

## Notice sur un jeu de cartes inédit du temps de Louis XII.

Harold De Fontenay, Auguste Vallet de Viriville

---

**Citer ce document / Cite this document :**

De Fontenay Harold, Vallet de Viriville Auguste. Notice sur un jeu de cartes inédit du temps de Louis XII.. In: Bibliothèque de l'école des chartes. 1866, tome 27. pp. 1-21;

doi : 10.3406/bec.1866.446054

[http://www.persee.fr/doc/bec\\_0373-6237\\_1866\\_num\\_27\\_1\\_446054](http://www.persee.fr/doc/bec_0373-6237_1866_num_27_1_446054)

---

Document généré le 19/05/2016

# NOTICE

SUR UN

# JEU DE CARTES INÉDIT

DU TEMPS DE LOUIS XII.



Beaucoup de savants et même de simples curieux, depuis Bulet et le P. Menestrier jusqu'à MM. Leber, Merlin et Boiteau, se sont occupés de l'histoire des cartes à jouer. La France, l'Allemagne, l'Italie, l'Angleterre, nous ont donné de nombreuses dissertations sur leur origine et leurs transformations. Néanmoins c'est une histoire encore à faire. Où, quand ont-elles été inventées, à quelle époque les a-t-on introduites en France? Ce sont des questions jusqu'ici peu éclaircies et auxquelles nous ne toucherons en aucune manière. Décrire un jeu de cartes ancien et inédit, en expliquer les différents types, les mettre en regard de ceux déjà connus, tel sera le modeste but de cette notice.

Dans ses *Études historiques sur les cartes à jouer*<sup>1</sup>, M. Leber a beaucoup vanté les découvertes inattendues que l'on peut faire dans les vieilles reliures : « Ces anciens cartons, dit-il, trop peu consultés, contiennent de vrais trésors, et il y a tel bouquin des premières années du seizième siècle, qu'on payerait vingt fois la valeur du livre, si au premier regard, au lieu d'en interroger le titre, l'œil pouvait pénétrer jusqu'au cœur de la couverture. » Ce que disait là M. Leber, il le savait par expérience, car certaines pièces uniques de sa collection n'avaient pas d'autre origine. C'est aussi celle de nos cartes. Elles nous

1. *Mémoires et dissertations sur les antiquités nationales et étrangères*, publiés par la Société des antiquaires de France. Paris, 1842. Nouv. série, t. VI.

II. (Sixième série.)

Persée  
 BY:  
  
  
 creative commons

ont été fournies par la reliure d'un in-4° du seizième siècle qui, rongée par les vers et l'humidité et privée de l'ouvrage qu'elle avait servi à recouvrir, gisait dans un corridor de l'hôtel de ville d'Autun. L'ayant ramassée par un heureux hasard, ce ne fut pas sans étonnement que je découvris au milieu des nombreuses feuilles de papier de toute espèce qui formaient le carton, une épreuve d'une planche gravée et coloriée, qui me parut curieuse au premier abord, mais dont je ne pus comprendre tout l'intérêt qu'après qu'elle eût été entièrement dégagée de ce qui l'entourait. Cette planche mesure en hauteur 0,41<sup>c</sup> et 0,284<sup>m</sup> en largeur. Elle présente 16 figures ou cartes, dont quelques-unes malheureusement ont été gravement endommagées, surtout dans la partie qui servait à renforcer le dos du livre. J'ai pu m'assurer que la collection de la Bibliothèque impériale ne possédait rien de semblable et que ce jeu était tout à fait inédit. J'ai été confirmé dans cette idée par un savant et très-obligé amateur, M. Merlin, dont les travaux sur cette matière sont bien connus.

La planche, avons-nous dit, renferme 16 figures. Ces figures sont rangées quatre par quatre, et chaque ligne présente alternativement, et de gauche à droite :

*Pique, trèfle, cœur, carreau ou trèfle, pique, carreau, cœur.*

La hauteur de chaque carte est de 0,095<sup>m</sup>, sa largeur de 0,066<sup>m</sup>. Elles sont gravées en bois, et l'encre est bien de ce roux de bistre dont parle M. Leber <sup>1</sup>, et qui caractérise l'impression des cartes françaises, tandis que celle des gravures italiennes est d'un gris azuré. L'enluminure a été faite à la brosse et procède par teintes plates. Les couleurs employées sont : le vermillon, le pourpre ou violet, l'indigo <sup>2</sup>, le bleu clair. Les insignes *pique* et *trèfle* sont bien noirs et non violet foncé, comme dans certains jeux de la Bibliothèque impériale.

Cette feuille ou épreuve n'est qu'une *maculature*. Procédait-on au *lissage* au moment de découper seulement, ou ne lissait-on point ? C'est chose fort incertaine ; dans tous les cas il n'y en a nulle trace sur notre feuille.

Les huit personnages des deux premières lignes sont à pied et debout. Pour faciliter la comparaison des types entre eux et simplifier leur description, nous les désignerons par des

1. *Étude sur les cartes à jouer*, p. 256-384.

2. Cette teinte se rapproche du vert foncé.

lettres indiquant leur position sur la planche, que représentera le tableau ci-dessous :

A	B	C	D
E	F	G	H
I	K	L	M
N	O	P	Q <sup>1</sup>

Fig. A. *Pique*<sup>2</sup>, personnage debout, les jambes écartées, la tête tournée à gauche, et s'appuyant de ce côté sur une grande épée à deux mains. De la main droite, il soutient un écu échancré *d'argent semé d'hermines*, et dont la pointe repose à terre. Son vêtement consiste en une cotte d'armes sans manches à raies rouges, bleues et blanches (le papier blanc dans l'origine a été jauni par la colle employée pour la reliure), brodée sur la poitrine d'un porc-épic couronné, et recouvrant en partie un haubergeon à mailles fort larges ou plutôt formé d'écaillés de métal. Les coudes sont protégés par des coudières d'étoffe violette, les jambes par des grévières en métal et les pieds par des souliers en fer articulé. Il a de longs cheveux plats, une toque rouge à aigrette, et à sa ceinture un large coutelas. Son nom, écrit à gauche en belle gothique, est *pontus*. Ce nom, que nous n'avons rencontré dans aucun jeu, est celui du héros d'un roman qui a eu plusieurs éditions à Lyon et à Paris, vers 1480, 1500, 1520 et 1550<sup>3</sup>, et qui est intitulé : *Le très vaillant roy Ponthus, filz*

1. A, Pontus. — B, Artus. — C, Paris. — D, Rolant. — E, ? — F, Jelne. — G, Maugis. — H, ? — I, Allart. — K, Richart. — L, Déomèdes. — M, ? — N, Duc Naime. — O, Hogier. — P, Médée. — Q, Sanson.

2. V. Pl. I.

3. Brunet. *Manuel du libraire*.

du roy de Galice, et la belle Sidoine ou Sidonie, fille du roy de Bretagne. Cette figure est vraisemblablement imitée du *Varlet d'Espée* des tarots français et italiens, dont on retrouve le type dans un tarot français de l'an 1600 environ, conservé au cabinet des estampes de la Bibliothèque impériale, et reproduit par M. Boiteau dans son ouvrage intitulé : *les Cartes à jouer et la Cartomancie* <sup>1</sup>.

Fig. B. *Trèfle* <sup>2</sup>. Ce personnage est campé plus fièrement que le premier; appuyé de la main gauche sur une longue flèche, dont le fer est piqué en terre, il déroule de la droite un phylactère, sur lequel on lit *ar.tus*. Son costume, presque semblable à celui du précédent, se compose d'un haubergeon recouvert d'un gipon bouillonné à raies jaunes et rouges, dont les manches, très-courtes et de couleur pourpre, se terminent par une sorte de manchette en étoffe découpée blanche et bleu pâle, laissant voir l'armure en métal du bras et de l'avant-bras, et la coudière formée d'une petite rondelle armée d'une pointe aiguë. Les jambes sont protégées par des boîtes en métal, comme dans la fig. A. La tête est couverte d'une espèce de toque rouge à bords bleuâtres et retroussés. Au côté pend non pas une épée ni un coutelas, mais une simple *miséricorde*. Cet Artus est le fameux roi de la Grande-Bretagne, le fondateur de l'ordre des chevaliers de la Table ronde, le héros de tant de romans. On retrouve, au seizième siècle, dans un jeu de J. Goyrand, un roi de trèfle portant le nom d'*Artus*.

Fig. C. *Cœur*. Pour cette fois, ce n'est pas un héros de roman que nous voyons bandant un arc, c'est *pâris*, le beau Pâris, fils de Priam et d'Hécube. Sa flèche semble dirigée vers le talon du vaillant Achille. Son costume, d'une originalité plus piquante que celui des deux premiers, se compose d'une cotte d'armes à larges bandes rouges et violettes, et dont les basques arrondies et brodées laissent voir le haubergeon. Il a des genouillères en métal et des chausses mi-parties bleu clair et rouge à revers bleu foncé. L'armure des bras est complète, les coudières semblables à celles des précédents. La toque est rouge et à aigrette. Le baudrier soutient à gauche un coutelas large et recourbé. L'on ne doit pas s'étonner de voir figurer ici Pâris, car c'est de

1. Paris, Hachette; 1854, p. 13.

2. V. Pl. I.

son frère Hector et du fils de ce dernier, Francion, que pendant les onzième, douzième, treizième, quatorzième, quinzième et seizième siècles on faisait descendre nos rois, et comme le disait Jean Le Maire de Belges en son *Epistre du roy très chrestien Loys douziesme à Hector de Troye chef des neuf preux* :

Si sommes nous tous d'un sang et substance  
Tretous extraits de la maison troyenne  
Jadis fondée en la secte payenne <sup>1</sup>.

Hector a dû être aussi un personnage de cartes du quinzième siècle, car dans un jeu du temps de Louis XIII <sup>2</sup>, où tous les noms sont écrits en lettres romaines, l'écriture gothique a été conservée pour celui-là seul, ce qui a pu induire en erreur et faire considérer ce nom comme celui du fabricant. Nous le retrouvons encore écrit en cursive dans un jeu un peu postérieur, mais là comme dans le précédent, toujours *Ector de Trois*. C'est donc à tort que le P. Daniel <sup>3</sup> a cru reconnaître dans notre valet de carreau Hector de Galard, capitaine de la grande garde de Louis XI.

Fig. D. *Carreau. rolant*. Contrairement aux autres, ce personnage est placé sur un parquet rayé en zigzag d'indigo, de blanc et de vermillon. Son vêtement ne diffère de celui des précédents, qu'en ce qu'il ne laisse pas voir le haubergeon et qu'il est accompagné d'une petite veste de dessus flottante, d'étoffe violette doublée de bleu foncé. La toque est rouge et sans aigrette. A droite, à son ceinturon, pend sa bonne épée Durandal. De la main droite, le fier paladin soutient un écu échancré violet à la tranche rouge, dont la pointe repose à terre et dont la boucle est d'une grandeur exagérée; de la gauche, il s'appuie sur une hallebarde. Ses bras, ses jambes, sont garnis d'armures en métal. Dans plusieurs jeux anciens, on rencontre un personnage nommé *Roland*. L'un des quatre valets publiés par M. Chatto, dans son ouvrage intitulé : *Facts and speculations of the origin and history of playing cards* <sup>4</sup>, et qui sont à peu près de la

1. *Recherches histor. sur les cartes à jouer*, par Bullet, dans *la Collection des meilleures dissertations pour servir à l'Histoire de France*, par M. Leber, t. X, p. 293.

2. Collection de la Bibliothèque impériale. |

3. Leber. *Collect. des meill. dissert., etc.*, t. X, p. 249.

4. London, in-8.

même époque que notre jeu, s'appelle *Roland* ; c'est celui de carreau. *Rolan* est le nom du valet de trèfle dans le jeu dit de Charles VII. Un jeu fait à Madrid en 1648<sup>1</sup>, et dont le dessin, quoique très-mauvais, semble procéder un peu de celui de nos cartes, quant au costume et à la coiffure, nous fait connaître un *roi de Denier* tenant une pique, dans lequel nous serions portés à voir une dégénérescence de notre *Rolant*.

Fig. E. *Trèfle*. Cette figure, gravement endommagée en haut et en bas, ne nous offre plus que sa partie médiale. Néanmoins nous pouvons la rétablir entièrement grâce à la figure B, dont elle est la reproduction, à cela près qu'elle est tournée du côté opposé, c'est-à-dire qu'elle tient la flèche de la main droite, et de la gauche le phylactère sur lequel le nom a totalement disparu. L'épée pendait à gauche.

Fig. F. *Pique*. Personnage portant une cotte d'armes semblable à celle de *Pâris*, avec cette seule différence que les hasques sont rayées en diagonale de blanc et de rouge. Le haubergeon est pourvu de manches larges couvrant le coude et la moitié de l'avant-bras. Le coutelas qui pend à droite est large et recourbé. De la main droite, il tient un heaume à grille, et de la gauche un bourrelet rouge. Son nom est *Jelne*. C'est Ganelon, le traître Ganelon.

Fig. G. *Carreau*. Personnage vêtu exactement comme *Pontus*, avec cette seule différence qu'il tient l'écu d'hermines de la main gauche et s'appuie de la droite sur sa grande épée. Il se nomme *maugis*. C'est le fils de Beuves d'Aigremont et le cousin des Quatre fils Aymon.

Fig. H. *Cœur*. Ce personnage, dont il ne reste que la partie supérieure, le bas ayant été rongé par l'humidité, se distingue des précédents en ce qu'il a la tête nue. Sa cotte d'armes est mi-partie rouge et violette, et la jupe, rayée de blanc et de rouge, est bordée de bleu. Il tient de la main droite quelque chose qui ressemble à l'extrémité d'un phylactère. C'en devait être un, car il n'y a de nom ni d'un côté ni de l'autre. La main gauche, élevée à la hauteur de la tête, tient une toque. L'épée pend de ce côté.

Nous avons décrit ce qui dans notre jeu peut s'appeler les gens de pied ; passons maintenant à la cavalerie, car les deux

1. Collect. de la Biblioth. impér.

dernières lignes ne nous offrent que des personnages à cheval, si l'on en excepte toutefois l'avant-dernière figure, une dame de carreau, la seule du reste que l'on remarque dans ce jeu, et qui ne nous présente pas brodé sur son vêtement l'emblème du porc-épic couronné, dont nous aurons à parler plus loin.

Fig. I. [*Pique*] <sup>1</sup>. Cette figure, quoique excessivement fruste, pourra être décrite exactement, grâce aux figures L, O, Q, avec lesquelles elle a une parfaite analogie. Le cavalier, monté sur un cheval cabré, d'une robe d'un gris bleuâtre, à harnais rouges et bleus, à bride en étoffe découpée et galonnée, est vêtu d'une cotte d'armes rouge à basques brodées en blanc, fendue par côté et recouvrant le haubergeon. L'armure des bras, cuisses et jambes est complète; rien n'y manque, ni les gantelets de fer, ni les souliers articulés à éperons. Les coudières sont peintes en rouge. C'est aussi la couleur de la toque, sur laquelle ondoie un plumail varié. La main droite tient la bride, la gauche un bâton de commandement. Ce costume est en tout point celui des maréchaux de France du temps de Charles VIII et de Louis XII, tel que nous l'a conservé Gaignières <sup>2</sup> dans le portrait de Pierre de Rohan, seigneur de Gié et maréchal de France. La seule différence qu'on y remarque, c'est qu'ici le casque est remplacé par la toque à plumail que portaient déjà les seigneurs de la cour de Charles VIII <sup>3</sup>. On lit à la gauche de ce personnage le nom, un peu effacé, d'allart, qui était, comme on le sait, l'un des Quatre fils Aymon. Il n'est pas ici le seul de la famille, nous avons déjà nommé son cousin *Maugis*.

Fig. K. *Trèfle*. La figure qui suit va nous montrer son frère richart,

Richard, le plus fière des Quatre fils Aymons <sup>4</sup>,

dont le nom est déchiré en partie, car on n'en voit distinctement que les deux premières et la dernière lettres. Il n'est point vêtu comme le précédent. Son costume est plus compliqué. A son pourpoint rouge est attaché un jupon de mailles, sur lequel on re-

1. Nous indiquons entre crochets les couleurs qui ont disparu de l'original, mais que l'ordre observé dans la disposition des figures nous a permis de rétablir sûrement.

2. Bibl. imp. Département des Estampes, Costumes, vol. VII, fol. 101.

3. Gaignières, *ibid.*

4. *Roman des Quatre fils Aymon*, prologue. — *Histoire littéraire de la France*, XVIII, 724.

marque les pièces d'armure nommées *faudes* et *tassettes*. L'armure des bras et des jambes est complète. La toque est la même que celle du précédent. De la main droite il tient un petit écu, sur lequel on ne distingue aucun emblème; de la gauche, une longue épée, dont la pointe est dirigée en avant, comme pour frapper. Son cheval est cabré, comme le premier; et il a, de plus, un grand caparaçon blanc à large bordure bleue, et sur les flancs duquel s'épanouissent de larges flammes bleues et rouges, partant du dos. Cette figure et la précédente étant les types sur lesquels sont copiés les cinq cavaliers qui suivent, nous nous dispenserons de les décrire minutieusement, nous contentant d'indiquer les différences les plus sensibles.

Fig. L. [*Cœur*]. Reproduction de la fig. I, à cette différence près, que le cavalier n'est plus tourné à droite, mais à gauche. Le nom, dont on ne distingue que les deux premières et les trois dernières lettres, est, sans aucun doute, *DÉOMÈDES*, Diomède, fils de Tydée, et roi d'Étolie, qui blessa Mars et Vénus au siège de Troie.

Fig. M. [*Carreau*]. Reproduction de la fig. K, mais cette fois, cavalier tourné à gauche. Le nom a complètement disparu.

Fig. N. *Trèfle*. Semblable à la fig. L, et tournée du même côté, c'est-à-dire à droite, avec cette seule différence que les *tassettes* sont peintes couleur pourpre, et que le jupon de mailles est recouvert en certains endroits de petites pièces d'étoffes carrées et de couleur bleue. Ce personnage est le *Duc naime*, le compagnon de Charlemagne.

Fig. O. *Pique*. Semblable à la fig. I. Personnage nommé *Hogier*. C'est Hogier le Danois. Ce nom, qui est aussi celui du valet de pique des cartes publiées par M. Chatto<sup>1</sup>, s'est conservé jusqu'à nous dans certains jeux, notamment dans un jeu du temps de Henri II<sup>2</sup>. Un valet de pique du temps de Louis XIII<sup>3</sup>, portant le nom de *Roger*, est peut-être aussi le même personnage. *Hogier* sert à désigner le valet de cœur dans un jeu du temps de l'Empire<sup>4</sup>; mais, de notre temps, le valet de pique a repris son nom, et, comme dans le jeu de M. Chatto, il est accompagné

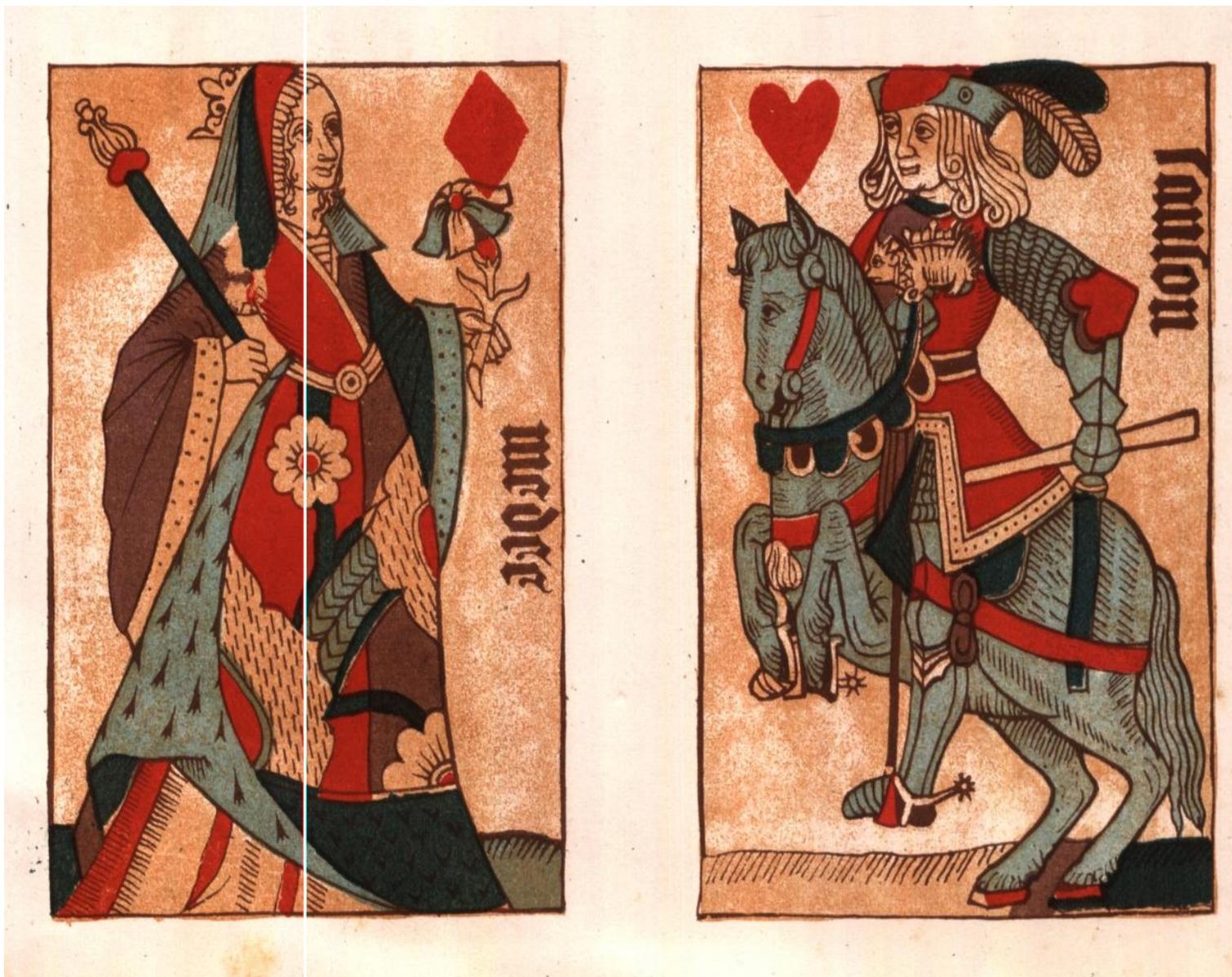
1. Ouvrage cité.

2. Biblioph. Jacob, *Curiosités de l'Hist. des Arts*, Paris, Delahaye, 1858, p. 56.

3. Collect. de la Biblioth. impér.

4. Ibid.

BIBLIOTHÈQUE DE L'ÉCOLE DES CHARTES



CARTES DU TEMPS DE LOUIS XII

bec-0373-6237-1866 - num - 27-1-TI-0008(1)

T1-00008(2)



CARTES DU TEMPS DE LOUIS XII

bee - 0373 - 6237 - 1866 - num - 27 - 1 - II - 0008(3)

T1-0008(4)

d'un chien. Ce nom est peut-être le seul qui, se rencontrant dans les cartes françaises de la première époque, ait continué et continue aujourd'hui à désigner le même personnage; encore a-t-on vu que ce n'était point sans interruption.

Fig. P. *Carreau*<sup>1</sup>. La dame représentée sur cette carte est la seule du jeu. Elle est debout, vêtue d'une grand'robe mi-partie rouge et violette, bordée de bleu et brochée de fleurs et de ramages bleus et jaunes. Un retroussis retenu par la ceinture d'orfèvrerie nous montre qu'elle est fourrée d'hermines et laisse apercevoir une robe de dessous blanche à raies rouges. La grand'robe a d'amples et larges manches bordées de blanc, l'une violette, l'autre bleue. La main droite tient un sceptre à fleurons fièrement appuyé sur la hanche; la gauche, une fleur à larges pétales tombants. Cette fleur n'a aucune signification symbolique. A cette époque, il était d'usage de représenter les femmes, et quelquefois les hommes, avec des fleurs à la main. Gaignières<sup>2</sup> nous a conservé de nombreux portraits offrant cette particularité. Tels sont, par exemple, celui de Marie de Berry, femme de Jean I<sup>er</sup>, duc de Bourbon, et celui de Charles d'Orléans, comte d'Angoulême<sup>3</sup>, père de François I<sup>er</sup>, mort en 1496. Ce dernier tient un œillet de la main droite. La coiffure est la même que celle d'Anne de Bretagne dans la médaille frappée à Lyon en 1499 à l'occasion de son mariage avec le roi Louis XII<sup>4</sup>, c'est-à-dire le béguin à tuyaux, recouvert d'une pièce d'étoffe, à laquelle est attaché un voile retenu par une couronne fleurdelisée. J'ai indiqué ce rapprochement dans le costume, sans vouloir pour cela en inférer qu'il faille dans cette figure reconnaître la reine Anne. D'ailleurs elle a nom *médée*, et rien de ce qui est raconté de la grande magicienne ne peut s'appliquer à cette princesse.

Fig. Q. *Cœur*<sup>5</sup>. Semblable à la fig. I. Le nom de ce personnage est *sançon*. Ce serait se tromper étrangement que de voir ici le *Samson* de la Bible. On pourrait, il est vrai, s'y croire autorisé en le rapprochant de *Judith*, de *Rachel* et de *David*,

1. V. Pl. II.

2. Biblioth. impériale, département des Estampes. Costumes du temps de Charles VII, t. VI.

3. Id., t. VII.

4. Hefner, *Costumes du moyen âge chrétien*, 2<sup>e</sup> divis. Quatorz. et quinzième siècle.

5. V. Pl. II.

qui ont été et sont encore des personnages de nos cartes ; mais nous préférons y reconnaître le duc *Sansun* de la *Chanson de Roland*, le compagnon du fier paladin qui périt à Roncevaux, et ne pas le séparer de *Rolant*, du duc *Naime*, d'*Hogier* et de *Jelne*.

Telle est, aussi exacte que possible, la description de ce jeu intéressant. Avant de parler du caractère et de la valeur des personnages, avant de les comparer à d'autres ayant semblable origine, il convient de fixer la date approximative de sa fabrication. Cela nous sera facile, grâce aux emblèmes qu'il présente. Nous avons dit en commençant que tous les personnages, à pied comme à cheval, à l'exception d'un seul, la dame de carreau, portaient, brodé sur la cote d'armes à l'endroit de la poitrine, un porc-épic couronné. Chacun sait que ce « petit gentil animal, » comme dit Paradin en ses *Devises héroïques*<sup>1</sup>, avait été choisi pour emblème par Louis XII alors même qu'il n'était que comte de Blois et duc d'Orléans. Nous avons aussi parlé de deux écus d'argent semé d'hermines, qui accompagnent les fig. A et G, *Pontus* et *Maugis*. On n'ignore pas que ce sont là les armoiries d'Anne de Bretagne, seconde femme de Louis XII. Le nom du premier personnage est aussi une date ; le roman de *Ponthus et Sydoine* était fort en vogue à la fin du quinzième siècle et au commencement du seizième. Il eut deux éditions à Lyon en 1480 et 1500, et deux à Paris, en 1520 et 1550. Il est regrettable que l'état du papier, imbibé de colle et moisi en plusieurs endroits, ne nous ait pas permis d'observer les vergeures, les pontuseaux, et surtout le filigrane qui eût pu aider à préciser davantage la date. Quoi qu'il en soit, on peut rapporter la fabrication de ces cartes aux années comprises entre le 8 janvier 1499, date du mariage de Louis XII, et le 9 janvier 1514, jour où mourut la reine Anne.

Ce jeu est essentiellement français ; son exécution xylographique, les attributs que nous avons décrits, les noms des personnages, leurs costumes, leur style, leurs couleurs, *trèfle*, *pique*, *cœur* et *carreau*, tout le prouve. Malheureusement le nom du cartier n'est pas indiqué, ou a disparu.

Si l'on nous demandait maintenant à quelle sorte de jeu servaient les cartes, nous serions fort embarrassés de le préciser.

1. Paris, J. Millot, 1614, p. 26.

Était-ce avec des cartes semblables que le roi Louis XII jouait au *flux* dans son camp en présence de ses soldats, ainsi que le rapporte Humb. Thomas<sup>1</sup>? Nous ne savons. Ce que l'on peut toutefois assurer, c'est que ce ne sont pas des tarots. Elles ne personnifient pas d'idées, comme *la Justice*, *la roue de la Fortune*, etc...., mais portent au contraire des noms de héros. Cependant il est évident que certains personnages ont été inspirés d'anciens tarots français, types de ceux faits à Paris vers l'an 1500 environ, et conservés à la Bibliothèque impériale<sup>2</sup>. Notre *Pontus* a la même attitude que le *Varlet d'Espée*; *Allart* ressemble au *chevalier de Baston*.

Quels sont les rois, les valets, les chevaliers, car ces derniers figuraient dans les jeux espagnols en remplacement des dames? C'est encore une question à laquelle nous n'avons pu trouver de solution. Le second personnage, *Artus*, nous avait paru d'abord être un roi, le roi de trèfle; mais, dans ce cas, nous aurions deux rois de trèfle, car la fig. E est exactement semblable à la fig. A. *Hogier* pouvait représenter le roi de pique, comme cela se voit dans plusieurs jeux anciens; mais que faire d'*Allart*, qui est aussi un *pique* et dont le costume et l'attitude ne diffèrent pas de ceux du premier? D'autre part, il n'y a qu'une dame, celle de *carreau*; qui la remplacera dans les autres couleurs? Sera-ce les personnages aux chevaux comparés? Ils ne sont que trois, et parmi eux il y a un *carreau*.... On peut donc croire que tous les personnages qui entraient dans la composition d'un jeu ne se trouvaient pas sur une seule forme et que la série qu'offre notre planche est incomplète.

Les Pères Daniel, Menestrier, l'abbé Bullet, ont cru reconnaître dans les personnages des cartes les célébrités de l'époque à laquelle ils les rapportaient, et, par des dissertations à perte de vue, ont cherché à prouver qu'*Argine* était Marie d'Anjou, femme de Charles VII; *Rachel*, Agnès Sorel; *Pallas*, Jeanne d'Arc; ou, mieux encore, que *Judith* ou *Judic*, venant de deux mots soi-disant celtiques, *Jud* (reine) et *Dyc* (deux fois), représentait Anne de Bretagne deux fois reine de France. Encore ces savants parlaient-ils d'un principe faux en supposant que les noms des car-

1. *Vita Freder. Palatini*. Francfort, 1624, in-4, p. 24.

2. M. Boiteau en a reproduit quelques-uns dans son ouvrage intitulé : *les Cartes à jouer et la cartomancie*. Paris, Hachette, 1854, p. 8 et suiv.

tes de leur temps étaient les mêmes qu'à l'origine. Il nous eût été facile de placer des noms de l'époque de Louis XII sous chacun de nos personnages, de voir, par exemple, dans *Médée*, Anne de Bretagne, ce qui eût été peu flatteur pour cette reine, et de lui donner pour époux soit *Rolant*, *Maugis* ou tel autre carreau ; mais nous ne l'avons pas fait, et, à vrai dire, il ne faut pas prêter tant d'esprit aux cartiers qui pendant longtemps furent guidés dans la fabrication de leurs produits moins par l'envie des allusions politiques que par leur simple fantaisie.

Pour peu que l'on jette les yeux sur la collection de cartes de la Bibliothèque impériale, on ne sera pas longtemps sans se convaincre de ce qu'ont dit MM. Merlin et Chatto, c'est que les noms des cartes, le nombre, les caractères et les types des personnages ont été pendant longtemps variés à l'infini par les cartiers. Ce n'est guère qu'au milieu du seizième siècle, dans les cartes de Volay et de Goyrand, que nous trouvons le type qui depuis a généralement subsisté, et qui était basé probablement sur les cartes qu'on croyait les plus anciennes.

Nous allons maintenant passer en revue trois jeux qui, par leur style ou leur date, se rapprochent du nôtre. Ce sont : 1° celui publié par M. Chatto dans son ouvrage déjà cité <sup>1</sup> ; 2° celui qui est conservé à la Bibliothèque impériale, t. III de la collection, et dont un exemplaire se trouvait dans la collection de M. d'Henneville <sup>2</sup> ; 3° le jeu dit de Charles VII, découvert par M. Hennin et aussi conservé à la Bibliothèque impériale.

Celui qu'a publié M. Chatto fut trouvé en décembre 1841 chez un bouquiniste dans la reliure d'un volume des sermons de saint Vincent Ferrier dont le titre et le dernier feuillet manquaient, mais qui fut jugé, d'après son exécution, avoir été imprimé en France dans les dernières années du quinzième siècle. M. Chatto serait disposé à croire ces cartes de fabrique anglaise pour plusieurs raisons : la première, c'est que le livre d'où elles ont été tirées avait appartenu à la bibliothèque cathédrale de Peterborough ; mais ce n'est nullement un motif. A cette époque, les livres se vendaient ordinairement reliés ; le livre étant français, les cartes doivent être françaises ; d'ailleurs les couleurs et les noms sont français. La seconde raison, je traduis exactement,

1. P. 214. Ce jeu est conservé au British Museum.

2. Biblioph. Jacob, *Curiosités de l'hist. des arts*, p. 36.

parce que « les traits, l'expression du visage et les proportions du corps caractérisent des Anglais plutôt que des Français <sup>1</sup>. » Il faut avouer que voilà un argument assez puéril. Certainement, dans ces cartes, le dessin des formes naturelles n'a pas encore fait place au dessin de convention, mais il n'est point tellement correct et caractéristique qu'on puisse y reconnaître les allures anglaises à l'exclusion de celles d'un autre peuple; d'ailleurs, il n'y a pas eu de fabrique de cartes en Angleterre avant le dix-septième siècle; c'est un fait acquis et une raison péremptoire à opposer à M. Chatto. Les cartes reproduites sont quatre valets qui se distinguent par un accoutrement particulier. Ils sont en costume de chasse, pourpoints à grandes manches laissant voir le justaucorps, hauts de chausses mi-partis, bottes molles à revers, ceinturon auquel est suspendu un couteau de chasse, grands cheveux, chaperons à plumes; cors, épieux, chiens, rien n'y manque, l'attirail de vénerie est complet. Les noms des personnages sont : *Lancelot* pour le valet de trèfle, *Hogier* pour celui de pique, *Roland* pour celui de carreau. Le valet de cœur se distingue un peu des autres. Il tient de la main gauche un écu portant : *d'argent à une rose de gueules tigée d'argent, feuillée de sinople et couronnée d'or*. Son nom, au lieu d'être inscrit sur le côté, est placé en bas sous les pieds du personnage. On lit : *valery fou valery e*. Ma première idée avait été d'y voir le nom du fabricant, *Valery f* (fecit). Ce qui semblait m'y autoriser, c'était sa position même, différente de celle des autres noms. Dans une lettre adressée à Thomas Wright, esq., citée en partie par M. Chatto <sup>2</sup>, M. Paulin Paris pencherait à croire que ce nom, au lieu d'être celui du fabricant, qu'une ordonnance de 1613 força de mettre au valet de trèfle, serait celui d'Erart de Valery, compagnon de Charles d'Anjou, roi de Sicile, auquel ses contemporains attribuèrent le gain de la bataille de Tagliacozza. M. Chatto adopte l'explication de M. Paulin Paris, sans admettre toutefois, comme le veut ce dernier, que ces cartes soient de fabrique italienne. C'est aussi notre avis. Si, persistant à voir dans *Valery f* le nom du fabricant, on opposait à l'attribution proposée par M. Paulin Paris la place insolite occupée par le nom dans la carte, nous

1. « The features, expression, and bodily proportions of the valets are rather characteristic of Englishmen than Frenchmen. » (Ouv. cité, p. 219.)

2. P. 218.

pourrions citer un personnage d'un jeu du temps de Louis XIII<sup>1</sup>, sous les pieds duquel on lit : *Ector de Trois*, et, chose curieuse, ce nom seul est écrit en gothique, tandis que tous les autres le sont en majuscules romaines, ce qui indique la copie servile et inintelligente d'un jeu ancien.

Le nom de *Valery*, considéré dans ces cartes comme s'appliquant au personnage et non au fabricant, a fait penser à M. Chatto que l'on pourrait bien lire *Erarde* le nom du valet de pique des cartes dites de Charles VII, et non *Ctarde*, comme l'a voulu M. Duchesne<sup>2</sup>. Mais ce savant n'a pas vu les originaux et n'a avancé cette opinion que d'après des *fac-simile*. Il nous est impossible de partager son sentiment. On ne peut, sur l'original, lire autre chose que *Etorde*, peut-être *Etarde*, mais jamais *Erarde*.

Le type des cartes de M. Chatto est essentiellement français et se rapproche beaucoup de celui de notre jeu. Les costumes seulement y sont plus compliqués, les couleurs plus variées. On y trouve le rouge, le brun, le noir, le violet, le bleu foncé, le vert clair et le jaune pâle. Les ombres sont peu nombreuses dans la gravure, et indiquées seulement par de simples traits sans hachures. Le caractère particulier qu'on y remarque vient de l'attirail de chasse dont sont pourvus les personnages. Il est bien regrettable que les quatre valets seuls nous soient connus.

Le second jeu dont j'ai parlé est celui conservé à la Bibliothèque impériale au tome III des *Cartes à jouer*. Les personnages en sont :

*Valet, roi, dame de cœur ; roi, dame et valet de croissant ; roi, dame et valet de trèfle ; dame et roi de pique*. Le valet de croissant tient de sa main droite un phylactère sur lequel on lit en lettres gothiques très-régulières : *F. Clerc*, nom qui est très-certainement celui du fabricant. Du reste, aucun des personnages n'a de qualification. Les couleurs employées pour la peinture des costumes sont : le rouge, le violet, le vert et le jaune. Les *piques* et les *trèfles* sont plutôt violets que noirs et imprimés après coup, car ils empiètent parfois sur le personnage. On reconnaît dans ces cartes le même style que dans les nôtres ; le dessin en est

1. Collect. de la Bibl. imp.

2. *Description des estampes exposées dans la galerie de la Biblioth. impér* Paris, Raçon, 1855, n° 2, p. 3.

peut-être même plus net et plus élégant. Ce qui en fait l'originalité, c'est d'abord le *croissant*, remplaçant le *carreau*, que nous attribuerons non à une influence sarrasine, comme le veut M. le bibliophile Jacob <sup>1</sup>, mais simplement à une de ces fantaisies si communes aux cartiers de cette époque; ensuite le costume des rois et dames de cœur, qui consiste en peaux de bêtes prenant les formes du corps et les couvrant des pieds à la tête. L'un porte un bâton noueux, l'autre une torche, en souvenir des rois et dames de bâton des tarots. M. le bibliophile Jacob <sup>2</sup> n'hésite pas à voir dans ces figures, ainsi que dans celles d'un jeu semblable de la collection de M. d'Henneville, un souvenir du terrible ballet des ardents qui eut lieu le 29 janvier 1392 en l'hôtel de la reine Blanche, à Paris, et dans lequel plusieurs seigneurs costumés avec des peaux de bêtes engluées de poix périrent de la mort la plus affreuse. J'ai peine à croire, pour ma part, qu'on ait imaginé de faire servir à de frivoles délasséments des souvenirs aussi pénibles. Du reste, Froissart et Juvénal des Ursins, qui ont relaté cet épisode, ne parlent que d'hommes déguisés et point de femmes, auxquelles pourrait faire allusion la dame de cœur tenant une torche. Je ne puis non plus accepter l'époque qu'il leur attribue en les faisant contemporaines des cartes dites de Charles VII. Elles sont, je crois, les plus anciennes de celles qui nous sont connues, mais encore ne faut-il pas les comparer aux cartes dites de Charles VII, dont le style est on ne peut plus différent, et qui, comme j'essayerai de le démontrer plus loin, ne sont pas aussi anciennes qu'on l'a voulu croire. Les personnages de ce jeu ne sont pas des gens de cour, et ce valet de cœur qui ouvre la marche avec une torche, en souvenir du valet de bâton, n'a pas les allures prétentieuses des valets des autres jeux. Les rois et les reines n'ont de royal que la couronne, et tous ont un caractère, un costume et une tournure des plus vulgaires.

Ce jeu, ainsi que les deux que j'ai décrits précédemment, semblent appartenir à la même époque ou à peu près. Le dessin, le style, sont les mêmes, et, si l'on devait les classer, voici quel serait l'ordre chronologique que nous adopterions : en premier lieu, celui de la Bibliothèque, le dernier dont nous ayons parlé, et auquel nous assignerions sans hésiter le dernier quart du quin-

1. *Curiosités de l'Histoire des arts*, p. 37.

2. Ouvr. cité, p. 38.

zième siècle; en second lieu, le nôtre; enfin, celui de M. Chatto, qui serait peut-être de quelques années plus récent, comme semblent l'indiquer le plus grand nombre de couleurs employées et l'abâtardissement des lettres.

Dans ces trois jeux, la nature a été copiée et rendue souvent d'une manière assez habile, et la plus grande fantaisie a présidé au choix des personnages, de leur nombre, de leur caractère, de leurs noms, de la couleur de leurs vêtements, et même quelquefois de la forme des signes qui servent à les distinguer. En effet, le jeu de la Bibliothèque nous offre des croissants à la place des carreaux, et des trèfles à quatre feuilles égales, ce qui ne se voit nulle part ailleurs. La convention dans la forme n'a pas encore paru. Les cartes sont loin d'être aussi communes qu'elles le deviendront au siècle suivant. Ce sont encore des estampes, bientôt ce ne seront plus que de vulgaires images de commerce calquées les unes sur les autres sans intelligence comme sans goût.

La Bibliothèque impériale possède un jeu composé de dix cartes, auquel elle a fait les honneurs d'un cadre à part, et de l'exposition dans la grande salle des estampes. Ce jeu, trouvé à Lyon par M. Hennin, a été décrit par M. Duchesne<sup>1</sup>.

Il se compose de dix figures, ainsi placées sur deux rangs : *Valet, roi, dame de trèfle; roi, dame de carreau.* — *Valet, roi, dame de pique, dame, roi de cœur.* Le valet de trèfle a nom *Rolan*. Il porte comme le nôtre une hache d'armes. C'est avec raison qu'on a substitué la lecture *sant sosis* à celle *faut sou*, proposée par M. Duchesne comme légende du roi de trèfle. Nous verrions dans l'objet que tient la dame de trèfle un souvenir du denier que porte la *royne de denier* dans les tarots français et italiens. La dame de carreau est revêtue de cet élégant vêtement nommé garde-corps, et dont la ceinture descend en pointe par devant; elle n'a pas de nom, mais porte la devise : *En toy te fie*. Elle ne tient pas de la main droite « une espèce de hochet en orfèvrerie, » comme l'a dit M. Boiteau<sup>2</sup>, mais bien une fleur, une fleur dégénérée dont nous aurons à parler plus loin. La dame de pique a la main gauche sur la hanche et tient une fleur de la droite. L'inscription qui l'accompagne semble avoir été mal lue par M. Duchesne, qui l'a transcrite ainsi : *Te aute*

1. Ouvr. cité.

2. Ouvr. cité, p. 66.

dict, ce qui n'a pas de sens. On l'a lue depuis *Léauté due* ou *doit*; mais il vaut mieux, croyons-nous, y voir, avec M. Vallet de Viriville, *Léauté dort*, qui serait le pendant de *tromperie* et de *la foy et perdu*. Quant au nom du valet de pique, que M. Duchesne a lu *étarde* et où on a vu d'autre part *étorde* et *étarde*, il n'existe pas entier, la carte a été rognée, et il faut le compléter ainsi selon M. Vallet de Viriville : *Etor de [Troye]*, et ne pas le rapprocher, comme le veut M. Chatto, du nom d'*Erard de Valery*. Ces cartes ont été attribuées par MM. Duchesne et Leber, et après eux par M. Boiteau, à l'époque de Charles VII. On les a reproduites par la gravure et chromolithographie dans plusieurs ouvrages, et notamment dans *le Moyen Age et la Renaissance*, sous ce titre : *Cartes du jeu de piquet inventé en France sous le roi Charles VII*. Et sur quoi s'est-on basé pour leur assigner une date aussi précise que le deuxième quart du quinzième siècle? Sur ce que la couleur de l'encre d'impression est bistrée, et sur ce que les costumes sont ceux du règne de Charles VII. Nous allons essayer de montrer que ces cartes ne sont pas d'une époque aussi reculée, et nous nous appuierons tout d'abord sur le témoignage de deux savants qui se sont occupés spécialement de l'étude des cartes, l'un en Angleterre, l'autre en France : ce sont MM. Chatto et Merlin.

Le premier s'exprime ainsi dans l'ouvrage que nous avons eu déjà l'occasion de citer plus d'une fois : « A quelque époque que puisse appartenir le costume des cartes *Coursube* (celles dites de Charles VII), celui des quatre valets peut être justement considéré comme aussi ancien, et encore, en examinant l'habillement des derniers et le style de leur exécution, je ne les croirais pas d'une date plus reculée que 1480<sup>1</sup>. »

Voici maintenant l'opinion de M. Merlin : « Quant aux cartes dites de Charles VII, l'opinion qu'elles sont du temps de ce prince n'est fondée que sur le costume. Or un costume peut bien prouver qu'un monument n'est pas antérieur à l'époque où a paru ce costume, mais il ne peut démontrer également que ce monument en soit contemporain, puisqu'il peut avoir été imité plus

1. « To whatever period the costume of the *Coursube* cards may belong, that of the four knaves may be fairly presumed to be of as early a period; but yet looking at the costume of the latter, and the style of their execution, I should not take them to be of an earlier date than 1480. » (Ouvr. cité, p. 214.)

II. (Sixième série.):

tard. Ce n'est donc qu'une simple présomption. » Puis il ajoute en note : « La perfection nous inspire des doutes sérieux sur la date qu'on leur attribue, et les cartes dont M. Chatto, à la page 214 de son ouvrage, a reproduit quatre valets sur l'un desquels il y a le mot *Valery*, pourraient bien être antérieures aux cartes attribuées au règne de Charles VII<sup>1</sup>. » — MM. Chatto et Merlin, tout en n'admettant pas que ces cartes soient de l'époque de Charles VII, ont reconnu que les personnages portaient le costume de ce temps. M. Vallet de Viriville, dans une note qu'il a bien voulu nous adresser et qui est insérée à la fin de cet article, y voit au contraire les modes des règnes de Charles VIII et de Louis XII; c'est aussi notre sentiment. Néanmoins il est une chose qui frappe tout d'abord, si l'on met en regard ce dernier jeu et les trois que nous avons décrits, c'est la différence de style, non point à proprement parler la « perfection, » comme l'a dit M. Merlin, mais plutôt la dégénérescence des formes, indiquant non l'invention, mais la copie et une copie déjà intelligente. La nature n'y est pas représentée fidèlement comme dans les trois autres jeux; le dessin de convention apparaît, on le reconnaît partout, dans les habits, les sceptres, les couronnes, les cheveux. Les fleurs ont tellement dégénéré, que M. Boiteau les prend pour des « hochets en orfèvrerie<sup>2</sup>. » Les lettres mêmes des noms des personnages ne sont plus nettes et de bonne forme. Elles sont grêles, irrégulières, parfois méconnaissables, et ne permettent pas de lire le nom qu'elles servent à composer. On n'apporte déjà plus le même soin à la fabrication des cartes, l'art n'y est plus que pour peu de chose, le commerce pour beaucoup. Si donc j'osais assigner une date à ce jeu, je dirais qu'il est moins ancien que les trois premiers, et je le reporterais aux dernières années du règne de Louis XII.

L'examen attentif de la collection de la Bibliothèque impériale nous a suggéré certaines remarques sur la filiation des types, qui ne seront peut-être pas déplacées ici, à savoir que nos cartes françaises, notre jeu national a calqué ses personnages sur ceux des anciens tarots. Il est facile de reconnaître que dès le milieu du seizième siècle, du temps des cartiers Goyrand et Volay, on

1. *Les cartes à jouer*, par M. Merlin. *Revue universelle des arts*, mai 1857, p. 108 et 109.

2. p. 66. Ouvr. cité.

copie plus qu'on n'invente, et on copie le plus souvent sans intelligence, prenant indifféremment des personnages dans chaque espèce de jeu. Certains noms sont encore écrits en lettres gothiques, quand tous les autres le sont en majuscules romaines. Les attributs et les symboles ne sont plus compris. Parfois on a donné la vie à des objets d'ornementation. Ce petit animal, qu'une dame de pique d'un jeu de J. Volay<sup>1</sup>, porte sur la main droite ramenée devant la poitrine, ne serait-il pas le porc-épic de notre jeu de Louis XII, ou la salamandre d'un jeu du temps de François I<sup>er</sup>, qu'on aurait détachés de la broderie et vivifiés sans savoir pourquoi? ou veut-on y voir un souvenir de ces portraits de grandes dames tenant leur chien favori? Le même animal se rencontre du reste encore chez la dame de pique Bersabée, d'un jeu de J. Goyrand<sup>2</sup>. Quant au type de Médée, il se retrouve au dix-septième siècle dans une dame de carreau, *Rachel*<sup>3</sup>, tournée il est vrai en sens inverse. Il est impossible d'y méconnaître sa taille cambrée, sa robe à retroussis, sa fleur d'un dessin plus héraldique que naturel, enfin, sa main posée comme pour tenir le sceptre qu'on a jugé à propos de lui retrancher. Si à ces observations nous joignons celles que nous ont fournies nos cartes, ainsi que celles de M. Chatto, nous serons conduits à dire que, pendant la première période de l'apparition des cartes en France, il n'a pas dû y avoir un modèle unique, un type généralement adopté. La fantaisie présidait au choix des personnages, de leurs costumes, de leurs couleurs, de leurs noms<sup>4</sup>. Chaque cartier agissait en cela comme bon lui semblait. Mais néanmoins, il m'a paru que dans ces différents jeux l'on pouvait reconnaître une certaine unité de pensée, et distinguer en *classes* les plus anciens qui nous soient parvenus. Nous devons reconnaître au nôtre un caractère tout militaire; le costume et l'armement des valets de M. Chatto se rapportent entièrement, nous l'avons dit, à l'exercice de la chasse; les personnages des cartes de la Bibliothèque nous paraissent, à l'exception du roi et de la reine de croissant, qui, par une anomalie jusqu'ici inexplicquée, sont vêtus de peaux de bêtes, appartenir à la classe bourgeoise; le jeu dit de Charles VII

1. Collect. de la Biblioth. impér.

2. Collect. de la Biblioth. impér.

3. Bibl. impér. Collect. de cartes, t. III<sup>e</sup>. (*Marque des cartes*, T.)

4. Ces idées ont déjà été émises par MM. Merlin et Chatto. Nous n'avons fait que les suivre.

nous montrerait, au contraire, des costumes de cour. Voilà, certes, des conditions bien caractérisées, mais qui n'ont pas dû exister très-longtemps dans leur intégrité. Au seizième siècle, et après avoir été souvent copiés et dénaturés, ces divers jeux se sont fondus ensemble en un seul qui ne s'est modifié qu'insensiblement dans la suite. (Il est bien entendu qu'ici j'excepte les jeux de fantaisie comme il en a paru et il en paraît encore.) Les uns ont prêté leurs costumes, les autres leurs attributs ou leurs armes; tous se sont réunis, et cette fusion générale nous paraît très-sensible dans ce jeu de J. Goyrand<sup>1</sup> où les valets sont désignés par leurs diverses qualités : *valet de noblesse* (pique), *valet de pied* (trèfle), *valet de chasse* (carreau), et *valet de cour* (cœur). Nous pouvons encore, dans les jeux que nous avons entre les mains, reconnaître les traces évidentes de cette multiple origine, et rétablir par la pensée et d'après la nature des attributs le type des cartes primitives.

1. *Curiosités de l'Hist. des arts*, p. 57.

## HAROLD DE FONTENAY.

M. Vallet de Viriville a bien voulu joindre aux bons conseils et aux nombreux renseignements qu'il nous a donnés, une note intéressante qui servira d'appendice à notre article. Qu'il nous soit permis de lui en exprimer ici nos sincères remerciements.

H. DE F.

### NOTE SUR UNE FEUILLE DE JEU DE CARTES, n° 2, encadrée, DU CABINET DES ESTAMPES. (Réserve.)

Ce jeu, dit du temps de Charles VII, ne peut appartenir qu'au règne de Charles VIII ou de Louis XII. Les longs cheveux, les faces imberbes, les chausses mi-parties à brayettes, les crevées, etc., sont autant de traits limitatifs et caractéristiques.

Voici maintenant la composition de cette planche, avec les légendes, telles qu'elles me paraissent devoir être établies :

Valet de trèfle :	rolan.
Roi de trèfle :	sant-soci.
Dame de trèfle :	tromperie.
Roi de carreau :	coursube.
Dame de carreau :	en toy te fie.
[Valet de carreau :	Manque].
Valet de pique :	etor de [troye].
Dame de pique :	leauté dort.
Roi de pique :	apollin.
Dame de cœur :	la foy est perdue.
Roi de cœur :	[La légende est coupée].
[Valet de cœur :	Manque].

Pour se rendre compte de ces légendes, il faut les rétablir par groupes de figures similaires. Ainsi, Rois : Sans-Souci, Coursube, Apollin. Le 1<sup>er</sup> est semblable au Mois de mai ou à Mai « *roi couronne portant* », représenté une fleur à la main, dans les calendriers du moyen âge. *Corsuble* est un géant et chef sarrasin des romans de chevalerie du cycle carlovingien ou carolingien. Apollin est le beau dieu païen. — Dames : Tromperie, En toi te fie, Loyauté dort, La bonne foi est perdue. Ici le quatrain est complet. Ce ne sont plus des personnages, mais des devises dont l'analogie, je dirai presque l'unité, est frappante. C'est un conseil perpétuel de méfiance donné au joueur. Roland et Hector de Troie se correspondent parfaitement. Ce sont même les personnages les plus *orthodoxes* par rapport à la doctrine qui a triomphé dans le jeu de cartes.

Ce fragment est un spécimen curieux des *écarts* de fantaisie que le jeu de cartes a subis, dans sa composition, par rapport au programme du type principal.

Il est en outre le plus élégant et l'un des plus anciens parmi les cartes françaises de piquet, que l'on connaisse <sup>1</sup>.

1. Voyez plus loin, p. 104, une note relative à un fragment de jeu de cartes aussi remarquable par son élégance que par son ancienneté.