

Zeitschrift: Schweizerisches Archiv für Volkskunde = Archives suisses des traditions populaires
Herausgeber: Empirische Kulturwissenschaft Schweiz
Band: 45 (1948)

Artikel: Le jeu de quilles dans le Jura bernois
Autor: Surdez, Jules
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-114447>

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: 07.03.2026

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

Le jeu de quilles¹ dans le Jura bernois

Par Jules Surdez, Berne.

Le jeu de quilles est le sport qui passionne le plus les campagnards jurassiens, de l'adolescence à l'âge mûr, et les enfants eux-mêmes y prennent un plaisir extrême quand, en l'absence de joueurs plus âgés, l'aubergiste leur permet de lancer quelques boules.

De même que dans une ville d'eaux le joueur ne tient plus en place sitôt que se fait entendre la sonnerie de la salle de jeux, le Jurassien quitte sa demeure ou interrompt sa promenade dès qu'il oit le heurt des boules contre les quilles.

Le jeu de boules par excellence est celui des Franches-Montagnes. Le premier venu n'abat point d'emblée la première quille. Si elle demeure debout (*drasi?*) les autres quilles abattues n'ont aucune valeur. Il faut un long apprentissage au cours duquel on dépense force argent et où l'on essuie bien des échecs pour devenir un bon joueur de quilles. Dans ce sport-là, comme dans bien d'autres, il est des professionnels qui raffent tout: à eux les «bornes», les moutons gras et laineux et l'argent des «répartitions». S'ils avaient l'occasion de se vouer à leur sport favori les jours ouvrables et durant la morte saison (le jeu de boules est toujours installé en plein air) ils ne pourraient exercer une profession plus lucrative.

Le «pont» ou *pyèton* du jeu de quilles franc-montagnard (*tènyon*, *montènyon*) est formé des deux moitiés d'une tige d'épicéa (*fuat*) placées côté à côté sur des traverses (*travouèch*). La longueur, qui varie suivant celle de l'emplacement (*pyès* s. f., *tchéxā* s. m.) dont on dispose, en est de 15 à 20 mètres. Le joueur prend son élan (*lin* s. m., *anbru's* s. f.) sur un petit plancher rectangulaire d'environ 3 mètres de longueur et 2 mètres de largeur (*lè pyètnè?*). Les neuf quilles (*gréy*) sont disposées en quinconce, par rangs de trois, sur le quillier (*gréyi?*) qui est un carré sur l'angle de 1,50 mètre de côté. Elles sont d'égale grandeur, sauf la première (*lè prami'r*), située au bout du «pont», qui est plus pansue, et ses voisines de gauche et de droite, les «renvois», un peu moins

¹ La *dju* d *gréy* ou la *dju* d *bòl*, le jeu de quilles ou le jeu de boules.

rebondies qu'elle. Elles ont de 15 à 20 centimètres de hauteur et de 10 à 15 centimètres d'épaisseur.

La quille du fond se nomme «la dernière» (*lè dri^or*), celles des deux angles latéraux sont «les coins» (*lè kār*)¹. On appelle «neuf» (*lè nu^of*) la quille du milieu (*sté di mouètan, sté d anmè*). On s'efforçait jadis, dans un jeu abandonné depuis, de n'abattre que cette quille (qui valait 9 points) sans en faire tomber aucune autre². Les quilles placées au milieu des deux côtés du fond sont *lè gréy di mouètan dé san' da dri^o*³. On nomme *lin.ny*, *rantch⁴* ou *rantchat*, le rang formé par les trois quilles faisant suite au «pont»: la première, celle du centre et la dernière⁵. *Fèr lè torè^o* c'est abattre avec la boule (*bòl*) la première et la dernière quilles en laissant debout celle du milieu. *Lokè^o*, c'est manquer la première quille; *tchin-pouèyi^o* ou *bāsè^o*, c'est lancer la boule à côté du «pont»; *sivè^o* ou *louètchi^o* *lè prami^or*, c'est effleurer la «première»; *brālè^o*, branler, se dit d'une quille légèrement touchée qui oscille; *pésè^o*, passer, signifie poser un pied hors du petit plancher, en prenant son élan: dépassement permis, si l'on joue «à boire» mais sévèrement défendu au jeu de la «borne» (*bou^on*) ou de la «répartition». «Bòbè!» (bois bas!) crie le «requilleur» aux joueurs, lorsqu'il s'aperçoit *in extremis* qu'il a oublié de redresser une quille. Le coup est nul lorsque la «première» culbutée se redresse ailleurs. On ne tient pas compte d'une quille renversée par un ricochet, un choc en retour de la boule⁶. *Tiri^o* *èvā l gréyi^o*, *tó tiri^o* *èvā*, *tó tiri^o* *bé*, c'est abattre beaucoup de quilles. Si l'on peut déjà s'enorgueillir «d'un coup de 4, de 5 ou de 6», c'est une véritable prouesse que de faire choir 7, 8 ou 9 quilles sur un quillier bien assujetti⁷.

La moitié gauche du «pont» en est le devant (*dvin*), le dessus (*dchu*), le pont de devant (*pon d davin*), le pont de dessus (*pon d dechu*); celle de droite en est le derrière (*dri^o*), le dessous (*d dō*), le pont de derrière (*pon d dāri^o*), le pont de dessous (*pon dā d dō*), Le milieu du pont se nomme *lè mouètan*, *lè djoūnt*.

¹ La quille de gauche est le *kar da gāch*, *lè dri^or d lè san gāch*; la quille de droite est le *kār da drouèt*, *lè dri^or d lè san drouèt*; ce sont les dernières des côtés, *lè dri^or dé san*. — ² C'était jouer au 9, *dju^or ā nu^of*. — ³ La quille placée au milieu du côté gauche, au fond, est *lè mouètan gāch da dri^o*, l'autre est *lè mouètan drouèt da dri^o*. — ⁴ *rantch* ou *rantchie*, rang, rangée, ligne. — ⁵ *Lè rantch da gāch* (ou *da drouèt*) est le rang formé par la première, un des renvois et un des coins. — ⁶ On dit que la quille a été renversée (*rvouèchè^o* *pè dri^o* ou *an rvāyin*). *S'ā mink*, *s'ā minkè to nèt*, dit on d'un coup manqué. *Drasi^o* se dit d'une quille debout, *bé* (rarement *bécb*) d'une quille renversée: *lè kār ā bé*, *lè prami^or ā bé*. — ⁷ *Fèr in kō d ché* etc., dit-on en patois, *lè rantchi^o yā*, *s'ā in.n bèl bòl*, *s'ā in bé kō d bòl*, faire un coup de 6 etc., la rangée est abattue, c'est une belle boule, c'est un beau coup de boule.

Trinnè sè bòl, traîner sa boule, c'est la laisser retomber, d'une faible hauteur, sur le commencement du pont. *Virî² sè bòl*, virer sa boule, c'est lui imprimer un mouvement de rotation. *Linsi², fri, dju²r* ou *tchinpè sè bòl*, c'est lancer sa boule quelques mètres en avant. *Pouétchè sè bòl*, porter sa boule, c'est la lancer le plus loin possible, voire jusque sur la première quille (*lè pouétchè chu lè prami²r*). *Dju²r lè djouint, lè riv, lè dchu, lè d dò*, c'est viser, en jouant, le milieu, le bord, la gauche ou la droite du pont. *Souèyi²* ou *krou²ji²*, faucher ou croiser, c'est faire passer sa boule d'une moitié du pont sur l'autre.

Avant de commencer une partie de boules il faut arroser soigneusement le pont (*mouéyi²* ou *èròzouèyi² l dju²*). La position prise par le joueur (*djuou, djuā*), à l'arrière de la petite piste d'envol, a une importance primordiale. Il se place au milieu ou plus ou moins à gauche ou à droite, le pied gauche en avant, suivant l'endroit visé. C'est ce qu'on appelle *pouèr sè pèsè²*, prendre son pas. Dans la boule, qui peut avoir une vingtaine de centimètres de diamètre, sont ménagés un trou pour le pouce et une large ouverture pour les quatre autres doigts de la main. Le joueur élève d'une main la boule à la hauteur de sa tête et la soutient de l'autre. Il vise le but choisi, fait deux pas en avant en la balançant en arrière et en avant, pour lui donner de l'élan (*lin, anbru²s*), puis la lâche sur le pont. Quel délice lui causent les craquements secs (*kráčchè*) arrivant du quillier qui indiquent un beau coup de boule! Il faut voir la mimique expressive, souvent comique, soulignant ses réactions. Chaque joueur a ses gestes particuliers pour extérioriser ainsi sa joie ou sa déception. Il semble qu'il veut, par ses contorsions, suggestionner la boule en marche et la mettre sur la bonne voie.

On nomme «requilleur», *rbòlou, rbousou, rdrasou, rvirbòl*, la personne chargée de «requiller» (*rbòlè* etc.) c'est-à-dire de redresser les quilles et de renvoyer les boules. Celles-ci sont roulées sur une sorte de chéneau ou sur deux perches jumelées disposées obliquement¹. Derrière le quillier, une barrière formée de pieux (*pā*) et de verges de coudrier entrelacées (*fas* s. f.) sert à arrêter les boules.

On joue habituellement, sur un jeu de quilles, un litre de vin par partie et il est d'usage d'en offrir de temps à autre un verre à celui qui «requille». Une ordonnance bernoise interdit d'employer les enfants en âge scolaire à quiller le soir, après 7 heures,

¹ On les nomme *lò rbòlou*.

du 1^{er} avril au 30 septembre, et après 6 heures, du 1^{er} octobre au 31 mars. L'aubergiste qui contrevient à cette défense peut être puni chaque fois d'une amende de 1 à 50 francs. Si la contravention est le fait de ses hôtes et s'il a tenté en vain de l'empêcher, ce sont eux qui seront passibles de l'amende en question. La loi scolaire actuellement en vigueur dans notre canton défend par contre absolument aux écoliers de se livrer à cette occupation.

Quand les joueurs ne sont pas nombreux ils ne se répartissent point en deux camps advers. *Tchètyun dju' po lu*, chacun joue pour soi. Celui qui abat le moins de quilles, en 2, 3 ou 4 boules, est redevable d'une «coche»¹ de 25 à 50 centimes. Jadis, on faisait des entailles (*ankran.n*) à de petites lamelles de bois. De nos jours, les «coches» et le nombre de quilles renversées sont inscrites à la craie, sur une ardoise.

Les perdants ont toute latitude pour «débatte» entre eux (*débètr, rdju'r, rfri, rtapè*) voire pour mettre la somme entière «sur le dos»² du joueur le plus faible ou le moins chanceux.

Chacun joue également «pour soi» au jeu de la «borne» (*bou'n*). Un joueur débrouillard perçoit les enjeux (*dju'*) de la première partie, 10 ou 20 cts. au plus. Ce n'est qu'exceptionnellement que l'enjeu est 50 cts, 1, 2 ou 5 fr. par personne. Il faut alors que l'alcool ou quelque autre diable s'en mêlent. A celui qui a empoché l'argent de la première «borne»³ incombe le soin de percevoir les nouveaux enjeux. Ils se plaçaient jadis sur une borne ou sur une pierre quelconque. Deux joueurs s'entendent parfois pour se partager éventuellement la «borne» si l'un d'eux vient à la gagner (*è lè yvè*)⁴ Sitôt qu'une boule a été jouée, il y aurait lieu de crier, comme un croupier: «Les jeux sont faits . . . Rien ne va plus!» car un nouvel arrivant ne peut «se mettre sur la borne» (*s bôtè chu lè bou'n*) avant la fin de la partie.

Quand on joue de «la boisson» on recueille parfois les enjeux — peu élevés — d'une «petite borne» (*bou'nat*) que gagnera le

¹ *L'ankran.n* est aussi une coche, une encoche, une entaille, qu'on faisait jadis à une planchette, pour indiquer le nombre de pièces de bétail qu'un éleveur chassait sur le pâturage. Un cheval nécessitait 2 *ankran.n*, une grande bête à cornes, 1 *ankran.n*, un veau, 1 demi-*ankran.n*. Actuellement, on n'entaille plus de planchettes, les inscriptions sont faites dans un registre, mais les termes archaïques sont toujours employés: *ankran.n* s. f., *ankran.nè* v., *ankran.nman* s. m. — ² *tó bôtè chu l minm, to y bôtè chu l dô*. — ³ *Yvè lè bou'n*, lever la borne, c'est gagner l'argent déposé. *Rè mésè lè dju'*, c'est recueillir les enjeux. *Tni lè bou'n*, c'est avoir sur soi l'argent de la borne. *Etrè chu lè bou'n*, c'est participer à ce jeu. *Bôtè son dju'*, c'est verser son enjeu. *S bôtè chu lè bou'n*, c'est prendre part à ce jeu. — ⁴ Cela s'appelle *fèr è* (ou *pè*) *mouèti' fèr pè mouètrans, pètèdji'*.

meilleur joueur. Celui qui n'est pas encore bien aguerri n'est pas tenu de verser sa quote-part et de courir ainsi un second risque.

Lorsque deux ou plusieurs gagnants (*dyin.nyin*) obtiennent le même nombre de points, qu'ils ont donc rampeau («rempère», *rèpè*) tous les autres participants doivent «recharger» (*rtchèrdji*²), c'est-à-dire verser un nouvel enjeu. La «borne» devient singulièrement bonne si le fait se produit plusieurs fois de suite.

Quand les joueurs jouent à boire ou à manger (un litre de vin rouge, le café, une collation *rsanyon*) ils forment habituellement deux camps¹. Pour désigner les «Près» ou les «Loin» il est nécessaire de «tourner» (*vir_i*)². L'un d'eux se charge de ramasser les gages (*rèmèsè* ou *rèmèdj_i lè gèdj*): clefs, couteaux etc. qu'il laisse ensuite tomber sur une boule, d'une hauteur d'environ un mètre. S'il y a 12 joueurs, par exemple, les possesseurs des 6 gages les plus rapprochés de la boule seront dans un camp, ceux des 6 gages les plus éloignés seront dans l'autre. Pour que les partenaires puissent se reconnaître (*sà rkouin.nyātr*, *s dékouin.nyātr*, *s désavrè*) les «Près» retroussent (*rèbrèsan*) un peu le canon gauche de leur pantalon ou tracent un signe à la craie (*mèrk s. f.*) sur la pointe de leur chaussure³.

On peut jouer «en 3 à 4 boules tout quitte» ou en deux parties de 2 à 3 boules. Quand, à la fin d'une partie (*pètch_i*), les deux camps ont le même nombre de quilles, soit donc rampeau, ils doivent «débattre» (répéter, recommencer). Si chaque camp gagne une partie (une manche), on doit «jouer la belle» (*dju^r lè bèl*).

Lorsque celui qui joue en dernier lieu la dernière boule d'une partie se croit sûr d'abattre suffisamment de quilles pour faire gagner son camp, il annonce «coup pour deux» (*kò pó dou*) et les points obtenus comptent également pour la manche suivante⁴.

Si le nombre total des joueurs est impair, un volontaire (un novice habituellement ou le dernier arrivant) devient le roi ou le *lonpèr* et joue 1 à 3 boules pour chaque camp⁵. Qu'il ne s'avise pas toutefois d'en favoriser volontairement l'un au détriment de l'autre sinon son sort serait aussi peu enviable que celui de l'arbitre d'un match opposant des footballeurs romands à des Suisses allemands.

¹ C'est jouer aux camarades, *dju^r è kèmrād*. — ² *Lè pré*, *lè louin*; on dit aussi qu'ils sont dessus, ou dessous. — ³ Il y a quelque 50 ans qu'en maints lieux du Jura on chaussait encore des sabots le dimanche, même pour aller à l'église. (En Ajoie entre autres). — ⁴ *Dju^r kò pó dou*, jouer coup pour deux. — ⁵ *Barouèy* ou *lonpè*? demande-t-on au jeu de pair ou impair.

Les perdants (*pradjin*) sont dispensés de payer le «requilleur», cette charge incombant aux gagnants qui jouent chacun une boule pour éliminer tous les partenaires de leur camp, sauf un. Il va de soi qu'au jeu de la «borne» c'est le gagnant qui rétribue le «rebouleur». Quand on ne se hâte pas de payer ce dernier, il faut l'entendre crier à pleins poumons: «*La rbòlou!...La rbòlou!*» Si l'on tard trop de donner suite à son injonction, il séquestre parfois la première quille. Un coup de pied donné subrepticement à une quille fait parfois pencher la balance en faveur de son camp

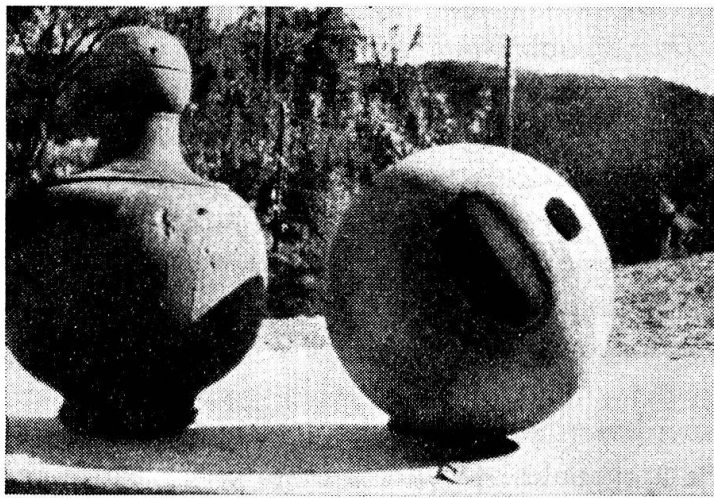


Photo : A. Surdez, Courtemaiche.

Première quille et boule.

favori. Si son mouvement est surpris, on devine les protestations qui peuvent s'élever. Les contestations sont toutefois moins vives et moins nombreuses dans une partie de boules que dans une partie de «binocle»¹, de rams ou de «petite bête»².

La dju² dé gréyat, le jeu des petites quilles est le jeu de boules de table. *Dju^r an lè rantchat*, jouer à la petite rangée, c'est jouer aux quilles en les disposant sur trois rangs de trois.

Quand on joue «aux camarades» il arrive souvent qu'un joueur dise à un autre qui va lancer une boule: «*Kètra sò chu tè bòl!*» (4 sous sur ta boule!) ou «*i t fi³ kètr³ sò!*» (je te «fiers» 4 sous!) Celui des deux qui a fait le moins de quilles paye l'enjeu convenu ou dit à son camarade: «*I tà rchū!*» (Je te «ressuis») Cela

¹ ancien jeu de cartes qui a été supplanté par le yass. — ² sorte de rams qui a déjà ruiné maints paysans dans le Jura; d'aucuns perdent parfois, en une nuit, une grande bête à cornes.

peut continuer ainsi durant plusieurs parties avec des alternatives de gain ou de perte, pour chacun d'eux. Lorsque aucune partie ne se joue il arrive aussi qu'une personne dise à une autre: «*Nò fryan in tchāvè?*» (Nous «férissons» une chopine?)

Quand un joueur va lancer une boule décisive d'où sortira la victoire ou la défaite de son camp on dit parfois plaisamment: «*Èl é détraş* il a la frousse, *è tchi? d' détraş*, *èl é lè djingéy*». Débouquer, démonter un adversaire, c'est abattre un nombre de quilles supérieur au sien.

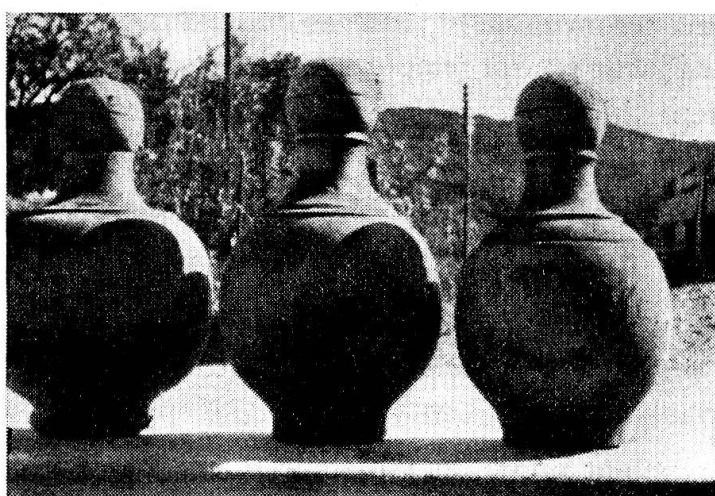


Photo: A. Surdez, Courtemaîche

Première, deuxième et troisième quilles.

Si deux gages se trouvent à égale distance de la boule sur laquelle on les a laissés tomber il faut tirer à la courte paille (*tiri? é brêtchat*, *tiri? an lè bouèz*) pour déterminer le camp auquel ils doivent être attribués, celui des *Près* ou celui des *Loin*.

Le jeu le plus couru et le plus passionnant est celui où l'on joue «une répartition» et qu'on nomme «strâf» en certains lieux, aux Franches-Montagnes entre autres. Il n'est organisé que deux à trois fois l'an par le même établissement public, à la «bénichon» (aux *bni'son*) en particulier, et le tenancier doit être en possession d'un permis préfectoral. Un règlement spécial, muni d'une estampe cantonale, est établi et affiché. Celui que j'ai sous les yeux et qui date de l'an dernier dit qu'il sera joué sur le jeu de boules de l'*auberge* de la «Poste», à Epauvillers, une somme de 350 francs dont 140 francs reviendront à l'aubergiste, pour la location du jeu, le permis d'usage, le salaire du «requilleur», et d'autres frais éventuels.

Des prix de 60 fr., 40 fr., 20 fr. et 10 fr. seront répartis d'après le nombre de quilles abattues par 3 boules consécutives. Une action de 1 franc donne le droit de jouer 3 boules de suite mais le joueur est tenu de se faire inscrire pour au moins 5 «actions».

Toutes les quilles renversées, même par ricochet, ou celles qui se redresseraient hors du quillier, seront valables. Une quille déplacée qui demeurerait debout sur le quillier ne pourra être comptée. Si la «première» renversée ou déplacée se redresse sur le quillier elle est annulée ainsi que toutes les quilles culbutées par la même boule.

Les prix seront donc répartis au prorata des quilles abattues et le même joueur pourra remporter plusieurs prix.

La «répartition» devra être jouée sans interruption jusqu'à concurrence de la somme de 350 francs.

Un joueur ne pourra s'absenter que durant vingt minutes au plus.

Une commission d'arbitrage de trois membres s'efforcera d'aplanir les litiges éventuels.

Un joueur n'aura point le droit de céder ses actions à un autre.

Si le montant prévu de 350 francs n'est pas atteint, les prix seront répartis au marc le franc.

Les règlements dont j'ai pu prendre connaissance dans ma carrière de joueur de boules (j'ai été un fervent de ce sport) étaient à l'avenant mais il va de soi que le montant de la «répartition», et partant celui des différents prix, peut être plus ou moins élevé. Souventefois le premier prix est un mouton et celui qui le gagne est tenu de verser les 2^e et 3^e prix en espèces sonnantes et trébuchantes. Si la bête est estimée à 150 francs, par exemple, c'est 40 et 20 francs qu'il devra payer de sa poche.

C'est le charron (*ru'yi'*) ou le tourneur (*touin.nou*) qui fabrique les quilles et les boules (*bòl da gréy*). S'il est relativement facile de faire une quille il est assez difficile de tourner une boule. On scie d'abord une pièce de bois de la longueur et de la grosseur nécessaires. On décrit dessus un cercle (*Souèsy*) avec le compas (*konpé*) puis on l'équarrit (*ribè lé kâr*) et on l'arrondit quelque peu avec la hachette (*ètchat è min*). La boule ainsi grossièrement ébauchée est «centrée» au milieu du tour puis tournée. Pour obtenir une bonne sphéricité, on la «recentre», on la «recroise» (*r'krou'ji'*) dans le sens opposé.

Une fois qu'elle est parfaitement ronde, on la «pince» sur le banc de menuisier (*bin d' tchèpu*) puis on y pratique trois trous avec un perçoir, l'un pour le pouce, les deux autres pour y creuser plus aisément la «poignée». Celle-ci est forée avec *l'ètchèrp* et évidée (*vudi*) avec une gouge (*gou'dj*). On la lime avec une râpe, on la racle avec un racloir (*réchat* s. f.) puis on la polit avec le papier d'émeri (*pèpi d' vouèr*).

C'est le menuisier (*mnuzi*) ou le charpentier (*tchèpu*) qui préparent et installent le plancher, le «pont», le quillier et le «rebouloir» d'un jeu de quilles.

Le jeu de boules est encore le sport préféré des petits villages mais dans les bourgs importants il se voit peu à peu délaissé par la jeunesse pour celui plus spectaculaire et plus passionnant du foot-ball.

Bücherbesprechungen — Comptes-rendus de livres.

Archer Taylor, *The literary riddle before 1600*. Berkeley and Los Angeles, University of California Press, 1948. VII + 131 S. kl. 8^o. Preis Doll. 2.75.

Der bekannte amerikanische Folklorist, der zur Zeit wohl der grösste Spezialist der Welt auf dem Gebiete des Volksrätsels ist und bereits ein grundlegendes Nachschlagebuch: „A bibliography of riddles“ (Helsinki 1939 = FF Communications 125) geliefert hat, gibt hier einen kurzen Ueberblick über die Geschichte des Rätsels als literarische Gattung von den ältesten Zeiten bis etwa 1600. Auf ein einleitendes Kapitel über den (leichter zu fühlenden als zu definierenden) Unterschied zwischen dem literarischen und dem Volksrätsel (S. 1—10) folgt eine Besprechung der Rätselliteratur bei den Babyloniern (S. 12f.), Indern (S. 13—17), Chinesen (S. 17), Arabern (S. 17—31), Juden (S. 31—37), Türken (S. 37f.), Persern (S. 38—40), Griechen (S. 42—45), Byzantinern (S. 45—52), Mittellateinern (S. 52—72), Humanisten (S. 72—93), Engländern (S. 93—96), Deutschen (S. 96—100), Spaniern (S. 100—107), Portugiesen (S. 107—109) und Franzosen (S. 109f.); hinsichtlich der italienischen literarischen Rätsel wird auf die Spezialabhandlung von Michele de Filippis „The literary riddle in Italy to the end of the sixteenth century“ (Univ. Calif. Publ. Mod. Philol., vol. 34, no. 1, 1948) verwiesen.

Bei der Lektüre sieht man mit Staunen, wieviel von den erhaltenen alten Denkmälern dieser (nicht mit Unrecht!) in Vergessenheit geratenen Literaturgattung bis heute unerforscht, unübersetzt und sogar unediert geblieben ist, wieviel also den Vertretern der betreffenden Philologiezweige noch zu tun übrig bleibt.

Da der Verfasser sich sehr oft auf Hinweise aus zweiter Hand hat stützen müssen, sind ihm (schon abgesehen von unvermeidlichen Lücken) auch einige wichtigere Versehen zugestossen: so z. B. gehört das Achikarbuch nicht „to the first Christian centuries“ (S. 11), sondern ist bedeutend älter, weil wir davon aramäische Papyrusfragmente aus Elephantine aus dem 5. Jahrhundert v. Chr. besitzen (Bolte-Poljivka IV 412). — Auf S. 38 beziehen sich die für die türkischen Schriftsteller *Lâmi' i* und *Fânî* angegebenen Jahreszahlen 938 bzw. 1003 in Wirklichkeit nicht auf die christ-