

**Peg Solitaire : Extracts from *Mercure Galant*, August 1697, pages 88-134, and
September 1697, pages 58-84**

transcribed by JDB, 25 May 2013, minor corrections to 6 July

[transcription starts]

Le Jeu appellé du Solitaire, est tellement à la mode, que vous & vos Amies, vous ne serez pas fachées d'en avoir des regles certaines. Vous les trouverez dans les deux Lettres qui suivent. Elles vous feront connoistre en combien de manieres differentes ce Jeu peut estre joué.

*PREMIERE LETTRE,
Sur le Jeu du Solitaire.*

A MONSIEUR ***

ON m'a dit, Monsieur, que le Jeu du Solitaire, pour lequel vous avez de la curiosité, est Americain de Nation. Il se peut que les Habitants du nouveau Monde aimant à estre en particulier, comme ils vont seuls à la Chasse avec leur arc & leurs flèches, quand ils en sont de retour, plantent leurs petites flèches en des trous de leurs cases, & par l'agitation qu'ils leur donnent, font le Jeu du Solitaire. De quelque pays que soit cet Etranger, il a esté bien receu en France, où il vient d'arriver. Il plaist à la Cour, à Paris, & dans la Provence ; on le veut avoir par tout.

Pour venir au fait, & vous expliquer ce que c'est que le Jeu du Solitaire, imaginez-vous un morceau de planche coupé en octogone. Dans cet octogone il y a sept rangs de trous. Le premier est percé de trois trous ; le second l'est de cinq ; le troisième, le quatrième & le cinquième, le sont chacun de sept trous. Il y en a cinq au sixième, & trois au septième. Tous ces petits trous au nombre de trente-sept, sont garnis de chevilles, hors le premier ou le troisième, chevilles qui pour estre propres & jolies, doivent estre d'Ebene ou d'Ivoire, au moins d'Ebene verte, bois qui vient du même pays que le Jeu. Le Jeu vaut la peine d'avoir un Octogone de beau Vernis, comme les Cabarets de la Chine.

C'est dans le mouvement des petites chevilles qui consiste ce Jeu, où l'on joue tout seul. Comme il y a quatre costez qui se ressemblent, où le rang n'est de que trois chevilles, il est indifferent, par lequel des costez on commence le Jeu ; ordinairement, c'est par le côté du manche. On peut tenir dans la main cet octogone, où le poser sur un gueridon. Il faut y laisser un trou vuide, afin qu'il y ait de l'espace pour le mouvement. Ce mouvement est comme celui des Dames ; une cheville en prend une autre en sautant par dessus, & va occuper le trou vuide, avec cette différence, que les Dames se prennent de biais, au lieu que les chevilles prennent toujours en droite ligne, soit en longueur, soit en largeur, soit en avançant, soit en retrogradant, car les chevilles ont la faculté des Dames damées, qui est d'aller & de revenir dans tous les rangs, si elles se trouvent disposées pour le faire.

L'industrie de ce Jeu est de prendre les chevilles dans l'ordre qu'il faut, & de s'y conduire si bien, qu'après l'agitation universelle dans tous les rangs, il ne reste aucune cheville que celle où finit le Jeu, laquelle est comme la cheville victorieuse, demeurée seule maistresse du champ de bataille, dont les autres se sont retirées après leur défaite.

Ce Jeu est nommé le Solitaire, parce qu'il a cette singularité & distinction sur les autres Jeux, qu'il se joué par une personne seule. C'est aussi parce que les chevilles qui sont dans le tour, & sur les bords de l'octogone, sont regardées comme des Solitaires qui sont en éloignement.

Pour donner du relief à ce Jeu, on luy attribue des termes de l'art. Il y a le point fixe, & le quarré magique ; les deux grandes allées, le grand Chasseur, le petit Chasseur, & le coup de pistolet. On parle de rapprocher les Solitaires, de rapprocher les Troupes, & de nettoyer les grandes allées.

Le point fixe est la quatrième cheville du quatrième rang. Elle est ainsi nommée, parce qu'elle sert de pole pour se conduire & tenir une bonne route dans le plus grand cours du Jeu. Les deux grandes allées, sont les deux lignes qui sont collaterales à celle du point fixe, & qui ont leurs trous vuides, excepté celui d'enhaut & celui d'enas. Le quarré magique est composé des deux premiers rangs vuides, ôtant encore la sixième cheville du quatrième rang. La difficulté de l'usage de ce quarré luy a donné le nom de Magique. Le grand Chasseur, c'est lors que l'on prend deux ou trois Chevilles à la fois. Le petit Chasseur c'est lors qu'on ne prend qu'une, & le coup de Pistolet, c'est lors qu'on prend la Cheville avec une de celles d'un coin. Rapprocher les Solitaires & rapprocher les Troupes : on nomme Troupes les Chevilles autres que les Solitaires, c'est les aller chercher, & les faire venir aupres des autres.

Vous voudriez sçavoir bientôt de Jeu, & vous le croyez peut-être aisé à cause de la figure toute semblable des Chevilles, & l'uniformité de leur démarche : ce qui ne se rencontre pas aux Echecs où il

y a des pieces de differentes figures & qui ont aussi une demarche differente. Cependant, il y a dequoy occuper son sçavoir faire pour se tirer d'embaras. Il se trouve à la fois plusieurs Chevilles à prendre, & si vous choisissez mal en prenant l'une au lieu de l'autre, bien loin d'avancer dans le Jeu, cela vous broüille, & vous met hors d'état d'arriver à la dernière Cheville. Vous en laissez deux, trois, quatre & davantage. Il en est à peu près comme de celui qui trouve plusieurs Chemins. S'il ne prend pas le véritable loin d'avancer dans son voyage, il s'égaré, & s'éloigne de plus en plus du lieu où il vouloit aller. Pour prevenir dans ce Jeu les defauts, on doit, comme dans les Voyages, prendre un Guide qui marche devant vous & dont vous suivrez les traces jusqu'à ce que vous soyez parvenu à vous passer de ce Guide, & à ne plus manquer.

Le Voicy ce Guide pour faire seurement les allées & les venuës dans le Jeu du Solitaire ; & de la maniere dont je vais établir la chose, on verra que je conserve le caractere du Solitaire qui se jouë seul en l'apprenant de même tout seul, sans avoir besoin de personne qui vous le montre. Il vous faut donc numeroter chaque trou par 1. 2. 3. 4. 5. 6. &c. jusqu'au dernier qui est le 37. Ensuite vous prendrez cette Table du mouvement convenable des Chevilles, où vous verrez celles qu'il faut prendre preferablement aux autres, soit pour faire vostre route, soit pour laisser du vuide, soit pour prevenir l'embaras, & faire du progrès dans un Chemin tenable & avantageux.

Table du Solitaire

EN commençant par la troisième Cheville, prenez

2. avec 3.	5. avec 1.	25. avec 26.	18. avec 25.	32. avec 33.	28. avec 29.
6. avec 12.	17. avec 16.	17. avec 24.	19. avec 12.	26. avec 19.	27. avec 33.
7. avec 8.	11. avec 18.	32. avec 36.	11. avec 10.	32. avec 31.	13. avec 20.
6. avec 2.	10. avec 9.	31. avec 35.	12. avec 6.	33. avec 37.	14. avec 15.
5. avec 4.	11. avec 5.	25. avec 26.	33. avec 34.	21. avec 22.	7. avec 13.
11. avec 18.	24. avec 30.	24. avec 23.	27. avec 20.	27. avec 20.	

Suivez cette Table regulierement & plusieurs fois : & par le moyen d'une frequente repetition, vous vous ferez insensiblement une habitude du Jeu sans avoir plus besoin des nombres des Chevilles & de la Table. Même pour attraper le Jeu avec moins de peine & de contention, divisez en l'exercice en quatre parties. Je veux dire que vous jouïez suivant la Table, les neuf premières Chevilles seulement, & que vous recommenciez jusqu'à ce que vous les sçachiez bien de vous même, & sans avoir besoin de la Table, continuez ainsi par les neuf autres Chevilles qui suivent. Après par les neuf autres de la troisième partie ; enfin par les neuf dernières ; & puis vous ferez l'exercice entier de tout le Jeu sans regarder la Table. S'il vous arrive de faire quelque faute, remarquez-la bien, & redressez vous en deux ou trois fois de suite, pour être en seureté de n'y plus retomber.

Au reste quoy que cette Table contienne le cours infailible du Solitaire, vous pourrez, lorsque vous serez assuré, vous émanciper quelque fois, & vous donner la liberté de changer quelques coups afin de varier le Jeu : mais prenez garde, que ce soient des coups qui ne troublent point l'order & l'économie du Jeu, & qui n'écartent pas trop. Imitez le Voyageur qui quitte quelque fois le grand Chemin, & passe dans un Sentier, mais il observe que ce soit un Sentier qui le fasse rentrer dans le grand Chemin.

On peut aussi commencer le Jeu diversement selon les quatres lignes Ternaires ; par celle d'enbas, & par celle d'enhaut ; par celle qui est à vostre droite, & par celle qui est à vostre gauche. Vous ne hazardez rien de prendre tantost l'une, tantost l'autre, ce qui revient tout à un ; parce que c'est la même figure, & qu'il n'y a que trois Chevilles dans chacune de ces lignes, ou de ces costez. On a voulu faire un essay de commencer par le Point fixe en le tirant du Jeu : & on cherche aussi de finir le Jeu par le Point fixe, mais on n'a point encore trouvé ces manieres, quoy qu'on y ait fait l'attention qu'on a à chercher la Quadrature du Cercle.

Mais outre la Table qui vous met à l'Alphabet comme les Enfans qu'on enseigne à lire, n'y a t-il point, (direz vous) de regles cartaines de ce Jeu, comme il y a des regles d'Arithmetique & d'Algebre & des Demonstrations de Mathematiques ? On n'en donne point ici, & il n'en faut pas attendre, parce que le Solitaire n'est pas un Jeu de cette science. La regle d'une demonstration ne varie point, elle est toujours semblable, & on diversifie quelque-fois le cours de ce Jeu, comme on fait dans le Mechanique, où l'on peut changer de manieres.

Au defaut de cela il y a une metode & des maximes que l'on peut tenir ; comme de nettoyer les bords où sont les Solitaires ; de ne point prendre avec une cheville que est hors de portée d'estre rejointe ; de ne point faire de Solitaire au milieu ; de lier les Troupes, & d'en faire un corps ; de ne pas employer le point fixe à prendre, son sort estant, comme il se voit dans la Table, d'estre pris ; de le

rétablir une fois lors qu'il a esté pris, estant comme l'étoile polaire qu'il faut regarder tant qu'on le peut ; de prendre plus souvent la cheville qui est au milieu des côtes ternaires, que celle qui est la première ou la dernière ; d'observer en prenant de faire une figure triangle qui facilite les mouvemens, & qui entre dans la pratique & la perfection du Jeu. On peut encore, quand on possède tout à fait le Jeu, avoir d'autres voyes instructives, & se faire un usage pour la manœuvre des chevilles, qui rend le Jeu plus singulier, & plus prompt à estre fait. En tout cela pourtant il n'y a rien d'absolu, & qui ne souffre des exceptions, selon la rencontre.

Il me reste de répondre à l'accusation qu'on fait contre le Solitaire, lequel on pretend charger d'un grand défaut. Ce Jeu, dit-on, est insipide, manquant de l'assaisonnement des autres Jeux, où on jouë de l'argent ; car on n'en peut pas jouër à celui cy, à moins de jouër de l'argent contre soy-même, puis qu'on jouë tout seul. Ce qu'on nomme un défaut, pourroit estre mieux nommé une perfection, puis que selon le Jurisconsulte, *Non licet alterius incommodo suum augere commodum*. Il ne vous est pas permis de faire vos affaires aux dépens d'autrui, & d'augmenter vostre bien du dommage de celui d'un autre. Mais il faut s'accommoder au temps, qui déroge à cette loy, comme à plusieurs autres. Voicy comment on peut gagner & perdre de l'argent au Solitaire. Cela arrive par le moyen des paris qu'on fait en jouant tour à tour, On gage que vous ne ferez pas, & qu'on le fera ; ou que vous ne le ferez pas d'une maniere, & on s'engage de l'entreprendre. Quelquefois même de ce que est en effet de l'ignorance du Jeu, on en fait une science ; on gage à qui laissera le plus de chevilles ; chacun fait enfin des découvertes particuliers de quelques coups & paris sur cela ; comme celui de prendre avec une même cheville seize autres chevilles, en plaçant les chevilles en espece de quarré irregulier aux trous 2. 3. 5. 7. 10. 12. 14. 16. 18. 20. 22. 24. 26. 28. 31. 33. 36. Il y a diverse autres manieres de coups qu'on peut proposer, & sur lesquels on peut mettre de l'argent au Jeu. C'est de cette sorte que Plutus a part aussi à ce Jeu ; Jeu nouveau, Jeu à la mode, lequel on devroit entretenir & faire durer, comme ces modes qui durent depuis plusieurs années, à cause de leur commodité, & auxquelles le temps n'a rien fait perdre de leur utilité & de leur agrément. Je suis, &c.

SECONDE LETTRE
Sur le Jeu du Solitaire

A MONSIEUR ***

C'Est vous avoir fait, Monsieur, dites vous, un véritable plaisir, de vous avoir introduit dans la connoissance du Solitaire : mais vous auriez envie d'aller aussi loin qu'il se peut, de penetrer ce Jeu, & de le sçavoir de toutes les manieres imaginables. Ainsi vous me pressez de faire une addition à la Lettre que vous avez receuë de moy sur ce Jeu, & de vous instruire de tout. Quoique la speculation du Solitaire ne soit pas indigne qu'on y pense, je n'y ay pas eu pourtant toute l'application que vous avez crû ; de forte que je n'y suis pas ni si universel, ni si prest à vous satisfaire, que celui qui en auroit fait une étude serieuse. Néanmoins sans vous renvoyer à un autre, il faut pour l'amour de vous, faire une seconde Lettre, & vous dire encore quelque chose sur ce sujet, qui suffira peut être pour vous former toutes les idées de ce nouveau Jeu.

Le dehors du Jeu du Solitaire a peu d'apparence. C'est une petite Machine, si Machine se peut appeler un morceau d'Ais garni de trente six Chevilles : mais ce qu'il y a de simple, & ce qui y manque du grand air n'empêche pas qu'il ne soit de beaucoup d'étenduë. Il en est à peu près comme de la Musique. Il n'y a pas dans la Tablature que cinq lignes, & des *o* simples ou à queue, qu'on nomme notes, & qu'on met sur ces cinq lignes : cela est fort mince. Cependant selon que ces notes sont diversement posées sur des cinq lignes, il en resulte une variété infinie d'accords, que la voix & les Instrumens font valoir & font sentir. De même, selon les diverses dispositions des Chevilles au Jeu du Solitaire dans les sept rangs, & selon les changemens qui y arrivent en les deplaçant pour jouër, il en naist une diversité surprenante, de manieres, de coups, & de figures, qui augmentent tous les jours. Je puis avec d'autant plus de sujet faire le rapport des Chevilles du Solitaire, aux Notes de la Musique, que je me souviens de ce Musicien aveugle, qui ne pouvant pas comme les autres, composer ses pieces avec la plume, avoir une planche percée de divers trous, & selon l'arrangement qu'il faisoit de petits morceaux de Bois, il formoit sa Musique.

Il y a une première maniere de faire le Solitaire par le rang des trois trous qui se presente d'abord, soit en prenant la deuxième Cheville avec la première, soit en la prenant avec la troisième : c'est à dire qu'on peut commencer à droite ou à gauche. On peut chercher cette double maniere du Solitaire, aux autres rangs Ternaires, qui sors en haut & aux côtes : ce qui fait ensemble huit manieres du Jeu du Solitaire. Dans le cours du Jeu, il y a lieu encore de changer plusieurs coups s'il ne detournent pas, ce qui augmente le nombre des manieres. De plus, il n'y a presque aucune des trente six Chevilles, par laquelle on ne puisse faire une nouvelle ouverture du Jeu. Enfin, on peut aussi finir le Jeu en cent

façons, & chacun vante sa figure particuliere. Celle-ci est belle & singuliere, de disposer tellement son Jeu, que les onze derneires Chevilles, soient aux nombres 2. 6. 11. 13. 17. 19. 21. 25. 27. 32. & 37.

Mais outre tant de manières diversifiées du Jeu entier, il y a les petits Jeux du Cercle, ou Octogone ; sçavoir, le Centre, le premier Diamètre, le deuxième Diamètre, le Triangle, & le Quarré. Tout cela se fait en presence des Solitaires assemblez, qui ne quittent point leur place, ou qui la reprennent avant la fin du Jeu, c'est à dire, que les Chevilles qui sont dans le tour de l'Octogone, comme des contemplatifs, y demeurent ou y reviennent, avant qu'on ait achevé.

Vous me direz que l'Octogone avec ses différentes routes, & avec toutes les autres dispositions, & tous les tours & detours qui s'y rencontrent, est une espece de Labyrinthe, & qu'il est difficile d'en sortir à son honneur, quand même on seroit un Thesée, à moins que d'avoir un fil d'Ariane. Et bien, afin de ne vous pas égarer dans ce petit Labyrinthe, & de n'être pas exposé au chagrin & au rongement d'esprit de ne pas réussir, car c'est là le Minotaure du Labyrinthe, & le fil d'Ariane, autrement des Tables pour faire seurement & exactement le Centre, l'un & l'autre Diamètre, le Triangle, & le Quarré.

*TABLE
du premier Diametre.*

Prenez

6. avec 12.	24. avec 30.	27. avec 20.	27. avec 28.	13. avec 7.	13. avec 14.
5. avec 4.	31. avec 32.	33. avec 32.	19. avec 26.	12. avec 11.	12. avec 6.
10. avec 17.	33. avec 34.	26. avec 25.			

Table du 2. Diametre.

Prenez

20. avec 21.	5. avec 4.	20. avec 13.	18. avec 11.	25. avec 24.	27. avec 28.
14. avec 8.	10. avec 17.	19. avec 18.	26. avec 32.	26. avec 19.	20. avec 21.
7. avec 6.	27. avec 33.	25. avec 31.			

Table du Centre.

Prenez

12. avec 6.	10. avec 9.	25. avec 26.	26. avec 27.	28. avec 29.	20. avec 19.
5. avec 4.	17. avec 24.	31. avec 35.	32. avec 33.	21. avec 14.	13. avec 7.
11. avec 18.	10. avec 11.	25. avec 24.	31. avec 25.	28. avec 27.	20. avec 21.
5. avec 6.					

Table du Triangle.

Prenez

20. avec 21.	19. avec 18.	27. avec 26.	18. avec 25.	24. avec 25.	33. avec 27.
14. avec 8.	20. avec 21.	28. avec 21.	24. avec 23.	33. avec 37.	19. avec 12.
7. avec 6.	28. avec 34.	11. avec 5.	17. avec 10.	32. avec 31.	

Table du Quarré.

Prenez

12. avec 6.	28. avec 34.	24. avec 17.	19. avec 26.	26. avec 19.	32. avec 26.
7. avec 8.	33. avec 32.	10. avec 4.	32. avec 36.	18. avec 17.	
14. avec 21.	31. avec 30.	5. avec 6.	20. avec 21.	19. avec 12.	

Quand on a appris ces petits jeux par les Tables, il faut afin de les retenir mieux, en faire durant quelque temps une repetition, & même observer les coups doubles, & qui reviennent ; ce sont là comme des guides qui aident à trouver le chemin.

Au reste, ces termes de science, *Diametre, Centre, Triangle, Quarré*, termes de Mathematiques, marquent qu'il y a effectivement de la science dans le fond du Jeu du Solitaire. On peut y substituer des termes du monde pour le beau Sexe, qui a donné un grand cours à ce Jeu. On peut, dis je, nommer le premier diametre, *l'allée de la Princesse* ; l'autre diametre de haut en bas, *la Perspective* ; le Centre, *le Jet d'eau* ; le Triangle, *la patte d'Oye*, & le quarré, *le quarré du jardin*. Ces noms agreables conviennent mieux aux Solitaires des Dames, que se piquent d'en avoir de fort propres & de fort riches,

jusqu'a y faire entrer de luxe. Il y en a d'Yvoire & d'Ebene, & du plus beau bois des Indes. Il y en a avec un Vernis de la Chine ; il y en a de Cristal, il y en a d'argent & de Vermeil ; il y en a d'or avec des chevilles en poinçons garnis de Diamans. Cette magnificence dans les Solitaires, marque qu'on aime passionément ce Jeu, & qu'il regne dans le grand Monde. En effet, on feroit des Relations des personnes de qualité qui s'y amusent, & qui y ont un sçavoir faire ingenieux à diversifier le cours du Jeu, & à faire de nouvelles découvertes. S'il faut vous dire icy ce que j'en pense, le jeu du Solitaire me paroist tenir un milieu entre l'oisivité & l'action. Il y a des momens où l'on ne veut estre capable de rien, & où l'on aime à prendre un repos d'indolence. Le Solitaire est alors un amusement qui ne trouble pas cette douce quietude. Il y a des heures où l'on n'a rien à faire, & cependant on ne veut pas estre tout à fait dans l'inaction. Le Jeu du Solitaire marque alors du mouvement. Il y faut de l'invention & du genie. Il y a des mesures à prendre, & des coups à chercher. On regarde, on imagine, on compare, on réfléchit, on retrograde, on éloigne, on rapproche, on fait faire aux chevilles, pour ainsi dire, divers pas de danse. Enfin il y a plusieurs mouvemens dont les ressorts sont dans l'esprit de la personne qui jouë au Solitaire. Voilà, Monsieur, le jugement qu'on peut faire de ce Jeu, où des gens de toutes conditions s'exercent avec plaisir, sans y risquer leurs passions & leurs fortunes. Je suis, &c.

[August material ends, September material starts]

Voici une troisième Lettre sur le jeu du Solitaire. Elle vous fera connoistre qu'on le peut jouer en beaucoup d'autres manieres que celles qui sont employées dans les deux premiers.

A MONSIEUR ***

Ceux qui disent, Monsieur, que le Solitaire ennuye quand on le scait, ne connoissent pas bien la nature & l'étenduë de ce Jeu. Il pourroit enfin déplaire, & il y auroit dequoy en estre dégoûté, s'il n'y avoit qu'une maniere de le faire, & que ce fust toujours la même chose comme le Sisyphe de la Fable, qui roule toujours son rocher, de la même sorte. *Sisyphus est illic saxum volvensque petensque* Ovid. Mais il y a plusieurs grands Jeux & plusieurs petits Jeux[,] & tous differens les uns de[s] autres. Ainsi, puis que la diversité plaist, elle se trouve beaucoup dans tant de jeux du Solitaire, dont le nombre augmente tous les jours. On vous a donné une maniere simple & commune du grand Jeu. Il y en a quantité d'autres de même nature ; & par dessus cela, il y en a quantité d'autres par des figures. On fait le grand Jeu per la *Potence*. On le fait par le *Marteau*. On le fait par le *Quarré*. On le fait par le *Corsaire*. Outre les [p]etits Jeux que vous avez aussi [v]eus, scavoir l'Allée de la [P]rincesse : la perspective : le [J]et d'Eau ; le Quarré, & le [T]riangle ou la Patte d'Oye, il [y] a *les Colomnes d'Hercule*. De [p]lus, il y a de petits Jeu d'u[n]e autre sorte, ou les Solitai[r]es ne se trouvent point. *Le [T]riolet, la Pyramide, les quatre Triangles, le Cheval de Bronze, [le] coeur & les deux Triangles pa[r]alleles*. Tant de sortes de Jeux [n]e sont pas capables d'en[n]uyer celui qui les scait tous, [c]omme il arrive à celui qui [n]'en scait qu'un. Celui-cy est obligé de recommence[r] & de repasser toujours le m[ê]me Jeu, ce que est désagréable, & l'autre a incessam[en]t matiere de se divertir, dans l[e] changement. Puis que vou[s] voulez absolument qu'on vou[s] épargne la peine de trouver d[e] vous-même tous ces Jeux là[,] voicy des tables où vous pou[r]rez les apprendre seurement[,] étant exactes.

Le grand Jeu par la Potence.

Le 12 trou doit être vuide. Prenez

6. avec 2. 5. avec 4. 6. avec 12.

La potence paroist dans les [q]uatre trous qui sont vuides.

7. avec 8.	14. avec 15.	10. avec 9.	28. avec 29.	24. avec 23.	33. avec 37.
6. avec 2.	13. avec 7.	11. avec 5.	24. avec 30.	32. avec 36.	27. avec 28.
13. avec 20.	11. avec 18.	28. avec 34.	18. avec 25.	25. avec 26.	
7. avec 3.	5. avec 1.	20. avec 27.	19. avec 26.	31. avec 35.	
21. avec 22.	17. avec 16.	13. avec 12.	11. avec 12.	25. avec 24.	
13. avec 20.	11. avec 18.	21. avec 14.	17. avec 10.	27. avec 26.	

Par le Marteau.

Le 26 trou doit estre vuide. Prenez

27. avec 28. 26. avec 25. 19. avec 12. 27. avec 26.

Ces cinq trous où il n'y a point de chevilles, font la figure d'un Marteau.

6. avec 2.	11. avec 18.	11. avec 18.	32. avec 36.	26. avec 27.	31. avec 30.
7. avec 8.	5. avec 1.	14. avec 15.	27. avec 26.	25. avec 24.	
6. avec 12.	7. avec 3.	10. avec 9.	28. avec 34.	31. avec 35.	
5. avec 4.	17. avec 16.	13. avec 7.	20. avec 21.	25. avec 26.	
6. avec 2.	21. avec 22.	11. avec 5.	19. avec 12.	24. avec 23.	
13. avec 20.	13. avec 20.	28. avec 29.	33. avec 37.	25. avec 18.	

Par le Quarré.

Le premier trou doit estre vuide. Prenez

2. avec 3. 6. avec 12. 7. avec 13.

Le quarré paroist dans ces quatre trous, où il n'y a plus de Chevilles.

5. avec 4.	5. avec 1.	13. avec 12.	11. avec 5.	18. avec 11.	25. avec 26.
6. avec 2.	21. avec 28.	28. avec 34.	32. avec 36.	27. avec 28.	24. avec 30.
14. avec 15.	14. avec 8.	21. avec 14.	27. avec 26.	25. avec 31.	
13. avec 20.	21. avec 22.	28. avec 29.	33. avec 37.	24. avec 23.	
7. avec 3.	19. avec 20.	11. avec 18.	18. avec 25.	25. avec 18.	
11. avec 18.	27. avec 26.	10. avec 9.	17. avec 16.	31. avec 35.	

Par le Corsaire.

Le troisième trou doit estre vuide. Prenez

7. avec 13.	13. avec 12.	11. avec 10.	5. avec 1.	10. avec 4.	25. avec 26.
14. avec 15.	14. avec 15.	17. avec 24.	18. avec 11.	17. avec 16.	24. avec 30.
21. avec 28.	13. avec 20.	25. avec 26.	10. avec 9.	18. avec 25.	31. avec 35.
14. avec 8.	7. avec 3.	32. avec 36.	11. avec 12.	24. avec 23.	33. avec 34.
22. avec 29.					

Des onze chevilles qui restent, celle qui est au deuxième trou, en prend neuf. On la nomme le Corsaire, & ce Corsaire est enfin pris par la cheville qui est au trente-septieme trou.

Les Colomnes d'Hercule.

Sont des petits Jeux. Elles se font avec le Jeu du Jet d'eau, jusqu'à ce qu'il n[e] reste plus que cinq cheville[s] hors du Cercle des Solitaires[.] Alors prenez

32. avec 33. 26. avec 27. 25. avec 31.

[“Le Jeu du Jet d'eau” is given in the second letter as another name for “Le Centre”, but these moves make no sense with the table there. They would apply to a table giving pegs at 20/26/27/32/33 with four moves to go. The same applies to “Le Point fixe” below, with pegs at 18/19 instead of 20.]

Le Point fixe.

Se peut distinguer du Jet d'eau, en le faisant sans remuer la dix-neuvième cheville. Quand il n'y plus que cinq coups à faire, prenez

32. avec 33. 31. avec 35. 25. avec 18. 26. avec 27. 31. avec 25.

Voici d'autres petits Jeux qui se font dans l'absence des Solitaires du Cercle.

Les quatre Triangles.

Le 19. trou doit être vuide. Prenez

26. avec 32.	33. avec 34.	12. avec 13.	7. avec 6.	5. avec 4.	18. avec 17.
27. avec 28.	26. avec 25.	20. avec 27.	13. avec 20.	10. avec 17.	24. avec 30.
26. avec 19.	18. avec 11.	21. avec 22.	7. avec 8.	11. avec 12.	17. avec 16.
32. avec 36.	25. avec 31.	14. avec 8.	6. avec 2.	10. avec 4.	18. avec 19.

Le Triolet.

Le 19. trou doit être vuide. Prenez

12. avec 6.	5. avec 4.	17. avec 16.	13. avec 7.	14. avec 8.	26. avec 19.
11. avec 10.	18. avec 17.	24. avec 30.	20. avec 19.	26. avec 32.	32. avec 36.
12. avec 19.	25. avec 31.	20. avec 21.	21. avec 22.	27. avec 28.	33. avec 34.
6. avec 2.	18. avec 19.				

Il reste quatre coups aisez pour faire le Triolet en prenant chaque cheville qui fait une espece de Triangle. Mais avant que de prendre, il paroist une belle figure, sçavoir, quatre Triangles avec un quarré au milieu.

La Pyramide.

Le 26. trou doit être vuide. Prenez

32. avec 36.	27. avec 20.	26. avec 19.	14. avec 8.	18. avec 11.	12. avec 13.
31. avec 30.	33. avec 37.	27. avec 20.	17. avec 16.	10. avec 4.	7. avec 3.
32. avec 26.	25. avec 18.	28. avec 29.	25. avec 18.	5. avec 1.	
33. avec 34.	31. avec 35.	27. avec 33.	24. avec 23.	12. avec 11.	
32. avec 36.	21. avec 22.	20. avec 13.	25. avec 31.	6. avec 2.	

Le Cheval de Bronze.

Le 2. trou doit estre vuide. Prenez

6. avec 12.	13. avec 20.	21. avec 14.	11. avec 18.	25. avec 26.	18. avec 17.
7. avec 8.	7. avec 3.	27. avec 28.	10. avec 9.	24. avec 23.	
6. avec 2.	21. avec 22.	33. avec 37.	11. avec 5.	32. avec 36.	
5. avec 4.	28. avec 34.	13. avec 12.	18. avec 25.	19. avec 26.	
11. avec 18.	27. avec 26.	14. avec 15.	24. avec 30.	12. avec 6.	
5. avec 1.	28. avec 29.	17. avec 16.	31. avec 35.	19. avec 20.	

Les deux Triangles paralleles.

Le deuxième trou doit être vuide. Prenez

6. avec 12.	5. avec 1.	24. avec 30.	32. avec 36.	24. avec 23.	14. avec 15.
7. avec 8.	17. avec 16.	18. avec 25.	33. avec 34.	13. avec 20.	21. avec 22.
6. avec 2.	11. avec 18.	31. avec 35.	26. avec 27.	7. avec 3.	28. avec 29.
5. avec 4.	10. avec 9.	25. avec 26.	19. avec 12.	11. avec 10.	27. avec 20.
11. avec 18.	11. avec 5.	17. avec 24.	25. avec 26.	12. avec 13.	33. avec 37.

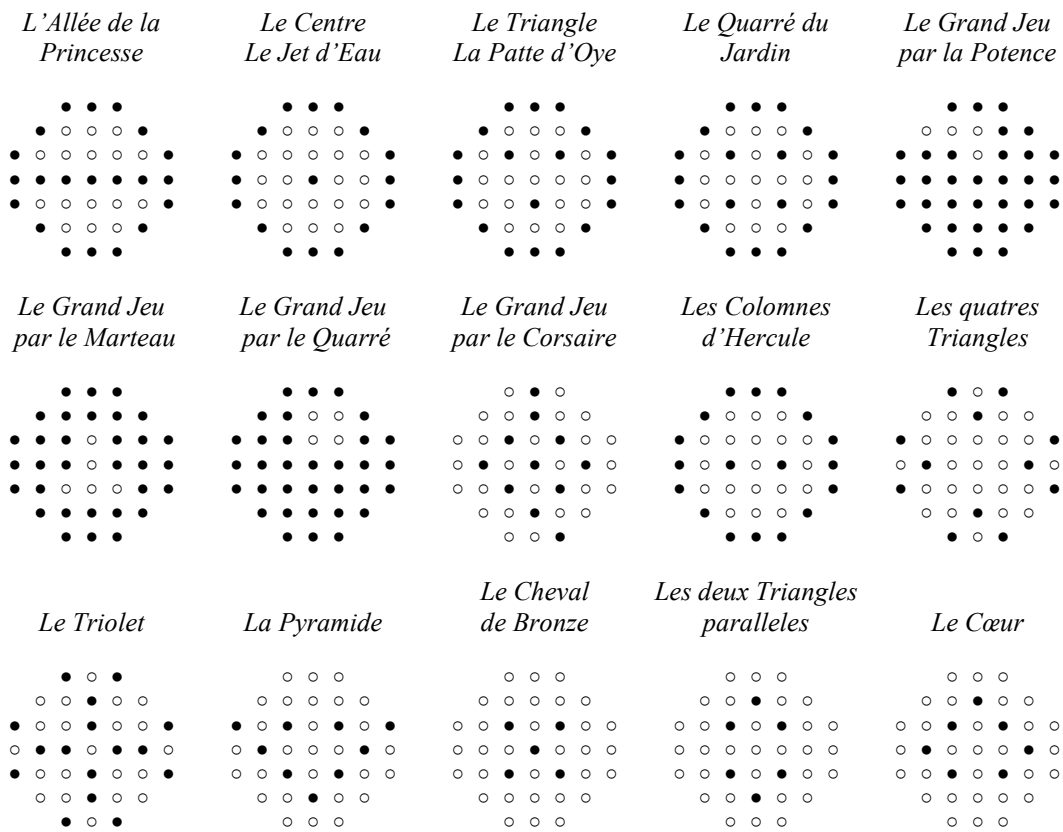
Le Cœur.

Le douzième trou doit être vuide. Prenez

6. avec 2.	11. avec 18.	11. avec 18.	14. avec 15.	24. avec 23.	27. avec 26.
5. avec 4.	5. avec 1.	10. avec 9.	13. avec 7.	25. avec 26.	28. avec 34.
6. avec 12.	13. avec 20.	11. avec 5.	12. avec 19.	24. avec 30.	31. avec 35.
7. avec 8.	7. avec 3.	21. avec 22.	18. avec 25.	28. avec 29.	33. avec 37.
6. avec 2.	17. avec 16.	13. avec 20.	20. avec 27.	32. avec 36.	

Tant de manieres de faire [l]e Solitaire en grand & en petit, n'en contiennent pas à beaucoup près tous les Jeux[.] Le champ est vaste par l'infinité des combinaisons qu[i] se peuvent rencontrer dans trente-six chevilles ; mais il faut laisser ce champ à parcourir à ceux qui veulent bien y donner leur temps & leur attention, qui sont ingenieux à chercher, & heureux à faire des découvertes ; enfin, qui sont aussi contens d'y avoir réussi, qu'ils avoient trouvé la démonstration d'un Problème de Geometrie. Je suis, &c.

[transcription ends, diagrams follow; "L'Allée de la Princesse" is also named "Le premier Diametre", and "La Perspective", also named "Le deuxieme Diametre", is at right angles to it]



Please report any mistranscriptions. A few obvious misprints have been silently corrected and the treatment of the tables has been standardized (in the original, there are unimportant differences of style, and each sprawls over at least two pages), but inconsistencies in spelling and in the insertion and placing of accents have been retained. The downloads of some of the September pages are defective at the ends of lines, and I have had to interpolate. In the text, these interpolations are indicated by square brackets [...], but in the tables they have been done silently because only one interpolation makes sense.

In the diagrams, I have put number 1 at the top, as in Berey's contemporary engraving "Nouveau Jeu du Solitaire", but this leaves *La Pyramide*, *Le Cœur*, and perhaps *Le Marteau* apparently upside down. On the other hand, *La Potence*, if read as "gallows", is clearly correct. I am unable to explain this.

JDB, 25 May 2013.