

LE MONDE ILLUSTRÉ

MONTREAL, 8 FEVRIER 1890

SOMMAIRE

TEXTE : Montréal : Les jeux de hasard, par E.-Z. Massicotte. — Jacques Cartier, par P. Colonnier. — (Galerie Canadienne : Monseigneur C.-E. Légaré ; L'hon. C.-S. Rodier. — A. M. R. Chevrier, par Suzette. — Poésie : Soir d'été, par Henri Gaston. — Les trois mouches, par Octave Cuisset. — Nos gravures. — Le chemin de la vie, par Mathias Filion. — Chronique des voyages et de la géographie. — Primes du mois de janvier. — Notes et faits, par J.-Alcide Chaussé. — Variétés. — Récréations de la famille. — Feuilletons : Famille-Sans-Nom (suite) par Jules Verne ; Le Régiment (suite).

GRAVURES : Portrait de l'hon. Charles-Séraphin Rodier. — Portrait de Monseigneur C.-E. Légaré. — Le "Redoutable", vaisseau de guerre de la marine française. — Les Chinois chez eux (12 dessins). — Illustrations des deux feuilletons.

Primes Mensuelles du "Monde Illustré"

1 ^{re} Prime	-	\$50
2 ^{me} "	-	25
3 ^{me} "	-	15
4 ^{me} "	-	10
5 ^{me} "	-	5
6 ^{me} "	-	4
7 ^{me} "	-	3
8 ^{me} "	-	2
86 Primes, à \$1	-	86
94 Primes	-	\$200

Le tirage se fait chaque mois, dans une salle publique, par trois personnes choisies par l'assemblée. Aucune prime ne sera payée après les 30 jours qui suivront le tirage de chaque mois.

MONTREAL

LES JEUX DE HASARD

S'il est quelque joueur qui vive de son gain
On en voit tous les jours mille mourir de faim
REGNARD.

Montréal possède, comme toutes les grandes villes, ou plutôt comme toutes les villes de quelque importance, plusieurs tripots reconnus, où se jouent et se perdent des sommes folles.

C'est bien triste à dire, mais il est inutile de le cacher, encore bien plus de le nier, la passion du jeu s'est emparée d'une partie de notre population.

Le mal existe, chacun le sait.

Quel est celui d'entre vous, lecteurs, qui ne connaît pas, au moins un individu, autrefois un brave ouvrier ayant amassé un petit pécule ; un honnête cultivateur ayant demeuré sur la terre de ses ancêtres ; un marchand à l'aise, que la funeste passion du jeu a ruiné, a traîné dans le chemin, a plongé dans la noire misère ?

Combien de personnes occuperaient encore une position dans le monde, vivraient indépendantes, ne seraient pas obligées de travailler comme des esclaves tant que leurs membres peuvent supporter les fatigues, si ce mal plus terrible que la peste ne les avaient rongés ?

Combien de ces enfants ignorants, employés aux plus durs, comme aux plus ignobles travaux, de ces jeunes vagabonds qui peuplent nos pénitenciers, auraient fait des citoyens honorables, intelligents, instruits, si leur père n'eût pas tout gaspillé aux cartes ; si cet homme n'eût pas glissé sur la pente de ce vice honteux qui conduit à un gouffre insondable ?

Combien de caissiers, de comptables, de commis n'eussent pas volé leurs patrons, puis languis dans les prisons d'état, ou foulé une terre étrangère, terre d'exil, sans cette passion maudite ?

Combien de mauvais ménages, de suicides, de meurtres, d'actions lâches, viles, ne sont que le résultat du JEU ?

Oui, le jeu est une des grandes plaies sociales de notre siècle.

Oh ! si tous mes compatriotes se croyaient solidaires envers leur pays ; s'ils réfléchissaient aux torts qu'ils se font, comme à ceux qu'ils vont faire à la patrie, en gaspillant follement le bien que Dieu leur a donné, en négligeant et l'instruction de leurs enfants et le bien-être de leur famille pour satisfaire cet amour d'un gain illicite, le nombre des malheureux serait considérablement diminué.

* *

Mais, me direz-vous, vous prêchez dans le désert. Quand un individu a joué... il jouera...

Un instant, lecteur, n'allez pas vous emballer, je ne viens pas prêcher, oh ! non. J'ai constaté, je constate. Je vous livre mes réflexions, je vous raconte ce que j'ai vu. Libre à vous d'en faire votre profit.

* *

Ces tripots, dont j'ai parlé tout à l'heure, sont situés principalement dans le centre de la ville : sur les rues Craig, Saint-Laurent, Sainte-Catherine, Dorchester, Saint-Jacques, Notre-Dame, etc. On y rencontre des hommes de professions libérales, des marchands, des industriels, même des journalistes... mais comme spectateurs seulement. Dans d'autres, ils sont exclusivement anglais, comme sur la rue Dorchester, etc. Il existe encore des sociétés ayant leur salle, et où les sociétés seuls peuvent entrer et jouer.

Les jeux en vogue sont le bluff, le draw-bluff (?) la banque, le faro, le casino, etc. Dans certains tripots publics on adopte le système de la cagnotte, le propriétaire ou locataire de la salle prélève une certaine somme sur chaque brasse, pour la location.

Inutile de vous dire qu'il se trouve des grecs et runners attachés à plusieurs établissements. Les runners sont chargés de racoler des américains (terme de joueur pour indiquer une personne naïve qui n'a aucune habitude du jeu), puis alors les grecs font leur besogne.

Je sais un Canadien qui joue continuellement depuis 7 ou 8 ans, et aujourd'hui il possède maisons et économies. Or, à moins de forcer la veine, je ne sache pas qu'on puisse gagner éternellement.

Pour s'assurer de l'impunité, la plupart des tripots de la ville ont à leur service un gardien connaissant les hommes de police, et quand ceux-ci viennent pour faire irruption, le gardien donne l'alarme au moyen d'une sonnette électrique ou autrement, et crac ! on ne trouve que des hommes s'amusant le plus innocemment du monde.

* *

Durant les fêtes publiques, aux courses, aux excursions, on trouve d'autres jeux bien connus, et les naïfs, les étrangers et les ouvriers se font plumer de la belle façon. Outre la roulette et la roue de fortune qui sont tolérées, on remarque aussi le jeu des trois cartes qui se joue comme en France. Hogier-Grisson en fait la description suivante :

" Ces trois cartes, le croupier les prend, fait remarquer qu'elles ne sont pas pareilles, en désigne une, le valet de cœur par exemple, bat les cartes, les pose sur sa table, la figure en dessous et donne à deviner où se trouve la carte désignée. Si le ponte (l'individu qui gage) devine juste, il a gagné ; sinon c'est le croupier qui prend l'enjeu.

Ce serait bien si la chose était loyalement faite. Le ponte n'aurait-il est vrai qu'une chance sur trois. Mais son infériorité serait compensée par la facilité de suivre la marche des cartes sur la table et par suite de voir où on a mis la gagnante.

Mais le croupier a son trick, un trompe l'œil habilement imaginé et qu'il exécute avec adresse ; il corne très légèrement la carte gagnante ostensiblement il montre cette carte cornée au parieur ; celui-ci, après les évolutions et le boniment (débité en anglais haché) sûr de son fait, désigne la carte cornée et... perd ! C'est que le croupier, en maniant les trois cartes trouve moyen de décorner la carte gagnante et d'en corner une autre... Pour allumer la convoitise du passant, il commence par l'inviter à jouer sans enjeu ; sa proposition acceptée, il a, de même que dans l'hypothèse précédente, à battre les cartes, mais de manière à laisser à son adversaire le moyen de les suivre facilement du regard ; puis, lorsque ce dernier s'est décidé à mettre un enjeu, le bonneteur a immédiatement changé de

procédé dans le maniement des trois cartes, et le naïf a perdu.

Voici un autre jeu appelé le Calot, " les trois coquilles de noix " en Canada. " Il se compose de trois quilles creuses, sous l'une desquelles le teneur place une petite boule appelée le mouton.

Il exige un personnel de quatre comtes ou comtes, parmi lesquels un comte en blanc, qui ne joue jamais, mais qui est chargé du rapport. Vous allez voir ce que c'est.

C'est un peu le jeu de gobelets et de la muscade ; le teneur s'installe ; il met le mouton sur une petite table, et le recouvre d'une quille ; puis il commence la partie :

Le teneur, (qui d'ordinaire opère sur une petite table ronde se transportant aisément), change les quilles de place, les faisant passer tour à tour à droite, à gauche, au milieu, en les glissant sur la table de telle sorte que la boulette ne puisse sortir. Il s'arrête :

— " Five Dollars " crie-t-il à qui désigne la quille où se trouve la boulette !... Un des comtes montre une des quilles :

— Elle est là, répond-il.

Le teneur soulève la quille ; la boulette n'y est pas.

— Farceur, dit un autre comte, la voici.

Et il soulève la quille sous laquelle est le mouton.

— C'est bien simple, ajoute-t-il, vous n'avez donc pas suivi le mouvement du joueur ? La boulette est toujours sous la même quille ; il n'y a qu'à ne la pas perdre de vue.

On recommence, et notre second comte a soin de ne pas se tromper. — Vous voyez bien, dit-il, d'un air triomphant, aussitôt le public s'en mêle ; le jeu change. Le teneur pose la boulette sur la table, la recouvre d'une quille, fait passer les deux autres, et, tout en faisant ce double mouvement, il roule la boulette jusque dans ses doigts, où elle reste cachée, de façon qu'il n'y a plus de boulette du tout. Le pigeon peut mettre sur n'importe quelle quille, il a toujours perdu.

Quand le naïf parieur, est bien allumé on lui fait le rapport.

Il a parié sur une quille ; il la soulève : la boulette n'y est pas.

— Je vous joue le tout sur les deux quilles restantes, fait le teneur sans toucher au jeu ! Laquelle voulez-vous ?

— Celle-ci répond le pigeon, désignant l'une des deux ; on soulève la quille désignée : rien, naturellement.

Alors un des compères s'écrie :

— Vous n'avez pas de chance ; il fallait suivre la boulette, elle est sous la troisième quille...

Et, en soulevant cette dernière, il fait passer au-dessous d'elle une autre boulette qu'il a entre les doigts.

Il y a aussi le jeu de bouchon, la boule et les quatre bouteilles, les morceaux de savon enveloppés dans des billets de banques, qui n'est qu'un escamotage fait par un habile prestidigitateur, mais ils sont tous assez connus pour nous dispenser d'en faire la description.

* *

Certaines gens me diront : pour ces jeux-là c'est très bien, mais les cartes et les dés, c'est une autre affaire, ça va à la chance !!!

Ça va à la chance, oui, croyez-le et vous serez considérés.

J'ai dans les mains le catalogue complet d'une maison de Chicago qui fait affaire à Montréal et dont la spécialité est indiquée sur le couvert. Lisez : *Head quarters for new system of marked back playing cards, strippers, loaded dice, etc. Also Sleeve Holdout, Table Holdout, Cuff Holdout, Vest Holdout, etc. Especially designed to enable the work to be performed by NATURAL MOVEMENTS, they are invincible. Instruction for use with each Holdout.*

Si cela ne vous suffit pas, vous êtes difficile à convaincre. D'ailleurs ce n'est pas tout. Je n'ai voulu que vous donner une idée des jeux de hasard, maintenant rien ne vous empêche de vous jeter dans le guépier. Cependant, songez que souvent l'expérience arrive trop tard.