

Dieses Werk wurde Ihnen durch die Universitätsbibliothek Rostock zum Download bereitgestellt.

Für Fragen und Hinweise wenden Sie sich bitte an: [digibib.ub@uni-rostock.de](mailto:digibib.ub@uni-rostock.de) .

Das PDF wurde erstellt am: 02.07.2024, 17:36 Uhr.

---

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. Traduict d'Espagnol en François**

A Bruges: Chez Lucas vanden Kerchove, 1655

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

Druck    Freier  Zugang



X 3007



soit solos a au  
les dutes de l'utile  
et plus que nul  
formes l'an nanc  
aladiffraction  
par Tsg Chieles  
hut tendre a fin  
Conclusion dupu  
au st Amineq  
londonne que au au  
dudit acte les dutes

4. 10.

1161

X-3007 <R>

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

Où par un tres-docte & intelligible discour sont amplement descrits les moyens d'ordonner son Ieu, tant pour l'offensive que la defensive.

*Traduit d'Espagnol en François.*



A BRUGES,  
Chez Lucas vanden Kerchove. 1655.

LE JEU  
DES  
ESCHECS  
VASC SON INVENTION  
SCIENCE ET PRACTIQUE

Qui fait au jeu-d'échec & à l'échille  
plus délicat pour l'implémentation  
dans les moeurs que pour  
les autres formes de divertissement  
désinvolte.



Gratuitement à Rostock.  
Copie d'après un jeu de Rostock 1622.

# AV LECTEVR.

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

particulierement le mouvement de  
chaque piece, auquel tu trouveras  
(je t'asseure) du profit & du plaisir ,  
si ayant dressé sur l'Eschiquier tes  
pieces, tu joue attentivement, suivant  
l'ordre & disposition que tu y liras.  
Que si ayant exercé chaque manie-  
re de Ieu quatre ou cinq fois , tu t'en  
acquiers insensiblement & avec ton  
contentement la vraye cognissance.  
Je desire seulement de toy, que pour  
toute recompense tu agrée de bon  
cœur ce petit labeur que j'ay pris, te  
protestant de ne me soucier en au-  
cune façō du jugement de plusieurs  
Censeurs; la pluspart desquels jugent  
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-

s A

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 doute que le Ieu des Eschecs ne soit Ieu de science, & provenu de l'invention Mathematique, parce qu'il tire ses fondemens de deux Arts liberaux, à scavoir la Geometrie, & Arithmetique, estant ageancé dessus le costé d'une superficie pleine, quarrée, & perfectionnée, avec le nombre de huit, qui est nombre entier, lequel multiplié en soy mesme, fait une multiplication de soixante quatre : de sorte que s'imaginant une superficie pleine, & luy baillant huit lignes esgales en longueur & largeur, & en chacune desdites lignes huit petits quarrez, que nous appellerons cases ou maisons esgales, on formera un quarré avec soixante quatre cases, du nombre de quatre, & de huit, sur lequel ce Ieu se joue. Ieu qui est de science, sans tenir rien du hazard, & mis en la demonstration qui est la vraye definitiō de Science, qui s'acquiert par les mesmes moyens que tous les autres Arts liberaux; & j'osseray dire que les moyens conjoinct ensemble, y sont plus necessaires, scavoir l'esprit, la memoire, la force de l'imagination, l'exercice, & l'affection: & encor qu'il y en ait qui jouent, ausquels toutes ces qualitez

## LE IEU ROYAL

(necessaires 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 savans de nom que d'effect. Or sans esprit & sans memoire difficilement peut-on dire savoir quelque chose : la force de l'imagination y est aussi nécessaire pour representer mille sortes d'inventions que l'esprit doit conduire à leur perfection, & plus ou moins l'on sera doué & pourvu de ces qualitez, plus ou moins sera-on savant & 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 penetré avec la force de nostre imaginatio, que la memoire le retiène, & le represente à l'esprit, pour estre limé & perfectionné. Que l'exercice n'y serve entierement, on n'en fait point de doute, 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 saura les plus experimentez. Trois choses rendent la perfectio, l'Art, par la loy duquel tu te gouverne, l'usage que tu garde; les experts que tu doit suivre. L'Art fait certain, l'usage prompt & habile, l'imitation propre & apte: & estans tous trois ensemble, font savant 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 difficulte : Rien n'acquiert qu'un labeur 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

## DES ESCHECS. Livre I.

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

*Que ce Jeu est louable & nécessaire pour la conservation de la vie.* C H A P. II.

Les jeux louables n'ont pas seulement été permis, mais jugez aussi nécessaires pour la conservation de la vie humaine, parce que les corps ne peuvent pas continuellement travailler sans intérêt de leur santé, le jeu qui est le repos y est nécessaire: Il faut donc donner du relâche aux esprits, afin qu'ils se relèvent plus forts & aigus, emoussez & débitez par un continu 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'âme; tellement que ce Jeu n'est pas seulement honnête, & louable, mais aussi nécessaire, recreant & l'esprit, & le corps. Jeu plus désirable que tout autre, comme étant Jeu de science, exerçant l'esprit, & faisant esviter l'oisiveté, qui engendre la rouille du vice en nos âmes. Jeu approuvé de tous, & jugé très-excellent, auquel les plus grands personnages de tous les siècles passéz se sont delectez, comme au plus noble, & duquel un chacun doit faire plus de compte & d'estime.

*Qui a été Inventeur de ce Jeu, & en quel temps.* C H A P. III.

On parle diversement de ceux qu'on croit avoir trouvé l'invention de ce Jeu, les uns l'ont attribuée aux Maures qui y jouent fort volontiers, & mesmement par cœur, en le pourmenant, & pour ce leur attribuée

on

## LE IEU ROYAL

8  
on l'invention; mais cette presomption est foible contre la vérité, qui est que ce Ieu estoit devant les Maures. Les autres la donnerent à deux frères Grecs de nation, appellez Lyde & Tyrrhene, lesquels affligez d'une grâde famine trouverent ce passe-temps, auquel s'occupant, ils sentoient moins leur faim, & dit-on que ces frères estoient fils du Roy Atys, qui pour la grande sterilité qui fut en son païs, fut contrainct de diviser son peuple, & jeter au fort, qui de ses deux fils iroit peupler des contrées estrangères 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'effets d'un songe que d'une vérité. Les autres affeurent ce Ieu avoir été inventé par Palamedes Grec, estant au siège de Troye, homme inventif & ingénieux, qui avoit trouvé la forme du Damier quelque temps auparavant, sur lequel ce Ieu se joue. Les autres veulent dire, que ç'a été 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 affeure que ç'a été en la guerre Troyenne au temps du siège de Troye, afin que les soldats ne s'amusaissent en des vicieux exercices, mais fussent tousiours attentifs à ce qui concerne la milice, aiguisant 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 computatio 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 cruautez 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 l'çavoir & de pouvoir : La beaute du Ieu faisoit qu'à chacu s'y plaisoit. Et adjouste que le Roy se trouvant au lieu où l'on l'exerçoit, il print plaisir tant en la nouveauté qu'en la subtilité du Ieu, & voulut le lçavoir. Lors ce Philosophe luy dit : O Roy ! tu ne peux joier à ce Ieu que premier tu ne sois escolier, & que tu le veuilles apprêdre, 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 & bônes mœurs qu'un Roy doit avoir, retenant doucement la mauvaise vie de son Roy, soubs couleur de parler à une tierce personne. Le Roy s'appercevant 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 desiré 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 commandé à autruy, qui ne lçait commander à soy-mesmes : tu vois que tout ce qui est violent ne dure point. Et pour ce sujet, mon dessein a esté de

## LE IEU ROYAL

16  
re remontrer doucement par cette invention, assuré 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 evitast l'oisiveté qui engendra entre les hommes mille vices, & mille maux. La troisième, parce qu'un chacun desire de sçavoir & ouyr choses nouvelles, la nature de l'homme étant convoitueuse & desireuse de nouveauté. Ce Ieu est en forme & maniere de guerre, pour montrer 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 representer la Cité de Babylone, & par les Eschecs, 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 huict fois huict, il fait le quarré parfait.

*Que signifient les trente-deux cases vides au tablier.*

CHAP. IIII.

Ces cases ou places sont vides 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 possessiōs pour faire travailler ses sub-jects,

## DES ESCHECS. Livre I.

11

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

*Des noms particulierement des Eschecs, & de leur situation.*

CHAP. V.

**L**es noms des pieces principales des Eschecs, sont huixt, la premiere & la principale est celle du Roy, au bien duquel, ou en la mauvaise fortune, on dit perdre ou gaigner 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 Royne : Apres ceux là viennent les chevaux : celuy 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 font, 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 Eschecs d'or & d'argét, representas tous la figure humaine, aucun les faisoit 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.

**I**l faut commencer par le Roy, estant la principale piece du Ieu, lequel l'on formoit en figure d'homme couronné, assis dans une chaire royale, vestu de pourpre, tenant en sa main droictes 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

B 2

vertu

## LE IEU ROYAL

vertu & bonnes mœurs, parce que tout ainsi qu'un bel habilemēt rend le corps plus joly & plus poupin, aussi les vertus perfectionnent l'ame & l'esprit de celui qui les possiede. Le sceptre denote la Justice qu'il doit garder envers tous, recompensant les vertueux, & faisant chastier les meschans, laquelle gardée religieusement, faict croistre les Rois en toute benediction du vray Dieu. Sceptre qui doit estre de charité & de misericorde envers ses subiects, & non de faict & de rigueur, afin que la clemence conserve le Tresne 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'eschquier, 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 Justice 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 violence luy soit faite; l'on appelle violence, quand il faut qu'il se meuve par un eschec, & en cette nécessité 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 desembarrassé, sans que neantmoins il puisse prendre aucune piece en faisant son fault, 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 cheval, ou cōme le pion, luy procede de ce qu'il est Roy. On a aussi de coutume de luy faire sauter trois cases, & tout d'un coup joindre le roc à luy, comme par exemple,

## DES ESCHECS. Livre I.

13

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 scaurons donc que le Roy de sa place peut aller en neuf cases, c'est à dire, peut sauter de neuf faults, 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 vvide, 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 troisième ligne il peut faire cinq faults, l'un à la troisième case de son cheval, l'autre en la troisième de son fol, l'autre au milieu, en la troisième de soy mesme, l'autre en la troisième de sa Dame, & le dernier, à la troisième du fol de sa Dame, & tous ces faults se doivent entendre si les cases sont vuides, & qu'il n'y ait aucun empeschemet par piece ou piô. Que si l'on veut que le Roy ne face le fault, 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, &amp; de son mouvement. C H A P. VII.

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

B 3

rempli

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 douée 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 chasteré 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 soubs la protection & deſence 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 coutume de mettre à main droict ceux à qui l'on veut faire plus d'honneur. Elles sont toutes deux situées & placées au milieu de leurs gens, representat par là la coutume des Perses & 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 desembarrassé, de droict, de travers, comme bon luy semblera, prenant tout ce qu'elle rencontrera en sa voye: elle va de pointe comme le sol 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 & valcereux 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 menoient leurs femmes avec eux quand ils alloient en guerre, comme nous lisons de Darius & de plusieurs autres. Ceste Dame donc tieat 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 appelons fols. C H A P. VIII.*

C Es pieces que nous appellons (pour suivre le commun) fols, estoient figurez en forme de Ingés & 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 Iuges pour vuidre tous les differents, l'un à la case noire, qui represente le Iuge Criminel, l'autre en la case blanche le Iuge 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 appeler des personnes sages & craignans Dieu, & qui quittent toute passion particulière pour rendre la Justice esgalemēt à tous : L'une de ces pieces icy est mise au costé du Roy, & l'autre au costé de la Dame, pour montrer que les Princes doivent

uent avoir tousiours près de leur personne leurs Conseillers, & le Roy qui faict tout avec conseil, est gouverné par la Divine Sageſſe, & ce conseil est particu-lierement requis aux affaires de la guerre. Le mou-vement de ces pieces est de pointe, gardant tousiours le rang des cases où ils font lituez, comme s'ils font à la case blanche, ils vont par toutes les cases blanches, si en la noire, par toutes les noires, pour faire cognoiſſtre aux luges qu'ils se doivent entendre seulement à ce à quoy ils font appellez, s'ils se mesler d'autre char-ge que de la leur; Ces pieces trouvant la place vuidé de leur pions peuvent courir toutes les cases, prenāt & frappant tout ce qu'ils rencontreroit. Et pour voir clairement comme ils frappent, ou prennent, considé-rons 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 cōme à la quatrieme de son Roy, il frappera de qua-tre parts, de deux contre les ennemis, & de deux vers les siens. L'on a fait cette demande, qu'elle piece e-ſtoit meilleure, ou le fol ou le cheval? A quoy l'on a ſpondu, que communement l'on les tient pour eſ-gales pieces, & par ainsi, ſuivant la diſpoſition du jeu, le fol ſera meilleur, & quelque fois le cheval, & néa-moins il ſemble qu'on ſe fera 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 lui peut donner, & le couvrant peut prendre la piece qui lui donne eſchec, ce que ne peut le cheval; garde mieux ſes pions, & eſt gardé d'eux: ayde mieux à conduire ſes pions à Dame: & conjoinct avec un roc, il peut gagner le jeu, ce que ne peut un cheval: peut avec

avec un pion ferret le passage & à la Dame & au roc: le cheval a aussi des proprietez que n'a pas le fol, cōme 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 cognoistre 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'ō met deux chevaux, l'un du costé du Roy, l'autre du costé de la Roine, pour montrer 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 & situë apres les fols, que nous avons dit estre Iuges, pour montrer qu'il faut que les Loix & la Iustice soient gardées, parce qu'aux Loix & à la Iustice 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 sa case: Il peut sortir par trois costez pour aller en bataille, scavoir ou en la seconde de son Roy, ou à la troisième du fol du Roy, ou à la troisième du roc, pourveu que les cases soient vides, de mesme le cavalier de la Dame peut sortir ou à la seconde de sa Dame, ou à la troisième de son fol, ou à la troisième de son roc, les cases n'estans occupées: que si elles estoient occupées des ennemis, en fautant il les peut assaillir & prendre, & ainsi suivre tout l'Eschiquier, deffendant les siens, & attaquant ses ennemis. Ce cavalier a quelques proprietez qui ne sont point com-

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 un fol, cely 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.*

C H A P. 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, representant les Vicerois & Gouverneurs, deputez aux provinces esloignées pour le Roy, qui ne peut estre présent en toutes les contrées de son royaume, à cette occasion l'on les esloigne du Roy & de la Roine, & sont situez aux dernières esases: l'on doit obeissance à ces Gouverneurs tout ainsi qu'au Roy mesme. Le mouvement de ces pieces est tout droit 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 enemis : de leur place ils peuvent aller toute la ligne qu'ils tiennent devant eux, & toute la ligne qu'ils tiennent à costé, mais touisours 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 Røy il peut donner le mat, ce que ne peut aucune autre piece, excepté la Dame: ils sortent les derniers de la ligne du Røy, 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 denorent le commun populaire & artisans, sans lesquels le royaume ne pourroit subsister, parce que toute Ciré, 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 droit de case en case, pouvant aller deux cases sans celle où ils sont pour lenir 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 droite, 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 droit, mais de pointe, une case devant la leur, & ainsi donnent eschec au Røy, & bien souvent en se faisans Dames, ils le matent. De cet eschec le Røy ne se peut couvrir, d'autant qu'il n'y a point de case entre-deux, & faut que de nécessité il se remue. Le pion du roc du Røy frappe à la troisième du cheval leument:

## LE IEU ROYAL

26

lement; le pion du cheval frappe à la troisième case du roc, & à la troisième du fol du Roy. Le pion du fol, à la troisième du cheval, & à la troisième du Roy: le pion du Roy à la troisième de son fol, & à la troisième de la Dame. Celuy de la Dame à la troisième du Roy, & à la troisième du fol de la Dame: le pion du fol de la Dame à la troisième de sa Dame, & à la troisième du cheval. Celuy du cheval à la troisième du fol, & à la troisième du roc, le pion du roc à la troisième 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 jouer 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 courre 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 & nécessité des principaux. Ils sont mis en la seconde ligne, parce qu'il faut qu'ils soient estoignez du conseil du Roy, comme n'ayant pas l'experience des affaires de la guerre, ils servent de remparts & de fortification aux Gouverneurs & Capiraines, & encore qu'il s'en perde beaucoup, la faute n'en est pas si grande, cōme d'une des pieces principales. Nous ne nous arresterons pas à la forme que l'on leur donnaoit, qui estoit humaine, ny à la signification de chasque pion, de la piece, devant laquelle elle est, parce que cela n'est pas nécessaire pour l'exercice de ce leu.

Qu'est

Qu'est ce qu'Escheck simple, Escheck double, Escheck & mat,  
& Escheck suffoqué. C H A P. XII.

L'Escheck 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'Escheck il n'est pas permis au  
Roy de sauter trois cases, comme nous avons dit, en-  
core que ce fust son premier coup, mais seulement al-  
ler case à case, & se retirer. Quand cet Escheck est sim-  
ple, il peut souvent estre couvert de quelque piece ou  
pion quelquefois aussi il ne peut se couvrir. Il y a des  
Eschecks doubles que nous appellons Eschecks de deux  
pieces, & de ceux-là le Roy ne se peut en aucune fa-  
çon couvrir, ny se reparer, parce que en un mesme  
temps & d'un mesme coup il est attaqué de deux co-  
stez, tellement qu'il est contrainct par force de quit-  
ter sa place, s'enfuir, & se retirer en lieu où il pense a-  
voir du secours des siens, cette espece d'Escheck se fait  
par la descouverte de quelque piece, jouant ou ua  
pion ou une autre piece tel qu'el soit, & parce que  
cest Escheck, comme de deux coups donnez en mesme  
temps, encores que toutes les deux pieces puissent e-  
stre prises, toutesfois ne pouvans pas estre prises tou-  
tes deux d'un seul coup, cet Escheck ne peut aucune-  
ment estre couvert, ny ces pieces estre prises, sinon  
par le Roy seul, qui peut prendre l'une des pieces qui  
luy donne Escheck, 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 döne telle rencontre qu'il ne peut fuir  
en aucune part, & appell' on Escheck & mat: le mat  
suffoqué est celuy qui se faict sans violence d'Escheck.

& ce mat n'est proprement autre chose qu'enserrer 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 tenoit quelque piece ou pion pour jouer, cela representeroit quelque espece 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 estat encor en vie, & n'estant matié, & tué, quoy qu'il soit enserré bien estroictement, & 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.

*Adverfisement general à ceux qui veulent jouer aux Esches.*

**C**Eluy qui desire d'apprendre ce jeu, doit estre averti de mettre l'Eschiquier en sorte que la dernière case à main droite soit blanche : sçaura qu'il y a huict 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

## DES ESCHECS. Livre I.

23

excepté qu'estant opposees l'une à l'autre, elles sont en cases différentes, celuy 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 scaura encores que la case où la piece est siéne, s'appelle case de telle piece, la où est le roc, s'appelle case du roc, & ainsi des autres pieces, le même se fait aux pions, comme le pion du Roy, le pion du roc, &c. scaura que la seconde case dela ligne du roc s'appelle seconde du roc, seconde du fol du Roy, seconde du fol de la Dame, &c. scaura que pour bien jouer il faut vaincre son adversaire de vive force, & rien par erreur ; que le joueur regarde deux fois avant qu'il joue, de peur qu'il ne joue 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 puise ayder, & pour se dessendre, & pour assaillir, qu'il aye tousiours les pions du Roy & de la Roine dessendus : Qu'il tienne les pions unis & liez les uns aux autres, de maniere que l'un dessende l'autre ; Qu'il tasche de ne point doubler ses pions, fino que ce fut pour gagner une piece, ou pour mieux ordonner son jeu : Qu'il tasche opportunément mettre son Roy en seureté, en luy faisant faire le fault ou autrement comme il verra, fortifiant le lieu où le Roy est, tant de ses pions, que de ses pieces, sans qu'il remue les pions qui sont devant le Roy. Qu'il ne donne jamais une piece pour deux pions ny pour trois, sanon en grande nécessité, & observant toutes ses particularitez, conduisant son jeu comme il verra aux livres suivans, il se fera bon joueur.

LIVRE

LE IEU ROYAL  
LIVRE SECONDE.

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

**L**e blanc ayant à jouer le premier, il jouera le pion du Roy tant qu'il peut aller, si le Noir joué 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 joué 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 joué le fol du Roy à la 4. du fol de sa Dame, le Blanc joué le cheval du Roy à la troisième de son fol pour garder le pion du Roy, le Blanc joué le fol du Roy à la 4. du cheval de la Dame contraire, dessus le cheval : si le Noir joué 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 troisième du fol, si le Noir joué le fol de sa Dame à la 2. de ladite Dame, pour empêcher la descouverte, le Blanc jouera 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,

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

*Autre maniere d'ordonner son jeu.*

C H A P. II.

**L**E 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 blâc 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 ledit 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 celuy 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 sô 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 dôné 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 ch. 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,

D

le pre-

*Autre maniere d'ordonner son jeu par un mesme commencement.* C H A P. III.

**L**E 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 celuy 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 s'echant 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 celuy de son Roy, le bl. jouera le pion de la Dame une case, descouvrant 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

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 même cheval, le bl. jouera le pion du cheval de son Roy une case; si le N. le prend avec celuy 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 la Dame

à la seconde du roc de son Roy : si le N. prend le piô avec celuy 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.*

**E**T 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 de l'ordonné.

*Advertissement.*

**Q**UAND le noir a joué le cheval à la seconde, s'il l'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 celuy 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.*

C H A P. III.

**L**E 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 pris le pion de la Dame contraire avec le pion de son Roy. & le bl. la pris avec le pion du fol de la Dame : s'il eust premierement poussé le pion du Roy dessus le cheval,

D 3

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, &c 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, principallement 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 biē ordonné.

*Advertissement.*

**E**T 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. III.*

**L**E blanc poussant le pion du Roy tant qu'il va : si le noir joue le même, 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 celuy 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, & jouat 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.*

**M**ais 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 contralre 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.

## LE JEU ROYAL

22 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 ou luy donnera le mat.

*Pour ordonner bien le jeu dn noir n'ayant pas à la main à jouer. C H A P. V.*

**L**E 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 blac 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 poussé 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 celuy 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 descouverte, 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 grād advantage.

*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 piô 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, celuy du fol du Roy, & celuy du roc : parce que si le N. eust pris 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. d'ônera 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.*

**M**ais 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.***C H A P. VIII.**

**L**e 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 pouffe 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 pion : mais si le N. au lieu de jouer le fol de sa Dame, comme 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.*

C H A P. I X.

L E 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 toufiours gagné le cheval.

*Autre maniere d'ordonner son jeu.*

**C H A P. X.**

**L**E 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 son 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 sol du Roy une case dessus le fol, & gardant son roc, le bl. jouera ledit fol à la 3. de la Dame contraire pour luy enserrer ses pieces, & ainsi son jeu sera meilleur quoy qu'il ait moins d'un pion.

*Advertissement.*

**Q**ue si au commencement quand le bl. a poussé le pion du sol 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 pris le pion du fol avec celuy de son Roy, 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 de son roc : si le N. joue le cheval de son Roy à la 3. de son sol pour prendre le pion du Roy, le bl. jouera le cheval de sa 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 sa 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, ainsi joue le cheval à la 4. du sol du Roy cōtraire 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 sa Dame : & si le N. prend avec sa Dame le pion du roc contraire, le bl. prendra du fol le cheval, & ainsi aura bon jeu.

*Adver-*

*Advertissement.*

**S**i 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 piô 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.

**L**e 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 c'le 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 sol : 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 avat 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 sol 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 piō 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.*

**S**I 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 piō du fol, le bl. eust poussé le piō 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 tâcher de gaigner 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.

**P**OUFFANT 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, & jouant à passer bataille à l'usage d'Italien.* CHAP. XIII.

**L**E bl. pouffant 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 avat dessus le cheval: si le N. joue l'edit 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 tant 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 perdroit 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 celuy 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 celuy 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 descouverte, 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 meisme, 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 meisme, le bl. poussera le piô 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 meisme, 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 dessendre l'Eschech du cheval, le bl. poussera le piô 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.

*Advertissement.*

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 bô coup, le bl. prendra du piô 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

avec son pion, donnant Eschec, & le N. changeant sō 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'embarracer 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.

**L**E 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 Dame 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 cheval 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 au r' bon jeu: mais si le N. au lieu de venir avec le fol de sa Dame à la 3. du roc contraire, eust

eust pris dudit fol le cheval contraire, le bl. le prendra avec la Dame : si le N. jone 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, ainsi 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 pris 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 manière 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 sol du Roy tant qu'il va: si le N. le prend, le bl. joue le sol de son Roy à la 4. du sol de sa Dame: si le N. joue le cheval du Roy à la 3. de son sol, le bl. jouera la Dame à la 2. de son Roy: si le N. joue le sol de son Roy à la 4. du sol de la Dame, le bl. poussera le pion du sol 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 sol 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 dessins & 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 sol, le bl. le prendra de son roc, si cependant le N. joue le pion 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 sol dessus la Dame contraire, parce que le bl. ne le peut prendre pour la descouverte du Roy, le blanc pourra prendre le pion du sol du Roy avec sa Dame donnant Eschec, & le N. le prenant de sa Dame, le bl. la prendra du sol de son Roy donnant autre Eschec, & le N. prenant de son Roy, le bl. jouera son roc à la 3. du sol de son Roy couvrant le cheval, & ainsi gagnera

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 pion 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 son 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 la 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.*

**C H A P. XVII.**

**L**E bl. poussant le pion de son Roy tant qu'il va : si le N. joue le même, 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 pion 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 prédre, 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 prenāt 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. cōtraire & 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 sō 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.

## C H A P. 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 piō 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 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 Dame.

G

Dame

## LE I EU ROY AL

so Dame à la 2. d'elle mesme, & ainsi aura gagné une piece, que si le N. ne prend le pion de la Dame avec so 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 so 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 descouvert dessus la Dame contraire, & ainsi si le N. courra fortune de perdre. † *Le pion se faisant Dame donne Eschec.*

*Autre maniere d'ordonner son jeu.*

### CHAP. XIX.

**D**oussant 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. poussie 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.

sol, 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 che-  
 val du Roy tant qu'il va pour garder son pion, le blac  
 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 con-  
 traire 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 döner 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 dönant  
 Eschec, & si le N. le prend de son Roy, le bl. luy don-  
 neroit Eschec de sa Dame à la 4. du cheval de sa Da-  
 me 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. jou-  
 ant le cheval de sa Dame à la 4. de son Roy dessus le  
 fol contraire & pour se defendre 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 mes-  
 me 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-

## LE IEU ROYAL

ne le pion du cheval du Roy, chargeant dessus le roc,  
et 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 contrai-  
re, 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  
sa Dame, le bl. luy donneroit autre Eschec de la Da-  
me 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 meil-  
leur, le bl. ne jouera sa Dame à la 4. de la Dame con-  
traire, 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 sembleroit  
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 mattera :  
& 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 don-  
nera 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 pion du fol du Roy con-  
traire,

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.*

**C H A P. XX.**

**P**Oussant 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. pouffe 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 au-  
ra bon jeu.

*Autre maniere d'ordonner son jeu.*

**C H A P. XXI.**

**L**E 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, gardat 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.

**L**E 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 piō qu'il avoir perdu.

*Autre maniere d'ordonner son jeu.*

CHAP. XXIII.

**L**E bl. poussant le pion du Roy tant qu'il va: si le N. joue le mesme, le bl. poussera le piō du fol du Roy tant qu'il va: si le N. le prēd, 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. prēdra 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. XXIIII.

**P**oussant 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. done 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 celuy du fol, le bl. le prendra avec celuy 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 descouverte, 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 picce.

*Advers.*

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 celuy 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 deffense du pion du fol du Roy.*

## CHAP. X 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 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.*

**C H A P. XXVI.**

**L**E 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 prēd 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.*

**C H A P. XXVII.**

**L**E 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 TROISIESME.<sup>59</sup>

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

## CHAP. I.

**L**E 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. faict 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'oste 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 la Dame à la 2. de la Dame, le bl. jouera le cheval de sa Dame à la 2. 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. prédra 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

## 60 LE IEU ROY AL

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. le 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 donne ra Eschec du cheval pour avoir le roc.

*Autre maniere d'ordonner son jeu, commençant par le pion du Roy. C H A P. II.*

**L**E 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. pouffe 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

DES ESCHECS. Liv III. 61

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 dominant Eschec, le N. changera son Roy à la case de sa Dame dessus le cheval, & ainsi quoy que joue le blac. le N. aura meilleur jeu, ayant desordonné le jeu blac.

*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

H 3

N. jouera

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 façon.* C H A P. IIII.

**L**E bl. poussant le pion de son Roy tant qu'il va, le N. jouera le même : si le bl. joue le chev. du Roy à la 3. de son fol, le N. jouera la même : 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 ludit 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 d'ônant 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.*

C H A P. V.

**L**E 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. de son fol pour prendre le pion du Roy, s'il n'est gardé, il y à 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 pourra 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 donnant 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 Eschec, le bl. changera son Roy à la case de sa Dame, & ainsi le N. ne peut plus faire de mat, mais il luy est nécessaire 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.*

**Q**ue si lors que le bl. a pris 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 dc sa Dame tant qu'il va pour ou vrir chemin au fol de sa Dame, prenant 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 folz soient prompts & ne se faut pas soucier pour le present de garder un pion, parce que la Dame estant libre, son jeu est meilleur que celuy du noir. Voyez le chapitre XX. où vous verrez le moyen de reparer ce jeu.

*Autre maniere d'ordonner son jeu.**CHAP. VI.*

**L**e 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 blac 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 piô 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 blâc 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 sera mat.

*Autre maniere d'ordonner son jeu.*

C H A P. VII.

**L**E 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 piô 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 ordonnerons pour chacune des manieres de jeux, & en chacun l'on verra aisement le profit ou le dommage qui en peut suivre, & quelle est la plus seure 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. poussé 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. lui 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 couvre 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 prevoire que le bl. ne lui prenne le pion 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 poussé pas le pion de la Dame tant qu'il va pour ne perdre le pion du Roy, ains les poussé 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 aisement poursuivre avec avantage son jeu.

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

## CHAP. VIII.

**L**E 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. feroit enserré, doubleroit un pion qui est advantage pour le contraire.

*Autre maniere d'ordonner son jeu de mesme façon.*

## CHAP. IX.

**L**E 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 enserré : 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 remué. 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

ca  
bl

Dame à la 4. de la Dame contraire dessus le cheval & pion du Roy : si le bl. joue le cheval à la 4. de luÿ même, 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, & si le 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 tousiours 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 empescher 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 piô 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 remedier à tout cecy joue le cheval à la case de sô 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 sô 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 des-  
couverte joue son Roy à la 2. de sa Dame, le N. prédra  
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 mesme dessus le  
pion de la Dame, & ainsi gagnera le jeu.

*Autre maniere d'ordonner, commençant de mesme facon.*

CHAP. X.

**L**e 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 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 con-  
traire 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 che-  
val 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'entemy, poussant le pi-  
on 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 che-  
val, le bl. poussant le pion de sa Dame une case dessus  
le cheval qui est à la couverte de l'Eschec du fol. Que  
si le N.

si le N. ne retire son fol, ains prend le pion de la Dame avec celuy 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 desordôner 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 biē arrenger, & s'il joue le cheval du Roy à la 3. de son fol le bl. jouera la Dame à sa troisième, & 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 deffense du noir.*

## C H A P. X I.

**S**i 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 dessin : si le bl. le prend avec le pion de son Roy, le N. le prédra de la Dame, &c ainsi pour suivre 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 contreire dessus le cheval, & mettra son Roy en lieu de seureté, & aura fort bon jeu.

*Autre maniere d'ordonner le jeu du noir.*

CHAP. XII.

**L**e 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 retournera 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 fault : 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. retournera son cheval à la 3. du fol, le N. jouera le pion du fol de la Dame une case dessus le fol contreire,

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.*

**S**i lors que le bl. a joué le cheval de sa Dame à la 3. du sol, il eust joué le pio de sa Dame une case dessus le cheval du Roy contraire, le N. le prendra avec le pion du sol de la Dame ; & si le bl. prend de sa Dame, le N. jouera la Dame à la 2. de son sol, pour changer la Dame, & si le bl. ne veut pas changer, il faut qu'il garde le sol 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 sol dessus le sol du Roy blanc, & le pion du mesme sol pour donner mat ou prendre le sol.

*Autre maniere d'ordonner son jeu pour le noir.*

**C H A P. X I I I.**

**L**e bl. poussant le pion du Roy tant qu'il va, le noir jouera le mesme : si le bl. joue le cheval de sō Roy à la 3. du sol pour prendre le pion, le noir le gardera jouant le cheval de sa Dame à la 3. du sol : si le bl. joue le sol de son Roy à la 4. du cheval de la Dame dessus le cheval, le N. jouera le sol de son Roy à la 4. du sol de la Dame : si le bl. pousse le pion du sol 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 sol, le N. le prendra du pion de sa Dame pour ouvrir chemin au sol de la Dame : si le bl. ne prend pas le cheval comme a esté dict, pour ne changer pas son sol, mais joue le roc de son Roy à la case du sol pour se changer, le N. jouera le cheval du Roy à la 3. de son sol, retirera premierement le sol 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 tant

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. XIIII.

**S**i 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 sol pour prendre le pion, le N. le gardera poussant 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 sol 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. enserrées, & ainsi aura meilleur jeu.

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

**L**e 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.

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 prenne 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. le 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, ainsi 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 voulut perdroit 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 rôc de la Dame contraire pour eviter 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 2. de son fol dessus la Dame : si le N. tire la Dame à la 2. de son rôc, le bl. poussera le pion de sa Dame tant qu'il va, & ainsi s'achant bien jouer aura son jeu mieux ordonné que son adversaire, & par ainsi a este 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, aſin que le bl. ne puiſſe gagner cette caſe avec ſo  
chev. pour aller ſur la Dame noire, & ainsi qu'il pour-  
ſuive le jeu.

Autre maniere d'ordonner le jeu, gardant le pion du Roy avec  
le cheval de la Dame. C H A P. XVI.

L E 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 garde-  
ra 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 Da-  
me à la 3. de ſon Roy pour changer les folz, & ſi le bl.  
le prend, le N. le prendra du pion du fol du Roy : ſi le  
bl. pouſſe le piō du fol de ſa Dame une caſe, le N. joue-  
ra 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 ch.  
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 folz,  
& desdoubler ſon piō. De ces jeux l'on voit que cette  
maniere de garder le pion du Roy est plus ſeure, & a-  
vec laquelle l'on peut plus aifeſſément aſſaillir.

Autre maniere d'ordonner ſon jeu, gardant le pion du Roy  
avec le pion du fol du Roy. C H A P. XVII.

L E 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 bo-  
ne ſi du pion du fol l'on prend le cheval : mais jouons  
autrement & nous verrons qu'elle ne fera 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 dōne 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 d'ônant 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 sol, 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, ains 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 sol dessus la Dame contraire, le N. jouera sa Dame à la 3. de son Roy, gardât le pion de sa Dame : si le bl. joue le roc de son Roy à la case de son sol, 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 sauver 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'offence de.

ce de son ennemyn. 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 sa 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. forme 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 la Dame, joué à la seconde du Roy.*

**C H A P. XVIII.**  
**L**e 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 ennemyn : 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 troisième 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 enferre ses pieces & ses pions, & neantmoins pour suivant 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 la 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.* C H A P. XX.

**L**E bl. poussera le pion de la Dame tant qu'il va, le N. poussera aussi le pion de sa Dame tant qu'il va, si le bl. prend avec le pion de sa Dame, le bl. poussera le pion de son Roy tant qu'il va : si le N. pouffe 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 desordonner 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 pouffe le pion du fol de sa Dame une case, le bl. prendra le pion du cheval avec celuy 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 sa 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 couvre

vire

vre de sa Dame, le bl. changeta la Dame, parce que le N. a le pion du roc desuny, & le perdra par force doublant ledit roc, & le fol, & le cheval. Que si le N. ne prédi pas le fol du bl. avec le sien, mais joue le cheval de sa Dame à la 3. de son sol pour prendre le pion de la Dame contraire, le bl. jouera le sol 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 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.*

**Q**uand le N. a joué le cheval de sa Dame à la 3. du sol pour prendre le pion de la Dame contraire, & que le bl. a joué le sol de la Dame à la 3. de son sol pour garder le pion, ce seroit mieux 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 sol de son Roy tant qu'il va dessus ledit cheval, afin qu'il enserre 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 faict 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 sol 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 JEU ROYAL  
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. la 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 sera le noir, parce que s'il ne charge la 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.

LE 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 la Dame tant qu'il va; si le N. le prend avec le pion de sa Dame, le blanc jouera le cheval de la 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 Eschec avec sa Dame à la 4. de son roc, & si le N. pour ne perdre son cheval se couvre avec le pion du fol de sa Dame, le poussant une case, le blanc poussera le pion du cheval de la Dame tant qu'il va dessus le cheval, & le N. le prenant en passant avec le pion de sa Dame, à l'avoir une case plus avant, le bl. le prendra du pion de son roc, descouvrant 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.*

**E**T quand le bl. a pris le pion de la Dame avec le pion de son roc, le descouvrant 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 prenne 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 prenne 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 celuy 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 ya 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 couvrira 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 oommencer le jeu que ceux qui ont  
esté dictz. C H A P. X X I I.*

**C**EURS 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, commençat (avant qu'ils aient poussé aucun pion) par le chevaux, & parce

**LE IEV ROY A L**ig el m<sup>me</sup> bon  
 & parce que cela arrivé, & que la nouveauté de ce  
 commencement peut embrouiller le jeu, je donneray  
 quelque adverfisement, non pas pour ordonner des  
 jeux de cette façon de commencer, mais pour y re-  
 parer.

**Le premier adverfisement :** Que si le bl. tient la main,  
 qu'il doive jouer le premier, & qu'il joue le cheval de  
 son Roy à la 3<sup>e</sup> de son fol, le N. doit pouffer 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 coſtrainct de pouffer une ca-  
 ſe ſeule.

**Second Adverfisement :** Que si le bl. cōmence & joue  
 le cheval de sa Dame à la 3<sup>e</sup> de son fol, le N. doit pouf-  
 fer le pion de sa Dame tant qu'il va pour empêcher  
 que le N. n'ordonne son jeu par le pion du Roy, ſuion en  
 plusieurs coups : que s'il veut lui laiffer ordonner son  
 jeu par là, jouant le pion de son Roy tant qu'il va, il  
 aura touſiours ſon jeu mieux ordonné pour avou en-  
 ferré le pion du fol de la Dame, avec lequel on a de  
 coutume de bien ordonner le jeu de celuy qui com-  
 mence le premier.

**Le troisieſme Adverfisement :** Que si le bl. commence  
 par le pion du fol de sa Dame, le pouſſant tant qu'il va,  
 le N. doit pouffer 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 con-  
 traire lui éſtant libre pour faire ſauter ſon cheval de  
 ſa Dame, & le chemin du fol du Roy plus libre pour  
 offenser ſon ennemy.

**Adverfisement 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 sa Dame à la 4. du fol de son Roy, & ainsi poursuivra son jeu qui est meilleur, ses fols étant libres, & la 4. case du Roy contraire pour le fault du cheval de son Roy.

*Advertissement cinquiesme: Que si le bl. commence par aucun des pions des chevaux pour sortir par ce cheval 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 avantage, cela doit suffire pour ordonner les jeux sans avantage, que si je l'çay que ce petit la-bour te plaise, & que tu t'agrées à voir les diverses conceptions qu'on peut avoir en ce jeu: je pourray te donner un quatrième livre, où je traitteray pour ordonner le jeu de celuy qui donne deux coups à jouer pour avantage, & 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 au Roy, & de celuy qui donne le premier à jouer étant un avantage 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.*

F I N.

ANTES MVERTO QUE MUDADE.

TABLE

L 5

DES ESSOIES. 111.  
T A B L E  
des Chapitres.

**Q**ue le Jeu des Eschecs est jeu de science, & invention de Mathématique. Chapitre I. fol. 5.  
Que ce Jeu est louable & nécessaire pour la conservation de la vie. Chap. II. f. 7.  
Qui a été Inventeur de ce Jeu, & en quel temps. Chap. III. f. 7.  
Que signifient les trente deux cases vides 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 appoîtez du Roy, que nous appelons fols. Chap. VIII. f. 15.  
De la forme des Chevaux, de leur mouvement & de leur situation. Chap. IX. f. 17.  
Des Rots, de leur situation & mouvement. Chap. 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 échec échec, & Eschec suffoqué. C. XII. f. 21  
Advertissement général à ceux qui veulent  
jouer aux Eschecs. f. 22.

LIVRE SECOND.

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

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

Autre maniere d'ordonner son jeu par un mes-  
me commencement. Ch. III. f. 26.

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

Autre maniere d'ordonner son jeu, commen-  
çant par le pion du Roy. Ch. VII. f. 34.

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

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

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

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

Autre maniere d'ordonner son jeu, commen-  
çant de mesme, Chap. XII. f. 41.

L 3

Autre

Table des Chapitres.

Autre maniere d'ordonner son jeu, & jouant  
à passer bataille à l'usage d'Italian. Chap.  
XIII. f. 41.

Autre man. d'ordöner son jeu. Ch. XIII. f. 43

Autre man. d'ordöner son jeu. Ch. XV. f. 44.

Autre man. d'ordöner 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'ordöner son jeu. Ch. XIX. f. 53.

Autre man. d'ordöner 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'ordöner son jeu pour le noir.  
Chap. XXIII. f. 56.

Autre maniere d'ordöner son jeu pour le noir  
contre la deffence du pion du fel 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 TROISIEME.

Autre maniere toute differente d'ordonner  
son

Table des Chapitres.

Son jeu, commençant par le pion du Roy. 59.  
Chap. I. f.  
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'ordōner son jeu. Ch. VI. f. 63.  
Autre man. d'ordonner son jeu. Ch. VII. f. 64.  
Autre maniere d'ordonner son jeu, defendant le pion du Roy avec le cheval de la Dame. 66.  
Chap. VIII. f.  
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'ordōner 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 Rey.*  
Chap. XVII. f. 74.  
*Autre maniere d'ordonner son jeu, gardant  
le pion du Roy avec la Dame, joué à la se-  
conde 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 troisième de la Da-  
me. Chap. XIX. f. 77.  
*Autre maniere toute différente de commen-  
cer le jeu par le pion de la Dame. Chap. XX.  
f. 78.  
Autre maniere d'ordonner son jeu, commen-  
çant 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.**

XXX

FIN.

257A

72.  
dant  
73.  
72.  
sle  
Co  
74.  
lant  
roy.  
74.  
dant  
sfe  
76.  
lant  
als  
74.  
77.  
en.  
X.  
8.  
11.  
11.  
0.  
X.



plus au long le entendeur  
veiller par laudis. Chaque  
semaine Tonham composition  
Tonne de est VIII de ton  
et de la Registre presentur  
hui et autres officia dudit  
Registration. Dudit dudit est  
nominal In Rz. August 6. hui  
en Consideration la Gambe  
proceder a la remuneration  
de et toutes autres parties

De hispox. In reb  
der Padre Chamb  
t. hoc quatuor. Longh.  
tina. Tunc  
Chamb. In diphon  
patentia ex. form  
faburie dunc. Sig  
legit a scollon. p  
leg. Regentu. Vnde  
Chamb. quo. in ur  
lent. inde. in lant  
in pax. de scollon.

chec de la Dame à la 4. du roc contraire, le N. se pourra couvrir du pion du cheval de son Roy, ou chargé 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, donnant Eschec : si le N. se couvre de la Dame, le bl. prendra le roc du Roy avec sa Dame : si le N. le pion du Roy contraire avec la Dame donneant Eschec, le bl. changera son Roy à la case de sa Dame, 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, le bl. prendra le pion du roc, & fera en son Dame, par ce que par ce moyen il g.

## Advertissement.

Ve si lors que le bl. a pris la Dame, le N. n'eust pris avec sa Dame, donnant Eschec, comme nous l'avons dit, le cheval de son Roy à la 2. de son Roy, Dame blanche, le bl. pousseyt le pion de la Dame blanche, qu'il va pour ouvrir chemin, et prendre la Dame, ne tant que le bl. a pris la Dame, ne, prenant garde de ne le pousser pas, de peur de tenir enserré le fol du Roy, il est besoin de faire de bons coups, et de garder une Dame, son jeu est meilleur que celui du N. Chapitre XX. où vous verrez le moyen de gagner son jeu.

## VI.

Le bl. pourra gagner son jeu tant qu'il va : si le N. joue le cheval à la 3. du fol du Roy contraire : si le N. le garde, le bl. le pion du Roy une case, le bl. prend le pion du Roy : si le N. prend le cheval