O DESCANCO EALIVIO DOS DISCIPULOS DE MARTE
OU NOVO IOGO MILITAR
No qual se contêm as Explicações dos principaes Termos da Guerra
PARA UZO DO SERENISSIMO PRINCEPE DO BRAZIL

REGRAS GERAES DO JOGO

A este jogo se jogará com dous Dados ordinarios, e se convirá no principio delle no que se quizer jogar, fixando se por cada partida o numero e o valor dos Tentos, e quantos se hajão de perder nos encontros. O numero, dos jogadores nao he limitado. Cada qual tomará huma Marca particular, para marcar o seo jogo. Para se começar, cada hum dos jogadores botará os Dados, e o que tirar mayor lanço jogara de mão, e assim se seguirão os outros pella direyta. Cada hum pois jogará a seo turno huma só vez, e contando os pontos, que tirar, os marcará sobre o jogo com a sua marca particular. Nas Cazas, em que se entrar, pagando, naõ se tornará á pagar, sahindo. O que chegar precizamente ao fim do jogo n.º 63; ganhará a partida, e o jogo: mas se fizer alguns pontos de mais, retrocederá outros tantos. He necessario advertir-se naõ póde parar nas Cazas dos Correyos, e se se entrar em alguma, se adiantará, ou atrazará tantos pontos, quantos se tinhão tirado para entrar nella. Mas se do primeyro lanço se tirarem 9. pontos, se observará neste cazo, o que dispõem a I.ª Regra particular, que se fez, para evitar, que se naõ fosse do primeyro jacto á Caza 63; que he o fim do jogo, visto se naõ poder parar nas dos Correyos, e estarem distantes estas de 9: em 9:

REGRAS PARTICULARES

I.ª Quem tirar do primeyro lanço 9: pontos, se forem de 6, e 3: irá ao Campo Volante n.º 26, se forem de 5, e 4: irá ao Assalto n.º 53:
II.ª Quem for encontrado, pagará hum, ou mais tentos, conforme se tiver ajustado, e tomará o lugar daquelle que o encontrou. III.ª Quem for á Ponte das Barcas n.º 7: ira a Sentinella n.º 13: IV.ª Quem for ao Piquete n.º 12: pagará hum Tento, e naõ jogará em quanto os Camaradas todos o fizerem huá vez em roda.
V.ª Quem for á Etapa n.º 14: descançará, em quanto os outros jogarem duas vezes á fio.
VI.ª Quem for ao Presioneyro de guerra n.º 31. pagará 2. Tentos por seo resgate.
VII.ª Quem for á Contribuiçaõ n.º 34. pagará á cada hum dos outros hum Tento.
VIII.ª Quem for ao Descampamento n.º 40. retrocederá ao n.º 29. IX.ª Quem for á Iustiça militar n.º 51. pagará hum Tento, e ficará allí até que outro lhe tome o lugar. X.ª Quem for a Emboscada n.º 59. pagará hum Tento, e tornará á começar o Jogo. XI.ª Quem for ao Hospital n.º 60. tomará hum Tento dos que se acharem no Bolo continuará o jogo áseo turno. XII.ª Quem for ao Desertor pagará hum Tento, e ficará allí em privaõ até que outro lhe venha occupar o seo lugar.

Posta na luz por Guillerme Danet yerno de Nolasco De Fer, e se vende na sua caza no ponte nosa Senhora na Sphera real, EN PARIS. Vende tambem as Obras de Geographie daquelle mesme De Fer.

1 ASSENTAR PRAÇA

2 Soldados conduzidos á Guarnição, que he hum lugar, a onde se mettem as Tropas dentro de huma Praça.

3 EXERCICIO
He hum concurso de Soldados, para aprender o manejo das Armas, e as suas obrigações, para servirem ao seo Rey.

4 CAMPAMENTO

5 DESTACAMENTO,
Para servir de escolta he hum Corpo de Gente de guerra escolhida, para fazer hum attaque, ou huma expediçaõ

6 MARCHA
ao Exercito,
He a sahida das Tropas das Guarnições, para formar hum Exercito.

7 PONTE DE BARCAS OU
Passagem sobre á Ribeyra para passar o Exercito.
Ir a Sentinella n.º 13.

8 Ajuntar o Exercito,
He dar Sinal para fazer arrayar as Tropas para o seo dos Bandeyras e Estandartes

9 O CORREYO
do Exercito

10 A CAÇA
He o Sey se compõe de 40. cazas em Guardas de diversas Companhias de Granadeiros Granadeiros Granadeiros

11 GRINDE GUARDA
He huma Tropa de Soldados de Infantaria, ou Cavallaria postá para o Campo para a parte dos Inimigos.

12 Soldado Lacaio AO PIQUETE

13 SENTINELLA
He hum Soldado posto em hum lugar para ver, e descubrir o que se passa

14 ESTADA
He hum Soldado posto em hum lugar para ver, e descubrir o que se passa

15 VIGIA

16 CAMPO
He hum vasto terreno em que se aloja hum Exercito, ou hum destacado de Campo para que se ajuntem na terra

17 GUARDA AVANÇADA
He huma Estancia a Cavallo, ou a pé, que se faz em Campo raso, ou descuberto, para descubrir o Inimigo.

18 O CORREYO
do Exercito

19 O DIVIDAC
Termo nosso de guerra do Allemão, de que nos servimos, e quer dizer, hum Soldado, que he encarregado de fazer a Ronda, ou Escuta com as armas na mão

20 MUNIÇÃO
Chumbo Balas Armas Polvora, Pedras, Granadas, e tudo o que pertence á Artelharia

21 COMBOY
He a provizaõ de Palha, Cevada, Aveya, Farinha, Gado, e tudo o que pertence á Artelharia

22 MUNIÇÃO
de Boca,
He a provizaõ de Pão, Vinho, Carne, Legumes, Arroz, Azeite, Vinagre, Sal, e tudo o que pertence á Artelharia

23 ARTILHARIA
Saõ as Cazas montadas sobre as suas Carretas, e os Morteyros, as Bombas, e balas, que os mesmos apparecidos para os fazer lançar.

24 SALVA GUARDA
He huma Tropa de Soldados que vaõ a descubrir o Campo

25 SOCCORRO
He hum reforço de Tropa, que vem a hum Exercito

26 CAMPO VOLANTE
He hum Soldado montado, que vay a descubrir o Campo

27 O CORREYO
do Exercito

28 A VANGUARDA
He a Tropa que vay diante do Exercito

29 CONCELHO DE GUERRA
He hum Conselho dos Cabos de Guerra, que se ajuntaõ para deliberarem sobre as occasiões que se offerecem.

30 BATALHA.

31 PRESIONEYRO
de Guerra.
He o feyto depois da Batalha. Estes se trocaõ por outros Presioneyros ou se resgataõ por dinheyro.

32 TREGOA
Ou Suspensaõ de Armas se faz ordinariamente depois da Batalha, para retirar os feridos, e enterrar os mortos

33 INCENDIO, ESTRAGOS.

34 CONTRIBUIÇÃO,
He huma Taxa, que pagaõ as Pracas Fronteyras, para se redimirem do Saque.
Pagar á cada hum I Tento

35 PARTIDA,
He hum Corpo de Infantaria ou de Calvaria, que vaõ á descobrir campo

36 O CORREYO
do Exercito.

37 RETIRADA.
He hum movimento, que se faz, para evitar o Inimigo quando he muyto maes poderozo.

38 PREVOSTE.
do Exercito
He hum Official de guerra, que tem intendencia sobre o procedimento dos Soldados, e os castiga aquelles, que faltaõ ás suas obrigações

39 FORRAGEM

40 DESCAMPAMENTO
He o Levantamento do Arrayal, que muda de assento

41 PRAÇA INVESTIDA
He aquella, que se ataca, que estaõ occupadas pelas Tropas Inimigas.

42 SITIO

43 O CORREYO
do Exercito

44 LINHA DE CIRCUNVALAÇÃO CONTRA LINHA
He huma Trincheyra, que se faz á roda de hum grande Exercito, ou de hum Campo

45 TRINCHEYRA
Cahem humas sobre as outras, que se fazem para a defensa de hum Campo

46 CASTIGADORES
He hum dos que aplicaõ os que cometem delictos, ou culpados para os castigar na marcha das Bagagens

47 BAGAGENS
He as Cazas, e Moveys, que seguem o Exercito

48 BATERIA
He huma Estancia, ou Cazamata, em que se poem os Canhões, e Morteyros para atirar

49 GUARNIÇÕES DA CORTE
He em que o Rey cohe, e em qua augmenta o de Gente de guerra.

50 PARQUE DA ARTILHARIA,
He hum logar, onde se poem as Armas, Munições, e tudo o que pertence á Artelharia

51 IUSTIÇA MILITAR
Termo, e Lugar onde se julga

52 MINEYRO,
He o que trabalha debayxo da terra em huma Mina, para fazer tomar partido em outra.

53 ASSALTO
He hum ataque, que se faz, para se tomar alguma Praça, ou outro Posto com a Espada na mão

54 O CORREYO
de Exercito

55 SAHIDA
He hum logar, por que hum Exercito, ou Guarnição, ou Praça sahe a campanha

56 A CHALMADA
He hum Sinal, que se faz, para que os Soldados se ajuntem, ou tomem partido

57 A ESPIA
He hum Soldado, que vay a descubrir o Campo inimigo

58 CAPITULAÇÃO
He hum Tratado feito com o Governador de huma Praça, ou Commandante de hum Exercito, sobre a qual elle se entrega, ou rende, mediante algumas condições

59 EMBOSCADA
He hum Troço de Gente de guerra escondida, para atacar o Inimigo, ou para tomar o comboy, ou Bagagens

60 HOSPITAL
Termo Francez, que quer dizer, Casa de Soldados, ou Praça, onde se curaõ os Soldados doentes, ou feridos

61 DESERTOR
He hum Soldado, que deyxa a seo Regimento, para se hir tomar partido em outra parte.
Pagará se ficar até que outro aqui venha.

62 AMNISTIO,
Termo Francez;
He hum Perdaõ geral accordado pello Rey aos Desertores com o encargo de tornar á entrar no serviço.

63 AS DIGNIDADES,
E Recompensas dadas pello Rey á Gente de guerra, que se assinalaraõ nas Campanhas

Hum Escrivão, ou forma ordinaria
Hum Ajudante
VANGUARDA
CORPO DE BATALHA
RETAGUARDA