
TABLEAUX ET CARTONS ILLUSTRÉS NÉCESSAIRES À CERTAINS JEUX DE DÉS

(3^e partie)

par François Richard



Fig. 30 – Boerschroom, Pays-Bas (1870).
(Belasting & Douane Museum, Rotterdam)



Fig. 31 – Jeu du Percepteur : reprise à l'identique
par Watilliaux (vers 1885) du jeu de Lion (1880).

III) LE JEU DU PERCEPTEUR, TOUS LES POISSONS DANS MON LAC, LE JEU DE TRIBORD ET BÂBORD, LE JEU DES BARRES DE SALON

Les deux premiers jeux peuvent être considérés comme des variantes du Jeu du Cheval blanc¹, avec l'utilisation de nombreux cartons² richement illustrés pour plusieurs joueurs ; les deux derniers utilisent chacun un seul tableau sur lequel jouent deux adversaires.

Le « Jeu du Percepteur »

Aux Pays-Bas, une autre variante du « Klok en Hamer » va apparaître dans la seconde moitié du XIX^e siècle, intitulée « Boerschroom » (les cauchemars des agriculteurs). Une boîte de jeu de 1870 représente sur son couvercle deux laboureurs dont les initiales sont inscrites sur deux des huit dés (Fig. 30). Un exemplaire différent, de 1874, est conservé au musée De Lakenhal à Leyde (n° 5824) ; le thème des cartons se rapporte à la pression fiscale subie par les paysans à la suite de taxes créées en 1821 et aggravées par des récoltes désastreuses en 1840.

Ce jeu va être transposé en France vers 1880, avec huit dés à une seule face marquée et huit cartons

représentant les différents métiers impliqués, sous le nom du « Jeu du percepteur ou les cauchemars du laboureur » par l'éditeur A. Lion Fils, avec des dessins de Bernard Coudert. Les cartons ont été imprimés par Ellerman, Harms & Co à Amsterdam, leur présentation s'inspire des exemplaires néerlandais avec, notamment, la représentation des dés sur certains cartons et une tendance caricaturale des différents personnages : l'avocat, le commis de l'avocat, monsieur le Maire, le secrétaire de mairie, le garde-champêtre, le percepteur, le laboureur Martin, le laboureur Simon. Watilliaux, après avoir absorbé les éditions de Lion Fils en 1885, en fera une réédition à l'identique (Fig. 31).

Une édition différente sera produite, dans la dernière décennie du XIX^e siècle, par Mauclair-Dacier avec des cartons dessinés par Ludovic, qui sont plus dans le style classique du Cheval blanc avec des personnages insérés dans leur environnement

1 – Voir 1^{re} partie dans *Le Vieux Papier*, fasc. 427, janv. 2018, p. 401-408 ; 2^e partie dans *Le Vieux Papier*, fasc. 428, avril 2018, p. 457-468.

2 – Un jeu intitulé « Les Dés illustrés » utilise aussi de nombreux cartons mais n'est qu'une variante du loto où les dés remplacent le tirage de numéro. Celui de l'éditeur J. Tranche est visible sur le site www.jeuxanciensdecollection.com/ et celui de Coqueret dans le livre de Geneviève PERROT et Françoise MAHY, *Les jeux de société et l'humour depuis le XIX^e siècle*, Éditions GPFM, 2016, p. 32.



Fig. 32 – Boîte du Jeu du Percepteur de Mauclair-Dacier (vers 1890). (Coll GPFM)

rural (Fig. 32 et →couleurs-iv et v). Ce jeu sera poursuivi lors de la réunion de plusieurs éditeurs dans la société Jeux et Jouets Français. La règle ci-après provient d'un de ces éditeurs, Simonin-Cuny :

Les cartes portant les numéros 1 à 6 sont vendues aux joueurs les plus offrants, les deux autres 7 et 8 représentant les deux laboureurs, sont livrées à celui des joueurs qui demandera le moins pour les avoir EN PENSION, en raison des charges qui pèsent sur elles, cette pension sera prélevée sur le produit de l'enjeu.

Avant de commencer le jeu, chaque joueur fait une mise de 15 à 20 jetons, auxquels on donnera une valeur conventionnelle; cette mise, y compris le produit de la vente des six cartes, portant les numéros de 1 à 6, formera le montant de l'enjeu.

La personne qui aura la carte n° 6, représentant le Percepteur, ne pourra se charger de l'une ou des deux cartes représentant les deux Laboureurs.

Lorsque les cartes sont vendues, la personne qui a celle représentant M. le Maire ouvre le jeu ; chaque joueur, à son tour, jette les dés.

Si le joueur n'amène que des points, sans qu'il n'y ait une des deux lettres M ou S, il reçoit de l'enjeu autant de jetons, qu'il a amené de points.

Dans le cas où le joueur amènerait une des deux lettres, il ne touche rien, c'est M. le Maire qui perçoit la lettre M et le Secrétaire la lettre S.

Lorsque le joueur amène tout blanc sans lettre, non seulement il ne touche rien, mais il est mis à contribution d'un jeton, qu'il paie au Percepteur.

Si au contraire, le joueur amène tout blanc, accompagné de la lettre M, c'est Martin qui paie au Percepteur un jeton, et pour la lettre S avec tout blanc, c'est Simon qui paie également un jeton au Percepteur.

Lorsque le joueur amène les deux lettres à la fois, les deux Laboureurs paient au Percepteur chacun un jeton pour la première fois, mais les fois suivantes, elles seront augmentées chacune d'un jeton. Ces

augmentations d'impôt sont annoncées par le Gardeschampêtre qui, chaque fois, reçoit de chaque joueur un jeton pour sa peine.

Lorsque l'enjeu commence à s'épuiser et que le joueur amène plus de points qu'il ne reste de jetons à l'enjeu, LE PROCES DU DERNIER DENIER commence. Le jeu change d'aspect. L'Avocat et son secrétaire entrent en scène, ils restent seuls en jeu, les autres joueurs ne font que payer suivant l'apparition des dés ; ainsi chaque fois que le joueur amène plus de point qu'il ne reste de jetons à l'enjeu, il paie à l'Avocat autant de jetons que de points en plus. Le secrétaire de l'Avocat, de son côté, reçoit du joueur un jeton toutes les fois que ce dernier amène un blanc.

Si, cependant, le joueur amène moins de points que le solde de l'enjeu, il reçoit autant de jetons que de points et ainsi de suite jusqu'à épuisement de l'enjeu.

Il existe un autre jeu avec des dés spéciaux, marqués seulement sur deux des six faces, et neuf cartons, provenant des régions germaniques, édité par Sala au début du XX^e siècle en version trilingue, dont le titre français est le « Jeu des petits lutins travailleurs ». Les règles de ce jeu n'ont pas été retrouvées mais l'étude des cartons³ le rapproche des jeux précédents.

« Tous les poissons dans mon lac »

Ce jeu, comporte 12 cartons, associés à deux dés normaux, une corbeille en osier et des jetons en os, qui se rangent dans une boîte à trois compartiments. Sur le couvercle de la boîte, éditée par Coyen (actif de 1868 à 1875 avant de s'associer avec Carchon), une lithographie représente une famille pêchant au bord d'un lac. Le titre « Tous les poissons dans mon lac » et la mention « Jeu de Salon » encadrent la lithographie. Les jetons servent pour les mises, et le jeu consiste à redistribuer les mises en fonction du tirage des dés et ainsi à éliminer progressivement les cartons. Les lithographies aquarellées de ces cartons représentent les lacs Aral (Russie) (Fig. 33a), du Loup Marin (Amérique) (→couleurs-v a), d'Enghien (Fig. 33b), du Bois de Boulogne (→couleurs-v b), de Lugano (Italie), de Genève (Suisse), Mawi (N^{lle} Zélande) (Fig. 33c), Tien-Tsin (Chine) (Fig. 33d), Côme (Italie), Nantua, Majeur (Italie).

La règle de ce jeu est précisée sur un premier carton signé A.G. Ces initiales correspondent-elles à Alexandre Gauthier, actif dès 1853, mais dont la fin d'activité reste incertaine (1860-70 ?) ?

Après avoir battu les cartons numérotés de 2 à 12, un des joueurs les distribue un par un ; s'ils ne

3 – Voir le site www.jeuxanciensdecollection.com.



Fig. 33 – Cartons du jeu « Tous les poissons dans mon lac », de l'éditeur Coyen :
a) lac Aral, b) lac d'Enghien, c) lac Mawi, d) lac Tien-Tsin. (Coll AR)

pouvaient se répartir également les cartons restants seront tirés au sort et reviendront à ceux qui, en jetant les dés, amèneront le plus haut point. Le porteur de deux ou plusieurs cartons représente autant de joueurs que de cartons et joue pour chacun de ses cartons, comme un seul joueur.

Chaque personne place sur ses cartons un nombre de jetons convenus, 4 à 6 environ, puis le N° 12 joue les dés le premier, le numéro désigné par les points lui remet un jeton qu'il verse dans son jeu ; si le numéro est désigné par un dé double, la remise est doublée : on ne peut exiger au delà de ce qui est sur le carton.

Un carton épuisé se retire, le numéro est annulé, le coup sera donc à recommencer si on l'amenait. Réduit à 6 cartons, les joueurs restants échantent leurs numéros contre les 6 premiers qui se suivent numériquement (le 11 représente le n° 1) ; on ne joue plus alors qu'avec un dé et les remises sont toujours doubles. La partie est terminée quand il n'y a plus que trois cartons. Le bénéfice est donc le surplus qu'il y a entre la première mise et les jetons recueillis.

La partie peut être continuée jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un gagnant, mais les coups nuls se présentent fréquemment et la partie trainerait en longueur.

Le « Jeu de Tribord et Bâbord »

Ce jeu (Fig. 34a), édité par L. Saussine, est dessiné par B. Coudert et lithographié par Roche. Dans une boîte, dont le couvercle est illustré d'une scène de

port avec deux marins qui s'affrontent sur le tableau de jeu, tandis qu'un autre, assis sur une caisse aux initiales de L. Saussine, fume sa pipe et deux autres, debout avec un moussaillon, apprécient les jets de dés, on trouve un dé spécial avec son gobelet, des jetons et le tableau de jeu (Fig. 34b). Celui-ci ressemble au jeu de paris sur tableau « Croix et Ancre »⁴, avec l'ancre et le soleil entourés des quatre enseignes de cartes classiques, mais l'adjonction du pari sur le côté gagnant du joueur lanceur, tribord ou bâbord, change totalement le mécanisme du jeu et favorise les transferts de gains qui n'existent pas dans « Croix et Ancre ». L'aspect des uniformes des marins évoque les années 1880-1890, date autour de laquelle les deux rubans des bonnets sont remplacés par un seul, la disparition du feutre verni avec les rubans flottants est annoncée, les pantalons sont modifiés.

Règle :

On joue à ce jeu avec un tableau composé de six cassetins sur lesquels sont les quatre as, l'ancre et le soleil, un dé ayant sur les faces les as, l'ancre et le soleil, et des jetons.

Sur un côté du tableau est écrit Bâbord et sur l'autre Tribord.

⁴– Jean-Marie LHÔTE, *Dictionnaire des jeux de société*, Paris, Flammarion, 1996, p. 154.

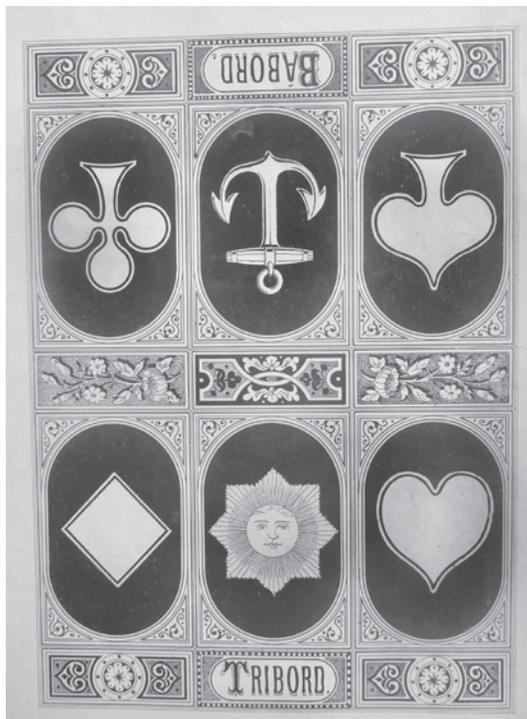


Fig. 34 – a) Couvercle de la boîte du jeu de Tribord et Bâbord, Saussine (vers 1880-90) ; b) tableau de jeu avec les zones de paris Tribord et Babord. (Coll. FR)



Fig. 35 – Jeu des Barres, Ayné fils. (MuCEM, 1959.60.1.1/16)

Le joueur dira avant de jouer, je joue à Bâbord ou à Tribord. On conviendra du prix de la mise.

Le joueur jettera le dé, s'il amène un point de son bord, il le marquera avec un jeton, et l'autre joueur lui paiera une mise ; il continuera à jouer deux autres coups ; s'il amène au second coup un point de son bord, il le marque ; ces deux points lui font un Radoub, son adversaire lui paie deux mises ; au troisième s'il amène le troisième point de son bord il fait une Prise, c'est-à-dire, s'il a amené cœur, carreau et soleil pour Tribord, il gagne quatre mises en plus des mises déjà payées.

Chaque fois que le joueur amènera un point du bord de son adversaire, il lui paiera une mise. Ce coup se nomme Ecueil.

Lorsqu'un joueur, après ses trois coups, n'amènera rien de son bord, il fera Naufrage et paiera trois mises à son adversaire en plus des autres coups déjà payés.

Dans le cas où un des joueurs amènerait deux ou trois fois le même point de son bord, ces coups lui seraient payés comme des coups simples.

Le Jeu des Barres

À l'origine, il s'agit d'un jeu d'extérieur très ancien, opposant deux équipes de plusieurs joueurs sur un terrain rectangulaire. Le but est de prendre le plus de prisonniers dans le camp adverse, ces prisonniers pouvant constituer une chaîne à partir de leur prison pour se faire libérer⁵.

Ce jeu sportif a été adapté en jeu de société avec utilisation d'un tableau de jeu et de dés : Gwenael Beuchet l'évoque dans son mémoire⁶ sur Saussine au chapitre des jeux de mises, sous le nom « Jeu des barres de salon » et précise que, comme pour le « Jeu de Tribord et Bâbord » et le « Jeu de piquet aux dés », l'objectif est de « récupérer la mise initiale par un placement adéquat de ses richesses, et soumis au jet aléatoire des dés ». Un « Jeu de Barres » édité par Ayné Fils est conservé au MuCEM (Fig. 35). L'illustration, collée sur le couvercle de la boîte, fait manifestement référence au jeu « historique » en montrant des adolescents courir pour prendre des prisonniers. Malheureusement, les règles sont absentes et le tableau de jeu ressemble plus à un jeu de stratégie qu'à un jeu de mises.

5- Le jeu du ballon prisonnier est probablement une variante du jeu des barres. Le jeu des barres est cité dans RABELAIS (*Gargantua*), PROUST (*Du côté de chez Swann*) et SARTRE (*Les mots*).

6- Gwenael BEUCHET, *Saussine, Ed : Dossier de recherche sur un fabricant de jeu en cartonage, 1860-1980*, mémoire DESS Sciences du jeu, Université Paris-13, 1991.

IV) LE JEU DE TRAC,
LE JEU DE LA COURONNE TRIOMPHALE,
LE JEU DES CONSCRITS, LE MOUSQUETAIRE

Ces quatre jeux sont liés par l'existence d'un mécanisme commun innovant, totalement différent des jeux précédents dans l'utilisation du résultat du jet de dés.

Le Jeu du Trac

À la fin du XIX^e siècle apparaît un nouveau jeu de dés, le jeu du « Trac », dont la première trace se trouve dans *Les Nouvelles scientifiques*, supplément au journal *La Nature* publié par Gaston Tissandier, du 28 octobre 1893 (n° 1065), p. 87.

Ce jeu se joue avec deux dés et un tableau de jeu, soit en bois avec une piste en feutrine pour jeter les dés et une série de neuf numéros avec un système de volets mobiles pour les masquer, comme l'illustre le schéma publié en 1893 (Fig. 36), soit sous l'aspect d'un carton avec des cases que l'on peut couvrir avec des jetons (Fig. 37a-b), système fréquemment utilisé dans les boîtes ou coffres de « Jeux Nouveaux ».

La simplicité des règles, ici celles du « vrai Trac » de la Manufacture Lyonnaise des Jouets, participe au succès du jeu.

Le premier joueur jette deux dés et ferme un groupe de nombres dont la somme égale la valeur affichée par les dés.

Ex. Il jette un 6 et un 3 ; il peut fermer un groupe dont la somme est 9, soit 1 + 8, soit 2 + 3 + 4, soit 3 + 6, etc.

Il rejette les dés et essaie de fermer des nombres encore ouverts. Quand il ne peut plus, on compte le nombre de points et il passe les dés au joueur suivant.

Il y a deux systèmes de marquage : si, par exemple, il reste 1, 2 et 8

- 1) on marque 1 + 2 + 8 = 11
- 2) on marque 128.

Si la somme des nombres encore ouverts est 6 ou moins de 6, on ne joue qu'avec un seul dé.

Le choix du décompte peut influencer la tactique de jeu mais, dans tous les cas, le gagnant est celui dont la marque est la plus faible.

Ce jeu a eu un certain succès dont témoignent les variantes du nom selon les éditeurs : jeu de Trac (décompte par addition), jeu de « Trac Parisien » (décompte par combinaison la plus basse), dans « Le vrai Trac » et dans le « Double Trac », les cartons proposaient deux pistes numérotées, une pour chaque joueur. On retrouve chaque année ce jeu dans le *Catalogue de la Manufacture française d'armes et de cycles de St-Étienne*, de 1903 (vendu 6 F 50) jusqu'à 1925. Dans le N° 1748 de *La France illustrée* du 30 mai 1908,

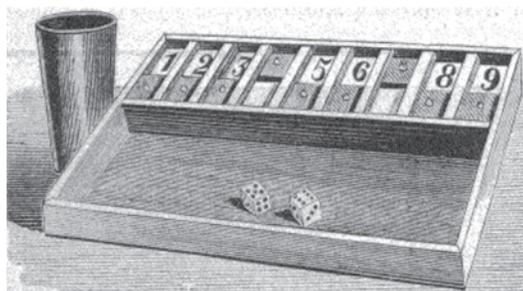


Fig. 36 – Jeu du Trac à 9 cases mobiles paru en 1893.

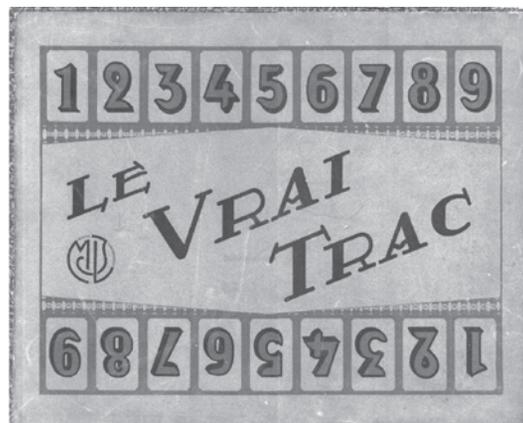


Fig. 37 – Cartons de jeu du Trac pour 2 joueurs :
a) *Le Vrai Trac*, Manufacture lyonnaise des Jouets (1922) ;
b) *Double Trac*, George Bonnet (1924). (Coll. FR)

un jeu de Trac apparaît dans la liste d'objets reçus pour une vente de charité ; le 15 novembre 1910, à Nancois-Trouville, dans la Meuse, *La Vie au Patronage*, organe catholique des œuvres de jeunesse, propose à la vente des jeux du Trac à 0 F 95, 1 F 30, 1 F 95.

Vers le milieu du XX^e siècle, ce jeu a été aussi publié en Angleterre par le célèbre éditeur Jaques sous le nom « Shut the Box »⁷, et a connu un

7 – D'après Timothy FINN, *Pub games of England*, 2^e éd., Cambridge, Oleander Press, 1981, ce jeu aurait été introduit en Grande-Bretagne vers 1950 par un habitant de Jersey, Mr « Chalky » Towbridge.



Fig. 38 – Tableau de jeu de Fermer la Boîte publié par R.C. Bell en 1979.

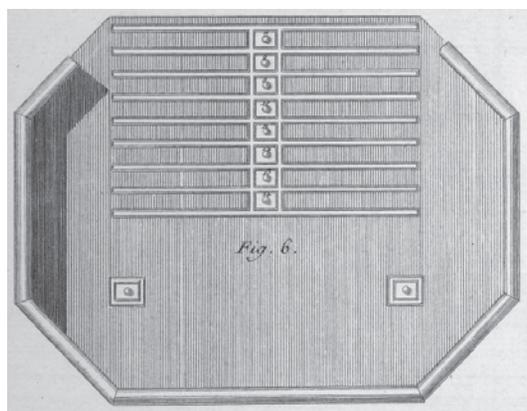


Fig. 41 – Vue supérieure de la table de Loptinh, prête à servir avec les trappes posées sur les 8 cases, entourées des espaces pour les paris.

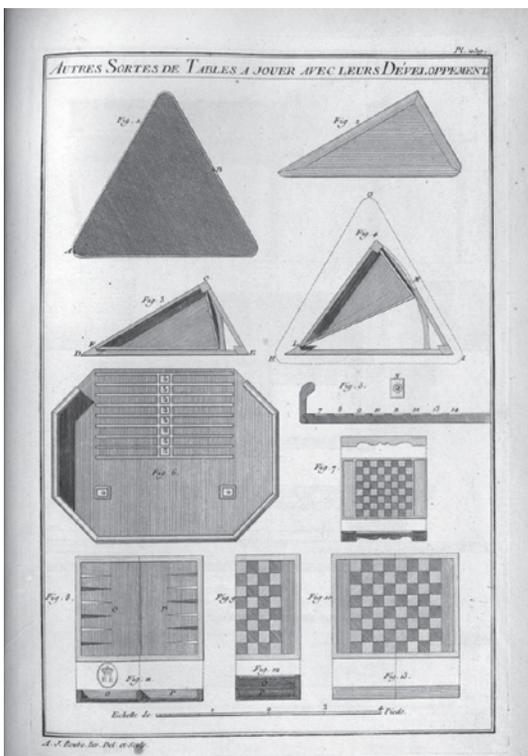


Fig. 39 – Planche de A. J. Roubo dans L'art du menuisier en meubles, avec le plan de la table de Loptinh en figures 5 et 6 (1772).

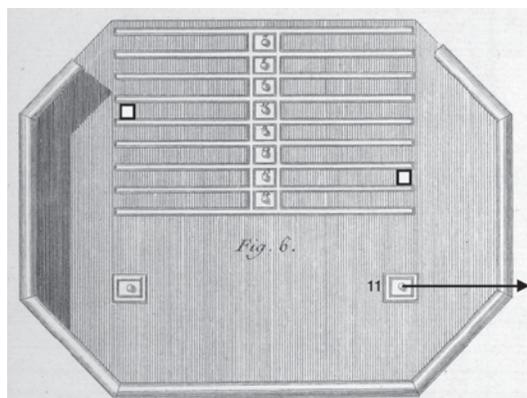


Fig. 42 – Utilisation des trappes lors du jeu de marlota : retrait de la trappe du lanceur (flèche), retrait et pose d'une trappe (carré gris cerné de noir) lorsqu'un point est tiré.

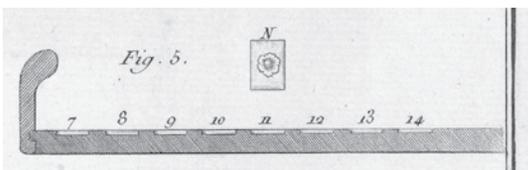


Fig. 40 – Coupe de la table de Loptinh avec la numérotation des 8 cases et le dessin des trappes qui les recouvrent.



Fig. 43 – Enluminure, des Cantigas de Santa Maria d'Alphonse X (1280) faussement interprétée comme origine du Trac.

grand succès, suscitant des émissions télévisées et une large diffusion mondiale ; ce succès a entraîné en France un renouveau du jeu de Trac⁸ mais sous l'appellation de « Fermer la Boîte ». Bien que l'éditeur Jaques fasse référence⁹ au Trac dans la présentation du « Shut the box », ce changement de nom a entraîné des spéculations erronées et non documentées sur une origine maritime anglo-normande de ce jeu, notamment à la suite des livres de R.C. Bell¹⁰ de 1975 et 1988 dans les pays anglo-saxons et en France en 1979, dans son livre *Les plus beaux jeux du monde*¹¹, où il publie un tableau de jeu évoquant cette origine maritime (Fig. 38)¹². Il signale aussi une variante zambienne, qui n'est probablement en fait qu'un élément d'une écriture mobile fabriquée par la Compagnie des Indes pour les écrivains publics.

Une autre origine plus ancienne a par contre été évoquée par notre collègue Jean-Marie Lhôte, qui rapproche le jeu de Trac d'un jeu d'origine anglaise, le Loptinh, apparu à la fin du XVIII^e siècle. Pour cela, il s'appuie sur la description par A. J. Roubo, dans son célèbre livre *L'art du menuisier*¹³, d'une table de ce jeu qui comporte, « huit casses, creusées, dans lesquelles se rapporte une petite trape [qui] s'enlève par le moyen d'un bouton (...) selon le nombre donné par les dés dont on se sert à ce jeu ». S'agit-il du même jeu ou d'un même mécanisme ludique ? L'examen attentif des deux figures publiées sur la planche 259 (Fig. 39) par Roubo pose question¹⁴ : en effet, outre que Roubo indique que l'on retire les trappes au lieu de les poser, la figure n° 5 (Fig. 40) montre qu'il n'y a pas neuf cases mais huit, que la numérotation des huit cases va de 7 à 14, et non pas de 1 à 8 ; enfin se pose la question de l'utilité des deux cases non numérotées et des huit bandes de chaque côté des cases numérotées (Fig. 41). La série des cases, de 7 à 14, prouve qu'il s'agit d'un jeu à trois dés et non pas à deux dés.

On retrouve l'utilisation de trois dés dans certains jeux de dés médiévaux décrits dans le « Livre des jeux » du roi Alphonse X de Castille (1283)¹⁵ : trois jeux utilisent les mêmes résultats chiffrés de 7 à 14 : une variante du jeu de *triga*¹⁶, le jeu de *panquist*¹⁷ et le jeu de *marlota* (→ *couleurs-vi a*). Dans ce dernier, le joueur lanceur détermine par les dés deux nombres, entre 7 et 14 inclus, l'un pour lui, l'autre pour son adversaire ; ces deux nombres étant définis, il doit ensuite de nouveau lancer les dés et gagner s'il tire en premier son nombre, ou perdre, s'il tire celui de l'autre joueur.

Si l'on essaie de jouer à la *marlota* sur la table de « Loptinh », on s'aperçoit que cela fonctionne : le lanceur retire la trappe de la case non numérotée

qui est de son côté pour signaler le côté du lanceur ; dès qu'il obtient le point de son adversaire, il retire la trappe numérotée correspondante et la pose sur la bande du côté de l'adversaire (Fig. 42) ; il fait de même de son côté, lorsqu'il obtient son point ; la pose de chaque petite trappe, respectivement du côté de chaque joueur, permet de visualiser et de mémoriser (pour prévenir les tricheries) le nombre à atteindre pour distinguer le vainqueur. Par ailleurs, les bandes rectangulaires situées de chaque côté des cases numérotées ressemblent à ce qui était utilisé pour les mises dans les exemplaires alsaciens rectangulaires du jeu de Poch. Or il y a des mises dans le jeu de *marlota*, mais pas dans le jeu de Trac. La table du jeu de Loptinh est donc peut-être, plus qu'un ancêtre du Trac, une adaptation à ces jeux de dés anciens – dont la simplicité des règles, la rapidité des parties et la possibilité de gains élevés étaient très prisées au XVIII^e siècle – pour prévenir les nombreuses tricheries, grâce à une table spécifique, création très fréquente à cette époque.

Une autre tentative de rattacher le jeu du Trac à un tableau de jeu du XIII^e siècle a été émise en 1975 par les auteurs du livre *Games of the world*,¹⁸ dans leur présentation du jeu « Fermer la boîte ». Ils y

8 – Certaines variantes modernes ont augmenté le nombre de cases à 10, voire 12, ce qui limite les possibilités tactiques avec des points de dés élevés.

9 – « The history of Shut the Box is unknown, but records of the game can be traced back to 19th-century France », dit le site Jaques London dans sa présentation du jeu (<http://www.jaqueslondon.co.uk/grand-black-walnut-shut-the-box.html>, consulté le 3 mars 2018).

10 – Robert Charles BELL, *Games to play : Board and table-games for all the family*. Londres, Dunestyle, 1988, p. 65.

11 – Robert Charles BELL, *Les plus beaux jeux du monde*, Paris, Fernand Nathan, 1979.

12 – Alors qu'il n'avait jamais fait mention de ce jeu dans les éditions de 1960 et 1969 de son livre très documenté *Board and table games from many civilizations (Revised edition)*, New York, Dover, 1979).

13 – André Jacob ROUBO, *L'Art du menuisier en meubles, Seconde section de la troisième partie de l'Art du menuisier*, Paris, 1772 (Descriptions des arts et métiers), ch. VIII, § II, p. 718-719 et pl. 259, « Autres sortes de tables à jouer avec leurs développements », fig. 5 et 6.

14 – Le rebord élevé de la table empêche les dés de tomber, mais on peut noter que ce rebord est dessiné par erreur car sur la figure 6 de Roubo il n'y a pas de rebord au contact du 7.

15 – Alphonse X le Sage (Alfonso el Sabio), *Libro de los juegos : acedrex, dados e tablas. Ordenamiento de las tafurerias*, éd. Raúl Orellana Calderón, Madrid, Fundacion Jose Antonio de Castro, 2007, p. 265.

16 – Le jeu de *triga* est un des ancêtres du Craps ; la « variante » du *triga* est en fait plus une variante du jeu de *marlota* : une fois que le lanceur a obtenu son point entre 7 et 14, le second joueur lance et perd si il obtient le même point, sinon ils relancent à tour de rôle, seules certaines combinaisons permettent de gagner.

17 – Le jeu de *panquist* est identique à celui de *marlota*, la différence se fait sur les paris car l'adversaire du lanceur pose 4 jetons et les gains varient de 1 à 4 selon la combinaison tirée.

18 – Frederic V. GRUNFELD (dir.), *Games of the world*, New York, Unicef, 1975, version française *Jeux du monde*, Genève, Unicef, 1979, p. 143. Ce livre a été réimprimé plusieurs fois, parfois sous d'autres titres.



Fig 44 – Couverture de la boîte du Jeu de la Couronne triomphale, Bourrut (1827). (Coll. FR)



Fig. 46 – Tableau et règle du Jeu de la Couronne triomphale. (Coll. FR)

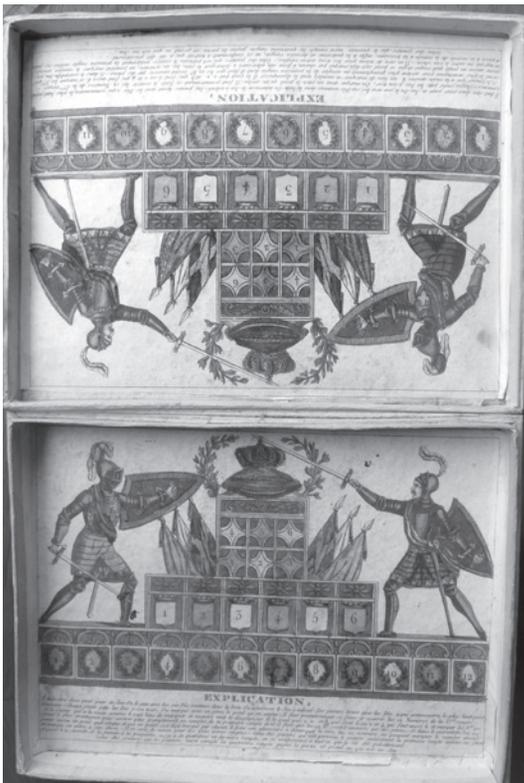


Fig. 45 – Les deux tableaux de jeu sont tête-bêche pour permettre un jeu alterné. (Coll. FR)

reproduisent une « miniature espagnole du XIII^e siècle » (Fig. 43 et →couleurs-vi b), dans laquelle ils voient « un ancêtre de “Fermer le boîte” ». On y voit, dans une taverne, cinq joueurs autour d'une « piste » de dés comportant quatre tirettes claires sur un côté, celui du fond, qui pourraient être des clapets. Cette enluminure n'est pas référencée dans les « Sources photographiques » du livre, ni dans sa version française ni dans sa version anglaise. Après de longues recherches, j'ai découvert que c'était une illustration d'un autre livre du roi Alphonse X, les célèbres *Cantigas de Santa Maria* (n° 140). L'aspect

décrit, évoquant des clapets, n'est pas limité à un seul côté, il est présent aussi sur le côté droit et correspond manifestement soit à une nécessité de perspective, soit à un motif décoratif ; par ailleurs, le nombre de clapets paraît insuffisant pour les trois dés vus sur la piste.

En fait, l'origine du jeu de Trac est bien française et non pas anglaise ni espagnole ; elle date du premier quart du XIX^e siècle, et se découvre dans un jeu intitulé « le Jeu de la Couronne triomphale », dont le tableau ou les représentations sont actuellement extrêmement rares.

Le « Jeu de la Couronne triomphale »

Ce jeu, apparu dans les années 1820, est édité par Bourrut, au 27 rue du Cimetière Saint-Nicolas¹⁹ ; prévu pour deux joueurs, il est constitué, sur l'exemplaire de ma collection, d'une boîte rectangulaire cartonnée (Fig. 44 et →couleurs-vii a) dont le couvercle est illustré par une eau-forte représentant deux chevaliers en armure combattant à l'épée sur une lice. Le papier multicolore collé sur le pourtour de la boîte est caractéristique de cette période. Lorsqu'on ouvre la boîte, le revers du couvercle et le fond de la boîte sont illustrés d'une même eau-forte colorisée, positionnée tête-bêche pour être lisible par chacun des deux joueurs (Fig. 45). Chaque tableau est constitué de quatre rangées en gradin avec les deux chevaliers en armure sur le premier, des drapeaux de la monarchie (drapeau d'ordonnance du régiment de Picardie, rouge à croix verticale, drapeau blanc, drapeau bleu), sur le second, et la « couronne triomphale » sur le troisième. La première rangée

¹⁹ – *Bibliographie de la France, ou Journal général de l'Imprimerie et de la Librairie*, 16^e année, n° 37, 9 mai 1827, n° 388, p. 392.

comporte 12 cases numérotées, la seconde 6 cases, la troisième et la quatrième, 3 cases chacune (Fig. 46 et → couleurs-vii b).

La boîte contient en outre six dés, possiblement marqués sur une seule face²⁰ (comme le Jeu du Cheval Blanc du même éditeur, inscrit dans la même annonce de la *Bibliographie de la France*), un petit cassetin ovale, des marques (jetons) pour recouvrir les cases. L'explication du jeu est inscrite sous le tableau.

Les ressemblances avec le Trac sont évidentes, et on peut supposer que l'inventeur anonyme du Trac s'en soit inspiré 70 ans plus tard, y compris pour les variantes comme le Double Trac ou l'extension à douze cases.

Les références du Jeu de la Couronne triomphale sont très rares : outre celle de 1827 dans la *Bibliographie de la France*, déjà citée, signalant ce jeu et celui du Cheval blanc, on retrouve dans un numéro précédent, de décembre 1826, une indication du prix pour ce jeu, vendu 7,5 francs chez Gide Fils²¹.

Une seule autre référence de ce jeu existe dans un « livre-jeu » d'André Rossel, intitulé *18 Jeux du temps passé*, dont la planche 12 illustre le jeu²². Mais il existe trois différences touchant à l'iconographie, à l'aspect du tableau de jeu et à la règle. D'une part, sur l'image du couvercle (Fig. 47), des arbres ont remplacé les tentes derrière la lice, l'allégorie féminine symbolisant la gloire et portant la couronne triomphale²³ est moins dévêtue, et le panache du heaume au sol est plus fourni ; mais surtout, sur le tableau (Fig. 48), il n'y a pas les fleurs de lis de la première rangée, deux pommes de pin décoratives font leur apparition sur la seconde rangée à côté des drapeaux, qui ont des emblèmes évoquant l'Empire (aigle, couronne de laurier) ; enfin, quelques modifications vestimentaires sont notées sur les chevaliers. D'autre part, le tableau de jeu n'est plus double mais se limite à une seule planche, dont la provenance n'est pas référencée. Enfin, la règle du jeu est différente, signalant deux à quatre joueurs, avec trois dés et un mécanisme se réclamant du trictrac (en fait, il s'agit plutôt du jacquet). S'agit-il d'une règle officielle du jeu ou d'une reconstitution de seconde main de la règle qui manquait sur la lithographie ?

La période de datation de ces deux tableaux, seuls exemplaires connus de ce jeu, semble assez proche : le premier décrit date manifestement de la Restauration, la planche de Rossel correspond-t-elle à un jeu datant de la fin de l'Empire ou de la première Restauration (référence au trictrac, emblèmes des drapeaux, influence de la création du jacquet dont la première règle date de 1818) ? Ou, au contraire, plus

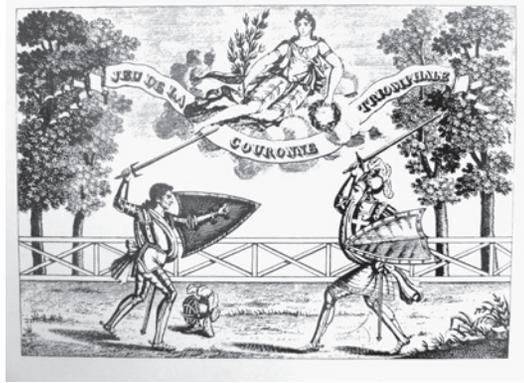


Fig. 47 – Illustration d'une variante du Jeu de la Couronne triomphale, éditeur inconnu, 1^{re} moitié du XIX^e siècle, publié par A. Rossel. (Coll FR)

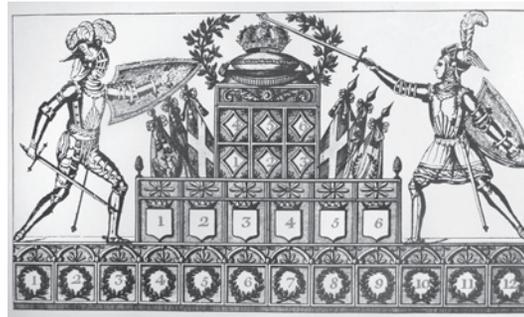


Fig. 48 – Tableau de jeu simple pour cette variante. (Coll. FR)

tard, vers 1840, quand une nostalgie napoléonienne reparait à l'occasion du retour des cendres.

Quoi qu'il en soit, la boîte du Jeu de la Couronne triomphale, avec sa règle imprimée, est bien l'ancêtre du jeu de Trac, apparu plus d'un demi-siècle plus tard.

Le mécanisme du jeu de Trac sera adapté au XX^e siècle pour un jeu utilisant un seul dé : le « Jeu des conscrits » et, pour deux jeux à trois dés : le Mousquetaire et le Martinetti, mais ce dernier jeu, qui n'utilise pas de cartons illustrés spécifiques mais seulement une échelle de cases de 1 à 12, ne sera pas détaillé ici, de même qu'un jeu à deux dés, le Zanzidomino, qui remplace les cartons par des dominos qu'on bascule autour d'un axe.

20– Sinon le total de 6 dés (jusqu'à 36) serait peu adapté pour les deux dernières rangées.

21– *Bibliographie de la France*, 15^e année, n° 101, 20 décembre 1826, p. 1084. Le salaire journalier des métiers manuels variait en 1828 de 1 à 3 francs, celui des fonctionnaires intermédiaires de 3 à 9 francs.

22– André ROSSSEL, *18 jeux du temps passé*, Paris, Robert Laffont, 1968, p. 37-38.

23– Inspirée des tableaux de la Galerie des Glaces ?

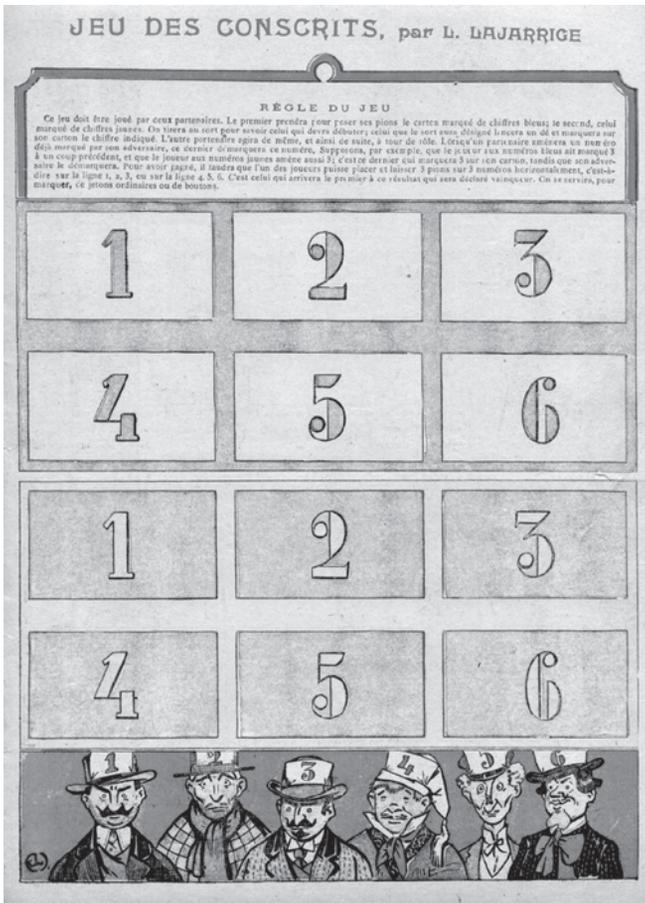


Fig. 49 – Jeu des Conscrits, par L. Lajarrige, dans le *Jeudi de la Jeunesse* (vers 1906-1913). (Coll. FR)



Fig. 50 – Jeu du Mousquetaire, primé et médaillé à la Foire de Paris 1933. Le *Mousquetaire* se découvre au fur et à mesure de la progression du jeu. (Coll. FR)

Le « Jeu des Conscrits »

Ce jeu fait partie d'une série de jeux publiés par Jules Tallandier entre 1906 et 1913 dans le *Jeudi de la Jeunesse*. Signé par L. Lajarrige, il ne comporte que 6 cases sur deux cartons et se joue simultanément par deux joueurs qui n'utilisent qu'un dé normal. Six

conscrits, portant un numéro sur leur couvre-chef, illustrent la feuille de jeu (Fig. 49 et →couleurs-viii).

On peut remarquer que ce jeu s'inspire nettement des règles et, pour son tableau, des troisième et quatrième rangées du « Jeu de la Couronne triomphale » :

A chaque jet de dé, on marquera son carton du numéro indiqué. Lorsqu'un joueur amènera un numéro déjà marqué par son adversaire, ce dernier démarquera ce numéro. Pour avoir gagné il faudra que l'un des joueurs puisse placer et laisser 3 pions sur 3 numéros horizontalement, c'est à dire sur la ligne 1, 2, 3 ou sur la ligne 4, 5, 6. C'est celui qui arrivera le premier à ce résultat qui sera déclaré vainqueur. On se servira, pour marquer, de jetons ordinaires ou de boutons.

« Le Mousquetaire »

Ce jeu, primé et médaillé au concours des inventions de la Foire de Paris de 1933, est une variante du jeu de Trac. Constitué de deux parties en bois, en forme de livre, une fois ouvert, il présente, à gauche, deux séries de douze volets mobiles, numérotés soit de 1 à 6, soit de numéros doubles de 2 à 12, et à droite sont affichées les règles. Il pourrait s'intituler « découvrez le Mousquetaire », puisqu'en utilisant trois dés, on ouvre progressivement les volets mobiles laissant apparaître la représentation classique du Mousquetaire (Fig. 50 et →couleurs-ix)

Règle :

Ce jeu est composé d'un tableau de 24 portes numérotées suivant les points que l'on peut obtenir en jouant avec 3 dés.

La partie inférieure est numérotée avec des numéros simples 1, 2, 3, 4, 5, 6, et la partie supérieure avec des numéros doubles, double 1, double 2, double 3, double 4, double 5, double 6. Chaque joueur joue d'un côté du tableau.

En jouant avec les dés on ouvrira les portes correspondant aux numéros sortants dans l'ordre de leur numérotation ; par exemple en jouant avec 3 dés s'il est sorti 1, 2 et 4, on ouvrira les portes 1 et 2 mais l'on ne pourra pas ouvrir la porte 4, la porte 3 n'étant pas ouverte ; en effet l'on ne doit pas laisser de porte fermée derrière soi. Par contre, pour les numéros doubles on n'observe pas cette règle et l'on ouvre au fur et à mesure qu'il sort un numéro.

S'il sort un numéro simple et un numéro double on ouvre la porte du numéro simple s'il est dans les conditions ci dessus et le numéro double ; par exemple, les portes 1 et 2 sont déjà ouvertes, il sort 3 et double 6, l'on ouvrira les deux portes ; s'il sort 4 et double 6, l'on n'ouvrira que double 6.

S'il sort 3 numéros pareils on ouvre un numéro double et un simple ; par exemple s'il sort 3 fois 6 on

ouvrira le double 6 et le 6 simple s'il se trouve dans les conditions voulues.

Comme les numéros doubles sont plus difficiles à obtenir, on a le droit d'acheter un nombre, c'est-à-dire : s'il reste à faire un double 3, on a le droit de refermer 3 portes simples (les 3 premières) qui vous donnent le droit, avec un 3 simple que vous ferez, d'ouvrir le double 3.

Le joueur qui a fini le premier d'ouvrir sa rangée de portes est le gagnant ; il gagne le nombre de points correspondant aux numéros des portes restées fermées dans le jeu de son partenaire ; par exemple s'il reste un 3 simple et un double 4, le gagnant marquera $3 + 8 = 11$ points. La partie peut se jouer en 10, 50 et 100 points.

Le Mousquetaire, une fois dévoilé, nous transporte par l'imagination au XVII^e siècle, siècle du jeu de la Ferme : la boucle ludique est bouclée.

L'étude et la description de ces tableaux et cartons nécessaires à certains nouveaux jeux de dés confirment d'une part la richesse et la diversité des illustrations au XIX^e siècle, suivie d'une tendance beaucoup plus minimaliste au XX^e, tendance déjà décrite pour d'autres jeux comme le nain jaune ou le jeu d'assaut, et d'autre part, à l'inverse, une inventivité dans la création ou l'utilisation de mécanismes innovants dans les règles qui va devenir une constante de l'évolution des jeux au XX^e siècle. ■