

Diplôme national de master

Domaine - Sciences humaines et sociales

Mention - Sciences de l'information et des bibliothèques

Spécialité - Cultures de l'écrit et de l'image

# **Les livres de jeux aux XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles : une typologie des lecteurs- joueurs.**

**Caroline SANCHEZ**

Sous la direction de Philippe MARTIN

Professeur d'histoire moderne – Université Lumière Lyon II

Directeur de l'Institut Supérieur d'Étude des Religions et de la Laïcité



## ***Remerciements***

*Je tiens à remercier, en premier lieu, Monsieur Philippe Martin, mon directeur de mémoire, de m'avoir conseillé tout au long de cette année de master, et d'avoir contribué à l'aboutissement de mon travail de recherche.*

*Merci également à mes professeurs Monsieur Varry et Madame Henryot pour avoir su répondre avec intérêt à mes questions.*

*Je souhaite ensuite porter toute ma gratitude au personnel des bibliothèques qui m'ont accueillie, et en particulier à celui de la bibliothèque de l'ENSSIB, de la bibliothèque municipale de Lyon, de la bibliothèque Sainte-Geneviève, du musée de la Carte à Jouer, de la bibliothèque Mazarine et de la médiathèque du Grand Troyes.*

*Enfin, je remercie ma famille et mes amis pour leur soutien, et tout particulièrement mon père et Baptiste, pour leur relecture attentive de cette étude, ainsi que Maimiti, pour ses talents linguistiques, et Sandrine, pour ses précieux conseils.*

**Résumé :**

*Les XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles représentent l'âge d'or des livres de règles de jeux, avec notamment les éditions successives des Maison académique des jeux et Académie universelle des jeux. En tête des jeux de cartes les plus attractifs se trouve le piquet, qui apparaît dans tous les manuels. Ainsi, que peuvent nous dire les livres de jeux et les représentations de joueurs de piquet sur les joueurs eux-mêmes ?*

**Descripteurs :**

*Jeu – XVII<sup>e</sup> siècle – XVIII<sup>e</sup> siècle – Règles de jeux – Piquet – Maison académique des jeux – Académie universelle des jeux.*

**Abstract :**

*The Golden Age of the the games books happens during the XVII<sup>th</sup> and XVIII<sup>th</sup> century with the successive editions from the Maison académique des jeux and Académie universelle des jeux. The first of the card games and probably the most attractive one is the piquet presented in all the games related readings. What information does the diversity of the piquet players' representation convey about gamers themselves ?*

**Keywords :**

*Game – XVII<sup>th</sup> century – XVIII<sup>th</sup> century – Games' rules – Piquet – Maison académique des jeux – Académie universelle des jeux.*

**Droits d'auteurs**

Droits d'auteur réservés.

Toute reproduction sans accord exprès de l'auteur à des fins autres que strictement personnelles est prohibée.
--

# Sommaire

<b>SIGLES ET ABRÉVIATIONS.....</b>	<b>7</b>
<b>INTRODUCTION.....</b>	<b>9</b>
<b>PARTIE I : UNE HISTOIRE DES LIVRES DE JEUX.....</b>	<b>13</b>
<b>1. Le jeu et les livres.....</b>	<b>13</b>
1.1 <i>Les traités de morale : la condamnation de la pratique ludique.....</i>	<i>13</i>
1.2 <i>Le jeu au quotidien : description d'une pratique sociale.....</i>	<i>17</i>
1.2.1 <i>La licéité des jeux.....</i>	<i>17</i>
1.2.2 <i>Les livres de pronostication.....</i>	<i>19</i>
<b>2. Les guides de jeux : fixation des règles de jeux par écrit.....</b>	<b>20</b>
2.1 <i>Les prémices des manuels de règles de jeux.....</i>	<i>21</i>
2.2 <i>Quand le livre devient lui-même un jeu : livres d'emblèmes et livres         pédagogiques.....</i>	<i>23</i>
2.2.1 <i>Livres de jeux divinatoires.....</i>	<i>23</i>
2.2.2 <i>Emblemata.....</i>	<i>23</i>
2.2.3 <i>Livres pédagogiques.....</i>	<i>24</i>
2.3 <i>Les traités sur un jeu unique.....</i>	<i>27</i>
2.4 <i>L'essor des recueils de règles au XVIIe siècle.....</i>	<i>30</i>
<b>PARTIE II : L'ACADEMIE UNIVERSELLE DES JEUX.....</b>	<b>35</b>
<b>1. Les auteurs.....</b>	<b>35</b>
1.1 <i>Les rédacteurs.....</i>	<i>35</i>
1.1.1 <i>Des traités anonymes à succès.....</i>	<i>35</i>
1.1.2 <i>Stamma, Greco et Philidor : auteurs de traités sur les échecs.....</i>	<i>36</i>
1.1.3 <i>Edmond Hoyle : auteur du traité sur le whist.....</i>	<i>38</i>
1.2 <i>Les compilateurs de règles.....</i>	<i>39</i>
1.2.1 <i>De la Marinière.....</i>	<i>39</i>
1.2.2 <i>Des compilateurs anonymes.....</i>	<i>40</i>
1.2.3 <i>Lacombe et Fournier : compilateurs de dérivés de l'Académie.....</i>	<i>41</i>
<b>2. Les éditions et rééditions des livres de jeux.....</b>	<b>42</b>
2.1 <i>Les éditions successives.....</i>	<i>42</i>
2.1.1 <i>La Maison académique.....</i>	<i>42</i>
2.1.2 <i>L'Académie universelle des jeux.....</i>	<i>46</i>
2.2 <i>Comparaison des jeux dans les Académie.....</i>	<i>50</i>
2.2.1 <i>L'édition de 1654.....</i>	<i>50</i>
2.2.2 <i>L'édition de 1674.....</i>	<i>51</i>
2.2.3 <i>L'édition de 1702.....</i>	<i>53</i>
2.2.4 <i>L'édition de 1718.....</i>	<i>54</i>
2.2.5 <i>L'édition de 1725.....</i>	<i>55</i>
2.2.6 <i>L'édition de 1760.....</i>	<i>56</i>
2.2.7 <i>L'édition de 1777.....</i>	<i>56</i>
2.2.8 <i>L'édition de 1806.....</i>	<i>57</i>
2.3 <i>La place des jeux de cartes.....</i>	<i>58</i>
<b>3. Étude d'une édition particulière : l'édition de 1802.....</b>	<b>60</b>
3.1 <i>L'exemplaire.....</i>	<i>60</i>
3.2 <i>La place des jeux dans cette édition.....</i>	<i>61</i>

<b>PARTIE III : LE JEU DU PIQUET.....</b>	<b>66</b>
<b>1. Le piquet dans les livres de jeux.....</b>	<b>66</b>
1.1 <i>Une histoire du piquet.....</i>	66
1.2 <i>Les règles du piquet aux XVIIe et XVIIIe siècles.....</i>	69
1.2.1 Les règles dans La Maison académique.....	70
1.2.2 Les règles dans l'Académie universelle des jeux.....	73
1.2.3 Les règles du piquet dans d'autres traités de jeux.....	75
1.3 <i>Évolution du piquet jusqu'à la seconde guerre mondiale.....</i>	78
<b>2. Représentation des joueurs de piquet du XVIIe au XIXe siècle.....</b>	<b>81</b>
2.1 <i>Dans la littérature.....</i>	81
2.1.1 Une partie de piquet : l'exemple des Fâcheux de Molière.....	81
2.1.2 Le piquet et la société d'Ancien Régime.....	83
2.2 <i>Dans l'art.....</i>	87
<b>CONCLUSION.....</b>	<b>93</b>
<b>SOURCES.....</b>	<b>97</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE.....</b>	<b>105</b>
<b>SITOGRAFIE.....</b>	<b>111</b>
<b>TABLE DES ANNEXES.....</b>	<b>113</b>
<b>GLOSSAIRE.....</b>	<b>131</b>
<b>INDEX.....</b>	<b>139</b>
<b>TABLE DES ILLUSTRATIONS.....</b>	<b>143</b>
<b>INDEX DES TABLEAUX.....</b>	<b>144</b>
<b>TABLE DES MATIÈRES.....</b>	<b>145</b>

## *Sigles et abréviations*

### *Les bibliothèques :*

BML : Bibliothèque Municipale de Lyon

BnF : Bibliothèque nationale de France

BSG : Bibliothèque Sainte-Geneviève

Mazarine : Bibliothèque Mazarine

MGT : Médiathèque du Grand Troyes

### *Les ouvrages :*

la *Maison* : *La Maison académique des jeux*

l'*Académie* : *l'Académie universelle des jeux*

### *La bibliographie :*

dir. : sous la direction de

[s. d.] : sans date

[s. l.] : sans lieu

[s. n.] : sans nom d'éditeur

v. : vers

n. p. : non paginé

L'orthographe des titres et textes cités dans ce mémoire n'est pas actualisée, elle est laissée telle qu'on la trouve dans leur édition d'origine.



# INTRODUCTION

---

Le jeu fait partie de l'homme depuis des millénaires. En effet, les recherches archéologiques démontrent que les jeux de société seraient nés vers le VII<sup>e</sup> siècle avant J.-C. au Moyen-Orient<sup>1</sup>. Aussi loin que remontent les premières traces des hommes, nous avons des traces de jeux : dés, jeux de table, pions, sont autant d'éléments qui témoignent de l'importance du jeu chez l'être humain. L'historien Harold James Ruthven Murray constate que « les conditions qui ont donné à l'homme primitif le loisir de jouer sont les mêmes que celles qui sont nécessaires au développement d'une civilisation... »<sup>2</sup>. Cependant, nous ne conservons pas de traces de la nature des jeux pratiqués avant le Moyen Âge. En effet, ces jeux étaient très souvent faits de matières périssables telles que le bois ou le cuir, et n'ont donc pas été conservés jusqu'à nos jours, et les règles de jeux, transmises oralement, n'ont été fixées à l'écrit que tardivement.

C'est au XVIII<sup>e</sup> siècle que la pratique ludique atteint son apogée, au sein de toutes les couches sociales : gens pauvres et gens fortunés pouvaient se côtoyer et partager les mêmes passions. La population était friande des jeux d'argent et de hasard, qu'ils soient licites ou non, car une victoire (ou une défaite) pouvait bouleverser la vie des joueurs. Le jeu était donc, en outre, la promesse d'une ascension sociale rapide. Il faisait rêver les classes populaires qui pouvaient gagner grâce à ce moyen des sommes d'argent importantes. On peut classer les jeux en trois catégories, selon Élisabeth Belmas<sup>3</sup> : les jeux d'adresse, qui se basent uniquement sur l'habileté physique ou intellectuelle du joueur ; les jeux de hasard, qui dépendent exclusivement des circonstances ; et enfin les jeux mixtes, où le hasard prend une bonne place mais où le joueur ne peut gagner que grâce à ses capacités. Les archives abondantes retiennent surtout la pratique de la seconde catégorie, car celle-ci provoquait évidemment le plus de délits. Ces documents nous permettent de connaître la pratique ludique clandestine, et notamment les pratiques de rue. Nombreux colporteurs, employés de boutiques, ou même domestiques exerçaient en plein air et de manière illégale la fonction de tenancier ambulancier, qui leur

---

<sup>1</sup> BARDIES-FRONTY, Isabelle, DUNN-VATURI, Anne-Elisabeth (dir.), *Art du jeu, jeu dans l'Art : de Babylone à l'Occident médiéval. Exposition, Paris, Musée de Cluny, 28 novembre 2012-4 mars 2013*, Paris : Réunion des Musées Nationaux, 2012.

<sup>2</sup> MURRAY, Harold James Ruthven, *A History of board games other than chess*, Oxford : Clarendon Press, 1952, cité dans *Ibid.*

<sup>3</sup> BELMAS Élisabeth, *Jouer autrefois : essai sur le jeu dans la France moderne (XVI<sup>e</sup>-XVIII<sup>e</sup> siècle)*, Seyssel : Champ Vallon, 2006.

permettait de gagner facilement de l'argent. Cette activité était très lucrative, puisqu'ils n'avaient pas de loyer à payer, et se plaçaient dans des voies très passantes. Ils étaient également souvent propriétaires de leur matériel, à savoir un cornet, des dés, des cartes grossièrement numérotées, et de la craie<sup>4</sup>. La rue « est le lieu majeur de la sociabilité populaire » selon Francis Freundlich<sup>5</sup>, et on y joue principalement aux dés, aux cartes et à la loterie, en pariant de l'argent.

On jouait aussi dans des maisons de jeux appelées académies. Furetière en donne cette définition dans son célèbre dictionnaire : « se dit abusivement du berlan, ou des lieux publics où l'on reçoit toutes sortes de personnes à jouer aux dez & aux cartes, où à d'autres jeux deffendus. Les Juges de Police sont obligés de veiller à ce qu'on ne tienne point des *Academies* de jeux. »<sup>6</sup>. Ces maisons de jeux avaient donc plusieurs noms, qui ont donné sa dénomination aux plus célèbres livres de jeux des XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles. C'est cependant le terme de tripot, qui sera utilisé tout au long de cette étude, afin de ne pas confondre le lieu où l'on joue et le livre de jeux – académie –, mais également pour éviter toute confusion entre ce lieu de pratique ludique avec une combinaison de jeu de cartes consistant à avoir en main trois cartes de même rang – brelan. Si le tripot désigne également le lieu où le pratiquait le jeu de paume, il fait aussi plus largement référence aux maisons de jeux. Jean-Marie Lhôte émet l'hypothèse que la première académie servant à la pratique ludique fut l'académie de musique et de poésie fondée en 1570 par Jean-Antoine de Baïf, dans la mesure où elle « prend en charge les divertissements de la cour ».<sup>7</sup> Toutefois, ces lieux de pratique ludique étaient tolérés « par la volonté (ou la faiblesse) du roi », comme le souligne Francis Freundlich<sup>8</sup>. En effet, ne possédant pas de réel statut, ces établissements fonctionnaient grâce aux privilèges royaux, et c'est pourquoi le jeu de hasard du hoca a pu être pratiqué tandis que les autres jeux de cette sorte étaient fortement réprimandés. Mais si les jeux de hasard étaient globalement interdits, cela n'empêchait pas les joueurs de s'y adonner dans les maisons de jeux. Les archives trahissent souvent l'existence d'une salle cachée derrière la salle officielle de pratique ludique, où on pariait des sommes astronomiques à des jeux défendus. Ces excès ont contribué à la création d'une police des jeux, afin de condamner les tricheries

<sup>4</sup> FREUNDLICH, Francis, « Jeux d'argent, pouvoir et société au temps des Lumières » dans NETCHINE, Ève (sous la direction de), *Jeux de princes, jeux de vilains*, catalogue d'exposition BnF, Paris : Bibliothèque nationale, 2009.

<sup>5</sup> *Ibid.*

<sup>6</sup> FURETIERE, Antoine, *Dictionnaire universel, contenant generalement tous les mots françois tant vieux que modernes, et les termes de toutes les sciences et des arts*, La Haye et Rotterdam : Arnout et Reinier Leers, 1690.

<sup>7</sup> LHÔTE, Jean-Marie, *Dictionnaire des jeux de société*, Paris : Flammarion, 1996.

<sup>8</sup> FREUNDLICH, Francis, « Jeux d'argent, pouvoir et société au temps des Lumières » *op.cit.*

et autres fraudes qui perturbaient l'ordre social. Les tenanciers étaient souvent relâchés, mais il arrivait qu'ils soient sanctionnés très sévèrement, en figure d'exemple, et pouvaient être exilés. On croisait donc souvent des tenanciers ou des tricheurs professionnels expulsés de la capitale qui recommençaient leurs petites affaires en Province<sup>9</sup>.

La noblesse et la bourgeoisie, qui ne travaillaient pas, gardent la réputation de joueurs excessifs, pratiquant cette activité du matin au soir et du soir au matin. Les sommes dépensées allaient au delà du raisonnable et plusieurs familles se sont vues ruinées. Les établissements de jeu les plus célèbres sont sans conteste l'Hôtel de Gesvres et l'Hôtel de Soissons, tenus par des propriétaires aisés. Tolérés pendant longtemps par la police des jeux, ces deux établissements ont dû fermer leurs portes en 1741<sup>10</sup>. Si le jeu touchait toutes les classes sociales, il n'épargnait pas non plus la cour royale. C'est d'ailleurs à Versailles que la pratique des jeux était la plus importante. Que ce soit dans le cadre intime de la chambre du roi ou lors de fêtes grandioses, le jeu prenait donc une place importante dans le règne du souverain. Le monarque était « reflet, relais et moteur des modes ludiques », selon la thèse de Thibault Billoir<sup>11</sup>. Ce lieu n'était pourtant pas épargné par les dérives habituellement liées à la pratique ludique, et on jouait régulièrement aux jeux de hasard interdits. Les jeux d'échecs ou de paume étaient très pratiqués au XVI<sup>e</sup> siècle à la cour du roi, mais ils déclinent peu à peu au profit du trictrac et du billard. Cependant, ce sont les cartes, apparues au XIV<sup>e</sup> siècle, qui remportent tous les succès. Ces supports étaient particulièrement coûteux lors de leur apparition, notamment à cause du prix élevé du papier et de pièces somptueusement peintes à la main ; mais rapidement, grâce à l'invention de l'imprimerie, les prix diminuent et les jeux de cartes se développent au sein de la société. Ils sont au XVIII<sup>e</sup> siècle autant prisés à la cour que dans les cabarets, dans les milieux urbains ou ruraux<sup>12</sup>.

Mais si le jeu est énormément pratiqué au cours des siècles, il est aussi souvent condamné. Ainsi, aux XIII<sup>e</sup> et XIV<sup>e</sup> siècles, seuls les dames et les échecs étaient autorisés. Dans son *Ordonnance de réformation du Royaume* de 1254, Saint-Louis, qui prend des mesures concernant la « moralité publique », interdit purement et simplement la pratique des jeux de hasard. Au XV<sup>e</sup> siècle, de

<sup>9</sup> FAVIER, René, « Jouer dans les villes de province en France au XVIII<sup>e</sup> siècle », dans *Revue française d'histoire urbaine*, n°1, juin 2000, p.65-85.

<sup>10</sup> BELMAS Élisabeth, *Jouer autrefois : op.cit.*

<sup>11</sup> BILLOIR, Thibault, *Jeu du roi et jeu de la reine aux XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles : du délassement personnel à la cérémonie de cour*, résumé de thèse, École des Chartes, 2010 [en ligne] consulté le 16.05.2014. URL : <http://theses.enc.sorbonne.fr/2010/billoir>

<sup>12</sup> BELMAS Élisabeth, *Jouer autrefois : op.cit.*

véritables croisades étaient menées contre les jeux, quels qu'ils soient. Bernardin de Sienne, dans son prêche de 1423, est beaucoup plus radical que Louis IX puisqu'il condamne tous les jeux, et invite même la population à brûler leurs échiquiers, pions, ou encore cartes à jouer, ce qu'elle fait. De grands autodafés ont lieu partout en Europe. Certains joueurs passent même un contrat devant le notaire afin de s'engager à ne plus jouer. Le jeu est donc un vice, dénoncé notamment par le janséniste Blaise Pascal dans ses *Pensées*. Pour lui, tout divertissement, quel qu'il soit y compris la pratique du jeu, est condamnable car il éloigne l'individu de la pensée de sa condition humaine misérable. Paradoxalement, c'est ce même janséniste qui base sa réflexion religieuse sur le jeu du pari, selon le principe suivant : puisqu'on ne peut pas savoir réellement si Dieu existe, il faut y croire. S'il n'existe pas, notre existence n'aura pas été plus misérable, s'il existe, nous en serons récompensés. De même, le divertissement aide l'homme à supporter sa condition misérable, et c'est pourquoi, s'il est néfaste, il est toutefois nécessaire.

Souvent, l'histoire du jeu, qui se base sur des traces de joueurs laissées dans les archives, ne dévoile qu'une partie de qui étaient réellement les joueurs. Cependant, tricheurs professionnels, jeunes nobles endettés à cause de leur passion dévorante de la pratique ludique ou encore pauvres proposant divers jeux sur le bord de la route ne constituaient évidemment pas toute la population des joueurs. Si nous avons aujourd'hui ces traces, c'est parce qu'ils se sont fait arrêter par la police car ils étaient en situation d'infraction. Évidemment, tous les joueurs n'étaient pas des hors-la-loi ou des fous dévorés par leur passion. Ainsi, que peuvent nous apprendre les livres de jeux et les représentations de joueurs de piquet sur les joueurs eux-mêmes ?

Cette étude s'attachera en premier lieu à faire un bref historique du livre de jeux depuis ses origines jusqu'à la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle. Puis, dans un second temps, ce sont particulièrement les livres de jeux phares de l'Ancien Régime qui seront étudiés en détail, à savoir *La Maison académique des jeux* et *l'Académie universelle des jeux*. Enfin, nous verrons comment les règles et les représentations du piquet, dressent le portrait des joueurs de cartes.

# **PARTIE I : UNE HISTOIRE DES LIVRES DE JEUX**

---

## **1. LE JEU ET LES LIVRES**

Le livre et le jeu ont depuis bien longtemps entretenu un rapport étroit. Ainsi, en Égypte ancienne, le dieu Thot était, entre autres, le dieu de l'écriture et celui du jeu<sup>13</sup>. Cet exemple montre bien l'existence d'un lien fort et ancestral entre les deux activités. Depuis des siècles, c'est au moyen des livres que l'on condamne le jeu, mais c'est aussi grâce au livre que le jeu peut se répandre, et particulièrement grâce aux livres ludiques. À qui s'adressent les livres de jeux ? À quels besoins répondent-ils ? Ce sont les questions auxquelles nous tâcherons de répondre dans cette partie.

### **1.1 Les traités de morale : la condamnation de la pratique ludique**

Les jeux ont toujours eu mauvaise réputation, notamment auprès de l'Église qui les accusait de détourner les chrétiens de leur foi et de leurs pratiques religieuses. Le jeu d'échecs, lors de son apparition en Europe, était également condamné par les ecclésiastiques. Cette étonnante constatation l'est moins lorsqu'on sait qu'il s'agissait à l'époque d'un jeu de hasard pratiqué à l'aide de dés, et que les joueurs y misaient leur bourse. Devant l'ampleur du succès de ce jeu de table, le clergé, dont l'interdiction n'est que très peu respectée, se lance dans la rédaction de traités visant à le rendre davantage moral, et donc utile à la société. Le premier d'entre eux est le *Quaedam moralitas de scaccorio*<sup>14</sup>, écrit très probablement au début du XIII<sup>e</sup> siècle par le pape Innocent III. Il inspire le *Liber de moribus hominum et officiis nobilium sive super ludum scacchorum* du moine dominicain Jacques de Cessoles, qui reste le plus célèbre dans le genre. Rédigé vers 1315 à partir des sermons prononcés par ce religieux, l'ouvrage a pour objectif d'instruire aux lettrés la place de chaque catégorie professionnelle au sein de la hiérarchie sociale au moyen de références allégoriques. Le jeu d'échecs n'est donc qu'un prétexte à l'instruction civique des jeunes nobles. Néanmoins, le *Liber de*

---

<sup>13</sup> NETCHINE, Ève (dir.), *Jeux de princes, jeux de vilains*, catalogue d'exposition BnF, Paris : Bibliothèque nationale, 2009.

<sup>14</sup> [en ligne], consulté le [http://www.pum.umontreal.ca/files/prod/livres\\_fichiers/B-De-Alea-LONGV5.pdf](http://www.pum.umontreal.ca/files/prod/livres_fichiers/B-De-Alea-LONGV5.pdf)

*moribus* est intéressant du point de vue de notre sujet au sens où, parmi les quatre parties qui le composent, l'une d'elles est relative aux règles du jeu. Ainsi, dès la fin du Moyen Âge, les règles de jeux se répandaient avec la diffusion de plus en plus constante des livres. Fort de son succès, cet ouvrage capital – puisqu'il fait passer ce jeu du domaine de l'interdit à celui des jeux permis et tolérés – est recopié et réédité à plusieurs reprises. On compte notamment seize rééditions avant 1500, et de nombreuses traductions, en allemand, en italien ou encore en français, où il est plus connu sous le nom du *Jeu des échecs moralisé*<sup>15</sup>. Trois traductions françaises voient même le jour à partir du XIV<sup>e</sup> siècle : une de Jean Ferron<sup>16</sup>, une seconde de Jehan de Vignais<sup>17</sup>, et une dernière d'un anonyme lorrain. L'intérêt suscité par cet ouvrage est toujours d'actualité puisqu'une dernière traduction a été publiée en 1995<sup>18</sup>.

L'activité ludique reste cependant considérée comme un vice virulent et dangereux pour la société, et plus particulièrement les jeux de hasard qui vont souvent de pair avec des paris d'argent. Des familles entières sont ruinées suite aux mises trop généreuses et abusives d'un des membres qui la compose. Toute cette littérature se développe ainsi sur le mauvais comportement des joueurs, et ce depuis la fin du Moyen Âge. Elle est notamment issue d'ecclésiastiques désireux de remettre les fidèles dans le droit chemin. En 1494, Sébastien Grant, poète allemand, écrit un recueil d'*exempta*, intitulé *Das Narrenschiff* (*La Nef des fous* en français), où il aborde au chapitre « *De lusoribus* » – « Les joueurs » – le sujet des joueurs et de leurs excès<sup>19</sup>. Il dresse un portrait macabre de ces derniers, et les décrit comme des êtres capables de rester des heures « sans manger ni dormir », ivrognes, avec le teint blême des morts. Il termine son poème par ces mots : « tous les enfants du monde / sont les fils de Satan ! », montrant ainsi que les joueurs ne sont pas considérés par la population comme des personnes respectables. Parfois même, des joueurs repentis évoquent leurs propres excès

---

<sup>15</sup> Exposition virtuelle « Jeux de Princes, jeux de vilains » de la Bibliothèque nationale de France, [en ligne], consulté le 26.10.2013.

URL : <http://classes.bnf.fr/echechs/histoire/cessoles.htm>

<sup>16</sup> CESSOLES, Jacques de, *Les Moralités sur le jeu des eschés translattées de latin en françois par Jean Ferron*, Hainault, XV<sup>e</sup> siècle, 156 f., cité dans NETCHINE, Eve (dir.), *Jeux de princes, jeux de vilains*, catalogue d'exposition BnF, Paris : Bibliothèque nationale, 2009.

<sup>17</sup> CESSOLES, Jacques de, *Livre de la moralité des nobles hommes et des gens du peuple sur le livre des eschés translatté en françois par frere Jehan de Vignais*, XV<sup>e</sup> siècle, 184 p., cité dans NETCHINE, Eve (dir.), *Jeux de princes, jeux de vilains*, catalogue d'exposition BnF, Paris : Bibliothèque nationale, 2009.

<sup>18</sup> CESSOLES, Jacques, *Le livre du jeu d'échecs ou la société idéale au Moyen Âge*, trad. MEHL, Jean-Michel, Paris : Stock, 1995.

<sup>19</sup> BRANT, Sebastian, « Les joueurs », dans *La Nef des fous*, trad. HORST Madeleine, Strasbourg : éd. de la Nuée Bleue, 1977.

passés, comme par exemple Pâquier Joostens dans son ouvrage *Alea, sive de curanda ludendi in pecuniam cupiditate*, paru en 1561, dont le titre signifie *Le jeu de hasard, ou comment soigner le désir de jouer pour de l'argent*<sup>20</sup>. L'auteur parle de ce que nous pourrions nommer de nos jours sa dépendance pour le jeu, et il rappelle aux joueurs dans son poème qu'il doit retrouver le chemin de la religion.

« Suis Dieu

Qui que tu sois, si tu es pris par l'amour pernicieux du jeu

Et qu'il te brûle pour ton malheur, lis-moi, tu seras libre.

Ne réplique pas, vu qu'en invoquant les divinités, qu'en rompant tes serments

Tu continues, misérable, à jouer, te jouant de toi et des dieux

[...] »<sup>21</sup>

Mais les jeux ne sont pas condamnés que par les catholiques : les protestants les contestent également. Ainsi, en 1579, un pasteur calviniste, Lambert Daneau, également professeur de théologie, écrit dans son traité *Une breve remontrance sur les jeux de cartes et de dez* qu'il juge les jeux de hasard « si contraires à la parole de Dieu, si pernitieux & meschans, & de si dangereuse origine & conséquence, [qu']il nous en faut entièrement garder & s'abstenir »<sup>22</sup>. En 1585, Jacques Perrache dénonce dans son pamphlet *Le Triomphe du berlan, où sont déduittes plusieurs des tromperies du jeu et par le repentir sont montrez les moyens d'éviter le péché*, le jeu et la tricherie liée à celui-ci. Saint-François de Sales, dans son *Introduction à la vie dévote*, publiée en 1609, insère plusieurs chapitres sur le jeu. Il y explique que, si les jeux de dés et de cartes sont beaucoup pratiqués, ils ne constituent qu'un grave danger pour les chrétiens, « c'est pourquoi [ils] sont défend[us] par les lois tant civiles qu'ecclésiastiques »<sup>23</sup>. En outre, il considère les jeux d'exercices, comme la paume, et les jeux d'adresse tels que les échecs comme des jeux respectables, à condition qu'on ne se laisse pas envahir par la passion du jeu. En effet, ce ne sont pas les jeux en eux-mêmes qui sont néfastes à l'homme, mais les excès qu'ils peuvent provoquer ; le jeu pouvant être une source d'apprentissage utile à l'individu. Il est moins sévère que ces prédécesseurs, et admet qu'on peut jouer, même aux jeux de hasard, pourvu que ce soit modérément, afin que cette pratique soit sans danger. En 1686, le docteur en théologie et curé de Champrond Jean-Baptiste Thiers

<sup>20</sup> Traduit du latin par Jean-François Cottier et Cathy Darmstädter.

[http://www.pum.umontreal.ca/files/prod/livres\\_fichiers/B-De-Alea-LONGV5.pdf](http://www.pum.umontreal.ca/files/prod/livres_fichiers/B-De-Alea-LONGV5.pdf)

<sup>21</sup> Site internet [http://www.pum.umontreal.ca/files/prod/livres\\_fichiers/B-De-Alea-LONGV5.pdf](http://www.pum.umontreal.ca/files/prod/livres_fichiers/B-De-Alea-LONGV5.pdf)

<sup>22</sup> DANEAU, Lambert, *Deux traités nouveaux, tres-utiles pour ce temps*, s.l. : J. Baumet, 1579, cité dans <http://www-bsg.univ-paris1.fr/ExposVirtuelles/exposvirtuellesreserves/jeu/hasard.htm>

<sup>23</sup> DE SALES, Saint-François, *Introduction à la vie dévote*, 1609 ; 3e partie, chap. XXXII : « Des jeux défendus » cité dans THIROUIN, Laurent, *Le hasard et les règles : le modèle du jeu dans la pensée de Pascal*, Paris : J. Vrin, coll. « Bibliothèque d'histoire et de philosophie », 1991.

réfute ce point de vue dans son *Traité des jeux et des divertissemens qui peuvent être permis ou qui doivent être défendus aux chrétiens selon des règles de l'Eglise & le sentiment des Peres*. Selon lui, les jeux ne peuvent être que condamnables, y compris le jeu d'échecs. Cet exemple met en lumière une réalité du XVII<sup>e</sup> siècle : une véritable querelle divise la société sur la question de l'immoralité des jeux.

Ainsi, on trouve dans la production éditoriale de l'époque des traités défendant les jeux, et d'autres qui paraissent en réponse développant la thèse inverse. En 1633, Théotime publie *Question chrestienne touchant le jeu, adressée aux dames de Paris*, aussitôt contredit par le sieur de la Franchise dans *La Deffence des dames ou bien response au livre intitulé Question chrestienne touchant le jeu, adressée aux dames de Paris*, publié un an plus tard<sup>24</sup>. *Les Désordres du jeu*, traité de 1691, montre qu'en réalité, la pratique ludique abusive touche toutes les catégories de la société, autant les soldats que les courtisans, les femmes que les hommes, mais également les hommes d'Église et les magistrats. L'auteur, lui-même ancien joueur, souhaite aider ces personnes, qu'il considère même comme des esclaves. Notons ici le singulier rapport qu'entretiennent livre et jeu dans cet ouvrage, puisque l'auteur déclare dans sa préface que « joüe qui voudra ; & ceux qui ne seront pas contents de mon Livre, n'ont qu'à le brûler »<sup>25</sup>. Si Louis IX invitait les joueurs à brûler leurs jeux afin de se consacrer à la religion du livre, l'auteur les invite ici à détruire son livre pour s'adonner au jeu ! En tant qu'ancien joueur, il a bien conscience de la proportion que prend cette activité au sein de la société.

Un siècle après Saint-François de Sales, le moralisateur Jean Barbeyrac, dans *son Traité du jeu où l'on examine les principales questions de droit naturel et de morale qui ont du rapport à cette matiere*, rejoint le point de vue de ce dernier au sens où il ne considère pas les jeux de hasard comme systématiquement mauvais. Jean Dussaulx est plus catégorique dans *De la passion du jeu depuis les temps anciens jusqu'à nos jours*, publié dix ans avant la Révolution française. Ancien joueur repent, il décrit le joueur comme un homme primitif et même barbare, au sens où il est source de blasphèmes. Il considère également que la passion du joueur est néfaste tant pour ses capacités intellectuelles que pour son corps, car évidemment, un homme épris de jeu peut rester

---

<sup>24</sup> THEOTIME, *Question chrestienne touchant le jeu. Adressé aux dames de Paris*, 1633, préface n.p. ; 60 p., in-8. Et FRANCHISE, sieur de la, *La deffence des dames ou bien response au livre intitulé Question chrestienne touchant le jeu. Adressé aux dames de Paris*, 1634, 62 p., in-8. Les deux ouvrages sont reliés ensemble avec quelques autres titres publiés durant la même période dans un ouvrage de la Bibliothèque Mazarine. Les deux noms d'auteurs semblent être des pseudonymes, mais les recherches entreprises n'ont pas permis d'en savoir davantage sur l'identité de ces derniers.

<sup>25</sup> ANONYME, *Les Désordres du jeu*, Paris : Estienne Michallet, 1691.

assis de longues heures sans dormir ni manger. Au cours des siècles, la polémique entre jeux permis et jeux interdits, et entre les différents points de vue que prennent les lettrés sur cette grande question de la passion que provoque le jeu, passion blasphématoire qui détourne l'homme de la religion, n'a cessé d'être prolifique.

## **1.2 Le jeu au quotidien : description d'une pratique sociale**

Si la religion a été une importante source pour les écrits sur le sujet, c'est parce que les joueurs semaient le trouble sur la voie publique, comme en témoigne Nicolas Restif de la Bretonne dans son texte *Les Nuits de Paris*<sup>26</sup> :

Au coin des rues de la Bûchère et des Grands-Degrés, je vis sortir deux hommes d'une maison peinte en noir. Ils se querellaient et allèrent se battre dans le passage de l'abreuvoir. Je tâchai de les séparer ; mais ils étaient furieux, et le vainqueur précipita l'autre dans la rivière. J'appelai au secours néanmoins. On retira l'homme, et son antagonisme s'en alla. Je sus alors qu'ils sortaient d'une académie de cartes, au-dessus du billard du coin de la rue ».

### ***1.2.1 La licéité des jeux***

Le jeu est source de conflit, et il n'est pas rare d'assister à des querelles à la sortie des tripots, pendant toute la période d'Ancien Régime. Le gouvernement commence donc, dès le XIV<sup>e</sup> siècle, avec la publication de plusieurs ordonnances, à interdire la pratique du jeu pendant les jours ouvrables, afin d'éviter le plus possible ce genre de débordement sur la voie publique. Bien entendu, cela ne devait évidemment pas suffire, et le jeu fit l'objet de nombreux textes de lois visant à en limiter la pratique durant les siècles suivants. En 1588, l'édit d'Henri III « deffend à tous de tenir bordaux, berlans & jeux de dez »<sup>27</sup>. En effet, ce n'est pas le jeu qui est condamné, mais certains types de jeu qu'on nomme les jeux de hasard, ou *alea*. La réussite à ces derniers ne dépend que de la chance ou la malchance du joueur, dont la vie peut basculer à cause d'un coup du sort. Ce type de jeu a beaucoup de succès, mais les joueurs sont parfois particulièrement

<sup>26</sup> RESTIF DE LA BRETONNE, Nicolas-Edme, *Les Nuits de Paris*, Paris, 1978, cité dans GRUSSI, Olivier, *La vie quotidienne des joueurs sous l'Ancien Régime à Paris et à la cour*, Paris : Hachette, 1985.

<sup>27</sup> LA MURE, Marie-Hélène de, MINAULT-RICHOMME, Emmanuelle, « La règle du jeu : tradition ludique et patrimoine écrit », dans *Art et métiers du livre*, n°250, octobre-novembre 2005, p. 20-37.

excessifs dans leur pratique ludique. C'est pourquoi, le 12 mars 1635, Louis XIII, qui est très sévère en ce qui concerne les *alea*, publie une *Declaration du roy pour le reglement general des passemens & dentelles. Avec defenses d'en porter, vendre & trafiquer de celles des pais estrangers. Ensemble de tenir aucunes academies ou brelands pour le jeu de hazard*. Le 1<sup>er</sup> mars 1781, le Parlement de Paris, composé d'une majorité de jansénistes hostiles à la pratique du jeu, publie un arrêté pour que les contrôles de police soient plus fréquents et plus sévères. La fabrication des jeux eux-mêmes, et surtout des cartes à jouer, est très réglementée. Depuis le XVII<sup>e</sup> siècle jusqu'au milieu du XX<sup>e</sup> siècle, des lois n'ont cessé d'être promulguées afin de restreindre ou d'assouplir la réglementation de la fabrication de cette matière première du jeu. La multiplication des décisions du pouvoir au cours des siècles, visant à durcir les sanctions envers la pratique illicite des jeux mettent en lumière la réelle impossibilité, sur le terrain, à éradiquer cette activité. En effet, ces arrêtés étaient pour ainsi dire inefficaces, et même s'il arrivait que le tenancier d'une académie se fasse arrêter pour avoir laissé ses clients s'adonner à la pratique des jeux de hasard, il rouvrait dès sa libération et tolérait de nouveaux les *alea* sous son toit, sans quoi la clientèle aurait déserté et son établissement aurait réellement été en danger<sup>28</sup>. De nombreux récits et de nombreuses peintures reproduisent des bagarres entre les joueurs, dont l'origine est bien souvent la tricherie de l'un des protagonistes. Cette pratique ludique étant de plus principalement clandestine, il était fréquent que ces altercations devinssent mortelles. Les tripots étaient condamnés par la société, et les joueurs ne jouissaient pas d'une réputation respectable. Les intellectuels restent partagés quant à la pratique des jeux de hasard, comme les Encyclopédistes, qui, d'abord favorables à une pratique raisonnée des jeux, concluent ensuite sur les désastres que représentent les jeux d'argent. Le fait de fixer la règle du jeu tend à transformer la manière de jouer. Elle devient non plus un objet de conflit, mais un lieu de plaisir moins dangereux. Lorsqu'un conflit éclate entre deux joueurs, il suffit de sortir l'*Académie universelle des jeux*, et le livre fait autorité. Néanmoins, ce serait mentir que d'affirmer que les livres de jeu réglaient tous les litiges. En réalité, le livre de jeu n'est qu'un reflet partiel de la société dans le sens où, voulant toucher un large public, il était publié avec le privilège du roi, et par conséquent, il ne contenait que les règles de jeux permis. Or, dans les tripots, hauts lieux de pratique clandestine des jeux de société, on jouait principalement à des jeux de hasard et d'argent. Ces jeux, comme le pharaon, le lansquenet ou encore le biribi, étaient prohibés, c'est pourquoi ils

---

<sup>28</sup> GRUSSI, Olivier, *La vie quotidienne des joueurs sous l'Ancien Régime à Paris et à la cour*, Paris : Hachette, 1985.

n'apparaissent pas dans les manuels de règles de jeux. Une tentative avait pourtant été tentée en 1674 : on trouve dans *La Maison académique*, publiée par le lyonnais Claude Langlois<sup>29</sup>, les règles du jeu du hoca. D'autres livres témoignent des répressions des jeux illicites au sein de la société, comme par exemple une compilation allemande de règles de jeux datant de 1697, qui annonce un jeu de hasard dans le titre, mais dont la règle ne figure pas dans le texte<sup>30</sup>. En effet, une loi étant passée juste avant la publication de l'ouvrage concernant l'interdiction des jeux de hasard, l'imprimeur-libraire a préféré ne pas prendre le risque en retirant ce jeu du livre.

Certains tentent de contourner les lois, toutes les lois, et particulièrement les lois implacables du destin, en tentant de prévoir le hasard : c'est la naissance des livres de pronostication.

### 1.2.2 Les livres de pronostication

Les jeux de hasard étant considérés comme diaboliques, d'une part car seul Dieu est capable de prévoir le destin, et d'autre part parce qu'ils détournent l'individu de ses devoirs moraux, il était donc bien difficile de publier légalement des traités visant à gagner à ces jeux. Cependant, apparaissent des livres de pronostication censés pouvoir aider le joueur à mettre toutes les chances de son côté pour obtenir la victoire. En réalité, ces écrits sont davantage des traités de probabilités, dont l'intérêt est pour le joueur de calculer les chances qu'il a de remporter la partie. Ces ouvrages nous en apprennent beaucoup sur la pratique réelle des jeux dans la société. Si l'Église et l'État tentent par tous les moyens d'interdire la pratique ludique, les joueurs, sur le terrain, contournent ces interdictions. Le premier de ces livres de pronostication est certainement le *Liber de ludo aleae* de Jérôme Cardan, un mathématicien adepte des jeux, paru en 1564. Le jeu, et plus particulièrement le jeu de dés, y est perçu comme un instrument de calcul, mais il n'éradique pas cette vision mystérieuse et aléatoire du hasard, contrairement aux travaux que réalisent ces successeurs. D'autres mathématiciens, au XVII<sup>e</sup> siècle, s'intéressent à leur tour aux probabilités liées à la réussite de la

<sup>29</sup> [C.L.], *La Maison académique contenant les jeux du picquet, du hoc, du tric-trac, du hoca, de la guerre, de la paulme, du billard, du palle-mail, divers jeux de cartes, qui se jouent en différentes façons... et autres jeux facétieux et divertissans*, Lyon : Claude Langlois et Mathieu Libéral, 1674, 322 p., in-12.

<sup>30</sup> ZOLLINGER, Manfred, « Homo ludens, Homo legens » dans NETCHINE, Ève (dir.), *Jeux de princes, jeux de vilains*, catalogue d'exposition BnF, Paris : Bibliothèque nationale, 2009.

pratique ludique. Ainsi, en 1654, Pascal publie un *Traité du triangle arithmétique* qui sera réédité même après sa mort, c'est dire son succès retentissant. Il y étudie notamment les possibilités de faire un double six avec deux dés. Cet ouvrage majeur inspire d'autres scientifiques, tels Christiaan Huygens en 1657 et Joseph Sauveur en 1679, qui reprendront là encore les probabilités pour le compte de la pratique ludique. En 1708, Jean Rémond<sup>31</sup> [ou Pierre-Rémond<sup>32</sup>] de Montmort rédige un *Essay d'analyse sur les jeux de hazard*, où il applique la théorie de Pascal sur différents jeux de cartes – tels que le pharaon, le lansquenet, le piquet ou encore la triomphe –, mais aussi à des jeux de dés et au trictrac, c'est-à-dire en réalité aux jeux les plus populaires et les plus pratiqués dans les tripots. Il avait, de ce fait, davantage de chances de trouver son public. Quatre-vingt ans plus tard, à la veille de la Révolution française, P.-N. Huyn va encore plus loin et donne, dans sa *Théorie des jeux de hasard*, des combinaisons de jeux en les faisant passer pour des leçons sur les probabilités. Son livre est d'ailleurs sous-titré *Du Krabs, du Passe-dix, de la Roulette, du Trente & Quarante, du Pharaon, du Biribi & du Lotto* ; on reconnaît ici les noms des jeux de hasard phares du XVII<sup>e</sup> siècle, et ce sous-titre renseignait donc très certainement les joueurs du véritable contenu de l'ouvrage.

Ainsi, il ne faut pas perdre de vue, dans l'étude des manuels de règles de jeux, qu'ils ne sont qu'une représentation partielle de la véritable pratique ludique durant l'Ancien Régime. Si les documents d'archives, les textes de lois et les traités de morale chrétiens dévoilent une facette trouble de l'histoire des jeux, les manuels de règles prouvent que la pratique du jeu était telle qu'il a fallu en faire une version officielle réglementée.

## **2. LES GUIDES DE JEUX : FIXATION DES RÈGLES DE JEUX PAR ÉCRIT**

Il est difficile de dater précisément l'apparition des premiers manuels de règles de jeux. En effet, les livres ayant pour sujet le jeu étaient souvent liés à la morale, et les règles apparaissaient parfois au détour d'un chapitre pour éclairer l'éducation des nobles, par exemple, ou condamner certaines pratiques ludiques jugées blasphématoires. Comment naît cette tradition des manuels de règles de jeux ?

---

<sup>31</sup> LA MURE, Marie-Hélène de, MINAULT-RICHOMME, Emmanuelle, *op.cit.*

<sup>32</sup> NETCHINE, Ève (dir.), *op.cit.*

## 2.1 Les prémices des manuels de règles de jeux

Érasme disait : « Il n'y a pas de jeu si l'on n'est pas d'accord sur les règles »<sup>33</sup>

Les premiers traités théoriques concernant les jeux provenaient probablement, tout comme les jeux eux-mêmes, de l'Orient. Au départ, les règles de jeux sont véhiculées oralement. La plus ancienne règle de jeu écrite dont nous ayons la trace est une règle babylonienne du jeu d'Ur datant de 177-176 av. J.-C. ; elle était inscrite sur une tablette d'argile<sup>34</sup>. Ce ne sont donc pas des règles du jeu telles qu'on les entend aujourd'hui qui sont abordées dans les premiers traités, mais davantage des retranscriptions de parties entre grands champions, les *aliyat*, ayant un certain intérêt pour les joueurs. On appelle ces types de traités des *mansubat*, ou *mansubahs*. Ils reproduisent, avec des illustrations, des tactiques de grands champions, dans un but d'enseignement – les parties n'excédant pas cinq coups, il est aisé d'en reconstituer le déroulement. Selon Jean-Michel Péchiné<sup>35</sup>, le premier traité de théorie concernant le jeu des échecs est le *Latif fi'sh-shatranij*, écrit en 842 par l'*aliyat* Al Adli. Or nous ne pouvons ignorer que ce jeu étant un des plus vieux et des plus renommés, il pourrait donc bien s'agir là du premier traité théorique ludique sur manuscrit dont nous ayons retrouvé la trace. Ce qui est certain, c'est que le jeu d'échecs inspire de nombreux auteurs du Moyen Âge, poètes comme ecclésiastiques. Au XI<sup>e</sup> siècle, le *Poème d'Einsiedeln* décrit le jeu et ses règles, tout comme le *Versus de scachis*, écrit en 1025 par un moine anonyme. Ces textes montrent bien l'engouement nouveau des occidentaux pour ce jeu de stratégie oriental.

Un des premiers manuels occidentaux compilant des stratégies de jeux est le manuscrit du roi d'Espagne Alphonse X de Castille, intitulé *Libro de los juegos : libro del ajedrez, dados y tablas*, c'est-à-dire *Livre des jeux : livre des échecs, dés et tables*, datant de 1273. Considéré comme le premier traité échiquéen occidental, il s'inspire en réalité des *mansubahs*, des traités antérieurs orientaux, car c'est évidemment dans cette région du monde que le jeu d'échecs s'est initialement développé. En introduction, l'auteur fait état de l'origine des jeux de société dont il

<sup>33</sup> Lettre du 15 juin 1525, citée dans HUIZINGA, John, *Homo ludens*, Paris : Gallimard, 1988 (éd. Originale 1938)

<sup>34</sup> FINKEL, Irving, « Le jeu royal d'Ur », dans *Jeux et jouets dans l'Antiquité et le Moyen-Âge*, Dijon : Archéologia, 1992.

<sup>35</sup> PECHINE, Jean-Michel, *Roi des jeux, jeu des rois*, Paris : Gallimard, coll. « La Découverte » 1997.

va parler par la suite<sup>36</sup>. Il commence par évoquer les jeux pratiqués à pied ou à cheval. Il s'agit ici de jeux d'exercices, c'est-à-dire de ce que nous pouvons appeler aujourd'hui les sports. Ainsi, il insiste sur le fait que la chasse possède certaines vertus pour le maintien de la santé d'un individu : elle éloigne les soucis qui tourmentent l'esprit de l'homme. Cependant, à cette époque, ces jeux ne peuvent être pratiqués de tous, c'est pourquoi le roi évoque également les jeux pouvant être pratiqués assis, pour les femmes ou encore les vieillards. En fait, ce *Libro de los juegos* n'est en rien un traité moralisateur, il aborde la question du jeu sous un autre angle, ce qui en fait un ouvrage différent, même si sa diffusion en reste limitée du fait de cette divergence avec les traités de son temps.

Le *Traité du jeu d'échecs, des marelles et des tables*, adaptation du manuscrit florentin *Bonus socius* par Nicolas de Nicolaï, s'inscrit dans la même lignée. Ce juriste lombard du XIV<sup>e</sup> siècle décline, dans son ouvrage, cent parties d'échecs, vingt-deux de merelle (ou marelle), et trente-quatre de trictrac. Il ne s'agit pas d'expliquer au lecteur les règles du jeu en soi, mais davantage de proposer des solutions à des coups donnés. De plus, les règles du jeu d'échecs au Moyen Âge ne permettant pas d'excéder douze coups, il était plus aisé de proposer des exemples de parties aux joueurs voulant pratiquer leur art. L'expansion de la pratique des jeux de société amène donc les joueurs à s'intéresser à la littérature dite « des problèmes d'échecs »<sup>37</sup>. On peut dater la diffusion des manuels de règles de jeux à partir de la fin du XV<sup>e</sup> siècle, les jeux alors présents dans ce type d'ouvrage étant essentiellement des jeux de table (échecs bien sûr, mais aussi dames et rithmomachie). Quelques traités antérieurs mêlaient les jeux avec une autre discipline, comme par exemple en 1514, le *Rithmimachie ludus qui et pugna numerorum appellatur*, publié par Lefèvre d'Étaples, qui s'inspire du domaine de la théorie musicale. Ce jeu est un ancêtre du jeu d'échecs, et même s'il s'est perdu, il nous en reste de nombreux traités théoriques, tant en latin qu'en langue française. Le premier texte en langue vulgaire, intitulé le *Tres excellent et ancien jeu pythagorique, dit Rithmomachie, fort propre & tres util à la recreation des espritz vertueux pour obtenir vraye & prompte habitude en tout nombre et proportion* de Claude de Boissière, paraît d'ailleurs en 1554, puis est réédité en 1556. Il est à

---

<sup>36</sup> GABAUDAN, Paulette, « Le livre des jeux du Roi Alphonse le Sage », dans Festival d'histoire de Montbrison, *A quoi joue-t-on ? : Pratiques et usages des jeux et jouets à travers les âges*, Montbrison : Festival d'histoire Ville de Montbrison, 1999, p. 453-468.

<sup>37</sup> Exposition virtuelle « Jeux de Princes, jeux de vilains » de la Bibliothèque nationale de France, [en ligne], consulté le 26.10.2013. URL : <http://expositions.bnf.fr/jeux/>

noter ici que ces manuels, d'abord écrits en latin, paraissent bientôt en français. En effet, si l'on pense encore aujourd'hui, à tort, que les petites gens ne savaient pas lire, l'exemple présenté ici renverse cette fausse idée. Le jeu était pratiqué par toutes les classes sociales – nous l'avons démontré plus haut –, et c'est pourquoi les manuels en langue vernaculaire voient le jour : il s'agit de diffuser les règles de jeu dans toutes les couches de la société, chez tous les lecteurs. Cette transformation voit le jour à partir du siècle des Humanistes. Outre la démocratisation du livre et une certaine volonté de le diffuser dans toutes les classes sociales, ces intellectuels transforment également le livre en véritable instrument de jeu.

## **2.2 Quand le livre devient lui-même un jeu : livres d'emblèmes et livres pédagogiques**

### ***2.2.1 Livres de jeux divinatoires***

Le livre devient un véritable support de jeu, on le voit notamment avec les livres de jeux divinatoires. En 1474, Lorenzo Spirito écrit un *Livre de passe-temps de la fortune de dez*, traduit en français en 1528. Cet ouvrage regroupe vingt questions sur l'avenir, et le joueur, en lançant deux dés, peut avoir des indications sur ce qui va lui arriver<sup>38</sup>. Ce livre rencontre un vif succès, de telle sorte qu'il sera suivi par d'autres ouvrages de ce type, comme par exemple le *Plaisant jeu du dodechedron de fortune* de Jehan de Maung, publié en 1577, jeu qui s'inspire du *ludus regularis seu clericalis*, un jeu médiéval étant, avec la rithmomachie, un ancêtre du jeu d'échecs.

### ***2.2.2 Emblemata***

Par définition, un *emblème* est une chose que l'on insère, « de manière à ce que l'emblème soit placé pour servir d'ornement provisoire et détachable » selon Guillaume Budé<sup>39</sup>. Certains pensent que le *Songe de Poliphile*, publié par Alde

<sup>38</sup> SPIRITO, Lorenzo, *Le Livre des passe-temps*, [s.l.], [s.n.], [s.d.], cité dans NETCHINE, Ève (dir.), *op. cit.*

<sup>39</sup> BUDE, Guillaume, *Annotations sur les Pandectes*, 1508, cité dans CHATELAIN, Jean-Marc, *Livres d'emblèmes et de devises : une anthologie (1531-1735)*, Paris : Klincksieck, 1993.

Manuce en 1499, constitue le premier ouvrage du genre. En réalité, même s'il contient le premier le terme *emblematura*, il n'en est pas un, car il n'établit pas de relation entre le texte et l'image. En revanche, l'ouvrage *Emblemata* d'Alciat de 1531, livret d'épigrammes néolatines avec des gravures sur bois, illustre bien la relation entre jeu et livre, dans la mesure où le lecteur est invité à résoudre des sortes d'énigmes en trouvant la signification des images qui lui sont présentées. En fait, les livres d'emblèmes ont des points communs avec les livres pédagogiques, et plus particulièrement avec ceux concernant l'héraldique. Cependant, contrairement à ces derniers, ils ne s'adressent pas à un public débutant, et son objectif n'est pas d'instruire le lecteur. Ce dernier est davantage érudit : il est capable de comprendre la signification cachée des images. Les livres pédagogiques, eux, ont pour finalité de parfaire l'éducation des enfants, et de leur donner les clés qui leur serviront, par la suite, à manipuler des livres d'emblèmes.

### ***2.2.3 Livres pédagogiques***

La tradition humaniste contourne le jeu afin de le rendre productif. Le premier d'entre eux à utiliser le jeu comme support éducatif est le strasbourgeois Thomas Murner, qui imagine, en 1507, un jeu de cinquante-et-une cartes à jouer servant à enseigner la logique à ses étudiants tout en les détournant de la distraction des jeux de hasard. Les cartes ne sont donc plus que des objets infâmes, mais deviennent de véritables supports d'apprentissage. Murner s'inspire néanmoins d'une idée énoncée quelques décennies auparavant par Vittorino da Feltre, humaniste qui dirigeait la célèbre école de Mantoue, qui conseillait à ses élèves d'apprendre l'alphabet grâce à un jeu de carte créé spécialement à cet effet. Le jeu devient un moyen d'apprentissage aussi à travers les manuels, comme le *Linguae latinae exercitio* de Jean-Louis Vivès (1539), manuels pour apprendre le latin, dont certains passages, à caractère ludique, permettent aux étudiants d'apprendre cette langue tout en s'amusant.

Le XVII<sup>e</sup> siècle est sans conteste l'âge d'or des jeux éducatifs. Les ouvrages ayant le plus de succès sont, d'une part, les livres portant sur le sujet de l'histoire et de disciplines annexes. En 1644 paraît *Les Jeux de cartes des roys de France, des reines renommées, de la géographie, et des fables*, écrit par Jean Desmarests de Saint-Sorlin, dédié à Louis XIV. En réalité, le cardinal Mazarin commande cet ouvrage à

l'académicien pour l'éducation du jeune roi. S'ensuit en 1659 les *Jeux d'armoiries de l'Europe* de Claude-Oronce Finé de Brainville, livre servant à l'enseignement de l'héraldique, qui s'apparente beaucoup au livre de son prédécesseur. D'ailleurs, l'auteur demande une autorisation à Saint-Sorlin pour le publier. Fort de son succès, non seulement il est réédité plus d'une dizaine de fois, mais il sert également de modèle à d'autres ouvrages. Parmi eux, on trouve le *Jeu d'armoiries des quatre principales nations de l'Europe* (1677) de Claude-François Ménestrier<sup>40</sup>, suivit d'un *Jeu de cartes du blason*, publié à Lyon en 1692 par Thomas Amaury. Ce dernier ouvrage est un livre visant à enseigner aux jeunes nobles la généalogie de la famille royale. On y trouve un bon nombre d'illustrations, qui sont reliées dans le livre de la BML mais qui ressemblent à des cartes à jouer. De ce fait, se trouvent le « Roy des Fleurdelys », la « Reine des Fleurdelys », le « chevalier des Fleurdelys », le « dix des Fleurdelys », et ainsi de suite ; de même pour la famille des Roses, des Lions et des Aigles. Chaque section représente une classe sociale : les rois parlent des rois, les reines des reines, etc. ; le huit étant par exemple consacré aux comtes. Cette volonté de rendre l'apprentissage ludique n'est pas réservé uniquement à la discipline historique : elle en touche évidemment d'autres, comme la géographie par exemple. Ainsi, en 1711, Pierre Violier publie une *Introduction à la géographie universelle*, ouvrage où il avoue considérer cette discipline « plutôt [comme] un Jeu qu'une Étude »<sup>41</sup>. Les jeux pédagogiques tendent à redorer l'image du jeu, qui n'est plus forcément pratiqué dans les tripots mais qui sert une cause noble : l'éducation des enfants. De ce fait, en 1718 paraît l'*Académie des jeux historiques* de Louis Liger. Cet ouvrage prend le titre d'*Académie des jeux*, à la mode à l'époque (l'*Académie universelle des jeux* paraît la même année). Une fois encore c'est un gros succès, et on le voit bien dans la mesure où il en reste de nombreux exemplaires dans les bibliothèques du monde entier. On remarque néanmoins que la frontière est mince entre les livres pédagogiques qui ont un caractère ludique, et les jeux pédagogiques qui ont le même objectif mais ne se présentent pas sous la même forme.

D'autre part, un autre genre à succès qui apparaît au XVII<sup>e</sup> siècle est le livre de jeu scientifique. Transmis oralement depuis plusieurs siècles, ce type de jeu se fixe par écrit durant l'Ancien Régime, et les livres qui en découlent sont de véritables jeux en eux-mêmes. Les *Problemes plaisans et delectables qui se font*

<sup>40</sup> MENESTRIER, Claude-François, *Jeu de cartes du blason*, Lyon : chez Thomas Amaury, 1692, in-18.

<sup>41</sup> VIOLIER, Pierre, *Introduction à la géographie universelle*, Aoste : J. A. La Rouvine, 1711, cité dans l'exposition virtuelle Exposition virtuelle « Jeux de Princes, jeux de vilains » de la Bibliothèque nationale de France, [en ligne], consulté le 26.10.2013.

URL : [http://expositions.bnf.fr/jeux/arret/03\\_3.htm](http://expositions.bnf.fr/jeux/arret/03_3.htm)

*par les nombres* de Claude-Gaspard Bachet de Méziriac<sup>42</sup>, publié en 1612 constitue l'un des premiers livres de jeux scientifiques. Les problèmes proposés sont une invitation à la réflexion mathématique tout en les plaçant dans un contexte qui les rendent distrayant, et notamment en invitant le lecteur à résoudre des problèmes qui concernent les cartes à jouer, comme par exemple « deviner combien il y a de points en une carte, regardant une fois seulement chacune des autres cartes », ou encore « deviner de plusieurs cartes celle que quelqu'un aura pensé ». En tout, quatorze problèmes de ce type sont proposés. Mais c'est certainement la *Recreation mathemactique, composée de plusieurs problemes plaisants et facetieux, en faict d'arithmetique geometrie, mechanicque, opticque, et autres parties de ces belles sciences* de Jean Leurechon, dont la première édition date de 1624, qui connaît le plus de succès. Il est question, dans ce type de manuel de divertissement par les nombres, – ouvrages composés par des scientifiques ayant envie de se distraire et de divulguer à leurs confrères des découvertes concernant les disciplines telles que les mathématiques – de physique, d'arithmétique, d'astrologie et de quelques autres matières encore. Nous en trouvons un bon exemple dans le manuel de Jacques Ozanam, publié en 1694, et intitulé *Recreations mathematiques et physiques, qui contiennent plusieurs problèmes d'arithmetique, de geometrie, de musique, d'optique, de gnomique, de cosmographie, de mecanique, de pyrotechnie, et de physique. Avec un traité nouveau des horloges elementaires*. Le genre a beaucoup de succès, et Guyot publie en 1772 les *Nouvelles récréations physiques et mathématiques*. Il y explique comment faire des expériences scientifiques afin de comprendre des phénomènes tels que l'attraction des aimants, rendant l'apprentissage ludique.

Enfin, les livres de jeux servent également à approfondir sa connaissance dans d'autres disciplines, telles que la langue latine par exemple, avec la publication en 1745 de *La Grammaire latine réduite en jeu de cartes ou de dez* de César-Joseph Montpie de Negré ; les arts militaires, la religion, la morale sont également enseignés au moyen de ces livres pédagogiques.

Si certains ouvrages permettent d'apprendre en s'amusant, d'autres ont une visée exclusivement divertissante. Des manuels servant à l'apprentissage des règles de jeux apparaissent dans le même temps.

---

<sup>42</sup> MERIZIAC, Claude-Gaspard Bachet de, *Problemes plaisans et delectables qui se font par les nombres*, Paris : Gauthier-Villars, 1884, 242 p.

### 2.3 Les traités sur un jeu unique

Les premières règles de jeu en tant que telles ne concernent que des manuels traitant un seul jeu en particulier. Les recueils n'apparaissent que bien plus tard, et feront l'objet d'une dernière partie. Je traiterai ici l'histoire de ces manuels dans un ordre chronologique et non pas thématique comme l'ont déjà fait Manfred Zollinger<sup>43</sup>, Marie-Hélène La Mure et Emmanuelle Minault-Richomme<sup>44</sup>. En effet, il m'importe de comparer ici non seulement la fréquence des éditions de livres de jeux à travers les siècles, mais aussi de pouvoir voir clairement quels types de jeux étaient les plus populaires selon les périodes étudiées.

En 1561 est publié le *Libro de la invencion liberal, y arte del juego del Axedrez, muy util y provechosa: assi para los que de nuevo quisieren deprender à jugarlo, como para los que lo saben jugar* de Ruy Lopez de Sigura, un expert espagnol du jeu d'échecs, qui fit partie de l'équipe espagnole de ce jeu lors du célèbre tournoi ayant eu lieu sous Philippe II. Cet ouvrage, que l'on pourrait traduire par *Livre de l'invention libérale, et art du jeu d'échecs, très utile et profitable, autant pour les nouveaux joueurs voulant apprendre à le jouer, que pour ceux qui savent déjà y jouer*, est adapté en français en 1609, sous le nom du *Le Jeu des eschecs, avec son invention science et pratique*, mais cette version appauvrit considérablement l'ouvrage dont elle prend sa source. Il est à noter ici que la paternité de cet ouvrage est difficile à établir, dans la mesure où, concernant l'édition de 1636<sup>45</sup>, la BSG l'attribue à Giachino Greco, et que la BnF ainsi que la bibliothèque de l'université de Princeton et la BML l'attribuent quant à elles à Ruy Lopez de Sigura<sup>46</sup>. Cependant, le nom de l'auteur n'est pas visible dans cette édition, et seules, les initiales « D.P. » à la fin de l'introduction « au lecteur » ne nous permettent finalement pas de l'identifier. Quoiqu'il en soit, réédité à plusieurs reprises, ce manuel servira notamment de référence pour la rédaction de la *Maison académique des jeux* de La Marinière. Le véritable best-seller de l'époque concernant les livres de règles de jeu d'échecs est sans conteste le *Trattato del nobilissimo et militare essercitio di scacchi*, édité en premier lieu en 1619, et dont l'auteur, Gioachino Greco dit « le Calabrais », est un des meilleurs joueurs d'échecs de

<sup>43</sup> ZOLLINGER, Manfred, « Homo ludens, Homo legens » *op.cit.*

<sup>44</sup> LA MURE, Marie-Hélène de, MINAULT-RICHOMME, Emmanuelle, *op.cit.*

<sup>45</sup> [SIGURA, Ruy Lopez de], *Le Jeu des eschecs, avec son invention science et pratique. Où par un très-docte & intelligible discours sont amplement décrits les moyens d'ordonner son jeu tant pour l'offensive que la défensive*, Paris : Claude Gourault, 1636.

<sup>46</sup> Selon les catalogues en ligne des différentes bibliothèques.

son temps. Traduit en 1669, ce *Jeu des eschets*<sup>47</sup> est caractéristique de toute cette littérature échiquéenne qui se développe au XVII<sup>e</sup> siècle, c'est-à-dire une littérature davantage basée sur la pratique elle-même, écrite par les champions de la discipline, qui vivent bien souvent de leur art, et se combattent lors de grands tournois européens<sup>48</sup>.

1631 voit apparaître la première règle imprimée d'un jeu de cartes alors que ce type de jeu était pratiqué depuis le XIV<sup>e</sup> siècle. *Le Jeu du picquet*<sup>49</sup> est publié par Charles Hulpeau, imprimeur-libraire parisien qui se spécialise d'ailleurs dans l'édition de manuels de règles de jeux<sup>50</sup>. L'année suivante, non seulement il réédite le manuel sur le jeu de carte mais publie également un traité intitulé le *Jeu royal de la paume*<sup>51</sup>. La fixation de ces règles par écrit met en lumière le fait que ces jeux étaient populaires. En effet, il y avait bien là une demande de la part des joueurs, et les rééditions successives prouvent l'attente du public envers cette littérature nouvelle. En 1634 paraît la première règle concernant le jeu du trictrac, fixée et imprimée par Euverte de Jollyvet, intitulée *L'Excellent jeu du Triquetrac, tres doux esbat és nobles compagnies*, dont nous savons, par le biais de la page « Le Libraire au lecteur », qu'en 1656 il en existe déjà « plus de vingt » éditions. C'est d'ailleurs ce texte qui sera repris dans la *Maison académique des jeux* à partir de 1654. D'autres règles paraissent, héritées de jeux pratiqués dans toute l'Europe, comme *Le Plaisant jeu du reversis des dames ou le Doux Entretien des bonnes compagnies*, publié également en 1634, tiré d'un jeu espagnol. La fréquence de plus en plus rapprochée des publications de livres de jeux, voire même les rééditions multiples d'un ouvrage la même année, comme ce fut le cas par exemple pour *Le Royal Jeu du hoc* et *Le Jeu du hoc, augmenté, comme il se joïe en plusieurs endroitz signalez*, qui compte deux éditions successives en 1644, traduisent bien l'engouement que suscite ce type d'ouvrage. La demande est réelle de la part du public, et le succès incontesté de ces manuels montre bien le fait que ce ne sont sans doute pas exclusivement les bourgeois qui se procurent ce type de littérature, mais un public varié. Ces livres de jeux évoluent donc dans le temps, et s'adaptent aux lecteurs de l'époque à laquelle ils paraissent, avec ces spécificités. Ainsi, en 1668 paraît l'étrange *Le jeu des dames. Avec toutes les Maximes & Régles, tant générales que particulières, qu'il faut observer an icelui. Et la Méthode d'y bien jouier. Ortofrage nouvèle et rézonée, suivie par*

---

<sup>47</sup> GRECO, Gioachino, *Le jeu des eschets*, Paris : Nicolas Pepingué, 1669, 342 p., in-12.

<sup>48</sup> NETCHINE, Ève (dir.), *op.cit.*

<sup>49</sup> *Le jeu du picquet*, Paris : Charles Hulpeau, 1631, 34 p., in-8.

<sup>50</sup> NETCHINE, Ève (dir.), *op.cit.*

<sup>51</sup> *Le jeu royal de la paume*, Paris : Charles Hulpeau, 1632, 39 p., in-8.

*l'ordre de l'alfabet...*, publié par Pierre Mallet, qui soutient l'idée que l'orthographe doit être réformée, réflexion dans l'ère du XVII<sup>e</sup> siècle, qui voit la création de l'Académie française. L'influence européenne reste toujours très forte, et la publication, en 1674, du premier manuel de règle du jeu de l'hombre, jeu de cartes qui devient, par la suite, avec ses dérivés, un des plus populaires dans les académies. Les jeux de table tels que le trictrac et les échecs ne perdent cependant pas en renommée, et de nombreuses rééditions voient le jour durant tout le XVIII<sup>e</sup> siècle, ce qui nous permet de caractériser cette période d'âge d'or de la pratique ludique. En 1698 paraît *Le Jeu du trictrac, comme on le jouë aujourd'hui, enrichi de figures et Suite du trictrac*, rassemblé dès la seconde édition, en 1701, en un seul et même ouvrage. En 1737, le public trouve en librairie le premier *Essai sur le jeu des échecs, où l'on donne quelques règles pour le bien jouër, & remporter l'avantage par des coups fins & subtils, que l'on peut appeler les secrets de ce jeu*, de Phillippe Stamma<sup>52</sup>. Le succès est tel que c'est cet ouvrage qui sera repris jusqu'en 1752 dans *l'Académie universelle des jeux*, avant d'être remplacé par l'essai de André Danican Philidor. Celui-ci reprend le même type de structure que celui de Gioachino Greco : ce sont des coups de joueurs expérimentés expliqués avec N[oir], B[lanc], N, B, etc..., qui se succèdent comme autant de tours de jeu. En 1738, c'est le jeu du trictrac qui connaît une fois de plus un grand succès éditorial avec *Le Grand trictrac ou methode facile pour apprendre sans maitre la marche, les termes, les regles et une grande partie des finesses de ce jeu, enrichie de 270 planches ou figures avec les decisions des cas particuliers* de Bernard-Laurent Soumille, où on trouve la description des coups possibles, ainsi que l'explicitation des termes en rapport avec la pratique de ce jeu, le tout classé par ordre alphabétique. Il s'agit là d'un manuel très utile pour le joueur, qui y trouve un grand nombre d'informations sur le trictrac. Durant cette même période, le joueur Edmond Hoyle, qui véhicule dans les académies anglaises les règles de jeux comme le whist, écrit un traité de ce jeu en 1743. Le succès de *A short treatise on the game of whist* est immense, tant et si bien que de nombreuses contrefaçons voient le jour dans son pays d'origine. Edmond Hoyle rédige bientôt d'autres traités, mais celui sur le whist faisant figure d'autorité, il est traduit en 1765 et figure par la suite dans les *Académie universelle des jeux*. Un autre best-seller aura quelques années plus tard un succès retentissant, valant également sa place dans le

<sup>52</sup> *La Plus nouvelle Académie universelle des Jeux, ou divertissemens innocens contenant, les Règles de Jeux de Cartes permis : du Billard, du Mail, de la Courte-Paume, de la Longue-Paume, du Trictrac, du Revertier, du Toute-Table, du Tourne-Case, des Dames Rabattues, du Plain, du Toc, & des Echecs. Avec des instructions facile pour apprendre à les bien jouer*, Amsterdam et Leipzig : Arkstee & Merkus, 1752, t.3 (273 p.), in-12.

célèbre recueil de règles de jeux : il s'agit de *l'Analyze des Echecs, contenant une nouvelle methode pour apprendre en tems à se perfectioner dans ce noble jeu*, d'André Danican Philidor, publié initialement en 1749, il sera repris dans *La plus Nouvelle Académie universelle des jeux* dès 1752<sup>53</sup>, faisant ainsi disparaître le traité de Philippe Stamma du célèbre recueil. En 1770, Robert Manoury, marchand-limonadier, publie un *Essai sur le jeu de dames à la polonoise*. Cet auteur est également le propriétaire du café qui portait son nom, et où les joueurs se rassemblaient pour s'adonner à leur passion. Dans son ouvrage il critique *l'Académie des jeux* parce qu'elle ne mentionne pas ce jeu (elle se cantonne effectivement aux dames rabattues). Cet essai devient au XIX<sup>e</sup> siècle l'ouvrage de référence sur le sujet. Cinq ans plus tard paraît un *Traité théorique et pratique du jeu des échecs, par une société d'amateurs*. « Ce manuel s'adresse aux "Amateurs d'une Science, qui, n'étant que celle d'un Jeu, paraîtra toujours trop frivole pour y donner beaucoup de temps & d'étude". Il propose "une méthode différente de toutes celles qui ont paru jusqu'ici". Les parties qu'on y trouve sont "les résultats des leçons & de manières des grands Joueurs de la première Académie des Échecs de l'Europe", autrement dit le café de la Régence, à Paris. Les auteurs sont eux-mêmes des joueurs »<sup>54</sup>. Cet ouvrage met en lumière la raison d'être de toute la littérature de règles de jeux : elle est bien souvent écrite par des joueurs (amateurs ou professionnels), et destinée à des joueurs. On le voit dans les exemples précédents, cette période de l'Ancien Régime est un moment clef dans l'édition des livres sur les échecs et sur les jeux de cartes. Ce sont ces deux catégories de jeux qui vont se développer le plus avant la Révolution, et continuent jusqu'à nos jours. La démocratisation de la pratique ludique est telle qu'en 1836 paraît même la première revue échiquéenne : *Le Palamède*.

Ces petits traités de jeux ont tant de succès auprès du public joueur, que bientôt, certains d'entre eux les compilent dans des recueils de règles.

## **2.4 L'essor des recueils de règles au XVII<sup>e</sup> siècle**

Ces manuels de règles de jeux n'apparaissent pas d'un seul coup, mais résultent d'une évolution de la littérature ludique. Si au départ il s'agissait de connaître des techniques de jeu nouvelles, ces ouvrages répondent finalement à un besoin social : celui de régler les litiges entre les joueurs en cas de conflit. Le

---

<sup>53</sup> *Ibid.*

<sup>54</sup> *Traité théorique et pratique du jeu des échecs, par une société d'amateurs*, cité dans NETCHINE, Ève (dir.), *op.cit.*

premier qui sera cité dans cette étude est le *Cento giuochi liberali, et d'ingegno nuovamente* de Innocenzo Rhinghieri (1551). Ce recueil de dix livres de dix jeux chacun, est caractéristique de la Renaissance : jeux de conversation, jeux de gages et jeux d'esprits tels que le jeu d'échecs y trouvent leur place. En 1555, il est traduit en français sous le nom *Cinquante jeux divers d'honnête entretien*, et vendu à Lyon par Charles Pesnot, mais le succès ne semble pas au rendez-vous car la production est arrêtée après la parution du premier tome, qui restera sans suite<sup>55</sup>. Cependant, si la traduction du *Cento giuochi liberali* ne trouve pas son public en France, les jeux d'esprit et de conversation ont la faveur des lecteurs, et inspirent d'autres auteurs, comme par exemple Philippe de Villiers, qui écrit en 1555 *Cinquante jeux[sic] divers d'honnête entretien, industrieusement inventés par Messer Innocent Rhinghier, gentilhomme Bolognoys*. En 1622, deux ouvrages concernent les jeux anciens, en vogue dans l'Antiquité. Le premier, *Graecia ludibunda sive de ludis Graecorum* de Johannes Meursius est un répertoire des jeux pratiqués dans la Grèce antique. Le second, *Palamedes sive de tabula lusoria, alea et variis ludis libri tres. Quorum I, philologicus ; II, historicus ; III, ethicus, seu moralis* de Daniel Souter, donne des exemples de jeux anciens de toutes sortes : jeux concernant l'histoire, la philologie, ou encore la morale.

Vingt ans plus tard paraît *La Maison des jeux, où se trouvent les divertissements d'une compagnie par des narrations agréables et autres entretiens d'une honnête conversation*, de Charles Sorel, qui s'inspire lui aussi du *Cento giuochi liberali, et d'ingegno nuovamente* de Innocenzo Rhinghieri (1551). Dans l'avertissement au lecteur, il déclare que :

« [...] tous les discours qui s[e] rencontrent [dans ce livre] ne servent qu'à montrer de quelle maniere les bons esprits se peuvent divertir dans une honneste conversation. Quelqu'un dira que rien ne luy plaist que le Jeu de paulme, de mail ou de boule ; un autre dira qu'il n'aime que les cartes et les dez. A n'en point mentir les Jeux d'exercice sont bons à la santé quand l'on s'y adonne modérément ; mais ils l'a ruineront si l'on ne fait autre chose ; Quand aux jeux de hasard on ne trouve point mauvais que l'on s'y occupe quelquefois, afin de se recreer par la diversité ; mais quoy que l'on s'y arreste peu ou beaucoup, ils peuvent desplaire pour la trop grande attention qu'ils demandent, & pour les passions d'avarice & de colere que trop souvent ils excitent ; C'est ce qui nous faire dire que les Jeux de nostre Livre, sont tres necessaires, en quelques occasions & à quelques gens qui s'y trouvent propres comme à ceux qui ont la gayeté & la jeunesse, quand ce ne seroit que pour changer d'occupation & desennuyer les esprits par une liberté agreable. De plus tous les autres di-

<sup>55</sup> ZOLLINGER, Manfred, « Homo ludens, homo legens », *op.cit.*

vertissemens, soit les Jeux de hasard ou d'exercice, sont communs à toute sorte de personnes, n'estans pas moins pratiquez par les valets que par les maistres, & sont aussi faciles aux ignorans & grossiers, qu'aux sçavans & subtils : Mais en ce qui est les Jeux dont nous parlons, la plupart ne peuvent plaire qu'à des personnes de bonne condition, nourries dans la civilité & la galanterie, & ingenieuses à former quantité de discours & de reparties pleines de jugement & de sçavoir, & ne sçauroient estre accomplys par d'autres ; C'est pourquoy nous les appellons les Jeux d'esprit & de conversation, & par cette qualité ils se monstrent estimables sur tous ceux qui sont d'une autre nature. »<sup>56</sup>

Il se justifie donc sur le choix des jeux par le fait que la pratique des jeux d'esprit ne sont en rien néfastes au joueurs, et qu'il peut donc les pratiquer à loisir. Cette réflexion est une réaction directe aux livres de morale qui sont publiés dans ces années-là, condamnant purement et simplement la pratique ludique. Sorel veut montrer que tous les jeux ne sont pas mauvais, et même que les jeux de conversation ont un certain intérêt intellectuel. C'est dans ce contexte que paraît en 1654 la première édition de *La Maison académique contenant un recueil general de tous les jeux divertissans pour se rejouyr agreablement dans les bonnes companies, par le sieur D.L.M.* [de La Marinière]<sup>57</sup>. Il s'inspire d'une part, de *La Maison des Jeux* de Sorel, et aussi du recueil de Innocenzo Ringhieri. De nombreuses rééditions voient le jour jusqu'au XIX<sup>e</sup> siècle, faisant évoluer ce manuel au cours du temps. Dans d'autres pays d'Europe, et notamment en Angleterre, les compilations de règles de jeux se développent avec succès, prenant exemple sur les manuels français. Ainsi, en 1674, Charles Cotton publie le premier *Compleat gamester*<sup>58</sup> à Londres. Ce manuel est le premier d'une longue série, puisqu'il sera réédité à dix reprises jusqu'en 1754. Dans l'édition de 1725 par exemple, on y trouve les jeux du piquet, de l'hombre, des échecs ou encore du trictrac, jeux en vogue autant dans le pays de Shakespeare que dans celui de Molière. Entre-temps, Edmond Hoyle, célèbre joueur londonien, publie quelques traités de règles dont nous avons déjà évoqué l'existence un peu plus haut. Il réunit tous ses ouvrages en 1750 dans *Mr Hoyle's Games of Whist, Quadrille, Piquet, Chess and Back-Gammon*<sup>59</sup>. En Allemagne aussi,

---

<sup>56</sup> SOREL, Charles, *La Maison des jeux, où se trouvent les divertissemens d'une compagnie par des narrations agréables et autres entretiens d'une honeste conversation*, Paris : Nicolas de Sercy, 1643, in-12.

<sup>57</sup> [LA MARINIÈRE, de], *La Maison académique contenant un recueil general de tous les jeux divertissans pour se rejouyr agreablement dans les bonnes companies*, Paris, R. Le Nain & M. Leché, 1654, 236 p., in-12.

<sup>58</sup> *The Compleat gamester, for playing at above twenty several games upon the cards with variety upon the same, now first added. As likewise at all the games of the tables. Together with the royal game of chess, and billiards...* Londres : J. Wilford, 1725, 224 p., in-12.

<sup>59</sup> HOYLE, Edmond, *Mr. Hoyle's games of whist, quadrille, piquer, chess and Backgammon complete. In which are contained, The Method of Playing and Betting, at those Games, upon equal, or advantageous Terms. Including The laws of the federal Games*, London :

cette littérature est à la mode, mais elle est davantage fidèle au *Royal jeu de l'homme et du piquet* qui paraît en France en 1685<sup>60</sup>. Ce dernier et l'*Académie universelle des jeux* seront d'ailleurs en concurrence jusqu'au XVIII<sup>e</sup> siècle, le second emportant l'avantage sur le premier. Finalement, le *Hoyle's Games* est à l'Angleterre ce que l'*Académie universelle* est à la France. D'autres pays auront leur manuel de règles de jeux, comme par exemple l'Autriche en 1756<sup>61</sup>. Ce phénomène est caractéristique de toute l'Europe, et comme disait Manfred Zollinger dans le catalogue de l'exposition *Jeux de princes, jeux de vilains* : « On n'évoquera pas en détail les emprunts de l'Allemagne et de l'Autriche à l'Italie et à la France, ceux de la France à l'Italie, de l'Italie à l'Espagne, du Portugal à l'Espagne, de la Suède et du Danemark à l'Allemagne, sans oublier ceux des Pays-Bas et de la Russie à la France, mais ces parcours disent assez la richesse et la complexité des échanges »<sup>62</sup>. Les livres voyagent, donc, et en prennent aussi le format. En 1779 paraît le premier *Almanach des jeux ou académie portative* par l'éditeur Fournier, dans un format in-douze. On y trouve les règles des jeux du reversis, du tre-sette, du piquet, du trictrac, du whist et de ses variantes que sont le maryland et le whist bostonien. On peut supposer que la petite taille de l'ouvrage permettait de le transporter aisément dans une poche, et ainsi les joueurs pouvaient se rendre dans les académies munis de leur ouvrage, afin qu'en cas de désaccord, ils puissent faire valoir leur droit auprès de leurs adversaires. De plus, à la fin de l'ouvrage se trouve un tableau destiné aux joueurs pour marquer leurs scores au fil de la partie. Enfin, les compilations de jeux peuvent prendre des formes inattendues. C'est le cas de l'*Encyclopédie méthodique* due à Jacques Lacombe, publiée par Panckoucke à la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle<sup>63</sup>. Ce dictionnaire des savoirs rassemble les articles de l'*Encyclopédie* de Diderot et D'Alembert par thème. Ainsi, le volume « Dictionnaire des jeux », qui fait suite au troisième volume de série sur les « Mathématiques » regroupe toutes les règles des jeux communs dans un seul volume. Il peut paraître curieux que ces règles soient présentes dans une telle série, mais si on étudie plus en détail cette collection, la logique de l'éditeur apparaît sous nos yeux. Les trois premiers volumes sont relatifs aux mathématiques *stricto sensu*, avec un découpage des entrées par ordre alphabétique – le tome 1 traitant les termes de « Abaissement » à « Extreme » ; le tome 2 de « Face » à « Rudolphines » ; et le tome 3

Thomas Osborne, Henry Woodfall, Richard Baldwin, v. 1765, 216 p., in-12.

<sup>60</sup> Exposition virtuelle « Jeux de Princes, jeux de vilains » de la Bibliothèque nationale de France, [en ligne], consulté le 14.04.2013.

URL : [http://expositions.bnf.fr/jeux/arret/03\\_3.htm](http://expositions.bnf.fr/jeux/arret/03_3.htm)

<sup>61</sup> *Ibid.*

<sup>62</sup> ZOLLINGER, Manfred, « Homo ludens, homo legens », *op. cit.*

<sup>63</sup> [LACOMBE, Jacques], *Encyclopédie méthodique : dictionnaire des Jeux faisant suite au Tome III des Mathématiques*, Paris : Panckoucke, 1792, 316 p., in-4.

de « Sagittaire » à « Zubenel ». Les trois volumes suivant font suite à cette publication, et sont intitulés « Dictionnaire des jeux ». Mais le découpage est différent des précédents ; le premier tome donne les règles générales, le second est sous-titré *Dictionnaire des jeux familiers, ou des amusemens de société*, et le troisième *Dictionnaire des jeux mathématiques*. Ainsi, les règles de jeux plus classiques sont regroupées avec les récréations mathématiques.

La compilation des règles de jeux n'a cessé depuis lors de proliférer. Au XIX<sup>e</sup> siècle, Cousin d'Avallon continue la publication des *Académie universelle des jeux* à partir de 1824, tandis que Roret, dans sa collection encyclopédique, édite dès 1828 une *Nouvelle académie des jeux*. Les rééditions se succèdent, et le succès est tel que tout le monde veut éditer son Académie. Vers 1860, Delarue édite une *Académie des jeux* écrite par Richard ; en 1865, c'est au tour de Dusménil d'en écrire une pour l'éditeur Bernardin Béchét<sup>64</sup> ; enfin, les frères Garnier publient une *Nouvelle académie des jeux* en 1881, compilée par Jean Quinola<sup>65</sup>, dont les rééditions s'étaleront jusqu'au XX<sup>e</sup> siècle.

Ainsi, l'*Académie universelle des jeux* est un véritable best-seller, qui sert de modèle dans les siècles suivants. C'est ce livre que nous étudierons dans la seconde partie.

---

<sup>64</sup> DUSMENIL, F., *Académie des jeux contenant les Règles, principes et combinaisons des principaux Jeux de Cartes, des Échecs, des Dames, du Domino, du Tric-trac, du Jacquet, etc*, Paris : Bernardin-Béchet, [s.d.], 142 p., in-8.

<sup>65</sup> <http://ccfr.bnf.fr/>

## **PARTIE II : L'ACADEMIE UNIVERSELLE DES JEUX**

Ange Goudar écrit en 1757, dans *L'histoire des grecs, ou de ceux qui corrigent la fortune au jeu*<sup>66</sup> : « Pour toute bibliothèque, il avoit le livre de l'*Académie des jeux* ! ». Le succès incontestable de ce type de recueil nous amène à l'étudier plus précisément.

### **1. LES AUTEURS**

En premier lieu, il convient de se demander ce qu'on entend par auteurs, car, en effet, il est nécessaire de séparer, d'une part, les rédacteurs de certains traités, et d'autre part, les compilateurs des différentes règles de jeux.

#### **1.1 Les rédacteurs**

##### ***1.1.1 Des traités anonymes à succès***

La majorité des traités qui sont réunis dans les recueils de règles de jeux est écrit anonymement. C'est le cas, par exemple, du *Jeu du picquet*<sup>67</sup> publié par Charles Hulpeau, qui est repris dans *La Maison académique*, et plus tard dans la Bibliothèque bleue. *Le jeu royal de la paume*<sup>68</sup>, publié l'année suivante par le même libraire, est également sans nom d'auteur. En réalité, un grand nombre de ces traités anonymes font par la suite partie de *La Maison académique*, tel le traité sur le jeu de trictrac. D'autres ne sont pas identifiés, et n'ont peut-être été produits qu'exclusivement pour le manuel. Dans tous les cas, le même procédé est repris pour les éditions de l'*Académie universelle*, et plus particulièrement dans celle de 1725<sup>69</sup>, où on trouve en supplément le traité du piquet et celui du quadrille, qui ne sont pas paginés de la même façon que le reste, et qui datent tous deux de 1724<sup>70</sup>. D'autres règles sont produites par

---

<sup>66</sup> GOUDAR, Ange, *L'histoire des grecs, ou de ceux qui corrigent la fortune au jeu*, La Haye : [s.n.], 1757.

<sup>67</sup> *Le jeu du picquet*, *op.cit.*

<sup>68</sup> *Le jeu royal de la paume*, Paris : Charles Hulpeau, 1632, 39 p., in-8.

<sup>69</sup> *Académie universelle des jeux contenant les règles des jeux du Trictrac, des Echecs, du Quadrille, du Quintille, de l'Homme à trois, du Reversis ; & de tous les autres Jeux avec Des Instructions faciles pour les bien jouër*, Paris : Théodore Legras, 1725, 3 t. en 1 vol. (354 p. ; 182 p. ; 56 p.), in-8.

<sup>70</sup> C'est la date de publication qui se trouve sur la page de titre de ces traités.

des auteurs inconnus. Sont-ils écrits d'une même plume ou les auteurs sont-ils tous différents ? Est-ce que le compilateur a contribué à la rédaction de ces derniers ? Autant de questions qui restent pour l'instant sans réponse. Néanmoins, ce type de livre de jeu se sert également de traités ayant des auteurs identifiés, souvent spécialistes dans leur domaine.

### ***1.1.2 Stamma, Greco et Philidor : auteurs de traités sur les échecs***

Les auteurs de règles de jeu sont bien souvent des spécialistes de leur domaine. Ils écrivent, en effet, un traité sur le jeu dans lequel ils excellent, et font donc autorité dans leur discipline. C'est notamment le cas des célèbres joueurs d'échecs de l'Ancien Régime : Philippe Stamma, Gioachino Greco et François-André Danican, dit Philidor.

#### GIOACHINO GRECO, DIT LE CALABRAIS

Peu d'éléments de sa vie sont parvenus jusqu'à nous. Né au Royaume de Naples à la fin du XVI<sup>e</sup> ou au début du XVII<sup>e</sup> siècle, il est l'un des meilleurs joueurs de son époque. Il parcourt toute l'Europe pour affronter des adversaires à sa hauteur, et les bat tous. À Paris, il gagne beaucoup d'argent grâce à la pratique de son art. Il remporte la victoire, entre autres, sur le duc de Nemours, Arnaud le Carabin ou encore Chaumont. Il écrit un traité sur les échecs en langue italienne en 1619, intitulé *Trattato del nobilissimo et militare essercitio di scacchi* et traduit par *Le Jeu des Eschets*<sup>71</sup>. Fort de son succès, l'ouvrage est réédité à de nombreuses reprises, et intègre l'*Académie universelle* en 1721<sup>72</sup>. La date de sa mort ne nous est pas connue, et de grandes différences apparaissent : si la *Nouvelle biographie générale depuis les temps les plus reculés jusqu'à nos jours*<sup>73</sup> de 1855 affirmait qu'il vivait encore en 1696, plusieurs sources, dont la BnF et la BSG, nous informent dans leurs expositions sur le jeu<sup>74</sup> qu'il serait mort vers 1634 dans les Antilles.

---

<sup>71</sup> GRECO, Gioachino, *Le jeu des eschets*, *op.cit.*

<sup>72</sup> *La plus nouvelle académie universelle des jeux, ou divertissemens innocens, contenant les Regles des Jeux de cartes permis ; des Echecs, du Trictrac, du Revertier, du Toute-Table, du Tourne-Case, des Dames Rabattues, du Plain & du Toc, comme aussi, celles du Billard, du Mail, de la Courte-Paume, de la Longue-Paume, etc., avec des instructions faciles pour les bien jouer*, Leide : Pierre Van Der Aa, 1721, 2 t. (229 p. ; 420 p.), in-12.

<sup>73</sup> HOEFER (dir.), *Nouvelle biographie générale depuis les temps les plus reculés jusqu'à nos jours*, Paris : Firmin Didot, 1855, tome 21.

<sup>74</sup> Cf l'exposition virtuelle « La règle du jeu : la tradition ludique dans le patrimoine écrit : 18 septembre – 19 décembre 2005 » de la Bibliothèque Sainte-Geneviève [en ligne],

PHILIPPE STAMMA<sup>75</sup>

Il naît à Alep, en Syrie, au début du XVIII<sup>e</sup> siècle. À cette époque, le jeu d'échecs est beaucoup pratiqué dans ce pays. Stamma progresse vite et est rapidement considéré comme le meilleur joueur de son temps. Il se fixe en Angleterre où il publie en 1737 la première édition de son *Essai sur le jeu d'échecs*. Il voyage ensuite en Italie, en Angleterre et en France afin de se mesurer aux plus grands champions d'échecs européens. Ainsi, il affronte Philidor au club de Londres en 1747, mais perd contre le français, ce qui brise sa réputation. Il meurt à Londres en 1755.

## FRANÇOIS-ANDRÉ DANICAN, DIT PHILIDOR

Il naît en 1727 à Dreux d'une famille de musiciens. Son aïeul Michel Danican, flûtiste de Louis XIII, avait été surnommé Philidor par le roi, du nom d'un hautbois célèbre à cette époque. Cette famille compte un bon nombre de membres de la chapelle royale. François-André monte à Paris durant sa jeunesse et devient page dans la musique du roi. À quinze ans, il fait exécuter un motet de sa composition à la cour de Versailles, qui eut un grand succès. C'est ainsi que commence sa carrière de compositeur. Il se fixe ensuite à Paris, où il donne des leçons et copie de la musique afin de subvenir à ses besoins, tout en continuant à composer pour la cour. C'est durant cette période qu'il se passionne pour le jeu d'échecs. Il voyage à travers toute l'Europe pour affronter les meilleurs joueurs allemands, anglais, ou encore hollandais. Mais c'est sa victoire sur le syrien Philippe Stamma, à Londres, en 1747, qui en fait le meilleur joueur d'échecs de son temps. En effet, sur les dix parties qui furent jouées, Stamma n'en remporta que deux, dont l'une était une remise. Il reste dans la capitale anglaise jusqu'en 1754. Hoefler rapporte que « quelques biographies prétendent qu'en 1749, Philidor étant à Londres, [il] publia sous souscription la première édition de son *Analyse du Jeu d'Échecs*. »<sup>76</sup> Cependant, il réfute cette hypothèse, prétextant qu'aucun exemplaire de cette édition n'a été découverte lorsqu'il rédige sa *Nouvelle biographie...*, et il estime donc la première publication du traité en 1777. Or, nous avons vu que ce traité apparaît

---

consulté le 22.10.2013. URL : <http://www-bsg.univ-paris1.fr/ExposVirtuelles/exposvirtuellesreserves/jeu/jeucompile.htm> et l'exposition virtuelle « Jeux de Princes, jeux de vilains » de la Bibliothèque nationale de France [en ligne], *op.cit.*

<sup>75</sup> *Le Palamède, revue mensuelle des échecs*, tome second, Paris : Au bureau de la revue, 1837.

<sup>76</sup> HOEFER (dir.), *Nouvelle biographie générale depuis les temps les plus reculés jusqu'à nos jours*, Paris : Firmin Didot, 1855, tome 12.

dans l'*Académie* pour la première fois en 1752. Il est donc fort probable que le compositeur ait publié son ouvrage trois ans auparavant en Angleterre.

À son retour en France, en novembre 1754, il se consacre presque essentiellement à la musique, et compose notamment des opéras-comique. Sa première œuvre dramatique, *Blaise le savetier*, est représentée le 9 mars 1759, et remporte un vif succès. Il se livre à son travail de musicien jusqu'en 1785, année où il fait exécuter sa dernière pièce : *Thémistocle*. Il se livre ensuite à la pratique des échecs jusqu'à la fin de sa vie. Il passe le plus clair de son temps au café de la Régence, à Paris. Ce lieu, situé place du Palais Royal, était un lieu de réunion des passionnés d'échecs, qui pouvaient s'affronter à ce jeu. Il organise également des parties d'échecs publiques où des gains sont à la clé<sup>77</sup>. Mais à la Révolution, Philidor retourne à Londres, pas très rassuré de ce qu'il se passe en France. Aveugle, il continue néanmoins de jouer, mémorisant la place des pions de l'échiquier dans son esprit. On raconte même qu'à la fin de sa vie, il gagna trois parties jouées simultanément alors qu'il était déjà atteint de cécité. Légende ou réalité ? Nous sommes dans l'incapacité de mettre en lumière la véracité de cette anecdote. Dans tous les cas, la postérité retient davantage ses talents de joueur d'échecs que ceux de compositeur d'œuvres musicales.

### ***1.1.3 Edmond Hoyle : auteur du traité sur le whist***

Cet auteur est né en 1672 en Angleterre et est mort en 1769 à Londres. Sa vie est peu connue : nous en savons de ses livres bien davantage que de sa vie personnelle. Ainsi, les historiens ne peuvent dire ce qu'il est a fait avant 1741, mais il semblerait qu'il ait été avocat. En 1741, il réside à Queen Square, à Londres. Il travaille comme professeur particulier de whist dans de riches familles anglaises. En complément de son enseignement, il vend à ses clients un petit livret retraçant les règles du whist, avec les stratégies à suivre pour mener à la victoire. Mais ce traité à tellement de succès que des copies illégales circulent sur le marché. C'est pourquoi, pour éviter cette prolifération indésirable, il publie véritablement en 1743 *A Short Treatise On The Game Of Whist: Containing The Laws Of The Game And Also Some Rules*. Face à ce succès, il écrit d'autres règles de jeux, sur le piquet, le backgammon, le quadrille, et même les échecs. Il les réunit en 1750 dans son *Mr. Hoyle's Games Complete*<sup>78</sup>. Cet ouvrage remplace progressivement le manuel de

<sup>77</sup> LHÔTE, Jean-Marie, *Dictionnaire des jeux de société*, *op.cit.*

<sup>78</sup> HOYLE, Edmond, *Mr. Hoyle's games of whist*, *op.cit.*

Charles Cotton qui faisait référence auparavant en Angleterre. D'ailleurs, Hoyle fait tellement autorité dans le domaine des règles de jeux qu'il suffit de prononcer les mots « according to Hoyle's »<sup>79</sup> lors d'une partie pour que tout le monde se plie aux règles énoncées. En 1756, le traité du whist d'Edmond Hoyle apparaît pour la première fois dans l'*Académie universelle des jeux*<sup>80</sup>, traduite en français.

Finalement, la vie de ces spécialistes, même si elle est lacunaire, nous renseigne sur la vie des joueurs sous l'Ancien Régime. Ces derniers parcouraient toute l'Europe pour s'affronter, et se retrouvaient bien souvent dans des cafés célèbres pour leur pratique ludique, comme le café de la Régence, à Paris.

## **1.2 Les compilateurs de règles**

Nous savons très peu de choses sur les compilateurs successifs de ces manuels de règles de jeu, à part qu'ils sont souvent des « amateur[s] »<sup>81</sup>. C'est en effet ainsi qu'ils se définissent.

### ***1.2.1 De la Marinière***

Le compilateur de règles de *La Maison* est en réalité un mystère. Si certains identifient « le sieur D.L.M. »<sup>82</sup> comme étant De La Martinière<sup>83</sup>, d'autres pensent qu'il s'agit de La Marinière<sup>84</sup>. La page « A Monsieur le frere du roy », placée après la page de titre de l'édition de 1654, est signée « Le tres-humble, tres-fidele, & tres-obeysant serviteur, LA MARINIERE ». Élisabeth Belmas, dans *À quoi joue-t-on ?*<sup>85</sup>, pense qu'il s'agit de Louis de la Marinière. D'autres sources, moins

<sup>79</sup> « D'après [les règles] de Hoyle »

<sup>80</sup> *Académie universelle des jeux avec des instructions faciles pour apprendre à les bien jouer*, Amsterdam : Aux depens de la compagnie, 1756, 680 p., in-12.

<sup>81</sup> [COUSIN D'AVALLON, Charles-Yves], *Académie universelle des jeux, contenant : 1° leurs règles fondamentales et additionnelles ; 2° leur origine et les principes qui les constituent ; 3° les recherches, les calculs et les probabilités, d'après lesquels il est essentiel de les jouer ; 4° les principes et les règles du piquet, boston, wisth, domino, trictrac, etc. etc., 5° les décisions des plus fameux joueurs dans les cas douteux*, Paris : Corbet aîné, 1833, 473 p., in- 8.

<sup>82</sup> [LA MARINIERE, de], *La Maison académique*, 1654, *op.cit.*

<sup>83</sup> NETCHINE, Ève (dir.), *op.cit.*

<sup>84</sup> BARBIER, Antoine Alexandre, *Dictionnaire des ouvrages anonymes, 3e éd.*, Paris : Daffis, 1872-1879, 4 volumes et 2 suppléments 1889, 1901 (reprint Paris : Maisonneuve et Larose, 1963).

<sup>85</sup> BELMAS, Élisabeth, « Pratiques et représentations des jeux dans la France d'Ancien Régime : les traités de jeux du XVI<sup>e</sup> au XVIII<sup>e</sup> siècle », dans *Festival d'histoire de*

récentes, penchaient davantage pour une faute d'orthographe du nom dans le livre de jeux, et l'attribuaient à Jean Pinson de la Martinière. Pourtant, ce dernier semble avoir exclusivement consacré sa vie éditoriale à des traités juridiques, relatifs notamment aux maréchaux et à la gouvernance française<sup>86</sup>.

Nous ne savons donc pas grand chose de cet individu, et même son identité n'est pas claire. La seule chose que l'on peut deviner de ce compilateur, c'est qu'il était chrétien, ou du moins il feint de l'être pour pouvoir éditer ce livre. En effet, dans sa page dédicatoire destinée au frère du roi, il écrit : « Vous vous attacherez plus à loisir sur ceux-là qui vous apprendront comme quoy les personnes de vostre Illustre sang se sont renduës recommandables à la posterité par leur Iustice, piété, & Religion, qui nous donneront, cét aduantage de voir sur nos vieux jours un ieune Prince Illustre rejetton des Charles, des Louys, des Philippes ; Faire reflourir la Croix, iusques dans les sablons de l'Arabie, & estouffer dans le sang impie des barbares sectateurs de Mahomet, un feu que les larmes des ames les plus saintes n'a peü estaindre iusques apresent : C'est le vœu de tous les Chrestiens ; C'est le desir passionné de tous les François »<sup>87</sup>.

Si le premier compilateur est plus ou moins identifié, d'autres sont parfaitement inconnus.

### ***1.2.2 Des compilateurs anonymes***

S'il ne fait presque aucun doute que le premier livre de jeux de ce genre est attribué à La Marinière, les éditions suivantes n'ont pas été produites par cette personne. Quoique toute la partie sur les jeux pédagogiques ait été supprimée<sup>88</sup>, les textes sont identiques. Ainsi, même l'épître est repris mot pour mot de la première édition, mais les initiales sont différentes. Dans l'édition de 1665<sup>89</sup>, ce dernier est signé « E.L. » ; dans celle de 1674<sup>90</sup>, il s'agit de « C.L. » ; et dans l'édition de 1697<sup>91</sup>, l'auteur se nomme « M.G. ». Cette découverte tardive ne m'a pas permis de

---

Montbrison, *A quoi joue-t-on ? : Pratiques et usages des jeux et jouets à travers les âges*, Montbrison : Festival d'histoire Ville de Montbrison, 1999, p. 483-494.

<sup>86</sup> Selon WorldCat.com : aucune notice de livre de jeux n'est rattachée à cet auteur, hormis le livre étudié

<sup>87</sup> [LA MARINIÈRE, de], *La Maison académique*, 1654, *op.cit.*

<sup>88</sup> Pour les variations entre les éditions, voir 2.2 Comparaison des jeux dans les *Académie* p. 49

<sup>89</sup> [LA MARINIÈRE, de], *La Maison des jeux académiques, contenant un recueil general de tous les Jeux divertissans pour se réjouir, & passer le temps agreablement*, Paris : Estienne Loyson, 1665, 288 p.

<sup>90</sup> [C.L.], *La Maison académique*, 1674, *op.cit.*

<sup>91</sup> [M.G.], *La Maison académique : contenant les jeux du picquet, du hoc, du tricque-trac, du hoca, de la guerre, de la paume, du billiard, du palle-mail, divers jeux de cartes, qui*

voir ce qu'il en était dans les éditions de 1659 et 1668, consultées antérieurement. Cependant, cette constatation nous permet de mettre en lumière le fait que, le droit d'auteur n'existant pas à cette époque, on pouvait prendre un ouvrage et le faire réimprimer en modifiant quelques éléments, et notamment en fournissant au lecteur de nouvelles règles de jeux. Du fait de cette modification, l'ouvrage était considéré comme une nouveauté, et le libraire devait donc obtenir un privilège royal afin d'imprimer le livre.

### 1.2.3 Lacombe et Fournier : compilateurs de dérivés de l'Académie

JACQUES LACOMBE

Il naît en 1724, d'un père marchand épicier. Il fait des études de droit, et devient avocat tout comme son frère, mais il se tourne ensuite vers la littérature. En 1774, il épouse la sœur du compositeur André Grétry. Il entre en apprentissage en octobre 1765, et est reçu libraire en novembre de la même année. Le premier ouvrage qui sort de ses presses un an plus tard est le *Dictionnaire des anecdotes*. Il publie aussi des abrégés qui remporte du succès auprès des lecteurs, ce qui inaugure le début de sa carrière de compilateur. En 1760, il publie des périodiques, jusqu'à une douzaine, mais il fait faillite en 1778. De ce fait, il passe au service de Panckoucke, qui lui confie notamment la rédaction de certains volumes de l'*Encyclopédie méthodique*, comme par exemple le *Dictionnaire des jeux*<sup>92</sup>.

ANTOINE FOURNIER (1735?-1797?)<sup>93</sup>

Cet imprimeur-libraire est né vers 1735, de Jacques-Philippe Fournier, procureur au Grand Conseil, et d'Anne-Marguerite Damonville, mais il devient rapidement orphelin. Il est recueilli par son oncle Michel Damonville, un libraire parisien, qui l'élève, et lui donne le goût pour la librairie. Antoine entre comme apprenti chez le libraire Gabriel II Martin en février 1759, et est reçu maître deux ans et demi plus tard. Son frère cadet, Jean-Baptiste Fournier, est quant à lui reçu maître en août 1773. En 1765, Antoine Fournier se lance dans l'édition de manuels de jeux. Entre 1779 et 1791, il publie son *Almanach des jeux* tous les ans, et y insère de nouveaux jeux assez régulièrement.

*se joüent en différentes façons, des 4 parties du monde, de la chronologie, des villes de France... et autres Jeux facétieux et divertissans*, Lyon : Michel Goy, 1697, 349 p., in-12.

<sup>92</sup> [LACOMBE, Jacques], *Encyclopédie méthodique*, *op.cit.*

<sup>93</sup> [http://data.bnf.fr/12224429/antoine\\_fournier/](http://data.bnf.fr/12224429/antoine_fournier/)

Si nous savons peu de choses sur les compilateurs de règles de jeux, il apparaît que très vite, ce sont les imprimeurs-libraires eux-mêmes qui commencent à réunir différents traités anonymes pour les proposer aux joueurs. Ainsi, on remarque donc un problème : si les joueurs ont pour volonté de faire découvrir de nouveaux jeux à leurs semblables, les libraires, quant à eux, préfèrent y mettre les jeux à la mode afin de faire le plus de ventes possibles. Est-ce que ces différentes intentions influent sur l'évolution des livres de jeux ? Nous allons donc comparer les éditions entre elles, car elles sont révélatrices d'une époque.

## 2. LES ÉDITIONS ET RÉÉDITIONS DES LIVRES DE JEUX

Je vais m'attacher, dans cette partie, à étudier de plus près les éditions et rééditions de ce best-seller qu'est l'*Académie universelle des jeux*. Cette étude couvrira la période allant de 1654 (première édition) à 1806. Si cette édition date de tout début du XIX<sup>e</sup> siècle, elle est en réalité la synthèse de toutes les *Académie Universelle* des XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles. Ce genre d'étude a été évoqué, d'une part par Elisabeth Belmas dans un acte de colloque<sup>94</sup>, d'autre part dans un mémoire de recherche de Master 2 Cultures de l'écrit et de l'image<sup>95</sup>.

### 2.1 Les éditions successives

#### *2.1.1 La Maison académique*

La toute première édition de ce type de recueil est publiée en 1654 sous le nom de *La Maison académique contenant un recueil general de tous les jeux divertissans pour se rejouyr agreablement dans les bonnes companies, par le sieur D.L.M. [de La Marinière]*<sup>96</sup>. L'ouvrage, imprimé chez Robert de Nain et Marin Leché avec permission est constitué d'un volume unique de 236 pages au format in-12, et est

---

<sup>94</sup> BELMAS, Elisabeth, « Pratiques et représentations des jeux dans la France d'Ancien Régime : les traités de jeux du XVI<sup>e</sup> au XVIII<sup>e</sup> siècle », *op.cit.*

<sup>95</sup> BAJARD, Agnès, *Les livres de jeux aux XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles : étude de deux genres à succès, les Récréations mathématiques et l'Académie universelle des jeux*, mémoire de Master 2 Cultures de l'écrit et de l'image, dir. Philippe Martin, exemplaire dactylographié, Villeurbanne : ENSSIB, 2011.

<sup>96</sup> [LA MARINIÈRE, de], *La Maison académique*, 1654, *op.cit.*

orné d'un frontispice<sup>97</sup>. C'est le premier recueil de règles imprimées où se trouvent des jeux de toutes sortes : jeux d'exercice, de dés, de cartes, de tables ou encore jeux d'esprit s'y côtoient. Il s'inspire tout particulièrement de *La Maison des Jeux* de Charles Sorel, dont la première édition date de 1642, et qui compilait notamment des jeux d'esprit ; mais aussi du recueil de Innocenzo Ringhieri, *Cento giuochi liberali* (1551), dans sa partie « les jeux académiques, qui se jouent en Italie ». Cependant, même si l'auteur de *La Maison académique* s'inspire de ces deux traités, il s'en écarte également de par ses intentions. Cet ouvrage est innovant dans la mesure où il reflète les intentions d'une société qui ne passe pas uniquement son temps à lire des livres moralisateurs sur le jeu mais pratique également ce loisir dans les tripots ou académies. Le succès est tel que plusieurs rééditions voient le jour.

En 1659, d'abord, une première réédition est imprimée chez le libraire parisien Étienne Loison, sous le nom de *La Maison académique contenant les jeux du picquet, du hoc, du tric-trac, du hoca, de la guerre, de la paulme, du billard, du palle-mail, divers jeux de cartes, qui se joüent en différentes façons... et autres jeux facétieux et divertissans*<sup>98</sup>. Les « jeux académiques italiens » sont enlevés, tandis que douze jeux de cartes y sont insérés, dont le jeu du tarot, dans la partie « Le plaisant jeu de cartes des taros, recreatif, subtil & divertissant, qui se joüe à plusieurs sortes de jeux, tant & si peu de personnes que l'on voudra ». Le jeu, dont le traité propose cinq variantes, y est néanmoins décrit de façon peu claire, comme le souligne Thierry Depaulis<sup>99</sup>, qui se demande même si l'auteur de ce traité a déjà joué au tarot ! Le privilège accordé à Étienne Loison étant valable « durant le temps & l'espace de six ans entiers et accomplis »<sup>100</sup>, il en publie une version identique juste avant la fin de son autorisation, en 1665. Puis, en 1668, il en donne une troisième version avec la publication de *La Maison des jeux académiques contenant un recueil general de tous les Jeux*

<sup>97</sup> Cf annexe 1. Afin de rendre l'ouvrage plus attrayant, on y insérait une page d'illustration juste avant le titre. Les frontispices des livres de jeux sont particulièrement intéressante puisqu'ils donnent à voir une représentation de joueurs de cette époque dans les académies.

<sup>98</sup> [LA MARINIÈRE, de], *La maison académique contenant les jeux du picquet, du hoc, du tric-trac, du hoca, de la guerre, de la paulme, du billard, du palle-mail, divers jeux de cartes, qui se joüent en différentes façons... et autres jeux facétieux et divertissans*, Paris : Estienne Loison, 1659, 318 p., in-12.

<sup>99</sup> DEPAULIS, Thierry, *Tarot, jeu et magie*, Paris : Bibliothèque nationale de France, 1984.

<sup>100</sup> [LA MARINIÈRE, de], *La maison des jeux académiques contenant un recueil general de tous les Jeux diuertissans pour se réjouir & passer le temps agreablement, et augmentée de la Lotterie Plasante*, Paris : Estienne Loyson, 1668., 300 p., in-12.

*diuertissans pour se réjouir & passer le temps agreablement*<sup>101</sup>, augmenté du jeu de la loterie plaisante, avec pièces liminaires et frontispice gravé.

L'édition de 1674 est publiée à Lyon chez Claude Langlois & Mathieu Libéral en un seul volume orné d'un frontispice<sup>102</sup>, sous le nom de *La Maison académique contenant les jeux du picquet, du hoc, du tric-trac, du hoca, de la guerre, de la paulme, du billard, du palle-mail, divers jeux de cartes, qui se joüent en différentes façons... et autres jeux facetieux et divertissans*. Là encore de petit format, il contient le privilège accordé à Étienne Loison, suivit d'une permission datant du 12 mars 1674 autorisant Claude Langlois à imprimer le livre pour une période de trois ans. Le privilège du roi était une autorisation permettant à un imprimeur-libraire d'avoir l'exclusivité pour la production et la diffusion d'un ouvrage. Il peut être attribué pour une période variable : trois ans, six ans, dix ans ou même quinze ans. La Cour se situant à Versailles, les libraires parisiens arrivaient plus facilement à décrocher un privilège, et ils se partageaient ainsi le monopole de l'édition. Les imprimeurs-libraires de Province avaient rarement le droit d'imprimer des nouveautés, ou ils le faisaient de façon illégale pour concurrencer la production parisienne. Parfois aussi, ils récupéraient le privilège d'un libraire parisien quand celui-ci expirait. C'est le cas pour cet ouvrage : d'abord attribué à des libraires de la capitale, il est ensuite récupéré par le lyonnais Claude Langlois, qui, pour attirer le public, rajoute des traités de jeux. Ce volume gagne ainsi vingt-deux pages par rapport à son prédécesseur.

En 1697, paraît à Lyon également *La Maison académique*<sup>103</sup>. Toujours de format in-douze, il gagne encore en densité. Il contient une permission du 26 juin 1696 pour Hilaire Baritel (libraire rue Mercière à Lyon<sup>104</sup>) cédée à Michel Goy, imprimeur de la même rue, moins d'un mois plus tard. Cet ouvrage est identique au précédent (il contient les mêmes empreintes que l'édition de 1674), mais on lui a rajouté les règles du jeu de l'homme, qui arrive d'Espagne et est en vogue à cette époque. Ce dernier traité est en réalité tiré d'un autre ouvrage, où un joueur répond à une femme souhaitant apprendre à jouer à ce divertissement. Ainsi, le début du texte commence par : « Vous m'écrivez que vous souhaiterez bien que je fusse avec vous, pour vous apprendre ce jeu qui est si fort à la mode, & qu'on appelle l'Homme. »<sup>105</sup> Plus loin dans le texte, il l'appelle

<sup>101</sup> [LA MARINIÈRE, de], *La maison des jeux académiques contenant un recueil general de tous les Jeux diuertissans pour se réjouir & passer le temps agreablement, et augmentée de la Lotterie Plasante*, Paris : Estienne Loyson, 1668.

<sup>102</sup> Cf annexe 2.

<sup>103</sup> [M.G.], *La Maison académique*, 1697, *op.cit.*

<sup>104</sup> VARRY Dominique, « Gens du livre à Lyon au XVIII<sup>e</sup> siècle » [en ligne], consulté le 02.05.2014. URL : <http://dominique-varry.enssib.fr/node/202>

<sup>105</sup> [M.G.], *La Maison académique*, 1697, *op.cit.*

« Madame », et on comprend alors qu'il s'adressait à une femme. Dans *Le Royal jeu de l'Ombre et du Piquet*<sup>106</sup> de 1712, le même traité est repris, mais un en-tête « Madame » permet au lecteur de mieux comprendre le contexte dans lequel cette règle a été produite. Ce dernier recueil conserve donc le traité plusieurs années, tandis que *La Maison académique* l'abandonne rapidement, comme l'annonce le libraire dans l'édition de 1702 : « Voici un nouveau jeu de l'Hombre que je vous presente, ami Lecteur, celui que je vous donnai autrefois étant à présent si different de la maniere de jouer aujourd'huy, qu'il ne peut être d'aucune utilité pour ceux qui ont envie de le sçavoir : celui-ci est rédigé par articles, afin que l'esprit se trouve borné par quelque chose, & ne voltige pas de preceptes en preceptes, sans en tirer aucun fruit »<sup>107</sup>. Cette dernière édition de *La Maison académique* est éditée à La Haye, chez Jacob van Elinckhuysen. La Hollande était à cette époque le lieu par excellence de la contrefaçon française, tout du moins en apparence. En effet, s'il fallait, pour pouvoir imprimer un ouvrage en toute légalité en France, posséder le privilège du roi de France, cela n'était d'aucune utilité dans les autres pays européens. Ainsi, de nombreux imprimeurs-libraires hollandais produisaient des titres en français. Aussi, il arrive parfois que les études de bibliographie matérielle d'un ouvrage révèle que, malgré l'adresse étrangère présente sur la page de titre, il sorte d'un atelier français sous une fausse adresse. En effet, certains imprimeurs-libraires français produisaient illégalement des ouvrages dans leurs ateliers, en changeant le lieu d'édition, afin de contourner le privilège royal. N'ayant pas eu *La Maison académique* de 1702 entre les mains, je ne saurais dire s'il s'agit réellement d'une édition hollandaise ou d'une édition française produite en toute illégalité. Cependant, des recherches bibliographiques ont révélé que ce libraire n'aurait produit que cet unique ouvrage, et de plus, les signatures se trouvent en bas à droite des pages (tandis que les hollandais les plaçaient généralement en bas, au centre de la page). C'est pourquoi on pourrait donc penser que cette édition est en réalité une édition française.

La production éditoriale de ce premier recueil est donc caractéristique de celle de l'Ancien Régime. Les premiers recueils sont imprimés à Paris avec privilège du roi ; puis lors de son expiration il est repris par un libraire de province, qui essaye de le moderniser afin de fidéliser le public ; enfin, paraît une édition étrangère qui pourrait

<sup>106</sup> *Le Royal jeu de l'ombre et du piquet, augmentez du jeu des eschets, et d'un nouveau jeu de l'ombre, comme on le joüe presentement à la Cour & à Paris, & autres nouvellement inventez*, La Haye : Jacob van Elinckhuysen, 1712.

<sup>107</sup> [LA MARINIÈRE, de], *La Maison académique contenant les jeux du piquet, du Hoc, du Tricque-trac, du Hoca, de la Guerre, de la Paume, du Billard, du Palle-Mail, Divers Jeux de Cartes, qui se joüent en différentes façons, des 4 parties du monde, de la Chronologie, des Villes de France... et autres Jeux facétieux et divertissans*, La Haye : Jacob van Elinckhuysen, 1702, 2 t. (312 p ; 96 p.).

bien s'avérer française. Aussi, les règles de jeux de cartes sont reprises une dernière fois en 1714 dans un ouvrage transitoire : *L'Académie ou Maison des Jeux, dans laquelle on voit les Règles comme on joue aujourd'hui*<sup>108</sup>. Ce manuel de cinquante-et-une pages est publié à Troyes, chez la veuve Oudot, après autorisation d'imprimer datant du 8 mars 1714. Selon Thierry Depaulis<sup>109</sup>, ce livre reprend « textuellement les règles des seuls jeux de cartes » de *La Maison académique*, en excluant le tarot.

### 2.1.2 *L'Académie universelle des jeux*

Souvent, on a tendance à rapprocher *La Maison académique* de *l'Académie universelle des jeux*. Or, il s'avère que, même si les jeux restent plus ou moins les mêmes<sup>110</sup>, pas un traité n'a été conservé tel quel, tous ont été remaniés, et c'est véritablement un nouvel ouvrage qui voit donc le jour en 1718<sup>111</sup>. Publié à Paris chez Nicolas Legras, il est quelque peu allégé par rapport à son prédécesseur, et ne compte que trois cent soixante-douze pages, ainsi qu'un nouveau frontispice<sup>112</sup>. Bon nombre de jeux de *La Maison académique* ne figurent pas dans la table des matières, et d'autres apparaissent pour la première fois dans ce volume. Dans la préface, l'auteur explique que même s'il s'est évidemment inspiré du célèbre livre de jeux du XVII<sup>e</sup> siècle, celui-ci est mis à jour :

« Le livre qui voit le jour aujourd'hui sous le titre d'Académie universelle des Jeux, a été fait sur le plan de celui qui a paru il y a longtemps, sous le nom de *Maison académique des Jeux*.

On peut dire, quoique dans le même genre, que tout y a été changé de face ; que les matières y sont mieux ordonnées ; & qu'outre les Jeux de Cartes anciens, on y en a ajouté beaucoup de nouveaux, & des plus divertissans. Le Trictrac, & les Echecs n'y sont point oubliés. Ces Jeux qui semblent être inventés exprès pour saisir toute l'attention de ceux qui s'y exercent, afin d'en sortir victorieux. On y trouve aussi les Règles de la Paume & du Mail ; ces deux nobles exercices qui ont toujours servi de passe-temps aux personnes du premier rang. Enfin cet Ouvrage n'est rempli que d'honnêtes amusemens, à la portée de toutes sortes de personnes. »<sup>113</sup>

<sup>108</sup> *L'Académie ou Maison des jeux, dans laquelle on voit les Règles comme on joue aujourd'hui*, Troyes : Jean Garnier, 1714, 54 p., in-8.

<sup>109</sup> DEPAULIS, Thierry, *Tarot, jeu et magie*, Paris : Bibliothèque nationale de France, 1984.

<sup>110</sup> Cf page 53 de ce mémoire.

<sup>111</sup> *Académie universelle des jeux contenant les règles des jeux de cartes permis ; du Trictrac, des Echecs, de la Paume, du Mail, du Billard & autres. Avec des Instructions faciles pour les bien jouer*, Paris : Nicolas Legras, 1718.

<sup>112</sup> Cf annexe 3.

<sup>113</sup> *Académie universelle des jeux*, 1718, préface (n. p.), *op.cit.*

Cela est confirmé par l'approbation, qui informe le lecteur que même s'il s'inspire de *La Maison académique*, « ce present Recueil qui est plus correct comprend des Jeux permis, anciens & nouveaux, qui sont d'esprit, de commerce, & d'amusement, avec des Jeux Historiques »<sup>114</sup> Le privilège révèle ainsi que le titre et le contenu de l'ouvrage étaient initialement un peu différents de ce qui constitue le produit final, et incluaient d'autres types de jeux. En effet, l'autorisation est valable pour l'ouvrage intitulé « *Académie universelle des Jeux Historiques & Académiques ; sçavoir les Jeux de l'Histoire de France ; de l'Histoire romaine, de la Fable, de la Geographie, & du Blason ; toutes les sortes de Jeux de Cartes permis ; les Jeux de Trictrac, d'Échecs, de la Paulme, de Mail, de Billard, & autres, avec les Elemens de Sciences qui regardent les Jeux Historiques, pour y servir d'introductions, & et des instructions faciles pour apprendre les Jeux Académiques* »<sup>115</sup>. Selon certaines sources<sup>116</sup>, il semblerait que ce nouveau recueil soit attribué à l'Abbé Bellecour, sans davantage de précision ni de certitude.

Cet ouvrage en inspire rapidement d'autres, et c'est pourquoi, dès 1721, paraît *La plus nouvelle académie universelle des jeux*<sup>117</sup>, à Leide, chez Pierre Van Der Aa<sup>118</sup>, un imprimeur-libraire hollandais spécialisé dans les documents ayant pour thème le voyage. Plutôt similaire à l'*Académie universelle* de 1718, il comporte néanmoins des variantes. Ainsi, c'est le premier recueil à être séparé en plusieurs tomes, et à contenir des illustrations en tailles-douces à l'intérieur-même des règles de jeux. Pour les règles du jeu des échecs, l'auteur a repris le traité *Le Royal jeu des Eschets* de Gioachino Greco<sup>119</sup>, grand joueur d'échecs de son époque. Il semblerait que cette version ait été réimprimée en 1728 à Amsterdam<sup>120</sup>, mais également en 1752<sup>121</sup>, où l'ouvrage grossit considérablement et comprend trois tomes, le dernier étant consacré aux échecs, avec *L'Analyse des Échecs* de François-André Danican, dit Philidor, et *l'Essai sur le jeu des échecs* de Philippe Stamma.

L'édition qui voit le jour à Paris chez Théodore Legras en 1725<sup>122</sup> est basée sur le modèle de 1718. Néanmoins, quelques différences sont visibles. D'une part, les règles

<sup>114</sup> *Ibid.*, approbation (n. p.)

<sup>115</sup> *Ibid.*, privilège du roi (n. p.)

<sup>116</sup> D'après des recherches catalographiques sur Worldcat.org et Ccfr.bnf.fr consultés le 09.05.2014

<sup>117</sup> *La plus nouvelle académie universelle des jeux, op.cit.*

<sup>118</sup> Cf annexe 4.

<sup>119</sup> GRECO, Gioachino, *op.cit.*

<sup>120</sup> D'après des recherches catalographiques sur WorldCat [en ligne], consulté le 09.05.2014. URL : [www.worldcat.fr](http://www.worldcat.fr)

<sup>121</sup> Pour le frontispice de cette édition, cf annexe 5.

<sup>122</sup> *Académie universelle des jeux*, 1725, *op.cit.*

du jeu de quadrille apparaissent pour la première fois. Il s'agit d'un dérivé du jeu de l'homme, qui peut se jouer à quatre, contrairement au jeu espagnol destiné à trois joueurs. Le traité sur le jeu de quadrille (et de ses variantes telles que l'homme à trois ou le quintille) est séparé du reste de l'*Académie*, et constitue donc un livret autonome avec sa propre pagination. Il en va de même pour le traité du jeu du piquet. Les deux exemplaires que j'ai pu consulter, celui de la BML<sup>123</sup> et un autre disponible sur Google Books<sup>124</sup>, tous deux reliés, contenaient bien les trois entités qui constituent cette *Académie*. Cependant, les livrets n'étaient pas reliés dans le même ordre. Tandis que dans l'édition de la BML, on trouve l'ordre suivant : frontispice, page de titre, avertissement, table des jeux, le jeu de l'impériale, etc., « Le jeu de quadrille et quintille » (« **aux amateurs de quadrille** », « **table des chapitres** », règles), piquet (table des chapitres, avant propos, règles) ; dans l'édition de Harvard, on observe quelques différences. En effet, les parties « aux amateurs de quadrille » et « table des chapitres » ne sont pas insérées au sein du jeu de quadrille mais en tête d'ouvrage, entre l'avertissement et le jeu de l'impériale. La table des jeux, quant à elle, se trouve à la fin du premier volume, juste avant le traité sur le quadrille. Même si l'ordre de l'édition de Lyon, plus logique, est différent de celui de l'édition d'Harvard, bien qu'il semblerait, d'après les réclames, que cette dernière soit celle d'origine. Cet exemple en dit long sur l'appropriation du livre de jeux par les joueurs, qui n'hésitent pas à changer l'ordre des feuillets afin de se sentir davantage à l'aise dans l'utilisation de leur manuel. Aussi, c'est dans cette édition qu'apparaît pour la première fois les règles du piquet à trente-deux cartes, alors qu'initialement il fallait trente-six cartes pour pratiquer ce jeu. En fait, ce traité d'un auteur anonyme a été publié en 1724 chez Théodore Legras<sup>125</sup>, puis rajouté à l'*Académie*. Cette version attribuée à l'abbé Bellecour sera rééditée à Paris : en 1730, 1739 et 1743.

Si *La Plus nouvelle académie des jeux* ne connaît que trois éditions, de nombreuses contrefaçons de l'*Académie universelle* voient le jour à Amsterdam durant toute la seconde moitié du XVII<sup>e</sup> siècle. En 1756, l'*Académie universelle des jeux avec des instructions faciles pour apprendre à les bien jouer*<sup>126</sup> est publiée à Amsterdam, « au depens de la compagnie ». Elle intègre d'abord les règles du quadrille, puis celles du piquet dans sa table des matières : ces traités ne sont plus des ajouts, mais sont présents

---

<sup>123</sup> *Ibid.*

<sup>124</sup> Exemplaire Harvard [en ligne], consulté le 08.04.2014.  
URL : [http://books.google.fr/books?id=PAYVAAAAAYAAJ&printsec=frontcover&hl=fr&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](http://books.google.fr/books?id=PAYVAAAAAYAAJ&printsec=frontcover&hl=fr&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

<sup>125</sup> *Académie universelle des jeux*, 1725, *op.cit.*

<sup>126</sup> *Académie universelle des jeux*, 1756, *op.cit.*

dès le début de l'ouvrage, ce qui laisse supposer leur grand succès. Parallèlement, des jeux nouveaux apparaissent dans cette édition, venant grossir la liste déjà longue des règles de jeux. À partir de 1760<sup>127</sup>, cette version est scindée en deux tomes, et le restera pour les éditions de 1763, 1765, 1766<sup>128</sup>, 1770, 1773 et 1777<sup>129</sup>.

À partir de l'édition de 1786<sup>130</sup>, l'*Académie* passe à trois tomes, le dernier étant notamment consacré aux échecs de Philidor et au whist d'Edmond Hoyle.

Les dernières éditions sont publiées au tout début du XIX<sup>e</sup> siècle (en 1802<sup>131</sup>, 1805<sup>132</sup> et 1806<sup>133</sup>), à Lyon et à Paris, en trois tomes. Le privilège du roi étant aboli à la Révolution, il n'est plus besoin de faire des contrefaçons. Ainsi, les imprimeurs-libraires n'ont plus besoin de se cacher sous une fausse identité, ou d'inventer des lieux d'édition factices.

Finalement, l'*Académie universelle des jeux* est reprise en 1833<sup>134</sup> par Cousin d'Avallon. Faisant l'objet, là encore, de plusieurs rééditions corrigées, elle n'a donc plus rien à voir avec le prototype esquissé par La Marinière en 1654. Ainsi, les livres de jeux

<sup>127</sup> *Académie universelle des jeux avec des instructions faciles pour apprendre à les bien jouer*, Amsterdam : Aux depens de la Compagnie, 1760, 2 t. en 1 vol. (384 p. ; 294 p.), in-12.

<sup>128</sup> *Académie universelle des Jeux, contenant les regles des jeux de Quadrille, & Quintille, de l'Homme à trois, du Piquet, du Reversis, des Echecs, du Trictrac, & de tous les autres Jeux, avec des Instructions faciles pour apprendre à les bien jouer*, Amsterdam : Aux depens de la Compagnie, 1766, 2 t. (710 p. ; 327 p.), in-12.

<sup>129</sup> *Académie universelle des Jeux, contenant les regles de tous les Jeux, avec des Instructions faciles pour apprendre à les bien jouer. Nouvelle édition, Augmentée du Jeu des Echecs, par Philidor, du Jeu du Whisk, par Edmond Hoyle, traduit de l'Anglois ; & du Jeu du Tre-sette*, Amsterdam : Aux depens de la Compagnie, 1777, 2 t. en 1 vol. (384p. ; 330 p.), in-8.

<sup>130</sup> *Académie universelle des jeux, contenant les Règles des Jeux de Cartes permis ; celles du Billard, du Mail, du Trictrac, du Revertier, etc. etc. Avec des Instructions faciles pour apprendre à les bien jouer. Nouvelle édition, Augmentée du Jeu des Echecs, par Philidor ; du Jeu du Whist, par Edmond Hoyle, traduit de l'Anglois ; du Jeu du Tre-sette, du Jeu de Domino, etc. etc.*, Amsterdam : D.J. Changuion et T. Van Harrevelt, 1786, 680 p., in-12.

<sup>131</sup> *Académie universelle des jeux, contenant les Règles des Jeux de Cartes permis ; celles du Billard, du Mail, du Trictrac, du Revertier, etc. etc. Avec des Instructions faciles pour apprendre à les bien jouer. Nouvelle édition, Augmentée du Jeu des Echecs, par Philidor ; du Jeu du Whist, par Edmond Hoyle, traduit de l'Anglais ; du Jeu du Tre-sette, du Jeu de Domino, de l'Homme de Brou, etc. etc.*, Lyon : Ballanche père et fils, 1802, 3t. (331 p. ; 300 p. ; 330 p.), in-12.

<sup>132</sup> *Académie universelle des jeux, contenant les Règles des Jeux de Cartes permis ; celles du Billard, du Mail, du Trictrac, du Revertier, etc. etc. Avec des Instructions faciles pour apprendre à les bien jouer. Nouvelle édition, Augmentée du Jeu des Echecs, par Philidor ; du Jeu du Whist, par Edmond Hoyle, traduit de l'Anglais ; du Jeu du Tre-sette, du Jeu de Domino, de l'Homme de Brou, etc. etc.*, Lyon : B. Cormon et Blanc, 1805, 2 t. (333 p. ; 300 p.), in-12.

<sup>133</sup> *Académie universelle des jeux, contenant les Règles des Jeux de Cartes permis ; celles du Billard, du Mail, du Trictrac, du Revertier, etc. etc. Avec des Instructions faciles pour apprendre à les bien jouer. Nouvelle édition, Augmentée du Jeu des Echecs, par Philidor ; du Jeu du Whist, par Edmond Hoyle, traduit de l'Anglais ; du Jeu du Tre-sette, du Jeu de Domino, de l'Homme de Brou, etc. etc.*, Paris et Lyon : Costes et Leroy, 1806, 3t. (359 p. ; 323 p. ; 353 p.), in-12.

<sup>134</sup> [COUSIN D'AVALLON, Charles-Yves], 1833, *op.cit.*

évoluent avec le temps : certains jeux apparaissent, d'autres sont supprimés car leur règle n'intéresse plus personne. Ils s'adaptent aux joueurs et à leurs usages, et nous permettent ainsi de connaître la pratique ludique de l'Ancien Régime. C'est pourquoi, nous allons étudier plus particulièrement l'évolution de la place des jeux dans les *Académie*.

## **2.2 Comparaison des jeux dans les *Académie***

Je m'attacherai ici à comparer l'évolution des jeux, d'abord dans différentes versions de *La Maison académique*, pour tendre ensuite vers ceux de l'*Académie universelle des jeux*. L'étude ne se fera pas sur la totalité des éditions, car il a été démontré plus haut qu'elles sont très nombreuses ; certaines étant identiques, l'intérêt en est d'autant plus minime. Ainsi, il s'agira de comparer huit éditions caractéristiques de l'évolution de la pratique ludique de l'Ancien Régime. Bien qu'au fil de cette étude, j'ai pu me rendre compte qu'il s'agissait en réalité non pas d'un ouvrage réédité à maintes reprises, mais de deux ouvrages distincts à succès, nous verrons néanmoins que l'*Académie universelle* s'inspire de *La Maison académique*, comme le souligne la préface de l'édition de 1718<sup>135</sup>, ainsi que l'étude des jeux contenus dans ces deux manuels de règles.

### ***2.2.1 L'édition de 1654***<sup>136</sup>

Si l'on étudie plus en détail cette première édition<sup>137</sup>, on se rend compte que les jeux d'esprit, qui ne représentent qu'un faible pourcentage en terme de pages utilisées sur la totalité de l'ouvrage, restent néanmoins la catégorie qui comporte le plus de jeux. Certains sont repris de *La Maison des jeux* de Charles Sorel publiée pour la première fois douze ans plus tôt. Cependant, ils disparaissent dès la seconde édition. On trouve donc trois jeux de cartes : le jeu du piquet et du hoc, qui resteront dans les manuels de règles de jeux jusqu'en 1806, et même au delà<sup>138</sup>,

---

<sup>135</sup> *Académie universelle des jeux*, 1718, *op.cit.*, préface [n.p.]. Cf page 46 de cette étude.

<sup>136</sup> [LA MARINIÈRE, de], *La Maison académique*, 1654, *op.cit.*

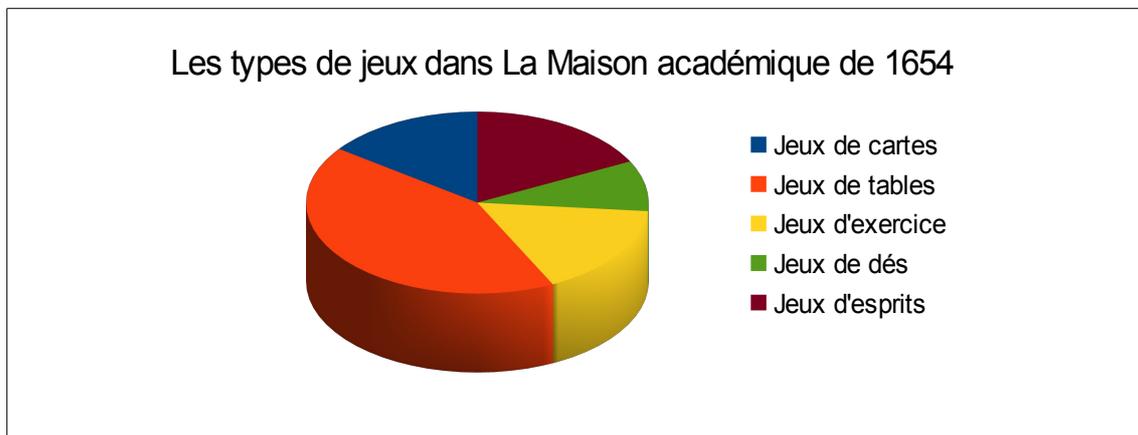
<sup>137</sup> Cf Annexe 6 pour la table des matières de cette édition.

<sup>138</sup> Ces deux jeux sont toujours présents dans [COUSIN D'AVALLON, Charles-Yves], *Académie universelle des jeux, contenant : 1° leurs règles fondamentales et additionnelles ; 2° leurs origines et les principes qui les constituent ; 3° les recherches, les calculs et les probabilités d'après lesquels il est essentiel de les jouer ; 4° les principes et les règles du piquet, boston, wisth, domino, trictrac, etc. etc., 5° les décisions des plus fameux joueurs dans les cas douteux ; et un nouveau traité complet de l'écarté ;*

et le jeu de cartes de la guerre. Ce dernier ne doit pas être confondu avec le nouveau jeu de la guerre, qui lui, est un jeu de table, qui se pratique au moyen de dames et de pions. Le trictrac, le billard, le jeu de l'oie et le jeu du renard et de la poule viennent compléter cette catégorie, qui est présente dans presque la moitié de l'ouvrage. Ainsi, si ces jeux prennent autant de place, c'est très certainement parce qu'à la mode, leur pratique suscitent de nombreuses interrogations, et les réponses énoncées dans l'ouvrage tendent à apaiser les tensions entre les joueurs. Le jeu de la paume constitue le seul jeu d'exercice de ce manuel. Les autres, comme le jeu de cupidon par exemple, sont des jeux de dés.

	Nombre de pages	Nombre de jeux	Pourcentage
Jeux de cartes	35	3	16,13
Jeux de tables	99	5	45,62
Jeux d'exercice	38	1	17,51
Jeux de dés	21	6	9,68
Jeux d'esprits	41	36	18,89
Total	217	56	100

Tableau 1: Typologie des jeux de La Maison académique de 1654



### 2.2.2 L'édition de 1674<sup>139</sup>

Mise à part les jeux d'esprits italiens qui disparaissent en totalité et de façon définitive de *La Maison académique*, tous les autres jeux de l'édition princeps sont conservés dans celle-ci. Aussi, un certain nombre d'autres sont ajoutés, et

*précédé d'un coup d'oeil général sur le jeu, tant dans les temps anciens que modernes*, Paris : Corbet aîné, 1842, 401 p.

<sup>139</sup> [C.L.], *La Maison académique*, 1674, *op.cit.*

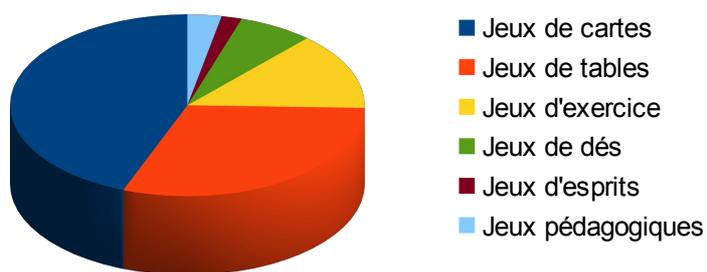
notamment des jeux de cartes. En effet, de trois initialement présents, on en dénombre pour cette édition vingt-six. Le tarot, la triomphe, l'ambigu ou encore l'impériale étaient joués dans les brelans, appelés plus tard académies, qui sont les salons dans lesquels on s'adonnait régulièrement aux jeux, c'est pourquoi on en trouve ici les règles. D'ailleurs, le hoca est le premier et le seul jeu de pur hasard qui sera présent dans les manuels de jeux sous l'Ancien Régime. Les jeux de dés sont conservés, hormis les quatre parties du monde. Une nouvelle catégorie fait son apparition : les jeux pédagogiques. On en compte deux, qui sont le jeu de la chronologie et le jeu des villes de France. Ils ne constituent que 3% de la totalité de l'ouvrage, ce qui montre que la volonté du compilateur n'est pas l'apprentissage par le jeu, mais bien la pratique ludique en elle-même, en prenant pour exemple ce qui se fait dans les brelans. Le jeu des proverbes est l'unique jeu d'esprit de *La Maison*, il sera aussi le dernier dans son domaine. Le reversis et les échecs rejoignent aussi la liste des jeux à succès présents dans cette version. En réalité, « le jeu des eschets » était déjà mentionné dans l'édition précédemment étudiée, mais dans la catégorie des jeux d'esprits italiens ; il avait pour nom complet : « le jeu des Eschets représenté par des personnes humaines, comme le Songe de Polyphile », et ne donnait pas les règles du jeu de table comme ici, mais un divertissement plaisant de l'esprit.

En réalité, le manuel est ainsi depuis la seconde édition, en 1659. Les versions de 1668, 1674 et 1697 n'apportent pas réellement de nouveauté.

	Nombre de pages	Nombre de jeux	Pourcentage
Jeux de cartes	142	21	44,10
Jeux de tables	98	6	30,43
Jeux d'exercice	44	2	13,66
Jeux de dés	22	6	6,83
Jeux d'esprits	6	1	1,86
Jeux pédagogiques	10	2	3,11
Total	322	38	100

*Tableau 2: Typologie des jeux de La Maison des jeux académiques de 1674*

## Les types de jeux dans La Maison académique de 1674

2.2.3 L'édition de 1702<sup>140</sup>

Cette édition est la dernière de *La Maison académique*. La seule véritable différence avec l'édition de 1674 est qu'il est cette fois-ci composé de deux volumes ; le deuxième étant exclusivement consacré aux règles de l'homme, un jeu de cartes venu d'Espagne, apparu cinq ans plus tôt dans le manuel. Le pourcentage de la place des jeux de cartes augmente donc encore considérablement, et dans cette édition il occupe 59% de l'ouvrage.

	Nombre de pages	Nombre de jeux	Pourcentage
Jeux de cartes	242	27	59,46
Jeux de tables	85	6	20,88
Jeux d'exercice	45	2	11,06
Jeux de dés	18	6	4,42
Jeux d'esprits	6	1	1,47
Jeux pédagogiques	11	2	2,70
Total	407	44	100

Tableau 3: Typologie des jeux de La Maison des jeux académiques de 1702

<sup>140</sup> *La Maison académique*, 1702, *op.cit.*

### Les types de jeux dans La Maison académique de 1702



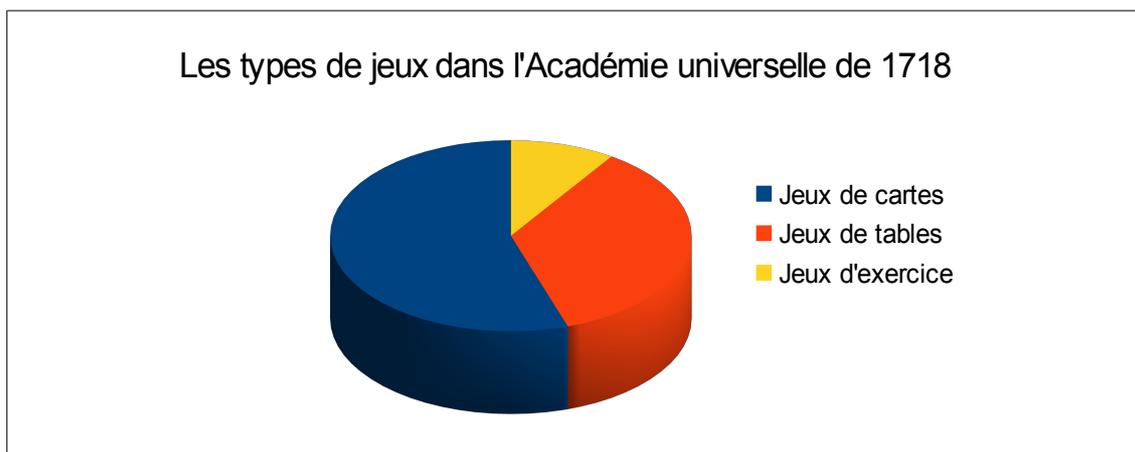
#### 2.2.4 L'édition de 1718<sup>141</sup>

En 1718 paraît la première *Académie universelle des jeux*, et le changement est grand par rapport à *La Maison académique*. En effet, vingt-deux jeux disparaissent de cette édition, parmi lesquels le jeu de l'oie, le tarot, le hoca, le cupidon, le renard et la poule, le jeu de la chronologie, le jeu des villes de France, le jeu des proverbes ou encore l'homme d'Auvergne. Ainsi, les jeux de dés et d'esprit ne sont pas présents dans ce manuel de jeux. On peut penser que ces jeux n'intéressaient plus vraiment la population de joueurs, ou que les jeux proposés étaient devenus obsolètes. Quatorze jeux ont tout du moins été ajoutés : le jeu du piquet à écrire, la mouche, la brusquembille, le commerce, la manille, le sixte, le vingt-quatre, le poque, le gillet, l'emprunt, la guimbarde, la loterie, la guinguette et enfin le jeu de ma commère accommodez-moi. Mais, en plus du renouvellement des règles proposées, on remarque également que tous les traités sont différents de *La Maison académique*. Par exemple, le traité du piquet n'est plus celui publié initialement par Charles Hulpeau, mais un nouveau texte. Les jeux phares des académies étaient donc surtout les jeux de cartes et les jeux de table, qui couvrent à eux deux plus de 90% du contenu de l'ouvrage. On remarque cependant que, malgré la multiplication des règles de jeux de cartes, ils sont moins présents que dans l'édition de *La Maison* de 1702.

<sup>141</sup> *Académie universelle des jeux*, 1718, *op.cit.*

	Nombre de pages	Nombre de jeux	Pourcentage
Jeux de cartes	205	28	55,11
Jeux de tables	132	5	35,48
Jeux d'exercice	35	3	9,41
Total	372	36	100

Tableau 4: Typologie des jeux dans l'Académie universelle de 1718



L'analyse des jeux nous permet de dire que *La Maison académique* de La Marinière et *l'Académie universelle* qui paraît d'un auteur anonyme à partir de 1718 sont deux ouvrages différents.

### 2.2.5 L'édition de 1725

Il n'est pas besoin, pour cette édition, d'en mettre le graphique de répartition des jeux dans *l'Académie*, car les proportions sont quasi identiques à celle du précédent. Néanmoins, si le piquet à écrire disparaît de la table des matières, de nouvelles règles supplémentaires apparaissent encore. C'est le cas du papillon, de la tontine, de la sizette et du coucou, qui sont des jeux de cartes ; mais également du revertier, du toute-table, des dames rabattues, du plain et du toc, qui sont des jeux de table.

	Nombre de pages	Nombre de jeux	Pourcentage
Jeux de cartes	392	32	66,33
Jeux de tables	142	10	24,03
Jeux d'exercice	57	3	9,64
Total	591	45	100

Tableau 5: Typologie des jeux de l'Académie universelle de 1725

### 2.2.6 L'édition de 1760<sup>142</sup>

En 1760, l'Académie commence réellement à se transformer. Le jeu de l'homme ayant tellement de succès auprès des joueurs, qu'il se décline en de nombreuses variantes, qui sont le quadrille, le tritille, le quintille ou encore le médiateur solitaire. La manille change définitivement de nom pour s'appeler la comète (cette transformation a commencé à s'opérer dans l'édition de 1725, où les deux noms cohabitaient ensemble). L'exemplaire, de format in-douze, est composé de deux volumes. Le premier traite principalement les jeux de cartes, le second étant consacré aux jeux de table et d'exercice. Seules les règles du pamphile et du tourne-casse ont été ajoutées.

	Nombre de pages	Nombre de jeux	Pourcentage
Jeux de cartes	361	41	53,32
Jeux de tables	275	10	40,62
Jeux d'exercice	41	3	6,06
Total	677	54	100

Tableau 6: Typologie des jeux dans l'Académie universelle de 1760

### 2.2.7 L'édition de 1777<sup>143</sup>

Cet ouvrage est presque identique au précédent, mise à part le fait qu'on ait ajouté le traité du « whisk » d'Edmond Hoyle, ainsi que les règles du trois-sept. Là encore, le pourcentage des types de jeux qui couvrent ce guide n'étant pas significatif, le graphique n'a pas été reproduit.

<sup>142</sup> Académie universelle des jeux, 1760, *op.cit.*

<sup>143</sup> Académie universelle des Jeux, 1777, *op.cit.*

Mais, dans un but strictement commercial, il fallait donner au joueur l'envie d'acheter cette nouvelle édition, et c'est pourquoi, dans l'avertissement placé en tête de l'ouvrage, on peut y lire :

« L'Édition nouvelle que l'on donne aujourd'hui de l'*Académie universelle des Jeux*, est beaucoup plus parfaite que celle qui ont paru jusqu'à présent, puisque l'on a employé tous les soins à mettre dans un meilleur ordre tous les Jeux que l'on joue, non seulement à la Cour & à Paris, mais encore dans les Provinces ; on en a donné les règles propres autant qu'elles ont paru justes, naturelles & conformes à la raison. »<sup>144</sup>

	Nombre de pages	Nombre de jeux	Pourcentage
Jeux de cartes	335	43	54,56
Jeux de tables	238	10	38,76
Jeux d'exercice	41	3	6,68
Total	614	56	100

Tableau 7: Typologie des jeux dans l'Académie universelle de 1777

### 2.2.8 L'édition de 1806<sup>145</sup>

Dans cette dernière édition, l'Académie comprend plus de mille pages de règles, regroupées en trois volumes. Trois nouveaux jeux viennent clore la longue liste des traités de jeux de ce manuel : l'homme de brou, le briscan et le domino.

	Nombre de pages	Nombre de jeux	Pourcentage
Jeux de cartes	611	43	59,26
Jeux de tables	353	11	34,24
Jeux d'exercice	67	4	6,50
Total	1031	58	100

Tableau 8: Typologie des jeux de l'Académie universelle des jeux de 1806

<sup>144</sup> *Académie universelle des Jeux*, 1777, *op.cit.*

<sup>145</sup> *Académie universelle des jeux*, 1806, *op.cit.*

### Les types de jeux dans L'Académie universelle de 1806



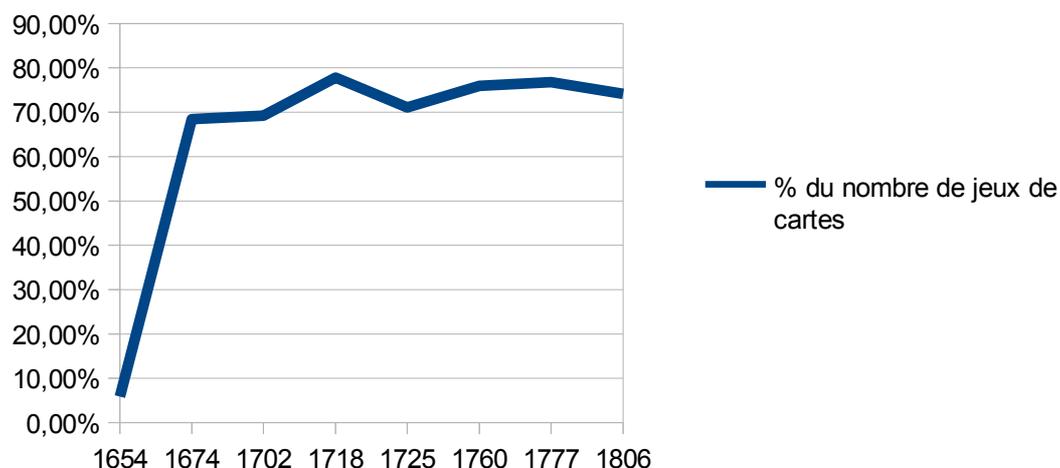
### 2.3 La place des jeux de cartes<sup>146</sup>

Au départ, les jeux de cartes ne sont pas ceux qui remportent le plus de succès. Dans la première édition de *La Maison académique*<sup>147</sup>, il ne sont que trois sur les cinquante-et-un présents dans le manuel : le jeu du piquet, le jeu du hoc, et le jeu de la guerre. Si l'on établit un graphique représentant le pourcentage de jeux de cartes sur le total des types de jeux traités dans les différentes éditions étudiées, on peut faire plusieurs remarques. D'une part, entre l'édition de 1654 et celle de 1674, le nombre de jeux de cartes a considérablement augmenté. Cependant, entre 1674 et 1806, la part du nombre de jeux de cartes sur le total des jeux évoqués est resté à peu près stable, oscillant entre 68% et 77%. Cette constance est intéressante, car même si le nombre de jeux ne cesse d'augmenter, le modèle du livre de règles de jeux ne change pas, ce qui contribue certainement à son succès : on sait ce qu'on va trouver à l'intérieur.

<sup>146</sup> Cf Annexe 7.

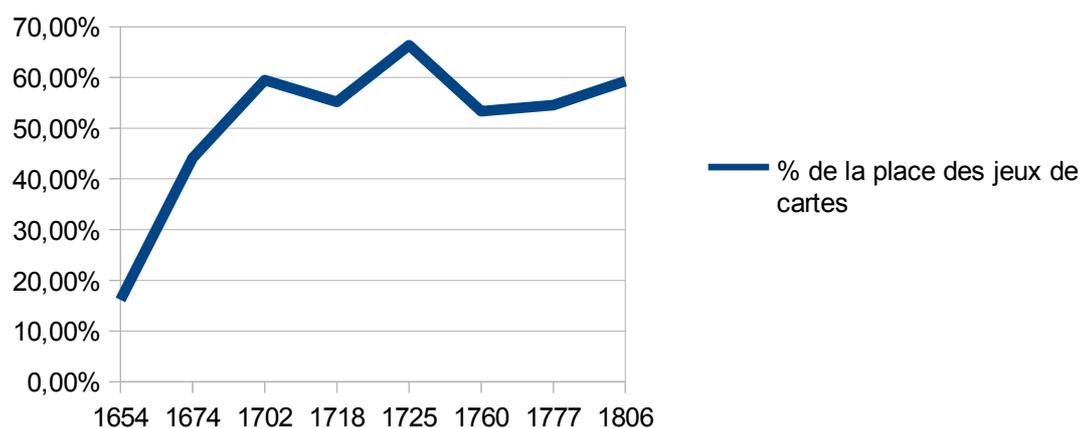
<sup>147</sup> [C.L.], *La Maison académique*, 1654, *op.cit.*

### Le nombre de jeux de cartes



Si l'on étudie de plus près la part que prennent les règles des jeux de cartes en terme de nombre de pages sur tout l'ouvrage, on trouve à peu près le même résultat, les valeurs étant cependant un peu moins fortes. Aussi, l'édition de 1725 se détache des autres dans la mesure où son nombre moyen de pages utilisées par règle d'un seul jeu est plus important que pour les autres éditions, ce qui s'explique certainement par le fait que deux traités à part entière (le piquet et l'hombre) y sont ajoutés.

### La place des jeux de cartes



Ces deux graphiques confirment bien le succès rencontré par les jeux de cartes auprès des lecteurs de livres de jeux. Non seulement ils sont nombreux, mais surtout ils remplissent une grande partie des ouvrages. Tandis qu'en moyenne, dix pages sont nécessaires à la rédaction d'une règle de jeu de cartes, il en faudra vingt pour un jeu d'exercice et vingt-deux pour un jeu de table. Cette différence

s'explique par le fait que les jeux de cartes étant moins complexes, cela prend moins de place pour les expliquer aux joueurs. Aussi, on note beaucoup de variantes, comme l'hombre à quatre (quadrille), ou l'hombre à cinq (quintille). De ce fait, puisque l'hombre était déjà expliqué dans un premier temps, il suffit, pour ces nouveaux jeux, d'en donner uniquement les différences avec le premier. De part leur simplicité, les jeux de cartes deviennent rapidement les jeux rois. Ils ne nécessitent pas une préparation compliquée, et ne représentent pas non plus un coût excessif. Toutes les classes sociales peuvent y jouer : on peut facilement et pour pas cher se procurer un jeu de cartes grâce aux colporteurs, qui vendent également des manuels de règles repris dans la Bibliothèque bleue.

### **3. ÉTUDE D'UNE ÉDITION PARTICULIÈRE : L'ÉDITION DE 1802**

L'édition de 1802 est caractéristique des *Académie* publiées après la Révolution française. Elle est la première édition de livre de jeux du XIX<sup>e</sup> siècle ; seulement deux autres suivront, la dernière étant éditée en 1806.

#### **3.1 L'exemplaire**

L'ouvrage étudié ici est conservé à la BML<sup>148</sup>. Il est composé de trois tomes, faisant respectivement 300 p., 300 p. et 330 p., de format in-douze. Il a été imprimé par la librairie Ballanche père & fils, à Lyon. Il s'agit en fait de la première édition publiée après la Révolution. Il faut rappeler ici que cette période de l'Histoire de France a été marquée par la chute de la monarchie, entraînant par là l'abolition des privilèges, y compris les privilèges de libraires. Depuis lors, les imprimeurs-libraires n'ont plus besoin de demander une autorisation pour produire un ouvrage et le diffuser. C'est pour cette raison que Hugues-Jean Ballanche, le père, et Pierre-Simon Ballanche, son fils, reprennent l'*Académie universelle* pour lui donner un nouveau souffle. C'est pourquoi, pour la rendre plus attractive, sont insérées des planches servant à rendre plus claires et compréhensibles les explications énoncées dans l'ouvrage. On trouve sept planches dans le premier tome<sup>149</sup>, qui traite des jeux de cartes, et qui illustrent plus particulièrement le jeu de l'hombre à trois ; aucune dans le tome second, et deux planches sur les jeux d'échecs et de trictrac dans le dernier tome<sup>150</sup>.

---

<sup>148</sup> *Académie universelle des jeux*, 1802, *op.cit.*

<sup>149</sup> Cf annexe 8.

<sup>150</sup> Cf annexe 8.

Cet exemplaire en particulier présente quelques marques de lecture qui lui sont propres. D'une part, la page vij a été placée avant la page de titre. Il s'agit sans doute là d'une erreur du relieur, car cette page aurait dû être placée après la page vj, dans une certaine logique. On trouve aussi dans cet exemplaire une marque de libraire, contenant ces mots : « Du catalogue de BOHAIRE, libraire, rue Puits-Gaillot, N.° 26, à Lyon »<sup>151</sup>. En fait, ce livre était vendu par le libraire lyonnais, même si ce n'est pas lui l'imprimeur, et c'est pourquoi on ne peut pas à proprement la nommer marque de « lecture ». L'ouvrage est d'ailleurs mentionné dans le *Catalogue des principaux livres qui se trouvent chez Bohaire*<sup>152</sup>, avec son prix : 6,5 francs pour les trois volumes brochés, 9,5 francs pour ceux reliés en basane. Lorsque l'on compare ce prix avec celui des autres ouvrages proposés, on se rend compte qu'il était peu coûteux, ce qui explique une fois encore son succès.

### **3.2 La place des jeux dans cette édition.**

L'étude attentive des jeux contenus dans cette édition est très intéressante du point de vue de l'histoire du jeu, mais également pour dresser la typologie des joueurs de l'Ancien Régime. Les avertissements au lecteur sont riches d'informations en ce qui concerne les méthodes d'accroches utilisées pour séduire le futur acquéreur de l'ouvrage.

#### AVERTISSEMENT POUR L'ANCIENNE EDITION :

L'édition que l'on donne aujourd'hui de l'*Académie universelle des Jeux*, est beaucoup plus parfaite que celles qui ont paru jusqu'à présent, puisque l'on a employé tous ses soins à mettre dans un meilleur ordre tous les Jeux que l'on joue, non-seulement dans les Cours de l'Europe, mais encore à Paris, et dans les principales villes de France : on en a donné les Règles propres, autant qu'elles ont paru justes, naturelles, et conformes à la raison.

On trouvera, dans cette édition, le *Jeu de Quadrille* corrigé, et augmenté du *Médiateur*, du *Solitaire*, de la *Couleur favorite*, du *Médiateur à quatre ou à trois*, avec plusieurs décisions nouvelles. Ce livre ne pourrait être qu'imparfait sans ce jeu, qui fait aujourd'hui l'amusement de presque tout le monde, et les délices du beau sexe.

<sup>151</sup> Cf annexe 9.

<sup>152</sup> *Catalogue des principaux livres qui se trouvent chez Bohaire, libraire rue Puits-Gaillot, N.° 9, à Lyon*, Lyon : Bohaire, 1818.

Le *Jeu de l'Hombre*, qui a déjà été imprimé plusieurs fois, est traité ici plus à fond qu'il ne l'a jamais été ; les règles en sont plus étendues, et l'on peut dire, à l'égard de quelques-uns, plus judicieuses. Quoique ce jeu soit aujourd'hui négligé, il est cependant sans contredit le plus beau et le plus savant que nous ayons : il aura sans doute quelque jour un retour plus favorable, lorsque le beau sexe cessera de prendre le parti du *Quadrille* avec tant de vivacité.

On trouvera aussi, dans ce Recueil, le *Jeu de Piquet* traité d'une manière plus claire et plus conforme à l'usage présent, puisque dans toutes les règles que l'on en donne, on a suivi les sentiments des Joueurs les plus expérimentés.

Le *Reversis*, dont on n'avait parlé que fort succinctement , y est étendu de manière que l'on peut facilement apprendre à le bien jouer, et à résoudre toutes les difficultés qui peuvent survenir en le jouant.

Tous les autres Jeux qui étaient dans les précédentes éditions, sont traités ici d'une manière toute différente par les corrections et les augmentations qu'on y a faites ; on a aussi ajouté plusieurs sortes de Jeux qui seront reçus avec plaisir par leurs agréments ; tels sont le *Papillon*, la *Tontine*, la *Sizette*, et plusieurs autres qui font l'amusement des honnêtes gens.

Le *Jeu des Echecs* et le *Jeu du Trictrac* y ont leur place ; on a même ajouté la manière de jouer au *Trictrac à écrire* : on y trouve aussi les règles de la *Paume*, du *Billard* et du *Mail*, ces nobles exercices qui ont toujours servi de passe-temps aux personnes de premier rang. Enfin, cet ouvrage n'est rempli que d'honnêtes amusemens à la portée de toute sorte de personnes ; ce qui donne lieu d'espérer qu'il sera reçu favorablement du Public.

#### AVERTISSEMENT SUR LA NOUVELLE ÉDITION :

Cette édition de l'*Académie universelle des Jeux*, revue et corrigée avec soin, est augmentée, 1. du Jeu de *Whist*, par Edmond Hoyle, traduit de l'anglais, contenant les lois de ce jeu, et des règles pour le bien jouer, avec différens calculs pour en connaître les chances, etc. etc. ; 2. du Jeu du *Tre-sette* ; 3. du Jeu de *Domino*, avec les décisions des meilleurs Maîtres ; et enfin, du jeu de cartes appelé *l'Homme de Brou*, qui se joue dans beaucoup de sociétés, et dont les règles n'avaient pas été, jusqu'à ce jour, imprimées.

Voici ce qu'annoncent les premières pages de cette nouvelle édition de l'*Académie universelle*. Les jeux ayant le plus la faveur du public sont mis en avant, et les jeux ajoutés pour cette édition sont mis en avant dans le nouvel avertissement, afin de donner aux joueurs l'envie d'acheter ce nouveau volume.

Bien évidemment, le nombre de jeux présents est si élevé qu'il est impossible de tous les dévoiler dans ce texte introductif, et c'est pourquoi nous allons les étudier plus avant.

TABLE DES JEUX... :

...contenus dans le premier volume :

- Le Jeu du Piquet, avec les Règles, et les Décisions des meilleurs Joueurs sur les coups les plus difficiles.....	Page 1
- Le Jeu du Quadrille.....	39
- Le Roi rendu.....	65
- Nouvelles Additions pour le Jeu de Quadrille.....	67
- Lois du Jeu du Quadrille.....	72
- Décisions nouvelles sur les difficultés et les incidens qui peuvent survenir à ce Jeu.....	79
- Recueil et explication des Règles du Médiateur, etc.....	91
- Le Jeu de l'Homme à trois.....	219
- Lois du Jeu de l'Homme à trois.....	269
- Le Quintille ancien, ou l'Homme à cinq.....	280
- Le Quintille nouveau.....	283
- Le Jeu de l'Homme à deux.....	287
- Dictionnaire des termes du Jeu de Quadrille, Quintille ; et de l'Homme à deux et à trois.....	288
- Traité du Jeu de l'Homme de Brou.....	300
Ce traité est divisé en dix paragraphes	
- Sommaires des § qui servent de table des matières contenues dans le Jeu.....	300 et 301
- Résultat de 6 parties démontrées au § X.....	329
(Ce résultat sert de table analytique des différens coups qui se sont faits dans lesdites parties, pour en faciliter la recherche)	
- L'Homme de Brou, dont l'un sert deux jeux.....	330 <sup>153</sup>

...contenus dans le second volume :

- Traité du Jeu de Whist.....	Pag. I
- Le Tre-sette, ou Règles du Jeu du Trois-sept.....	76
- Le Jeu de l'Impériale.....	92
- Le Jeu du Reversis, tel qu'il se joue aujourd'hui.....	101
- Le nouveau Jeu de la Comète.....	112
- Le Jeu de la Manille, autrement appelé l'ancienne Comète.....	128
- Le Jeu du Papillon.....	133

<sup>153</sup> *Académie universelle des jeux...*, 1802, tome 1, *op.cit.*

- Le Jeu du Commerce.....	148
- Le Jeu de la Tontine.....	153
- Le Jeu de la Loterie.....	155
- Le Jeu de ma Commère, accommodez-moi.....	157
- Le Jeu de la Guimbarde, autrement dit la Mariée.....	161
- Le Jeu de la Triomphe.....	166
- Le Jeu de la Bête.....	171
- Le Jeu de la Mouche.....	179
- Le Jeu du Pamphile.....	184
- Le Jeu de l'Homme d'Auvergne.....	185
- Le Jeu de la Ferme.....	187
- Le Jeu du Hoc.....	191
- Le Jeu du Poque.....	196
- Le Jeu du Romestecq.....	200
- Le Jeu de la Sizette.....	205
- Le Jeu de l'Emprunt.....	209
- Le Jeu de la Guinguette.....	211
- Le Jeu de Sixte.....	216
- Le Jeu du Vingt-quatre.....	218
- Le Jeu de la Belle, du Flux et du Trente-un.....	220
- Le Jeu du Gillet.....	222
- Le Jeu du Cul-bas.....	224
- Le Jeu du Coucou.....	226
- Le Jeu de la Brusquembille.....	228
- Le Jeu du Brisca.....	233
- Le Jeu du Mail.....	237
- Le Jeu du Billard.....	265
- Le Jeu de la Paume.....	283
- Le Jeu de la longue Paume.....	295 <sup>154</sup>

...contenus dans le troisième Volume :

- Le Jeu du Trictrac, avec une table alphabétique des termes de ce Jeu.....	pag. 1
- Le nouveau Jeu du Trictrac, comme on le joue aujourd'hui.....	45
- Dictionnaire des termes du Trictrac.....	123
- Le Jeu du Revertier.....	132
- Le Jeu de Toute-table.....	147
- Le Jeu de Tourne-case.....	156

<sup>154</sup> *Académie universelle des jeux...*, 1802, tome 2, *op.cit.*

## PARTIE II : L'ACADEMIE UNIVERSELLE DES JEUX

- Le Jeu des Dames rabattus.....	162
- Le Jeu du Plain.....	169
- Le Jeu du Toc.....	172
- Le Jeu de Domino, avec les décisions des meilleurs joueurs.....	181
- Le Jeu des Échecs.....	202 <sup>155</sup>

La grande majorité des règles sont celles de jeux de cartes. Alors que le premier manuel de *La Maison académique* n'en contenait que deux, ici, on dénombre quarante-six règles sur ces jeux, couvrant près de deux volumes, et incluant des pratiques ludiques anciennes, et d'autres plus modernes, avec des règles remises au goût du jour. Les jeux de tables ont également considérablement augmenté. Plusieurs règles sont suivies de « décisions des meilleurs joueurs », ces spécialistes du jeu permettant aux joueurs lambda de dénouer certaines situations difficiles. Cette étude montre donc l'évolution de la pratique des jeux au cours des XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles. Si certains jeux, comme le piquet, le trictrac ou le billard ont réussi à garder la faveur des joueurs, d'autres sont retirés car il n'ont pas eu le succès escompté. C'est par exemple le cas du solitaire, du tritille ou du pique-médrille, présents dans l'édition de 1760 mais qui disparaissent dans celle de 1802.

Le jeu du piquet se distingue des autres jeux de cartes dans la mesure où il figure dans toutes les éditions de *l'Académie universelle des jeux*, et ce dès sa parution.

---

<sup>155</sup> *Académie universelle des jeux...*, 1802, tome 3, *op.cit.*

# PARTIE III : LE JEU DU PIQUET

---

## 1. LE PIQUET DANS LES LIVRES DE JEUX

### 1.1 Une histoire du piquet

Si ce jeu apparaît dès 1631 dans le fameux traité publié par Charles Hulpeau<sup>156</sup>, sa pratique est en réalité plus ancienne<sup>157</sup>. Présent dans toutes les éditions de manuels de règles comprenant des jeux de cartes, il est encore présent dans ce type de livre jusqu'au milieu du XXe. Si le jeu a pu tenir la distance sans lasser les joueurs, c'est qu'il n'a jamais fait l'objet d'une mode, qui par définition est éphémère. Il a toujours été pratiqué, sans jamais s'essouffler, contrairement au jeu de l'homme ou au whist, par exemple. Ce jeu n'en est pas moins resté populaire. Il est vrai que les règles ne sont pas évidentes au premier abord, car elles sont une suite de règles arbitraires à apprendre par cœur, cependant, le piquet reste un jeu simple. C'est pourquoi il séduit toutes les classes sociales : de la cour royale aux paysans, en passant par les petits bourgeois, tout le monde sait y jouer.

Pour se distraire au piquet, il n'y a pas besoin des cinquante-deux cartes à jouer que compte habituellement un jeu complet, et c'est pourquoi se vendent des jeux dits « de piquet » ou « de petit piquet », ayant le nombre adéquat de cartes (trente-six ou trente-deux, selon les époques). Les joueurs les plus riches peuvent s'offrir de somptueux paquets : nous en avons un bel exemple avec le piquet dit « de Charles VII »<sup>158</sup>, mais qui, en réalité, n'a pas pu appartenir au souverain contrairement à ce que l'on pensait initialement ; et avec le coffret richement décoré en cuir, velours, soie et nacre conservé par le musée de la Carte à jouer d'Issy-les-Moulineaux<sup>159</sup>, servant à ranger les jetons du piquet<sup>160</sup>. Les joueurs les plus pauvres, quant à eux, pouvaient se procurer des jeux de cartes à l'impression modeste, emballés dans des enveloppes de cartiers<sup>161</sup>. Aussi, les colporteurs

---

<sup>156</sup> *Le jeu du picquet, op.cit.*

<sup>157</sup> REYNAUD, Denis, « Une histoire littéraire du piquet », dans Festival d'histoire de Montbrison, *A quoi joue-t-on ? : Pratiques et usages des jeux et jouets à travers les âges*, Montbrison : Festival d'histoire Ville de Montbrison, 1999, p. 219-230.

<sup>158</sup> Cf Annexe 10.

<sup>159</sup> Cf Annexe 10.

<sup>160</sup> Coffret avec marqueurs et jetons de piquet [en ligne], consulté le 14.04.2014. URL : <http://expositions.bnf.fr/jeux/grand/096.htm>

<sup>161</sup> Cf Annexe 10.

vendaient des paquets de qualité médiocre et des livres de jeux issus de la Bibliothèque bleue. Contrairement à une idée reçue, il apparaît que les milieux défavorisés de l'époque ne savaient pas forcément écrire, mais savaient souvent lire. Cet exemple prouve effectivement que les règles du piquet et des autres jeux étaient lues de tous, et pour une simple et bonne raison, expliquée dans le manuel de Charles Hulpeau : « Observant donc les règles et maximes qui y sont décrites, vous éviterez les querelles qui arrivent souvent faute d'en être bien informé et entretiendrez la société qui est l'union de toutes choses. »<sup>162</sup>

Les traités de règles du piquet peuvent aussi nous en apprendre davantage sur les lecteurs un peu particuliers des livres de jeux. Parfois, ces traités restent seuls, munis de leur couverture d'attente. Mais souvent, ces livrets sont reliés avec d'autres ouvrages, permettant d'en savoir davantage sur le lecteur de ce type de littérature. Au cours des recherches effectuées dans le cadre de cette étude, deux exemplaires ont paru intéressants. Le premier est un exemplaire de la bibliothèque Mazarine dont la cote est 8°41913-5. Seuls le titre, l'auteur et l'année d'édition ont été retenus ici, afin que le lecteur puisse mieux comprendre la raison pour laquelle ces ouvrages se trouvent reliés ensemble. On trouve donc, dans l'ordre, les livrets suivants :

- *La mémorable bataille nouvellement donnée : entre les chrestiens & les Turcs*, 1633.
- *Edict du Roy portant creation & Establissement d'une Cour de Parlement en sa ville de Metz*, 1633.
- VALENTE, Petro, *Palladium Franciae*, 1633.
- *Pourparler tenu entre Gabriel Ferrandn cure d'WZ, et Benjamin Trycotel ministre d'averne*, 1633.
- ***Le jeu du Picquet, 1631.***
- *Le jeu royal de la Paume*, 1632.
- THEOTIME, *Question chrestienne touchant le jeu. Adressé aux dames de Paris*, 1633.
- FRANCHISE, sieur de la, *La deffence des dames ou bien la responce au livre intitulé Question chrestienne touchant le jeu. Adressé aux dames de Paris*, 1634.

<sup>162</sup> *Le jeu du picquet, op.cit.*

- PELLETIER, sieur de, *Discours d'Estat, touchant les saintes intentions qu'a le Roy, de soulager les Peuples, & de faire vivre les Gens de guerre avec ordre, & sans la foule de leurs Hostes*, 1634.
- *Avis donné au Roy, sur l'Estat present des affaires de Rome sous Urbain VIII*, [s.d.].
- *Panegyrique au Roy*, [s.d.].
- *Christianissimi regis benignitati gratulatio, gallia tributo subleuata*, 1634.
- *Actions de graces des Laboureurs du Roy, pour le soulagement qu'ils ont receu de sa Majesté*, [s.d.].
- *Gustavus Magnus*, [s.d.]
- *Les entretiens du Vvalestin (sur son massacre) Avec le Duc de Feria, dans l'autre monde*, 1634.
- *La rencontre du Vvalestin et du Roy de Suede dans les Champs Elizées*, 1634.
- *Les entretiens du Roy de Suede & du Vvalestin, depuis leur rencontre*, 1634.

Ce recueil contient des traités militaires, puis des règles de jeux, des traités condamnant ou soutenant la pratique ludique, et d'autres livrets mêlant des sujets religieux et politiques. Ils ont été publiés au début des années 1630, et sont classés non par ordre chronologique, mais par thème, dans une certaine logique.

Dans l'exemplaire 356636 de la BML, le manuel sur le piquet est entouré d'ouvrages bien différents du premier recueil, et relève donc d'une autre pratique de lecture.

- JOLLIVET, Euverte de, *L'Excellent Jeu de triquetrac*, 1656.
- NAULOT, Claude, *Traité de l'usage de la jauge de Lyon*, 1688.
- COLLOMBON, Jacques, *Petit traicté de l'exercice militaire, contenant les mouvements et passages du jeu de la picque, du mousquet, de la hallebarde, pertusanne et l'enseigne*, 1623.
- PRUGNE, Jean de Billon, *Discours militaire sur l'attaque des places*, 1642.
- VILLETTE, François, *Description du Miroir Ardent*, [s.d.]
- BOURGEOIS, Jacques, *Avis aux curieux de la conservation de leur veüe*, 1655.
- VAL, sieur du, *Le foyer de Campagne et Cabinet*, 1685.

- [COSPI, Antonio Maria], *L'interprétation des chiffres ou reigle pour bien entendre & expliquer facilement toute sorte de chiffres simples*. 1641.
- ***Le jeu du picquet plaisant et recreatif*, v. 1690.**
- pages arrachées
- [SIGURA, Ruy Lopez de], *Le royal jeu des eschets et son invention, science et pratique*, 1636.

Si là encore, on trouve des traités militaires, d'autres thèmes apparaissent, notamment les mathématiques ou l'optique, dont la date de parution est plus hétéroclite que dans le manuel de la Mazarine, même si on reste toutefois dans le XVII<sup>e</sup> siècle. Davantage de règles de jeu sont présentes ici : trictrac, piquet et échecs. Cependant, un ou plusieurs traités ont été arrachés. Si on se penche sur la cotation, il s'avère que cette suppression est très ancienne, certainement antérieure à l'arrivée du livre dans les fonds de la BML, puisque l'ouvrage manquant n'a pas été coté. Provenant initialement de la bibliothèque des jésuites, ces pages ont-elles été arrachées par la Compagnie de Jésus, lors de la saisie révolutionnaire, ou à un autre moment ? De quel genre d'ouvrage pouvait-il s'agir ? L'auteur de ce vandalisme trouvait-il ce traité contraire à la pensée de son ordre religieux, ou était-ce des règles de jeux considérées comme obsolètes ? Nous ne sommes pas dans la mesure de répondre à ces questions. Néanmoins, il est probable que la raison religieuse soit derrière cet acte extrême du lecteur. Dans tous les cas, on remarque que même si l'Église réprimait fréquemment la pratique ludique, elle possédait des règles de jeu au sein de ses bibliothèques. Ainsi, même si de nombreux livres religieux condamnent la pratique ludique, elle était en réalité largement tolérée.

## **1.2 Les règles du piquet aux XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles**

« Qui s'est jamais avisé de se récrier contre le ridicule des règles du piquet ? Et pourtant, une fois qu'on s'est accoutumé aux règles, il est agréable de faire l'adversaire *repic et capot*. » Stendhal<sup>163</sup>.

<sup>163</sup> STENDHAL, *La Chartreuse de Parme*, Paris : Gallimard, coll. « Folio classique », 2010.

### ***1.2.1 Les règles dans La Maison académique***

#### **1.2.1.1 GÉNÉRALITÉS :**

Le piquet est un jeu de cartes destiné à deux joueurs. Ce jeu se pratique avec trente-six cartes, qui sont l'as, le roi, la dame, le valet, le dix, le neuf, le huit, le sept et le six de chaque couleur. On désigne par tirage au sort celui distribuera les cartes en premier, lequel démarrera avec un handicap. Pour gagner à ce jeu il faut atteindre le score de cent points. Afin de faciliter la compréhension des règles, chaque joueur sera appelé par son rôle : le donneur est celui qui distribue les cartes au début de la partie, le second sera nommé son adversaire.

#### **1.2.1.2 PRÉPARATION ET ÉCART :**

Le donneur distribue douze cartes, soit deux par deux, soit trois par trois. Les huit cartes restantes constituent le talon, que l'adversaire doit couper une fois avant de le reconstituer. Les joueurs prennent connaissance des cartes, et l'adversaire s'il ne possède aucune tête (c'est-à-dire aucun roi, ni dame, ni valet) annonce « dix de blanc ». Dans ce cas, il montre ses cartes et marque dix points. Ensuite, il écarte entre une et cinq cartes de sa main, selon sa volonté. Il les jette face cachée sur la table et pioche le même nombre de cartes.

Lorsque c'est au tour du donneur de jouer, il peut lui aussi annoncer un « dix de blanc ». Il écarte entre une et cinq cartes, selon son choix, et en fonction du nombre de cartes restant dans le talon. S'il ne les prend pas toutes, il peut regarder celles qui restent. L'adversaire peut le faire également, mais uniquement après avoir joué sa première carte.

#### **1.2.1.3 LES POINTS**

Ensuite, les joueurs comptent les points qu'ils ont en main, comme suit : l'as vaut onze points, le roi, la dame et le valet en valent dix, puis le 9 neuf points, le 8 huit points et ainsi de suite. L'adversaire annonce le total de ses points. Le donneur, s'il en a moins, annonce : « le point est bon ». S'il possède plus de points que l'adversaire, il répond : « il ne vaut pas ». Enfin, s'il en possède autant, il déclare : « il est égal ». Celui qui possède le plus gros score montre ses cartes à

l'autre joueur. En cas d'égalité, personne ne marque, mais c'est l'adversaire qui dévoile sa main.

#### 1.2.1.4 LES SÉQUENCES

Après avoir comptabilisé les points, vient la phase des séquences. Une séquence est une suite de cartes d'un même rang. L'adversaire annonce sa plus longue séquence, avec son rang. Le donneur répond « elle est bonne » si sa meilleure séquence est moins longue, où, à longueur égale, de rang inférieur. Il convient ici de faire le point sur les différentes séquences possibles.

- tierce : suite de trois cartes consécutives de la même couleur. La tierce major réunit les trois cartes ayant la valeur la plus forte (as, roi, dame).
- quatrième : suite de quatre cartes consécutives de la même couleur.
- quinte : suite de cinq cartes consécutives de la même couleur.
- sixième : suite de six cartes consécutives de la même couleur.
- septième : suite de sept cartes consécutives de la même couleur.
- huitième : lorsque le joueur a en main toutes les valeurs d'une couleur.
- quatorze : quatre cartes de même rang, au delà du neuf.
- brelan : trois cartes de même rang, au delà du neuf.

L'adversaire annonce donc sa combinaison la plus élevée, en ne précisant sa hauteur que si le donneur a la même combinaison. L'égalité étant impossible, le joueur ayant la plus forte combinaison marque les points, comme suit :

- un neuvième (9 cartes) vaut dix-neuf points.
- un huitième (8 cartes) vaut dix-huit points.
- un septième (7 cartes) vaut dix-sept points.
- un seizième (6 cartes) vaut seize points.
- une quinte (5 cartes) vaut quinze points.
- une quarte (4 cartes) vaut quatre points.
- une tierce (3 cartes) vaut trois points.

#### 1.2.1.5 LA PHASE DE JEU

L'adversaire compte les points qu'il a gagnés et montre au second joueur les cartes correspondantes. Il marque donc ses points, en comptant, en plus, un point

supplémentaire car il pose la première carte, permettant ainsi au jeu de commencer. De même, le donneur compte les points qu'il a emportés, dévoile les cartes qui les justifient, et les marque si tout est correct. Il pose ensuite une carte de même couleur que celle abattue par son adversaire. Si sa valeur est plus élevée, il remporte le pli, sinon, il revient à l'adversaire. Le joueur qui ramasse le pli gagne un point, puis pose une nouvelle carte qui lui donne un point supplémentaire.

Les points accumulés lors de la phase d'annonce et ceux remportés grâce aux plis s'additionnent oralement et sont rappelés à chaque fois qu'un joueur gagne un ou plusieurs points. Ainsi, un joueur qui remporte un pli annonce son score en ramassant les cartes, puis l'annonce une seconde fois lorsqu'il ouvre un nouveau pli, en ajoutant le point supplémentaire mérité par son action. S'il est nécessaire de toujours mettre à jour le résultat oralement, c'est parce qu'une subtilité vient s'ajouter aux règles de ce jeu, subtilité qui donne son nom au piquet. Si l'adversaire a vingt-neuf points – tandis que le donneur n'en possède aucun – et qu'il gagne un point supplémentaire pendant les annonces, c'est-à-dire avant la première levée, il ne dit pas « trente » mais « quatre-vingt dix » et c'est en effet le nombre de points qu'il remporte : cela s'appelle le *repic*. S'il atteint les trente points après le début des levées, il annonce « soixante » et gagne ce nombre de point : c'est le *pic*. En réalité, ce privilège n'est pas accessible au donneur, car l'adversaire marque toujours un point en commençant la partie. À la fin de la partie, le joueur qui remporte le dernier pli gagne deux points. Si chaque joueur a gagné le même nombre de plis, c'est-à-dire six chacun, il y a égalité. Si l'un d'entre eux en a remporté davantage, il gagne dix points ; s'il les a remportés tous, il marque quarante points de *capot*.

#### 1.2.1.6 VARIANTES

Si le jeu du piquet se joue initialement avec un jeu de trente-six cartes, à partir de 1702, *La Maison* adapte les règles à l'usage, et précise qu'il n'y a besoin que de trente-deux cartes pour débiter une partie. Aussi, toujours dans cette dernière édition, apparaissent les règles du piquet à trois. Cette variante n'apparaît pas dans la table des matières<sup>164</sup>, mais elle est toutefois insérée au sein du texte sur le piquet, comme un nouveau chapitre, et prend moins de trois pages. C'est surtout

---

<sup>164</sup> Cf annexe 7.

dans les traités de l'*Académie universelle des jeux* que va se développer cette variante.

Dans ce livre de jeux, les règles sont très détaillées, et s'étendent en moyenne sur une vingtaine de pages. En effet, ces manuels étant conçus pour permettre aux joueurs d'effectuer une partie sans tricherie possible, chaque étape du jeu est soigneusement décrite afin d'éviter tout litige. Par exemple, dans *La Maison* de 1674, il est précisé que « celui qui a coupé la moindre carte mesle les trente-six, & les presente à l'autre qui en fait deux pars, pourveu que ce soit nettement ; car qui couperoit en éparpillant les cartes, cela ne vaut rien, & il faut reméler & donner à couper pour en faire deux parts »<sup>165</sup>. La multitude de détails peut parfois rendre la compréhension difficile. Les règles sont assez compliquées et redondantes, et énoncées à la troisième personne du singulier sur un mode impersonnel. Cette manière d'expliquer le jeu aux lecteurs est toujours en vigueur à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle dans l'*Académie des jeux* de Dusménil<sup>166</sup>. Ce qui nous amène à nous demander comment évolue cette règle dans les manuels de l'*Académie*.

### 1.2.2 Les règles dans l'*Académie universelle des jeux*

À partir de la première édition de l'*Académie universelle des jeux* en 1718, le jeu du piquet, dont le traité est nouveau, est remis au goût du jour. En effet, il confirme le fait que, suite à l'évolution de la pratique des joueurs, le traité aussi évolue et il ne faut donc plus que trente-deux cartes pour se divertir à ce jeu. Ce changement est justifié dans l'avant-propos dans l'édition de 1725 :

Les Regles qu'on en a donné jusques à present different tellement de celles que l'on suit dans les Académies et Maisons où l'on joüe ce Jeu, qu'il a paru à propos d'en faire un nouveau Traité, dans lequel on ne posera les Regles que sur un usage generalement reçu, ou sur les décisions des meilleurs Joüeurs de Piquet.<sup>167</sup>

Cependant, et contrairement au jeu d'échecs, jamais l'identité de ces « meilleurs Joüeurs de Piquet » n'est révélée. Aussi, la règle tend à s'étoffer davantage : elle atteint par exemple cinquante-six pages dans d'édition de 1725. Une des raisons de ce changement est l'apparition des règles du piquet à écrire.

<sup>165</sup> [C.L.], *La Maison académique*, 1674, *op.cit.*

<sup>166</sup> DUSMENIL, F., *Académie des jeux*, *op.cit.*

<sup>167</sup> *Académie universelle des jeux*, 1725, *op.cit.*

Contrairement au piquet à trois, cette variante peut se jouer jusqu'à sept joueurs. Il convient ici d'en expliciter les règles.

Le piquet à écrire peut donc se jouer jusqu'à sept, mais seulement deux personnes peuvent jouer simultanément : les autres doivent attendre leur tour. On peut y jouer de deux manières : *au malheureux* ou *à tourner*. Au malheureux, le joueur ayant marqué le point cède sa place au joueur suivant, son adversaire reste en place. Au piquet à tourner, le premier joue avec celui qui se trouve à sa droite. Au coup suivant, ce dernier fait de même, et ainsi de suite. Cette manière permet donc une plus grande égalité dans les chances de gagner, c'est pourquoi c'est celle qui est le plus utilisée. Les règles sont ensuite identiques à celles du piquet ordinaire, mis à part le fait qu'au lieu d'annoncer ses points oralement, on les inscrit sur un tableau identique à celui-ci :

**T A B L E**  
*Qui marque douze Rois ou Tours joués.*

Jean.	Pierre.	Denis.
30	30	60
40	40	100
100	50	30
50	50	90
70	50	70
90	60	100
50	30	30
60	80	20
<i>Addition.</i>	<i>Addition.</i>	<i>Addition.</i>
470	370	510

*Illustration 1: Un tableau des scores du piquet à écrire, extrait de l'Académie de 1806.*

Cette variante est très intéressante au sens où elle en dit long sur les joueurs. En effet, si les règles du piquet sont assez peu naturelles, le jeu reste assez simple à l'usage, et ne demande pas une grande concentration, comme c'est le cas pour les échecs ou pour l'hombre. Aussi, il est parfaitement adapté à la vie qui se mène dans

les salons. Le piquet à écrire permet donc aux joueurs de se réunir à plusieurs autour d'une table, et de pouvoir tenir la conversation lorsque qu'ils attendent leur tour. Aussi, le fait d'écrire le score sur une feuille de papier facilite la tâche.

### 1.2.3 Les règles du piquet dans d'autres traités de jeux

#### 1.2.3.1 BIBLIOTHÈQUE BLEUE ET ALMANACHS : DES OUVRAGES POUR LE GRAND PUBLIC

##### La Bibliothèque bleue

Les ouvrages de la Bibliothèque bleue que j'ai pu consulter reprenaient le traité de Charles Hulpeau ou plus exactement du traité de *La Maison académique*. En effet, si l'on s'intéresse au texte lui-même, on remarque qu'une coquille s'est glissée dans le premier traité du piquet, qui donnait pour valeur des « quintes 10 »<sup>168</sup> points. Or, dans *La Maison académique*, une correction a été effectuée, montant la valeur de la quinte à « quinze »<sup>169</sup> points. C'est cette dernière orthographe, avec la valeur rectifiée et donnée en toutes lettres, qui figure dans les deux ouvrages de la Bibliothèque bleue que j'ai pu voir au cours de cette étude<sup>170</sup>.

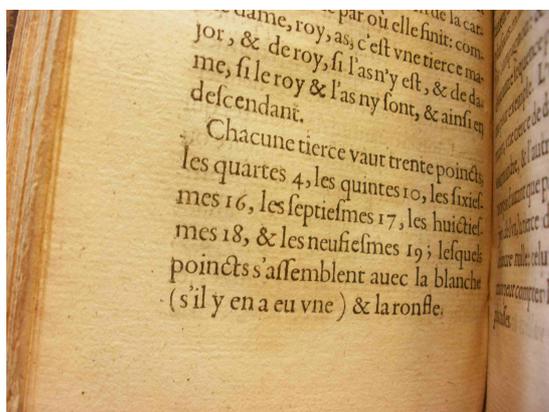


Illustration 2: Le jeu du picquet, Paris : Charles Hulpeau, 1631 p.8. Exemplaire Mararine 8° 41913-5

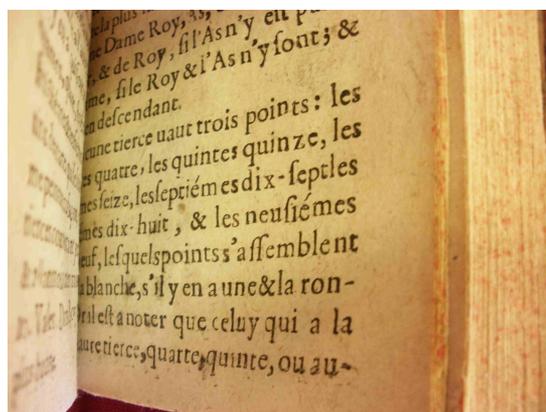


Illustration 3: Le picquet plaisant et recreatif, Troyes : veuve Oudot, 1690, p. 11. Exemplaire BML 356636

<sup>168</sup> *Le jeu du picquet*, Paris : Charles Hulpeau, 1631, 34 p., in-8.

<sup>169</sup> [LA MARINIÈRE, de], *La Maison académique contenant un recueil general de tous les jeux divertissans pour se rejouyr agreablement dans les bonnes companies*, Paris, R. Le Nain & M. Leché, 1654, 236 p., in-12.

<sup>170</sup> *Le jeu du picquet plaisant et recreatif*, Troyes : se vendant à Paris chez Antoine Rafflé, v. 1690, 32 p., in-8. et *Le jeu du picquet plaisant et recreatif*, Troyes : chez Jacques Oudot, 1700, 46 p., in-8.

*La Maison ou Académie des jeux*<sup>171</sup>, parue à Troyes, chez Jean Garnier, en 1714, est un ouvrage un peu singulier. Il ne reprend pas exactement un ouvrage existant : il s'agit davantage d'une composition de l'imprimeur-libraire. En effet, ce manuel est exclusivement constitué de traités de jeux de cartes, mais il apparaît que certains d'entre eux y sont repris deux fois dans ce même ouvrage. Ainsi, « plusieurs cartes disposées en divers rangs » et « de plusieurs cartes disposées en divers rangs » se côtoient à quelques pages d'intervalle, par exemple. Tirés de deux sources différentes (on le voit notamment avec les divergences orthographiques et grammaticales), les règles n'en sont pas moins parfaitement identiques.

Aussi, il ne faut pas penser que les petites gens étaient parfaitement ignares. La scolarité commençait par l'apprentissage de la lecture, celui de l'écriture ne venant que plus tard. C'est pourquoi, même si une bonne part de la population ne savait pas écrire parce qu'elle n'était pas restée assez longtemps à l'école pour connaître cette technique, elle savait néanmoins lire. La Bibliothèque bleue confirme cette hypothèse, puisque si les nobles avaient les moyens de s'offrir des ouvrages somptueux, pourquoi alors ces petits livres de piètre qualité auraient eu tant de succès ? Aussi, si le traité du piquet est paru à Troyes sous cette forme, c'est parce que le peuple aimait également jouer aux cartes. Le piquet n'était donc pas un jeu pratiqué uniquement par les nobles de la cour, il divertissait toutes les couches de la population.

### **Les almanachs**

C'est Antoine Fournier qui eut l'idée, en 1779, de reprendre l'édition de manuels de jeux sous forme d'almanachs, alors qu'il avait commencé quelques années auparavant l'édition de manuels de règles plus classiques. De format indouze, ces livres de jeux étaient assez petits, et donc facilement maniables et transportables. En réalité, les almanachs de jeux permettaient à l'éditeur d'en publier un par an, en y insérant régulièrement de nouveaux jeux afin de séduire les lecteurs. Mais à part le nom et le format, ils n'avaient pas les caractéristiques de l'almanach classique. Cependant, ils pouvaient paraître bien pratiques aux joueurs qui pouvaient l'emporter avec eux lorsqu'ils allaient disputer leurs parties de cartes ou d'échecs, afin de ne pas se faire avoir par les tricheurs.

Aussi, le traité du piquet est celui tiré de *l'Académie universelle des jeux de 1718* : on y trouve donc également la variante du piquet à écrire. Ce traité n'a pas

---

<sup>171</sup> *L'Académie ou Maison des jeux, 1714, op.cit.*

changé depuis le début du siècle et est réutilisé à de nombreuses reprises. Si, dans la majorité des manuels de jeux, les règles du piquet figurent de *La Maison académique* ou de *l'Académie universelle*, certains ouvrages en publient de nouveaux : c'est le cas de *l'Encyclopédie méthodique* de Panckoucke.

### 1.2.3.2 *THE COMPLEAT GAMESTER* ET *L'ENCYCLOPÉDIE MÉTHODIQUE* DE PANCKOUCKE : DES OUVRAGES DESTINÉS À UN PUBLIC PLUS AISÉ

#### ***The Compleat Gamester***

Dans ce livre de jeux publié pour la première fois en Angleterre en 1674, on trouve diverses règles de jeux, et notamment celles du piquet. Il s'agit en réalité d'une traduction du traité présenté dans *La Maison académique*, édité initialement par Charles Hulpeau en 1631, mais beaucoup plus simplifiée. En effet, elle ne tient que sur huit pages, et certains passages, qui alourdissaient le texte et nuisaient à sa pleine compréhension du lecteur ne sont pas reproduits. Les joueurs voyagent donc avec leurs manuels de jeux à travers toute l'Europe, et c'est pourquoi les jeux voyagent d'un pays à l'autre. Si le jeu français du piquet se retrouve donc dans un manuel anglais, le jeu espagnol de l'homme voyage jusqu'en France, le jeu anglais du whist également. En étudiant les règles du jeu du piquet, on a donc pu confirmer le fait que les joueurs étaient des êtres mobiles, constituant presque une communauté dans les grandes villes européennes.

#### ***L'Encyclopédie méthodique***

Cet ouvrage reprend en réalité *l'Encyclopédie* de Diderot et d'Alembert, mais en classant les entrées par thème. Ainsi, l'éditeur Panckoucke, avec l'aide de Jacques Lacombe, a réuni au sein d'un même ouvrage toutes les entrées parlant des jeux. On a donc dans le tome III qui fait suite aux trois premiers tomes sur les Mathématiques, un véritable manuel de règles de jeux. On y trouve les règles de jeux bien connus des *Académie universelle*, comme le piquet, la triomphe, le médiateur, le pamphile, le trictrac, le billard ou encore les échecs. Mais d'autres jeux apparaissent, et notamment des jeux de hasard comme le biribi, le lansquenot ou le pharaon. Aussi, contrairement aux manuels de jeux étudiés ci-avant, on y trouve la définition du jeu.

Ici, il s'agit d'une règle qui n'apparaît ni dans *La Maison académique*, ni dans *l'Académie universelle*, et qui a été écrite de nouveau. Cependant la règle est similaire à celles présentes dans les deux ouvrages précédents. On y trouve également quatorze exemples de parties, avec les instructions à suivre pour réussir au mieux la partie. Aussi, et parce qu'il s'agit d'une encyclopédie, chaque terme relatif au jeu du piquet est défini à la fin de la règle du jeu.

L'étude des règles du jeu du piquet à travers différents manuels de jeux a permis de nous rendre compte de l'importance de l'influence de *La Maison académique* et de *l'Académie universelle* pendant l'Ancien Régime, mais également, nous allons le voir, au-delà.

### **1.3 Évolution du piquet jusqu'à la seconde guerre mondiale**

Le jeu du piquet est pratiqué jusqu'au milieu du XX<sup>e</sup> siècle. La question est de savoir comment les règles de ce jeu évoluent pendant tout le XIX et le début du XX<sup>e</sup> siècle. Durant cette période, d'autres *Académie des jeux* voient le jour.

Les jeux à succès étaient souvent déclinés de façon à ce qu'on puisse y jouer à plus ou moins de joueurs qu'initialement prévu. Ainsi, le jeu de l'homme, prévu pour trois joueurs, se décline notamment en quadrille (pour quatre joueurs) et en quintille (pour cinq joueurs). De même, le jeu du piquet n'échappe pas à cette évolution, comme nous l'avons vu un peu plus haut avec le piquet à trois. Ce jeu prend le nom du piquet normand, et présente quelques variantes par rapport au jeu du piquet ordinaire.

Chaque joueur reçoit ainsi non plus douze mais dix cartes. Le donneur peut échanger deux des cartes qu'il a en main contre les deux restantes dans le talon. Le *pic* et le *repic* ne s'effectuent plus à trente points, mais devient possible quand un des joueurs obtient vingt points. Le *capot*, quant à lui, vaut toujours quarante points, mais il se partage entre les deux autres joueurs. Cependant, si un joueur fait toutes les levées, il gagne seul le capot. Enfin, lorsqu'un joueur arrive à cent points, il se retire du jeu, laissant les deux autres continuer la partie en piquet ordinaire. Au terme de celle-ci, il y aura donc deux gagnants.

Une autre variante apparaît également au XIX<sup>e</sup> siècle : il s'agit du piquet voleur, qui se joue à quatre joueurs. Cette nouvelle manière de jouer a sans doute vu le jour dans le but de concurrencer le jeu du quadrille, qui avait beaucoup de succès, notamment auprès des personnes de sexe féminin. On joue donc au piquet voleur à deux contre deux. Chacun des joueurs tire une carte, celui qui obtient la valeur la plus haute prend la main. Les joueurs sont placés de telle sorte que ceux d'une même équipe ne puissent pas s'affronter. Le donneur distribue non pas douze, mais huit cartes à chacun, et par conséquent il n'y a pas de talon et donc pas d'écart. Le premier à jouer annonce ses points comme au piquet ordinaire. Son coéquipier ne peut annoncer les siens que s'ils sont supérieurs. Il est impossible d'annoncer un point supérieur à trente. Les coéquipiers peuvent néanmoins annoncer chacun une séquence, et les deux seront comptabilisées, même si elles ne sont pas égales. Une fois la première carte tirée, les joueurs ne peuvent plus rien accuser ni compter. Les joueurs n'ont pas le droit de demander aux autres quelle couleur a été jouée, au cas où ils l'auraient oublié.

Les *pic* et *repic* sont les mêmes qu'au piquet normand, hormis le fait que les points se comptent en équipe. La difficulté réside dans le fait qu'il faut beaucoup de concentration contrairement aux autres variantes, puisque les joueurs doivent coordonner leur jeu à celui de leur coéquipier.

Ces deux variantes apparaissent pour la première fois dans l'*Académie des jeux* attribuée à Cousin d'Avallon<sup>172</sup>. Cette *Académie* se présente comme un dictionnaire, sous la même forme que l'*Encyclopédie méthodique*, les jeux ne sont donc plus classés par popularité ou par type. Cette nouvelle manière de classer les jeux favorise une utilisation plus aisée pour le joueur, car elle suit une certaine logique capable de perdurer au-delà des modes. Toutefois, comme le souligne l'auteur de ce recueil, les règles restaient complexes. Aussi, « bien connaître [le piquet] et le bien jouer sont autres choses, parce qu'il demande assez souvent de la réflexion et certains calculs qui ne sont pas à la portée de toutes les intelligences »<sup>173</sup>. Ainsi donc, si le piquet était joué dans toutes les couches

<sup>172</sup> [COUSIN D'AVALLON, Charles-Yves], *Académie universelle des jeux, contenant : 1° leurs règles fondamentales et additionnelles ; 2° leurs origines et les principes qui les constituent ; 3° les recherches, les calculs et les probabilités d'après lesquels il est essentiel de les jouer ; 4° les principes et les règles du piquet, boston, wisth, domino, trictrac, etc. etc., 5° les décisions des plus fameux joueurs dans les cas douteux ; et un nouveau traité complet de l'écarté ; précédé d'un coup d'oeil général sur le jeu, tant dans les temps anciens que modernes*, Paris : Corbet aîné, 1834, 473 p.

<sup>173</sup> *Ibid.*

sociales, il est probable que tous n'avaient pas les capacités intellectuelles pour mener à bien une partie.

Au fil du temps, les règles de jeux tendent à se raccourcir, on le voit par exemple dans le *Manuel des jeux de calcul et de hasard ou Nouvelle académie des jeux* de Roret<sup>174</sup>, publiée au XIX<sup>e</sup> siècle. Les règles du piquet simple, du piquet à écrire, du piquet normand et du piquet voleur s'étendent sur à peine treize pages, quand le piquet de l'*Académie universelle* de 1725 prenait plus de cinquante. Cette réduction est due au fait que la pratique du jeu de piquet intervient davantage dans le cadre intime du domicile, mais aussi parce que des règles plus simple permettaient à une plus large population de les comprendre. Un recueil contenant des règles simples et compréhensibles pouvait donc toucher un plus large public, et on pouvait aussi insérer davantage de jeux que dans les manuels plus complexes. Toujours dans le *Manuel des jeux de calcul et de hasard ou Nouvelle académie des jeux* de Roret<sup>175</sup>, on dénombre près de cent vingt-trois règles de jeux, tandis que le best-seller de l'Ancien Régime en avait au maximum cinquante-huit. Aussi, ils sont classés ici par genre. Ainsi, la partie sur les jeux de cartes est sectionnée en jeux d'enfants, jeux communs, jeux de salons, jeux de combinaison et jeux de distraction. Le piquet est classé dans la section des jeux de combinaison.

Dans l'*Académie des jeux* de Dusmenil<sup>176</sup>, les pages de règles sont accompagnées d'illustrations placées au sein du texte, permettant ainsi une meilleure compréhension des règles.

Il apparaît finalement ici, grâce à l'étude attentive du jeu du piquet, que les manuels de règles des XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles étaient peut-être davantage destinés à des joueurs chevronnés, avides de nouveaux jeux, ou souhaitant connaître le détail de chaque règle de jeux afin de contrer les tricheurs venus tenter leur chance dans les tripots.

---

<sup>174</sup> LEBRUN, M., *Manuel des jeux de calcul et de hasard, ou nouvelle académie des jeux*, Paris : Roret, 1848, 365 p.

<sup>175</sup> *Ibid.*

<sup>176</sup> DUSMENIL, F., *Académie des jeux, op.cit.*

## 2. REPRÉSENTATION DES JOUEURS DE PIQUET DU XVII<sup>E</sup> AU XIX<sup>E</sup> SIÈCLE

Les joueurs ont de tous temps été représentés, dans la peinture, sur des estampes ou encore des frontispices. Les écrivains aussi se sont servis de ce type de population dans leurs œuvres, autant pour critiquer le caractère vicié et passionné d'un personnage que pour planter le décor réaliste du siècle dans lequel l'intrigue se déroule. Le piquet étant le roi des jeux de cartes entre les XVII<sup>e</sup> et XIX<sup>e</sup> siècles, il n'échappe pas non plus à ces représentations, tant artistiques que textuelles. Nous allons donc étudier ici la vision véhiculée par ces supports sur les joueurs de piquet.

### 2.1 Dans la littérature

La plus grande partie de la représentation du piquet se trouve dans la littérature. Qu'il soit issu d'un roman sur la cour royale, d'une pièce de théâtre ou de la correspondance d'un intellectuel, le piquet est un jeu dont le succès ne fait nul doute à travers les siècles. Les auteurs les plus célèbres le mentionnent, comme Rabelais, Pascal, Molière, Marivaux, la comtesse de Sévigné ou encore Stendhal. La liste serait encore longue<sup>177</sup>, mais les quelques textes sélectionnés ci-après permettront au lecteur de se faire une idée plus précise de la place de la pratique du piquet dans la société d'Ancien Régime.

#### *2.1.1 Une partie de piquet : l'exemple des Fâcheux de Molière*

Dans sa pièce *Les Fâcheux*, écrite en 1661, le célèbre auteur de théâtre Molière retranscrit une partie de piquet à travers la bouche de son personnage Alcipe. Ce dernier, qui vient tout juste de s'adonner au jeu, en raconte le déroulement à son ami Éraste.

Console-moi, Marquis, d'une étrange partie,  
 305 Qu'au piquet je perdis, hier, contre un Saint-Bouvain,  
 À qui je donnerais quinze points, et la main.  
 C'est un coup enragé, qui depuis hier m'accable,

<sup>177</sup> Dans la base de donnée Frantext, 57 résultats apparaissent pour « picquet » et 643 pour « piquet ». Une bonne partie de ces résultats concernent le jeu.

Et qui ferait donner tous les joueurs au diable ;  
 Un coup assurément à se pendre en public.

310 Il ne m'en faut que deux ; l'autre a besoin d'un pic.  
 Je donne ; il en prend six, et demande à refaire ;  
 Moi, me voyant de tout, je n'en voulus rien faire.  
 Je porte l'as de trèfle, admire mon malheur,  
 L'as, le roi, le valet, le huit, et dix de cœur,

315 Et quitte, comme au point allait la politique,  
 Dame, et roi de carreau, dix ,et dame de pique.  
 Sur mes cinq cœurs portés la dame arrive encor,  
 Qui me fait justement une quinte major :  
 Mais mon homme, avec l'as, non sans surprise extrême,

320 Des bas carreaux, sur table, étale une sixième.  
 J'en avais écarté la dame, avec le roi ;  
 Mais lui fallant un pic, je sortis hors d'effroi,  
 Et croyais bien du moins faire deux points uniques.  
 Avec les sept carreaux, il avait quatre piques ;

325 Et, jetant le dernier, m'a mis dans l'embarras,  
 De ne savoir lequel garder de mes deux as.  
 J'ai jeté l'as de cœur, avec raison me semble ;  
 Mais il avait quitté quatre trèfles ensemble,  
 Et par un six de cœur je me suis vu capot,

330 Sans pouvoir, de dépit, proférer un seul mot.  
 Morbleu fais-moi raison de ce coup effroyable.  
 À moins que l'avoir vu, peut-il être croyable ?<sup>178</sup>

Dans ce passage, Alcipe accorde en premier la main et quinze à son adversaire qu'il juge plus faible. Alcipe distribue ensuite les cartes, mais Saint-Bouvain voudrait qu'il recommence. Si cette pratique est courante au jeu de l'homme, elle est inappropriée au piquet, et c'est pourquoi Alcipe refuse. Il écarte son roi et sa dame de carreau, ainsi que son dix et sa dame de pique. On sait qu'il a ensuite entre les mains six cartes de cœur : l'as, le roi, la dame, le valet, le dix et le huit. Avec cette main, il peut gagner cinquante-neuf points ainsi qu'une quinte. Mais son adversaire possède sept cartes de carreau : l'as, le valet, le dix, le neuf, le huit, le sept et six, ce qui lui assure soixante-et-un points ainsi que seize points supplémentaires grâce à sa séquence de six carreaux. Saint-Bouvain remporte donc cette phase d'écart.

<sup>178</sup> MOLIERE, *Les Fâcheux*, Paris : Gallimard, coll. « Folio théâtre », 2005, p. 61, acte II, scène 2.

Lorsque la phase de jeu commence, Saint-Bouvain gagne un point pour la première levée, puis deux points chaque fois qu'il remporte un pli et débute le suivant. Il atteint donc trente points avant que Alcipe ne puisse en marquer un seul, et il annonce donc un *pic* : il remporte alors trente points supplémentaires. Alcipe veut donc éviter que son adversaire n'atteigne le *capot* en remportant la dernière levée, qui vaut deux points. Pensant que celui-ci va poser un trèfle, il jette son as de cœur ; cependant, Saint-Bouvain pose un six de cœur, faisant perdre Alcipe. Avec ses vingt-deux points d'écart, ses treize points de cartes, ses trente points de pic et ses quarante points de capot, Saint-Bouvain remporte cent cinq points, et remporte donc la partie en une seule manche.

Ce qui est intéressant dans ce passage, au-delà du fait qu'on puisse comprendre comment se déroulait une partie de piquet au XVII<sup>e</sup> siècle, c'est la vision du joueur renvoyée par Alcipe. Si nous avons pu comprendre le déroulement de la partie en décortiquant tous les vers et en les analysant, le spectateur de la pièce entend la tirade d'un seul tenant, dans une rapidité déconcertante pour l'esprit. Il n'a pas le temps de tout comprendre parfaitement, et lorsqu'Alcipe déclare : « Morbleu fais-moi raison de ce coup effroyable. / À moins que l'avoir vu, peut-il être croyable ? », le spectateur ne peut ni donner raison au personnage, ni à son adversaire. Aussi, lorsqu'Éraste traite son interlocuteur de « fou », le spectateur ne peut le contredire.

Le joueur, et plus particulièrement ici le joueur de piquet, est donc vu comme un fou qui, même si son discours est juste, déclame des paroles incompréhensibles, et s'affole de sa perte. Cette vision humoristiquement exagérée par Molière n'est pas pour autant complètement inexacte ; aussi, il est récurrent que des auteurs parlent de ce jeu dans leurs ouvrages.

## ***2.1.2 Le piquet et la société d'Ancien Régime***

### 2.1.2.1 LE PIQUET DANS LES SALONS

Dans le chapitre XX de *Gargantua*, François Rabelais se lance dans une énumération exagérément longue de jeux de société auxquels jouent le jeune roi après ses gigantesques repas.

Puis, tout lourdement grignotant d'un trançon de graces, se lavoit les mains de vin frais, s'escuroit les dens avec un pied de porc et devoisoit joyeusement avec ses gens. Puis, le verd estendu, l'on desplayoit force chartes, force dez, et renfort de tabliers.<sup>179</sup>

On y dénombre plus de cent quarante jeux, classés par type, même si certains n'ont pas été identifiés par les historiens du jeu<sup>180</sup>. Parmi ceux qui sont parfaitement identifiables, on peut relever : « le fleux », « la triumphe », le « trente et un », le « tarau », pour les jeux de cartes ; les « eschetz », les « marrelles », le « trictrac », les « toutes tables », les « tables rabatues », les « dames », pour les jeux de table, et enfin une série de jeux d'esprit et d'exercice. Aussi, en plein milieu de l'énumération de jeux de table, on trouve « le picquet ». Selon Henri-René d'Allemagne<sup>181</sup>, il ne s'agit pas du jeu de cartes que nous étudions dans cette partie, mais un jeu de table similaire au jeu de quille. Toutefois, le jeu de cartes du piquet est présent dans la liste, sous le nom du « cent ». En effet, pour gagner il fallait atteindre cent points, et c'est pourquoi il portait initialement cette dénomination. D'ailleurs, l'auteur explique qu'au début du XX<sup>e</sup> siècle, « on dit [...] couramment, faire un cent de piquet pour dire faire une partie de piquet »<sup>182</sup>. En Espagne, le jeu de cartes est appelé *El Juego de los Cintos*, c'est-à-dire « le jeu de cent ». Le joueur y est décrit comme excessif, puisqu'il s'adonne à la pratique de tous ces jeux après un bon repas, au lieu de travailler. Rabelais dénonce dans ce chapitre la mauvaise éducation de son personnage auprès des pédants qui lui ont servi de précepteur, afin de promouvoir un nouveau type d'éducation humaniste.

Plus tard, Alfred de Musset dénonce également la pratique ludique excessive, à la scène 4 de l'acte III de sa pièce *Il ne faut jurer de rien*.

Qui a vu ma mère un quart d'heure croit la juger sur quelques mots au hasard. Elle passe le jour à jouer aux cartes et le soir à faire du tapis ; elle ne quitterait pas son piquet pour un prince [...]<sup>183</sup>

Le jeu du piquet peut donc susciter un comportement addictif et démesuré, comme la pratique d'autres jeux de hasard, dénoncés dans certains ouvrages à portée religieuse notamment, décrit dans la première partie de ce mémoire d'étude.

---

<sup>179</sup> RABELAIS, François, *Gargantua*, Paris : Pocket, coll. « Classiques », 2009.

<sup>180</sup> MEHL, Jean-Michel, *Les jeux au royaume de France du XIII<sup>e</sup> au début du XVI<sup>e</sup> siècle*, Paris : Fayard, 1990.

<sup>181</sup> ALLEMAGNE, Henri-René D', *Les Cartes à jouer du XVI<sup>e</sup> au XX<sup>e</sup> siècle*, Paris : Hachette, 1906.

<sup>182</sup> *Ibid.*

<sup>183</sup> MUSSET Alfred de, *Il ne faut jurer de rien*, Acte III Scène 4, Paris : Les Belles Lettres, 1957, p. 168.

Mais si cette vision n'est pas totalement erronée, elle ne représente pas la majorité des joueurs de piquet.

Durant plusieurs années, Denis Diderot entretient une correspondance avec sa maîtresse Sophie Volland. Entre autres choses, il lui raconte un peu sa vie, son quotidien. C'est ainsi que nous pouvons savoir dans quelles conditions se jouait réellement le piquet dans les salons. Dans une de ses lettres datant de 1762, il y décrit une soirée avec ses amis, remettant donc en contexte la pratique du jeu.

Il est impossible de n'être pas sobre et de se bien porter. Après dîner, les dames cousent ; le baron s'assoupit sur un canapé ; et moi, je deviens ce qu'il me plaît. Entre trois et quatre, nous prenons nos bâtons et nous allons promener ; les femmes de leur côté, le baron et moi du nôtre. Nous faisons des tournées très étendues. Rien ne nous arrête, ni les coteaux, ni les bois, ni les fondrières, ni les terres labourées. Le spectacle de la nature nous plaît à tous deux. Chemin faisant, nous parlons ou d'histoire, ou de politique, ou de chimie, ou de littérature, ou de physique, ou de morale. Le coucher du soleil et la fraîcheur de la soirée nous rapprochent de la maison, où nous n' arrivons guères avant sept heures. Les femmes sont rentrées et déshabillées. Il y a des lumières et des cartes sur une table. Nous nous reposons un moment ; ensuite nous commençons un piquet. Le baron nous fait la chouette. Il est maladroit, mais il est heureux. Ordinairement le souper interrompt notre jeu. Nous soupions. Au sortir de table, nous achevons notre partie. Il est dix heures et demie. Nous causons jusqu'à onze. À onze heures et demie nous sommes tous endormis ou nous devons l' être. Le lendemain nous recommençons.<sup>184</sup>

Ainsi, le piquet n'était pas pratiqué forcément de façon intensive, et tous les joueurs n'étaient pas des joueurs passionnés et acharnés, ne se nourrissant ni ne dormant plus, comme l'avait dépeint Sébastien Brant dans *La Nef des fous*<sup>185</sup>. Le piquet est un jeu convivial, et on pouvait faire une seule partie, en rentrant chez soi et en attendant que le souper soit servi. Diderot et ses compagnons s'interrompent même pour manger, ce qui permet de nous rendre compte d'un aspect davantage positif de la pratique ludique. Cela n'empêche pourtant pas Diderot de faire dans ses lettres de nombreuses allusions à ce jeu de cartes : près de huit occurrences sont référencées dans la base de données Frantext<sup>186</sup>, juste pour cette correspondance. Par exemple, l'écrivain aimait à décrire des parties où il remportait la victoire, comme c'est le cas dans une autre lettre de la même année :

<sup>184</sup> DIDEROT Denis, *Lettres à Sophie Volland : t. 1 (1759-23 sept. 1762)*, 1762, p. 60 cité dans la base de données Frantext.

<sup>185</sup> BRANT, Sebastian, « Les joueurs », dans *La Nef des fous*, trad. HORST Madeleine, Strasbourg : éd. de la Nuée Bleue, 1977.

<sup>186</sup> Base de données Frantext [en ligne], consultée le 30.05.2014. URL : <http://www.frantext.fr/>

Il est neuf heures, nous avons fait un piquet à tourner, où, par parenthèse, j'ai essuyé un coup unique : quatorze d'as, quatorze de rois, sixième majeure, repic et capeau en dernier. Nous avons soupé.<sup>187</sup>

Là encore, on peut se rendre compte que même s'il semble fier de son exploit, alliant chance et bonne stratégie, cette occupation n'est pas centrale dans la soirée : le souper semble tout autant, voire même plus important qu'une partie de cartes entre amis. Cette dernière est une occupation servant à meubler l'attente du repas. Le philosophe n'est d'ailleurs pas le seul à retranscrire une telle pratique du piquet, et Emmanuel Las Cases, dans *Le Mémorial de Sainte-Hélène*, possède la même vision de la pratique du jeu du piquet.

[L'empereur] semblait attendre lui-même ce moment avec impatience. Je lui lisais ce qu'il avait dicté la veille ; il faisait des corrections, et me dictait la suite : cela le conduisait en un clin d'œil jusqu'à quatre heures ; il demandait alors son valet de chambre, passait bientôt après dans le salon, où une partie de piquet ou d'échecs le conduisait jusqu'au dîner.<sup>188</sup>

#### 2.1.2.2 LE PIQUET DANS LES PRISONS

La correspondance de Madame de Sévigné est riche d'informations concernant la pratique ludique en milieu carcéral. Dans une lettre adressée à sa fille datant de 1676, elle fait référence à une de ses connaissances, qui a été incarcérée.

Mme De Brinvilliers n'est pas si aise que moi ; elle est en prison. Elle se défend assez bien. Elle demanda hier à jouer au piquet, parce qu'elle s'ennuyait. On a trouvé sa confession.<sup>189</sup>

Cette simple phrase permet de nous rendre compte qu'il était bien probable que des personnes de haut rang puissent s'adonner à cette pratique ludique en prison. Aussi, le jeu du piquet suppose qu'il y ait au moins deux adversaires, ce qui laisse supposer que cette dame avait le loisir de se divertir avec d'autres personnes.

Blaise Pascal donnait déjà, dans le fragment 152 de ses *Pensées*, une certaine vision du joueur de piquet emprisonné.

Un homme dans un cachot, ne sachant si son arrêt est donné, n'ayant plus qu'une heure pour l'apprendre, cette heure suffisant, s'il sait qu'il est donné, pour le faire révoquer, il est contre nature qu'il emploie cette heure-là, non à s'informer si l'arrêt est donné, mais à jouer au piquet. Ainsi il est surnaturel que l'homme, etc. C'est un appesantissement de la main de Dieu.

---

<sup>187</sup> DIDEROT Denis, *Lettres à Sophie Volland : t. 1 (1759-23 sept. 1762)*, 1762, p. 71, cité dans la base de données Frantext.

<sup>188</sup> LAS CASES Emmanuel, comte de, *Le Mémorial de Sainte-Hélène*, Paris : Gallimard, 1956-1957, p. 119.

<sup>189</sup> SÉVIGNÉ, Mme de, *Correspondance, tome 2 : 1675-1680*, Paris : Gallimard, 1974, p. 278.

Ainsi non seulement le zèle de ceux qui le cherchent prouve Dieu, mais l'aveuglement de ceux qui ne le cherchent pas.<sup>190</sup>

Ce que dénonce ici le philosophe, c'est le fait que l'homme se détourne facilement de sa foi à cause de la pratique divertissante du piquet, quel que soit l'endroit et le moment. Il donne l'exemple d'un condamné à mort qui préfère jouer aux cartes en attendant son dernier souffle plutôt que de penser à Dieu et à œuvrer pour le salut de son âme, si ce dernier a décidé de la sauver.

Cette étude nous a permis de constater que souvent, les joueurs de piquet, tout comme les joueurs en général, sont perçus comme des êtres aliénés, incapable de faire la part des choses, et dénués de foi. Il est en effet plus aisé de décrire une situation de crise que de relater un fait courant et tout à fait sain. C'est pourquoi nous avons dans la littérature davantage de dénonciation de la folie des joueurs. Mais la pratique du piquet n'était généralement pas une pratique d'aliénés, et la majorité de la population le pratiquait modérément. C'est cette représentation que Diderot et Las Cases donnent à voir : une pratique intime et modérée, sans miser expressément de l'argent, mais plutôt un divertissement plaisant et convivial entre amis, en attendant le repas.

## **2.2 Dans l'art**

D'abord, les joueurs dans les maisons de jeux sont représentés dans les livres de jeux eux-mêmes. Si on regarde plus particulièrement les nombreux frontispices qui débute la majorité des *Maison académique* et *Académie universelle*, on peut s'apercevoir que la vision de la pratique ludique évolue peu avec le temps. Dans l'édition de 1654, au premier plan, ce sont les jeux d'exercice qui sont mis à l'honneur. Au fond, on distingue une salle couverte, où les joueurs s'adonnent aux échecs, aux dés ou encore aux cartes, et enfin des joueurs de paume au troisième plan. Dans les éditions postérieures de *La Maison académique*, un frontispice similaire est repris : jeux d'extérieur au premier plan, jeux d'intérieur au second plan, incluant joueurs de cartes, et jeu de la paume au troisième plan.

Dans le frontispice de l'édition de 1718, on retrouve le même genre de scène, mais le jeu de l'oie fait son apparition. Sur les cinq tables de jeux, deux sont consacrées à la pratique de jeux de cartes. Si les jeux de cartes prennent la place la

---

<sup>190</sup> PASCAL, Blaise, *Pensées*, Paris : Gallimard, coll. « Folio classique », 2008, p. 141.

plus importante dans le contenu de l'ouvrage, elle l'est aussi dans la représentation des joueurs. Au premier plan les cartes sont éparpillées par terre près de *pouti*, tandis qu'au second plan on voit un homme et deux femmes jouer aux cartes avec des pions. On peut penser qu'il s'agit ici d'une représentation du jeu du piquet. En 1721, dans le premier tome, une scène presque identique est de nouveau représentée, mais les *pouti* ont disparu, laissant place à une scène beaucoup plus réaliste. Ce modèle de frontispice est repris dans les éditions ultérieures, et notamment en 1752. Cependant, cet ouvrage comprenant plusieurs volumes, chaque frontispice reprend le thème du tome dans lequel il se situe.



*Illustration 4: Frontispice du Jeu du Piquet de Charles Hulpeau*

Source : Gallica [en ligne]. URL : <http://gallica.bnf.fr/>

Ce frontispice du jeu du piquet publié par Charles Hulpeau en 1631 est donc l'illustration d'une partie de ce jeu dans un salon. Deux hommes de milieu bourgeois sont attablés et jouent aux cartes, tandis qu'une femme les regarde debout, à côté, les mains posées sur les hanches. En bas à droite, une fillette assise

par terre manipule également des cartes à jouer. Les hommes sont concentrés, néanmoins, l'ambiance n'est pas pesante comme nous allons le voir ci-après. Ce frontispice tend à donner ici l'image d'un jeu familial, d'un divertissement sans danger, puisqu'il n'y a pas de mise sur la table.



*Illustration 5: J'ai écarté les coeurs, il a les piques, et je suis capot : eh ! bien ! joues notre jeu , anonyme, estampe, 1791*  
*Source : Gallica [en ligne]. URL : <http://gallica.bnf.fr/>*

Cette estampe, datant de 1791, montre deux hommes jouant aux cartes. Sous l'image est inscrit : « J'ai écarté les cœurs, il a les piques, Et je suis capot. Eh bien ! Joues notre jeux. » Il s'agit donc ici d'une représentation de joueurs de piquet. Cette illustration a été réalisée en 1791, dans un contexte politique assez tendu. L'imagerie retranscrit cette période de trouble, et ici, on voit un homme vêtu richement et portant sur la tête une couronne, qui symbolise la monarchie. Il affronte un homme dont l'habit est plus modeste, coiffé d'un bonnet phrygien, symbolisant les révolutionnaires. On remarque un jeu de mot avec « cœur » et le « pique ». Le vocabulaire du piquet est ici détourné : ce ne sont pas les joueurs en eux-mêmes qui sont représentés mais une certaine vision de la Révolution française. Manière excessive de jouer, contexte social ou politique : la pratique du piquet est donc le reflet de la société.



*Illustration 6: Le piquet voleur, anonyme, v. 1880.*

*Source : BML, fonds Chomarat, Chomarat est 17422.*

Dans cette lithographie avec rehauts de couleurs<sup>191</sup>, on peut voir cinq personnes de sexe masculin, dont trois sont attablées et jouent aux cartes dans un décor intérieur. Un de ces derniers va poser une carte sur la table ; il la tient bien haut dans sa main, et va l'abattre sur les cartes déjà posées sur la table : un as, un roi et un six de cœur. Cependant, de cet homme se tenant en face du spectateur, on ne voit aucune carte. En revanche, les deux autres joueurs sont positionnés de telle sorte qu'on puisse voir leurs cartes. Celui de droite, qui regarde dans le vide, possède un huit de trèfle, un dix de pique, un dix de carreau et trois têtes. Celui de gauche, qui a le regard tourné vers le spectateur, tient dans sa main droite un neuf de carreau et une tête de la même couleur, ainsi qu'un as, une dame et un dix de trèfle. De sa main gauche, il récupère un as de pique que lui tend discrètement un complice situé debout, à ses côtés, mais qui ne joue pas. Enfin, le dernier homme, également debout près de la table, fume une pipe et tient une bouteille de vin dans son autre main. Les dos de cartes ne sont pas peints, et un des personnages est en tenue de nuit. On peut donc penser qu'il s'agit là d'une scène de jeu dans un milieu plutôt modeste, où les personnages sont tombés dans une certaine

<sup>191</sup> *Le piquet voleur*, Wissembourg : F.C. Wentzel, Lyon : Gadola, Paris : veuve Gosselin.

débauche : tricherie, abus d'alcool et de tabac en sont les témoins. Mais si le titre indique qu'il s'agit d'une partie de piquet voleur, cela n'est pas le cas. En effet, le piquet voleur se joue à quatre, tandis que le piquet normand se joue avec trois joueurs : c'est donc de ce dernier jeu dont il est question ici.



*Illustration 7: Un jeu de piquet, Ernest Meissonier, 1861*

*Source : Site internet du Museum National de Cardiff [en ligne]*

Dans cette peinture, on peut voir une scène domestique réunissant neuf hommes autour d'une table. Cinq d'entre eux sont assis, dont quatre qui jouent aux cartes. Le titre, *Un jeu de piquet*, ainsi que le nombre de joueurs nous permet de dire qu'une partie de piquet voleur a donc débuté, et l'on voit bien distinctement les équipes qui ont été formées. La première est constituée des deux individus assis à droite de l'image, dont la position peut faire penser qu'ils se concertent sur la marche à suivre pour le reste de la partie, puisqu'ils ont encore des cartes en main. L'autre équipe est composée de deux autres individus assis en face, qui les regardent très attentivement. Leurs cartes sont posées sur la table face cachée devant eux, et il semble donc qu'ils aient déjà établis leur stratégie et attendent que leurs adversaires fassent de même. Tous ont l'air très concentrés sur la partie qui est en train de se dérouler. Certains boivent du vin, tandis

qu'un autre consomme du tabac. Néanmoins, une certaine tension est palpable dans cette représentation picturale, d'une part avec l'utilisation de couleurs sombres, mais aussi avec le regard inquisiteur des trois hommes assis et à gauche, et à l'individu debout à droite, qui tient son épée dans son dos. Il est probable que l'argent mis en jeu explique cette tension. Aussi, les cinq hommes qui regardent la partie en qualité de témoins peuvent servir d'arbitres en cas de litige, ou, comme c'est probablement le cas ici, sont complices de la tricherie qui s'annonce.

La vision des joueurs de piquet évolue à travers le temps, tout comme évoluent les règles. D'abord, les illustrations mettent en scène des joueurs de piquet ordinaire, puis, ce sont les variantes à trois ou quatre joueurs qui sont représentées, signe qu'effectivement, la société les pratiquait. Aussi, ces illustrations tant textuelles qu'artistiques reflètent bien la nature du jeu du piquet : jeu mixte, il alliait aussi bien capacités du joueur que hasard. C'est pour cette raison que l'on trouve à la fois les représentations d'un jeu familial et celles d'un jeu d'argent pratiqué dans les tripots.

## CONCLUSION

---

Le jeu, longtemps relégué en anecdote historique, commence depuis quelques années à faire l'objet d'études à part entière. Toutefois, les livres ayant pour sujet le jeu restent encore peu étudiés, en particulier les traités de règles de jeux.

Les règles du jeu existaient bien avant qu'on commence à les fixer, et se développaient oralement. Les premiers traités sont en langue latine, mais cette littérature devient rapidement écrite en langue vulgaire, afin de toucher une population plus large, puisque le jeu était pratiqué dans toutes les couches sociales. Aussi, si on remarque que les règles évoluent au cours du temps, il est très probable qu'elles évoluaient aussi géographiquement, et que certains jeux n'étaient pas joués de la même façon dans des régions un peu éloignées. C'est pourquoi il est important de souligner qu'il s'agit ici d'une étude sur les livres de jeux français aux XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles.

Les livres ayant pour sujet le jeu sont nombreux, ce dernier étant très attrayant pour les lecteurs. Certains condamnent la pratique ludique car elle est source d'importants excès, tandis que l'État tente de limiter les jeux de hasard en publiant des mesures qui sont en réalité peu suivies sur le terrain, au vue de l'importance de la pratique ludique dans les tripots clandestins. D'autres auteurs tentent de maîtriser le hasard, notamment au moyen de livres de pronostication, ayant pour objectif de prévoir de manière plus ou moins fiable les coups qui sont censés tomber. Les jeux peuvent également avoir une finalité plus utile, et c'est avec le divertissement que l'on instruit l'histoire ou encore la géographie aux jeunes nobles. Cette utilité pédagogique avait déjà été pensée par certains Humanistes, mais leurs livres d'emblèmes étaient destinés à un public érudit. C'est dans un contexte comme celui-ci qu'apparaissent les premières règles de jeux écrites, qui sont ensuite réunies dans des recueils dont les plus célèbres restent *La Maison académique* au XVII<sup>e</sup> siècle et *l'Académie universelle des jeux* au XVIII<sup>e</sup> siècle. Reflets des modes ludiques de l'Ancien Régime, c'est surtout le second qui sera davantage diffusé, à l'âge d'or du jeu. Les bibliothèques publiques en gardent la trace, et bon nombre d'établissements possèdent un ou plusieurs exemplaires dans leur fonds. L'étude de leur contenu a permis de mettre en évidence l'ascension fulgurante des jeux de cartes, qui ne s'est pas démentie depuis. Parmi les jeux les

plus connus, on trouve bien entendu le piquet, présent dès la première édition de *La Maison académique* de 1654, jusqu'aux manuels du début du XX<sup>e</sup> siècle, en passant par toutes les éditions de *l'Académie universelle des jeux*. Pratiqué jusqu'à la veille de la Seconde Guerre Mondiale, le piquet, qui se joue initialement à deux, connaît plusieurs variantes permettant de le pratiquer jusqu'à huit personnes. Jeu phare dans les salons, il nous permet non seulement de dresser le portrait des joueurs de l'Ancien Régime, mais aussi de mieux comprendre l'activité de lecture à cette époque. En effet, si le livre de jeux a pour fonction principale la pratique du divertissement, il n'en reste pas moins un livre à part entière.

Ici, les lecteurs se confondent avec les joueurs car les livres de jeux font partie de la littérature technique et pratique. On ne lit pas ce type d'ouvrage pour se distraire mais véritablement dans le but de mettre en pratique l'apprentissage théorique présent dans le livre. Étaient-ils réellement lus ou faisaient-ils uniquement figure d'autorité pour son possesseur ? Ces usuels étaient certainement consultés exclusivement en cas de besoin, afin d'éclaircir tel ou tel point lors d'une partie, et d'éviter ainsi les dérives telles que de violentes altercations entre les joueurs. On peut penser que s'il existait des petites variantes selon les zones géographiques et les générations, comme il en existe encore aujourd'hui dans nos jeux de sociétés, la consultation du manuel de règles permettaient un consensus.

Les catalogues de bibliothèques ne sont pas uniformes en ce qui concerne les auteurs des manuels de règles de jeux. Parfois anonymes, parfois attribués abusivement à La Marinière ou à l'Abbé Bellecour, les livres de jeux mériteraient un catalogage plus précis afin d'obtenir davantage de visibilité, car ils témoignent, au même titre que les documents d'archives, de ce qu'étaient les joueurs sous l'Ancien Régime. Tous ces types d'ouvrages sont révélateurs de la diversité des lecteurs-joueurs : livres ornés et reliés ou issus de la Bibliothèque bleue, avec leur couverture d'attente, tous ces exemplaires sont la preuve que la lecture n'était pas exclusivement réservée aux populations aisées, mais que tous avaient accès à cette activité.

Ce mémoire d'étude a été pour moi l'occasion de me plonger totalement dans l'univers des jeux qu'on appellerait aujourd'hui « de société ». Mes recherches m'ont permis de me rapprocher de ce que pouvait être la vie quotidienne d'un joueur sous l'Ancien Régime. Le divertissement est par définition futile, non constructif à la société ; mais il a été, de tous temps, nécessaire au développement

de celle-ci. En effet, les individus ont toujours eu besoin de se divertir, afin d'être davantage détendus pour affronter les expériences de la vie. Rien ne sert de réprimander la pratique ludique, elle s'organisera clandestinement. Aussi, comprendre cet aspect de la société des XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles m'a permis de mieux appréhender la période actuelle. Leurs similitudes et leurs divergences ont donc été la source d'une réflexion profonde, sur des sujets bien plus larges que le règles de jeux au sens strict : histoire de la lecture, du livre, des religions, mais aussi philosophie, sociologie, ou encore archéologie. Bien évidemment, des difficultés se sont présentées à moi durant toute la durée de mon travail. En premier lieu, il m'a fallu définir précisément mon sujet, en fixer les limites, et ne pas trop m'éloigner de celles-ci au cours de mes lectures. Le jeu fascine, et couvre un large champ d'investigation, mais il s'agissait bien de traiter les livres de jeux. En second lieu, ce sujet étant également celui d'un mémoire de master 2 Cultures de l'écrit et de l'image, il a fallu m'en éloigner, mon objectif n'étant pas de le copier, mais bien sûr d'apporter quelque chose de nouveau dans cette recherche. Ainsi, le mémoire d'étude d'Agnès Bajard<sup>192</sup> peut se lire en complément de celui-ci, afin d'avoir une étude complète des *Académie universelle des jeux*.

Enfin, ce mémoire de master a été pour moi l'occasion de me confronter au travail de recherche, de comprendre quelles étaient mes lacunes et mes failles, et de pouvoir surmonter ces problèmes pour fournir une étude qui j'espère, sera de qualité.

---

<sup>192</sup> BAJARD, Agnès, *Les livres de jeux aux XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles : étude de deux genres à succès, les Récréations mathématiques et l'Académie universelle des jeux*, mémoire de Master 2 Cultures de l'écrit et de l'image, sous la direction de Philippe MARTIN, exemplaire dactylographié, Villeurbanne : ENSSIB, 2011.



## Sources

### I. Les livres sur un jeu unique (classement par ordre chronologique) :

*Les nouveaux jeux du picquet de la Cour*, [s.l.] : [s.n.], [s.d.], 4 p., in-4.

Exemplaire RESERVE : Magasins Réserve 4 L 606 (5) INV 500 RES (P.9BIS) consulté à la Bibliothèque Sainte-Geneviève.

*Le second jeu du picquet de la Cour*, [s.l.] : [s.n.], [s.d.], 4 p., in-4.

Exemplaire RESERVE : Magasins Réserve 4 L 606 (5) INV 500 RES (P.9TER) consulté à la Bibliothèque Sainte-Geneviève.

*Le jeu du picquet*, Paris : Charles Hulpeau, 1631, 34 p., in-8.

Exemplaire 8° 41913-5 consulté à la Bibliothèque Mazarine.

*Le jeu royal de la paume*, Paris : Charles Hulpeau, 1632, 39 p., in-8.

Exemplaire 8° 41913-6 consulté à la Bibliothèque Mazarine.

[SIGURA, Ruy Lopez de], *Le Royal jeu des eschets avec son invention science & pratique*, Paris : Claude Gourault, 1636, 187 p., in-8.

Exemplaire Princeton University consulté sur Google Books<sup>193</sup>.

GRECO, Gioachino, *Le jeu des eschets*, Paris : Nicolas Pepingué, 1669, 342 p., in-12.

Exemplaire 803616 consulté à la Bibliothèque Municipale de Lyon.

*Le jeu du picquet plaisant et recreatif*, Troyes : se vendant à Paris chez Antoine Rafflé, v. 1690, 32 p., in-8.

Exemplaire 356636 consulté à la Bibliothèque Municipale de Lyon.

MENESTRIER, Claude-François, *Jeu de cartes du blason*, Lyon : chez Thomas Amaury, 1692, 224 p., in-18.

Exemplaire Rés 813524 consulté à la Bibliothèque Municipale de Lyon.

*Le jeu du picquet plaisant et recreatif*, Troyes : Jacques Oudot, 1700, 46 p., in-8.

Exemplaire Livrets de colportage B. Bl. 30 NUM consulté à la Médiathèque du Grand Troyes.

*Les règles du jeu de piquet, avec les décisions des meilleurs joueurs sur les coups les plus difficiles*, Troyes : Veuve de Jean Oudot, [s.d.], 46 p., in-8.

Exemplaire Livrets de colportage B. Bl. 558 NUM consulté à la Médiathèque du Grand Troyes.

---

<sup>193</sup> [en ligne], consulté le 19.04.2014. URL : [http://books.google.fr/books?id=PRYAAAAYAAJ&printsec=frontcover&dq=Le+Roya+jeu+des+eschets+avec+son+invention+science+%26+practique&hl=fr&sa=X&ei=T6ahU-uEA4SV0QWF\\_oDYBA&ved=0CCEQ6AEwAA#v=onepage&q=Le%20Roya%20jeu%20des%20eschets%20avec%20son%20invention%20science%20%26%20practique&f=false](http://books.google.fr/books?id=PRYAAAAYAAJ&printsec=frontcover&dq=Le+Roya+jeu+des+eschets+avec+son+invention+science+%26+practique&hl=fr&sa=X&ei=T6ahU-uEA4SV0QWF_oDYBA&ved=0CCEQ6AEwAA#v=onepage&q=Le%20Roya%20jeu%20des%20eschets%20avec%20son%20invention%20science%20%26%20practique&f=false)

## II. Les recueils de jeux (classement par ordre chronologique) :

### MAISON ACADEMIQUE ET ACADEMIE DES JEUX

[LA MARINIÈRE, de], *La Maison académique contenant un recueil general de tous les jeux divertissans pour se rejouyr agreablement dans les bonnes companies*, Paris, R. Le Nain & M. Leché, 1654, 236 p., in-12.

Exemplaire RESERVE : Magasins Réserve 8 Y 4201 INV 7585 RES consulté à la Bibliothèque Sainte-Geneviève.

[LA MARINIÈRE, de], *La Maison académique contenant les jeux du picquet, du hoc, du tric-trac, du hoca, de la guerre, de la paulme, du billard, du palle-mail, divers jeux de cartes, qui se joüent en différentes façons... et autres jeux facetieux et divertissans*, Paris : Estienne Loison, 1659, 318 p., in-12.

Exemplaire Patrimoine d.g.23152 consulté à la Médiathèque du Grand Troyes.

[E.L.], *La Maison des jeux académiques, contenant un recueil general de tous les Jeux divertissans pour se réjouïr, & passer le temps agreablement*, Paris : Estienne Loyson, 1665, 288 p., in-12.

Exemplaire de la Bayer Staatsbibliothek consulté sur Google Books<sup>194</sup>.

[LA MARINIÈRE, de], *La maison des jeux académiques contenant un recueil general de tous les Jeux diuertissans pour se réjouïr & passer le temps agreablement, et augmentée de la Lotterie Plasante*, Paris : Estienne Loyson, 1668., 300 p., in-12.

Exemplaire RESERVE : Magasins Réserve 8 Y 4202 INV 7586 RES consulté à la Bibliothèque Sainte-Geneviève.

[C.L.], *La Maison académique contenant les jeux du picquet, du hoc, du tric-trac, du hoca, de la guerre, de la paulme, du billard, du palle-mail, divers jeux de cartes, qui se joüent en différentes façons... et autres jeux facetieux et divertissans*, Lyon : Claude Langlois et Mathieu Libéral, 1674, 322 p., in-12.

Exemplaire 343225 consulté à la Bibliothèque Municipale de Lyon.

[M.G.], *La Maison académique : contenant les jeux du picquet, du hoc, du tric-trac, du hoca, de la guerre, de la paume, du billard, du palle-mail, divers jeux de cartes, qui se joüent en différentes façons, des 4 parties du monde, de la chronologie, des villes de France... et autres Jeux facetieux et divertissans*, Lyon : Michel Goy, 1697, 349 p., in-12.

Exemplaire 343226 consulté à la Bibliothèque Municipale de Lyon.

[LA MARINIÈRE, de], *La Maison académique contenant les jeux du piquet, du Hoc, du Tric-trac, du Hoca, de la Guerre, de la Paume, du Billard, du Palle-Mail, Divers Jeux de Cartes, qui se joüent en différentes façons, des 4 parties du monde, de la Chronologie, des Villes de France... et autres Jeux*

<sup>194</sup> [en ligne], consulté le 11.02.2014. URL : [http://books.google.fr/books?id=0KJAAAAcAAJ&printsec=frontcover&dq=maison+des+jeux+acad%C3%A9miques+1665&hl=fr&sa=X&ei=\\_KahU5jbF8yT0QXQtYGACA&ved=0CDQQ6AEwAA#v=onepage&q=maison%20des%20jeux%20acad%C3%A9miques%201665&f=false](http://books.google.fr/books?id=0KJAAAAcAAJ&printsec=frontcover&dq=maison+des+jeux+acad%C3%A9miques+1665&hl=fr&sa=X&ei=_KahU5jbF8yT0QXQtYGACA&ved=0CDQQ6AEwAA#v=onepage&q=maison%20des%20jeux%20acad%C3%A9miques%201665&f=false)

*facetieux et divertissans*, La Haye : Jacob van Elinckhuysen, 1702, 2 t. (312 p. ; 96 p.), in-12.

Exemplaire de la Bayer Staatsbibliothek consulté sur Google Books<sup>195</sup>.

*L'Académie ou Maison des jeux, dans laquelle on voit les Règles comme on joue aujourd'hui*, Troyes : Jean Garnier, 1714, 54 p., in-8.

Exemplaire Patrimoine B. Bl. 1614 NUM consulté à la Médiathèque du Grand Troyes.

*Académie universelle des jeux contenant les règles des jeux de cartes permis ; du Trictrac, des Echecs, de la Paume, du Mail, du Billard & autres. Avec des Instructions faciles pour les bien joüer*, Paris : Nicolas Legras, 1718, 354 p. in-12.

Exemplaire de la Bayer Staatsbibliothek consulté sur Google Books<sup>196</sup>.

*La plus nouvelle académie universelle des jeux, ou divertissemens innocens, contenant les Regles des Jeux de cartes permis ; des Echecs, du Trictrac, du Revertier, du Toute-Table, du Tourne-Case, des Dames Rabattues, du Plain & du Toc, comme aussi, celles du Billard, du Mail, de la Courte-Paume, de la Longue-Paume, etc., avec des instructions faciles pour les bien joüer*, Leide : Pierre Van Der Aa, 1721, 2 t. (229 p. ; 420 p.), in-12.

Exemplaire Bodleian library consulté le 08.05.2014 sur Google Books<sup>197</sup>.

*Académie universelle des jeux contenant les règles des jeux du Trictrac, des Echecs, du Quadrille, du Quintille, de l'Hombre à trois, du Reversis ; & de tous les autres Jeux avec Des Instructions faciles pour les bien joüer*, Paris : Théodore Legras, 1725, 3 t. en 1 vol. (354 p. ; 182 p. ; 56 p.), in-8.

Exemplaire 381935 consulté à la Bibliothèque Municipale de Lyon.

*The Compleat gamester, for playing at above twenty several games upon the cards with variety upon the same, now first added. As likewise at all the games of the tables. Together with the royal game of chess, and billiards...* Londres : J. Wilford, 1725, 224 p., in-12.

Exemplaire de la Princeton University consulté sur Google Books<sup>198</sup>.

*Académie universelle des jeux contenant les règles des jeux de Quadrille, & Quintille, de l'Hombre à trois, du Piquet, du Réversis, des Echecs, du Trictrac ; & de tous les autres jeux. Avec des instructions faciles pour apprendre à les bien joüer*, Paris : Théodore Legras, 1739, 588 p., in-12.

Exemplaire consulté au Musée de la carte à jouer.

<sup>195</sup> [en ligne], consulté le 21.02.2014. URL : <http://books.google.fr/books?id=6axAAAAcAAJ&printsec=frontcover&dq=maison+des+jeux+acad%C3%A9miques+1702&hl=fr&sa=X&ei=AKihU9zoKqnM0AWxlICAAw&ved=0CDQQ6AEwAA#v=onepage&q=maison%20des%20jeux%20acad%C3%A9miques%201702&f=false>

<sup>196</sup> [en ligne], consulté le 07.02.2014. URL : <http://books.google.fr/books?id=4ULLtgAACAAJ&dq=acad%C3%A9mie+universelle+des+jeux+1718&hl=fr&sa=X&ei=zqihU9aZNcbiIQWVm4DICg&ved=0CEUQ6AEwBw>

<sup>197</sup> [en ligne], consulté le 07.02.2014. URL : <http://books.google.fr/books?id=Sdg9AAAAcAAJ&printsec=frontcover&dq=la+plus+nouvelle+acad%C3%A9mie+des+jeux+1721&hl=fr&sa=X&ei=RbVrU7ukBIKVPZrXgLGp&ved=0CDIQ6AEwAA#v=onepage&q=la%20plus%20nouvelle%20acad%C3%A9mie%20des%20jeux%201721&f=false>

<sup>198</sup> [en ligne], consulté le 21.02.2014. URL : [http://books.google.fr/books?id=6-IYAAAAYAAJ&printsec=frontcover&hl=fr&source=gb\\_s\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](http://books.google.fr/books?id=6-IYAAAAYAAJ&printsec=frontcover&hl=fr&source=gb_s_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

*La Plus nouvelle Académie universelle des Jeux, ou divertissemens innocens contenant, les Règles de Jeux de Cartes permis : du Billard, du Mail, de la Courte-Paume, de la Longue-Paume, du Trictrac, du Revertier, du Toute-Table, du Tourne-Case, des Dames Rabattues, du Plain, du Toc, & des Echecs. Avec des instructions facile pour apprendre à les bien jouer*, Amsterdam et Leipzig : Arkstee & Merkus, 1752, t.3 (273 p.), in-12.

Exemplaire 809767 consulté à la Bibliothèque Municipale de Lyon.

*Académie universelle des jeux avec des instructions faciles pour apprendre à les bien jouer*, Amsterdam : Aux depens de la compagnie, 1756, 680 p., in-12.

Exemplaire RESERVE : Magasins Fonds ancien 8 Z 5307 INV. 8490 FA consulté à la Bibliothèque Sainte-Geneviève.

*Académie universelle des jeux avec des instructions faciles pour apprendre à les bien jouer*, Amsterdam : Aux depens de la Compagnie, 1760, 2 t. en 1 vol. (384 p. ; 294 p.), in-12.

Exemplaire consulté au Musée de la carte à jouer.

*Mr. Hoyle's games of whist, quadrille, piquer, chess and Backgammon complete. In which are contained, The Method of Playing and Betting, at those Games, upon equal, or advantageous Terms. Including The laws of the federal Games*, London : Thomas Osborne, Henry Woodfall, Richard Baldwin, v. 1765, 216 p., in-12.

Exemplaire RESERVE : Magasins Réserve 8 Y 4219 INV 7615 RES consulté à la Bibliothèque Sainte-Geneviève.

*Académie universelle des Jeux, contenant les regles des jeux de Quadrille, & Quintille, de l'Hombre à trois, du Piquet, du Reversis, des Echecs, du Trictrac, & de tous les autres Jeux, avec des Instructions faciles pour apprendre à les bien jouer*, Amsterdam : Aux depens de la Compagnie, 1766, 2 t. (710 p. ; 327 p.), in-12.

Exemplaire de la bibliothèque d'Harvard consulté sur Google Books<sup>199</sup>.

*Académie universelle des Jeux, contenant les regles de tous les Jeux, avec des Instructions faciles pour apprendre à les bien jouer. Nouvelle édition, Augmentée du Jeu des Echecs, par Philidor, du Jeu du Whisk , par Edmond Hoyle, traduit de l'Anglois ; & du Jeu du Tre-sette*, Amsterdam : Aux depens de la Compagnie, 1777, 2 t. en 1 vol. (384p. ; 330 p.), in-8.

Exemplaire 381939 consulté à la Bibliothèque Municipale de Lyon.

*Almanach des jeux, ou académie portative contenant les règles du reversis, du Wisk du tre-sette, du piquet et du trictrac, Nouvelle édition augmentée des nerfs du Maryland & du Wisk Bostonien*, Paris : Fournier, 1785, 90 p., in-12.

Exemplaire de la New York Public Library consulté sur Google Books<sup>200</sup>.

<sup>199</sup> [en ligne], consulté le 15.04.2014. URL : <http://books.google.fr/books?id=aCoVAAAAYAAJ&printsec=frontcover&dq=acad%C3%A9mie+universelle+des+jeux+1766&hl=fr&sa=X&ei=1aqhU-W9IeSk0QXWs4GYDQ&ved=0CCEQ6AEwAA#v=onepage&q=acad%C3%A9mie%20universelle%20des%20jeux%201766&f=false>

<sup>200</sup> [en ligne], consulté le 11.02.2014 URL : <http://books.google.fr/books?id=UIwPAAAAIAAJ&printsec=frontcover&dq=Almanach+des+jeux,+ou+acad%C3%A9mie+portative+1785&hl=fr&sa=X&ei=KauhU9neOueq0QXnqYHACg&ved=0CCEQ6AEwAA#v=onepage&q=Almanach%20des%20jeux%2C%20ou%20acad>

*Académie universelle des jeux, contenant les Règles des Jeux de Cartes permis ; celles du Billard, du Mail, du Trictrac, du Revertier, etc. etc. Avec des Instructions faciles pour apprendre à les bien jouer. Nouvelle édition, Augmentée du Jeu des Echecs, par Philidor ; du Jeu du Whist, par Edmond Hoyle, traduit de l'Anglois ; du Jeu du Tre-sette, du Jeu de Domino, etc. etc.*, Amsterdam : D.J. Changuion et T. Van Harrevelt, 1786, 680 p., in-12.  
Exemplaire consulté au Musée de la carte à jouer.

*Almanach des jeux, ou académie portative contenant les règles du reversis, du Wisk du tre-sette, du piquet et du trictrac, Nouvelle édition augmentée des nerfs du Maryland & du Wisk Bostonien*, Paris : Fournier, 1789, 6 t. en un volume (72 p. ; 60 p. ; 72 p. ; 106 p. ; 102 p. ; 28 p.), in- 12.  
Exemplaire Patrimoine ec.9.897 consulté à la Médiathèque du Grand Troyes.

*Académie universelle des jeux, contenant les Règles des Jeux de Cartes permis ; celles du Billard, du Mail, du Trictrac, du Revertier, etc. etc. Avec des Instructions faciles pour apprendre à les bien jouer. Nouvelle édition, Augmentée du Jeu des Echecs, par Philidor ; du Jeu du Whist, par Edmond Hoyle, traduit de l'Anglais ; du Jeu du Tre-sette, du Jeu de Domino, de l'Homme de Brou, etc. etc.*, Lyon : Ballanche père et fils, 1802, 3t. (331 p. ; 300 p. ; 330 p.), in- 12.  
Exemplaire 404049 consulté à la Bibliothèque Municipale de Lyon.

*Académie universelle des jeux, contenant les Règles des Jeux de Cartes permis ; celles du Billard, du Mail, du Trictrac, du Revertier, etc. etc. Avec des Instructions faciles pour apprendre à les bien jouer. Nouvelle édition, Augmentée du Jeu des Echecs, par Philidor ; du Jeu du Whist, par Edmond Hoyle, traduit de l'Anglais ; du Jeu du Tre-sette, du Jeu de Domino, de l'Homme de Brou, etc. etc.*, Lyon : B. Cormon et Blanc, 1805, 2 t. (333 p. ; 300 p.), in-12.  
Exemplaire Chomarat A 10212 consulté à la Bibliothèque Municipale de Lyon.

*Académie universelle des jeux, contenant les Règles des Jeux de Cartes permis ; celles du Billard, du Mail, du Trictrac, du Revertier, etc. etc. Avec des Instructions faciles pour apprendre à les bien jouer. Nouvelle édition, Augmentée du Jeu des Echecs, par Philidor ; du Jeu du Whist, par Edmond Hoyle, traduit de l'Anglais ; du Jeu du Tre-sette, du Jeu de Domino, de l'Homme de Brou, etc. etc.*, Paris et Lyon : Costes et Leroy, 1806, 3t. (359 p. ; 323 p. ; 353 p.), in-12.  
Exemplaire consulté sur Gallica<sup>201</sup>.

[COUSIN D'AVALLON, Charles-Yves], *Académie universelle des jeux, contenant : 1° leurs règles fondamentales et additionnelles ; 2° leur origine et les principes qui les constituent ; 3° les recherches, les calculs et les probabilités, d'après lesquels il est essentiel de les jouer ; 4° les principes et les règles du piquet, boston, wisth, domino, trictrac, etc. etc., 5° les décisions des plus fameux joueurs dans les cas douteux*, Paris : Corbet aîné, 1833, 473 p., in- 8.  
Exemplaire 343216 consulté à la Bibliothèque Municipale de Lyon.

<sup>201</sup> %C3%A9mie%20portative%201785&f=false

[en ligne], consulté le 12.10.2013.

URL : <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k2041486/f1.image>

[COUSIN D'AVALLON, Charles-Yves], *Académie universelle des jeux, contenant : 1° leurs règles fondamentales et additionnelles ; 2° leurs origines et les principes qui les constituent ; 3° les recherches, les calculs et les probabilités d'après lesquels il est essentiel de les jouer ; 4° les principes et les règles du piquet, boston, wisth, domino, trictrac, etc. etc., 5° les décisions des plus fameux joueurs dans les cas douteux ; et un nouveau traité complet de l'écarté ; précédé d'un coup d'oeil général sur le jeu, tant dans les temps anciens que modernes*, Paris : Corbet aîné, 1834, 473 p.  
Exemplaire consulté sur Google Books<sup>202</sup>.

LEBRUN, M., *Manuel des jeux de calcul et de hasard, ou nouvelle académie des jeux*, Paris : Roret, 1848, 365 p.  
Exemplaire consulté sur Gallica<sup>203</sup>.

DUSMENIL, F., *Académie des jeux contenant les Règles, principes et combinaisons des principaux Jeux de Cartes, des Échecs, des Dames, du Domino, du Tric-trac, du Jacquet, etc*, Paris : Bernardin-Béchet, [s.d], 142 p., in-8.  
Exemplaire personnel.

### III. Autres livres

CESSOLES, Jacques de, *Le livre du jeu d'échecs ou la société idéale au Moyen Âge, XIII<sup>e</sup> siècle*, traduit et présenté par Jean-Michel MEHL, Paris, 1995, 217 p., in-4.

THEOTIME, *Question chrestienne touchant le jeu. Adressé aux dames de Paris*, 1633, préface n.p. ; 60 p., in-8.  
Exemplaire consulté à la Bibliothèque Mazarine.

FRANCHISE, sieur de la, *La deffence des dames ou bien response au livre intitulé Question chrestienne touchant le jeu. Adressé aux dames de Paris*, 1634, 62 p, in-8.  
Exemplaire consulté à la Bibliothèque Mazarine.

MERIZIAC, Claude-Gaspard Bachet de, *Problemes plaisans et delectables qui se font par les nombres*, Paris : Gauthier-Villars, 1884, 242 p.  
Exemplaire du CNAM<sup>204</sup>.

SOREL, Charles, *La Maison des jeux, où se trouvent les divertissements d'une compagnie par des narrations agréables et autres entretiens d'une honeste conversation*, Paris : Nicolas de Sercy, 1643, 692 p. in-12.  
Exemplaire RESERVE : Magasins Réserve 8 Y 4203 INV 7587 RES consulté à la Bibliothèque Sainte-Geneviève.

<sup>202</sup> [en ligne], consulté le 11.02.2014. URL : <http://books.google.fr/books?id=U4ZZAAAAYAAJ&printsec=frontcover&dq=acad%C3%A9mie+des+jeux+cousin+d%27avallon&hl=fr&sa=X&ei=rquhU6ewDYmN0AXc5IDQDw&ved=0CCcQ6AEwAQ#v=onepage&q=acad%C3%A9mie%20des%20jeux%20cousin%20d%27avallon&f=false>

<sup>203</sup> [en ligne], consulté le 19.04.2014  
URL : <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k204008h.r=Manuel+des+jeux+de+calcul+et+de+hasard%2C+ou+nouvelle+acad%C3%A9mie+des+jeux.langFR>

<sup>204</sup> [en ligne], consulté le 25.02.2014. URL : <http://cnum.cnam.fr/redir?8PY45>

*Le Royal jeu de l'ombre et du piquet, augmentez du jeu des eschets, et d'un nouveau jeu de l'ombre, comme on le joïe presentement à la Cour & à Paris, & autres nouvellement inventez*, La Haye : Jacob van Ellinckhuysen, 1712, 2t. (96 p. ; 73 p.), in-12.

Exemplaire Princeton university consulté sur Google Books<sup>205</sup>

*Le Royal jeu de l'homme et du piquet, augmentez du jeu des eschets, et d'un nouveau jeu de l'homme, comme on le joïe presentement à la Cour & à Paris, & autres nouvellement inventez*, Amsterdam : Louis Foubert, 1735 3t. (96 p. ; 73 p. ; 77 p.), in-12.

Exemplaire Princeton University consulté le 19.04.2014 sur Google Books<sup>206</sup>.

[LACOMBE, Jacques], *Encyclopédie méthodique : dictionnaire des Jeux faisant suite au Tome III des Mathématiques*, Paris : Panckoucke, 1792, 316 p., in-4.

Exemplaire consulté sur Google Books<sup>207</sup>.

#### IV. Estampe

*Le piquet voleur*, Wissembourg : F.C. Wentzel, Lyon : Gadola, Paris : veuve Gosselin, [1880].

Exemplaire Chomarat Est 17422 consulté à la Bibliothèque municipale de Lyon.

<sup>205</sup> [en ligne], consulté le 19.04.2014. URL : <http://books.google.fr/books?id=Jf1YAAAAAYAAJ&printsec=frontcover&dq=Le+Royal+jeu+de+l%27ombre+et+du+piquet,+augmentez+du+jeu+des+eschets&hl=fr&sa=X&ei=zquhU4zWH4SW0QWTwYHQDg&ved=0CCoQ6AEwAA#v=onepage&q=Le%20Royal%20jeu%20de%20l%27ombre%20et%20du%20piquet%2C%20augmentez%20du%20jeu%20des%20eschets&f=false>

<sup>206</sup> [en ligne], consulté le 13.01.2014. URL : <http://books.google.fr/books?id=o1IrAAAAAYAAJ&pg=PA1&dq=Le+Royal+jeu+de+l%27ombre+et+du+piquet,+augmentez+du+jeu+des+eschets&hl=fr&sa=X&ei=zquhU4zWH4SW0QWTwYHQDg&ved=0CC4Q6AEwAQ#v=onepage&q=Le%20Royal%20jeu%20de%20l%27ombre%20et%20du%20piquet%2C%20augmentez%20du%20jeu%20des%20eschets&f=false>

<sup>207</sup> [en ligne], consulté le 13.01.2014. URL : [http://books.google.fr/books?id=MdY-Ldrcuf4C&printsec=frontcover&dq=dictionnaire+des+jeux+panckoucke+lacombe&hl=fr&sa=X&ei=W6iU\\_6ELqXI0wWli4CAAw&ved=0CCwQ6AEwAg#v=onepage&q&f=false](http://books.google.fr/books?id=MdY-Ldrcuf4C&printsec=frontcover&dq=dictionnaire+des+jeux+panckoucke+lacombe&hl=fr&sa=X&ei=W6iU_6ELqXI0wWli4CAAw&ved=0CCwQ6AEwAg#v=onepage&q&f=false)



# ***Bibliographie***

## **Dictionnaires et encyclopédies :**

ALLEAU, René (dir.), *Dictionnaire des jeux*, Paris : De Vecchi, 1978.

BARBIER, Antoine Alexandre, *Dictionnaire des ouvrages anonymes*, 3e éd. Paris : Daffis, 1872-1879, 4 volumes et 2 suppléments 1889, 1901 (reprint Paris : Maisonneuve et Larose, 1963).

FURETIERE, Antoine, *Dictionnaire universel, contenant generalement tous les mots françois tant vieux que modernes, et les termes de toutes les sciences et des arts*, La Haye - Rotterdam : Arnout et Reinier Leers, 1690.

HOEFER (dir.), *Nouvelle biographie générale depuis les temps les plus reculés jusqu'à nos jours*, Paris : Firmin Didot, 1855.

LHÔTE, Jean-Marie, *Dictionnaire des jeux de société*, Paris : Flammarion, 1996.

QUERARD, Joseph-Marie, *Les Supercheries littéraires dévoilées*, 2e éd., Paris : Daffis, 1869-1870, 3 volumes (reprint Paris : Maisonneuve et Larose, 1964).

## **Les jeux et les joueurs à l'époque moderne :**

ARIÈS, Philippe, MARGOLIN, Jean-Claude, *Les Jeux à la Renaissance : actes du XXIII<sup>e</sup> colloque international d'études humanistes, Tours, juillet 1980*, Paris : J. Vrin, coll. « De Pétrarque à Descartes », 1982.

BAJARD, Agnès, *Les jeux à Lyon au XVIII<sup>e</sup> siècle : pratiques, métiers, discours*, mémoire de Master 1 Cultures de l'écrit et de l'image, dir. Olivier Zeller, exemplaire dactylographié, Villeurbanne : ENSSIB, 2010.

BAJARD, Agnès, *Les livres de jeux aux XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles : étude de deux genres à succès, les Récréations mathématiques et l'Académie universelle des jeux*, mémoire de Master 2 Cultures de l'écrit et de l'image, dir. Philippe MARTIN, exemplaire dactylographié, Villeurbanne : ENSSIB, 2011.

BARDIES-FRONTY, Isabelle, DUNN-VATURI, Anne-Elisabeth (dir.), *Art du jeu, jeu dans l'Art : de Babylone à l'Occident médiéval. Exposition, Paris, Musée de Cluny, 28 novembre 2012-4 mars 2013*, Paris : Réunion des Musées Nationaux, 2012.

BELMAS, Elisabeth, « Pratiques et représentations des jeux dans la France d'Ancien Régime : les traités de jeux du XVI<sup>e</sup> au XVIII<sup>e</sup> siècle », dans Festival d'histoire de Montbrison, *A quoi joue-t-on ? : Pratiques et usages des jeux et*

*jouets à travers les âges*, Montbrison : Festival d'histoire Ville de Montbrison, 1999, p. 483-494.

BELMAS Elisabeth, *Jouer autrefois : essai sur le jeu dans la France moderne (XVI<sup>e</sup>-XVIII<sup>e</sup> siècle)*, Seyssel : Champ Vallon, 2006.

BILLOIR, Thibault, *Jeu du roi et jeu de la reine aux XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles : du délassement personnel à la cérémonie de cour*, résumé de thèse, École des Chartes, 2010 [en ligne] consulté le 16.05.2014.  
URL : <http://theses.enc.sorbonne.fr/2010/billoir>

BRANT, Sebastien, « Les joueurs », dans *La Nef des fous*, trad. HORST Madeleine, Strasbourg : éd. de la Nuée Bleue, 1977.

Centre aixois d'études et de recherches sur le XVIII<sup>e</sup> siècle, *Le jeu au XVIII<sup>e</sup> siècle : Colloque d'Aix-en-Provence, 30 avril, 1 et 2 mai 1971*, Aix-en-Provence : Édisud, 1976.

DEPAULIS, Thierry, *Les Loix du jeu : bibliographie de la littérature technique des jeux de cartes en français avant 1800. Suivie d'un supplément couvrant les années 1800-1850*, Paris : Cymbalum Mundi, 1994.

DEPAULIS, Thierry, *Tarot, jeu et magie*, Paris : Bibliothèque nationale de France, 1984.

FAVIER, René, « Jouer dans les villes de province en France au XVIII<sup>e</sup> siècle », dans *Revue française d'histoire urbaine*, n°1, juin 2000, p. 65-85.

FINKEL, Irving, « Le jeu royal d'Ur », dans *Jeux et jouets dans l'Antiquité et le Moyen-Age*, Dijon : Archéologia, 1992.

FREUNDLICH, Francis, *Le monde du jeu à Paris : 1715-1800*, Paris : Albin Michel, coll. « Bibliothèque Albin Michel Histoire », 1995.

GABAUDAN, Paulette, « Le livre des jeux du Roi Alphonse le Sage », dans Festival d'histoire de Montbrison, *A quoi joue-t-on ? : Pratiques et usages des jeux et jouets à travers les âges*, Montbrison : Festival d'histoire Ville de Montbrison, 1999, p. 453-468.

GRUSSI, Olivier, *La vie quotidienne des joueurs sous l'Ancien Régime à Paris et à la cour*, Paris : Hachette, 1985.

HUIZINGA, John, *Homo ludens*, Paris : Gallimard, 1988 (éd. Originale 1938)

LA MURE, Marie-Hélène de, MINAULT-RICHOMME, Emmanuelle, « La règle du jeu : tradition ludique et patrimoine écrit », dans *Art et métiers du livre*, n° 250, octobre-novembre 2005, p. 20-37.

*Le Palamède, revue mensuelle des échecs*, tome second, Paris : Au bureau de la revue, 1837<sup>208</sup>.

LHÔTE, Jean-Marie, *Histoire des jeux de société : géométries du désir*, Paris : Flammarion, 1994.

LHÔTE, Jean-Marie, *Le symbolisme des jeux*, Paris : Berg, 1976.

MEHL, Jean-Michel, *Les jeux au royaume de France du XIII<sup>e</sup> au début du XVI<sup>e</sup> siècle*, Paris : Fayard, 1990.

NETCHINE, Ève (dir.), *Jeux de princes, jeux de vilains*, catalogue d'exposition BnF, Paris : Bibliothèque nationale, 2009.

PECHINE, Jean-Michel, *Roi des jeux, jeu des rois*, Paris : Gallimard, coll. « La Découverte » 1997.

REYNAUD, Denis, « Une histoire littéraire du piquet », dans Festival d'histoire de Montbrison, *A quoi joue-t-on ? : Pratiques et usages des jeux et jouets à travers les âges*, Montbrison : Festival d'histoire Ville de Montbrison, 1999, p. 219-230.

SCHLADER, Ulrich, *Jeux de l'humanité : 5000 ans d'histoire culturelle des jeux de société*, Genève : Slatkine, 2007.

THIROUIN, Laurent, *Le hasard et les règles : le modèle du jeu dans la pensée de Pascal*, Paris : J.Vrin, 1991.

### **Histoire du livre et de la lecture :**

ANDRIES, Lise, BOLLEME, Geneviève, « Bibliographies : répertoire des titres », dans *La Bibliothèque bleue : littérature de colportage*, Paris : Robert Laffont, 2003, p. 889-984.

BARBIER, Frédéric, *Histoire du livre en Occident*, Paris : Armand Colin, 2012.

BOLLEME, Geneviève, *La Bibliothèque bleue : la littérature populaire en France du XVI<sup>e</sup> au XIX<sup>e</sup> siècle*, Paris : Julliard, 1971.

DELCOURT, Thierry ; PARINET, Élisabeth, *La Bibliothèque bleue et les littératures de colportage : actes du colloque organisé par la Bibliothèque municipale à vocation régionale de Troyes en collaboration avec l'École nationale des Chartes (12-13 novembre 1999)*, Paris : École des chartes, Troyes : Maison du boulanger, 2000.

---

<sup>208</sup> [en ligne], consulté le 09.05.2014. URL : <http://books.google.fr/books?id=AjMCAAAAYAAJ&pg=PA108&lpg=PA108&dq=philippe+stamma+biography&source=bl&ots=F5TAOyjLK-&sig=XS1LZiGKGCKH1sDqvoRMK2OPnwE&hl=fr&sa=X&ei=YeNsU9GeJuWxsATD34DACA&ved=0CFUQ6AEwCQ#v=onepage&q=philippe%20stamma%20biography&f=false>

LAZLO, Pierre, *La leçon de choses : De l'art de l'emblème à la communication moderne*, Paris : Austral, coll. « Essais », 1995.

MANDROU, Robert, *La culture populaire aux XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles : La Bibliothèque Bleue de Troyes*, Paris : Stock, 1975.

MARTIN, Henri-Jean, *Histoire du livre*, Paris : Bibliothèque nationale, 1964.

MARTIN, Henri-Jean, *Le livre français sous l'Ancien Régime*, Paris : Promodis, coll. « Histoire du livre », 1987.

MORIN, Alfred, *Catalogue descriptif de la Bibliothèque bleue de Troyes*, Genève : Droz, 1974.

PIERROT, Roger (dir.), *Catalogue de l'exposition : Le livre dans la vie quotidienne*, Paris : Bibliothèque nationale, 1975.

ROCHE, Daniel, « Les pratiques de l'écrit dans les villes françaises du XVIII<sup>e</sup> siècle », dans CHARTIER, Roger (dir.), *Pratiques de la lecture*, Paris : Payot & Rivages, 1993 p. 201-229.

### **Les cartes à jouer :**

ALLEMAGNE, Henri-René D', *Les Cartes à jouer du XVI<sup>e</sup> au XX<sup>e</sup> siècle*, Paris : Hachette, 1906.

BORVO, Alain, *Anatomie d'un jeu de cartes : l'aluette ou le jeu de la vache*, préfacé par Jean-Pierre SEGUIN, Nantes : Y. Vachon, 1977.

HOFFMANN, Detlef, *Le monde de la carte à jouer*, Leipzig : Leipzig, 1972.

PALASI, Philippe, *Jeux de cartes et jeux de l'oie héraldiques aux XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles : une pédagogie ludique en France sous l'Ancien Régime*, préfacé par Michel Pastoureau, Paris : Picard, 2000.

SEGUIN, Jean-Pierre, *Le jeu de carte*, Paris : Hermann, 1968.

### **Textes littéraires :**

LAS CASES Emmanuel, comte de, *Le Mémorial de Sainte-Hélène*, Paris : Gallimard, 1956-1957, p. 119.

MOLIERE, *Les Fâcheux*, Paris : Gallimard, coll. « Folio théâtre », 2005, p. 61.

MUSSET Alfred de, *Il ne faut jurer de rien*, Acte III Scène 4, Paris : Les Belles Lettres, 1957, p. 168.

PASCAL, Blaise, *Pensées*, Paris : Gallimard, coll. « Folio classique », 2008, p. 141.

RABELAIS, François, *Gargantua*, Paris : Pocket, coll. « Classiques », 2009.

SÉVIGNÉ, Mme de, *Correspondance, tome 2 : 1675-1680*, Paris : Gallimard, 1974, p. 278.

STENDHAL, *La Chartreuse de Parme*, Paris : Gallimard, coll. « Folio classique », 2010.

**Autres :**

LAROCHE, Jean-Paul, *L'imagerie de la Guillotière (1825-1897)*, Lyon : Mémoire active, 2011.



## *Sitographie*

### **Expositions virtuelles :**

Exposition virtuelle « La règle du jeu : la tradition ludique dans le patrimoine écrit : 18 septembre – 19 décembre 2005 » de la Bibliothèque Sainte-Geneviève, [en ligne], consulté le 22.10.2013.

URL : <http://www-bsg.univ-paris1.fr/ExposVirtuelles/exposvirtuellesreserves/jeu/jeucompile.htm>

Exposition virtuelle « Jeux de Princes, jeux de vilains » de la Bibliothèque nationale de France, [en ligne], consulté le 26.10.2013.

URL : <http://expositions.bnf.fr/jeux/>

### **Catalogues en ligne (consultés régulièrement entre octobre 2013 et mai 2014) :**

Catalogue collectif de France [en ligne]. URL : <http://ccfr.bnf.fr/>

Catalogue Worldcat [en ligne]. URL : <http://www.worldcat.org/>

Catalogue de la Bibliothèque municipale de Lyon [en ligne].  
URL : <http://catalogue.bm-lyon.fr/>

Catalogue de la Bibliothèque Sainte-Geneviève [en ligne]. URL : <http://www-bsg.univ-paris1.fr/>

Catalogue de la Bibliothèque nationale de France [en ligne].  
URL : <http://data.bnf.fr/>

### **Autres sites consultés :**

#### **Articles, base de données, études, sites généralistes**

Traduction de JOOSTENS, Pâquier, *Alea, sive de curanda ludendi in pecuniam cupiditate*, 1561, par Jean-François Cottier et Cathy Darmstädter [en ligne], consulté le 13.02.2014.

URL : [http://www.pum.umontreal.ca/files/prod/livres\\_fichiers/B-De-Alea-LONGV5.pdf](http://www.pum.umontreal.ca/files/prod/livres_fichiers/B-De-Alea-LONGV5.pdf)

Base de données Frantext [en ligne], consultée le 30.05.2014.  
URL : <http://www.frantext.fr/>

Site internet de Dominique Varry, professeur d'histoire du livre et des bibliothèques [en ligne], consulté le 02.05.2014. URL : <http://dominique-varry.enssib.fr/>

Site internet du Museum National de Cardiff [en ligne], consulté le 02.06.2014.  
URL : <http://www.museumwales.ac.uk/art/online/>

REY, Christophe, « Charles-Joseph Panckoucke, artisan de l'encyclopédisme français », université de Provence [en ligne], consulté le 11.02.2014.  
URL : [http://www.u-picardie.fr/LESCLaP/rey/Reyc\\_panckoucke.pdf](http://www.u-picardie.fr/LESCLaP/rey/Reyc_panckoucke.pdf)

CAZENEUVE, Jean, « JEU : Le jeu dans la société », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consulté le 16 juin 2014. URL : <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/jeu-le-jeu-dans-la-societe/>

## *Table des annexes*

<b>ANNEXE 1 : FRONTISPICE DE LA MAISON ACADÉMIQUE DE 1654....</b>	<b>112</b>
<b>ANNEXE 2 : FRONTISPICE DE LA MAISON DES JEUX ACADÉMIQUE DE 1674.....</b>	<b>113</b>
<b>ANNEXE 3 : FRONTISPICE DE L'ACADÉMIE UNIVERSELLE DES JEUX DE 1718.....</b>	<b>114</b>
<b>ANNEXE 4 : FRONTISPICE DE L'ACADÉMIE UNIVERSELLE DES JEUX DE 1721.....</b>	<b>115</b>
<b>ANNEXE 5 : FRONTISPICE DE L'ACADÉMIE UNIVERSELLE DES JEUX DE 1752.....</b>	<b>116</b>
<b>ANNEXE 6 : TABLE DES JEUX DE LA MAISON ACADÉMIQUE DE 1654 .....</b>	<b>117</b>
<b>ANNEXE 7 : TABLEAU COMPARATIF DES JEUX DE CARTES DANS LES LIVRES DE JEUX.....</b>	<b>119</b>
<b>ANNEXE 8 : LES PLANCHES D'ILLUSTRATION DANS L'ACADÉMIE UNIVERSELLE DES JEUX DE 1802.....</b>	<b>121</b>
<b>ANNEXE 9 : MARQUE DU LIBRAIRE BOHAIRE DANS L'ACADEMIE UNIVERSELLE DES JEUX DE 1802.....</b>	<b>125</b>
<b>ANNEXE 10 :LES OBJETS SERVANT À LA PRATIQUE DU JEU DU PIQUET.....</b>	<b>126</b>

ANNEXE 1 : FRONTISPICE DE *LA MAISON ACADEMIQUE* DE  
1654<sup>209</sup>



<sup>209</sup> Source : [en ligne], URL :<http://www-bsg.univ-paris1.fr/ExposVirtuelles/exposvirtuellesreserves/jeu/jeucompile.htm>

**ANNEXE 2 : FRONTISPICE DE *LA MAISON DES JEUX*  
*ACADÉMIQUE DE 1674*<sup>210</sup>**



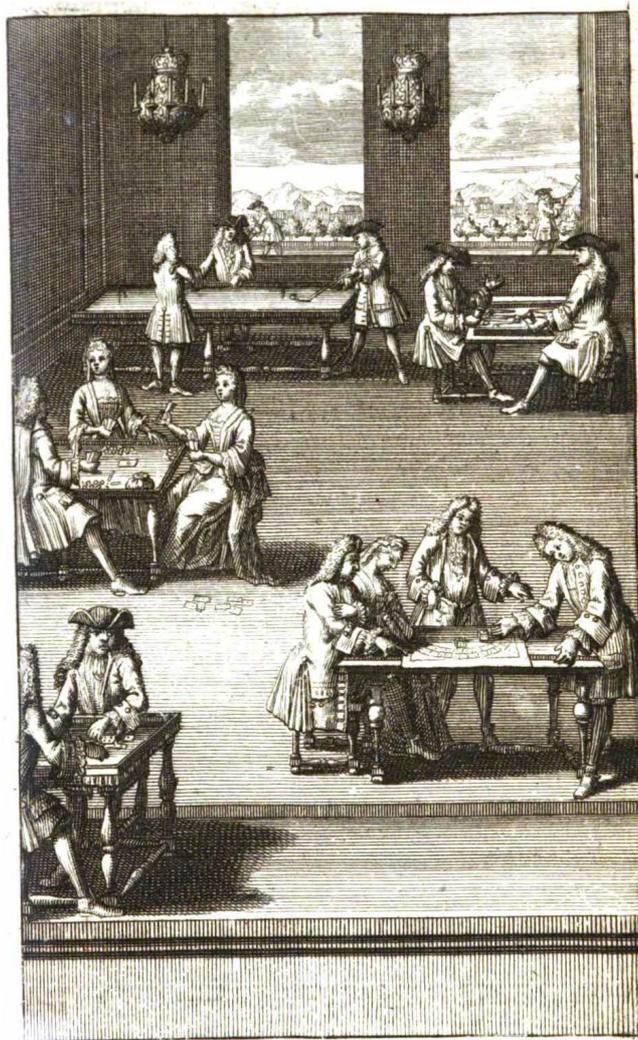
<sup>210</sup> [C.L.], *La Maison académique*, 1674, *op.cit.*  
Exemplaire 343225 de la Bibliothèque municipale de Lyon.

ANNEXE 3 : FRONTISPICE DE L'ACADÉMIE UNIVERSELLE DES  
JEUX DE 1718<sup>211</sup>



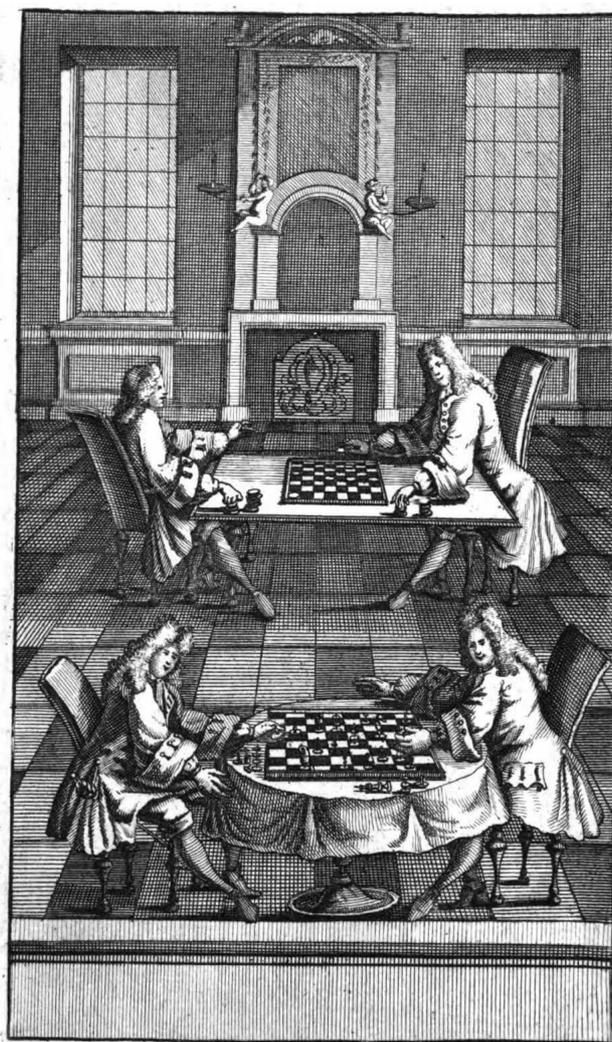
<sup>211</sup> *Académie universelle des jeux contenant les règles des jeux de cartes permis ; du Trictrac, des Echecs, de la Paume, du Mail, du Billard & autres. Avec des Instructions faciles pour les bien jouer*, Paris : Nicolas Legras, 1718, 354 p. in-12.  
Exemplaire de la Bayer Staatsbibliothek consulté sur Google Books.

## ANNEXE 4 : FRONTISPICE DE L'ACADÉMIE UNIVERSELLE DES JEUX DE 1721<sup>212</sup>



<sup>212</sup> *La plus nouvelle académie universelle des jeux, ou divertissemens innocens, contenant les Regles des Jeux de cartes permis ; des Echecs, du Trictrac, du Revertier, du Toute-Table, du Tourne-Case, des Dames Rabattues, du Plain & du Toc, comme aussi, celles du Billard, du Mail, de la Courte-Paume, de la Longue-Paume, etc., avec des instructions faciles pour les bien jouer,* Leide : Pierre Van Der Aa, 1721, 2 t. (229 p. ; 420 p.), in-12.  
Exemplaire Bodleian library consulté le 08.05.2014 sur Google Books.

**ANNEXE 5 : FRONTISPICE DE L'ACADÉMIE UNIVERSELLE DES  
JEUX DE 1752<sup>213</sup>**



<sup>213</sup> *La Plus nouvelle Académie universelle des Jeux, ou divertissemens innocens contenant, les Règles de Jeux de Cartes permis : du Billard, du Mail, de la Courte-Paume, de la Longue-Paume, du Trictrac, du Revertier, du Toute-Table, du Tourne-Case, des Dames Rabattues, du Plain, du Toc, & des Echecs. Avec des instructions facile pour apprendre à les bien jouer*, Amsterdam et Leipzig : Arkstee & Merkus, 1752, t.3 (273 p.), in-12.  
Exemplaire 809767 consulté à la Bibliothèque Municipale de Lyon.

## ANNEXE 6 : TABLE DES JEUX DE *LA MAISON ACADÉMIQUE* DE 1654

Le Jeu du Picquet.....	I
Le jeu du Hoc.....	26
Le Jeu du Tricque-Trac.....	32
Le Jeu du Billard.....	117
Le Jeu de la Guerre.....	122
Le Jeu de la Paume.....	125
Le Jeu de Cupidon.....	163
Le Jeu de la Choüette (jetons + dés).....	169
Le Jeu du Renard & de la Poulle (dames).....	171
Le Nouveau Jeu de la Guerre (dames +pions).....	174
Le Jeu du Jardin Militaire.....	176
Le Jeu de l'Oye.....	180
Le Jeu de la chance des amoureux.....	184
Le Jeu des quatre fins dernieres de l'Homme.....	186
Le Jeu des 4. parties du Monde.....	189
<b><u>[Les jeux academiques qui se jouent en Italie, Traduits en François, Par L.S.L.M.] :</u></b>	
Le Jeu de l'Amour (avec un bandeau).....	195
Le Jeu des Vertus.....	197
Le Jeu des Sciences & des Arts.....	197
Le Jeu de l'Agriculture.....	198
Le Jeu du Chiromancien.....	199
Le Jeu de la Guerre.....	200
Le Jeu de la Paix.....	201
Le jeu des ceremonies de Venus & de Cupidon.....	202
Le Jeu de l'Espoux & de l'Espouse.....	203
Le Jeu de l'Amant & de l'Amante, & le jeu des Jalousies.....	204
Le Jeu du Sage.....	205
Le Jeu des pierres precieuses, Le Jeu des Fontaines, & le jeu du bastiment.....	206
Le Jeu des Sentences.....	207
Le Jeu de la Maquerelle.....	208
Le Jeu du Pelerin, & le jeu du Herault.....	209
Le Jeu de la Beauté.....	210
Le Jeu de la Folie, & le jeu de l'Enuie.....	211

Le Jeu de la Chasteté, & le jeu des Philosophes.....	212
Le Jeu des Poètes, le jeu de la Peinture & le jeu des victoires d'Hercule.....	213
Le Jeu des Eschets représenté par personnes humaines, comme le Songe de Polyphile .	214
Le Jeu des Parques, & le jeu des Syrenes.....	217
Le Jeu de l'Enfer, & le jeu du Labyrinthe.....	218
Le Jeu du Navire ou de la Navigation.....	219
Le Jeu du larron, & le jeu du Soleil.....	220
Le Jeu du Temps, les jeux des Vents, des Centaures du Printemps, des Anneaux, & le jeu du Medecin.....	221
Le Jeu du Roy des Cartes, le jeu des Graces & autres.....	222
Les Jeux des bonnes mœurs, des Anges, des œuvres glorieuses, des Citez, de la Felicité, & le jeu de Protée.....	223
Jugement de ces jeux.....	225
Hermogene continuant à parler des ieux d'Italie, rapporte ceux de Sienne, dont plusieurs sont pareils à ceux dont il a desja parlé.....	226
Des jeux Académiques.....	228
Le Jeu de la Similitude.....	231
Le Jeu de la Metamorphose, & le jeu des Aveugles.....	232
Le Jeu de la folie, le jeu des yvrognes, le jeu des Courriers, le jeu des Lettres Ouvertes, & des nouvelles de plusieurs lieux differens.....	233
Le Jeu des Hostes & des Hostesses, & le jeu des serviteurs & servantes.....	234
Le Jeu des Fées, le jeu des Coustumes d'Amour, & le jeu du Temple de Venus.....	235
Le Jeu de la Cour du Prince.....	236

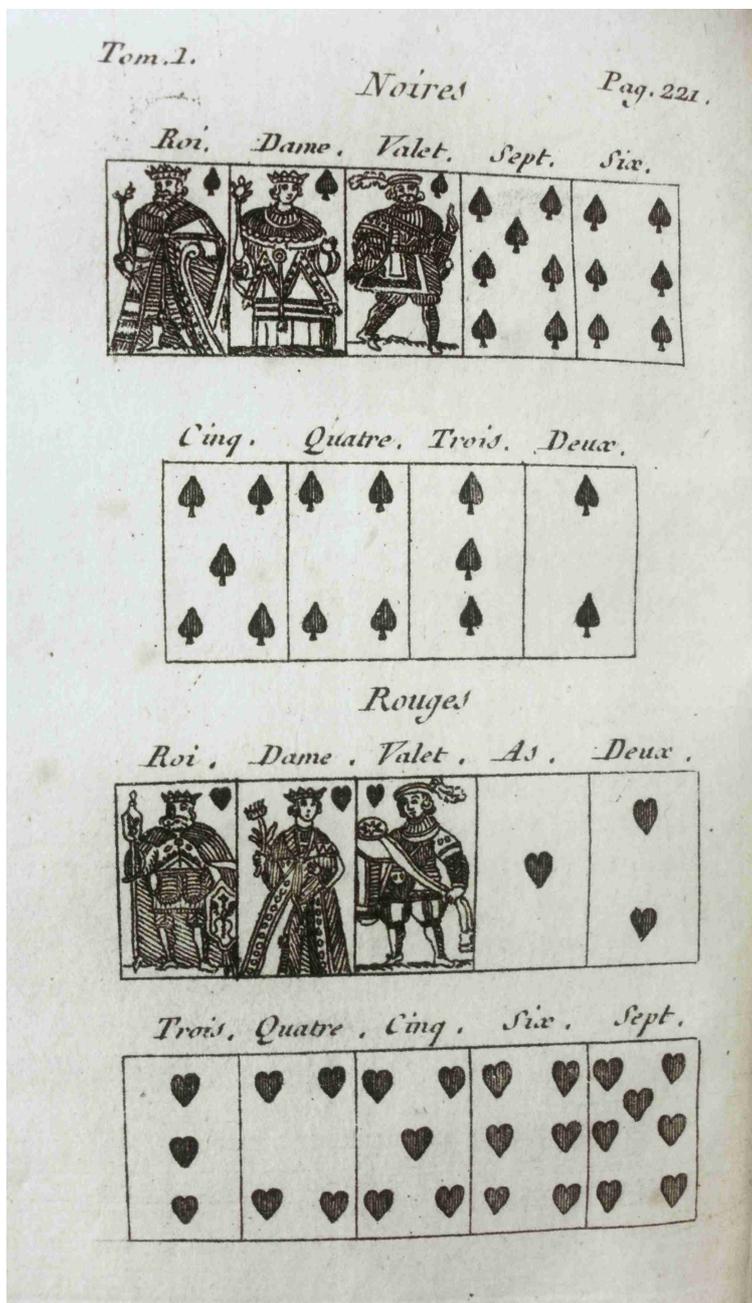
## ANNEXE 7 : TABLEAU COMPARATIF DES JEUX DE CARTES DANS LES LIVRES DE JEUX

	1654	1674	1702	1718	1725	1760	1777	1806
Piquet	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Piquet à écrire				oui	(oui)	N.R.		
Hoc	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Guerre	oui	oui	oui					
Hoca		oui	oui					
Soupleses de cartes		oui	oui					
Tarot		oui	oui					
Triomphe		oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Triomphe de Toulouse		oui	oui	oui				
Jeu subtil de cartes		oui	oui					
Ambigu		oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Tour subtil des cartes		oui	oui					
Blasons		oui	oui					
Romestecq		oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Impériale		oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Homme d'Auvergne		oui	oui		oui	oui	oui	oui
Bete		oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Reversis		oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Cul-bas		oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Ferme		oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Belle, Flux et Trente-un		oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Gé, Point, Flux et Séquence		oui	oui					
Hombre (à trois)			oui	oui	oui	oui	oui	oui
Quadrille					oui	oui	oui	oui
Quintille					oui	oui	oui	oui
Hombre à cinq						oui	oui	oui
Hombre à deux						oui	oui	oui
Médiateur						oui	oui	oui

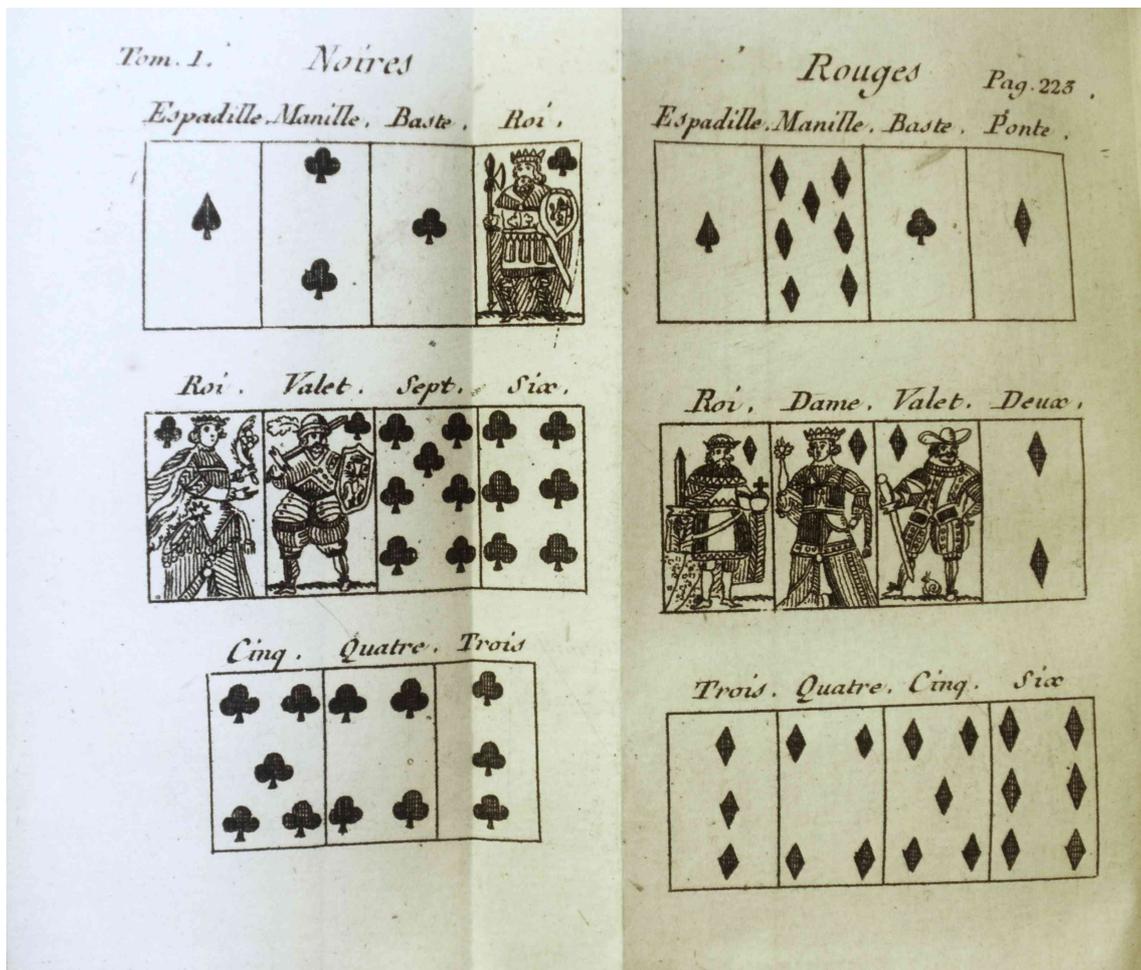
	1654	1674	1702	1718	1725	1760	1777	1806
Médiateur solitaire						oui	oui	
Médiateur solitaire à 4						oui	oui	
Tritille						oui	oui	
Piquemédrille						oui	oui	
Roi rendu								oui
Mouche				oui	oui	oui	oui	oui
Brusquembille				oui	oui	oui	oui	oui
Commerce				oui	oui	oui	oui	oui
Manille, ou ancienne comète				oui	oui	oui	oui	oui
Nouvelle comète						oui	oui	oui
Sixte				oui	oui	oui	oui	oui
Vingt-quatre				oui	oui	oui	oui	oui
Poque				oui	oui	oui	oui	oui
Gillet				oui	oui	oui	oui	oui
Emprunt				oui	oui	oui	oui	oui
Guimbarde				oui	oui	oui	oui	oui
Loterie				oui	oui	oui	oui	oui
Guinguette				oui	oui	oui	oui	oui
Ma commère accomodez-moi				oui	oui	oui	oui	oui
Papillon					oui	oui	oui	oui
Tontine					oui	oui	oui	oui
Sizette					oui	oui	oui	oui
Coucou					oui	oui	oui	oui
Pamphile						oui	oui	oui
Whist							oui	oui
Trois-sept							oui	oui
Homme de Brou								oui

## ANNEXE 8 : LES PLANCHES D'ILLUSTRATION DANS L'ACADÉMIE UNIVERSELLE DES JEUX DE 1802

### LES JEUX DE CARTES

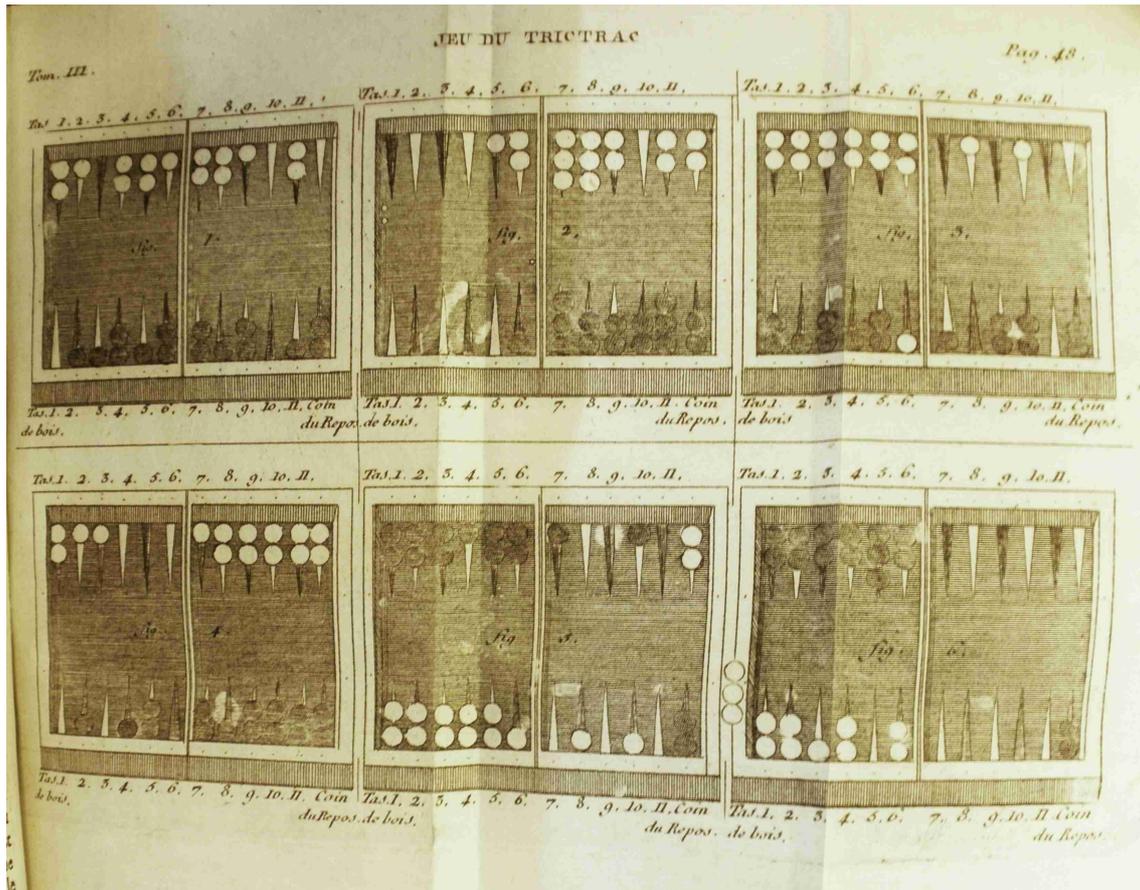


Page 221 : le jeu de l'homme à trois.



Page 228 : le jeu de l'hombre à trois.

# LES JEUX DE TABLE

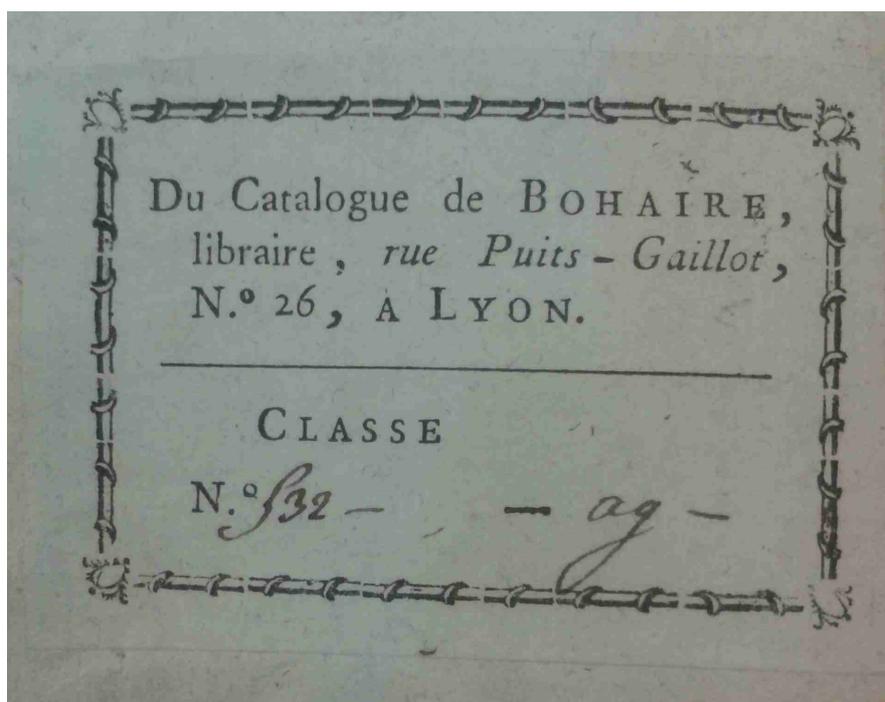


Page 48 : Le jeu du trictrac



Page 210 : Le jeu des échecs

**ANNEXE 9 : MARQUE DU LIBRAIRE BOHAIRE DANS  
L'ACADEMIE UNIVERSELLE DES JEUX DE 1802.**



## ANNEXE 10 : LES OBJETS SERVANT À LA PRATIQUE DU JEU DU PIQUET

PIQUET DE CHARLES VII, PARFOIS NOMMÉ « COURSUBE »<sup>214</sup>



<sup>214</sup> Source : <http://expositions.bnf.fr/jeux/grand/028.htm>

## COFFRET AVEC MARQUEURS ET JETONS DE PIQUET<sup>215</sup>



<sup>215</sup> Source : <http://expositions.bnf.fr/jeux/grand/096.htm>

## ENVELOPPE DE PIQUET<sup>216</sup>



<sup>216</sup> Source : NETCHINE, Ève (dir.), *Jeux de princes, jeux de vilains*, catalogue d'exposition BnF, Paris : Bibliothèque nationale, 2009, p. 49.

## *Glossaire*

Ce glossaire s'inspire notamment de celui de l'ouvrage d'Élisabeth Belmas<sup>217</sup>. Il contient essentiellement les jeux présents dans les livres de jeux étudiés dans ce mémoire, afin que le lecteur puisse mieux comprendre à quoi pouvait jouer la population d'Ancien Régime.

**AMBIGU** (jeu meslé) : jeu de cartes de combinaisons. On y joue de deux à six joueurs avec un jeu de quarante cartes allant de l'as au dix de chaque couleur. On y gagne en y étalant la plus grande combinaison dans l'ordre croissant des couleurs.

**BÊTE** (beste) : aussi appelé jeu de l'homme, il s'agit d'un jeu de cartes de levées qui se joue à quatre ou cinq joueurs, avec un jeu de trente-deux cartes.  
Variante : Triomphe.

**BILLARD** : jeu de tir et d'adresse, cité pour la première fois en 1309, ses règles évoluent jusqu'au XVII<sup>e</sup> siècle pour devenir le jeu qu'on connaît aujourd'hui.

**BIRIBI** : jeu de paris sur tableau.

**BLASON** : jeu pédagogique dérivé du jeu de l'oie, il permet aux joueurs de mémoriser de façon ludique les différents blasons.

**BOSTON** : jeu de cartes par levées de cinquante-deux cartes pour quatre joueurs. La plus forte carte est le valet de carreau, que l'on nomme « boston ». Ce jeu est apparu au XVIII<sup>e</sup> siècle aux États-Unis.

**BRELAN** : jeu de cartes par combinaisons, il se pratique entre deux et cinq joueurs avec un jeu de trente-deux cartes. L'as a la carte la plus forte valeur. On y gagne en réunissant la plus forte combinaison de trois cartes de même rang.

**BRISCAN** : jeu de cartes par levées et combinaisons.

---

<sup>217</sup> BELMAS Elisabeth, *Jouer autrefois : essai sur le jeu dans la France moderne (XVI<sup>e</sup>-XVIII<sup>e</sup> siècle)*, Seyssel : Champ Vallon, 2006.

BRUSQUEMBILLE : jeu de cartes par levées et décomptes, il se joue avec un jeu de trente-deux cartes, entre trois et cinq joueurs. Les as et les dix se nomment « brusquembille », donnant sa dénomination au jeu.

COMÈTE (ancienne comète) : jeu de cartes par séries, où il faut étaler une série de carte sur la table pour atteindre la victoire.

Variante : Manille.

COMMERCE : jeu de cartes par combinaisons, se jouant de trois à douze joueurs avec un jeu de cinquante-deux cartes. Il s'agit d'une variante de l'ambigu, où l'on peut échanger ses cartes contre de l'argent.

Variantes : Ambigu, romestecq, ma commère accommodez-moi.

COUCOU : jeu de cartes par combinaisons, que l'on peut pratiquer jusqu'à vingt joueurs ayant chacun une seule carte. Le but de ce jeu est de se débarrasser des cartes ayant la plus faible valeur en effectuant des échanges avec son voisin de droite.

CULBAS : jeu de cartes par levées, où cinq ou six joueurs, à l'aide d'un jeu de cinquante-deux cartes, doivent remporter la partie en étalant sur la table ses cartes s'il n'a aucune carte semblable.

ÉCHECS : jeu de stratégie par affrontement, dont les règles modernes se développent à partir de 1575. Il se joue alors à l'aide d'un plateau avec des soixante-quatre cases noires et blanches et trente-deux pions.

EMPRUNT : jeu de cartes par séries se pratiquant entre trois et six joueurs. Le nombre de cartes utilisées pour une partie varie en fonction du nombre de joueurs, entre trente-six et cinquante cartes. Si un joueur ne possède pas la couleur lui servant à continuer le pli, il l'emprunte à un autre joueur contre un jeton.

Variante : Comète.

**FERME** : jeu de cartes par décomptes, qui se joue avec quarante-cinq cartes. Chaque carte vaut le point qu'elle affiche, l'as valant un point et les têtes dix points.

Variantes : Trente et un, vingt et un.

**FLUX** : jeu de cartes par combinaisons. Voir Quatre jeux.

**GÉ** : voir Quatre jeux.

**GILET** : jeu de cartes par combinaisons, se jouant à quatre joueurs, à l'aide d'un jeu de trente-deux cartes. Chaque joueur possède trois cartes.

Variantes : Breelan, flux.

**GUERRE** : plusieurs types de jeux portent ce nom : jeu d'adresse proche du billard, ou jeu de cartes.

**GUIMBARDE (mariage)** : jeu de cartes par combinaisons et par levées, qui se jouent entre cinq et huit joueurs. Selon le nombre de joueurs présents dans la partie, il faut trente-deux ou cinquante-deux cartes à jouer. D'abord, il y a une phase de combinaisons, et ensuite seulement une phase de levées.

Variante : Guinguette.

**GUINGUETTE** : jeu de cartes par combinaisons et par levées, similaire à la guimbarde.

Variante : Guimbarde.

**HOC** : jeu de cartes par combinaisons et séries, se jouant à deux ou trois grâce à un jeu complet de cinquante-deux cartes. Chaque coup se déroule en deux phases.

Variantes : Breelan, comète.

**HOCA (ou hocca)** : jeu de paris, où les joueurs misent sur une case d'un tableau numéroté. On tire ensuite au sort des bouts de papiers, permettant aux joueurs ayant misés sur le numéro correspondant de remporter la mise.

**HOMBRE** : jeu de cartes par levées, se jouant à trois joueurs exclusivement. Il faut quarante cartes pour pouvoir le pratiquer : les 10, 9 et 8 sont retirés du jeu. La hiérarchie des cartes varie en fonction de la couleur des enseignes.

Variante : Quadrille, quintille, médiateur.

**IMPÉRIALE** : jeu de cartes par combinaisons puis par levées, se jouant à trois avec trente-six cartes. Il est proche du piquet.

**JARDIN MILITAIRE** : jeu de paris qui se joue avec des dés.

Variante : Biribi, hoca.

**LANSQUENET** : jeu de cartes par combinaisons, qu'on pratique avec un jeu de cinquante-deux cartes. Il faut un banquier et plusieurs joueurs appelés pontes. Le banquier annonce aux autres joueurs le montant de la mise, et retourne deux cartes : une pour lui et une pour les pontes. Puis, il retourne une à une les cartes du talon jusqu'à ce qu'une d'entre elle corresponde à une des deux cartes tirées. Le vainqueur est celui qui possède cette carte.

Variante : Pharaon.

**LEVÉE** : aux cartes, fait d'exposer de poser chacun son tour une carte. Celui qui a la carte la plus forte et la mieux appropriée gagne toutes les cartes qui ont été osées par son ou ses adversaires. On appelle également cela un pli.

**LOTÉRIE** : jeu de paris par combinaisons. On tire au sort un numéro, celui qui le possède gagne un lot.

**MA COMMÈRE ACCOMMODEZ-MOI (la mariée)** : jeu de cartes par combinaisons.

Variante : Ambigu, commerce, guimbarde.

**MAIL (paillemail)** : jeu d'exercice et d'adresse. Les joueurs frappent une balle avec un maillet afin de lui faire parcourir un chemin semé d'obstacles.

**MANILLE** : Nom que prend l'ancienne comète à partir du XVIII<sup>e</sup> siècle.

**MARELLE** (merelle) : jeu qui consiste à aligner trois pions sur un diagramme. Les joueurs ne peuvent poser un pion que sur le croisement des lignes du tableau.

**MÉDIATEUR** : jeu de cartes par levées, qui se joue à quatre. Il faut quarante cartes (on enlève les 10, 9 et 8 ç un jeu complet) pour pratiquer cette variante de l'hombre.

Variante : hombre, quadrille.

**MOUCHE** : jeu de cartes par combinaisons et levées. On y joue entre trois et six joueurs, avec trente-deux ou cinquante-deux cartes (cela varie en fonction du nombre de joueurs). On additionne la valeur de chaque carte dans les levées ; celui qui remporte la partie est celui qui a accumulé le plus de points.

**OIE** : jeu de table et de hasard qui se joue entre deux et huit joueurs. Soixante-trois cases forment un chemin en forme de spirale. Les joueurs lancent deux dés, et se déplacent sur le chemin, qui comporte des cases bénéfiques et d'autres maléfiques. Le premier à franchir la soixante-troisième case gagne la partie.

**PAMPHILE** : jeu de cartes par levées. Le valet de trèfle permet au joueur qui la possède d'obtenir un jeton supplémentaire.

Variante : Mouche.

**PAPILLON** : jeu de cartes par combinaisons, qui se joue à trois ou quatre, avec un jeu de cinquante-deux cartes.

**PAUME** : jeu d'exercice et d'adresse, qui se joue à deux. Ce jeu consiste à renvoyer une balle à son adversaire en le tapant de la paume de sa main. Il existe deux types de paumes : la longue-paume, qui se joue en extérieur, et la courte-paume, qui se pratique à l'intérieur, dans des tripots.

**PHARAON** : jeu de cartes par combinaisons. Le principe est le même que celui du lansquenet.

Variante : Lansquenet.

PIQUET : piquet à écrire, piquet normand, piquet voleur : jeu de cartes par combinaisons puis par levées. On y joue d'abord avec trente-six cartes, puis avec trente-deux à partir de la fin du XVII<sup>e</sup> siècle. Ses variantes permettent d'y jouer de trois à huit.

PLI : voir Levée.

POINT : voir Quatre jeux.

POQUE : jeu de cartes par combinaisons et séries, il se joue de trois à sept joueurs avec trente-deux cartes.

PROVERBES : jeu d'esprit.

QUADRILLE : jeu de cartes par levées. Il s'agit d'une variante de l'hombre, conçue pour quatre joueurs. Chacun d'entre eux reçoit dix cartes.

Variante : Hombre, quintille, médiateur.

QUATRE JEUX (flux, gé, séquence, point) : jeux de cartes par levées.

QUINTILLE : jeu de cartes par levées, qui est une variante de l'hombre, conçue pour cinq joueurs.

Variantes : Hombre, quadrille.

RENARD (LE) ET LA POULLE : jeu de table et de stratégie. Treize poules doivent immobiliser un renard dont le rôle est de les capturer.

REVERDIS : jeu de cartes par levées, qui se joue à quatre avec quarante-huit cartes. Pour gagner, il faut marquer le moins de points possibles.

REVERTIER : jeu de table de hasard, qui se joue sur un plateau de trictrac. Il faut que les pions fassent le tour du tablier avant de revenir à leur emplacement initial.

ROMESTECQ : jeu de cartes par combinaisons et levées, qui se joue avec trente-six cartes pour six joueurs qui s'associent deux à deux.

Variantes : Guimbarde, guinguette.

SÉQUENCE : voir Quatre jeux.

SIXTE : jeu de cartes par levées. Les joueurs, à l'aide de trente-six ou cinquante-deux cartes, doivent gagner six plis pour remporter la victoire.

Variante : Triomphe.

SIZETTE : jeu de cartes par levées, qui se joue avec deux équipes de trois joueurs. On distribue trente-six cartes, et les équipes doivent ensuite remporter trois levées pour marquer un point.

TALON : tas de cartes non distribuées et laissées face cachée entre les joueurs, qui piochent une ou plusieurs cartes quand le jeu le permet.

TAROT : jeu de cartes par levées et décomptes. On y joue à trois, quatre ou cinq. À cinq, le joueur qui a pris en appelle un second qui fera partie de son équipe ; à trois ou quatre il est seul contre les autres. Il remportera la partie s'il atteint un certain nombre de points, qui varient en fonction des cartes qu'il détient.

TONTINE : jeu de cartes par combinaisons.

Variantes : Commerce.

TOURNE-CASE : jeu de table de hasard, qui se pratique sur un plateau de trictrac à l'aide de trois dames et deux dés. Le but du jeu est de placer ses trois dames sur la douzième flèche.

TOUTE-TABLE : jeu de table de hasard qui se joue sur un plateau de trictrac à l'aide de quinze dames par joueurs.

Variantes : Revertier, trictrac.

TRENTE ET QUARANTE : jeu de cartes par décomptes, qui se joue avec un anquier et des pontes.

Variantes : Pharaon, vingt et un.

TRENTE ET UN : jeu de cartes par décomptes, pratiqué avec la belle et de flux.  
Variante : Vingt et un.

TRE-SETTE (trois-sept) : jeu de cartes par combinaisons et levées, qui se joue avec deux équipes de deux joueurs, chacun d'eux ayant dix cartes en main. La partie se joue en vingt-et-un points et sans atout.

Variante : Quadrille.

TRICTRAC : jeu de table de hasard. Il se pratique à deux joueurs, à l'aide d'un plateau, de deux dés, de dames blanches et de dames noires. C'est un jeu complexe.  
Variantes : Revertier, tourne-case, toute-table.

TRIOMPHE : jeu de cartes par levées, auquel on peut jouer à deux ou trois joueurs, et avec trente-deux cartes. Il faut remporter le plus de plis possible pour remporter la victoire.

VINGT ET UN : jeu de cartes par décomptes, qui se joue avec un banquier et des pontes. Il faut marquer vingt-et-un points pour remporter la partie.

VINGT-QUATRE : jeu de cartes par combinaisons.  
Variante : Impériale.

WHIST : jeu de cartes par levées. On le pratique à quatre joueurs regroupés en deux équipes de deux. On peut considérer que ce jeu est l'ancêtre du bridge.  
Variante : Boston.

## *Index*

- A**  
Ambigu.....52, 133 s., 136
- B**  
Beste.....133  
Bête.....64, 133  
Billard. 11, 17, 19, 29, 36, 43 s., 47, 50 s., 54, 63, 65, 79, 100 ss., 118 ss., 133, 135  
Biribi.....18, 20, 79, 133, 136  
Blason.....25, 47, 99, 133  
Boston.....50, 103 s., 133, 140  
Brelan.....10, 72, 133, 135  
Briscan.....58, 65, 133  
Brusquembille.....55, 65, 134
- C**  
Comète.....57, 64, 134 ss.  
Commerce.....47, 55, 64, 134, 136, 139  
Coucou.....56, 65, 134  
Culbas.....134
- E**  
Échecs..5, 11, 13 ss., 21 ss., 27 ss., 33, 36 ss., 48, 50, 53, 61, 65, 70, 75 s., 78 s., 87 s., 104, 109, 134, 147  
Emprunt.....55, 64, 134
- F**  
Ferme.....64, 135  
Flux.....65, 135, 138, 140
- G**  
Gé.....135, 138  
Gilet.....135  
Guerre.6, 19, 43 ss., 51, 54, 59, 69, 96, 100, 121, 135, 148  
Guimbarde.....55, 64, 135 s., 139  
Guinguette.....55, 65, 135, 139
- H**  
Hoc. 19, 28, 43 ss., 51, 54, 59, 64, 100, 121, 135  
Hoca.10, 19, 43 ss., 52, 54 s., 100, 135 s.  
Homme....29, 33, 35, 45, 48 s., 54, 57, 59 ss., 67, 76, 78 s., 84, 101 s., 105, 136 ss.
- I**  
Impériale.....49, 52, 64, 136, 140
- J**  
Jardin militaire.....121, 136
- L**  
Lansquenet.....18, 20, 79, 136 s.  
Loterie.....10, 44, 55, 64, 136
- M**  
Ma commère accommodez-moi.....55, 134, 136

Mail.....	19, 29, 32, 36, 43 ss., 47, 50 s., 54, 63, 65, 100 ss., 118 ss., 136
Manille.....	55, 57, 64, 134, 136
Marelle.....	22, 137
Médiateur.....	57, 62 s., 79, 136 ss.
Mouche.....	55, 64, 137
O	
Oie.....	51, 55, 89, 110, 133, 137
P	
Pamphile.....	57, 64, 79, 137
Papillon.....	56, 63 s., 137
Paume.....	11, 15, 28 s., 35 s., 45, 51 s., 54, 63, 65, 68, 88 s., 99 ss., 118 ss., 137
Paume51.....	28
Paume68.....	35
Pharaon.....	18, 20, 79, 136 s., 140
Piquet....	4, 6, 12, 20, 33, 35, 38, 45, 48 ss., 54 ss., 59, 62 s., 65 ss., 73 ss., 92 s., 96, 99 ss., 109, 115, 130 ss., 136, 138, 148
Point.....	135, 138 s.
Poque.....	55, 64, 138
Proverbes.....	53, 55, 138
Q	
Quadrille...	33, 35, 38, 48 s., 57, 60, 62 ss., 79 s., 101 s., 136 ss., 140
Quatre jeux.....	135, 138 s.
Quatre parties du monde.....	53
Quintille.	35, 48 s., 57, 60, 64, 79, 101 s., 136, 138
R	
Renard (le) et la poule.....	138
Reversis	28, 33, 35, 49, 53, 62, 64, 101 ss., 138
Revertier.....	29, 36, 50, 56, 65, 101 ss., 119 s., 138 ss.
Romestecq.....	64, 134, 139
S	
Séquence.....	72, 80, 84, 138 s.
Sixte.....	55, 65, 139
Sizette.....	56, 63 s., 139
T	
Tarot.....	43 s., 46, 52, 55, 108, 139
Tontine.....	56, 63 s., 139
Tourne-Case.	29, 36, 65, 101 s., 119 s., 139 s.
Toute-Table.	29, 36, 56, 65, 101 s., 119 s., 139 s.
Tre-sette.....	33, 50, 63 s., 102 s., 140
Trente et quarante.....	140
Trente et un.....	85, 140
Trictrac.....	11, 20, 22, 28 ss., 33, 35 s., 47, 49 ss., 61, 63, 65, 70, 79, 85, 101 ss., 118 ss., 138 ss.
Triomphe.	15, 20, 52, 64, 79, 133, 139 s.
Trois-sept.....	57, 64, 140
V	
Vingt et un.....	135, 140
Vingt-quatre.....	55, 65, 140

W

Whist 5, 30, 33, 38 s., 50, 63 s., 67, 78,  
102 s., 140, 147



## *Table des illustrations*

<b><u>Illustration 1</u></b> : Un tableau des scores du piquet à écrire, extrait de l'Académie de 1806.....	75
<b><u>Illustration 2</u></b> : Le jeu du picquet, Paris : Charles Hulpeau, 1631 p.8.....	77
<b><u>Illustration 3</u></b> : Le picquet plaisant et recreatif, Troyes : veuve Oudot, 1690, p. 11. Exemple BML 356636.....	77
<b><u>Illustration 4</u></b> : Frontispice du Jeu du Picquet de Charles Hulpeau.....	89
<b><u>Illustration 5</u></b> : J'ai ecarté les coeurs, il a les piques, et je suis capot : eh ! bien ! joues notre jeu , anonyme, estampe, 1791.....	90
<b><u>Illustration 6</u></b> : Le piquet voleur, anonyme, v. 1880.....	91
<b><u>Illustration 7</u></b> : Un jeu de piquet, Ernest Meissonier, 1861.....	92

## *Index des tableaux*

<b><u>Tableau 1</u></b> : Typologie des jeux de La Maison académique de 1654.....	51
<b><u>Tableau 2</u></b> : Typologie des jeux de La Maison des jeux académiques de 1674.....	52
<b><u>Tableau 3</u></b> : Typologie des jeux de La Maison des jeux académiques de 1702.....	53
<b><u>Tableau 4</u></b> : Typologie des jeux dans l'Académie universelle de 1718.....	54
<b><u>Tableau 5</u></b> : Typologie des jeux de l'Académie universelle de 1725.....	55
<b><u>Tableau 6</u></b> : Typologie des jeux dans l'Académie universelle de 1760.....	55
<b><u>Tableau 7</u></b> : Typologie des jeux dans l'Académie universelle de 1777.....	56
<b><u>Tableau 8</u></b> : Typologie des jeux de l'Académie universelle des jeux de 1806 .....	57

## *Table des matières*

<b>SIGLES ET ABRÉVIATIONS.....</b>	<b>7</b>
<b>INTRODUCTION.....</b>	<b>9</b>
<b>PARTIE I : UNE HISTOIRE DES LIVRES DE JEUX.....</b>	<b>13</b>
<b>1. Le jeu et les livres.....</b>	<b>13</b>
1.1 <i>Les traités de morale : la condamnation de la pratique ludique.....</i>	<i>13</i>
1.2 <i>Le jeu au quotidien : description d'une pratique sociale.....</i>	<i>17</i>
1.2.1 <i>La licéité des jeux.....</i>	<i>17</i>
1.2.2 <i>Les livres de pronostication.....</i>	<i>19</i>
<b>2. Les guides de jeux : fixation des règles de jeux par écrit.....</b>	<b>20</b>
2.1 <i>Les prémices des manuels de règles de jeux.....</i>	<i>21</i>
2.2 <i>Quand le livre devient lui-même un jeu : livres d'emblèmes et livres         pédagogiques.....</i>	<i>23</i>
2.2.1 <i>Livres de jeux divinatoires.....</i>	<i>23</i>
2.2.2 <i>Emblemata.....</i>	<i>23</i>
2.2.3 <i>Livres pédagogiques.....</i>	<i>24</i>
2.3 <i>Les traités sur un jeu unique.....</i>	<i>27</i>
2.4 <i>L'essor des recueils de règles au XVIIe siècle.....</i>	<i>30</i>
<b>PARTIE II : L'ACADEMIE UNIVERSELLE DES JEUX.....</b>	<b>35</b>
<b>1. Les auteurs.....</b>	<b>35</b>
1.1 <i>Les rédacteurs.....</i>	<i>35</i>
1.1.1 <i>Des traités anonymes à succès.....</i>	<i>35</i>
1.1.2 <i>Stamma, Greco et Philidor : auteurs de traités sur les échecs.....</i>	<i>36</i>
Gioachino Greco, dit le Calabrais.....	<i>36</i>
Philippe Stamma.....	<i>37</i>
François-André Danican, dit Philidor.....	<i>37</i>
1.1.3 <i>Edmond Hoyle : auteur du traité sur le whist.....</i>	<i>38</i>
1.2 <i>Les compilateurs de règles.....</i>	<i>39</i>
1.2.1 <i>De la Marinière.....</i>	<i>39</i>
1.2.2 <i>Des compilateurs anonymes.....</i>	<i>40</i>
1.2.3 <i>Lacombe et Fournier : compilateurs de dérivés de l'Académie.....</i>	<i>41</i>
Jacques Lacombe.....	<i>41</i>
Antoine Fournier (1735?-1797?).....	<i>41</i>
<b>2. Les éditions et rééditions des livres de jeux.....</b>	<b>42</b>
2.1 <i>Les éditions successives.....</i>	<i>42</i>
2.1.1 <i>La Maison académique.....</i>	<i>42</i>
2.1.2 <i>L'Académie universelle des jeux.....</i>	<i>46</i>
2.2 <i>Comparaison des jeux dans les Académie.....</i>	<i>50</i>
2.2.1 <i>L'édition de 1654.....</i>	<i>50</i>
2.2.2 <i>L'édition de 1674.....</i>	<i>51</i>
2.2.3 <i>L'édition de 1702.....</i>	<i>53</i>
2.2.4 <i>L'édition de 1718.....</i>	<i>54</i>
2.2.5 <i>L'édition de 1725.....</i>	<i>55</i>
2.2.6 <i>L'édition de 1760.....</i>	<i>56</i>
2.2.7 <i>L'édition de 1777.....</i>	<i>56</i>
2.2.8 <i>L'édition de 1806.....</i>	<i>57</i>
2.3 <i>La place des jeux de cartes.....</i>	<i>58</i>

<b>3. Étude d'une édition particulière : l'édition de 1802.....</b>	<b>60</b>
3.1 <i>L'exemplaire.....</i>	60
3.2 <i>La place des jeux dans cette édition.....</i>	61
<b>PARTIE III : LE JEU DU PIQUET.....</b>	<b>66</b>
<b>1. Le piquet dans les livres de jeux.....</b>	<b>66</b>
1.1 <i>Une histoire du piquet.....</i>	66
1.2 <i>Les règles du piquet aux XVIIe et XVIIIe siècles.....</i>	69
1.2.1 Les règles dans La Maison académique.....	70
1.2.1.1 Généralités :.....	70
1.2.1.2 Préparation et écart :.....	70
1.2.1.3 Les points.....	70
1.2.1.4 Les séquences.....	71
1.2.1.5 La phase de jeu.....	71
1.2.1.6 Variantes.....	72
1.2.2 Les règles dans l'Académie universelle des jeux.....	73
1.2.3 Les règles du piquet dans d'autres traités de jeux.....	75
1.2.3.1 Bibliothèque bleue et almanachs : des ouvrages pour le grand public.....	75
1.2.3.2 The Compleat Gamester et L'Encyclopédie méthodique de Panckoucke : des ouvrages destinés à un public plus aisé.....	77
1.3 <i>Évolution du piquet jusqu'à la seconde guerre mondiale.....</i>	78
<b>2. Représentation des joueurs de piquet du XVIIe au XIXe siècle.....</b>	<b>81</b>
2.1 <i>Dans la littérature.....</i>	81
2.1.1 Une partie de piquet : l'exemple des Fâcheux de Molière.....	81
2.1.2 Le piquet et la société d'Ancien Régime.....	83
2.1.2.1 Le piquet dans les salons.....	83
2.1.2.2 Le piquet dans les prisons.....	86
2.2 <i>Dans l'art.....</i>	87
<b>CONCLUSION.....</b>	<b>93</b>
<b>SOURCES.....</b>	<b>97</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE.....</b>	<b>105</b>
<b>SITOGRAPHIE.....</b>	<b>111</b>
<b>TABLE DES ANNEXES.....</b>	<b>113</b>
<b>GLOSSAIRE.....</b>	<b>131</b>
<b>INDEX.....</b>	<b>139</b>
<b>TABLE DES ILLUSTRATIONS.....</b>	<b>143</b>
<b>INDEX DES TABLEAUX.....</b>	<b>144</b>
<b>TABLE DES MATIÈRES.....</b>	<b>145</b>