait payer du *reversis* fait.

Si dans un reversis entrepris on jouoit le quinola à la 10 ou 11 levée, & que

Le Jeu

LE JEU DU REVERISIS. 11

le reversis fût rompu, on ne fait pas non plus la remise. Mais l'on paie le reversis manqué.

Dans les autres cas où l'un des joueurs fait ou manque le reversis, & qu'un autre place le quinola, ou bien que son quinola lui est forcé, celui-ci ne tire la remise, ni ne la fait. En un mot, du moment qu'il y a reversis, il n'y a point de remise, & le quinola redevient simple valet de cœur, (excepte dans les cas, expliqués plus haut) ou celui qui entreprend le reversis, leve le quinola avant la dixième levée.

Le Jeu du Reversis

DES PAYEMENTS.

Ils sont en assez grand nombre : & il y a plusieurs choses à observer ici. Nous commencerons par les plus petits.

Celui qui donne un as en renonce, touche une fiche de celui qui fera cette levée. Si c'est l'as de carreau, il en recevra deux. On paye tout de suite sans se le faire demander ; de même, en donnant le quinola en renonce, on recevra un jetton, ou 5 fiches.

Le joueur à qui l'on force un as, paye une fiche à celui qui le force ; & deux, si c'est l'as de carreau.

Le Jeu

LE JEU DU REVER SIS. 13

Si quelqu'un force le quinola, il touche *un* jetton de chaque joueur, & *deux* jettons de celui qui tenoit le quinola.

Un, ou plusieurs as joués, de même que le quinola joué ou gorgé, se payent comme s'ils été eussent forces; & se payent à celui qui gagne la partie; mais c'est à celui-ci à s'en souvenir & à les demander.

Tous ces payements sont doubles en vis-à-vis.

Tous les payements susdits sont encore doubles à la première, & à la dernière bonne. De manière, que si par hazard l'on forçoit le quinola, en vis-

Jeux du Reversis

14 LE JEU DU REVERDIS.

à-vis, à la première ou dernière bonne: on toucheroit 8 jettons ou 40 fiches de son vis-à-vis, & 2 jettons de chacun des autres joueurs. Et si l'on le forçoit ainsi de côté, celui ci payeroit 4 jettons, le vis-à-vis en payeroit 4, & le troisième joueur en payeroit 2.

La partie se paye aussi double, si c'est le vis-à-vis, qui la gagne.

Tous les payemens susdits cessent, dès qu'il y a reversis, soit que le reversis se fasse, ou soit rompu à la bonne. Alors on rend tout ce qui s'étoit payé pendant le coup, sans se le faire demander: c'est-à-dire, qu'on rend à celui qui a payé, afin que personne ne paye ni plus ni moins que le reversis.

Le Jeu

LE JEU DU REVERSI. 15

Le reversis se paye 16 fiches de chaque joueur, & 32 du vis-à-vis.

Celui qui rompt le reversis à la bonne, reçoit 64 fiches de celui qui l'avoit entrepris. Les autres joueurs n'ont rien.

DE L'ESPAGNOLETTE.

Trois as & le quinola ; quatre as & le quinola ; ou simplement quatre as, reunis dans la même main, font ce que l'on appelle *l'Espagnolette*.

Ce coup est souvent très compliqué, difficile à jouer. Il renverse à peu près tout ce que nous venons de dire jusqu'ici.

Jeu du Reversis

Pour abrégé, j'appellerai *Espagnolette*, le joueur qui porte le jeu.

L'Espagnolette a le droit de renoncer en toute couleur pendant les neuf premières levées. Il place de cette façon son quinola, quoique souvent seul en sa main, & tire conséquemment la remise; il donne ses as à droite & à gauche; il gagne toujours la partie, de quelque manière qu'il soit placé. On diroit que l'on ne joue que pour lui; & effectivement, s'il joue bien, tous les avantages du jeu sont pour lui. Mais n'ayant le droit de renoncer que pendant les 9 premières levées, il doit fournir de la couleur que l'on joue aux deux dernières, s'il en a; & s'il est assez mal adroit pour avoir gardé

Le Jeu

une grosse carte, par laquelle il se trouve dans la nécessité de fair une des deux dernieres levées, sa fortune change de face, & alors il fait tous les fraix de la partie, c'est-à-dire.

1. Qu'il perd la partie, quand même sa levée ne seroit que blanche; & la paye à celui qui la gagne dans l'ordre naturel.

2. Qu'il fait la remise, s'il a placé le quinola, ou que l'ayant gardé dans l'espérance de la placer à la bonne, & étant entré mal-adroitement à la 10 levée, il le gorge à la dernière? mais il ne feroit pas la remise, si, étant Espagnolette par quatre as, un des

C

Jeu du Reversis

autres joueurs *plaçât* le quinola, ou que le quinola fût *forcé*.

3. Qu'il rend *au double* les as ou quinola qu'il peut avoir donnés pendant le jeu, & qu'on lui a payés ; ou bien aussi l'as ou le quinola, que les autres joueurs ont pu se donner réciproquement.

L'Espagnolette est libre de ne se servir point de son privilege, & de jouer son jeu comme un jeu ordinaire. Mais il ne le peut plus, dès qu'il a une fois renoncé *en vertu de son droit*.

L'Espagnolette n'est pas censé avoir

Le Jeu

perdu son droit, pour avoir fourni de la couleur que l'on demande, & même pour avoir pris; il faudroit pour cela que la levée lui restât.

L'Espagnolette, s'il force le quinola, en tire la consolation, en quelque époque du jeu que cela arrive. On comprend qu'il n'y a que trois époques, où cela puisse lui arriver.

1. Si se trouvant le premier à jouer il joue cœur, & que le quinola fût seul dans quelque main.

2. Si, ayant par mégarde fait une levée dans le courant de jeu, il joue un cœur & force.

Le Jeu du Reverdis

3. Si, étant étre malgré lui à la dixieme carte, il lui restoit un cœur a jouer & forçât par ce hazard à la derniere.

Faire entrer signifiera, si l'on veut, *faire levée*.

Si quelqu'un fait le reversis, l'*Espagnolette* paye seul pour toute la compagnie.

Si quelque joueur entreprend le reversis, & qu'un autre le rompe à la bonne; l'*Espagnolette* paye tout le reversis à celui qui rompt, (c'est-à-dire 4 fiches.)

L'*Espagnolette* peut rompre un re-

Le Jeu

versis à la bonne, & en est payé, comme est dit ci-dessus ; il peut aussi faire le reversis, & dès-lors son jeu n'est qu'un jeu ordinaire.

Si l'*Espagnolette* avoit placé son quinola, & qu'il y aye reversis fait ou manqué, il ne tirera pas la remise, selon la regle générale, qu'en reversis il n'y a point remise, excepté pour celui qui entreprend le reversis.

Si par as, roi, ou dame de cœur, l'un forçoit le quinola à l'*Espagnolette*, en quelque époque du jeu que cela arrive, il feroit la remise, & payeroit, ainsi que les deux autres joueurs, ce qui est dû à celui qui force, selon les

Le Jeu du Reversis

regles établies ci-dessus, excepté toujours s'il y a reversis.

Si l'Espagnolette n'entre pas d'ailleurs, il jouira de tous ses autres droits, nommés ci-haut.

DES LOIX DU JEU.

ELLES SONT EN PETIT NOMBRE.

On ne peut donner les onze cartes à chaque joueur qu'en trois fois, une fois par trois cartes & deux fois par 4 ; en se donnant toujours par 4 à soi même. Toute autre façon de donner est vicieuse.

Carte tournée fait refaire ; à moins

Le Jeu

que tous les joueurs ne jugent le coup bon, pour abréger.

Celui qui aura mal donné, perd sa donne. Il peut cependant refaire, en fournissant un jetton au panier.

Celui qui ayant mal donné, ne s'en seroit pas apperçu, ou n'en aura pas averti avant que l'ecart soit fait, payera 4 jettons d'amende au panier, & le coup sera nul : & perdra en outre cette fois-là sa donne, sans pouvoir la racheter.

Des trois cartes du talon, la première est pour le premier joueur à la main, la seconde pour le second, & la 3 pour le troisième.

Jeu du Reverdis

Quiconque voit la carte de l'écart qui lui revient, & écarte ensuite, ne peut gagner la partie, ni placer son quinola, si par hazard il l'avoit, ni faire le reversis; & s'il rompoit un reversis, on ne lui payeroit rien. Il peut forcer le quinola, mais on ne lui en payera pas la consolation; le joueur à qui l'on auroit de cette maniere forcé le quinola, feroit ce pendant la remise.

Il en est de même de celui qui prendroit sa carte du talon, & n'écarteroit pas. Il n'a droit à rien.

Quiconque joue sa carte avant son tour payera un jetton au panier.

Si quelqu'un se trouvoit avoir écarté

Le Jeu d

LE JEU DU REVERISIS. 25

deux cartes au lieu d'une, & ne portât que dix cartes, il n'a droit à aucun paiement quelconque ; mais s'il rompt un reversis, il en sera payé ; & s'il force le quinola, il en sera payé.

Toutes les cartes qui se trouveront sous le panier, comptent pour la partie, soit qu'il y en ait une de trop ou de moins.

La levée appartient à celui qui la ramasse. Cependant tout autre joueur peut en avertir & régler le coup, avant que l'on aye rejoué, s'il le juge à propos.

Il est permis d'examiner ses propres levées, mais aucunement celles des

Jeu du Reversis

26 LE JEU DU REVERDIS.

autres, si ce ne'est la derniere de toutes
celles qui seront faites.

Quiconque renonce, sans avoir
l'Espagnolette, mettra 2 jettons au pa-
nier en guise d'amende, & ne pourra
toucher aucun payement quelconque
de ce coup-la.

Le Jeu

DDL. MSS. 15

feu du Reversus

DDL. MSS. 15

Jeu du Reversis

GEO. ADDI

Le Feu

ADDL. MSS. 15

Jeu du Reversis