

## L'ARGUMENT DOUTEUX



—Je sais que je suis bien audacieux de venir solliciter votre main, mais croyez bien que je suis encore solide malgré mon âge ; tous mes amis me disent que j'enterai bien encore une demi-douzaine de femmes.

## AIR DE VIOLE

*Ni les jours tristes, ni les nuits d'ombre méchante  
On palpite des souvenirs et des oulids,  
On grelottent mille serments ensevelis,  
N'ont eu de prise sur mon cœur qui chante.*

*Si mon cœur chante et si sa chanson est touchante,  
Et s'il ne songe plus aux moments abolis  
Et si ne se décele enfin, en ses replis,  
Nulle amertume ou nul regret dont il s'enchanté ;*

*Si mon cœur chante et chantera, c'est que tu vins ;  
Victorieuse bellement des soucis rains,  
Pour donner à mon âme une nouvelle vie.*

*Que ton amour, simple et discret, me soit élément,  
Toujours égal au long de la route suivie  
Où nous irons, mains dans les mains, candide ment.*

ERNEST BEAUGUITE.

## LE JEU DES 36 BÊTES

Tout le monde a entendu parler du jeu des Trentes-six Bêtes, mais bien peu de personnes savent en quoi il consiste.

Nous trouvons dans la *Revue Indo-Chinoise* une étude intéressante sur ce sujet. Nos lecteurs la liront avec plaisir :

« Ce jeu qui longtemps fit tant de bruit en Indo-Chine, n'est pas le seul qui soit en honneur dans nos possessions d'Asie.

La première année de l'adjudication de la ferme des jeux, le jeu des trente-six bêtes avait été prohibé, mais, l'année suivante, il fut autorisé, afin d'obtenir une plus forte redevance de l'adjudicataire, sur laquelle on comptait pour équilibrer le budget de 1888.

Beaucoup de personnes discutant sur l'institution de la ferme des jeux, qui n'existait pas avant notre arrivée, et sur les effets funestes qu'elle produisait, commencèrent une campagne contre le jeu des trente-six bêtes qui fut interdit de nouveau, puis rétabli, à la suite d'un procès gagné par le fermier.

Depuis, ce jeu a été définitivement interdit.

Ce jeu, appelé aussi les trente-six caractères, dont on a tant parlé, et qui est toujours mis en avant, lorsqu'il est question de la passion dominante des Annamites, est, croyons-nous, peu connu. Voici quelques détails sur son fonctionnement ; le jeu, par le fait, n'est qu'une loterie.

Au siège de l'établissement, on délivrait gratuitement une feuille imprimée portant, au centre, un personnage grossièrement dessiné, ayant inscrit, sur tous les membres, les 36 caractères indiqués au tableau. Ces caractères représentaient les noms des trente-six bêtes ; ils formaient cadre, sur cette feuille, autour du personnage qu'ils entouraient sur trois côtés, sauf par le haut.

Entre les noms des trente-six bêtes, étaient intercalés ceux des quatre princesses, quatre bonzes, quatre philosophes, cinq mandarins militaires, une bonzesse, deux sorciers, cinq mendiants, sept commerçants et quatre lettrés du roi.

Chaque nom de personnage correspond au nom d'un animal ; cet assemblage est fait dans le but de développer l'imagination des joueurs et de leur donner des idées.

Si dans la journée on rencontre un bonze, un mandarin, un mendiant, un lettré, etc... on a des chances de gagner, dit-on, si l'on joue sur les animaux correspondant à ces personnages.

Le jeu des trente-six bêtes, tenait une place énorme dans la vie des Annamites, depuis le mendiant qui sollicite quelques sapèques aux passants, jusqu'au mandarin, tous jouaient ; l'entrée de la maison de jeu était interdite aux femmes, aux enfants et aux soldats, mais ceux-ci éludaient cette défense en envoyant chercher des billets.

Sur les billets, en tête de chaque colonne, figurent les caractères ou noms des animaux.

On ne peut jouer que deux francs sur une feuille, mais on peut pointer sur autant de feuilles que l'on veut.

Il est fait deux tirages par jour ; le premier à midi et le second à cinq heures du soir.

Le caractère ou animal gagnant était choisi par un employé de la maison qui remplissait l'office de croupier ; sa discrétion était, paraît-il, à toute épreuve. Au commencement de chaque émission de billets, le caractère choisi était enfermé dans une enveloppe de calicot et hissé au plafond. L'heure du tirage arrivée, l'enveloppe était descendue et ouverte par qui voulait.

À ce moment, la voie publique était envahie par la foule qui se pressait et se bousculait, attendant avec des trépignements d'impatience que le sort ait parlé.

Aussitôt le chiffre connu, les gagnants se précipitaient pour encaisser leur gain, pendant que les perdants rentraient chez eux pour aviser aux moyens de recommencer une nouvelle partie.

Le banquier se réservant six chances ne payait que trente fois la mise.

Les maisons de jeu des trente-six caractères délivraient, tous les soirs, des papiers sur lesquels étaient deux vers ou deux dictions chinois ; le premier devait aider à jouer le matin et l'autre le soir.

Ils ne donnaient aucun renseignement, mais étaient destinés à inspirer des idées au joueur embarrassés du choix.

Dans ce pays de chimères où la superstition joue un grand rôle, où les histoires de dragons et de génies laissent loin derrière elles tous nos contes de fées et de revenants, que de croyances bizarres les joueurs n'ont-ils pas ?

En Europe, la possession de certains objets, la rencontre de tel personnage, passent pour porter veine au jeu ; ces superstitions sont bien anodines, si on les compare à la croyance aveugle des Annamites dans l'influence des génies, par exemple ; aussi les maisons de jeux ont-elles déjà essayé plusieurs fois de détruire la retraite des bons génies domiciliés à Hanoi.

Un des dieux affectionnés par les bons génies se trouvait rue du Coton dans un arbre devenu sacré et qui était l'objet d'une grande vénération.

Tous les jours on pouvait voir les joueurs de Hanoi et des environs faire leurs dévotions à ce but de pèlerinage.

Ils s'inclinaient plusieurs fois en faisant des *tay* (salut) et jetaient deux sapèques dans un plat : si l'une tombait pile et l'autre face le joueur devait être favorisé du sort.

D'autres emportaient des feuilles de cet arbre ou des baguettes d'encens qui avaient brûlé devant l'autel dressé à son pied ; ils couchaient à côté de ces fétiches pendant la nuit et, si dans leurs rêves, ils voyaient apparaître des animaux de la feuille de loterie, ils pouvaient jouer à coup sûr sur cette figure.

Les heureux ne manquaient jamais de venir manifester leur reconnaissance en apportant à la gardienne de ce lieu sacré une offrande en argent pour aider plus tard à la construction d'une pagode en l'honneur des bons génies, protecteurs des jeux.

La découverte de ce lieu miraculeux est de date assez récente ».

FRED ISLY.

## UN SOUHAIT

*La mère.*—Tu as été si sage aujourd'hui que je veux que tu souhaites quelque chose.

*Toto.*—Je souhaite d'être aussi méchant que je le voudrai, demain.

## MAINTENANT ÉPOUSE

*Elle.*—Tu fais de grands progrès comme danseur. Autrefois tu déchirais mes robes.

*Lui.*—C'est qu'aujourd'hui je suis obligé de les payer.

## DEVINETTE



—Où sont donc les deux autres ?