

## LES JEUX.

*Nil novi sub sole*, il n'y a rien de nouveau sous le soleil. Dans tous les pays, sous tous les ciels, au nord comme au midi, chez les noirs comme chez les blancs, sous la hutte du sauvage, et sous le toit du citadin, de tout temps, toujours et partout, le jeu a existé avec ses appétits, ses violences et ses excès. Les dieux, aujourd'hui destitués, du paganisme avaient fait de l'Olympe un céleste tripot. Mercure, premier sujet dans la troupe divine, inventa le jeu, nous apprend Platon ; les parents et collègues de Mercure étaient trop bien élevés pour ne pas adopter une invention due à un membre de leur famille ; ils jouaient, les bons cousins, pour rendre hommage au dieu du jeu, comme ils se grisaient pour faire honneur au dieu du vin. Plutarque, qui comme Platon était dans la confiance de ce qui se passait sur le sommet de l'Olympe, rapporte, dans son *Traité d'Isis et d'Osiris*, une anecdote tant soit peu fabuleuse. Mais Plutarque est un personnage grave, qui ne voudrait pas nous induire en erreur ; croyons donc à Plutarque, comme déjà nous avons cru à Platon.

Les Germains, selon Tacite, et les Huns, selon je ne sais qui, se jouaient eux-mêmes ; le perdant subissait l'esclavage du gagnant. Ils engageaient leur liberté pour un an, pour deux ans, quelquefois pour toute leur vie.

Certains nègres, plus intelligents que les Germains et les Huns, jouent leurs femmes et leurs enfants ; ce qui n'empêche pas un vieux chef, bien tatoué, bien ridé et bien crépu, de prononcer un discours touchant sur la tombe d'un affreux noir, qui a joué et perdu dix femmes et vingt enfants peut-être pendant sa vie, et de s'écrier, avec l'aplomb d'un homme civilisé : il fut bon époux et bon père, ainsi-soit-il !

Les Indiens jouent leurs doigts et leurs yeux. Sans attendre sa revanche, le perdant s'insinue sous la pupille un petit stylet effilé à cet usage, et il se fait sauter l'œil avec une adresse inouïe ; jamais il ne manque son coup ; il le place dans un verre, et la partie continue. Sera-t-il aveugle ? Ne sera-t-il que borgne ? là est la question. Si le sort le favorise, son adversaire, du même petit stylet, se prive aussi d'un œil. Dans ces cas-là, les Indiens ne font jamais plus de trois parties ; il faut toujours qu'il survive un œil pour servir de guide aux trois yeux domiciliés dans leurs vers respectifs. Nous autres joueurs rachitiques, myrmidons que nous sommes, nous n'avons jamais été, nous ne serons jamais à la hauteur de ces jeux de géants.

L'invention des cartes remonte au roi Charles VI ; à l'Hotel de Nesle où en faisait une immense consommation. Dans les commencements et faute d'habitude, on prenait les pertes au sérieux. Les catastrophes de l'Hotel de Nesle sont célèbres dans l'histoire du temps. (Ne pas confondre avec les catastrophes de la Tour de Nesle. Les cartes furent imaginées pour amuser les instants lucides que la folie voulait bien laisser au roi. L'inventeur, tout nous porte à

le croire, était Français : les couronnes et les sceptres fleurdelysés que portent les rois, révèlent une main française. Le roi de pique, c'est David ; le roi de carreau, César ; le roi de trèfle, Alexandre ; et le roi de cœur, Charlemagne. Un étranger fût-il allé chercher un monarque français pour le faire figurer au milieu des plus grands noms de l'antiquité ? Un étranger eût-il donné à Charlemagne le plus noble des symboles, celui du cœur !

Le père Daniell a cru que le valet de carreau, Hector, était Hector de Galard, capitaine de la grande garde de Louis XI. Hector est ici le fils, de Priam, dont on faisait descendre nos rois par son fils Astyanax, dans les onzième, douzième, treizième, quatorzième, quinzième et seizième siècles. Quelque célèbre qu'ait pu être dans son temps l'Hector de Galard, dont le père Daniel voudrait, faire un valet de carreau, il ne doit pas entrer en balance avec Hector, de troie. La courtoisie de l'inventeur n'a pu hésiter entre ces deux Hectors.

Lancelot du Lac est un des chevaliers du roi Arthur ; et Ogier un preux de Charlemagne ; Lahire est le fameux Etienne de Vignole, surnommé Lahire, qui contribua tant par sa valeur à consolider le trône chancelant de Charles VII.

Seul, un Français peut et ne doit avoir voulu, tout en créant un divertissement frivole, élever un trophée historique aux guerriers illustres de sa patrie. Les cartes constituent presque un cours d'histoire de France. Nous ne prétendons pas qu'elles doivent supplanter dans les écoles les ouvrages acclimatés et approuvés, mais il serait injuste de ne pas voir dans l'inventeur des cartes un homme éminemment national, et très-versé dans l'histoire de son pays.

*Dame* vient du celtique *dam*, qui signifie une personne distinguée ; *valet* dérive aussi du celtique *was*, et jusqu'au neuvième siècle a indifféremment voulu dire homme de guerre ou homme de service.

Le père Menestrier pense que Pallas, Rachel, Judic qu'à tort il nomme Judith, et Argine, anagramme de *regina*, expriment les quatre manières de régner, par la beauté, la sagesse, la piété et l'amour.

Le père Menestrier se trompe ; et les chroniqueurs du temps donne une toute autre interprétation aux quatre noms de reines ou dames de cartes.

En idiome breton, Judic et non Judith signifie reine deux fois. C'est Anne de Bretagne qu'on a voulu désigner. Est-il rien de plus naturel que cette flatterie bretonne ? et en langue bretonne, adressée à une princesse bretonne ? Anne de Bretagne n'a-t-elle pas été deux fois reine ? N'a-t-elle pas régné deux fois sur la France, par son premier mari, Charles VIII, et par son second époux, Louis XII ? Argine et Judic sont la seule et même Anne de Bretagne. Comme reine de France, Argine porte une couronne royale sur la tête, et comme souveraine de Bretagne, une couronne ducal renversée sur son bras. Faut-il