

en pénitence, c'est-à-dire placée au milieu de la petite bande du haut, à la distance de deux billes. Il en est de même si, après avoir lancé sa bille pour donner l'acquit, il la touche de nouveau, soit pendant qu'elle roule, soit quand elle s'est arrêtée. Celui qui commence le jeu doit toujours tirer sur la rouge. Après ce premier coup, chacun est libre de tirer sur la rouge ou sur la blanche, suivant les chances de gain qu'il croit avoir. On dit qu'une bille est faite au même, si elle est frappée par celle du joueur de manière à être poussée directement dans une des blouses. On appelle faite au double celle qui, ayant été choquée par la bille du joueur, ne tombe dans la blouse qu'après avoir touché une des bandes. La bille rouge fait marquer 3 points à celui qui l'a faite, et la bille blanche 2. Tout joueur qui manque de toucher perd 1 point, qui profite à son adversaire. Il en perd 2 s'il envoie sa propre bille dans une blouse. On donne le nom de carambolage à l'action de toucher les deux billes du même coup avec celle dont on joue; ce coup compte pour 2 points. On en marque 4, si, en même temps, il y a carambolage et bille blanche (coup de 4); 5 s'il y a carambolage et bille rouge (coup de 5); et 7 s'il y a carambolage et les deux billes (coup de 7). Quand un des joueurs a ramené sa bille et la rouge dans le quartier, si l'adversaire a sa bille en main, il ne peut toucher l'une ou l'autre qu'en touchant d'abord avec sa bille la petite bande du haut : c'est ce qu'on appelle le coup de bas ou du bas. Lorsque, la bille rouge étant faite, une bille blanche en occupe la place sur la mouche du haut, on met la rouge sur la mouche du milieu, entre les deux blouses, et le joueur peut battre aussitôt dessus. Celui qui fait sauter sa bille hors du billard perd 2 points, comme s'il l'avait envoyée dans une blouse. S'il fait sauter la rouge, il en perd 3. Enfin, s'il fait sauter celle de l'adversaire, ce qu'on appelle le saut droit, le coup est nul. Au lieu de se jouer à deux, la partie au même peut aussi se jouer à quatre. Dans ce cas, les joueurs s'associent deux contre deux, et chacun joue, soit alternativement, soit après bille faite. Elle peut encore se jouer à trois, chacun pour soi : le premier gagnant est alors celui qui arrive le plus tôt à 16 ou 20 points, suivant les conventions, puis les deux autres continuent la partie jusqu'à ce que l'un d'eux en marque 20 ou 24. Nous avons vu que chaque joueur ne joue qu'un coup. Quelquefois cependant, ce même joueur continue de jouer tant qu'il fait des points de suite, c'est-à-dire coup sur coup. La partie est dite alors partie à suivre, tandis que, dans le premier cas, elle est sans suivre. La partie au même est aujourd'hui bien abandonnée, à tel point qu'il est rare de rencontrer dans les villes un billard muni de blouses; après avoir fait les délices de la génération qui nous a précédés, la partie au même et le billard à blouses se sont réfugiés dans les infimes villages de nos provinces les plus reculées.

— *Doublé ou Doublet.* Cette partie se joue, comme la précédente, avec deux billes blanches et une rouge. On distingue le *doublé simple* et le *doublé composé* : 1° *Doublé simple.* Il se joue en 12 points sans suivre, et en 16 points à suivre. Pour qu'il y ait *doublé*, il faut comme on l'a déjà vu, que la bille touchée par celle du joueur frappe une bande et aille ensuite tomber dans une blouse opposée. On considère comme doublé le *contre-coup* et le *coup dur*. Il y a contre-coup, quand la bille choquée, ayant frappé une bande, rencontre une autre bille qui l'envoie dans une blouse de la bande frappée. Il y a coup dur quand une bille, touchant la bande, est frappée en plein par la bille du joueur, qui la fait entrer dans une blouse. Toute bille faite sans être doublée, c'est-à-dire faite au même ne compte pas. Alors on remet la rouge sur sa mouche spéciale, et la blanche joue en main. Sauf convention contraire, les carambolages comptent comme à l'ordinaire. 2° *Doublé composé.* Il se joue en 16 points et de trois manières. Dans la première, on ne compte que les billes faites par *bricole* ou l'une par l'autre. Une bille est faite par *bricole* quand, avant de la frapper, la bille du joueur a touché la bande. Une bille est faite l'une par l'autre quand, ayant été frappée par celle du joueur, elle en rencontre une autre dont le choc l'envoie dans une blouse. Toute bille faite au même est nulle, mais si c'est la bille blanche, elle se met sur le bord de la blouse où elle a été faite. Dans la seconde manière, l'on ne doit compter que les billes faites l'une par l'autre : les billes faites au même sont comptées comme des pertes. Enfin, dans la troisième manière, les *bricoles* et le coup de l'une par l'autre perdent comme faites au même. Du reste, ces règles peuvent être modifiées à l'infini. Les joueurs n'ont pour cela qu'à établir leurs conventions à l'avance. Nous ferons, pour la partie de *doublé*, des réflexions analogues à celles que nous avons faites pour la partie de *même*; elle a dû céder le pas, comme son aînée, au moderne *carambolage*.

— *Carambolage.* Il se joue avec trois billes, deux blanches et une rouge, et le plus souvent en 20 ou 30 points. La rouge se place sur la mouche du haut, et l'une des blanches sur celle du bas; mais celui qui joue le premier doit toujours tirer sur la rouge. Dans cette partie, les carambolages seuls comptent, et valent ordinairement un point. Aussi, dans les établissements où on la joue habituellement, emploie-t-on presque toujours des *billards* sans

blouses. Les pertes et les manques de touche ne profitent ni ne nuisent à aucun des joueurs. Le même joueur continue de jouer tant qu'il fait des points. Il doit calculer ses coups de manière à se ménager un nouveau carambolage après celui qu'il vient de faire, mais sans cependant s'exposer à laisser la chance trop belle à son adversaire, dans le cas où il ne réussirait pas. Le carambolage est la partie presque universellement adoptée aujourd'hui; il a détrôné toutes les autres; le même et le doublet ont à peu près disparu; la partie de quilles a cependant quelquefois la préférence des joueurs, surtout quand ils sont de force inégale au carambolage.

— *Poule.* Cette partie se joue avec deux billes blanches seulement. Le nombre des joueurs est indéterminé. Avant de commencer, on tire des numéros pour établir l'ordre dans lequel chacun devra jouer. Pour cela, on met dans un panier d'osier fait en forme de bouteille autant de petites boules numérotées qu'il y a de joueurs; puis, après les avoir agitées afin de les mêler, et tous les joueurs étant rangés autour du billard, on les distribue une à une, en allant de droite à gauche. Cette distribution terminée, personne ne peut entrer dans la poule sans le consentement unanime des joueurs, et celui qui est admis à prendre part au jeu doit subir les conditions qui lui sont faites; mais aucune admission ne peut avoir lieu, sous aucun prétexte, quand un des joueurs est mort, c'est-à-dire hors du jeu. On joue ordinairement en trois points ou *marques*. Le joueur qui a le numéro 1 donne l'acquit. A cet effet, il pousse la bille vers la petite bande du haut, et cherche à la rapprocher le plus possible de cette bande. Toutefois, pour que l'acquit soit bon, il suffit que la bille dépasse les blouses du milieu. Tant que la bille roule, le joueur a le droit de préférer la *pénitence* à son acquit; mais, aussitôt qu'elle s'est arrêtée, il est obligé de s'en tenir à ce dernier. Quand le numéro 1 a donné son acquit, le numéro 2 joue sur l'acquit avec l'autre bille, le numéro 3 avec la bille de l'acquit, le numéro 4 avec la bille du numéro 2, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il y ait une bille faite, chaque joueur jouant toujours avec la bille qui a reçu le coup. Chaque fois qu'il y a une bille faite, c'est le numéro suivant qui donne l'acquit. Tout joueur dont la bille est faite, ou qui, en jouant, se perd ou manque sa bille, *prend une marque*, c'est-à-dire perd un point. Quand il a perdu trois fois, il se retire du jeu et l'on dit qu'il est *tué* ou *mort*. Cependant, il peut continuer de jouer, s'il trouve à acheter la bille d'un joueur qui existe encore et qui, alors, se retire. Nul ne peut jouer que sa propre bille. S'il veut jouer celle d'un autre, il doit en prévenir le propriétaire en disant à haute voix : *Je prends à faire*; et, par ces mots, il s'engage ou à faire la bille ou à prendre la marque. Si plusieurs joueurs veulent prendre à faire, le droit appartient au premier qui a parlé, et si l'on ne peut le distinguer, le sort doit en décider. Dans tous les cas, le propriétaire de la bille a le privilège de jouer, mais il est soumis à la même loi. Celui qui joue avant son tour sans avoir dit : *Je prends à faire*, prend une marque. S'il fait bille, celui à qui elle appartient en prend également une. Quand on a pris à faire, ou qu'on a joué hors tour, le coup compte pour le propriétaire de la bille sur laquelle il a été joué, et c'est au numéro suivant à donner l'acquit. Lorsque la plupart des joueurs ont succombé, et qu'il n'en reste plus que deux, ces derniers survivants sont libres de quitter la partie sans jouer, soit, s'il y a égalité entre eux, en prenant chacun la moitié de la poule, c'est-à-dire des enjeux, soit, s'ils n'ont pas le même nombre de marques, en se partageant ces enjeux à l'amiable. S'ils préfèrent continuer de jouer, c'est celui qui fait bille qui doit donner l'acquit. Ils peuvent remettre la partie deux fois de suite; mais à la troisième, ils sont tenus de jouer à la mort. Remettre la partie, c'est convenir qu'on pourra prendre chacun une marque de plus. Jouer à la mort, c'est décider que la première marque fera perdre la partie.

La poule à deux billes se joue souvent au doublet, à la perte, à la blouse défendue, etc. Dans ces différents cas, les règles sont les mêmes. Seulement, les joueurs y introduisent des modifications de détail qui peuvent varier à l'infini. Une autre variété de la poule est dite à *toutes billes*, parce qu'il y a autant de billes que de joueurs. On l'appelle aussi la *guerre*, parce qu'elle est comme l'image du fléau de ce nom. On joue sur la plus près, sur la plus éloignée, sur la dernière jouée, au doublet, etc., suivant les conventions. Les billes sont numérotées, pour que chaque joueur puisse reconnaître la sienne. La suppression des blouses a naturellement apporté des modifications à la poule, qui se joue alors avec trois billes, et prend le nom de *poule au carambolage*.

— *Partie de quilles.* La partie de quilles se joue de plusieurs manières; la plus générale est la suivante : Sur la mouche du milieu, on place une quille plus élevée que les autres, et, autour d'elle, à égale distance, calculée de façon à ce qu'une bille puisse passer juste dans les intervalles, quatre quilles plus petites. La bille rouge est, comme à l'ordinaire, placée sur la mouche du haut; le joueur qui commence la partie doit, tout en restant dans les six-pouces, toucher la rouge sans renverser les quilles; s'il manque de touche, il perd un point. Pour qu'il manque ou plusieurs quilles comptent au joueur, il faut qu'elles soient renver-

sées par la bille de son adversaire doublée, ou par la rouge également doublée. Le carambolage compte un point; chaque quille abattue suivant la règle vaut aussi un point; à l'exception de celle du milieu qui en vaut cinq, si elle est abattue seule, condition indispensable. Si un joueur, après avoir abattu, avec la rouge ou la blanche doublée, une ou plusieurs quilles, vient à son tour renverser une ou plusieurs des quilles qui restaient debout, soit avec sa propre bille, soit même avec sa queue, les points faits comptent à son adversaire. Si la place d'une quille abattue est occupée momentanément par une bille, on relève la quille et on la pose sur une petite mouche, au haut du billard, à environ cinq centimètres de la bande; on la remet à sa place ordinaire aussitôt que cette place est devenue libre. Cette partie se joue ordinairement en 100 points. — On peut jouer aussi avec une seule quille, qui se pose sur la mouche du milieu et qui compte 10 toutes les fois qu'elle est renversée par une bille doublée; les règles sont d'ailleurs les mêmes que pour la partie à cinq quilles.

— *Partie russe ou à cinq billes.* Elle se joue à deux et avec cinq billes : deux blanches pour les joueurs, une rouge, une bleue, ou rose, ou verte, et une jaune : on joue ordinairement en 36 points. La rouge se met sur la mouche du haut, la bleue sur celle du milieu, et la jaune sur celle du bas. Le joueur qui commence donne son acquit hors du quartier, où bon lui semble, sans être tenu de toucher la bande. Si sa bille touche quelque bille de couleur, il perd un point pour chacune des billes qu'il a touchées, et ces billes restent à l'endroit où elles se trouvent. Si elles tombent dans une blouse, on les remplace sur leurs mouches respectives. Celui qui joue le second, ou, comme on dit, sur l'acquit, doit battre la bille blanche de son adversaire, c'est-à-dire celle qui a donné l'acquit, et toujours sans toucher auparavant les billes de couleur, sous peine de perdre autant de points que de billes touchées. Après ce premier coup, on joue sur toutes les billes indistinctement, et celui qui fait des points continue de jouer. Les billes blanches donnent 2 points chacune : elles peuvent être envoyées dans toutes les blouses. La bille rouge compte pour 3 points, et la bleue pour 4 : elles ne peuvent se faire, l'une et l'autre, qu'aux blouses des coins. La bille jaune vaut 6 points : elle ne peut se faire qu'aux blouses du milieu. Toute bille qui tombe dans une blouse autre qu'une de celles qui lui sont spécialement destinées perd le nombre de points qu'elle aurait gagnés, si elle avait été faite régulièrement. Le carambolage gagne deux points, sur quelle bille qu'il soit fait. Si, une bille étant faite, sa place spéciale est occupée, cette bille se met sur la mouche la plus éloignée du joueur. Si toutes les mouches sont occupées, on la pose sur la petite bande la plus éloignée, et dans la direction des autres billes. Quand tout autre que le joueur qui joue le coup arrête ou dévie une bille roulante, et que ce dernier ne s'est pas perdu, celui qui a arrêté ou dévié perd la bille touchée, et son adversaire continue. Enfin, quand le joueur en exercice touche, soit une bille de couleur, soit la sienne propre, il en perd la valeur; mais il ne fait aucune perte si la bille touchée est celle de l'adversaire : seulement, celui-ci est maître de la laisser où elle se trouve ou de la prendre en main.

La partie dite de la *mésangère* a beaucoup de rapports avec la partie russe. (V. *MÉSANGÈRE*.) On peut encore citer : la *partie sans passer la raie du milieu*. Il fallait, dans cette partie, que le joueur eût soin que les billes restassent, comme son nom l'indique, en deçà du milieu du billard; la partie à qui *perd gagne*, dans laquelle, chaque fois que le joueur blousait sa bille ou la faisait sauter, gagnait 2 points, etc.

Billard anglais. Il se compose d'une table inclinée garnie de bandes ou rebords, et terminée supérieurement en demi-cercle. Une planche verticale, qui s'arrête à la naissance de la partie circulaire, est fixée à une petite distance de la bande de gauche, de manière à former avec celle-ci une sorte de chemin. L'intervalle compris entre cette planchette et la bande de droite est garni de pointes et de ponts, c'est-à-dire de tiges de fil de fer ou de cuivre, plantées verticalement ou disposées en forme de fer à cheval et disséminées çà et là. Le joueur, placé devant la bande du bas, pousse une bille d'ivoire, avec une queue, dans le chemin. Après s'être élevée le long de la bande de gauche, la bille touche la bande circulaire, puis, descendant, par suite de son propre poids, passe dans les intervalles laissés par les tiges, ou bien sous les ponts, allant de l'un à l'autre, repoussée à gauche, repoussée à droite, et arrive enfin à la bande du bas, où elle s'arrête dans des cases numérotées destinées à la recevoir. Le second joueur répète la même manœuvre, et ainsi des autres. Le gagnant est celui qui a atteint ou dépassé le premier le nombre de points convenus. Au *billard anglais*, la difficulté consiste à pousser la bille de façon qu'elle aille toucher le milieu de la bande circulaire. Si l'impulsion est trop faible, la bille monte seulement le long de la bande de gauche et descend aussitôt par le même chemin; si, au contraire, elle a été poussée avec trop de force, elle fait tout le tour de la table sans pouvoir passer sous aucun pont. Dans les deux cas, il est impossible de faire des points.

Sous le nom de *billard chinois*, il existe un autre jeu qu'on rencontre dans les bals publics, et surtout dans les fêtes patronales. C'est une table inclinée au haut de laquelle se trouve placée une galerie à compartiments dans lesquels il s'agit de diriger les billes et de les y retenir. Une variété du billard chinois est un *billard* à table horizontale, sur laquelle on place une vingtaine de petites billes qu'il faut successivement toucher dans un nombre de coups déterminé à l'avance. Il existe encore d'autres variétés de ce jeu, qu'on peut modifier de mille manières.

BILLARD (Claude), sieur de Courgenay, poète français, né à Souvigny (Allier) vers 1550, mort vers 1618. Ce personnage, élevé chez la duchesse de Retz, fut d'abord soldat, puis conseiller, et enfin secrétaire des commandements de la reine Marguerite de Valois. Il est auteur de quelques mauvaises tragédies et d'un poème qui ne vaut pas mieux. Fort attaché à Marguerite, il ne voulut pas prendre d'emploi après la retraite de cette princesse. *Billard* de Courgenay, écrivain au-dessous du médiocre, mérite pourtant d'être cité parce qu'il est un des premiers poètes français qui puisèrent leurs sujets de pièces dans nos annales nationales, trop longtemps négligées malgré leur richesse. Il est inutile de donner ici les noms de ses ouvrages dramatiques, qui n'ont obtenu aucun succès, et qui sont tombés dans le plus profond oubli. *Henri le Grand*, tragédie avec chœurs, fut dédiée à Marie de Médicis, qui se montra indifférente à cet hommage intéressé; le public n'accorda pas plus d'attention au détestable poème de l'*Eglise triomphante*, que *Billard* avait le naïf orgueil d'appeler « un chef-d'œuvre de poésie ».

BILLARD (Pierre), théologien français et prêtre de l'Oratoire, né à Ernée (Mayenne) en 1653, mort à Charenton, chez son neveu, en 1726. Il publia contre les jésuites un livre intitulé *la Bête à sept têtes* (Paris, 1693), qui fit beaucoup de bruit et qui lui attira de longues persécutions. On a encore du même auteur le *Chrétien philosophe* (Paris, 1701).

BILLARD (Etienne), poète français plus renommé par l'étrange manière dont il voulut faire connaître ses œuvres que par ces œuvres mêmes. Comme le Théâtre-Français avait refusé plusieurs de ses comédies, il se rendit le 30 novembre 1772 au théâtre, et, avant que la représentation commençât, il monta sur une banquette, apprit au parterre le refus qu'il avait essuyé, demanda à faire lecture de sa pièce intitulée *le Suborneur*, et en obtint la permission. Mais un sergent vint s'emparer de sa personne, pour l'emmener au corps de garde, où il voulut aussi lire ses vers aux soldats du poste. On l'envoya passer quelques jours à Charenton, puis on le fit conduire dans sa famille à Nancy, où bientôt il mourut en 1785, après avoir eu de fréquents accès de folie. Il a publié : *Du Théâtre et des causes de sa décadence*, satire (1771); *le Joyeux moribond*, comédie (1779); *le Suborneur* (1780), etc.

BILLARD (Charles-Michel), médecin, né à Péloaillé, près d'Angers, en 1800, mort en 1832. Il étudia successivement la médecine à Angers et à Paris, où il fut reçu docteur en 1823, et mourut à la fleur de l'âge. Parmi ses ouvrages, on estime surtout ses traités *De la membrane muqueuse intestinale* (1825, 2 vol. in-8°); *Des maladies des enfants nouveaux-nés* (1828, in-8°). On lui doit deux bonnes traductions de l'anglais : les *Principes de chimie de Thompson* (1825, 2 vol.) et les *Leçons sur les maladies des yeux*, de Laurence (1830, in-8°).

BILLARD DU MONCEAU, trésorier général des postes qui, en 1772, fut condamné au pilori et au bannissement comme banqueroutier frauduleux. Il était parrain de la fameuse Mme du Barry, et il avait longtemps servi de complice à l'abbé Grisel, qui se faisait faire par ses pénitentes des legs considérables sous le nom de *Billard*, avec qui il partageait ensuite. Le trésorier infidèle comptait sur le crédit de sa filleule pour obtenir l'impunité; et il eut l'audace d'avouer les soustractions qui lui étaient imputées, en soutenant qu'il ne les avait commises que pour les employer en aumônes et en œuvres de pitié. Il fut condamné néanmoins, et quand vint le moment d'être attaché au pilori, il se présenta en bas de soie, en habit noir, bien frisé et bien poudré; il voulut embrasser le bourreau, l'appela son frère, bénit Dieu de son humiliation et récita des psaumes pendant les deux heures qu'il resta au carcan. Ce tartufe de la finance alla ensuite passer le reste de ses jours à Rome, où il vécut largement avec les fonds qu'il avait eu la précaution de faire passer dans les pays étrangers.

BILLARDÉ (bi-lar-dé, 11 mil.) part. pass du v. *Billarder*. *Cercles BILLARDÉS*.

BILLARDER v. n. ou intr. (bi-lar-dé, 11 mil. — rad. *billard*.) Toucher deux fois sa bille avec la queue, ou pousser les deux billes directement, au lieu de ne pousser la seconde que par l'impulsion de la première : *Le joueur qui BILLARDE perd son coup*. On dit plus souvent *QUETER*. Au jeu de mail, Porter la lève sur une boule, pour la pousser en traînant.

— S'écarter beaucoup l'une de l'autre, en parlant des cornes d'un bœuf.

— Manég. Jeter, en marchant, les jambes de devant en dehors : *Ce cheval BILLARDE*.

— v. a. ou tr. Mar. Enfoncer en frappant