

---

## Règles de jeux

**Numéro d'inventaire** : 1979.23964

**Type de document** : imprimé divers

**Période de création** : 3e quart 17e siècle

**Date de création** : 1668

**Matériau(x) et technique(s)** : papier

**Description** : Ensemble constitué de 3 feuillets imprimés simples et 1 feuillet imprimé double, arraché de leur ouvrage d'origine.

**Mesures** : hauteur : 14,6 cm ; largeur : 8,8 cm

**Notes** : Les pages concernent les règles des jeux suivants : - Le Jeu de Cupidon, autrement appelé le Passe-temps d'Amour (jeu de l'oie créé autour de 1640) : p. 257-261 - Le Jeu nouveau de la Chouette, auquel on joue suivant les Règles qui suivent (jeu de loterie) : p. 262-263 - Le Jeu du renard et de la poule, et la méthode d'y jouer (ancêtre du jeu d'assaut) : p. 264-265 - Le Jeu de la Guerre : p. 266 (seulement le début de la règle).

**Mots-clés** : Jeux de l'oie

Autres jeux de parcours (double six, jeu de la chouette, petits chevaux, etc.)

Catalogues et factures de jeux et jouets

**Utilisation / destination** : jeu

**Historique** : Ces pages proviennent très probablement d'un exemplaire de "La Maison des jeux académiques , contenant un recueil général de tous les jeux divertissants pour se réjouir & passer le temps agréablement. Et augmentée de la lotterie plaisante", parue en 1668 chez Estienne Loyson (Paris), avec le privilège du Roi, et dont la première édition avait été écrite par Louis de La Marinière..

**Autres descriptions** : Langue : Français

Nombre de pages : p. 257-266

**Voir aussi** : <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k1522570x>

**Objets associés** : 1979.36070

1979.31145



LE IEV ROYAL DE  
Cupidon, autrement appellé le  
Passe-temps d'Amour.

*Instruction pour l'intelligence &  
pratique de ce Ieu.*

CE jeu est composé du nombre de sept, multiplié neuf fois, dont le produit donne 63. d'autant qu'Amour se plaist à ce nombre, comme tres-parfait: & celuy qui le premier parvient justement audit nombre de 63. où est dépeint le Jardin d'Amour, il gagne le prix du jeu, dont on aura conuenu dès le commencement, & tout ce qui aura esté payé pour les rencontres: mais auparauant que d'y parvenir, il y a beaucoup d'empeschemens pour les rencontres qui les font reculer, sejourner, ou arrester du tout celuy qui y tombera, ainsi qu'il sera dit cy-apres.

Plus il y a de personnes qui y jouient, tant plus ce jeu est plaisant & recreatif, & aussi plus profitable, & ne se joue à moins





**258**      *Le Jeu de Cupidon,*

de deux; & s'il arriue que tous deux soient détenus, comme l'un à la Fontaine, & l'autre à la Forest, ny l'un ny l'autre ne gagne, ains faut recommencer le jeu, sans augmenter le prix.

Pour jouier ce jeu, il faut prendre deux dez communs, & que chacun des joüeurs ait sa marque diferente, afin de la reconnoistre, & celuy commencera le jeu auquel premier sera auenu le nombre de 7. & d'oresnauant celuy qui aura gagné le jeu, aura ce priuilege de recommencer le premier, & chacun puis apres tirera son coup l'un apres l'autre, selon son rang & ordre.

Avant jetté les dez, il faut compter ce qu'il y aura, & poser sa marque sur le cercle, où est figuré le nombre auenu, commençant à compter par le premier cercle, où est dépeinte vne porte ou entrée, & de là continuer l'un apres l'autre, jusques à ce qu'on soit parueni au Jardin d'Amour, où est marqué le nombre 63. Et si on n'arriue justement audit nombre, mais qu'on en ait dauantage, il faut retourner en arriere d'autant de poincts qu'il y a de surplus, apres estre parueni audit nombre de 63.





*ou Passe-temps d'Amour. 259*

Que si on vient à tomber sur vn des cercles où Amour soit dépeint, il ne s'y faut arrester, mais doubler le nombre auenu, jusques à ce qu'on paruienne à vn autre cercle où il n'y a point d'Amour; ce qui a lieu aussi en retrogadant. Et d'autant que les Cupidons sont disposez de 7. en 7. & que faisant le nombre de 7. du premier coup de dez, on gagneroit le jeu sans difficulté, ce qui est raisonnable, il faut prendre garde de quels nombres sera composé ledit nombre de 7. car s'il est de 6. & 1. il se faut poser au cercle marqué 16. s'il est de 4. & 3. au cercle de 23. & puis continuer de 5. & 2. au cercle de 43. & puis continuer jouier en son rang.

Est à noter que ce jeu est representé en forme de Serpent, d'autant qu'Amour en guise d'vn Serpent se glisse dans le cœur de ceux qu'il possède, & les empoisonne de son venin, & pour plusieurs autres belles considerations, que le peu d'espace de ce papier ne permet d'expliquer en ce lieu.

*Regles pour les rencontres de ce jeu.*

Il faut premierement auiser au com-

