

Le jeu et les cartes

Autor(en): **P.**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Le conteur vaudois : journal de la Suisse romande**

Band (Jahr): **14 (1876)**

Heft 38

PDF erstellt am: **24.09.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-183883>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

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 malignement cette première défaite la *première aux Corinthiens*, par allusion à la première épître de 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 gaité la plus dissolue.

On comprend que dès lors toute armée en désarroi, 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 Cartes ¹.

Le désir immodéré 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 orde 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'Homme, 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 procréés, 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 tripot 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.