

Zeitschrift: Le conteur vaudois : journal de la Suisse romande
Band: 14 (1876)
Heft: 38

Artikel: Le jeu et les cartes
Autor: P.
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-183883>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 21.02.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

fit donner le nom que l'histoire a conservé, celui d'un jeu d'enfant : la *Fronde*, alors en grande vogue chez les jeunes gens qui se battaient à coups de pierres, avec des frondes, dans les fossés de Paris.

Le Parlement fit lever 12,000 hommes ; chaque porte cochère fournit un homme et un cheval, ce qui fit appeler cette troupe *la cavalerie des portes cochères*.

Le coadjuteur Gondi avait, en outre, un régiment qu'on nommait le *régiment de Corinthe*, parce qu'il était archevêque de Corinthe *in partibus*.

Les Parisiens faisant des sorties, ornés de plumes et de rubans, et leurs évolutions étaient le sujet des plaisanteries des gens du métier. Ils fuyaient dès qu'ils rencontraient 200 hommes de l'armée royale, et tout se tournait en raillerie. Le régiment de Corinthe ayant été battu par un petit parti, on appela malicieusement cette première défaite *la première aux Corinthiens*, par allusion à la première épître de St-Paul aux Corinthiens. Ces troupes parisiennes, qui revenaient toujours battues, étaient reçues avec des huées et des éclats de rires. On ne réparait ces échecs que par des couplets et des épigrammes. Les conseils de guerre étaient tenus dans les cabarets, au milieu des plaisanteries, des chansons et de la gaîté la plus dissolue.

On comprend que dès lors toute armée en débarroi, ou offrant quelque côté ridicule, ait rappelé le *régiment de Corinthe*, et que notre détachement composé de recrues de 27 à 30 ans, de valets de chambres rentrés au pays, d'hommes à vocation manquée, et de fils de veuves répartis ensuite dans des compagnies de réserve, soient appelés chez nous les *Corinthiens*, par allusion aux circonstances que nous venons de raconter.

L. M.

Le Jeu et les Cartes¹.

Le désir immoderé de faire passer (sans douleur pour soi-même!) tout ou partie de la fortune d'autrui dans sa propre poche, a donné naissance à ce qu'on appelle le jeu et, notamment, à ces petits bouts de carton, assez laids d'ailleurs, qu'on appelle cartes à jouer. A quelle époque certaine voit-on arriver les cartes, c'est là une question qu'on ne peut trop résoudre. Ce qui est certain, c'est que ces premiers petits outils destinés à se distraire agréablement aux dépens du prochain se nommaient Tarots, qu'ils ont été apportés de l'Inde par les Bohémiens et qu'en 1500 on trouve déjà à Paris un jeu de 78 cartes dans lequel on compte 21 atouts symboliques. Ces tarots servent encore dans certaines parties de l'Alsace, de la Franche-Comté et même en Suisse, croyons-nous. Mais évidemment les cartes

¹ Le *Conteur Vaudois*, aimant à jouer cartes sur table, ce qui n'arrive pas toujours chez ses confrères de la Presse de grand et de petit format, se fait un devoir de prévenir ses lecteurs que les renseignements qu'il publie ont été en grande partie puisés dans le livre « *Les Cartes à jouer et la Cartomancie* », de M. Paul Boiteau, ouvrage à peu près introuvable actuellement.

(Note de la rédaction).

existaient auparavant, puisqu'en 1332 Alphonse XI, roi de Castille, avait institué un ordre de Chevalerie, nommé *l'Ordre de la bande*, dans les règlements duquel se trouve ce passage :

« Commandoit leur ordre que nul des chevaliers de la Bande n'osast iouer aux cartes ou dez. »

Diable ! c'est raide ! et je me demande si de nos jours on trouverait beaucoup de personnes, même parmi vous, mes très-aimables lecteurs, qui seraient disposées à renoncer aux joies du *Binocle* ou à un *whist* soporifique. Il est vrai aussi que si les cartes étaient moins entrées dans notre existence, nous aurions été privés, fort petit malheur, en vérité, de la grande famille des Barons Trichards de Tourneroy.

Il est vrai encore que sous Mazarin nous voyons déjà fleurir l'art de corriger la fortune, puisqu'en 1648, suivant la biographie universelle, on traite le cardinal de joueur plus que suspect. « Et, ajoute l'abbé St-Pierre, on pouvait le tromper impunément pourvu que ce fut avec adresse. » A cette époque, les grands jeux à la mode étaient : le Flux, la Prime, la Vole, la Triomphe, la Séquence, l'Hombre, le Cent, le Trente et un, le Reversis, le Hocca, le Trente et Quarante, le Breland, le Lansquenet, le Pharaon, etc....

Voilà une liste fort incomplète assurément, mais, de nos jours, pourrait-on, d'autre part, faire l'énumération exacte de tous les gentils procédés procurés, non pas pour escamoter la fortune du voisin, mais pour anéantir son existence. Ne nous lançons pas dans les réflexions philosophiques qu'entraîne forcément l'étude de toute passion humaine et arrêtons ce premier travail par l'anecdote que voici :

Il y avait une fois un roi du Nord, un roi scandinave, qui, saisi d'une violente fureur contre le jeu, le défendit sous les peines les plus sévères. Ni cartes, ni dés, ni loto, rien n'était permis. Tout disparut. Voilà le roi enchanté qui se promène majestueusement dans son cabinet en s'adressant tous les matins ces paroles flatteuses : « Que tu es un homme puissant ! Est-il bien sûr que tu ne sois qu'un homme ? » Au bout de quelques jours, la police secrète l'avertit que les seigneurs de sa cour se réunissaient dans un triport mystérieux et y jouaient des sommes folles. Ordre de découvrir le lieu de la réunion et de saisir les pièces de conviction. On apprit que le lieu du délit était un grand salon ; un espion s'y glissa. Personne ne parlait ; il n'y avait, suivant l'ordonnance, ni cartes, ni dés, ni loto. Cependant, de temps en temps, certains personnages manifestaient une grande joie, et certains autres une grande tristesse. Ils se faisaient passer de l'argent. Evidemment ils jouaient. Mais à quoi ? L'espion n'y comprit rien, et le roi eut la migraine.

Longtemps après, il apprit que ses courtisans avaient imaginé ceci : ils tenaient leurs regards fixés sur les grandes fenêtres du salon ; ils choisissaient une vitre. Le gagnant était celui sur la vitre duquel, dans un nombre donné de minutes, venait se poser le plus grand nombre de mouches.

P.