

une meilleure preuve ? Reine et Duchesse, reine deux fois, telle a été Anne de Bretagne.

Pallas, déesse de la guerre ; Rachel, déesse de beauté, indiquent que les cartes sont le passe-temps des guerriers et des dames.

Les premières cartes furent dessinées et peintes à la main, et pour cette raison elles coûtaient fort cher ; plus tard on les grava et on les enlumina ; alors le prix diminua, et le peuple put en faire usage. Mais avant que les cartes ravageassent les rangs inférieurs de la société, les classes élevées étaient en proie à une maladie, à une fièvre de jeu, qui se tra-hissait par mille extravagances.

Un fils naturel du duc de Bellegarde gagna 50,000 écus à son père, et le père reconnaît, légitime son fils ; mais le fils renonce aux 50,000 écus gagnés à son père. Pour 50,000 écus, le duc fit ce qu'il avait toujours refusé à la voix du sang et à ses entrailles de père. O amour paternel, habiterais-tu plus souvent le coffre-fort que le cœur des pères ?

Sous Henri III, le Louvre se métamorphose en une royale maison de jeu où l'on n'entend plus que le son des dés, le bruissement des cartes et les cris des joueurs.

Henri IV, qui eut, dit la chanson, le triple talent de boire, de battre et d'être vert galant, possédait un quatrième talent dont elle n'a pas parlé : il aimait le jeu, il aimait surtout le gain. La perte lui était insupportable ; et ses adversaires ordinaires, le maréchal de Bassompierre, Sully, l'Italien Pimentelli, MM de Guise et de Joinville eurent plus d'une royale rebuffade à essuyer quand ils gagnaient l'argent de sa majesté. Mais les joueurs, mais les artisans, véritables estomacs d'autruche, digèrent tout, menaces et injures, quand l'argent vient en aide à la digestion, et quand l'injure sort de la bouche d'un roi. Sous le règne de Henri V, un seigneur obtint, grâce au jeu, une distinction dont jusqu'alors n'avait joui ni princes, ni ducs. Ceux-ci, dit Amelot de la Houssaye, n'entrent en voiture dans les maisons royales que depuis 1607, et cette faveur, ils la doivent au premier duc d'Epernon. Tous les jours, il jouait avec la reine Marie de Médicis ; tourmenté de la goutte, il osa faire entrer son carrosse dans la cour du Louvre, et cette témérité lui réussit.

Les premières académies de jeu datent de cette époque. Sans distinction de rangs ni d'habits, la foule était admise à y perdre son argent, et la foule se ruait à sa ruine. Le premier banquier connu répondait au nom de Jonas. Il loua 400 livres par jour une maison du faubourg Saint-Germain pour donner à jouer pendant la foire. 400 livres ! la somme était énorme pour le temps ; il n'en réalisa pas moins de très-gros bénéfices.

Louis XIII, sévère, impitoyable pour les joueurs fit fermer quarante-sept brelans et condamner à 10,000 livres d'amende deux maîtres de jeu.

Mazarin connaissait en police et en politique la valeur des petits moyens ; il se relâcha de cette sévérité de son prédécesseur. Sous son cardinalat, presque sous son règne, les maisons de jeu se rouvrirent. Il aimait mieux savoir les seigneurs de la cour occupés à perdre leur patrimoine qu'à se mêler aux affaires publiques ; là il les tenait sous sa main : pendant qu'ils jouaient, ils ne conspiraient pas contre lui.

Law crée le jeu sur la place publique ; les actions du Mississippi, espèce de guillotine contre les fortunes, instrument expeditif de ruines et de misères, se cotaient et se trafiquaient dans les rues et dans les carefours. Quelques laquais subitement enrichis servirent de prospectus à ces jeux en plein vent, et petits et grands, riches et pauvres, vilains et nobles, hommes et femmes, tous furent piqués par le système Law, système dangereux et fatal, car il était protégé par les gouvernements. Bien des gens, par décence publique, s'abstenaient de cartes et de dés. Sitôt que le jeu eut changé de nom, les esprits timorés et craintifs ne laissèrent pas échapper une si belle occasion de jouer ; un jour leur suffit pour rattraper, pour dépasser même les joueurs les plus consommés.

Le *Journal politique et littéraire* du 15 décembre 1776 rapporte un trait qui s'accorde à merveille avec l'excentricité du caractère anglais.

Deux Anglais voyageaient ensemble. En route, que faire ? pourquoi ne pas jouer, quand on aime le jeu ? La voiture fut favorable à sir John, il gagna sur les grands chemins des liasses de banknotes à sir Peter. La partie était si bien lancée qu'elle ne s'arrêta pas lorsque la voiture fut arrivée à sa destination ; mais dans une chambre d'auberge, la fortune vira de bord : sir John rendit george. Moins flegmatique, moins Anglais que sir Peter, il eut le mauvais goût de montrer sa mauvaise humeur. A un coup piquant qu'il avait perdu, il riposta par une provocation ; il paria 5,000 guinées qu'à vingt-cinq pas il serait plus heureux au pistolet qu'aux cartes. Les spectateurs français ne voyaient là qu'une boutade de joueur exaspéré ; quelle ne fut pas leur surprise ! Sir Peter se leva tranquillement, et accepta le défi. Les 5,000 guinées furent déposées en mains sûres ; on se procura des armes, des témoins, et la partie, le duel commença. La vainqueur n'abandonna pas sir Peter ; il blessa grièvement le pauvre sir John, qui en fut pour une épaule fracassée et ses 5,000 guinées perdues.

Les joueurs sont sujets à de singulières idées. La passion du jeu développe dans certains esprits des bizarries prodigieuses. En face de la mort et de son testament, un homme exigea qu'après lui de sa peau l'on couvrit un damier, et que de ces os on fit des dés.

Le jeu égalise et confond tous les rangs. Entre joueurs, il n'y a plus ni esprit, ni richesse, ni naissance, il n'y a plus que des cartes. Le prince de Condé avait admis à sa partie l'acteur Baron.

—Masse à Condé, dit familièrement le comédien.
—Tope à Britannicus, répondit le héros.

Une autre fois, un officier jouait et perdait contre un prince du sang. Tout à coup, la figure décomposée, les yeux hagards, il se lève.

—Où allez-vous ? s'écrie le prince.

—Je vais jurer dans une pièce voisine.

Eh ! mon ami, ne vous gênez pas, jurez ici.

Le scrupule de l'officier est sans exemple. Un vrai joueur ne se gêne pour personne ; il jure devant un prince comme devant un égal ; l'officier était plus courtisan que joueur, et il eût mieux fait son chemin dans les antichambres de la cour qu'à une table de jeu.