


Ruy Lpez de Sigura

Le Jeu Des Eschecs : Avec Son Invention, Science, Et Practique; OÙ par un tres-docte & intelligibile discours son amplement descrits les moyens d'ordonner son leu, tant pour l'offensive que la defensive. Traduct d'Espagnol en François

A Bruges: Chez Lucas vanden Kerchove, 1655

<https://purl.uni-rostock.de/rosdok/ppn1891581406>

Druck Freier  Zugang



X 3007

soit foloy a am
lesouten Vouten
et plusieur melle
formet lin man
ala diffinition d
par Tese General
Sunt tendant a fin
Conclusion Dupre
aist Communiqu
hondum que anan
Dudet adit lesout

4. 10.

1161

Xc-300% <R>

LE JEU
DES
ESCHECS,
AVEC SON INVENTION,
SCIENCE, ET PRACTIQUE;

Où par un tres-docte & intelligi-
bile discours sont amplement des-
crits les moyens d'ordonner son
Ieu, tant pour l'offensive que la
defensive.

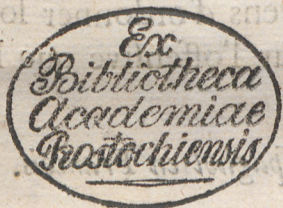
Traduict d'Espagnol en François.



A BRUGES,
Chez Lucas vanden Kerchove. 1655.

LE JEU
DES
ESCHES
AVEC SON INVENTION
SCIENCE. ET PRACTIQUE.

On par un tres-bon & intelligi-
bile discours pour amplement de-
crire les moyens de jouer bon
jeu, tant pour le jeu de la
dame, que pour le jeu de
Trinquet & de Piquet.



A ROSTOCK.
Chez Lucas Vanden Kerschover. 1677.

AV LECTEUR.

L'Estime que l'on fait en toutes compagnies du Jeu des Eschecs, & le desir que plusieurs de ma cognoissance ont (donnant de leurs temps à cét exercice d'esprit) d'apprendre quelques maximes pour la vraye intelligence de cét Art, m'ont fait desrober quelques heures de mon loysir pour habiller ce petit traicté à la Françoisise, & le faire voir François aux Estrangers, cōme les Estrangers nous l'ont présenté en leur langue naturelle. Ne te desgoustepoint (Amy Lect.) si de premier abord, lisant la diversité des Jeux, tu n'y trouve tel goust comme tu le pourrois imaginer : Dilaye, je te supplie, à dōner ton jugement sur mon loisir, jusques à ce que tu ayes leu, releu, & considéré

particulièrement le mouvement de
chaque piece, auquel tu trouveras
(je t'asseure) du profit & du plaisir,
si ayant dressé sur l'Eschiquier tes
pieces, tu jouë attentivement, suivât
l'ordre & disposition que tu y liras.
Que si ayant exercé chaque manie-
re de Jeu quatre ou cinq fois, tu t'en
acquiens insensiblement & avec ton
contentemēt la vraye cognoissance.
Je desire seulement de toy, que pour
toute recompense tu agréé de bon
cœur ce petit labeur que j'ay pris, re-
protestant de ne me soucier en au-
cune façō du jugement de plusieurs
Censeurs; la plupart desquels jugēt
par l'opinion qu'ils conçoivent en
lisant, sans passer outre le seul tiltre
d'un livre. Je me recommande aux
bonnes graces de telles gens. *Anden*
con Dios.

L'IN-

L'INVENTION
De l'excellent & Royal Ieu des
ESCHECS.
LIVRE PREMIER.

Que le Ieu des Eschecs est Ieu de science, & invention de
Mathematique.

CHAPITRE I.



L n'y a point de doubte que le Ieu
des Eschecs ne soit Ieu de scien-
ce, & provenu de l'invention Ma-
thematique, parce qu'il tire ses
fondemens de deux Arts liberaux,
à sçavoir la Geometrie, & Arith-
metique, estant ageancé dessus le
costé d'une superficie pleine, quarrée, & perfectionée,
avec le nombre de huiet, qui est nombre entier, lequel
multiplié en soy mesme, fait une multiplication de
soixante quatre : de sorte que s'imaginant une super-
ficie pleine, & luy baillant huiet lignes esgales en lon-
gueur & largeur, & en chacune desdites lignes huiet
petits quarréz, que nous appellerons cases ou mai-
sons esgales, on formera un quarré avec soixante
quatre cases, du nombre de quatre, & de huiet, sur le-
quel ce Ieu se jouë. Ieu qui est de science, sans tenir
rien du hazard, & mis en la demonstration qui est la
vraye definitiõ de Science, qui s'acquiert par les mes-
mes moyens que tous les autres Arts liberaux; & j'o-
seray dire que les moyens conjoincts ensemble, y sont
plus nécessaires, sçavoir l'esprit, la memoire, la force
de l'imagination, l'exercice, & l'affection : & encor
qu'il y en at qui jouent, ausquels toutes ces qualitez

(nécessaires au moins en l'apprentissage) ne se retrouvent pas, ceux-là ne se peuvent dire proprement experts, veu qu'il est en cet Art ne plus ne moins qu'en toutes autres sciences, où il y a plus de gens sçavans de nom que d'effect. Or sans esprit & sans memoire difficilement peut-on dire sçavoir quelque chose: la force de l'imagination y est aussi nécessaire pour représenter mille sortes d'inventions que l'esprit doit conduire à leur perfection, & plus ou moins l'on sera doüé & pourveu de ces qualitez, plus ou moins sera-on sçavant & expert. Le commencement en tous Arts est du Maistre, mais la perfection s'acquiert par l'esprit & l'exercice. La memoire est grandement requise icy, parce qu'il faut que ce que nous avons pénétré avec la force de nostre imaginatiō, que la memoire le retiēne, & le représente à l'esprit, pour estre limé & perfectionné. Que l'exercice n'y serve entièrement, on n'en faiēt point de doubte, parce que tout Art consiste en l'exercice, nous voyons bien souvent que l'exercice sans science est plus profitable, que la science sans exercice, veu que la science ne se peut acquerir que par l'exercice, ainsi faut il s'exercer en cest Art avec ceux que l'on sçaura les plus experimenter. Trois choses rendent la perfectiō, l'Art, par la loy duquel tu te gouverne, l'usage que tu gardes, les experts que tu doit suivre. L'Art faiēt certain, l'usage prompt & habile, l'imitation propre & apre: & estans tous trois ensemble, font sçavant en effect. L'affection doit estre jointe pour l'acquisition de quelque chose que ce soit, & principalement de celle où il y a de la difficulté: Rien n'acquiert qu'un labour opiniastre & diligent soing, comme aussi au contraire il n'y a rien qui ne soit difficile, que facile qu'il soit, si nous l'entreprenons à contre-cœur. Et par ainsi l'on dit que tous les effects des humains

-311)

A

DES ESCHECS. Livre i.

humains consistent en deux choses, en la volonté, & en la puissance: que si l'un d'eux manque, il ne se peut rien faire. L'on voit donc par ce qui a esté dict, sans apporter autres raisons, que ce Ieu est Ieu de Science & de l'invention de Mathématique.

Que ce Ieu est loüable & nécessaire pour la conservation de la vie. CHAP. II.

Les jeux loüables n'ont pas seulement esté permis, mais jugez aussi nécessaires pour la conservation de la vie humaine, parce que les corps ne peuvent pas continuellement travailler sans interest de leur santé, le jeu qui est le repos y est nécessaire: Il faut donc donner du relasche aux esprits, afin qu'ils se relevent plus forts & aigus, emouffez & debilitiez par un continuel travail. L'on dit que la vie de ceux, est incertaine, qui l'occupent en un travail desmesuré, & que le jeu, le repos, le loisir, & le passe-temps repaissent & nourrissent & le corps, & l'ame; tellement que ce Ieu n'est pas seulement honneste, & loüable, mais aussi nécessaire, recreant & l'esprit, & le corps. Ieu plus desirable que tout autre, comme estant Ieu de science, exerçant l'esprit, & faisant esviter l'oïsvité, qui engendre la rouille du vice en nos ames. Ieu approuvé de tous, & jugé tres-excellent, auquel les plus grands personnages de tous les siècles passez se sont delectez, comme au plus noble, & duquel un chacun doit faire plus de compte & d'estime.

Qui a esté Inventeur de ce Ieu, & en quel temps.

CHAP. III.

L'On parle diversement de ceux qu'on croit avoir trouvé l'invention de ce Ieu, les uns l'ont attribuée aux Maures qui y jouent fort volontiers, & mesmes par cœur, en se pourmenant, & pource leur attribuée

on

on l'invention; mais cette presomption est foible contre la verité, qui est que ce Ieu estoit devant les Maures. Les autres la donnerent à deux freres Grecs de nation, appelez Lyde & Tyrrhene, lesquels affligez d'une grâde famine trouverent ce passe-temps, auquel s'occupant, ils sentoient moins leur faim, & dit-on que ces freres estoient fils du Roy Atyr, qui pour la grande sterilité qui fut en son pais, fut contrainct de diviser son peuple, & jeter au sort, qui de ses deux fils iroit peupler des contrees estrangeres avec une partie de son peuple. Lyde fut successeur du Royaume, & escheut à Tyrrhene de sortir hors le Royaume avec une grande troupe de gens, & estant arrivé en Italie, il peupla la terre Tyrrhene, que l'on nomme la Toscane: mais tout cela porte plus d'effects d'un songe que d'une verité. Les autres assurent ce Ieu avoir esté inventé par Palamedes Grec, estant au siege de Troye, homme inventif & ingenieux, qui avoit trouvé la forme du Damier quelque temps auparavant, sur lequel ce Ieu se jouë. Les autres veulent dire, que ç'a esté un Philosophe nommé Xerxes: pour la diversité des Inventeurs, l'on trouve la diversité du temps, si nous croyons que c'est Palamedes, il est assuré que ç'a esté en la guerre Troyenne au temps du siege de Troye, afin que les soldats ne s'amussassent en des vicieux exercices, mais fussent tousiours attentifs à ce qui concerne la milice, aiguissant leurs esprits & se subtilisant. Que si nous croyons que ce soit Xerxes, il l'a inventé estant à Babylone au temps du regne de Amilino, Evilmerodache fils de Nabuchodonosor 3400 ans depuis la creation du monde, & 560 ans depuis la venue de Iesu Christ, 192 ans depuis la fondation de Rome, suivant la computatiō des auteurs approuvez.

Nous

DES ESCHECS. Livre I.

9

Nous lisons que ce Philosophe a inventé ce Ieu pour trois raisons; l'une, pour corriger les cruautés qu'Evilmerodache exerçoit, amender sa vie mauvaise & voluptueuse, & satisfaire à la promesse qu'il avoit faite au peuple Babylonien, en prevoyant à la seureté de sa vie, entreprenant de reprendre celuy qui avoit pour semblable hardiesse fait mourir plusieurs sages & gens d'autorité. Il invente donc ce Ieu en maniere de guerre, l'exerçant avec Capitaines, Cavaliers, & gens relevez de sçavoir & de pouvoir: La beauté du Ieu faisoit qu'à chacun s'y plaisoit. Et adjouste que le Roy se trouvant au lieu où l'on l'exerçoit, il prit plaisir tant en la nouveauté qu'en la subtilité du Ieu, & voulut le sçavoir. Lors ce Philosophe luy dit: O Roy! tu ne peux jouir à ce Ieu que premier tu ne sois escolier, & que tu le veuilles apprédre, à quoy le Roy s'accorda. Ce Philosophe tenant l'occasion au poing, luy monstra la forme de l'Eschiquier, & la propriété de chaque piece, & commençant par le Roy, descrivoit les vertus & bones mœurs qu'un Roy doit avoir, reprenant doucement la mauvaise vie de son Roy, sous couleur de parler à une tierce persône. Le Roy s'apercevant du dessein du Philosophe, ayant fait mourir plusieurs qui l'avoient voulu reprendre, commanda au Philosophe de luy dire, sur peine de la vie, à quel dessein il avoit inventé ce Ieu, & qui le luy avoit persuadé, à quoy le Philosophe respondit: O mon Roy, mon Seigneur, & mon Maistre! je desire de voir ta vie glorieuse, laquelle je ne puis voir si tu n'est aimé de ton peuple, & doué de bonnes vertus, & tout ainsi que tu te commanderas à toy-mesme, tu commanderas à tout le monde, estant chose injuste que celuy commande à autrui, qui ne sçait commander à soy-mesmes: tu vois que tout ce qui est violent ne dure point. Et pour ce sujet, mon dessein a esté de

re remonstrier doucement par cette invention, asseurer par ce moyen ma vie, & satisfaisant à la promesse que j'ay faite à ton peuple, qui m'en a requis. Ces raisons, & cette invention agréerent au Roy, si bien, que ce Philosophe, avec la seureté de sa vie, arriva heureusement où il desiroit. La seconde raison est, afin que par cet exercice l'on evirast l'oïsiueré qui engendre entre les hommes mille vices, & mille maux. La troisieme, parce qu'un chacun desire de sçavoir & ouyr choses nouvelles; la nature de l'homme estant convoiteuse & desirieuse de nouveauté. Ce Ieu est en forme & maniere de guerre, pour monstrier la necessité que le Roy a de conserver ses subjects, & les faire craindre plus par l'amour que par cruauté, afin de les trouver à sa necessité prompts & de bonne volonté, & non point rebelles; il faut que celuy craigne plusieurs que plusieurs craignent, les subjects doivent plus reverer que craindre; c'est pourquoy la clemence est requise aux Rois, & pour la conservation de leur personne, & de leur Royaume. Ce Philosophe par l'Eschiquier ou tablier, a voulu représenter la Cité de Babylone, & par les Eschechs, le Roy & tous les Nobles & ignobles de la Cité. Or cette Cité a esté grande & quarree, & en chaque quartier elle avoit seize mil pas de mesure, lesquels divisez en quatre parts, font soixante quatre mil pas: si bien que devisez en la multiplication de huit fois huit, il fait le quarré parfait.

Que signifient les trente-deux cases vuides au tablier.

CHAP. IIII.

Ces cases ou places sont vuides en l'Eschiquier, parce qu'il faut que celuy qui a à gouverner un peuple, ait le soing, non seulement d'avoir une cité & republique pour l'habitation de son peuple, mais aussi des terres & de possesiōs pour faire travailler ses subjects,

jects, afin que de leur travail ils puissent tirer leur nourriture pour rendre service à leur Roy.

Des noms particulièrement des Eschees, & de leur situation,

CHAP. V.

LEs noms des pieces principales des Eschees, sont huit, la premiere & la principale est celle du Roy, au bien duquel, ou en la mauvaise fortune, on dit perdre ou gagner le jeu : La seconde est de la Roine, celles qui joignent ces deux pieces du Roy & de la Roine sont proprement les appointez, que nous nommerons suivant la commune usance, Fols, l'un du Roy, & l'autre de la Roine : Apres ceux là viennent les chevaux : celui du costé du Roy s'appellera cheval du Roy, & l'autre de la Roine, à ces pieces joignent les rocs, l'un du Roy & l'autre de la Roine. En la seconde ligne sont les pions qui prennent leur nom de la piece devant laquelle ils sont, comme le pion qui est devant le Roy, se nomme pion du Roy, le pion de la Dame, le pion du fol du Roy, le pion du fol de la Dame, &c. Xerxes fit faire ses Eschees d'or & d'argent, representas tous la figure humaine, aucuns les faisoient de verre & d'ivoire : mais ce la ne faict rien pour la science, c'est pourquoy nous en demeurerons là.

De la forme du Roy, de sa situation, & comme il peut jouer,

& de son mouvement. CHAP. VI.

IL faut commencer par le Roy, estant la principale piece du Jeu, lequel l'on formoit en figure d'homme couronné, assis dans une chaire royale, vestu de pourpre, tenant en sa main droicte un sceptre, & en sa gauche une boule ronde. La couronne representoit la dignité & prerogative qu'il a sur tous les autres, la dignité royale estant la gloire du peuple, le pourpre signifie que le Roy doit reluire par dessus tous en vertu

vertu & bonnes mœurs, parce que tout ainsi qu'un
 bel habillemēt rend le corps plus joly & plus poupin,
 aussi les vertus perfectionnent l'ame & l'esprit de ce-
 lui qui les possède. Le sceptre denote la iustice qu'il
 doit garder envers tous, recompensant les vertueux,
 & faisant chastier les meschans, laquelle gardée reli-
 gieusement, faict croistre les Rois en toute benedi-
 ction du vray Dieu. Sceptre qui doit estre de charité
 & de misericorde envers ses subjects, & non de faict
 & de rigueur, afin que la clemence conserve le Trof-
 ne royal. La boule en la main donne à entendre
 qu'il faut que le Roy entende à l'administration de
 tout son Royaume. & voila quant au pourtrait. Pour
 la situation l'on sçaura qu'on luy donne la quatriesme
 case, ou place en l'eschiquier, qui est au milieu de la
 ligne, par là nous faisant entendre qu'il faut que le Roy
 soit au milieu des siens, administrant la iustice à un
 chacun, & procurant d'estre tel, & proceder envers
 les Princes & autres de son Conseil, comme si estant
 en leur place il eust désiré qu'on eust procedé avec
 luy. Son marcher est cōme de toutes les pieces, pour
 le premier coup il se remuē sans qu'aucune violen-
 ce luy soit faite; l'on appelle violence, quand il faut
 qu'il se meuve par un eschec, & en cette necessité il
 ne peut marcher que pas à pas, & de case en case :
 que s'il se meut sans eschec, il peut sauter trois cases,
 pourveu qu'il trouve le chemin desembarassé, sans
 que neantmoins il puisse prendre aucune piece en fai-
 sant son sault, comme font toutes les autres pieces :
 La liberté qu'il a pour le premier coup de sauter 3
 cases de la façon qu'il voudra, ou comme le roc, ou
 comme le sol, ou comme la Dame, ou comme le che-
 val, ou cōme le pion, luy procede de ce qu'il est Roy.
 On a aussi de coustume de luy faire sauter trois cases,
 & tout d'un coup joindre le roc à luy, comme par
 exemple,

exemple, le pousser de son costé jusques à la case de son cheval, & joindre le roc à la case du fol, & du costé de la Dame le faire sauter jusques à la case du fol, & luy joindre le roc à la case de la Dame, cela s'entend si toute la ligne est vuide, il y en a qui le font sauter toute la ligne, mais ce jeu n'est pas approuvé, non plus que d'un coup luy faire remuer un pion & le mettre en la place du pion. Nous sçaurons donc que le Roy de sa place peut aller en neuf cases, c'est à dire, peut sauter de neuf saults, deux en sa ligne, l'un à la case de son cheval, & l'autre en la case du fol de sa Dame, deux en la ligne seconde, l'un à la case du pion de son cheval, si elle est vuide, que l'on nomme la seconde du cheval, & l'autre en la case du pion du fol de la Dame, que l'on nomme seconde du fol de la Dame. En la troisieme ligne il peut faire cinq saults, l'un à la troisieme case de son cheval, l'autre en la troisieme de son fol, l'autre au milieu, en la troisieme de soy mesme, l'autre en la troisieme de sa Dame, & le dernier, à la troisieme du fol de sa Dame, & tous ces saults se doivent entendre si les cases sont vuides, & qu'il n'y ait aucun empeschement par piece ou piö. Que si l'on veut que le Roy ne face le sault, il frappe, & va de sa case à cinq cases: à la case de sa Dame, celle de son fol, à la seconde de sa Dame, à la seconde de soy-mesme, & à la seconde de son fol: que s'il se trouve au milieu de l'Eschiquier, il peut aller devant, derriere, de pointe, de travers, & comme bon luy semblera pour sa commodité.

De la forme de la Dame, de sa situation, & de son mouvement. CHAP. VII.

LA Roïne que nous appellons Dame, estoit en forme d'une belle femme couronnée, assise dans un siege Royal, vestue de drap d'or, avec un manteau

rempli de diverses broderies d'or & d'argent. Par la couronne & le siege Royal l'on denote sa dignité & autorité estre esgale à celle du Roy, & qu'estant prudente, l'on la doit honorer & reverer comme luy, estant la gloire, la couronne, & l'honneur de son mary. Le riche habillement & le manteau couvert de diverses broderies, nous denotēt la beauté & du corps & de l'esprit, & les diverses vestures desquelles elle doit estre doiée complaisant de sa beauté seule à son seul mary. La Dame du Roy blanc se place tousiours en la case blanche à main gauche de son Roy, cette case blāche nous signifie la chasteté qui embellit parfaitement la femme, qu'elle doit soigneusement conserver avec ses autres vertus. Qu'elle soit à main gauche, cela nous denote qu'elle va sous la protection & defence de son mary. Celle du Roy noir, est en une case noire, & à la main droite, & cecy est afin que les pieces respondent les unes aux autres, en l'ordre de l'Eschiquier: Nous pouvons encor donner quelque raison de ce qu'elle est en une case noire à la dextre de son mary, parce que la femme doit reluire seulement aux rayons de son seul mary, de qui elle est plus honorée qu'aucune personne de son Royaume, ce que signifie la main droite qu'elle tient, estant la coustume de mettre à main droite ceux à qui l'on veut faire plus d'honneur. Elles sont toutes deux situées & placées au milieu de leurs gens, representāt par là la coustume des Perles & autres anciens, qui tenoient en leurs assemblées la place du milieu la plus honorable. Pour son mouvement nous dirons qu'elle peut courir par tout l'Eschiquier, trouvant le chemin desembarassé, de droict, de travers, comme bon luy semblera, prenant tout ce qu'elle rencontrera en sa voye: elle va de pointe comme le fol ou le pion: elle a le prendre & le marcher de toutes les pieces, excepté du cheval,

DES ESCHECS. Livre I. 15

val, & ce pour la faire un peu differente du Roy, qui a le marcher de toutes: cette puissance luy a esté donnée à l'imitation des Amazones, d'où nous pourrions croire que Palamedes auroit esté inventeur de ce jeu, parce que Penthesilea, Roine des Amazones, vint au secours des Troyens, & fit des beaux & valcreux exploits de guerre contre les Grecs. Que si l'on veut croire que ç'a esté le Philosophe Xerxes, nous dirons la Roine avoir esté mise en ce jeu suivant la coustume des Rois de Perse, qui menotent leurs femmes avec eux quand ils alloient en guerre, comme nous lisons de Darius & de plusieurs autres. Ceste Dame donc tient de son costé autant de pieces, & autant de pions que le Roy du sien, lesquelles pieces prennent le nom de la Dame comme celles du costé du Roy le nom du Roy, affin de mettre difference entre les pieces, & donner plus facile intelligence en ce Ieu.

*De la forme, place, & mouvement des appointez du Roy,
que nous appellons fols. CHAP. VIII.*

CEs pieces que nous appellons (pour suivre le commun) fols, estoient figurez en forme de Juges & Assesseurs, assis en une chaire, ayant un liure ouvert devant les yeux, & parce que les causes, les unes sont criminelles, les autres civiles, il convient qu'il aye 2 Juges pour vuidier tous les differents, l'un à la case noire, qui represente le Juge Criminel, l'autre en la case blanche le Juge Civil, leur office estoit de servir de conseil au Roy, & par son commandement, establir des loix pour le gouvernement du Royaume. A cette charge il faut appeller des personnes sages & craignans Dieu, & qui quittent toute passion particuliere pour rendre la Justice esgalement à tous: L'une de ces pieces icy est mise au costé du Roy, & l'autre au costé de la Dame, pour monstrier que les Princes doivent

uent avoir tousiours près de leur personne leurs Conseillers, & le Roy qui fait tout avec conseil, est gouverné par la Divine Sagesse, & ce conseil est particulièrement requis aux affaires de la guerre. Le mouvement de ces pieces est de pointe, gardant tousiours le rang des cases où ils sont lituez, comme s'ils sont à la case blanche, ils vont par toutes les cases blanches, si en la noire, par toutes les noires, pour faire cognoistre aux Iuges qu'ils se doivent entendre seulement à ce à quoy ils sont appelez, sans se meller d'autre charge que de la leur : Ces pieces trouvant la place vuide de leur pion, peuvent courir toutes les cases, prenant & frappant tout ce qu'ils rencontreront. Et pour voir clairement comme ils frappent, ou prennent, considérons les en leur case; si c'est le fol du Roy blanc, il peut frapper & à droict & à gauche, à droict jusques en la troisieme ligne de son roc, à gauche depuis la sienne jusques à six. Que si nous le mettons au milieu come à la quatrieme de son Roy, il frappera de quatre parts, de deux contre ses ennemis, & de deux vers les siens. L'on a fait cette demande, qu'elle piece estoit meilleure, où le fol ou le cheval? A quoy l'on a respondu, que communement l'on les tient pour esgales pieces, & par ainsi, suivant la disposition du Ieu, le fol sera meilleur, & quelque fois le cheval, & neanmoins il semble qu'on se sert mieux du fol que du cheval, parce que l'on peut donner le mat avec deux fols, & avec un fol & un cheval, ce que l'on ne peut avec deux chevaux: D'avantage le fol frappe de plus loing, couvre mieux son Roy de l'eschec qu'on luy peut donner, & le couvrant peut prendre la piece qui luy donneeschec, ce que ne peut le cheval; garde mieux ses pions, & est gardé d'eux: ayde mieux à conduire ses pions à Dame: & conjoint avec un roc, il peut gagner le jeu, ce que ne peut un cheval: peut
avec

avec un pion serrer le passage & à la Dame & au roc : le cheval a aussi des proprietez que n'a pas le fol, comme nous dirons cy apres.

De la forme des Chevaux, de leur mouvement, & leur situation. CHAP. IX.

L'On figuroit en ces pieces un Cavalier à cheval, armé de toutes pieces, pour faire connoître leur charge, qui estoit de deffendre le peuple, & garder le royaume, principalement en temps de guerre, afin qu'il n'arrivast rien de prejudiciable au royaume : l'On met deux chevaux, l'un du costé du Roy, l'autre du costé de la Roine, pour monstrier que les cavaliers ne doivent pas seulement service au Roy, mais aussi à la Roine, qui est une mesme personne & une mesme chose par le mariage avec le Roy, l'on les place & situe apres les fols, que nous avons dit estre Juges, pour monstrier qu'il faut que les Loix & la Justice soient gardées, parce qu'aux Loix & à la Justice est le salut de la Republique. Le mouvement de ce cavalier est de trois en trois cases, non droites ou de travers, ou de pointe, mais d'une blanche à une noire, & d'une noire à une blanche : Il ne fait & ne chemine que trois cases, parce qu'il doit imiter en tout & par tout le Roy estant en la case : Il peut sortir par trois costez pour aller en bataille, sçavoir ou en la seconde de son Roy, ou à la troisieme du fol du Roy, ou à la troisieme du roc, pourveu que les cases soient vuides, de mesme le chevalier de la Dame peut sortir ou à la seconde de sa Dame, ou à la troisieme de son fol, ou à la troisieme de son roc, les cases n'estans occupées : que si elles estoient occupées des ennemis, en sautant il les peut assaillir & prendre, & ainsi suivre tout l'Eschiquier, deffendant les siens, & attaquant les ennemis. Ce chevalier a quelques proprietez qui ne sont point communes

munes à toutes les autres pieces, l'une desquelles est, que son eschec ne peut estre couvert, & faut de necessité que le Roy se remuë s'il ne peut prendre ladite piece, ou d'un pion, ou de quelqu'autre piece. Que ce chevalier peut entrer dans un jeu, quoy que bien lié & serré, & en peut sortir, ce qu'aucune autre piece ne peut. Que contre un cavalier le roc seul & le Roy sans aucun pion ne peut gagner le jeu, ce qui peut contre un fol, quoy que difficilement : d'avantage que si les jeux sont esgaux de pions, & qu'il y ait d'un costé un cheval, d'autre costé nn fol, celuy du costé du cheval, ayant ses pions en cases, ou le fol ne leur peut nuire, il aura grand avantage, & en ce cas le cheval est piece meilleure que le fol.

Des rocs, de leur situation, & mouvement.

CHAP. X.

L'Ou depeignoit les rocs en forme des vieux chevaliers sans armes, à cheval, revestus d'une robe fourrée d'hermine, un bonet à la teste, & en la main une verge ou baguette, représentant les Vicerois & Gouverneurs, deputez aux provinces esloignées pour le Roy, qui ne peut estre present en toutes les contrées de son royaume, à cette occasion l'on les esloigne du Roy & de la Roine, & sont situez aux dernieres cases: l'on doit obeissance à ces Gouverneurs tout ainsi qu'au Roy mesme. Le mouvement de ces pieces est tout droict en une case ou plusieurs, suivant que les cases seront vuides de leurs pions, ou pieces, & peuvent prendre tout ce qu'ils rencontrent en leur chemin des enuemis : de leur place ils peuvent aller toute la ligne qu'ils tiennent devant eux, & toute la ligne qu'ils tiennent à costé, mais tousiours tout droit sans aller de pointe comme le fol. C'est apres la Dame la piece la plus importante du jeu, parce qu'avec le Roy

le Roy il peut donner le mat, ce que ne peut aucune autre piece, excepté la Dame: ils sortent les derniers de la ligne du Roy, monstrant que leur autorité ne se monstre point jusques à ce qu'il la faille exercer, demeurant au Palais jusques à ce que le chemin leur soit faict ou par les pions, ou par les pieces nobles.

Du mouvement & situation des Pions.

CHAP. XI.

LES Pions denotent le commun populaire & artisans, sans lesquels le royaume ne pourroit subsister, parce que toute Cité, toute Republique, tout Royaume a besoin d'ouvriers & artisans. De tous les pions, comme du commun populaire, le mouvement est semblable & esgal, bien que les uns soient meilleurs que les autres, & plus puissants: Leur mouvement donc est d'aller droict de case en case, pouvant aller deux cases sans celle où ils sont pour leur premier coup qu'ils jouent, mais ayans une fois remué ou joué, ils ne peuvent plus aller que case en case, jusques à ce qu'ils arrivent par leur valeur & vertu à la dernière case de l'Eschiquier en leur ligne, où ils acquierent la puissance, autorité, & nom de Dame, c'est à dire, qu'ils meritent d'estre faicts capitaines généraux en l'armée, & jusques à ce qu'ils soient faicts dames, ils ne peuvent rebrousser chemin, ny se destourner de leur ligne droicte, sinon qu'ils prennent en passant ou pieces ou pions, car ainsi ils sortiroient de leur ligne & seroient en une autre. Leur prendre n'est pas droict, mais de pointte, une case devant la leur, & ainsi donnent eschec au Roy, & bien souvent en se faisans Dames, ils le matent. De cet eschec le Roy ne se peut couvrir, d'autant qu'il n'y a point de case entre deux, & faut que de necessité il se remüe. Le pion du roc du Roy frappe à la troisieme du cheval seulement.

lement; le pion du cheval frappe à la troisieme case du roc, & à la troisieme du fol du Roy. Le pion du fol, à la troisieme du cheval, & à la troisieme du Roy: le pion du Roy à la troisieme de son fol, & à la troisieme de la Dame. Celuy de la Dame à la troisieme du Roy, & à la troisieme du fol de la Dame: le pion du fol de la Dame à la troisieme de sa Dame, & à la troisieme du cheval. Celuy du cheval à la troisieme du fol, & à la troisieme du roc, le pion du roc à la troisieme du cheval seulement, & parce que les pions du roc ne frappent que d'un costé, quelques uns les ont appellez demy pions, mais sortant de leur ligne ils ont le mesme pouvoir que les autres, bien qu'ils soyent pions de moindre vertu. L'on a de coustume de joüer en Italie que le pion passe bataille, & cela s'entend pour le premier fault, comme pour couvrir le Roy ou quelque autre piece, mais cela ne se doit pas exercer, n'estant pas à propos qu'un pion peut librement passer par un chemin qui seroit occupé par son ennemy, il faut qu'il coure la fortune, ou que si son ennemy luy veut permettre de passer librement, il passe, sinon qu'il le tue, qu'il le prenne, selon qu'il verra sa commodité, les pions sont situez devant les pieces principales qui representent les nobles, & doivent servir au besoing & necessité des principaux. Ils sont mis en la seconde ligne, parce qu'il faut qu'ils soient esloignez du conseil du Roy, comme n'ayant pas l'experience des affaires de la guerre, ils servent de rempars & de fortification aux Gouverneurs & Capitaines, & encore qu'il s'en perde beaucoup, la faulte n'en est pas si grande, cōme d'une des pieces principales. Nous ne nous arresterons pas à la forme que l'on leur donnoit, qui estoit humaine, ny à la signification de chascun pion, de la piece, devant laquelle elle est, parce que cela n'est pas necessaire pour l'exercice de ce jeu.

Qu'est

*Qu'est ce qu'Eschec simple, Eschec double, Eschec & mat,
& Eschec suffoqué.* CHAP. XII.

L'Eschec simple n'est autre chose sinon un coup ou rencontre que quelque piece donne au Roy, qui faict mourir le Roy s'il n'a quelque piece de laquelle il se puisse couvrir, ou quelque case pour s'enfuir, & pour cette violence d'Eschec il n'est pas permis au Roy de sauter trois cases, comme nous avons dit, encore que ce fust son premier coup, mais seulement aller case à case, & se retirer. Quand cet Eschec est simple, il peut souvent estre couvert de quelque piece ou pion quelque fois aussi il ne peut se couvrir. Il y a des Eschecs doubles que nous appellons Eschecs de deux pieces, & de ceux-la le Roy ne se peut en aucune façon couvrir, ny se reparer, parce que en un mesme temps & d'un mesme coup il est attaqué de deux costez, tellement qu'il est contrainct par force de quitter sa place, s'enfuir, & se retirer en lieu où il pense avoir du secours des siens, cette espece d'Eschec se fait par la descouverte de quelque piece, joiant ou un pion ou une autre piece tel qu'il soit. & parce que cest Eschec, comme de deux coups donnez en mesme temps, encores que toutes les deux pieces puissent estre prises, toutesfois ne pouvans pas estre prises toutes deux d'un seul coup, cet Eschec ne peut aucunement estre couvert, ny ces pieces estre prises, sinon par le Roy seul, qui peut prendre l'une des pieces qui luy donne Eschec, s'il se trouve en lieu où il le puisse. & qu'il soit assez fort pour cela, & qu'en prenant l'une il se garde l'autre. Il y a difference du mat qui se dit mat simplement, & du mat suffoqué: le simple est quand l'on dōne telle rencontre qu'il ne peut fuir en aucune part. & appell' on Eschec & mat: le mat suffoqué est celuy qui se faict sans violence d'Eschec.

& ce mat n'est proprement autre chose qu'enfermer le Roy en lieu où il ne puisse estre secouru de ses pieces, tellement qu'il faut qu'il prenne composition, & cette composition estle mat suffoqué, quand il ne peut ny fuir, ny s'aider d'aucune de ses pieces ou pion, que s'il renoit quelque piece ou pion pour jouer, cela représenteroit quelque espee de secours. Celay donc qui presse ainsi le Roy contraire, il gagne la moitié du jeu seulement, & non le jeu entier, parce que le Roy estât encor en vie, & n'estant matté, & tué, quoy qu'il soit enfermé bien estroitement, & qu'il n'ait moyen de jouer en aucune case, il doit estre pris à composition, qui est de la moitié du jeu, ou de plus ou de moins ainsi qu'il sera accordé, cela se pratique en Espagne, où sont les meilleurs joueurs.

*Advertissement general à ceux qui veulent jouer
aux Eschees.*

Celuy qui desire d'apprendre ce jeu, doit estre adverti de mettre l'Eschiquier en sorte que la dernière case à main droite soit blanche: sçaura qu'il y a huit pieces principales & autant de pions, & autant de pieces & pions de l'autre costé, sçavoir le Roy, le cheval du Roy, le cheval de la Dame, le roc du Roy, le roc de la Dame, lesquelles pieces se placent, sçavoir le Roy blanc à main droite en case noire, & la quatriesme de la premiere ligne: aupres de luy à droite est le fol en case blanche, apres le cheval en case noire, & puis le roc du Roy à la case blanche. En la main gauche la Dame joignant au Roy, au milieu de la ligne en case blanche, son fol apres en case noire, le cheval en case blanche, & son roc en case noire, les trois pieces qui sont au costé du Roy s'appellent pieces du Roy, celles qui sont du costé de la Dame, pieces de la Dame. Le mesme est aux pieces noires, excepté

excepté qu'estant opposees l'une à l'autre, elles sont en cases differentes, celui qui jouë les noires tient au contraire du blanc, son Roy à la main gauche, & toutes les pieces du Roy à la gauche, la Dame à la droite en case noire, &c. parce qu'il faut que les Rois soient front à front, & aussi les autres pieces. Il sçaura encores que la case où la piece est sienne, s'appelle case de telle piece, la où est le roc, s'appelle case du roc, & ainsi des autres pieces, le mesme se faiët aux pions, comme le pion du Roy, le pion du roc, &c. sçaura que la seconde case delà ligne du roc s'appelle seconde du roc, seconde du fol du Roy, seconde du fol de la Dame, &c. sçaura que pour bien jouër il faut vaincre son adversaire de vive force, & rien par erreur; que le jouëur regarde deux fois avant qu'il jouë, de peur qu'il ne jouë des coups infructueux & en vain, qui donnent moyen à l'adversaire d'avancer son jeu: qu'il sorte toutes ses pieces sans les tenir enserrées, afin qu'ils s'en puisse ayder, & pour se defendre, & pour assaillir, qu'il aye tousiours les pions du Roy & de la Roine descendus: Qu'il tienne ses pions unis & liez les uns aux autres, de maniere que l'un defende l'autre; Qu'il rasche de ne point doubler ses pions, sinõ que ce fut pour gagner une piece, ou pour mieux ordonner son jeu: Qu'il rasche oportunément mettre son Roy en seureté, en luy faisant faire le sault ou autrement comme il verra, fortifiant le lieu où le Roy est, tant de ses pions, que de ses pieces, sans qu'il remuë les pions qui sont devant le Roy. Qu'il ne dõne jamais une piece pour deux pions ny pour trois, si non en grande necessité, & observant toutes les particularitez, conduisant son jeu comme il verra aux livres suivans, il se fera bon jouëur.

LIVRE SECOND.

*Comment il faut ordonner son jeu : les moyens d'affaillir
& deffendre. CHAPITRE 1.*

LE blanc ayant à jouer le premier, il jouera le pion du Roy tant qu'il peut aller, si le Noir jouë le pion de son Roy tant qu'il peut aller, le Blanc jouera le pion du fol de la Dame une case : si le Noir jouë le cheval de son Roy à la 3. de son fol, pour prendre le pion du Roy, le Blanc jouera la Dame à la 2. de son fol : si le Noir jouë le fol du Roy à la 4. du fol de sa Dame, le Blanc jouë le cheval du Roy à la troisieme de son fol pour garder le pion du Roy, le Blanc jouë le fol du Roy à la 4. du cheval de la Dame contraire, dessus le cheval : si le Noir jouë le pion de la Dame une case, pour garder le pion du Roy, le Blanc poussera le pion de la Dame tant qu'il peut aller dessus le fol contraire : si le Noir le prend avec le pion de son Roy, qui est ce, qui se peut mieux jouer, Le Blanc prédra avec le pion du fol de la Dame : si le Noir donne Eschec avec son fol à la 4. du cheval de la Dame contraire, le Blanc se couvrira avec le cheval de la Dame à la troisieme du fol, si le Noir jouë le fol de sa Dame à la 2. de ladite Dame, pour empêcher la descouverte, le Blanc jouë le roc du Roy à la case du fol pour transporter le Roy, & ainsi son jeu sera bien ordonné.

Si au commencement quand le Noir a gardé le pion du Roy avec le chevalier de la Dame, il l'eust gardé avec la Dame, la jouant à la 2. de son Roy, ce fust esté mieux joué, parce que le Blanc ne pourra avancer le pion de la Dame tant qu'il peut aller, afin de ne perdre le pion de son Roy, le Noir prenant le pion de la Dame contraire, & incontinent celuy du Roy avec la Dame.

DES ESCHECS. Livre II. 25

la Dame, en donnant Eschec avec le fol, & si le N. se couvre avec le fol, le Bl. prendra le pion avec le cheval, & nō avec la Dame, & ainsi pourra gagner le jeu.

Autre maniere d'ordonner son Ieu.

CHAP. II.

LE Bl. poussant le pion du Roy tant qu'il peut aller: si le N. joue le pion du Roy de mesme tant qu'il va, le blanc joue le pion du fol de la Dame une case: si le N. joue le cheval du Roy à la 3. du fol dessus le pion contraire, le bl. jouera la Dame à la 2. de son fol pour garder son pion: si le N. joue le fol du Roy à la 4. du fol de sa Dame, le bl. poussera le pion du fol du Roy, tant qu'il va pour rompre le jeu de son contraire: si le N. joue le cheval de son Roy à la 4. du cheval du Roy contraire, le blāc jouera le cheval de son Roy à la 3. du fol, si le N. joue le cheval du Roy à la 2. du fol du Roy blanc dessus le roc, le blanc poussera le pion de sa Dame, tant qu'il va dessus le fol contraire: si le N. le prend avec le pion de son Roy, le blanc prendra le cheval avec sa Dame, que si le N. ne prend le dit pion, ains prend le roc avec son cheval, le blanc prendra le fol avec le pion de sa Dame: si le N. prend le pion du fol avec celui de son Roy, le bl. le prendra avec le fol de la Dame, & ainsi gagnera le jeu, parce que faisant faire le saut au Roy à la case de sō cheval, il gagnera le cheval contraire qui ne pourra sortir ny estre secouru.

Mais au lieu que le N. a joué le cheval sur le roc, comme il a esté dict, s'il eust donē Eschec avec le fol à la 2. du fol du Roy contraire, le Bl. jouera le Roy à sa 2. si le N. ne retire son fol, le bl. gagnera une piece, poussant le pion du roc du Roy une case dessus le cheval contraire: que si le N. retire son fol, & le joue à la 3. du cheval de sa Dame, le bl. gagnera le pion du Roy,
le pre-

le prenant avec le pion du fol, & ainsi demeurera avec un pion d'avantage.

Autre maniere d'ordonner son jeu par un mesme commencement. CHAP. III.

LE blanc poussant le pion du Roy tant qu'il va : si le N. pousse de mesme le pion de son Roy tant qu'il va, le bl. jouera le pion du fol de la Dame une case : si le N. joue le cheval du Roy dessus le pion contraire, le bl. le gardera, jouant la Dame à la 2. de son fol : si le N. joue le fol du Roy à la 4. du fol de sa Dame, le bl. poussera le pion du fol du Roy tant qu'il va : si le N. le prend avec le pion de son Roy, le bl. poussera le pion de sa Dame tant qu'il va dessus le fol : si le N. le retire, le bl. prendra le pion du Roy contraire avec le fol de sa Dame, & ordonnera ainsi mieux son jeu que son ennemy.

Que si devant que le N. prenne le pion avec celui de son Roy, il prend le cheval du Roy contraire avec son fol, le bl. prendra le fol avec le roc, qui est ce qui peut le mieux jouer, parce que s'il prenoit le pion du Roy avec celui de son fol, chargeant dessus le cheval contraire, le N. prendroit avec le fol le pion du roc, & le bl. le prenant ou ne sçachant pas jouer, le Noir auroit gagné un pion, mais retournant arriere, qui est quand le N. a pris le cheval avec le fol, & le blanc le fol avec le roc, si le Noir prend le pion du fol avec celui de son Roy, le bl. jouera le pion de la Dame une case, decouvrant le fol dessus le pion du Roy contraire, si le Noir joue le cheval à la 4. de son roc, gardant ses pions, le blanc jouera la Dame à la 2. du fol de son Roy pour prendre le pion, si le Noir le garde avec la Dame, la jouant à la 3. du fol de son Roy, le blanc jouera le fol du Roy dessus le cheval contraire, & ainsi aura gagné par force le pion, & aura meilleur jeu

DES ESCHECS. Livre II. 27

jeu que son ennemy: Que si le Noir ne garde le pion avec la Dame, mais seulement avec le pion du Chevalier du Roy, le poussant autant qu'il peut aller, le bl. jouera le fol à la seconde du Roy dessus le cheval contraire. Si le Noir joue le cheval à sa seconde du mesme cheval, le bl. jouera le pion du cheval de son Roy une case; si le N. le prend avec celui de son Roy, le bl. le prendra avec la Dame, chargeant sur le pion du cheval, & si le N. le garde avec le pion du roc, le bl. poussera le pion du roc de son Roy, tant qu'il va pour mettre en desordre l'ennemy. Si le N. joue le pion du fol de son Roy une case pour le garder, le bl. poussera le pion de son Roy pour le rompre: si le N. joue le cheval du Roy à la 3. du mesme Roy, gardant son pion, le bl. luy donnera Eschec avec le fol à la 4. du roc contraire; & ainsi que le N. joue ce qu'il voudra, le bl. poursuivant son jeu gagnera: Que si le Noir ne joue le cheval comme nous avons dit à la 3. de son Roy, mais le joue à la 4. du fol de son Roy dessus la Dame blanche, & le pion du roc, le Bl. jouera la Dame à la 4. du cheval de son Roy, dessus le cheval contraire: si le N. prend du cheval le pion du roc, le bl. donnera Eschec avec la Dame à la 4. du roc contraire: si le N. joue son Roy à la case de son fol, le bl. prendra le pion du cheval avec le fol de la Dame: si le N. le prend avec le pion du fol, le blanc luy donnera Eschec avec le roc en la case du fol de son Roy, & apres mat avec la Dame à la 2. du fol du Roy contraire, ainsi quoy qu'il joue, le blanc aura gagné.

Advertissement.

MAis quand le N. a poussé le pion du fol du Roy, comme il a esté dict, s'il ne l'eust joué, ains le cheval du Roy à la 3. du mesme Roy, le bl. prendra le pion du cheval avec le pion du roc: si le N. joue le roc de son Roy à la case du cheval, le bl. jouera sa Dame

D 2

à la

à la seconde du roc de son Roy : si le N. prend le pié avec celui de son roc, le bl. jouera le fol de son Roy à la 4. de son cheval : si le N. joue la Dame à la seconde de son Roy, le bl. jouera la Dame à la 2. du roc contraire : si le noir joue le roc à la 2. du cheval dessus la Dame, le bl. jouera la Dame à la 3. du mesme roc : si le N. joue le mesme roc à la 3. du cheval dessus la Dame, le bl. donnera Eschec avec sa Dame à la case du roc contraire : si le N. se couvre avec sa Dame qui est ce qu'il peut le mieux jouer, le bl. changera de Dame, & prenant le N. avec son cheval, le bl. jouera le fol du Roy à la 4. du fol du Roy contraire dessus le roc, & ainsi il aura recouvert son pion, & demeurera son jeu bien ordonné. Mais quand le noir a joué le roc à la 3. du cheval dessus la Dame s'il eust poussé le pion du fol du Roy une case, gardant le roc avec sa Dame, qui semble estre un bon coup, mais il ne l'est pas, parce que le bl. jouera le roc à la case du fol, & ainsi aura recouvert un pion, & gagnera le jeu.

Advertissement.

ET quand le noir a pris le pion du Roy contraire avec le pion de son Roy, s'il ne l'eust pris qu'avec le cheval, le bl. fera sauter son Roy à la seconde case du fol de sa Dame, afin qu'on ne luy donne Eschec avec le cheval pour gagner le roc, ainsi aura meilleur jeu, bien que le noir ait un pion d'avantage, mais son jeu est desordonné.

Advertissement.

QVand le noir a joué le cheval à la seconde, s'il eust joué à la 3. du fol de son Roy, le bl. joue le pion du cheval de son Roy une case, si le noir le prend avec le pion de son Roy, le bl. le prendra avec le pion du roc : si le noir garde le pion du cheval avec le pion de son roc, le bl. jouera le roc à la case du fol dessus le cheval : si le noir saute avec son Roy à la 2. de son cheval

cheval pour le garder, le bl. poussera le pion du Roy une case dessus le cheval, & ainsi le noir aura perdu le jeu. Que si le noir ne garde le pion du cheval avec celui du roc, ains qu'il le garde avec la Dame, retournant son cheval à sa propre case, le bl. jouera le roc à la case de son fol, & si le noir joue le cheval à la 3. de son roc qui est le meilleur, gardant le pion du fol, le bl. jouera la Dame à la 2. du roc de son Roy dessus le cheval, & si le noir le retourne à sa case pour ne le pas perdre, le bl. jouera la Dame à la 4. du roc contraire, & ainsi poursuivant son jeu il gagnera.

Autre maniere d'ordonner son jeu.

CHAP. III.

LE blanc poussant le pion du Roy tant qu'il va: si le noir pousse le pion de son Roy tant qu'il va, le bl. jouera le fol du Roy à la 4. du fol de sa Dame: si le N. joue le mesme, le bl. jouera le pion du fol de la Dame une case: si le N. joue le cheval du Roy à la 3. du fol, le bl. jouera le pion de la Dame tant qu'il va dessus le fol contraire: si le N. le prend avec le pion de son Roy, le bl. prendra avec le pion du fol de la Dame: si le N. donne Eschec avec le fol à la 4. du cheval de la Dame contraire, le bl. se couvrira avec le fol, & le N. le prenant avec son fol, le bl. le prendra avec son cheval, & gardera le pion du Roy, & ainsi le fol pour assaillir le Roy contraire demeurera au bl. & le N. l'aura perdu.

Mais si le N. ne donne Eschec avec le fol, ains le retire à la 3. du cheval de sa Dame, le bl. jouera le cheval de sa Dame à la 3. de son fol, & ainsi pourra bien ordonner son jeu, & au lieu que le N. a prins le pion de la Dame contraire avec le pion de son Roy, & le bl. la prins avec le pion du fol de la Dame: s'il eust premierement poussé le pion du Roy dessus le

D 3

cheval,

cheval, le N. eust joué ledit cheval à la 4. du Roy contraire, le bl. jouera le fol du Roy à la 4. de la Dame contraire dessus ledit cheval, & si le N. le veut changer prenant le pion du fol du Roy à bonne heure, mais il me semble que le cheval est meilleur que deux pions, principalement au commencement du jeu, que s'il ne le change, ains joue le pion du fol de son Roy pour le garder, le bl. prendra le cheval avec le fol, & le N. le prenant avec le pion, le bl. prendra le pion du Roy avec le pion du fol de sa Dame, & ainsi son jeu sera bien ordonné.

Advertissement.

ET quand le blanc a poussé le pion de son Roy une case dessus le cheval contraire, le noir eust joué la Dame à la 2. de son Roy, & le bl. eust pris le pion du Roy contraire avec le pion du fol de sa Dame, le noir donnera Eschec avec le fol de son Roy à la 4. du cheval de la Dame contraire: si le bl. se couvre avec le cheval de la Dame à la 3. du fol, le noir poussera le pion du fol de sa Dame tant qu'il va pour rompre le jeu du blanc: si le bl. joue le cheval du Roy à la 2. de son Roy pour couvrir la descouverte de la Dame contraire, le noir jouera le cheval de son Roy à la 4. du Roy contraire, & ainsi le mettra en desordre: mais si le bl. peut faire sauter son Roy à la case de son cheval, qui est ce que peut jouer de mieux, afin que son jeu ne soit desordonné.

Autre maniere d'ordonner son jeu.

CHAP. IIII.

LE blanc poussant le pion du Roy tant qu'il va: si le noir joue le mesme, le bl. jouera le fol du Roy à la 4. du fol de sa Dame: si le noir joue le fol de son Roy à la 4. du fol de sa Dame, le bl. jouera le pion du fol de sa Dame une case: si le noir joue le cheval du Roy à la 3. de son fol dessus le pion du Roy contraire,

traire, le bl. poussera le pion de sa Dame tant qu'il va dessus le fol contraire : si le noir retire son fol à la 3. du cheval de sa Dame, le blanc prendra le pion du Roy avec celui de sa Dame : si le noir prend le pion du Roy contraire avec son cheval, le bl. prendra avec le fol de son Roy le pion du fol du Roy contraire en donnant Eschec : si le noir le prend avec son Roy, le bl. luy donnera Eschec avec sa Dame à la 3. de la Dame contraire pour prendre le cheval, & ainsi aura gagné un pion, & aura bon jeu : mais si le Roy ne prend pas le fol blanc, mais joue le Roy à la case de son fol, le bl. jouera la Dame à la 3. du fol de son Roy, & joue le noir ce qu'il voudra, le bl. a meilleur jeu, parce que si le noir joue son cheval à la 4. du mesme cheval dessus la Dame & le fol blanc, le bl. le prendra avec le fol de sa Dame, & prenant le noir avec sa Dame dessus le pion du Roy contraire, le bl. jouera le fol de son Roy à la 4. de la Dame contraire, donnant Eschec à la descouverte avec la Dame, & afin qu'il garde le pion du cheval de son Roy changeant le noir son Roy où il verra estre bon, le bl. luy donnera autre Eschec avec la Dame à la 2. du fol du Roy contraire, & jouât le noir son Roy à la case de sa Dame, le bl. poussera le pion du fol de son Roy tant qu'il va dessus la Dame contraire, & ainsi aura bon jeu.

Advertissement.

MAis si le noir au lieu de changer le Roy à la case de son fol, eust mis à la 2. du mesme Roy, le bl. n'eust pas joué la Dame à la 3. du fol de son Roy, mais à la 4. de la Dame contraire, & si le noir prend le pion du fol du Roy contraire avec son fol donnant Eschec, le bl. changera son Roy à la seconde : si le noir prend le cheval avec son fol, le bl. le prendra avec son roc : si le noir joue le roc, ou la Dame à la case du fol de son Roy, le bl. jouera son roc à la case du fol de son Roy.

32 LE IEU ROYAL

Roy, & ainsi aura son jeu bon: Que si le noir devant que prendre le cheval avec son fol, joue sa Dame à la case du fol de son Roy dessus le fol contraire, le blanc jouera le fol à la 4. du roc du Roy contraire, & si le noir cependant prend le cheval avec son fol, le blanc prendra le contraire avec sa Dame: si le noir donne Eschec avec la Dame à la seconde du fol du Roy contraire, le bl. changera son Roy à la case de sa Dame: si le noir joue le pion du roc une case pour empescher un Eschec, le bl. jouera la Dame à la 3. du cheval du Roy contraire: si le noir joue le roc à la case de son cheval pour garder le pion, le bl. jouera le cheval de la Dame à la seconde de la Dame: si le noir joue le cheval de sa Dame à la 3. de son fol, le bl. jouera le cheval de sa Dame à la 4. de son Roy dessus le Dame contraire: si le noir prend avec son cheval le pion du Roy, & chargeant dessus la Dame contraire, le blanc donnera Eschec avec le fol de la Dame à la 4. du cheval du Roy contraire, & ainsi aura gagné la Dame on luy donnera le mat.

Pour ordonner bien le jeu du noir n'ayant pas à la main à jouer. CHAP. V.

LE blanc poussant le pion du Roy tant qu'il va le N. joue le mesme: si le bl. joue le fol du Roy à la 4. du fol de la Dame, le noir joue le mesme: si le bl. joue le pion du fol de la Dame une case, le N. jouera la Dame à la 2 de son Roy, afin que le bl. ne pousse pas le pion de sa Dame tant qu'il va de peur de perdre le pion du Roy, & poursuivant le N. pourra bien ordonner son jeu.

Que si le noir ne veut jouer sa Dame à la 2 de son Roy, qu'il joue le cheval du Roy à la 3. du fol: si le bl. joue le pion de la Dame tant qu'il va, le N. le prendra avec celui de son Roy, & le bl. le prenant avec le pion

DES ESCHECS. Livre II. 3

pion du fol de la Dame, le noir donnera Eschec avec le fol à la 4. du cheval de la Dame contraire, & le bl. se couvrant avec le fol de sa Dame à la 2. de sa Dame, le noir le prendra avec le sien, & le bl. le prenant avec le cheval de la Dame pour garder le pion du Roy, le noir poussera le pion de sa Dame tant qu'il va dessus le fol contraire pour rompre le jeu, & ainsi soit que le blanc prenne ou qu'il ne prenne point, le jeu du noir sera meilleur pour avoir ses pions joints ensemble.

Autre maniere d'ordonner son jeu.

CHAP. VI.

LE blanc poussant le pion du Roy tant qu'il va: si le noir joue le mesme, le bl. jouera le fol du Roy à la 4. du fol de la Dame: si le N. joue le cheval du Roy à la 3. du fol, le bl. jouera le pion de la Dame une case, si le N. joue le fol du Roy à la 4. du fol de la Dame, le bl. jouera le pion du fol du Roy tant qu'il va: si le noir pousse le pion de la Dame une case, le blanc jouera le cheval du Roy à la 3. du fol: si le N. joue le cheval du Roy à la 4. du cheval du Roy contraire, le bl. jouera la Dame à la 2. de son Roy: si le N. donne Eschec avec le fol de son Roy à la 2. du fol du Roy contraire, le bl. jouera son Roy à la case de la Dame: si le N. retire son fol à la 3. du cheval de sa Dame, le bl. jouera le roc à la case du fol du Roy: si le N. joue le cheval de la Dame à la 3. du fol, le bl. poussera le pion du roc du Roy une case dessus le cheval contraire: si le N. joue ledit cheval à la 3. du fol de son Roy, le bl. jouera le fol du Roy à la 4. du cheval de la Dame contraire dessus le cheval: si le N. joue le fol de la Dame à la 2. de la Dame, afin d'oster la découverte, le bl. prendra le cheval avec son fol, & le N. le prenant avec le fol de sa Dame, le bl. prendra le pion du Roy avec le pion du fol, & le N. le prenant avec le

E

pion

pion de sa Dame, le bl. le prendra avec le cheval de son Roy chargeant dessus le fol contraire, & si le N. prend avec ledit fol le pion du Roy contraire, parce qu'il ne se peut descouvrir, le bl. jouera le cheval de son Roy à la 4. du mesme cheval dessus le cheval du Roy contraire, & ainsi aura gagné le fol, & aura grand avantage.

Autre maniere d'ordonner son jeu, commençant par le pion du Roy. CHAP. VII.

LE bl. poussant le pion du Roy tant qu'il va, si le N. joue le mesme, le bl. jouera le fol du Roy à la 4. du fol de sa Dame: si le N. joue le mesme, le bl. jouera la Dame à la 2. de son Roy: si le N. pousse le pion de sa Dame une case, le bl. poussera le pion du fol de la Dame une case: si le N. joue le cheval du Roy à la 3. du fol, le bl. poussera le pion du fol du Roy tant qu'il va: si le N. le prend du pion de son Roy, le bl. poussera le pion de sa Dame tant qu'il va dessus le fol contraire, & apres prendra le pion du Roy avec le fol de sa Dame, mais si le N. au lieu de prendre le pion eust pris le cheval du Roy avec son fol, le bl. le prendra avec le roc: si le N. prend le pion du fol avec le pion de son Roy, le bl. poussera le pion de sa Dame une case, descouvrant le fol de la Dame dessus le pion contraire: si le N. le garde avec le piõ du cheval du Roy, le poussant tant qu'il va, le bl. jouera le pion du cheval de son Roy une case: si le N. le prend, le bl. prendra le pion du cheval avec le fol de sa Dame: si le N. prend le pion du roc, le blanc le prendra avec la Dame: si le N. joue le roc à la case du cheval dessus le fol, le bl. pourra (prenant son cheval) gagner deux pions, celui du fol du Roy, & celui du roc: parce que si le N. eust prins le roc contraire avec le sien, donnant Eschec, le bl. le prendra avec sa Dame, & le N. prenant le fol avec sa Dame, le bl. donnera Eschec à la case du cheval,

cheval, & le N. changeant le Roy à la seconde de sa Dame pour ne perdre le fol, le bl. prendra le pion du fol avec son fol, & si le N. pour n'estre mat joue la Dame à la 2. de son Roy, le bl. pourra prendre le pion du roc avec sa Dame, & ainsi seroit avec un pion d'avantage.

Advertissement.

MAis au lieu que le N. a joué le roc à la case du cheval, s'il eust joué le cheval de la Dame à la 2. de sa Dame pour garder son autre cheval, le blanc jouera le roc à la case du fol du Roy dessus le cheval, & si le N. eust joué tandis le roc à la case du cheval, le bl. eust pris avec la Dame le pion du roc pour luy donner le mat: si le N. le prend avec le cheval, le bl. prendra le pion du fol du Roy avec son fol donnant Eschec, & le N. changeant le Roy à la case de son fol, le bl. prendra la Dame avec son fol, & aura gagné un autre pion, & aura son jeu bien ordonné.

Autre maniere d'ordonner son jeu.

CHAP. VIII.

LE bl. poussant le pion du Roy tant qu'il va: si le N. joue le mesme, le bl. jouera le fol du Roy à la 4. du fol de la Dame: si le N. joue le mesme, le bl. jouera la Dame à la 2. de son Roy: si le Noir pousse le pion de la Dame une case, le bl. poussera le pion du fol de la Dame une case: si le N. joue le cheval de la Dame à la 3. de son fol, le bl. poussera le pion du fol du Roy tant qu'il va: si le N. le prend du pion de son Roy, le bl. poussera le pion de sa Dame tant qu'il va dessus le fol contraire: si le N. donne Eschec de la Dame à la 4. du roc contraire, le bl. rangera son Roy à la case de sa Dame: si le N. joue le fol de sa Dame à la 4. du cheval du Roy contraire dessus la Dame, le bl. jouera le cheval de son Roy à la 3. de son fol couvrât la Dame,

& changeant dessus la Dame contraire : si le noir le prend pour ne perdre le fol du Roy, le bl. le prendra de la Dame, & ainsi par force aura recouvert son piö : mais si le N. au lieu de jouer le fol de sa Dame, cömme a esté dict, eust retiré le fol de son Roy à la 3. du cheval de sa Dame, le bl. jouera le cheval de son Roy à la 3. de son fol dessus la Dame contraire : si le N. joue la Dame à la 4. du cheval du Roy contraire gardant son pion, le bl. poussera le pion du roc une case dessus la Dame : si le N. joue la Dame à la 3. dudit cheval gardant son pion, le bl. jouera le cheval de sa Dame à la 2. de la Dame : si le N. joue le cheval du Roy à la 3. de son fol, le bl. jouera le roc du Roy à la case du Roy : si le N. joue le cheval du Roy à la 4. de son roc pour garder son pion, le bl. poussera le pion du Roy une case plus avant, & ainsi poursuivant son jeu gagnera.

Autre maniere d'ordonner son jeu.

CHAP. IX.

Le bl. jouant le pion du Roy tant qu'il va : si le N. joue le mesme, le bl. jouera le fol du Roy à la 4. du fol de la Dame : si le N. fait le mesme, le bl. jouera la Dame à la 2. de son Roy : si le N. pousse le pion de la Dame une case, le bl. poussera le pion du fol de la Dame une case : si le N. joue le cheval de la Dame à la 3. de son fol, le bl. poussera le pion du fol du Roy tant qu'il va : si le N. prend du fol le cheval du Roy contraire, le bl. le prendra du roc, & si le N. prend du pion de son Roy le pion du fol du Roy contraire, le bl. poussera le pion de sa Dame tant qu'il va : si le N. donne Eschec de la Dame à la 4. du roc contraire, le bl. se couvrira du pion du cheval : si le N. le prend du pion de son Roy, le bl. le prendra avec son roc : si le N. joue le cheval de son Roy à la 3. de son fol, le bl. jouera le fol de la Dame à la 4. du cheval du Roy contraire

traire dessus la Dame & cheval contraire: si le N. joue la Dame à la 4. du roc pour changer la Dame, le bl. jouera sa Dame à la 2. du cheval de son Roy: si le N. joue le cheval du Roy à la 4. du cheval contraire du Roy, le bl. retirera le fol de sa Dame à la 2. de la Dame: si le N. prend le pion du roc avec la Dame, le bl. prendra le cheval du roc qu'il gagne pour un pion. Que si le N. ne prend le pion de la Dame qu'avec le cheval, le bl. jouera le fol du Roy à la 2. de son Roy dessus la Dame contraire, & ainsi aura rousiours gagné le cheval.

Autre maniere d'ordonner son jeu.

CHAP. X.

LE bl. poussant le pion du Roy tant qu'il va: si le N. joue le mesme, le bl. jouera le fol du Roy à la 4. du fol de la Dame: si le N. joue le pion du fol de sa Dame une case, le bl. jouera la Dame à la 2. de s^{on} Roy, si le N. joue le fol du Roy à la 4. du fol de la Dame, le bl. poussera le pion du fol du Roy tant qu'il va: si le N. le prend du pion de son Roy, le bl. jouera le cheval du Roy à la 3. du fol: si le N. retire le fol du Roy à la 3. du cheval de la Dame, le bl. poussera le pion de sa Dame tant qu'il va: si le N. pousse le pion du cheval du Roy tant qu'il va pour garder son pion, le bl. poussera le pion du roc de son Roy tant qu'il va pour rompre le jeu contraire: si le N. pousse le pion du cheval une case dessus le cheval contraire, le bl. jouera le cheval à la 4. du Roy contraire pour prendre le pion du fol du Roy, si le N. pour le garder joue le cheval à la 3. de son roc, le bl. prendra le pion du fol de la Dame chargeant sur le cheval contraire: si le N. prend le pion de la Dame du fol de son Roy, chargeant sur le cheval du Roy contraire, le bl. poussera le pion du fol de la Dame une case dessus le fol: si le N. pour ne perdre une piece, prend le cheval de son fol, le bl. le prendra de

E 3

son

son fol chargeant sur le roc du Roy contraire : si le N. joue le pion du fol du Roy une case dessus le fol, & gardant son roc, le bl. jouera ledit fol à la 3. de la Dame contraire pour luy enfermer ses pieces, & ainsi son jeu sera meilleur quoy qu'il ait moins d'un pion.

Advertissement.

Que si au commencement quand le bl. a poussé le pion du fol du Roy tant qu'il va : si le N. au lieu de le prendre eust pris le cheval du Roy contraire du fol, le bl. le prenne du roc : si le N. eust prins le pion du fol avec celui de son Roy, le bl. poussera le pion de la Dame tant qu'il va : si le N. donne Eschec de la Dame à la 4. du roc contraire, le bl. se couvrira du pion du cheval : si le N. le prend du pion de son Roy, le bl. le prendra de son roc : si le N. joue le cheval de son Roy à la 3. de son fol pour prendre le pion du Roy, le bl. jouera le cheval de la Dame à la 3. de son fol pour garder son pion : si le N. joue le cheval du Roy à la 4. de son roc dessus le roc contraire qui couvre le Roy, le bl. prendra le pion du fol du Roy donnant Eschec. & si le N. ne le prend, il aura perdu son cheval, & s'il le prend, il perdra la Dame, parce que le bl. jouera le fol de la Dame à la 4. du cheval du Roy contraire dessus la Dame. & si le N. prend le roc avec son cheval chargeant sur la Dame contraire, le bl. jouant la Dame à la 3. du fol de son Roy donnant Eschec prendra la Dame : Que si le N. ne prend le roc avec son cheval, ains joue le cheval à la 4. du fol du Roy contraire dessus la Dame, le bl. donnera Eschec de la Dame à la 4. de son fol : si le N. se couvre avec le pion de la Dame, le poussant tant qu'il va dessus la Dame, le bl. le prendra du cheval de la Dame : & si le N. prend avec la Dame le pion du roc contraire, le bl. prendra du fol le cheval, & ainsi aura bon jeu.

Adver-

Advertissement.

SI le N. quand il a joué le cheval du Roy à la 3. du fol pour prendre le pion du Roy, ou aller sur le roc, le bl. jouant le fol de la Dame à la 4. du cheval du Roy contraire dessus la Dame & le cheval: si le N. joue la Dame à la 4. du roc de son Roy pour la changer, le bl. ne la changera, mais jouera sa Dame à la 2. du cheval de son Roy: si le N. joue le pion du roc dessus le fol, le bl. jouera le fol de son Roy à la 2. du Roy dessus la Dame: si le noir joue la Dame à la 3. du cheval de son Roy, le bl. jouera le fol de sa Dame à la 2. de la Dame, descouvrant le roc sur la Dame contraire: si le N. joue la Dame à la 2. du roc de son Roy, le bl. jouera le pion du Roy dessus le cheval du Roy contraire, & le N. ne le pourra changer, ou il aura perdu le jeu. Que si le N. ne change son cheval, ains prenne de la Dame le pion du fol de la Dame, le bl. prendra le cheval du pion de son Roy: si le N. prend de sa Dame le pion du cheval de la Dame contraire, le bl. prendra de son pion le pion du cheval contraire chargeant sur le roc: & si N. joue le roc à la case de son cheval, le bl. donnera Eschec de la Dame à la 4. de son Roy, & le N. jouant le Roy à la case de la Dame, le bl. luy donnera autre Eschec de la Dame à la 4. du roc de son Roy, & ainsi en toutes façons aura bon jeu.

Autre maniere d'ordonner son jeu.

CHAP. XI.

LE bl. poussant le pion du Roy tant qu'il va; si le N. joue le mesme, le bl. jouera le fol du Roy à la 4. du fol de la Dame: si le N. fait le mesme, le bl. jouera la Dame à la 2. de son Roy: si le N. joue le cheval de sa Dame à la 3. de son fol, le bl. jouera le pion du fol de la Dame une case: si le N. pousse le pion de sa Dame une case, le bl. poussera le pion du fol du Roy
tant

tant qu'il va : si le N. le prend du pion de son Roy, le bl. jouera le cheval de son Roy à la 3. du fol : si le N. pousse le pion du cheval tant qu'il va gardant son pion, le bl. poussera le pion du roc de son Roy tant qu'il va : si le N. pousse le pion du cheval une case plus avânt dessus le cheval contraire, le bl. jouera le cheval à la 4. du cheval du Roy contraire : si le N. joue le cheval de la Dame à la 4. de son Roy pour garder le pion du fol du Roy, le bl. poussera le pion de la Dame tant qu'il va dessus le fol, & le cheval contraire : si le N. prend de son cheval le fol du Roy contraire, le bl. le prendra de la Dame : si le N. pour n'estre mat joue la Dame à la 2. de son Roy, le blanc prendra le fol du Roy contraire avec le pion de sa Dame : si le N. joue le piö du roc de son Roy dessus le cheval contraire, le blanc prendra du pion de sa Dame le pion de la Dame contraire, & le N. le prenant du pion du fol de la Dame, le bl. prendra le pion du fol du Roy de sa Dame avec Eschec : le N. la prenant avec sa Dame, le bl. la prendra de son cheval, & le N. le prenant de son Roy, le blanc prendra le pion du Roy contraire avec le fol de sa Dame, & ainsi aura meilleur jeu.

Advertissement.

Si le N. au lieu de jouer le cheval de la Dame, cōme nous avons dict, eust joué le cheval du Roy à la 3. de son roc pour garder le piö du fol, le bl. eust poussé le piö de sa Dame tant qu'il va dessus le fol contraire : si le N. retire le fol à la 3. du cheval de sa Dame, le bl. prendra le pion du Roy contraire du fol de sa Dame : si le N. joue la Dame à la 2. de son Roy pour rascher de gagner le cheval du Roy contraire, le bl. jouera le roc de son Roy à la case du fol, & ainsi son jeu sera bon.

Autre

Autre maniere d'ordonner son jeu commençant de mesmes.

CHAP. XII.

Poussant le bl. le pion du Roy tant qu'il va: si le N. joue le mesme, le bl. poussera le pion du fol du Roy tant qu'il va: si le N. le prend, le bl. jouera le cheval du Roy à la 3. du fol, si le N. joue le cheval du Roy à la 3. du fol, le bl. jouera le pion du Roy une case dessus le cheval contraire: si le N. joue la Dame à la 2. de son Roy, le bl. joue la Dame à la 2. de son Roy: si le N. joue le cheval de son Roy à la 4. de son roc, gardant son pion, le bl. jouera le cheval de sa Dame à la 3. du fol: si le N. pousse le pion du fol de sa Dame une case pour empescher que le cheval n'entre sur la Dame, le bl. jouera son ch. à la 4. de son Roy, & ainsi encores qu'il ait un pion moins, il ne laissera d'avoir bon jeu.

Autre maniere d'ordonner son jeu, Et jouant à passer bataille à l'usage d'Italien. CHAP. XIII.

Le bl. poussant le pion du Roy tant qu'il va: si le N. joue le mesme, le bl. poussera le pion du fol du Roy tant qu'il va: si le N. le prend du pion de son Roy, le bl. jouera le cheval de son Roy à la 3. du fol: si le N. joue le cheval du Roy à la 3. de son fol, le bl. poussera le pion de son Roy une case plus avâit dessus le cheval: si le N. joue ledit cheval à la 4. du roc de son Roy, le bl. jouant à passer bataille poussera le pion du cheval de son Roy tant qu'il va, & gagnera le cheval: Que si le N. ne joue le cheval, comme dit est, ains joue la Dame à la 2. de son Roy, le bl. jouera sa Dame à la 2. de son Roy pour la descouverte: si le N. joue le cheval de son Roy à la 4. de sa Dame, le bl. poussera le pion du fol de sa Dame tant qu'il va dessus le cheval: si le N. le joue à la 4. du cheval de la Dame pour luy donner Eschec pour le roc, le bl. poussera le pion de sa Dame rât qu'il va pour deffendre avec sa Dame l'Es-

F

chec,

chec, & ouvrir chemin au fol de la Dame dessus le pion du Roy contraire : si le N. pousse le pion du cheval du Roy tant qu'il va pour garder le pion du Roy, le bl. poussera le pion du roc de son Roy une case : si le N. pousse le pion de sa Dame une case qui semble un bon coup, le bl. ne le prendra, parce qu'il perdrait le roc de sa Dame, mais poussera le pion du roc de sa Dame une case dessus le cheval contraire : si le N. joue le cheval à la 3. du fol de sa Dame, le bl. jouera le cheval de sa Dame à la 3. de son fol : si le N. pousse le pion du cheval du Roy une case dessus le cheval du Roy contraire, le bl. le prendra du pion de son roc : si le N. le prend du fol de sa Dame, le bl. jouera la Dame à la 4. de son Roy : si le N. prend le cheval avec le fol, le bl. le prendra avec le pion du cheval : si le N. prend le pion du Roy avec celui de sa Dame, le bl. jouera le cheval de sa Dame à la 4. de la Dame contraire dessus la Dame : si le N. joue la Dame à sa 3. qui semble un bon coup, le bl. prendra le pion qui est à la 4. du Roy noir du pion de sa Dame : si le N. le prend du cheval, & non de la Dame pour ne perdre le roc, le bl. gagnera par force le jeu, ou prenant le pion du Roy avec le fol de sa Dame, ou poussant le pion du fol de sa Dame dessus la Dame contraire. Que si le N. lors qu'il a pris le cheval avec le fol de sa Dame il eust poussé le pion du fol de son Roy tant qu'il va sur la Dame, jouant à passer bataille, le blanc prendra avec sa Dame le pion qui est en la 4. du fol du Roy : si le N. prend le cheval avec le fol de sa Dame, le bl. le prend du pion de son cheval : si le N. prend le pion du Roy avec celui de sa Dame, le bl. prendra de sa Dame le pion du fol du Roy : si le N. de son pion prend le pion de la Dame, & donnant Eschec à la découverte, le blanc se couvrira du cheval à la 4. de son Roy, & ainsi, ores que le N. ait un pion d'avantage, le bl. a meilleur jeu.

Adver-

Autre maniere d'ordonner son jeu.

CHAP. XIII.

LE bl. poussant le pion du Roy tant qu'il va : si le N. joue le mesme, le bl. poussera le pion du fol du Roy tant qu'il va : si le N. le prend, le bl. jouera le cheval de son Roy à la 3. de son fol : si le N. joue le mesme, le bl. poussera le piö de son Roy une case dessus le cheval : si le N. joue le cheval à la 4. de son roc, ne jouant pas à passer bataille, le bl. poussera le pion de sa Dame tant qu'il va : si le N. joue le pion du cheval de son Roy tant qu'il va pour garder son pion, le bl. jouera le cheval de son Roy à la 2. de la Dame, la descouvrant sur le cheval contraire : si le N. joue le chev. à la 2. de luy mesme, le bl. jouera le cheval du Roy à la 4. de son Roy : si le N. joue le fol de son Roy à la 2. du Roy pour desfendre l'Eschec du cheval, le bl. poussera le piö du roc de son Roy tant qu'il va pour rompre le jeu : si le N. joue le cheval de son Roy à la 3. du Roy, le bl. poussera le pion de sa Dame une case dessus le cheval : si le N. joue le cheval à la 4. du fol de sa Dame, le bl. jouera le cheval de sa Dame à la 3. de son fol, & ainsi aura bon jeu.

Adoertissement.

QUe si le bl. ne joue le cheval, comme nous avons dict, mais qu'il prenne le cheval contraire avec le sien ayant joué ledit cheval à la 4. de son Roy : & si le N. le prend du fol, le bl. jouera la Dame à la 4. du roc contraire dessus le pion du cheval : si le N. joue le fol du Roy à la 4. de la Dame contraire qui est un bõ coup, le bl. prendra du piö de son roc le pion du cheval : si le N. prend le pion du Roy avec son fol, le bl. poussera le pion de son roc une case descouvrant sa Dame dessus le fol : si le N. joue la Dame à la 2. de son Roy, le bl. prendra le pion du fol du Roy contraire

44 **LE JEU ROYAL**
avec son pion, donnant Eschec, & le N. changeant s^o
Roy à la case de son fol; le bl. jouera le fol de son Roy
à la 2. du mesme Roy pour empescher l'Eschec à la
descouverte, & de s'embarasser la case pour y loger
le roc, & assaillir le contraire qui n'a pas si bon jeu.

Autre maniere d'ordonner son jeu.

CHAP. XV.

LE bl. poussant le pion du Roy tant qu'il va: si le N.
joue le mesme, le bl. poussera le pion du fol du
Roy tant qu'il va: si le N. le prend, le bl. jouera le ch.
du Roy à la 3. du fol: si le N. joue le cheval du Roy à
la 2. de son mesme Roy, le bl. poussera le pion de sa
Dame tant qu'il va: si le N. joue le cheval du Roy à la
3. du mesme cheval gardant son pion, le bl. jouera le
fol du Roy à la 4. du fol de sa Dame: si le N. joue le
pion de sa Dame une case, le bl. jouera le roc de son
Roy à la case de son fol: si le N. joue le fol de sa Da-
me à la 4. du cheval du Roy contraire dessus le cheval,
le bl. poussera le pion du fol de sa Dame une case: si
le N. joue le cheval de son Roy à la 4. du roc du Roy
contraire, dessus le cheval, pour desordonner le jeu de
son ennemy, le bl. sautera de son Roy à la 2. du fol de
sa Dame: si le N. prend avec son cheval le pion du
cheval du Roy, le bl. jouera le roc à la case de son ch.
dessus le cheval, & le fol contraire: si le N. pour ne
perdre une piece joue le fol à la 3. du roc contraire,
gardant son cheval, le bl. jouera la Dame à la 2. de son
Roy dessus le cheval: si le N. donne Eschec du cheval
à la 3. du Roy contraire, le bl. le prendra avec le fol de
sa Dame: Que s'il ne donne Eschec, ains joue le che-
val à la 4. du roc contraire, le bl. jouera son cheval à la
4. du cheval contraire dessus le fol, & le pion du fol du
Roy, & par ainsi aura bon jeu: mais si le N. au lieu de
venir avec le fol de sa Dame à la 3. du roc contraire,

cult

eust pris dudit fol le cheval contraire, le bl. le prendra avec la Dame: si le N. joue son cheval à la 4. du roc contraire, le bl. prendra avec sa Dame le pion du Roy contraire qui est en la 4. du fol de son Roy, chargeant dessus le pion du fol du Roy: si le N. pour le garder joue la Dame à la 2. de son Roy, le bl. jouera le roc de son Roy à la case du fol, & ainsi gagnera par force le pion: que si le N. joue le cheval à sa 3. dessus la Dame, le bl. prendra le pion du fol, ains son fol donnant Eschec, & le N. changeant son Roy à la case de la Dame, le bl. jouera sa Dame à la 4. du fol du Roy contraire: si le N. joue le cheval de la Dame à la 2. de la Dame, le bl. jouera le fol de sa Dame à la 4. du ch. du Roy contraire: si le N. joue le cheval de la Dame à la 3. du fol de son Roy, le bl. poussera le pion de son Roy une case dessus le cheval: si le N. prend le fol du Roy contraire avec sa Dame, le bl. prendra le cheval de la Dame avec le pion du Roy, & ainsi aura bon jeu: Que si le N. ne prend le fol avec sa Dame, mais le pion du Roy contraire avec le pion de sa Dame, le bl. le prendra avec le pion de sa Dame chargeant dessus le même cheval: si le N. le prend de la Dame, le bl. prendra du fol de son Roy le cheval du Roy contraire, ainsi par force gagnera le jeu, parce que si le N. luy donne Eschec de la Dame à la 2. du Roy contraire, le blanc se couvrira avec le cheval de sa Dame à la 2. de la Dame, & si le N. prend le fol avec le pion du roc, le bl. prendra l'autre cheval avec le fol de sa Dame, donnant Eschec, & ainsi gagnera: Que si le N. eut prins le pion avec le cheval de son Roy au lieu de le prendre de la Dame, le bl. donnera Eschec du roc à la case de la Dame, & le N. ne se peut couvrir qu'avec le cheval de son Roy à la 2. de sa Dame, le bl. jouera le fol de son Roy à la 3. du Roy contraire dessus le cheval, & ainsi aura perdu.

Autre maniere d'ordonner son jeu.

CHAP. XVI.

L e bl. poussant le pion du Roy tant qu'il va : si le N. joue le mesme, le blanc poussera le pion du fol du Roy tant qu'il va : si le N. le prend, le bl. joue le fol de son Roy à la 4. du fol de sa Dame : si le N. joue le cheval du Roy à la 3. de son fol, le bl. jouera la Dame à la 2. de son Roy : si le N. joue le fol de son Roy à la 4. du fol de la Dame, le bl. poussera le pion du fol de sa Dame une case : si le N. pousse le pion du cheval du Roy tant qu'il va, le bl. poussera le pion de sa Dame tant qu'il va dessus le fol contraire : si le N. le retire à la 3. du cheval de sa Dame, le bl. poussera le pion du roc de son Roy tant qu'il va, & rompra les desseins & le jeu de son ennemy. Que si le N. devant que pousser le pion de son cheval, il eust pris le cheval du Roy contraire de son fol, le bl. le prendra de son roc, si cependant le N. joue le piõ de son cheval pour garder l'autre, le bl. poussera le pion de son Roy une case plus avant dessus le cheval : si le N. retourne son cheval à sa case, le bl. poussera le pion de sa Dame tant qu'il va : si le N. joue sa Dame à la 2. de son Roy, le bl. jouera le pion du cheval de son Roy une case : si le N. le prend avec le sien, le bl. le prendra du roc chargeant sur le pion du cheval : si le N. le garde poussant le pion de son roc une case, le bl. jouera sa Dame à la 4. du roc contraire, & si le N. joue le cheval de son Roy à la 3. de son fol dessus la Dame contraire, parce-que le bl. ne le peut prendre pour la descouverte du Roy, le blanc pourra prendre le pion du fol du Roy avec sa Dame donnant Eschec, & le N. le prenant de sa Dame, le bl. la prendra du fol de son Roy donnant autre Eschec, & le N. prenant de son Roy, le bl. jouera son roc à la 3. du fol de son Roy couvrant le cheval, & ainsi gnera

gnera un pion: je trouve qu'il seroit meilleur de ne jouer la Dame à la 4. du roc, mais pousser le pion du roc du Roy tant qu'il va: & si le N. ne le prend pour ne donner entrée au roc contraire à la 2. de son cheval, mais joue le pion du fol de son Roy une case, le bl. donnera Eschec de la Dame à la 4. du roc contraire, & changeant le N. son Roy à la case de la Dame qui est ce qu'il peut mieux jouer, le blanc suivant son jeu gagnera un cheval avec son fol, & le N. le prenant avec son roc, le bl. prendra de sa Dame le pion du roc: si le N. joue le piõ de sa Dame une case, le bl. prendra de sa Dame le pion du fol: si le N. prend la Dame contraire de la sienne, le bl. prendra avec le pion du Roy: si le N. donne Eschec de son roc à la case de sõ Roy, le bl. changera son Roy à la 2. de son fol: si le N. prend de son pion le pion du roc contraire, le bl. jouera le roc à la 2. du cheval du Roy contraire: si le N. joue le fol de sa Dame à la 3. de son Roy, le bl. jouera le fol de sa Dame à la 4. du cheval du Roy contraire: si le N. joue le roc de son Roy à la case du fol du Roy, le bl. joue le cheval de la Dame à la 2. de la Dame: si le N. joue le cheval de sa Dame à la 2. de la Dame, le bl. jouera le roc de la Dame à la case de son Roy dessus le fol contraire: si le N. pour nostre mat. joue le fol à la 2. du fol de son Roy, le bl. joue le roc de la Dame à la 2. du Roy contraire, & ainsi aura perdu le jeu par force.

Autre maniere d'ordonner son jeu.

CHAP. XVII.

LE bl. poussant le pion de son Roy tant qu'il va: si le N. joue le mesme, le bl. poussera le pion de son Roy tant qu'il va: si le N. ne le prend point, mais joue le cheval de son Roy à la 3. du fol pour prendre le piõ du Roy contraire, le blanc pourra prendre le pion du Roy

Roy de celuy de son fol, & si le N. prend de son cheval le pion du Roy, le bl. jouera le cheval de sa Dame à la 3. de son fol, & taschera ainsi de bien ordonner son jeu: si le N. prend le pion du fol de celuy de son Roy, le bl. poussera le pion de sa Dame tant qu'il va: si le N. joue le fol de son Roy à la 4. du cheval de la Dame contraire dessus le cheval, le bl. jouera le fol de son Roy à la 3. de sa Dame, gardant le pion du Roy: si le N. joue sa Dame à la seconde de son Roy pour le prendre, le bl. le gardera en jouant sa Dame à la seconde du Roy: si le N. joue le cheval de sa Dame à la 3. de son fol dessus le pion de la Dame, le bl. le gardera jouant le cheval de son Roy à la 3. de son fol: si le noir pousse le pion du cheval de son Roy tant qu'il peut aller, le bl. poussera le pion de sa Dame une case dessus le cheval de la Dame contraire: si le N. joue son cheval à la 4. de son Roy, le bl. prendra le pion du cheval avec le cheval de son Roy: si le N. prend du cheval de son Roy le pion de la Dame contraire, le bl. le prendra avec le pion de son Roy: si le N. prend de sa Dame le cheval du Roy contraire, le bl. poussera le pion du cheval de son Roy une case: si le N. joue son Roy à la case de sa Dame, le bl. prendra le pion du Roy du fol de sa Dame: si le N. prend du cheval le fol du Roy contraire, en donnant Eschec, le bl. le prendra de la Dame: si le N. donne Eschec du roc de son Roy, le jouant à la case du Roy, le bl. jouera le Roy à la 2. de sa Dame, si le N. joue sa D. à la 3. du cheval de son Roy pour la changer, le bl. jouera le roc de la Dame à la case de son Roy: si le N. prend la D. avec la sienne, le bl. le prendra du Roy: si le N. pousse le pion de sa D. une case, le bl. prendra le roc avec le sien donnant Eschec, & le N. le prenât de son Roy, le bl. d'ora Esch. de l'autre roc à la case de son R: si le N. joue le R. à la 2. de sa Dame, le bl. jouera son fol à la 4. du ch. du R. contraire & aura bon jeu.

Adver.

Advertissement.

MAis le mieux que puisse avoir le N. apres avoir changé sa Dame, c'est de jouer le fol de son Roy à la 2. du Roy, afin que le fol contraire ne puisse venir à la 4. du cheval du Roy noir, qui est le coup qui le peut plus offenser, si le bl. joue le roc de sa Dame à la 3. de son Roy pour doubler les rocs, le N. y pourra remedier; que si le bl. prend le fol avec son roc le N. le prendra avec son roc, si le bl. couvre son roc jouant le fol à la 4. du cheval du Roy contraire, le N. jouera son Roy à sa propre case, qui est ce qui se peut de mieux jouer.

Autre maniere d'ordonner son jeu.

CHAP. XVIII.

LE bl. poussant le pion du Roy tant qu'il va, si le N. joue le mesme, le blanc poussera le pion du fol du Roy tant qu'il va: si le N. joue le cheval du Roy à la 3. de son fol, le bl. jouera le cheval de la Dame à la 3. de son fol: si le N. prend le piö du fol de celui de son Roy le bl. poussera le pion de sa Dame tant qu'il va: si le N. joue le fol de son Roy à la 4. du cheval de la Dame dessus le cheval contraire, le bl. jouera le fol de son Roy à la 3. de sa Dame, gardant le pion de son Roy: si le N. joue la Dame à la 2. de son Roy, le bl. jouera la sienne à la 2. de son Roy: si le N. joue le cheval de sa Dame à la 3. du fol dessus le pion de la Dame contraire, le bl. jouera le pion du Roy une case dessus le cheval du Roy contraire: si le N. prend le pion de la Dame avec le cheval de la Dame, & chargeant dessus la Dame, le bl. prendra du pion de son Roy le cheval du Roy contraire, si le N. prend la Dame de son cheval, le bl. prendra la Dame de son pion, si le N. prend le cheval de la Dame avec le sien, le bl. poussera le pion du roc de sa Dame une case dessus le fol contraire, si le N. le retire à la 4. de son roc, le bl. jouera le fol de sa

G

Dame.

Dame à la 2. d'elle mesme, & ainsi aura gagné une piece, que si le N. ne prend le pion de la Dame avec s^{on} cheval, mais joue le cheval de son Roy à la 4. de la Dame dessus le cheval de la Dame contraire, le bl. jouera le fol de la Dame à la 2. de sa Dame : si le N. prend le pion de la Dame avec le cheval de sa Dame, le bl. prendra le cheval du Roy contraire avec s^{on} cheval chargeant dessus la Dame : si le N. donne Eschec de la Dame à la 4. du roc contraire, le bl. se couvrira du pion de son Roy, si le N. le prend de son pion, le bl. jouera la Dame à la 2. du cheval du Roy : si le N. prend le pion du roc donnant Eschec à la decouverte, le bl. jouera le Roy à la case de son fol : si le N. prend le fol du sien, le bl. prendra le pion avec son roc, chargeant sur la Dame contraire, & le N. fuyant avec sa Dame, le bl. prendra le fol de la Dame, & ainsi gagnera une piece. Que si le N. au lieu de prédre le fol préd le cheval avec son pion, & le faisant Dame & donnant Eschec, le bl. le prendra de la Dame, & son roc demeurera decouvert dessus la Dame contraire, & ainsi le N. courra fortune de perdre. † *Le pion se faisant Dame donne Eschec.*

Autre maniere d'ordonner son jeu.

CHAP. XIX.

POussant le pion bl. tant qu'il va, si le N. joue le mesme, le bl. poussera le pion du fol du Roy tant qu'il va, si le N. pousse le pion de la Dame une case, le blanc jouera le fol du Roy à la 4. du fol de la Dame : si le N. prend du pion de son Roy le pion du fol du Roy, le bl. poussera le pion de la Dame tant qu'il va : si le N. donne Eschec de la Dame à la 4. du roc contraire, le bl. jouera le Roy à la case de son fol : si le N. joue le fol de la Dame à la 4. du cheval du Roy contraire dessus la Dame, le bl. jouera le cheval du Roy à la 3. de son fol.

fol, couvrant sa Dame, & chargeant dessus la Dame contraire: si le N. prend ledit cheval avec son fol, le bl. le prendra de la Dame: si le N. joue le pion du cheval du Roy tant qu'il va pour garder son pion, le blâc jouera la Dame à la 3. de son cheval pour prendre, ou le pion du cheval de la Dame contraire, ou le pion du fol du Roy: si le N. joue son Roy sautant à la case du fol de sa Dame, le bl. prendra le pion du fol du Roy avec le fol de son Roy: si le N. joue le cheval de son Roy à la 3. de son fol, le bl. jouera le cheval de sa Dame à la seconde de la Dame pour garder le pion du Roy, & pour le mettre à la 3. du fol de son Roy dessus la Dame contraire, & si le N. pousse le pion du cheval de son Roy une case plus avant, afin que le cheval contraire ne vienne à la 3. fol, comme nous avons dict, le Roy poussera le pion de son Roy une case dessus le cheval du Roy contraire: si le N. le prend du pion de sa Dame, le bl. le prendra du pion de la sienne: si le N. joue le fol de son Roy à la 4. du fol de sa Dame, le bl. pourra dōner Eschec du fol de son Roy à la 3. du Roy contraire: si le N. se couvre du cheval de sa Dame à la 2. de la Dame, le bl. le prendra de son fol en dōnant Eschec, & si le N. le prend de son Roy, le bl. luy donneroit Eschec de sa Dame à la 4. du cheval de sa Dame contraire, & gagnera le fol du Roy, & ainsi sera bien joué d'avoir donné Eschec du fol, ores que le N. l'eust prins du cheval de son Roy, parce que le bl. jouant le cheval de sa Dame à la 4. de son Roy dessus le fol contraire & pour se deffendre du mat, & donner passage au fol de la Dame: toutesfois l'on peut mieux jouer, sçavoir que le bl. au lieu de donner Eschec de son fol, comme il est dict, joue son Roy à la 2. du mesme Roy pour fuir le mat, & si le N. donne Eschec de sa Dame à la 2. du fol du Roy contraire, le bl. mettra son Roy à la case de la Dame: si le N. prend de sa Da-

ne le pion du cheval du Roy, chargeant dessus le roc, le bl. jouera le roc à la case de son fol : si le N. joue le cheval de son Roy à la 4. du Roy sur le cheval contraire, il semblera un bon coup, & ne l'est pas, parce que le blanc donneroit Eschec du fol du Roy à la 3. du Roy contraire, & si le N. jouoit son Roy à la case de la Dame, le bl. luy donneroit autre Eschec de la Dame à la 4. de la Dame contraire, & ainsi gagneroit une piece, & si le N. ne changeoit son Roy, ains se couvrit du chev. de sa Dame à la 2. de la Dame, qui est le meilleur, le bl. ne jouera sa Dame à la 4. de la Dame contraire, parce qu'encor qu'il semble que ce soit un bon coup, il ne l'est pas, parce que le N. donneroit Eschec du cheval du Roy à la 2. du fol du Roy contraire, & luy feroit mauvais parti. Mais le meilleur que peut jouer le bl. est de prendre le cheval de la Dame avec le fol donnant autre Eschec : & si le N. le prend de son Roy le bl. gagnera une piece luy donnant Eschec de la Dame à la 4. de la Dame contraire, & ainsi, quoy que joue le noir, son jeu ne sera pas bon.

Que si au lieu que le N. a joué le cheval de son Roy à la 4. du Roy contraire, comme il est dict, il eust joué le roc de son Roy à la case de sa Dame qu'il sembloit estre meilleur, & toutesfois non est, parce que le bl. donneroit Eschec du fol de son Roy à la 3. du Roy, & si le N. se couvre du cheval de la Dame, il perdra le cheval du Roy, & s'il se couvre du cheval du Roy, le bl. jouera le fol de son Roy à la 4. de la Dame contraire dessus la Dame, laquelle il gagnera ou le mettra : & si le N. couvre l'Eschec du fol avec le roc de son R. à la 2. de sa Dame, le bl. le prendra donnant Eschec : & si le N. le prend du cheval de son Roy, le bl. luy donnera Eschec de sa Dame à la case du cheval du Roy, & le N. se couvrant de son cheval, qui est le meilleur, le blanc prendra de son roc le pio du fol du Roy contraire.

DES ESCHECS. Livre II. 53

traire, & ainsi aura bon jeu. Que si le N. ne joue, ny le cheval, ny le roc, comme nous avons dict, mais joue le fol du Roy à la 3. du Roy contraire pour prendre le cheval, & puis le roc avec sa Dame, le bl. prendra le cheval du Roy avec le pion de son Roy: si le N. prend le cheval avec son fol, le bl. donnera Eschec avec le fol de son Roy à la 3. du Roy contraire: si le N. se couvre du cheval de sa Dame à la 2. de la Dame, le bl. jouera sa Dame à sa 3. pour garder son roc, & chargeant dessus le cheval contraire qui est couvert du fol, & ainsi poursuivra son jeu.

Autre maniere d'ordonner son jeu.

CHAP. XX.

Poussant le pion du Roy tant qu'il va: si le N. joue le mesme, le bl. poussera le pion du fol du Roy tant qu'il va, si le N. le prend, le bl. jouera le fol du Roy à la 4. du fol de sa Dame: si le N. donne Eschec de la Dame à la 4. du roc contraire, le bl. changera son Roy à la case de son fol: si le N. pousse le pion de sa Dame une case, le bl. joue le cheval de son Roy à la 3. du fol dessus la Dame: si le N. joue la Dame à la 4. du cheval du Roy contraire, le bl. jouera le Roy à la 2. de son fol: si le N. joue le cheval de son Roy à la 3. du fol dessus le pion du Roy, le bl. jouera le roc à la case de son Roy gardant le pion, ainsi pour suivant avec jugement aura bon jeu.

Autre maniere d'ordonner son jeu.

CHAP. XXI.

Le bl. poussant le pion de son Roy tant qu'il va, si le N. joue le mesme, le bl. poussera le pion du fol du Roy tant qu'il va: si le N. le prend, le bl. jouera le fol du Roy à la 4. du fol de sa Dame, si le N. donne Eschec de la Dame à la 4. du roc contraire, le bl. changera son Roy à la case de son fol: si le N. joue le fol du Roy à la 4.

la 4. du fol de la Dame, le blanc poussera le pion de la Dame tant qu'il va dessus le fol : si le N. le retire à la 3. du cheval de sa Dame, le bl. jouera le cheval de son Roy à la 3. de son fol dessus la Dame contraire : si le N. la joue à la 4. du cheval du Roy contraire, le blanc prendra le pion du fol du Roy contraire donnant Eschec, & si le N. le prend de son Roy, le bl. donnera Eschec de son cheval à la 4. du Roy contraire pour gagner la Dame : Que si le N. ne joue sa Dame à la 4. du cheval, mais la joue à la 3. du fol de son Roy, le blanc poussera le pion du Roy une case dessus la Dame, si le N. la joue à la 3. de son fol dessus le fol du Roy contraire, le bl. jouera sa Dame à la 2. de son Roy, gardant son fol, & ainsi regagnera son pion & aura bon jeu : Que si le N. ne joue sa Dame à la 3. de son fol, ains la joue à la 4. du fol de son Roy gardant son pion, le bl. jouera le fol de son Roy à la 3. de sa Dame dessus la Dame contraire : si le N. desire de garder tousiours son pion, jouant sa Dame à la 4. du cheval du Roy contraire, le bl. poussera le pion du roc de son Roy une case dessus la Dame : si le N. la joue à la 3. dudit cheval, le bl. jouera le cheval de sa Dame à la 3. de son fol, ainsi gagnera la Dame & le jeu.

Autre maniere d'ordonner son jeu.

CHAP. XXII.

LE bl. poussant le pion du Roy tant qu'il va, si le N. joue le mesme, le bl. poussera le pion du fol du Roy tant qu'il va : si le N. le prend, le bl. jouera le fol du Roy à la 4. du fol de sa Dame : si le N. donne Eschec de la Dame à la 4. du roc, le bl. changera le Roy à la case de son fol, si le N. pousse le pion du cheval de son Roy tant qu'il va, le bl. jouera le cheval de son Roy à la 3. de son fol dessus la Dame : si le N. joue la Dame à la 4. du roc de son Roy, le bl. poussera le pion de sa Dame

tant

tant qu'il va: si le noir joue le cheval de son Roy à la 3. de son fol, le bl. jouera la Dame à la seconde de son Roy: si le N. joue le cheval de sa Dame à la 3. de son fol, le bl. poussera le pion de son Roy une case dessus le cheval du Roy contraire: si le N. le joue à la 4. du cheval du Roy contraire, le bl. jouera le cheval de la Dame à la 3. de son fol: si le N. joue le fol du Roy à la 2. du mesme Roy, le bl. jouera le cheval de la Dame à la 4. de la Dame contraire: si le N. joue le fol du Roy à la case de la Dame pour deffendre l'Eschec, le blanc poussera le pion du roc de son Roy une case dessus le cheval: si le N. joue le cheval de la Dame à la 4. de son roc pour prendre le fol du Roy contraire, le bl. jouera le Roy à la case de son cheval: si le N. joue le cheval de son Roy, pour ne le perdre, à la 3. du Roy contraire, le bl. aura bon jeu & recouvrera le piö qu'il avoit perdu.

Autre maniere d'ordonner son jeu.

CHAP. XXIII.

LE bl. poussant le pion du Roy tant qu'il va: si le N. joue le mesme, le bl. poussera le piö du fol du Roy tant qu'il va: si le N. le préd, le bl. jouera le fol du Roy à la 4. du fol de la Dame: si le N. donne Eschec de la Dame à la 3. du roc, le bl. jouera son Roy à la case du fol: si le N. joue le cheval de son Roy à la 3. du fol, le bl. jouera le cheval de son Roy à la 3. de son fol dessus la Dame: si le N. joue la Dame à la 4. du roc de son Roy, le bl. jouera la Dame à la 2. de son Roy: si le N. pousse le pion du cheval tant qu'il va, le bl. jouant le cheval de son Roy à la 4. du Roy contraire, le N. prendra la Dame, & le bl. prenant du Roy, le N. poussera le pion de sa Dame une case dessus le cheval: & si le bl. prend le pion du fol du Roy avec le cheval, le N. poussera le mesme pion de la Dame une autre case dessus le fol

le fol contraire, & gagnera une piece, parce que si le bl. prend le roc du cheval, le N. prendra le fol du pion, & le cheval demeure perdu sans remede : mais il ne faut pas que le bl. joue le cheval à la 4. du Roy contraire, ains qu'il pousse le pion de sa Dame tant qu'il va : si le N. joue le pion de sa Dame une case, le blanc poussera le pion du Roy une case plus avant dessus le cheval du Roy, si le N. le prend du pion de sa Dame, le bl. le prendra de sa Dame donnant Eschec, & puis gagnera le pion du cheval du Roy, ou du fol de la Dame, ainsi qu'il jugera estre bon.

Autre maniere d'ordonner son jeu pour le noir.

CHAP. XXIII.

Poussant le blanc, le pion du Roy tant qu'il va, le N. jouera le mesme : si le bl. pousse le pion du fol du Roy tant qu'il va, le N. jouera le fol du Roy à la 4. du fol de la Dame, parce que le blanc n'osera prendre le pion du Roy, le N. luy donneroit Eschec de la Dame, & apres mat : le bl. donc jouera le cheval de Roy à la 3. du fol, & le N. poussera le pion de sa Dame une case, & si le bl. prend le pion du Roy avec celui du fol, le bl. le prendra avec celui de sa Dame : si le bl. le prend de son cheval, le N. donnera Eschec de la Dame à la 4. du roc ; & si le bl. se couvre du pion du cheval pour éviter le mat, le N. prendra le pion du Roy avec sa Dame donnant Eschec : si le bl. se couvre de la Dame, le N. prendra le roc du Roy : si le bl. donne Eschec à la découverte, jouant son cheval à la 3. du cheval du Roy contraire, le N. se couvrira du cheval de son Roy : si le bl. prend le roc de son cheval, le N. jouera le fol de sa Dame à la 3. du roc contraire, & changera la Dame, & le fol, & puis sautera de son Roy à la case de son cheval, & gagnera une piece.

Adver.

Advertissement.

Que si au commencement le bl. ne prend le pion du Roy pour ne perdre le jeu, mais qu'il joue le fol du Roy à la 4. du fol de la Dame, le noir jouera sa Dame à la 2. du Roy gardant son pion : si le bl. joue le cheval de son Roy à la 4. du cheval du Roy contraire dessus le pion du fol, le N. jouera le cheval de son Roy à la 3. de son roc le gardant : si le bl. joue la Dame à la 4. du roc contraire, le N. jouera le fol de sa Dame dessus la Dame : si le bl. prend le pion du fol du Roy de son fol donnant Eschec, le N. prendra ce fol de la Dame, & gagnera une piece, parce que si le bl. prend la Dame du cheval, le N. prendra la Dame contraire de son fol, & si le blanc prend le roc de son cheval, le cheval est perdu, & le N. aura gagné le cheval & le fol pour le roc : que si le bl. ne voulant perdre sa piece joue la Dame à la quatre du roc de son Roy, le N. prendra le pion du fol du Roy avec celui du Roy, & puis poussera le pion du fol de son Roy une case dessus le cheval, & poursuivra son jeu qui est fort bon.

*Autre maniere d'ordonner son jeu pour le noir contre la
deffence du pion du fol du Roy.*

CHAP. XXV.

Le bl. poussant le pion du Roy tant qu'il va, si le N. joue le mesme, le bl. poussera le pion du fol du R. tant qu'il va; le N. le prendra : si le bl. joue le fol du Roy à la 4. du fol de sa Dame, le N. jouera le pion du fol de sa Dame une case : si le bl. joue le cheval de son Roy à la 3. du fol, ou le pion de sa Dame tant qu'il va, le N. poussera le pion de sa Dame tant qu'il va dessus le fol blanc : si le bl. le prend du pion du Roy, le N. le prendra du pion du fol de sa Dame : si le blanc donne Eschec du fol, le N. couvrira du cheval de la Dame à la 3. de son fol, & ainsi poursuivra son jeu.

H

Autre

Autre maniere d'ordonner le jeu pour le noir.

CHAP. XXVI.

LE bl. poussant le pion du Roy tant qu'il va, le noir jouera le mesme: si le bl. pousse le pion du fol de son Roy tant qu'il va, le N. le prendra: si le bl. joue le fol de son Roy à la 4. du fol de sa Dame, le N. poussera le pion du fol de son Roy tant qu'il va: si le bl. le prèd de celuy de son Roy, le N. donnera Eschec de sa Dame à la 4. du roc contraire: si le bl. joue son Roy à la case de son fol, le N. poussera le pion de son Roy une case, descouvrant la Dame dessus le fol du Roy contraire: si le bl. garde son fol, ou qu'il prenne le cheval du Roy noir, le N. prendra le pion du cheval du Roy donnant Eschec, & le bl. le prenant de son Roy, le N. prendra le fol bl. de son roc, & ainsi aura meilleur jeu que le blanc.

Autre maniere d'ordonner son jeu, commençant par le pion du Roy, & l'autre par le pion de la Dame.

CHAP. XXVII.

LE bl. poussant le pion du Roy tant qu'il va, si le N. pousse le pion de la Dame tant qu'il va, le blanc pourra avancer une case son pion, mais il vaut mieux qu'il prenne de son pion le pion de la Dame: si le N. le prend de la Dame, le bl. jouera le cheval de sa Dame à la 3. du fol dessus la Dame contraire: si le N. tourne sa Dame à sa place, le bl. poussera le pion de la Dame tant qu'il va, & ainsi finement sortira toutes ses pieces, & ordonnera bien son jeu.

LIVRE

LIVRE TROISIÈME.

*Autre maniere toute differente d'ordonner son jett ,
commencant par le pion du Roy.*

CHAP. I.

LE bl. poussant le pion du Roy tant qu'il va : si le N. joue le mesme, le bl. jouera le cheval du Roy à la 3. de son fol : si le N. joue le cheval du Roy à la 3. du fol, le bl. prendra le pion du Roy de son cheval : si le N. fait le mesme, le bl. jouera la Dame à la 2. de son Roy : si le N. retire le cheval pour ne le perdre, le bl. donnera Eschec à la descouverte jouant le cheval à la 3. du fol de la Dame dessus la Dame. Que si le N. n'oste point le cheval, mais qu'il joue sa Dame à la 2. du Roy dessus le cheval contraire, le bl. prendra le cheval de sa Dame : si le N. joue le pion de sa Dame une case dessus le cheval, le bl. ne l'ostera point, mais poussera le pion de sa Dame tant qu'il va : si le N. pousse le pion du fol de son Roy une case, le bl. poussera le pion du fol de son Roy tant qu'il va : si le N. prend le cheval du pion de sa Dame, le bl. prendra le pion du pion de sa Dame : si le N. joue le cheval de sa Dame à la 2. de la Dame, le bl. jouera le cheval de sa Dame à la 3. de son fol, & la Dame sera gardée : si le N. prend le pion du sien, le bl. jouera le cheval de sa Dame à la 4. de la Dame contraire dessus la Dame : si le N. joue sa Dame à la 3. d'elle mesme, le bl. prendra de son pion le pion du noir, chargeant sur la Dame : si le N. le prend du cheval, le bl. jouera le fol de sa Dame à la 4. du fol de son Roy dessus le cheval qu'il gagnera par force. Que si le N. ne prend pas le pion du cheval, il aura perdu un pion, & s'il le prend de la Dame, le bl. le changera & luy donnera Eschec du cheval, pour avoir le roc, prenant le pion du fol de la Dame. Que si le N. ne prend le pion ains joue la Dame à la 3.

H 2

de

de son fol, le bl. jouera le fol du Roy à la 4. du cheval de la Dame contraire dessus la Dame: si le N. le prend de sa Dame, le bl. prendra du cheval le pion du fol de la Dame, & donnera Eschec pour la Dame. Que si le N. ne prend pas le fol comme a esté dict, mais joue sa Dame à la 4. de son fol, le bl. jouera le fol de la Dame à la 3. de son Roy dessus la Dame, & ainsi gagnera la Dame sans la pouvoir garantir. Que si le N. au lieu de jouer la Dame à la 3. il la joue à la 4. de son fol, le bl. jouera le fol de la Dame à la 3. de son Roy dessus la Dame: si le N. donne Eschec de sa Dame à la 4. de son roc, le bl. se couvrira du fol de sa Dame: si le N. retire sa Dame à la 4. de son fol, le bl. poussera le pion du cheval de la Dame tant qu'il va dessus la Dame: si le N. la retire à la 3. de son fol, le bl. jouera le fol du Roy à la 4. du cheval de la Dame contraire dessus la Dame: si le N. la prend il perdra la Dame, le bl. luy donnant Eschec du cheval comme a esté dict. Que si le N. ne prend pas le fol, mais qu'il joue sa Dame à la 3. du cheval de son Roy, le bl. la changera, & puis donnera Eschec du cheval pour avoir le roc.

Autre maniere d'ordonner son jeu, commençant par le pion du Roy. CHAP. II.

LE bl. poussant le pion du Roy tant qu'il va: si le N. joue le mesme, le bl. jouera le cheval de son Roy à la 3. de son fol: si le N. joue le mesme, le bl. prendra le pion du Roy contraire du cheval: si le N. fait le mesme, le bl. jouera la Dame à la 2. de son Roy dessus le cheval: si le N. joue la sienne de mesme, le bl. prendra le cheval de sa Dame: si le N. pousse le pion de sa Dame une case dessus le cheval, le bl. poussera le pion de sa Dame tant qu'il va: si le N. joue le pion du fol du Roy une case sur le cheval, le bl. poussera le pion du fol du Roy tant qu'il va: si le N. prend le cheval du pion

pion de sa Dame, le bl. prendra du pion de sa Dame : si le N. joue le cheval de sa Dame à la 2. de la Dame, le bl. jouera le cheval de sa Dame à la 3. de son fol : si le N. prend le pion de la Dame du pion de son fol, le bl. jouera le cheval à la 4. de la Dame contraire dessus la Dame : si le N. joue son cheval à la 3. du fol de son Roy dessus la Dame contraire & dessus le cheval, le blanc donnera Eschec de la Dame, & encor qu'il semble que ce soit un bon coup, il ne l'est pas, parce que le N. se couvrira du fol de sa Dame chargeant dessus la Dame. Mais si le bl. prend le pion du fol de la Dame donnant Eschec, le N. changera son Roy à la case de sa Dame dessus le cheval, & ainsi quoy que joue le blanc, le N. aura meilleur jeu, ayant desfordonné le jeu blanc.

Autre maniere d'ordonner son jeu, commençant par le mesme pion du Roy. CHAP. III.

LE bl. poussant le pion du Roy tant qu'il va, le N. de mesme, le bl. jouera le cheval de son Roy à la 3. du fol : si le N. joue le mesme, le blanc prendra le pion du Roy de son cheval : si le N. en fait de mesme, le blanc jouera sa Dame à la 2. du Roy, si le N. joue la sienne à la 2. de son Roy, le bl. prendra avec sa Dame le cheval contraire : si le N. joue le pion de sa Dame une case dessus le cheval contraire, le bl. poussera le pion de sa Dame tant qu'il va : si le N. joue le pion du fol du R. une case dessus le cheval, le bl. jouera le pion du fol de son Roy tant qu'il va : si le N. prend le cheval du pion de sa Dame, le blanc le prendra du pion de la sienne : si le N. prend du pion de son fol, le bl. le prendra du pion de son fol : le N. jouant le cheval de la Dame à la 2. de la Dame, pour prendre le pion, si le bl. joue le fol de sa Dame pour le garder à la 4. du fol du Roy, le N. poussera le pion du cheval du Roy tant qu'il va dessus le fol : si le bl. le retire à la 3. du cheval de son Roy, le

N. jouera le fol de son Roy à la 2. du cheval, & ainsi gagnera par force le pion & poursuivra son jeu.

*Autre maniere d'ordonner son jeu, commençant de
mesme facon. CHAP. IIII.*

LE bl. poussant le pion de son Roy tant qu'il va, le N. jouera le mesme : si le bl. joue le chev. du Roy à la 3. de son fol, le N. jouera la mesme : si le bl. prend de son cheval le pion du Roy contraire, le N. jouera la Dame à la 2. de son Roy : si le bl. pousse le pion de sa Dame tant qu'il va pour garder son cheval, le noir poussera le pion de sa Dame dessus ledit cheval : si le blanc le retire à la 3. du fol de son Roy, le N. prendra de sa Dame le pion du Roy contraire dōnant Eschec : si le bl. se couvre du fol du Roy à la 2. du Roy, le noir jouera le fol de sa Dame à la 4. du fol de son Roy dessus le pion du fol de la Dame : si le bl. le pousse une case, le N. jouera le cheval de la Dame à la 2. de la Dame : si le bl. joue le cheval de sa Dame à la 2. de la Dame dessus la Dame contraire, le N. jouera la Dame à la 2. du fol de la Dame contraire, & ainsi changera la Dame par force, & poursuivra son jeu.

Autre maniere d'ordonner son jeu.

CHAP. V.

LE bl. poussant le pion du Roy tant qu'il va : si le N. joue le mesme, le bl. jouera le cheval du Roy à la 3. de son fol pour prendre le piō du Roy, s'il n'est gardé, il y a cinq moyens de le garder, sçavoir ou jouant le cheval de la Dame à la 3. de son fol, ou la Dame à la 2. du Roy, ou le fol du Roy à la 3. de la Dame, ou le garder du pion de la Dame, ou avec le pion du fol du Roy, mais le gardant en la dernière maniere n'est pas bon, parce que le bl. prendra le pion de son cheval, & si le N. le prend du pion de son fol, le bl. donnera Eschec

chec de la Dame à la 4. du roc contraire, le N. se pour-
ra couvrir du pion du cheval de son Roy, ou charger
son Roy à sa seconde, s'il se couvre du pion, le blanc
prendra de sa Dame le pion qui est à la 4. du Roy don-
nant Eschec : si le N. se couvre de la Dame, le blanc
prendra le roc du Roy avec sa Dame : si le N. prend
le pion du Roy contraire avec la Dame donnant Es-
chec, le bl. changera son Roy à la case de sa Dame, &
ainsi le N. ne peut plus faire de mat, mais il luy est ne-
cessaire de garder le cheval du Roy, ou le piô du roc :
si le N. joue le cheval à la 2. de son Roy, le blanc luy
prendra le pion du roc, & fera en sorte de changer la
Dame, par ce que par ce moyen il gagnera le jeu.

Advertissement.

Que si lors que le bl. a prins le roc avec sa Dame,
le N. n'eust pris avec sa Dame le pion du Roy bl.
donnant Eschec, comme nous avons dit, ains eust joué
le cheval de son Roy à la 3. du fol, pour enserrer la
Dame blanche, le bl. poussera le pion de sa Dame tant
qu'il va pour ouvrir chemin au fol de sa Dame, pre-
nant garde de ne le pousser pas une case, de peur de
tenir enserré le fol du Roy, d'autant qu'il est besoin
que pour le secours de la Dame les fols soiêt prompts
& ne se faut pas soucier pour le present de garder un
pion, parce que la Dame estant libre, son jeu est meil-
leur que celui du noir. Voyez le chapitre XX. où
vous verrez le moyen de reparer ce jeu.

Autre maniere d'ordonner son jeu.

CHAP. VI.

Le bl. poussant le pion du Roy tant qu'il va : si le N.
joue le mesme, le bl. jouera le cheval du Roy à la
3. du fol dessus le pion du Roy contraire : si le N. le
garde poussant le pion du fol du Roy une case, le blâc
prendra de son cheval le pion du Roy : si le N. prend
le cheval

le cheval du pion de son fol, le bl. donnera Eschec de la Dame à la 4. du roc contraire: si le N. joue le Roy à la 2. du mesme Roy, le bl. prendra de sa Dame le piõ du fol qui est à la 4. du Roy donnant autre Eschec: si le N. change son Roy à la 2. de son fol, le bl. luy donnera Eschec du fol du Roy à la 4. du fol de la Dame, le noir le mieux qu'il peut jouer c'est couvrir du pion de la Dame le poussant tant qu'il va, le blanc prendra le pion de la Dame avec le fol donnant autre Eschec, le N. changera son Roy à la 3. de son cheval, & le blac poussant le pion du Roy tant qu'il va: si le N. joue le pion du roc de son Roy une case, le bl. prendra le pion du cheval de la Dame avec son fol, & si le N. le prend de son fol, le bl. luy donnera mat avec sa Dame à la 4. du fol du Roy contraire, & si le N. ne le prend pas du fol de sa Dame, ains joue le fol de son Roy à la 3. de sa Dame dessus la Dame contraire, le bl. jouera sa Dame à la 4. du roc de la Dame contraire, & apres prédra ou le roc, ou le ch. de la Dame: si le N. le veut jouer à la 3. de son fol dessus la Dame blanche, & puis jouant le roc à la case de son cheval, & ainsi le bl. aura quatre pions d'avantage, & son jeu bien lié & ordonné, & quoy que le N. puisse jouer, ou qu'il joue le ch. de son Roy il fera mat.

Autre maniere d'ordonner son jeu.

CHAP. VII.

LE bl. poussant le pion du Roy tant qu'il va: si le N. joue le mesme, le bl. jouera le cheval de son Roy à la 3. de son fol dessus le piõ du Roy contraire: si le N. ne le garde point ce qu'il pourroit en une des cinq manieres, les trois avec des pieces, & les deux avec des pions, Nous ordõnerons pour chacune des manieres de jeux, & en chacun l'on verra aisément le profit ou le dommage qui en peut suivre, & quelle est la plus sene maniere de garder ledit pion.

Je dis

Le dis donc qu'il se garde en cinq manieres, la premiere avec le cheval de la Dame à la 3. du fol, la 2. avec le pion de la Dame poussé une case seulement, la 3. avec le pion du fol du Roy, la 4. avec la Dame à la 2. de son Roy, la 5. avec le fol du Roy à la 3. de la Dame.

Pour venir donc à la premiere, le N. jouera le cheval de sa Dame à la 3. du fol pour garder le pion du Roy, si le bl. joue le fol du Roy à la 4. du fol de la Dame, le N. jouera le semblable : si le bl. pousse le pion du fol de sa Dame une case, le N. ne jouera le cheval de son Roy à la 3. du fol, mais jouera la Dame à la 2. de son Roy pour garder toutes ses gens : si le blanc joue le pion de sa Dame tant qu'il va, le N. le prendra du pion de son Roy : & si le bl. le prend du pion du fol de la Dame chargeant dessus le fol du Roy contraire, le N. prendra de sa Dame le pion du Roy donnant Eschec, & si le bl. change son Roy à la 2. de sa Dame, le N. luy donnera Eschec avec le fol à la 4. du cheval de la Dame contraire : Que si le bl. ne veut pas changer son Roy & qu'il se convre à l'Eschec de la Dame avec le fol de sa Dame à la 3. de son Roy, le N. donnera du fol de son Roy Eschec pour sauver son fol, & puis prévoir que le bl. ne luy prenne le piö du fol du Roy, ou avec son fol donnant Eschec, parce que si le N. le prend de son Roy, le bl. donnera Eschec de son cheval à la 4. du cheval du Roy contraire pour avoir la Dame. Que si le bl. ne pousse pas le pion de la Dame tant qu'il va pour ne perdre le piö du Roy, ains les pousse une case seulement, le N. jouera le pion de sa Dame une case, pour faire passage au fol de sa Dame : si le bl. joue le cheval du Roy à la 4. du cheval du Roy contraire dessus le pion du fol du Roy, le N. le gardera jouant le cheval de la Dame à la case de la Dame, & ainsi pourra aisément poursuivre avec avantage son jeu.

*Autre maniere d'ordonner son jeu, deffendant le pion
du Roy avec le cheval de la Dame.*

CHAP. VIII.

LE bl. poussant le pion du Roy tant qu'il va, le noir jouera le mesme : si le bl. joue le cheval du Roy à la 3. du fol dessus le pion du Roy, le N. le gardera avec le cheval de sa Dame le jouant en la 3. du fol: si le bl. joue le fol de son Roy à la 4. du cheval de sa Dame contraire dessus le cheval, le N. poussera le pion de sa Dame une case: si le bl. prend le cheval de son fol, le N. doublera un pion, le bl. poussera le pion de sa Dame tant qu'il va, & ainsi en ce jeu le fol du Roy N. seroit enserre, doubleroit un pion qui est advantage pour le contraire.

Autre maniere d'ordonner son jeu de mesme facon.

CHAP. IX.

LE bl. poussant le pion du Roy tant qu'il va, si le N. joue le mesme, le bl. jouera le cheval du Roy à la 3. du fol dessus le pion: si le N. le garde du cheval de sa Dame à la 3. du fol, le bl. jouera le fol de son Roy à la 4. du cheval de la Dame contraire dessus ledit cheval, le N. jouera le fol de son Roy à la 4. du fol de sa Dame, afin qu'il ne demeure enserre: si le bl. prend le cheval de la Dame avec le fol de son Roy, le N. prendra du pion de sa Dame qui est le meilleur: si le blanc prend du cheval de son Roy le pion du Roy contraire, le N. prendra du fol de son Roy le pion du fol du Roy donnant Eschec, & si le bl. prend de son Roy, le noir donnera Eschec de sa Dame à la 4. de la Dame contraire, & apres prendra le cheval du Roy avec sa Dame, & aura meilleur jeu, ayant la main d'avantage, & que le Roy ne peut plus sauter pour avoir remue. Que si le N. ne veut perdre le fol de son Roy, quand le bl. a pris le pion du Roy avec son cheval, le N. jouera la
Dame

Dame à la 4. de la Dame contraire dessus le cheval & pion du Roy : si le bl. joue le cheval à la 4. de luy mesme, le N. ne le prendra pas du fol de la Dame, encor qu'il semble que soit un bon coup, il vaut mieux prendre le pion du Roy avec la Dame donnant Eschec, & si le bl. change son Roy ou se couvre avec la Dame, il aura perdu le cheval, & s'il se couvre du cheval à la 3. de son Roy, le N. le prendra du fol de son Roy, & si le bl. prend le fol du pion de sa Dame, le N. prendra de sa Dame le pion du cheval, chargeant sur le roc : & si le bl. joue le roc à la case du fol, le N. jouera le fol de sa Dame à la 3. du roc contraire, & ainsi gagnera le jeu. Et si le bl. au lieu de prendre du pion de sa Dame le fol du Roy contraire, il le prend du pion du fol du Roy, le N. prendra toujours le pion du cheval, chargeant sur le roc : & jouant le bl. son roc à la case de son fol, le N. jouera le fol de sa Dame à la 4. du cheval du Roy contraire dessus la Dame, & gagnera par force. Que si pour empêcher tout ce jeu le bl. ne joue pas son cheval à la 4. case, ains le joue à la 3. de sa Dame chargeant dessus le fol du Roy, le N. prendra de sa Dame le pion du Roy donnant Eschec, & le bl. se couvrant de sa Dame, qui est ce qu'il peut de mieux jouer, le N. la prendra, & le bl. la prenant de son Roy, le N. retirera son fol à la 3. du cheval de sa Dame : si le bl. pousse le piö du fol de sa Dame tant qu'il va pour gagner le fol, ou l'enserrer, le N. jouera le fol de sa Dame dessus le cheval du Roy contraire pour le prendre, & depuis avec son autre fol prendre le pion du fol du Roy contraire : si le bl. pour remédier à tout cecy joue le cheval à la case de sön Roy pour faire chemin au fol de sa Dame, le N. jouera le cheval de son Roy à la 3. du fol : si le bl. pousse le pion de sa Dame une case, le N. fera sauter sön Roy à la 3. de son cheval : si le bl. joue le fol de sa Dame à la 3. de son Roy pour

changer les fols, & joindre ses pions, le N. jouera le roc de son Roy à la case de son Roy, afin que le bl. ne puisse les couvrir : si le bl. pour se garantir de la découverte joue son Roy à la 2. de sa Dame, le N. prendra le fol avec le sien, & le bl. le prenant avec le pion du fol du Roy, le N. jouera le roc de la Dame à la case de la même Dame pour gagner le jeu : si le blanc joue le cheval de la Dame à la 3. du fol, le N. jouera le cheval de son Roy à la 4. du cheval du Roy contraire : si le bl. joue le cheval de sa Dame à la case de la Dame pour garder le pion qui est à la 3. de son Roy, le N. jouera le cheval de son Roy à la 4. de son Roy même dessus le pion de la Dame, & ainsi gagnera le jeu.

Autre maniere d'ordonner, commençant de mesme facon.

CHAP. X.

LE bl. poussant le pion du Roy tant qu'il va : si le N. joue le même, le bl. jouera le cheval du Roy à la 3. du fol dessus le pion contraire : si le N. joue le cheval de la Dame à la 3. du fol pour le garder, le bl. jouera le fol de son Roy à la 4. du cheval de la Dame contraire dessus ledit cheval : si le N. joue le fol de son Roy à la 4. du fol de sa Dame, le bl. ne prendra pas le cheval avec son fol, comme il a fait au précédent jeu, mais jouera le pion du fol de sa Dame une case, afin que si le bl. prend le cheval de son fol, & puis le pion du Roy avec son cheval, le N. ne puisse entrer avec sa Dame à la 4. de la Dame contraire, ou pour plus aisément rompre les desseins de l'ennemy, poussant le pion de la Dame tant qu'il va : si le N. pousse le pion de sa Dame une case, le bl. poussera le pion de sa Dame tant qu'il va dessus le fol contraire : si le N. retire son fol à la 3. du cheval de sa Dame, il aura perdu le cheval, le bl. poussant le pion de sa Dame une case dessus le cheval qui est à la couverture de l'Eschec du fol. Que si le N.

si le N. ne retire son fol, ains prend le pion de la Dame avec celui de son Roy, le bl. le prendra du pion du fol de la Dame : si le N. donne Eschec du fol à la 4. du cheval de la Dame contraire, le bl. se couvrira du cheval de sa Dame à la 3. du fol : si le N. joue le fol de sa Dame à la 2. d'elle mesme, pour empescher la descouverte, le bl. jouera le fol de sa Dame à la 4. du cheval du Roy contraire dessus la Dame pour desordonner son jeu, parce que si le N. joue le pion du fol de son Roy une case dessus le fol, ses pions ne se pourront pas bien arranger, & s'il joue le cheval du Roy à la 3. de son fol le bl. jouera la Dame à sa troisieme, & si le N. joue la Dame à la 2. de son Roy, le bl. jouera le cheval de son Roy à la 2. de sa Dame pour garder le pion de son Roy, & afin que le cheval de la Dame soit libre pour le jouer quand il en sera besoin, & si le N. le prend avec le fol de son Roy, le bl. le prendra avec le pion du cheval de sa Dame, de là l'on voit qu'il n'est pas tant bon de garder le pion du Roy avec le cheval de la Dame.

Autre maniere d'ordonner le jeu pour la deffence du noir.

CHAP. XI.

Si le bl. pousse le pion du Roy tant qu'il va, le N. jouera le mesme : si le bl. joue le cheval de son Roy à la 3. de son fol dessus le pion, le N. le gardera avec le cheval de sa Dame à la 3. du fol, comme nous avons dict : si le bl. joue le fol de son Roy à la 4. du cheval de la Dame contraire dessus le cheval, le N. jouera le fol de son Roy à la 4. du fol de sa Dame : si le bl. joue le pion du fol de sa Dame une case, le N. jouera le cheval de son Roy à la 2. du mesme Roy : si le bl. pousse le pion de sa Dame tant qu'il va dessus le fol contraire, le N. le prendra du pion de son Roy : si le blanc le prend avec le pion du fol de la Dame, le N. donnera Eschec avec son fol à la 4. du cheval de la Dame contraire :

traire : si le bl. se couvre avec le cheval de sa Dame à la 3. du fol, le N. jouera le pion de sa Dame tant qu'il pour rompre le dessein : si le bl. le prend avec le pion de son Roy, le N. le prédra de la Dame, & ainsi poursuivra son jeu : Que si le bl. ne prend pas le pion de la Dame avec celuy de son Roy, mais le pousse une case plus avant, le N. jouera le fol de sa Dame à la 4. du cheval du Roy contraire dessus le cheval, & mettra son Roy en lieu de seureté, & aura fort bon jeu.

Autre maniere d'ordonner le jeu du noir.

CHAP. XII.

LE bl. poussant le pion du Roy tant qu'il va, le noir jouera le mesme : si le bl. joue le cheval de son Roy à la 3. de son fol dessus le pion, le N. le gardera avec le cheval de la Dame à la 3. de son fol : si le bl. joue le fol de son Roy à la 4. du cheval de la Dame dessus le cheval, le N. jouera le fol de son Roy à la 4. du fol de sa Dame : si le bl. joue le pion du fol de la Dame une case, le N. jouera le cheval de son Roy à la 2. du mesme Roy, parce que si le bl. prend le cheval de son fol, le N. le prendra du cheval de son Roy, & gardera le pion du Roy. Que si le bl. ne prend pas, mais pousse le pion de sa Dame tant qu'il va dessus le fol, le noir le prendra du pion du Roy : si le bl. prend avec le pion du fol de la Dame, le N. retirera son fol à la 3. du cheval de sa Dame : si le bl. pousse le pion de sa Dame une case plus avant dessus le cheval, le N. le tournera à sa propre case : si le bl. joue le cheval de sa Dame à la 3. de son fol, le N. jouera le roc du Roy à la case de son fol pour faire le sault : si le bl. joue le cheval du Roy à la 4. du cheval du Roy pour prendre le pion du roc, le N. poussera le pion du roc une case dessus le cheval, & le bl. retournant son cheval à la 3. du fol, le N. jouera le pion du fol de la Dame une case dessus le fol contraire,

traire, & si le bl. retire à la 4. de son roc, le N. jouera le pion de la Dame une case, & ainsi ordonnera bien son jeu.

Advertissement.

SI lors que le bl. a joué le cheval de sa Dame à la 3. du fol, il eust joué le pio de sa Dame une case dessus le cheval du Roy contraire, le N. le prendra avec le pion du fol de la Dame; & si le bl. prend de sa Dame, le N. jouera la Dame à la 2. de son fol, pour changer la Dame, & si le bl. ne veut pas changer, il faut qu'il garde le fol de sa Dame, la jouant à la 2. d'elle mesme, que s'il la jouoit à la case de la Dame il perdroit le jeu, parce que le N. joueroit sa Dame à la 4. de son fol dessus le fol du Roy blanc, & le pion du mesme fol pour donner mat, ou prendre le fol.

Autre maniere d'ordonner son jeu pour le noir.

CHAP. XIII.

LE bl. poussant le pion du Roy tant qu'il va, le noir jouera le mesme: si le bl. joue le cheval de son Roy à la 3. du fol pour prendre le pion, le noir le gardera jouant le cheval de sa Dame à la 3. du fol: si le bl. joue le fol de son Roy à la 4. du cheval de la Dame dessus le cheval, le N. jouera le fol de son Roy à la 4. du fol de la Dame: si le bl. pousse le pion du fol de sa Dame une case, le N. jouera sa Dame à la 2. du Roy: si le bl. prend le cheval de la Dame avec le fol, le N. le prendra du pion de sa Dame pour ouvrir chemin au fol de la Dame: si le bl. ne prend pas le cheval comme a esté dict, pour ne changer pas son fol, mais joue le roc de son Roy à la case du fol pour se changer, le N. jouera le cheval du Roy à la 3. de son fol, retirera premièrement le fol du Roy à la 3. du cheval de sa Dame, & si le N. change son Roy, le N. jouera le pion de sa Dame une case, si le bl. pousse le pion de sa Dame une case,

ou rait

ou tant qu'il va, le N. jouera le fol de la Dame à la 2.
de la Dame, & ainsi poursuivra son jeu.

*Autre maniere d'ordonner son jeu, gardant le pion du Roy avec
le pion de la Dame. CHAP. XIII.*

Si le bl. pousse le pion du Roy tant qu'il va, le N. jouera le mesme: si le bl. joue le cheval du Roy à la 3 du fol pour prendre le pion, le N. le gardera pouffant le pion de sa Dame une case, & ainsi est le meilleur des cinq manieres de garder le pion: si le bl. joue le fol de son Roy à la 4. du fol de la Dame, le N. jouera le pion du fol de la Dame une case: si le bl. joue le pion du fol de sa Dame une case, le N. poussera le pion de sa Dame une case dessus le fol: si le bl. le prend avec le pion de son Roy, le N. le prendra du pion de son fol: si le bl. donne Eschec du fol à la 4. du cheval de la Dame contraire, le N. se couvrira avec le fol de sa Dame: si le bl. le prend avec son fol, le N. le prendra avec le cheval gardant le pion du Roy: si le bl. joue sa Dame à la 3. de son cheval dessus le pion de la Dame & dessus le pion du cheval de la Dame, le N. jouera le pion du Roy une case plus avant sur le cheval du Roy contraire: si le bl. joue ledit cheval à la 4. de sa Dame le N. jouera le cheval de sa Dame à la 4. du fol de la Dame dessus la Dame contraire: si le bl. donne Eschec de sa Dame à la 4. du cheval de la Dame contraire, le N. se couvrira avec sa Dame, & le bl. changeant, le N. prendra de son Roy pour pouvoir mettre le cheval de sa Dame à la 3. de la Dame contraire pour tenir les pieces du bl. enferrees, & ainsi aura meilleur jeu.

*Autre maniere d'ordonner son jeu, gardant le pion du Roy,
avec le pion de la Dame. CHAP. XV.*

Le bl. pouffant le pion du Roy tant qu'il va, le N. jouera le mesme: si le bl. joue le cheval de son Roy à la 3.

à la 3. de son fol dessus le pion, le N. jouera le pion de sa Dame une case pour garder le pion du Roy: si le bl. joue le fol de son Roy à la 4. du fol de sa Dame, le N. poussera le pion du fol de sa Dame une case: si le bl. pousse le pion du fol de sa Dame une case, le noir poussera le pion de sa Dame une case en avant dessus le fol contraire: si le bl. le prenné du pion de son Roy, le N. le prendra du pion du fol de la Dame: si le bl. donne Eschec du fol à la 4. du cheval de la Dame contraire, le N. se couvrira avec le fol de sa Dame: si le bl. joue sa Dame à la 3. de son cheval, le N. prendra avec le fol de sa Dame le fol du Roy contraire: si le bl. le prend de sa Dame donnant Eschec, le N. se couvrira de sa Dame, le bl. la prenant, le N. prendra du cheval pour garder le pion de son Roy, & si le bl. ne prend la Dame, ains joue sa Dame à la 2. de son Roy dessus le pion du Roy, le N. poussera le pion du fol de son Roy une case, qui est ce qu'il peut jouer de mieux, par ce que s'il ne jouoit ainsi poussant le pion du Roy une case plus avant dessus le cheval, le bl. joueroit le cheval à la 4. du Roy contraire dessus la Dame, & le N. jouant quoy qu'il vouldut perdrait le jeu, le blanc gagnant le pion de la Dame donnant Eschec de sa Dame à la 4. du cheval contraire. Que si le N. jouoit sa Dame à la 4. du roc de la Dame contraire pour éviter l'Eschec, le bl. pousseroit le pion du fol de sa Dame une case, pour embarrasser son ennemy, & le mieux que le N. puisse jouer est le fol de son Roy à la 3. de sa Dame dessus le cheval contraire, & le bl. jouant le cheval de sa Dame à la 3. de son fol dessus la Dame: si le N. retire la Dame à la 3. de son roc, le bl. poussera le pion de sa Dame tant qu'il va, & ainsi sçachant bien jouer aura son jeu mieux ordonné que son adversaire, & par ainsi a esté dict qu'il ne pousseroit pas le pion de son Roy une case plus avant, mais joue le pion du fol du

K

Roy,

Roy, afin que le bl. ne puisse gagner cette case avec son chev. pour aller sur la Dame noire, & ainsi qu'il pour-
 suivre le jeu.

*Autre maniere d'ordonner le jeu, gardant le pion du Roy avec
 le cheval de la Dame.* CHAP. XVI.

LE bl. poussant le pion du Roy tant qu'il va, le N. jouera le mesme, si le bl. joue le cheval de son Roy à la 3. de son fol dessus le pion du Roy, le N. le gardera du pion de sa Dame: si le bl. joue le fol de son Roy à la 4. du fol de sa Dame, le N. jouera le fol de sa Dame à la 3. de son Roy pour changer les fols, & si le bl. le prend, le N. le prendra du pion du fol du Roy: si le bl. pousse le piö du fol de sa Dame une case, le N. jouera le cheval de sa Dame à la 3. de son fol: si le bl. joue la Dame à la 3. de son cheval, le N. jouera sa Dame à la case de son fol, gardant les pions: si le bl. joue le chev. de son Roy à la quatriesme du cheval du Roy contraire dessus le pion du fol, le N. jouera le cheval de sa Dame à la case de sa mesme Dame, gardant les deux pions, & ainsi pour redonner chemin à ses deux fols, & desdoubler son piö. De ces jeux l'on voit que cette maniere de garder le pion du Roy est plus seure, & avec laquelle l'on peut plus aisément assaillir.

*Autre maniere d'ordonner son jeu, gardant le pion du Roy
 avec le pion du fol du Roy.* CHAP. XVII.

LE bl. poussant le pion du Roy tant qu'il va: si le N. joue le mesme, le bl. jouera le cheval de son Roy à la 3. de son fol, pour prendre le pion contraire, le N. le gardera jouant le pion du Roy une case, nous avons veu que cette maniere de garder le pion n'est pas bonne si du pion du fol l'on prend le cheval: mais jouons autrement & nous verrons qu'elle ne sera pas aussi si mauvaise: si le bl. prend le pion du Roy du cheval, le

N. ne prendra pas, mais jouera sa Dame à la 2. de son Roy dessus le cheval : si le bl. pousse le pion de sa Dame tant qu'il va, gardant le cheval, le N. poussera le pion de sa Dame une case, ou prendra sans cela du pion du fol du Roy le cheval contraire, & gardera de sa Dame l'offence de l'Eschec. Que si le bl. ne pousse pas le pion de sa Dame pour ne perdre le cheval, mais donne Eschec de sa Dame à la 4. du roc contraire, le N. se couvrira du pion du cheval du Roy : si le bl. prend le pion avec son cheval chargeant dessus la Dame & le roc, le N. prendra de sa Dame le pion du Roy contraire donnant Eschec : si le bl. retire son Roy, le noir prendra de sa Dame le pion du Roy contraire donnant Eschec : si le bl. retire son Roy, le N. prendra de sa Dame le cheval contraire, & ainsi gagnera une piece. Que si lors que le N. a joué sa Dame à la 2. de son Roy, dessus le cheval, le bl. ne donne l'Eschec, ains retire le cheval à la 3. de son fol, le N. prendra de sa Dame le pion du Roy contraire : si le bl. se couvre de sa Dame, le N. la prendra, & jouant le pion de sa Dame tant qu'il va, y procurera de mettre ses pieces en campagne, afin que son Roy soit en bon lieu.

Et quand il est dict que le bl. se couvre de sa Dame, s'il se couvre du fol du Roy à la 2. du Roy, le N. poussera le pion de sa Dame tant qu'il va : si le bl. joue le cheval de sa Dame à la 3. de son fol dessus la Dame contraire, le N. jouera sa Dame à la 3. de son Roy, gardant le pion de sa Dame : si le bl. joue le roc de son Roy à la case de son fol, pour changer son Roy, le N. poussera le pion du fol de sa Dame une case, pour garder le pion de sa Dame, & divertir une case pour faire sauter son Roy s'il est en nécessité : si le bl. joue le roc à la case de son Roy, le N. jouera le cheval de son Roy à la 2. de son Roy, apres avoir tiré le fol du Roy à la 3. de sa Dame, & ainsi aura son jeu seur, & contre l'offen-

ce de son ennemy. Que si quand le N. a gardé le pion de son Roy avec celuy du fol du Roy, le bl. ne prend pas le pion du Roy avec le cheval, ains joue le fol du Roy à la 4. du fol de la Dame, le N. poussera le pion du fol de la Dame une case: si le bl. prend le pion du Roy avec son cheval, le N. jouera sa Dame à la 2. de son Roy dessus le cheval contraire: si le bl. joue son cheval à la 2. du fol du Roy pour prendre le roc à force, le noir prendra le pion du Roy donnant Eschec, & le bl. se couvrira pour ne perdre pas son fol de la Dame, le N. la prendra, & le bl. la prenant de son Roy, le N. poussera le pion de sa Dame tant qu'il va dessus le fol: si le bl. prend le roc avec son cheval, le N. prendra le fol de son pion & ainsi gagnera une piece, parce que le cheval ne se peut sauver. Il faut noter que cette 3. sorte de garder le pion du Roy n'est pas si assurée que la seconde.

Autre maniere d'ordonner son jeu: garder le pion du Roy avec

le fol de la Dame, joué à la seconde du Roy.

CHAP. XVIII.

LE bl. poussant le pion du Roy tant qu'il va, le noir jouera le même: si le bl. joue le cheval du Roy à la 3. de son fol, pour prendre le pion du Roy, le N. le pourra garder jouant sa Dame à la 2. de son Roy: cette maniere n'est pas si bonne que les autres, parce qu'il occupe la sortie du fol du Roy: si le bl. joue le fol de son Roy à la 4. du fol de sa Dame, le N. jouera le pion du fol de la Dame une case: si le bl. joue le roc à la case du fol & face sauter son Roy, le N. jouera le pion de sa Dame une case: si le bl. joue son Roy à la case du roc, le N. jouera le fol de sa Dame à la 4. du cheval du Roy contraire dessus le cheval: si le bl. joue le pion de la Dame une case, le N. jouera sa Dame à la 3. du fol de son Roy pour mettre en desarray son ennemy: si le blanc joue le cheval de sa Dame à la 2. de la Dame,

Dame, afin de secourir son autre cheval, le N. jouera le fol de son Roy à la 2. du mesme Roy: si le bl. joue le pion du roc dessus le fol, le N. ne le retirera à la 4. de son roc, parce que le bl. poussera le pion du cheval du Roy tant qu'il va dessus le fol: si le N. le met à la 3. du cheval de son Roy, le bl. poussera le pion du cheval une case dessus la Dame, & si le N. joue la Dame à la 4. du fol du Roy contraire, qui est le seul lieu où il peut jouer, le bl. jouera le cheval de sa Dame en sa propre case, & aura gagné la Dame. C'est pourquoy nous disons, si le bl. pousse le pion de son roc une case dessus le fol, le N. le retirera à la 3. du fol de son Roy pour le changer, & par ce costé pourra bien ordonner son jeu.

Autre maniere d'ordonner son jeu, gardant le pion du Roy contre l'assaut du cheval, avec le fol du Roy à la troisieme de la Dame.

CHAP. XIX.

LE bl. poussant le pion du Roy tant qu'il va: si le N. joue le mesme, le bl. jouera le cheval du Roy à la 3. du fol dessus le pion du Roy contraire, le N. le pourra garder jouant le fol de son Roy à la 3. de sa Dame: mais ce jeu n'est pas bon, parce qu'il enferme ses pieces & ses pions, & neantmoins poursuivant il pourra remedier: si le bl. joue le fol de son Roy à la 4. du fol de sa Dame, le N. jouera sa Dame à la 2. de son Roy: si le bl. pousse le pion de sa Dame une case, le N. jouera le fol de son Roy à la 4. du fol de la Dame: si le bl. joue le cheval de son Roy à la 4. du cheval du Roy contraire dessus le pion du fol du Roy, le N. jouera le cheval de son Roy à la 3. de son roc, gardant le pion: si le bl. joue sa Dame à la 4. du roc contraire, le N. poussera le pion de sa Dame une case: si le bl. joue le pion du fol de son Roy tant qu'il va, le N. jouera le fol de sa Dame à la 4. du Roy contraire dessus la Dame, le bl. la jouant

la jouant à la 4. de son roc n'ayant autre lieu, le noir jouera le piô du fol du Roy une case dessus le cheval : si le bl. joue le pion du roc une case dessus le fol, le N. prendra le cheval de son pion chargeant sur la Dame : que si le bl. prend du pion de son fol, le N. retirera son fol à la 2. de sa Dame, & le blanc ne pourra prendre le cheval, mais donnera Eschec de la Dame, le noir se couvrira de son cheval, le mieux que puisse jouer le bl. est pousser le pion dessus le cheval, & le N. pour ne perdre le jeu jouera le fol à la 3. de son Roy, & ainsi qu'il change comme ils verront à propos.

Autre maniere toute differente de commencer le jeu par le pion de la Dame. CHAP. XX.

LE bl. poussera le pion de la Dame tant qu'il va, le N. poussera aussi le pion de sa Dame tant qu'il va, le bl. poussera le pion du fol de la Dame tant qu'il va : si le N. le prend avec le pion de sa Dame, le bl. poussera le pion de son Roy tant qu'il va : si le N. pousse le pion du cheval de sa Dame tant qu'il peut aller pour garder le pion de la Dame, le bl. poussera le pion du roc de sa Dame tant qu'il peut aller pour desfordôner le jeu contraire, & si le N. le prend du piô de son cheval, le bl. prendra le pion de la Dame avec le fol de son Roy, & prendra puis l'autre par force, jouant le cheval à la 3. de son fol. Que si le N. ne prend pas le pion du roc, mais pousse le pion du fol de sa Dame une case, le bl. prendra le pion du cheval avec celui de son roc : si le N. le prend avec le pion du fol, le blanc poussera le pion du cheval de sa Dame une case, & si le N. prend, le bl. prendra l'autre pion avec le fol de son Roy donnant Eschec, & si le N. se couvre avec son fol, le bl. luy prendra l'autre pion avec sa Dame : si le N. prend le fol du Roy bl. avec le sien, le bl. le prendra avec sa D. luy donnant Eschec, & si le N. se cou-

vre

vre de sa Dame, le bl. changera sa Dame, parce que le N. a le pion du roc desuny, & le perdra par force doublement ledit roc, & le fol, & le cheval. Que si le N. ne préd pas le fol du bl. avec le sien, mais joue le cheval de sa Dame à la 3. de son fol pour prendre le pion de la Dame contraire, le bl. jouera le fol de sa Dame à la 3. de son Roy gardant le pion, & si le N. joue le roc de sa Dame à la case du cheval, le bl. retirera sa Dame, & la jouera à la 4. de son roc, & si le N. joue sa Dame à la 3. de son cheval, le bl. jouera le cheval de sa Dame à la 3. de de son fol, & puis prendra le cheval avec son fol, & gagnera le pion du roc, & puis fera en sorte de tirer le cheval de son Roy & de servir des rocs, & changera pour gagner le jeu. *Advertissement.*

Quand le N. a joué le cheval de sa Dame à la 3. du fol pour prendre le pion de la Dame contraire, & que le bl. a joué le fol de la Dame à la 3. de son fol pour garder le pion, ce seroit mieux joué de pousser le pion de la Dame une case plus avant dessus ledit cheval, & si le N. joue ce cheval à la 4. de son Roy, le bl. poussera le pion du fol de son Roy tant qu'il va dessus ledit cheval, afin qu'il enferme les pieces de son ennemy, & si le N. joue le cheval à la 4. de la Dame contraire dessus la Dame, & le fol, le bl. prendra le fol contraire avec le sien donnant Eschec, & le N. le prenant avec sa Dame, le blanc jouera sa Dame à la 3. d'elle mesme dessus le cheval contraire, & si le noir pousse le pion de son Roy tant qu'il va pour garder son cheval, le bl. aura le pion de la Dame proche d'estre fait dame, & de plus jouera le fol de sa Dame à la 3. de son Roy dessus le cheval : & si le N. joue le fol de son Roy à la 4. du fol de sa Dame, le bl. jouera le cheval de son Roy à la 2. du mesme Roy, & ainsi aura meilleur jeu, & quoy que le N. puisse jouer, le bl. aura bon jeu : mais prenons le cas que l'on n'eust joué que le fol.

le fol, & que le N. eust joué le roc à la case de son cheval, & le bl. la Dame à la 4. de son roc, & le N. sa Dame à la 3. de son cheval, & le bl. son cheval à la 3. de son fol, il ne faut pas prendre le cheval avec le fol, mais regarder que fera le noir, parce que s'il ne change sa Dame du lieu où elle est, il perdra le jeu.

Autre maniere d'ordonner son jeu, commençant par le pion de la Dame. CHAP. XXI.

L E bl. poussant le pion de la Dame tant qu'il va, le N. poussera de mesme le pion de sa Dame tant qu'il va, le bl. jouera le fol de sa Dame à la 4. du fol de son Roy, si le N. joue le fol de sa Dame à la 4. du fol de son Roy, le bl. poussera le pion du fol de sa Dame tant qu'il va: si le N. le prend avec le pion de sa Dame, le blanc jouera le cheval de sa Dame à la 3. de son fol: si le N. joue le cheval de sa Dame à la 3. de son fol dessus le pion de la contraire, le bl. poussera le pion de son Roy tant qu'il va dessus le fol contraire: si le N. le retire à la 3. du cheval de son Roy, le bl. poussera le pion de sa Dame une case plus avant dessus le cheval contraire: si le N. joue ledit cheval à la 4. de son roc, le bl. raschera de jouer suivant la coutume de quelques Italiens & passer bataille, & aura gagné le cheval poussant le pion du cheval de sa Dame tant qu'il va dessus le cheval contraire: Que s'il ne joue pas à passer bataille, le bl. donnera Echec avec sa Dame à la 4. de son roc, & si le N. pour ne perdre son cheval se couvrent avec le pion du fol de sa Dame, le poussant une case, le blanc poussera le pion du cheval de sa Dame tant qu'il va dessus le cheval, & le N. le prenant en passant avec le pion de sa Dame à sçavoir une case plus avant, le bl. le prendra du pion de son roc, decouvrant ledit roc dessus le cheval, & si le N. pousse le pion du cheval de sa Dame une case pour garder le cheval, le blanc où il poussera

poussera le pion une case plus avant dessus le cheval, ou prenant le pion du fol de la Dame contraire avec le pion de sa Dame, il gagnera en toutes manieres le jeu : il est beaucoup meilleur de prendre le pion de la Dame, que de pousser le pion dessus le cheval.

Advertissement.

ET quand le bl. a pris le pion de la Dame avec le pion de son roc, le decouvrant dessus le cheval contraire, le N. poussera le pion de son Roy une case, parce que si le bl. prend le cheval avec sa Dame, le N. la prendra avec la sienne, & si le bl. prend de son roc, le N. jouera le fol de son Roy à la 4. du cheval de la Dame contraire, dessus le roc & le cheval contraire, & ainsi l'empeschera fort à son jeu : Que si lors que le N. a poussé le pion de son Roy une case, le bl. ne prend pas le cheval avec sa Dame, mais pousse le pion une case plus avant dessus le cheval, & si le N. ne prend le pion de la Dame contraire avec celui de son Roy, le bl. le prendra avec son cheval de sa Dame : si le noir pousse le pion du cheval de sa Dame tant qu'il va dessus la Dame contraire, le bl. le prendra avec le fol de son Roy, & le N. prenant avec son pion, le bl. le prendra avec sa Dame donnera Eschec, & le N. se couvrant de sa Dame, le bl. donnera autre Eschec du cheval à la 2. du fol de la Dame contraire, & ainsi le N. sera mat ou il perdra la Dame, & quoy que puisse jouer le noir, si le bl. prend garde à son jeu il gagnera.

Autre maniere de commencer le jeu que ceux qui ont esté dictz. CHAP. XXII.

CEux qui n'ont pas beaucoup d'experience de la science de ce jeu, ont de coustume de commencer leurs jeux d'autres façons que celles que nous avons mis cy dessus, comme par exemple, commençant (avant qu'ils aient poussé aucun pion) par le chevaux, & par ce

18
LE I E V R O Y A L
& parce que cela arrivé, & que la nouveauté de ce commencement peut embrouiller le jeu, je donneray quelque advertissement, non pas pour ordonner des jeux de cette façon de commencer, mais pour y re-
parer.

Le premier advertissement : Que si le bl. tient la main, qu'il doit jouer le premier, & qu'il joue le cheval de son Roy à la 3. de son fol, le N. doit pousser le pion de sa Dame tant qu'il va, & voicy la raison, parce qu'il empesche que le bl. ne peut pas ordonner son jeu par le pion du Roy, qui sera contrainct de pousser une case seule.

Second Advertissement : Que si le bl. comence & joue le cheval de sa Dame à la 3. de son fol, le N. doit pousser le pion de sa Dame tant qu'il va pour empescher que le N. n'ordone son jeu par le pion du Roy, si non en plusieurs coups : que s'il veut luy laisser ordonner son jeu par luy jouant le pion de son Roy tant qu'il va, il aura toujours son jeu mieux ordonné pour avoir en-fermé le pion du fol de la Dame, avec lequel on a de coustume de bien ordonner le jeu de celui qui comence le premier.

Le troisieme Advertissement : Que si le bl. commence par le pion du fol de sa Dame, le poussant tant qu'il va, le N. doit pousser le pion de son Roy tant qu'il va : & si le bl. pousse le pion de son Roy tant qu'il va, le noir jouera le fol de son Roy à la 4. du fol de sa Dame, & ainsi ordonnera bien son jeu, la case de la Dame contraire luy estant libre pour faire sauter son cheval de sa Dame, & le chemin du fol du Roy plus libre pour offenser son ennemy.

Advertissement quatriesme : Que si le bl. commence par le pion du fol du Roy, le poussant tant qu'il peut aller, le N. poussera le pion de sa Dame tant qu'il va, & si le bl. pousse le pion de sa Dame tant qu'il va, le N. jou-

N. jouera le fol de la Dame à la 4. du fol de son Roy, & ainsi poursuivra son jeu qui est meilleur, les fols estans libres, & la 4. case du Roy contraire pour le fault du cheval de son Roy.

Advertissement cinquiesme : Que si le bl. comence par aucuns des pions des chevaux pour sortir par ce chemin les fols, que le N. ne se mette en peine que de jouer le pion du Roy & de la Dame : or jamais bon joueur ne tient ces façons de jouer quand on joue du pair & sans advantage, cela doit suffire pour ordonner les jeux sans advantage, que si je sçay que ce petit labeur te plaise, & que tu t'aggrées à voir les diverses conceptions qu'on peut avoir en ce jeu, je pourray te donner un quatriesme livre, où je traiteray pour ordonner le jeu de celuy qui donne deux coups à jouer pour advantage, & pour ordonner le jeu de celuy qui reçoit l'avantage : pour ordonner le jeu de celuy qui donne deux coups à jouer pour le pion du fol du Roy, & de celuy qui donne le premier à jouer estant un advantage de jouer le premier pour le pion du fol du Roy, & pour ordonner le jeu de celuy qui reçoit ledit pion, pour ordonner le jeu de celuy qui donne un cheval pour le pion du fol du Roy, & pour celuy qui reçoit le cheval, & quelqu' autre chapitre.

FIN.

ANTES MVERTO QUE MVDADÉ.

L 2

TABLE

T A B L E

des Chapitres.

Q ue le Ieu des Eschecs est jeu de science, & invention de Mathematique. Chapitre I. fol	5.
Que ce Ieu est louable & necessaire pour la conservation de la vie. Chap. II. f.	7.
Qui a esté Inventeur de ce Ieu, & en quel temps. Chap. III. f.	7.
Que signifient les trente deux cases vuides au tablier. Chap. IIII. f.	10.
Des noms particulierement des Eschecs & de leur situation. Chap. V. f.	11.
De la forme du Roy, de sa situation, & comme il peut jouer, & de son mouvement. Chap. VI. f.	11.
De la forme de la Dame, de sa situation, & de son mouvement. Chap. VII. f.	13.
De la forme, place, & mouvement des appointez du Roy, que nous appellons fols. Chap. VIII. f.	15.
De la forme des Chevaux, de leur mouvement & de leur situation. Chap. IX. f.	17.
Des Rors, de leur situation & mouvement. Ch. X. f.	81.

Du

Table des Chapitres.

Du mouvement & situation des Pions. Chap.

XI. f.

19.

Qu'est-ce qu'Eschec simple, Eschec double, Eschec & mat. & Eschec suffoqué. C. XII. f. 21

Advertissement general à ceux qui veulent jouer aux Eschecs. f. 22.

LIVRE SECOND.

Comment il faut ordonner son Ieu, les moyens d'assaillir & deffendre. Chap. I. f. 14.

Autre maniere d'ordonner son Ieu. C. II. f. 25.

Autre maniere d'ordonner son Ieu par un mesme commencement. Ch. III. f. 26.

Autre man. d'ordonner son Ieu. C. IIII. f. 30.

Pour ordonner bien le jeu du noir, n'ayant pas la main à jouer. Chap. V. f. 32.

Autre man. d'ordonner son Ieu. Ch. VI. f. 33.

Autre maniere d'ordonner son Ieu, commençant par le pion du Roy. Ch. VII. f. 34.

Autre man. d'ordonner son Ieu. Ch. VIII. f. 35.

Autre man. d'ordonner son Ieu. Ch. IX. f. 36.

Autre man. d'ordonner son Ieu. Ch. X. f. 37.

Autre man. d'ordonner son Ieu. Ch. XI. f. 39.

Autre maniere d'ordonner son jeu, commençant de mesme. Chap. XII. f. 41.

Autre

Table des Chapitres.

*Autre maniere d'ordonner son jeu, & jouant
à passer bataille à l'usage d'Italien. Chap.
XIII. f.*

41.

Autre man. d'ordonner son jeu. Ch. XIII. f.

43.

Autre man. d'ordonner son jeu. Ch. XV. f.

44.

Autre man. d'ordonner son jeu. Ch. XVI. f.

46.

Autre man. d'ordon. son jeu. Ch. XVII. f.

47.

Autre man. d'ordon. son jeu. Ch. XVIII. f.

49.

Autre man. d'ordonner son jeu. Ch. XIX. f.

53.

Autre man. d'ordonner son jeu. C. XXI. f.

53.

Autre man. d'ord. son jeu. Ch. XXII. f.

54.

Autre man. d'ord. son jeu. Ch. XXIII. f.

55.

Autre maniere d'ordonner son jeu pour le noir.

Chap. XXIII. f.

56.

Autre maniere d'ordonner son jeu pour le noir

contre la deffence du pion du fol du Roy.

Chap. XXV. f.

57.

Autre maniere d'ordonner le jeu pour le noir.

Ch. XXVI. f.

58.

Autre maniere d'ordonner son jeu, commen-

çant par le pion du Roy, & l'autre par le

pion de la Dame. Chap. XXVII. f.

58.

LIVRE TROISIESME.

*Autre maniere toute differente d'ordonner
son*

Table des Chapitres.

Son jeu, commençant par le pion du Roy.	
Chap. I. f.	59.
Autre maniere d'ordonner son jeu, commençant par le pion du Roy.	Chap. II. f. 60.
Autre man. d'ordonner son jeu, commençant par le mesme pion du Roy.	Ch. III. f. 61.
Autre maniere d'ordonner son jeu, commençant de mesme facon.	Ch. IIII. f. 62.
Autre man. d'ordonner son jeu.	Ch. V. f. 62.
Autre man. d'ordonner son jeu.	Ch. VI. f. 63.
Autre man. d'ordonner son jeu.	Ch. VII. f. 64.
Autre maniere d'ordonner son jeu, d'offendant le pion du Roy avec le cheval de la Dame.	
Chap. VIII. f.	66.
Autre maniere d'ordonner son jeu de mesme facon.	Chap. IX. f. 66.
Autre maniere d'ordonner, commençant d'autre facon.	Ch. X. f. 68.
Autre maniere d'ordonner le jeu pour la defense du noir.	Chap. XI. f. 69.
Autre maniere d'ordonner le jeu du noir.	Ch. XII. f. 70.
Autre maniere d'ordonner son jeu pour le noir.	
Chap. XIII. f.	71.
Autre maniere d'ordonner son jeu, gardant le pion du Roy avec le pion de la Dame.	Ch. XIII.

Table des Chapitres.

XIIII. f.	72.
Autre maniere d'ordonner son jeu, gardant le pion du Roy avec le pion de la Dame.	
Chap. XV. f.	72.
Autre maniere d'ordonner le jeu, gardant le pion du Roy avec le cheval de la Dame.	
Chap. XVI. f.	74.
Autre maniere d'ordonner son jeu, gardant le pion du Roy avec le pion du fol du Roy.	
Chap. XVII. f.	74.
Autre maniere d'ordonner son jeu, gardant le pion du Roy avec la Dame, joué à la seconde du Roy. Chap. XVIII. f.	76.
Autre maniere d'ordonner son jeu, gardant le pion du Roy contre l'assant du cheval, avec le fol du Roy à la troisieme de la Dame. Chap. XIX. f.	77.
Autre maniere toute differente de commencer le jeu par le pion de la Dame. Chap. XX. f.	78.
Autre maniere d'ordonner son jeu, commençant par le pion de la Dame. Chap. XXI. f.	80.
Autre maniere de commencer le jeu que ceux qui ont esté dictz. Chap. XXII. f.	81.

FIN.

257A

72.
dant
me.
72.
le
c.
74.
lant
roy.
74.
lant
se.
76.
lant
s.
77.
77.
X.
8.
N.
i.
o.
x.
a.

plus au long le antedict
par ladicte Chambre
pour le bonhain coposition
de ce Vill de Tonn
adid La Reguist presentu
Sua et aultres officiers dudid
defficates dudid adid plott
adid In Reg. Augue le bon
Com Considor La Chambr
proceder a la Remendit
de et toutes aultres pudes

De l'effroy du reb

De l'adieu Chamber

De quatre Angb.

De l'effroy du reb

Chamber De l'effroy

patruite ex. form

De l'effroy du reb

De l'effroy du reb

De l'effroy du reb

Chamber que pour

De l'effroy du reb

De l'effroy du reb

DES ESCHECS. Liv. III. 63

chec de la Dame à la 4. du roc contraire, le N. se pour-
ra couvrir du pion du cheval de son Roy, ou chargera
son Roy à sa seconde, s'il se couvre du pion, le bl.
prendra de sa Dame le pion qui est à la 4. du Roy
nant Eschec : si le N. se couvre de la Dame, le
prendra le roc du Roy avec sa Dame : si le N.
le pion du Roy contraire avec la Dame donne
chec, le bl. changera son Roy à la case de sa
ainsi le N. ne peut plus faire de mat, mais
cessaire de garder le cheval du Roy, ou
si le N. joue le cheval à la 2. de son Roy
prendra le pion du roc, & fera en son
Dame, par ce que par ce moyen il g

Advertissement.

Que si lors que le bl. a prins le
le N. n'eust pris avec sa Da
donnant Eschec, comme nous
le cheval de son Roy à la 2.
Dame blanche, le bl. poussera
qu'il va pour ouvrir chemi
nant garde de ne le pouf
tenir enfermé le fol du
que pour le secours de
& ne se faut pas sou
pion, parce que la
leur que celui du
vous verrez le m

ner son jeu.

VI.

Le bl. po
joue
3. du fo
garde
pren
le Roy tant qu'il va : si le N.
ouera le cheval du Roy à la
du Roy contraire : si le N. le
a fol du Roy une case, le bl.
le pion du Roy : si le N. prend
le cheval