

si ses adversaires, plus heureux, ne voulaient vivre pour conserver son argent.

Un receveur des finances entre dans une maison de jeu : il gagne :

— Malheureux, lui dit en sortant un de ses amis, si vous aviez perdu, que fussiez-vous devenu ?

N'avais-je pas un pont à traverser avant de rentrer chez moi ?

Quelle passion que celle-là, qui ne laisse pas de milieux entre la fortune et le déshonneur !

Souvent la vie d'un homme tient à la moralité de son adversaire. On frémit, on voudrait des peines sévères contre le chevalier d'industrie, contre le voleur de salon qui exploite, impuni, sa mortelle industrie.

Tous les peuples de la terre, anciens et modernes, ont eu des lois contre le jeu. Chez les Grecs et chez les Romains, elles étaient d'une sévérité excessive. Les Japonais eux-mêmes, avec cette humanité de cannibales qui leur est propre, décrétèrent la peine de mort contre tout individu surpris en jeu flagrant. Dracon était digne de naître au Japon, cependant il ne s'est pas trop mal tiré du hasard qui lui avait donné Lacédémone pour patrie.

Henri VIII et Georges III d'Angleterre défendirent aux artisans, sous peine d'amende et de prison, de se livrer au jeu. Pendant les fêtes de Noël, la défense était suspendue. Bizarre ordonnance, qui n'atteignait pas ni les bourgeois ni les nobles ! Singulière tolérance, qui permettait de profaner à des plaisirs condamnés les saints jours de Noël !

Charlemagne, dans ses Capitulaires, prive les joueurs de la communion des fidèles.

En 1315, Charles IV, dit le Bel, prescrivit les dés, tables, trietracs, palets, quilles, billes et boules.

Tout délinquant était passible d'une amende de quarante sols parisis.

Charles IX ferma tous les brelans du royaume.

Il serait trop long d'énumérer ici tous les édits de nos rois qui voulurent mettre un frein à la fureur du jeu. Il n'est pas un prince qui n'ait fulminé des ordonnances contre cette passion.

De nos jours, dernièrement, la Chambre des députés a pris en main la morale publique. D'un seul vote, elle a enterré roulette, creps, trente-et-quarante, Frascati, salon des étrangers, et tous ces bouges infâmes où le peuple allait engloutir ses épargnes et apprendre à voler pour avoir de quoi jouer.

La variété des différents jeux de cartes et de dés est infinie. Quelques-uns de ces jeux à peine sont venus jusqu'à nous. C'est tout au plus si nous connaissons leurs noms : supprimez la bouillotte, le whist, le piquet, l'impériale, le quinze, les échecs, les dames, le trietrac et le billard, que restera-t-il ? Notre époque n'a inventé que l'écarté, qui, après avoir brillé d'un éclat sans pareil dans les salons, est allé finir sa carrière dans les antichambres avec les laquais et les servantes. L'écarté n'est plus ! que la terre lui soit légère, paix à ses cendres ! Nos joueurs, honte sur eux, n'ont, en trente et quarante ans, produit que l'écarté. Nos aïeux étaient bien autrement inventifs et féconds. Ils avaient à la disposition de leur ruine des jeux de toute sorte et de toute nature. Quand ils étaient las de perdre à un jeu, ils se mettaient à perdre à un autre. Cette variété les délassait et les reposait.

D'abord c'est l'*ambigu*, puis la *bassette*, importée d'Italie en France en 1674, par Justiniani, ambassadeur de la république de Venise. Quelle destinée différente dans les deux pays ! Le noble Vénitien, père de la *bassette*, fut, pour les crimes de son enfant, banni de sa patrie ; en France, terre promise des étrangers, la fille de l'exilé jouit sous Louis XIV d'une vogue immense ; son parrain Justiniani fut choyé, caressé et bien reçu du roi et de toute la cour. *Belles-fleurs*, la *bête ombrée* existait encore au commencement du siècle. Le *biribi* est une autre importation d'Italie avec le *boston* et la *bouillotte*, pratiqués de nos jours par les gens à tête trop dure, à esprit trop lourd pour accepter les combinaisons du whist, *berlan*, *briscan* à deux, *brisque*, *mariage*, *brusquemille*, *cavagnole*, née à Gênes vers le milieu du dix-huitième siècle ; *comète*, se joue avec deux jeux entiers débarrassés des as ; *commerce*, jeu élastique, qui admet depuis trois joueurs jusqu'à douze ; *commère accommodez-moi* ; *coucou*, plus élastique, encore que le *commerce* ; *cul bas dupe*, *emprunt*, *ferme*, *gillet*, *guimbarde*, *guinguette* ; *hoc* ou *hoca*, d'origine catalane, émigré à Rome, et naturalisé français par les soins du cardinal Mazarin ; *hombre* en espagnol *hombre*, jeu digne de l'homme par les savants calculs, les profondes études qu'il exige ; *homme d'Aubergne*, impériale, inventée sous l'empereur Charles-Quint ; *lansquenets* a pris son nom des fantassins allemands ou lansquenets, qui vinrent en France dans le quinzième siècle ; *lindor* ou *nain jaune*, *manille*, *mariland*, *médiateur*, *mouche*, *pamphyle*, *papillon*, *pique*, *médaille* ; *piquet*, du celtique *piquo* (choisir) ; chacun des deux joueurs reçoit douze cartes, et choisit celles qu'il veut garder, les autres il les écarte. On dit par la même raison piquer des raisins, piquer des cerises, choisir des raisins, choisir des cerises. Pique-assiette vient sans aucun doute de la même source ; le pique assiette choisit ses amphitryons. En termes de guerre, on appelle piquet de cavalerie un certain nombre de cavaliers choisis et piqués dans les escadrons. *Poque*, *quarante de rois*, *quintille*, *quinze* ; *reversi*, jeu si ridiculisé il y a quelques années, est né sous le règne de François 1^{er} ; les galents chevaliers de l'époque étaient inconstants au jeu comme en amour : les mêmes dames et les mêmes jeux ne pouvaient leur plaire longtemps. Le maître donnait l'exemple de la légèreté, et la cour et la ville imitaient le maître. Il fallut, à ces amis du changement, un jeu qui eût un ordre et une marche opposés aux autres jeux connus ; de là le nom de *reversi*, revers, opposé. *Sixte*, *sizette*, *solitaire* ; *tarots*, cartes marquées différemment de celles en usage en France. Au lieu de cœur, pique, carreau et trefle, ce sont des coupes, deniers, épées et bâtons. *Tontine*, *treize*, *trente et quarante*, *trente-et-un*, *tresette*, *trionphe* : *whist*, jeu anglais, généralement adopté aujourd'hui dans le monde et dans les cercles.

Des cartes, passons aux dés, aux jeux d'adresse.

Ballon ; *belle*, avec dés, espèce de roulettes à 104 numéros, venue d'Italie ; *billard* : *blanque*, cornets et dés, jeu en manière de loterie, originaire aussi d'Italie. *Boules* ; *dames*, le père Daniel, dont l'opinion fait autorité, prétend qu'elles ont été inventées par les Romains, et qu'elles s'appelaient *ludus latrunculorum*, le jeu des *petits morceaux de bois*.