

# L'ANTIDOTE

Édition critique, introduction et notes  
par

**Denis Reynaud**

Liverpool Online Series  
Critical Editions of French Texts

**Liverpool Online Series  
Critical Editions of French Texts**

**Series Editor**

Kay Chadwick

**Editorial Board**

Pollie Bromilow  
Godfried Croenen  
Charles Forsdick  
Kate Marsh  
Guy Snaith  
Richard Waller

**Advisory Board**

Peter Ainsworth  
David Bellos  
Glyn S. Burgess  
Alan Howe  
Rosemary Lloyd  
Henry Phillips  
Timothy Unwin  
Jane Winston

Published by  
The University of Liverpool  
School of Cultures, Languages and Area Studies (French)  
Liverpool L69 7ZR

© Denis Reynaud 2008

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the publishers.

Printed by  
KKS Printing Ltd<sup>®</sup>  
Tel : 020 8533 3199

First published 2008

**ISBN 0-9545406-3-8**

# **L'Antidote**

**Liverpool Online Series**  
**Critical Editions of French Texts**

The aim of this series is to establish a resource bank of critical editions and translations of French texts. These are to be made available in electronic form, with parallel paper publication of a small number of copies of each item. Online versions of items in the series are designed to be viewed as an exact replica of the printed copies, with identical pagination and formatting. They are stored on the University of Liverpool server at the following URL :

<http://www.liv.ac.uk/soclas/los/index.htm>

The texts are available in PDF (Portable Document Format) form, requiring the use of Adobe Acrobat Reader. Instructions for downloading this free and widely used software application are available at the Liverpool Online Series web site. The format combines maximum security with maximum flexibility of usage. Texts may either be viewed on screen, or downloaded for personal study, or printed as camera-ready copy by the end-user. They cannot be interfered with or otherwise recycled by unauthorised users.

Items in the series are being selected to cover a range of areas throughout the field of French and Francophone studies. They may be single texts or anthologies, are of short to medium length, and contain critical introduction, notes and bibliography as appropriate. Each item will contain either unedited or otherwise unobtainable material, or material which for scholarly reasons requires an up-to-date edition. The series accommodates editions in the original or in translation, or with parallel translation into English. It aims primarily at the scholar and specialist, but the format makes it accessible to the interested general reader or student.

Kay Chadwick  
Series Editor

## Table des matières

Remerciements .....	6
Introduction.....	7
Bibliographie.....	11
<i>L'Antidote</i> .....	13
Table des lettres.....	67
Dictionnaire .....	68

## **Remerciements**

Tous mes remerciements vont à Thierry Depaulis. L'annotation du texte doit beaucoup à ses savants articles et à sa précieuse et généreuse correspondance.

## Introduction

« J'ignore le langage des joueurs,  
mais par amour pour vous je l'apprendrai. »  
(Dufresny, *Le Chevalier joueur*)

La littérature sur les jeux sous l'Ancien Régime se composait de quatre grandes familles :

- des recueils de règles souvent réédités (*Maison académique* et *Académie universelle des jeux* en France ; les livres de John Cotgrave, Charles Cotton, Richard Seymour et Edmond Hoyle en Angleterre) ;
- des condamnations morales religieuses ou laïques (Lambert Daneau, Jean-Baptiste Thiers, Jean Barbeyrac, Pierre de Joncourt) ;
- des œuvres mettant en scène les malheureuses victimes de la passion ou de la naïveté (au théâtre, de Regnard à Pigault-Lebrun ; dans le roman, de Dassoucy à Loaisel de Treogate) ;
- des traités mathématiques s'intéressant à la « géométrie du hasard » (Pierre Rémond de Montmort, Abraham de Moivre, Jacques Bernoulli, Samuel Clarke).

Mais il en existait une cinquième, ancienne, anglaise et légèrement scandaleuse, dont les pionniers avaient été Gilbert Walker (*A Manifest Detection of the Most Vyle and Detestable Use of Dyce Play*, 1532), Robert Greene (*A Notable Discovery of Cozenage*, 1591), Charles Cotton (*The Nicker Nicked : Or the Cheate of Gaming Discovered*, 1669) et Charles Theophilus Lucas (*Memoirs of the Gamesters*, 1714).

La France n'était pas en reste. Le pamphlet anonyme que Pierre de l'Estoile évoque dans son *Journal* à la date du 18 février 1608 (« j'ai acheté deux sols une nouvelle bagatelle intitulée *la Mort aux Pipeurs*, où sont contenues toutes les tromperies et piperies du jeu, et le moyen de les éviter ») avait été précédé en 1550 par *Le mespris & contennement de tous ieux de sort*, composé par Olivier Gouyn de Poitiers, et en 1585 par *Le triomphe du berlan, où sont deduittes plusieurs des tromperies du Ieu, & par le Repentir sont montrez les moyens d'éviter le peché*, du capitaine Perrache, gentilhomme provençal.

Mais c'est Ange Goudar qui, en 1757, acclimata vraiment le genre avec son *Histoire des grecs, ou de ceux qui corrigent la fortune au jeu*, dont le succès tient à l'essentielle ambiguïté. Sous l'apparence d'une condamnation explicite de la malhonnêteté, Goudar promettait à ses lecteurs le spectacle fascinant d'un monde et d'une langue occultes et presque fantastiques, en même temps qu'une forme d'initiation. La ligue des chevaliers de l'industrie, déjà évoquée par Prévost dans *Manon Lescaut*,

représentait l'envers d'une société dont elle mimait les hiérarchies et caricaturait le désordre, annonçant les fraternités maléfiques qui allaient faire les beaux jours du roman noir, de Sade et Révéroni Saint-Cyr à Balzac et Sue. Mais le projet prétendait participer en même temps au mouvement des Lumières, puisqu'il s'agissait de dénoncer des abus tout en décrivant un savoir-faire ; de mettre le lecteur en mesure de résister à l'oppression, voire de lui fournir les instruments d'une réussite sociale.

L'attrait didactique et sulfureux de l'ouvrage était accru par le fait que les manuels de jeux alors en circulation ne traitaient généralement que des jeux dits de société ou de commerce (dames et échecs, ombre, piquet, reversi, puis whist) et ignoraient les jeux de pur hasard. Il était difficile de trouver des règles imprimées pour le lansquenet, la bassette, le pharaon, c'est-à-dire pour les jeux où l'on se ruinait chaque jour dans les appartements de Versailles et dans les tripots parisiens. Sous prétexte d'exploration sociologique, Goudar pouvait parler de jeux interdits (de même que, sous prétexte de considérations mathématiques, d'Alembert avait donné les règles de la bassette dans le second volume de l'*Encyclopédie*).

Cependant il faut bien avouer que le lecteur de *L'Histoire des grecs* risquait de rester sur sa faim. Le livre ne prétend pas vraiment enseigner à tricher. À la description clinique, Goudar préfère l'anecdote sensationnelle, le détail pittoresque et le tableau de mœurs. C'est avant tout une « histoire » qui parodie la manière du *Second discours* de Rousseau : « Tout changea de face [...]. Ce fut dans ces Hôtels qu'on jeta les premiers fondements de ces grands projets de friponeries [...]. Le remède qu'on avait choisi devint lui-même un mal. [...] Les Grecs avaient été jusqu'ici des êtres isolés... » (pp. 8-19).

Il restait donc une place sur le marché de l'édition pour de nouvelles plongées dans le gouffre du jeu. Le filon fut bientôt exploité, avec des visées et des tons très variés, par Gabriel Maillhol (*Le Philosophe nègre*, 1764), Jean-Joseph Dusaulx (*De la passion du jeu*, 1779), Charles Théveneau de Morande (*Les Joueurs et M. Dusaulx*, 1780 ; *Histoire des tripots, tripoteurs et tripoteuses*, 1784), Jacques Lacombe (section « Combinaisons frauduleuses » du *Dictionnaire des jeux mathématiques*, 1798) ou encore l'anonyme auteur d'*Adel... ou la Joneuse malheureuse* (1802).

Mais aucune de ces publications n'atteint le degré de précision d'un petit livre anonyme paru en 1768 : *L'Antidote ou le contrepoison des chevaliers d'industrie...*

L'ouvrage a parfois été attribué à Goudar. Certes, ce joueur notoire et polygraphe opportuniste connaissait bien Venise, adresse supposée de l'édition et résidence déclarée de « D. S. P. », le quinquagénaire auteur de 21 des 25 lettres qui composent le livre. Il y a même vécu de 1765 à 1767 avant de s'installer à Naples. Certes, la préface de *L'Histoire des grecs* contenait la promesse, ou la menace, de donner bientôt un *Parfait fripon*, où l'on trouverait « un détail général de toutes les filouteries des joueurs qui corrigent la fortune [...] suivi d'un dictionnaire contenant tous les termes de l'art de filouter, avec des planches où seront gravées toutes les machines, les outils, les ustensiles, les ingrédients qui composent la boutique d'un Grec. » (pp. iv-v). De ce programme proprement encyclopédique, aucun livre ne s'est plus approché que le modeste *L'Antidote*, version active de la passive histoire des grecs. Mais Goudar n'a jamais utilisé par ailleurs l'adresse de Venise, et aucun des ouvrages de sa copieuse bibliographie n'est écrit avec aussi peu de style et autant de fautes que *L'Antidote*. En 1768, confortablement installé à Naples, il n'avait aucune raison de

bâcler ainsi son beau projet. La médiocre qualité de la langue nous invite à penser que l'auteur n'est pas français, mais il n'y a pas d'italianismes patents. Par ailleurs, aucun exemplaire de *L'Antidote* n'étant conservé dans les bibliothèques italiennes, on n'est pas obligé de suivre Marino Parenti quand il affirme que l'adresse « À Venise » est authentique (*Dizionario dei luoghi di stampa falsi, inventati o suppositi in opere di autori e traduttori italiani*, Firenze, Sansoni, 1951, p. 278).

Thierry Depaulis suppose quant à lui un auteur originaire d'Europe centrale ou de l'Est. On trouvera en notes une dizaine d'indices qui confirment cette hypothèse, dont nous ne retiendrons qu'un ici : le nom de « stose », employé à plusieurs reprises comme synonyme de bassette, n'est ni français, ni italien ; le *sztos* est une variante de la Bassette attestée en Pologne et en Russie à la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle. Ajoutons que certaines incohérences dans le vocabulaire peuvent laisser penser que le texte pourrait être l'œuvre de deux rédacteurs, voire d'une société de joueurs, ou encore qu'il s'agit d'une compilation de textes antérieurs.

Un autre indice du caractère étranger du texte est son ton froid, qui contraste avec celui qui prévalait alors en France, fait de fascination trouble et de réprobation vertueuse. Voyez par exemple comment Jaucourt s'échauffe dans l'article « Jeu » de l'*Encyclopédie* en 1765 : « Le passe-dix, le lansquenet, la bassette, et les autres jeux où les événements dépendent entièrement du hasard. À ces derniers jeux, tous les coups sont décisifs, et chaque événement fait perdre ou gagner quelque chose ; ils tiennent donc l'âme dans une espèce d'agitation, de mouvement, d'extase, et ils l'y tiennent encore sans qu'il soit besoin qu'elle contribue à son plaisir par une attention sérieuse, dont notre paresse naturelle est ravie de se dispenser. » Quand D. S. P. parle des mêmes jeux, il ne juge pas. Pour lui en effet, dès lors qu'il est admis : 1) que le jeu est une activité agréable et 2) qu'il est socialement impossible de ne pas jouer, il est inutile de perdre son temps en condamnations. Car dévoiler les agissements des tricheurs, ce n'est pas condamner le jeu : c'est au contraire le légitimer ; puisque c'est admettre qu'il peut exister une façon raisonnable de jouer, non seulement aux jeux de commerce permis mais aussi à ceux de hasard. Pour Dusaulx et les autres moralistes du jeu, Diderot y compris, l'ennemi, c'est soi-même, c'est la passion incontrôlable. Pour *L'Antidote*, la passion n'existe pas et l'ennemi c'est toujours l'autre, simple obstacle à identifier avant de le dérouter ou de l'éviter. Dans un monde composé de dupes et de fripons, il y a une place pour des joueurs honnêtes mais « instruits » que ne menace aucun danger que l'inadvertance. Seule la lettre 24, consacrée au brelan, laisse passer un furtif frisson et suggère qu'il y a peut-être dans le jeu une force de déraison que les conseils appliqués d'un expert sont impuissants à maîtriser.

Nulle panique, nulle colère. Le titre indique bien qu'il s'agit de remédier ; non pas de dénoncer les ravages du jeu – on ne dénonce pas la vipère ni la ciguë – ni même de condamner les tricheurs. Ce dernier mot n'est d'ailleurs pas employé une seule fois, non plus que fripon, filou, escroc ou grec (que Goudar avait sinon inventé du moins mis à la mode dix ans plus tôt).

Le caractère extrêmement technique du livre, cliniquement concentré sur son objet, sans fioritures pittoresques, envolées morales ni ambitions sociologiques, en fait évidemment le prix, en même temps qu'il en rend la lecture passablement difficile. *L'Antidote* ne s'adresse pas à des lecteurs « innocents » comme le prétend l'Avis au lecteur. De nombreuses pages ne sont compréhensibles qu'à ceux qui possèdent

parfaitement les règles des jeux traités ; et elles n'ont d'intérêt que pour ceux qui, comme le jeune « C. D. », leur destinataire intradiégétique, entendent en tirer un bénéfique matériel immédiat. Ce livre fait partie de ceux qu'on ne lit que d'une main, l'autre tenant un jeu de cartes.

À l'exception de trois lettres consacrées au piquet et d'un paragraphe sur le billard, *L'Antidote* se penche uniquement sur un petit nombre de jeux de hasard. Les grands jeux de commerce sont ignorés ; mais également certains jeux de hasard en vogue, tels le vingt-et-un ou le trente-et-quarante. En effet le livre ne répond ni à un désir d'exhaustivité, ni même à un vrai plan ; et il s'interrompt de façon assez désinvolte : « je vous crois présentement assez instruit. »

Notre ambition n'est pas de rendre parfaitement limpide un texte qui nous reste d'ailleurs obscur sur un certain nombre de points (voir notamment la troisième lettre), mais plutôt de donner une idée de ce que fut le monde des joueurs sous l'Ancien Régime : leurs gestes, leurs outils et leur langue.

\*\*\*\*\*

*L'Antidote* est un livre rare mais pas introuvable : des exemplaires ont été repérés dans plusieurs villes de France (Amiens, Lille, Lyon, Paris, Reims, Rouen, Troyes). Il n'existe qu'une édition de ce « petit ouvrage » de 115 pages in-8°. Nous fondons notre texte sur l'exemplaire de la Bibliothèque municipale de Lyon (fonds ancien, 396 908). Ceux de la Bibliothèque Nationale et de l'Arsenal sont apparemment identiques.

Nous avons essayé de débarrasser le texte de négligences et bizarreries graphiques peu significatives, sans rien changer à la façon dont il pourrait être lu à voix haute. Nous avons donc modernisé et corrigé l'orthographe, et supprimé les majuscules à l'initiale des substantifs (ne les conservant que pour les noms de jeux et la valeur des cartes : Pharaon, Berlan, Huit, Rois...). En revanche nous avons respecté la ponctuation originale sauf dans les rares cas où elle aurait pu conduire à un contresens. Les fautes de syntaxe et de genre ont été maintenues ; ainsi que les italiques du texte original.

Une soixantaine d'explications, trop longues pour être données en notes ou d'un intérêt moins ponctuel, ont été renvoyées à la fin. Un astérisque signale le premier emploi des mots qui constituent ce petit Dictionnaire, dont on espère qu'il aidera le lecteur à comprendre non seulement *L'Antidote* mais aussi d'autres textes du XVIIIe siècle, aussi obscurs ou plus connus, où le pharaon, le lansquenet, la bassette, le piquet, le brelan et d'autres jeux tiennent une place aujourd'hui souvent négligée.

## Bibliographie

### I. Textes techniques anciens

- Académie universelle des jeux : contenant les regles des jeux de cartes permis* (Paris : Le Gras, 1718) (souvent rééditée jusqu'en 1810)
- Cotton, Charles, *The Compleat Gamester* (Londres : Henry Brome, 1674) (plusieurs fois réédité jusqu'en 1726 ; nous utilisons l'édition de 1721)
- Casanova, Giacomo, *Histoire de ma vie*, 3 tomes (Paris : Laffont-Bouquins, 1993)
- Contant d'Orville, André-Guillaume, « Mémoire sur les jeux », in *Mélanges tirés d'une grande bibliothèque, B : Manuel des châteaux* (Paris : Moutard, 1779), pp. 289-349
- Diderot, Denis, et Jean Le Rond d'Alembert, *Encyclopédie, ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers*, 17 tomes (Paris : 1751-65) (articles « Breland », « Bassette », « Cartier », « Jeu », « Lansquenet »)
- Goudar, Ange, *L'Histoire des grecs ou de ceux qui corrigent la fortune au jeu* (La Haye : 1757) ; attribué parfois à Gabriel Mailhol ou à Pierre Rousseau ; plusieurs fois réédité en 1757 et 1758 ; et en 1773 sous le titre *Histoire des fripons, ouvrage nécessaire aux honnestes gens, pour se préserver des Grecs, qui savent corriger la fortune au jeu*
- La Marinière, De, *La Maison académique, contenant un recueil général de tous les jeux divertissans pour se réjouir, et passer le temps agréablement* (Paris : La Maison académique, 1654) (souvent rééditée jusqu'en 1702)
- Lacombe, Jacques, *Dictionnaire des jeux*, dans *Encyclopédie Méthodique* (Paris : Pancoucke, 1792)
- , *Dictionnaire des jeux mathématiques*, dans *Encyclopédie Méthodique* (Paris : Agasse, 1798) (notamment section « Combinaisons frauduleuses », pp. 25-37)
- Mailhol, Gabriel, *Le Philosophe nègre, et les secrets des Grecs. Ouvrage trop nécessaire. En deux parties* (Paris : Louis-François Prault, 1764) (seuls les chapitres VI-X de la seconde partie concernent le jeu)
- Rémond de Montmort, Pierre, *Essai d'analyse sur les jeux de hasard*, 2e éd. (Paris : Quillan, 1713)

### II. Études modernes

- Belmas, Élisabeth, *Jouer autrefois. Essai sur le jeu dans la France moderne (XVIe-XVIIIe siècle)* (Seyssel : Champ Vallon, 2006) ; (chapitre « Fripons et tricheurs », pp. 208-15)
- Depaulis, Thierry, « Brelan, brelan, brelan », *Le Vieux Papier*, octobre 1982, pp. 389-96

## Bibliographie

- , *Les Loix du jeu : bibliographie de la littérature technique des jeux de cartes en français avant 1800. Suivie d'un supplément couvrant les années 1800-1850* (Paris : Cymbalum mundi, 1994)
- , « La Bassette entre réglementation et répression », *The Playing-Card*, XXIII (1994), pp. 1-11
- , « Les jeux de hasard en Savoie-Piémont sous l'Ancien Régime », *Études savoisiennes*, 4 (1995), pp. 33-56
- , « Le Lansquenet, "jeu de cartes fort commun dans les Académies de jeu et parmi les laquais" », *Ludica, annali di storia e civiltà del gioco*, 2 (1996), pp. 221-36
- Dunkley, John, *Gambling : A Social and Moral Problem in France, 1685-1792*, Studies on Voltaire and the Eighteenth Century, SVEC 235 (Oxford : The Voltaire Foundation, 1985)
- Freundlich, Francis, *Le Monde du jeu à Paris, 1715-1800* (Paris : Albin Michel, 1998) (chapitre 6, « Le monde de la cocange »)
- Grussi, Olivier, *La Vie quotidienne des joueurs sous l'Ancien Régime à Paris et à la cour* (Paris : Hachette, 1985) ; (chapitre VII, « Les fripons »)
- Hauc, Jean-Claude, *Ange Goudar, un aventurier des Lumières* (Paris : Champion, 2004)
- Kavanagh, Thomas M., *Enlightenment and the Shadows of Chance. The Novel and the Culture of Gambling in Eighteenth-Century France* (Baltimore : The Johns Hopkins University Press, 1993)
- , *Dice, Cards, Wheels : A Different History of French Culture* (Philadelphia : University of Pennsylvania Press, 2005)
- Mars, Francis L., *Ange Goudar, cet inconnu, 1708-1791. Essai bibliographique sur un inventaire polygraphe du XVIIIe siècle* (Nice : Revue Internationale d'Études Casanoviennes et Dix-Huitiémistes, 1966)
- Mauzi, René, « Écrivains et moralistes du XVIIIe siècle devant les jeux de hasard », *Revue des Sciences Humaines*, avril-juin 1958, pp. 219-56
- Reynaud, Denis, « Une histoire littéraire du piquet », *À quoi joue-t-on ?*, Actes du colloque de Montbrison (Montbrison : 1999), pp. 219-30
- Sgard, Jean, « Tricher », *Le Jeu au XVIIIe siècle*, Actes du colloque d'Aix-en-Provence (Aix-en-Provence : Edisud, 1976), pp. 251-58

# L'ANTIDOTE

OU LE  
CONTREPOISON  
DES  
CHEVALIERS  
D'INDUSTRIE,  
OU  
JOUEURS  
DE PROFESSION.

Démontré par un Vénitien dans les lettres qu'il écrit à un de ses amis pendant ses voyages en Europe.

Contenant toutes les ruses et les artifices, dont se servent les joueurs pour gagner l'argent des honnêtes gens ; et les moyens de s'en garantir dans divers sortes de jeux.

À VENISE,  
aux dépens de l'auteur.

1768

## AVIS AU LECTEUR.

L'Auteur de ce petit ouvrage n'a considéré en y travaillant, que l'avantage des jeunes gens, et principalement celui des pères de famille, qui, après avoir travaillé nombre d'années pour l'éducation de leurs enfants, ont quelquefois la douleur de les voir dans leur majorité, non seulement dissiper au jeu tout leur bien, mais encore celui qu'ils ont reçu par alliance d'une autre famille<sup>1</sup>.

Combien de familles ruinées par cette sordide passion, qui règne principalement dans les gens qui ont reçu de l'éducation.

Le jeu n'a été inventé que pour l'amusement des honnêtes gens, et le serait indubitablement encore, s'il ne s'était glissé dans la société des chevaliers d'industrie\* ou joueurs de profession, qui, n'ayant d'autres revenus que les ruses qu'ils ont inventées pour attraper le bien d'autrui, se parent de divers habits d'un bon ton, et se donnent des titres pour s'introduire dans les bonnes compagnies, où ils ne sont pas plutôt admis, qu'ils exercent leurs talents, et se mettent en état de briller avec autant d'éclat que les principaux des villes de l'Europe où ils se trouvent.

L'auteur qui voit depuis plusieurs années le public dans cet abus, a cru ne pouvoir mieux faire que de former ce petit ouvrage, pour lui découvrir les ruses et artifices que leur tendent ces messieurs dans les jeux de la Banque<sup>2</sup>, du Pharaon\*, la Bassette\*, le Lansquenet\*, le Piquet\*, le Berlan\* et le petit Paquet\*, même au Billard, qui est un jeu d'adresse, ainsi que le jeu de Dés et les moyens de s'en garantir. Le tout démontré avec beaucoup de simplicité, afin que les personnes les plus innocentes au jeu en puissent faire l'épreuve eux-mêmes en rangeant les cartes comme il est dit, et par une correspondance de lettres d'un Vénitien à un de ses amis pendant ses voyages en Europe.

---

<sup>1</sup> Ce fut le sujet de nombreuses pièces de théâtre, notamment du *Joueur* de Bernard-Joseph Saurin, publié la même année. Dans cette « tragédie bourgeoise » inspirée de la traduction que Diderot avait faite du *Gamester* d'Edward Moore, le joueur Béverley perd non seulement sa fortune mais celle de sa sœur.

<sup>2</sup> Il faut sans doute lire ici « la Banque de Pharaon », comme à la lettre 1. Il existait bien un jeu nommé Banque ou Banque faillite (*Banco fallito*) ou Bank en russe, mais il n'en sera pas question par la suite.

CORRESPONDANCE  
DE DEUX AMIS  
TOUCHANT LES RUSES  
DES JOUEURS  
DE PROFESSION.



PREMIÈRE LETTRE.

*Lettre d'un voyageur à son ami à Venise.*

De P... le 1 Mars 1767.

MONSIEUR ET AMI,

Je vous ai promis de vous donner de mes nouvelles, lorsque je serais arrivé à P...<sup>3</sup>, je vous dois cette satisfaction par l'amitié qui unit depuis longtemps nos deux familles. Je ne vous ferai point le détail des villes par où j'ai passé, puisque vous avez fait avant moi ce voyage, et dans un âge plus mûr, par conséquent plus digne de réflexions. Je vous dirai seulement que M. De \*\*\* et moi nous sommes réjouis le plus qu'il nous a été possible ; c'est un jeune homme fort divertissant, ainsi de l'humeur dont vous me connaissez, jugez si nous avons bien passé le temps. Nous sommes arrivés ici il y a aujourd'hui deux mois, et depuis ce temps, moyennant les lettres de recommandation que vous m'avez procurées, ainsi que celles de mon oncle, j'ai toujours été de divertissement. Je ne saurais assez vous dépeindre le bon accueil que vos amis, et ceux de mon oncle m'ont fait, tant pour la bonne chère, que pour tout ce qu'il y a de curieux à voir dans cette capitale, comédies, opéra, bals, jeux<sup>4</sup>, rien n'a manqué à nos divertissements ; cependant, dans les assemblées où je me suis trouvé, j'y ai souvent eu du déplaisir par la perte de mon argent ; il est vrai que j'aime un peu trop le jeu, et lorsque je suis en perte je m'échauffe trop ; mais c'est, je crois, le défaut des trois quarts de personnes qui jouent, et comment se défendre de jouer ; on est introduit dans une compagnie pour y faire la partie avant le souper ; le jeu s'échauffe et devient sérieux, ce qui fait qu'on soupe promptement pour recourir à sa partie : enfin, je vous dirai que j'ai perdu bien gros depuis mon arrivée en cette ville, et à toutes sortes de jeux comme la Banque de Pharaon, la Bassette ou Stose, le Lansquenet, le Piquet, le Berlan, le petit Paquet, et même au Billard, qui est un jeu d'adresse<sup>5</sup>, sans oublier les Dés : mais quelques personnes de mes amis m'ont assuré que j'avais été dupe dans plusieurs parties, et comme je vous connais des talents supérieurs dans tout genre, et que vous m'avez vous-même raconté plusieurs fois que, dans vos voyages, vous avez toujours su vous mettre à l'abri de ceux qui tiraient à<sup>6</sup> votre argent, oserais-je vous prier de me donner quelques lumières à ce sujet, afin que je ne retombe pas davantage entre les mains de gens trop fins sans m'en apercevoir. J'espère que vous ne refuserez pas cette petite satisfaction à celui qui a l'honneur de se dire avec la plus parfaite amitié,

Monsieur et ami,

Votre très humble obéissant serviteur et ami,  
C. D.

---

<sup>3</sup> Paris, bien entendu, que Goudar nommait « la grande Athènes des Grecs ».

<sup>4</sup> C'est le cursus habituel de l'étranger à Paris : celui de Usbek et Rica (*Lettres persanes*, lettres XXVIII et LVI), comme de Candide (ch. 22).

<sup>5</sup> La lettre reprend assez maladroitement les termes de l'« Avis au lecteur » pour annoncer le plan du livre.

<sup>6</sup> Construction inconnue des dictionnaires.

DEUXIÈME LETTRE.

De Venise, le 26 Mars 1767.

MONSIEUR ET AMI,

J'ai reçu hier avec plaisir l'honneur de votre lettre, en date du 1 courant ; elle m'a tiré de l'inquiétude où j'étais touchant votre santé, et j'y ai vu avec joie que vous êtes arrivé bien portant à P... et que vous y avez été reçu de mes amis ; j'aurai l'honneur de les remercier en mon particulier du bon accueil qu'ils vous ont fait. Vous me demandez par votre lettre que je vous donne des lumières sur divers sortes de jeux que vous me nommez ; cette matière est trop vaste et trop remplie d'artifices pour que je puisse vous satisfaire par une lettre, d'autant plus qu'il faudrait un volume entier pour renfermer les intrigues diaboliques dont se servent les joueurs de profession pour attraper l'argent des innocents ; mais, comme je suis mortifié de la perte que vous avez faite en dupe selon toute apparence, je commencerai par la présente à vous donner un petit éclaircissement sur les pièges que peut vous tendre le banquier\* qui taille\* au Pharaon<sup>7</sup> : il y a des banquiers qui travaillent avec des cartes marquées, et d'autres qui travaillent avec des cartes naturelles, c'est déjà une chose qu'il faut détailler en deux articles. Je commencerai donc à vous apprendre comment il les marquent. Les plus ignorants en marquent seize avec une aiguille<sup>8</sup> bien fine à la place où ils mettent le pouce, il marquera par exemple les quatre As avec un petit point, les quatre Deux avec deux points en long, les quatre Trois avec deux points en travers, et les quatre Quatre avec trois points en travers. Les autres en marquent douze en frottant la place où se trouve le pouce avec de la colophane<sup>9</sup> en poudre, et en le nettoyant quand il le faut avec un linge blanc. D'autres se servent de cartes tarotées\* en rangeant les cartes de façon que le tarotage d'en haut étant entier[,] à moitié, ou au quart selon la remarque qu'ils en ont faite, ils puissent savoir d'abord quelle carte ils vont tirer. D'autres les marquent encore en frottant la place où ils mettent le pouce avec un verre bien plat, ou avec une machine d'ivoire faite exprès, de façon que les cartes qu'ils frottent deviennent plus plates et plus lissées que les autres. Lorsque les banquiers commencent à tailler ils touchent la carte toujours où ils posent le pouce, et en tâtant ils connaissent la qualité de la carte, et regardent à droite et à gauche si cette carte leur est préjudiciable, par supposition que ce soit le Roi, si ce Roi est beaucoup chargé d'argent à la faveur du banquier, ils tirent la carte naturellement et telle qu'elle vient ; au contraire s'il n'y a rien sur le Roi, alors, par un

---

<sup>7</sup> L'Antidote consacre dix lettres à ce seul jeu, que L'Histoire des Grecs expédiait en une page. On est prié de se reporter à notre Dictionnaire pour les règles, fort simples, et les termes techniques, assez nombreux.

<sup>8</sup> L'auteur écrit « éguille ».

<sup>9</sup> L'auteur écrit « colofane ». « Sorte de résine dont les joueurs d'instruments se servent pour frotter les crins de l'archet dont ils jouent » (*Dictionnaire de l'Académie*, 1762). C'est le premier des « ingrédients de la boutique d'un Grec ». On peut aussi utiliser la pierre ponce, la paille mouillée ou le jus de limon (Lacombe, 1798, p. 25). Voir un autre emploi de la colophane dans la lettre 7.

artifice assez fin et presque impossible à vous démontrer, il tire la seconde carte au lieu de la première (ce qu'on appelle filer\* la carte) et le Roi tombe en gain pour les pontes\* ; et en faisant cette opération toutes les tailles\*, il est indubitable que les pontes doivent perdre leur argent sans ressource. Voilà, Monsieur, tout ce que le temps me permet de vous écrire pour aujourd'hui ; mais par le courrier prochain je vous donnerai encore d'autres lumières sur ce même jeu, sans cependant pouvoir en finir, tant il y a des ruses et de supercheries sur ce jeu.

En attendant, j'ai l'honneur d'être très sincèrement,  
Monsieur et ami,

Votre très humble obéissant serviteur et ami,  
D. S. P.

### TROISIÈME LETTRE.

De Venise, le 31 Mars 1767.

MONSIEUR ET AMI,

Je vous ai écrit par le dernier courrier une lettre à laquelle je me réfère, et je vais continuer par la présente à vous éclaircir encore sur le Pharaon ; car c'est un jeu sur lequel j'ai beaucoup à vous dire ; ma dernière vous a expliqué comment les banquiers filent la carte, et de quelle façon ils connaissent les cartes, présentement je vous démontrerai le mieux qu'il me sera possible comment ils font pour faire gagner ou perdre quatre cartes de même nombre ou qualité ; ils font un mélange que les joueurs connaissent tous sous le nom d'écartete\*, pour faire perdre quatre As, quatre Deux, ou quelques quatre autres cartes, suivant leur idée, aux fins que si quelque ponte tombe à prendre une de ces cartes, il s'échauffe à la pousser\* jusqu'à la quatrième fois, souvent en redoublant son argent sur la même carte dans l'espérance où il est qu'elle gagnera bien une fois, son espérance se trouve vaine, et la perte de tout son argent est bien réelle.

L'écartete se fait de cette manière ; je vous suppose que le banquier veuille faire une écartete pour faire perdre toutes les figures\* dans la taille suivante de celle qu'il fait. Les deux premières cartes qui tombent sur la table, une à gauche et l'autre à droite sont appelées par un banquier qui sait son métier pair\* ; les deux suivantes qui sont Neuf et Deux sont appelées impair\*, les deux autres suivantes qui sont Huit et Roi sont encore appelées pair, et les deux autres suivantes impair, etc. jusqu'à la fin de la taille (et le tout seulement dans l'esprit et la mémoire du banquier, qui ne semble pas faire attention aux cartes qui passent.) Ce banquier, qui fait attention à compter les pairs et impairs de ses cartes, ne manque pas lorsqu'une des figures vient à tomber au nombre impair de la passer sans paraître y faire attention au nombre pair ; observez bien que d'un côté et de l'autre c'est toujours le même nombre, pair ou impair, et cette exactitude du banquier passe dans l'esprit des pontes innocents pour une droiture du banquier, afin que deux figures, deux As, ou deux Neuf, ne se

rencontrent pas ensemble dans la taille prochaine<sup>10</sup> ; après donc avoir fait ce manège jusqu'à la fin de la taille, et que le banquier est sûr que toutes les figures sont placées au nombre pair, il fait deux mélanges différents, qui, à la vue des pontes, semble<sup>11</sup> que les cartes sont bien mêlées, mais cependant elles restent dans le même arrangement qu'elles étaient auparavant, de façon qu'à cette taille toutes les figures tombent du même côté ; il faut donc que je vous explique comment ils font ces deux mélanges : lorsque le banquier a fini la taille dont je viens de vous parler, il prend les cartes d'un côté et les met sur ou dessous les cartes de l'autre côté, et les mêle quatre à quatre ; c'est-à-dire tenant les cartes de la main gauche ; supposez que les quatre premières cartes de son jeu soient Sept, Huit, Neuf et Dix, il fait passer le Huit sur le Sept, le Neuf dessous le Sept, et le Dix dessus le Huit, de sorte qu'après ce mélange, c'est le Dix qui est dessus, la seconde carte est le Huit, la troisième est le Sept et le Neuf la quatrième ; ensuite il pose ces quatre cartes dessus, et fait le même mélange aux cartes suivantes, et les pose sur les quatre premières, et continue ainsi jusqu'à la fin des cartes. Ce mélange fait, il reprend les cartes de la main gauche et fait un second mélange, tel qu'il suit : je suppose que les premières quatre cartes qui sont en haut de son jeu soient un As, un Deux, un Trois et un Quatre, il prend les premières deux cartes avec la main droite, qui sont As et Deux, il fait passer la troisième qui est le Trois dans le milieu de ces deux, et met la quatrième dessus qui est le Quatre, de façon que ces quatre cartes restent Quatre, As, Trois et Deux ; il met ensuite ces quatre cartes sur la table et en prend quatre autres auxquelles il fait le même mélange, ainsi qu'aux autres cartes qui restent jusqu'à la fin, et ensuite donne à couper et de telle façon qu'on lui coupe les cartes, les figures tomberont toutes d'un côté ; mais par la coupe elles tomberont peut-être du côté gagnant pour les pontes<sup>12</sup>, ce qui ne fait rien au banquier si personne ne met d'argent sur la figure<sup>13</sup> ; mais si quelqu'un des pontes couche\* beaucoup sur les figures qui tombent toutes au côté gagnant, alors le banquier cherche exprès à quelqu'un des pontes une dispute mal fondée, soit sur un *paroli\**, un sept et leva\*, ou une paix\*, en disant qu'il a mal marqué son jeu<sup>14</sup>, le ponte comme de juste raison se défend, et expose ses raisons : à ces discours le banquier simule d'entrer en furie, et d'un coup de colère jette toutes les cartes, qui sont déjà passées à terre<sup>15</sup>, du côté gauche et avec la main droite, observez bien que je vous dis

---

<sup>10</sup> Voir Dictionnaire : « doublet ».

<sup>11</sup> Lire : « ce qui donne l'impression que... »

<sup>12</sup> C'est-à-dire à la gauche du banquier.

<sup>13</sup> Pourquoi les pontes miseraient-ils plus sur les figures que sur les autres cartes ? Il peut y avoir une raison psychologique. Mais il est également possible que « mettre sur la figure » (et non sur *une* figure) signifie faire une mise multiple : non sur une carte (le Roi, le Dame ou le Valet) mais sur les trois à la fois. Voir Dictionnaire.

<sup>14</sup> Le verbe « marquer » est employé ici dans un sens différent du reste du texte. Il ne s'agit pas de marquer les cartes par quelque signe illicite, mais d'indiquer, par des cornes et des plis, ses gains et ses mises.

<sup>15</sup> Comprendre : « ... jette à terre toutes les cartes qui sont déjà passées ». Les cartes sont probablement ici jetées sur la table plutôt que véritablement à terre, de façon à

du côté gauche et avec la main droite, parce qu'au même instant le banquier qui tient ses cartes de la main gauche en fait tomber celle de dessus avec le pouce, ce qui est presque impossible à voir, d'autant plus que les autres cartes partent au même instant de dessus la table avec celle-là, ensuite il continue sa taille ; alors toutes les figures qui tombaient en gain pour les pontes et qui y auraient tombé toute la taille[,] tombe[nt] en perte, et pour éviter la fausse taille à cause de la carte qui est de moins, lorsque le banquier voit qu'il n'a plus en main que huit ou dix cartes, sans se mettre en colère, il fait encore la même opération qu'au commencement de la taille et en laisse encore tomber une, et les cartes se trouvent égales, même celles qui sont à terre. D'autres banquiers, pour éviter l'opération précédente de faire tomber les cartes à terre, ont un ponte affidé qui est dans leur confiance, et après avoir mêlé les cartes comme je vous l'ai dit ci-dessus pour leur écartete, ils prennent la moitié des cartes, les plient en bas en les pressant un peu du côté de la terre, ce qui n'est pas difficile à faire, parce que les cartes neuves prennent aisément le pli qu'on veut ; l'autre moitié ils les plient en haut en les pressant aussi un peu du côté du ciel ; ensuite le banquier coupe lui-même et met les cartes qu'il a pliées du côté de la terre sur celles qui sont pliées du côté du ciel, ce qui fait comme un petit pont\* ; après quoi il donne à couper au ponte qui est dans l'intelligence, lequel coupe dans le petit pont, de façon que la coupe du banquier et celle du ponte remettent les cartes dans l'état où elles étaient avant ces deux coupes, et pour lors le banquier est bien sûr que toutes les figures perdront ; il en est de même de toutes autres cartes s'il y a fait l'écartete. Il y a aussi d'autres banquiers qui, après avoir fait leur écartete à telles cartes que bon leur semble, font le mélange d'une autre façon bien plus aisée : après avoir mis les deux côtés des cartes l'un sur l'autre, ils prennent les cartes à la main et les mettent une dessous et l'autre dessus continuant jusqu'à la fin ; après quoi ils tirent avec deux doigts de la main droite la première et la dernière et les mettent sur la table, et continuent cette opération jusqu'à la fin, et pour lors le banquier est sûr de son écartete.

D'autres banquiers plus habiles, après avoir fait leur écartete et mêlé les cartes d'une des deux façons que je viens de vous dépeindre, fait couper au premier venu, et si les cartes qu'il a tirées à l'écartete tombent en perte pour lui, il fait passer adroitement la carte de dessus dessous (on appelle cela faire la volte\*). Vous me direz comment peut-il faire cela sans être aperçu, la chose est difficile pour un ignorant, et bien facile à un homme adroit de ses mains, il couvre tout à fait ses cartes, qui sont dans sa main gauche, par sa main droite, parle à un ponte au sujet du jeu, et pendant ce temps avec les trois derniers doigts de la main gauche il tire adroitement la carte de dessus, et la fait passer dessous, après quoi toutes les cartes qui tombaient à l'avantage des pontes tombent au sien.

Pour se garantir de cette fraude, on doit faire attention si le banquier dans le courant de la taille ne change point quelque carte du lieu où elle est tombée naturellement ; c'est-à-dire, si la carte qui tombe au nombre pair n'est point passée au nombre impair, ou du nombre impair au nombre pair ; car en tel cas on peut hardiment lui défendre, cela n'étant pas permis ; de plus, si on remarque que les cartes ne sont pas bien mêlées, on peut aussi dire au banquier de mieux mêler, et lorsque vous avez

---

être réemployées pour la taille suivante. Les cartes finissaient néanmoins par joncher le sol, où les pontes les ramassaient pour miser dessus.

envie de ponter\* faites en sorte de vous mettre à côté du banquier pour examiner la carte qui part de ses mains, et si ledit banquier tient les cartes trop couvertes, vous pouvez lui dire qu'il doit tirer la carte hardiment, et la faire voir dès qu'elle part de dessous son pouce, et s'il fait autrement quittez d'abord, autrement vous seriez dupé.

Il y a encore bien des choses sur ce jeu que je ne peux vous expliquer aujourd'hui, ma lettre est assez longue pour la finir, et je tâcherai de vous en envoyer une autre par le courrier prochain si mes affaires me le permettent ; mais, au reçu de la présente, faites-moi le plaisir de me marquer si mes leçons ont été fructueuses, et comment vous passez le temps.

J'ai l'honneur d'être avec un sincère attachement,  
Monsieur et ami,

Votre très humble obéissant serviteur et ami,  
D. S. P.

#### QUATRIÈME LETTRE.

De Venise, le 10 Avril 1767.

MONSIEUR ET AMI,

Il ne m'a pas été possible de vous écrire par le dernier courrier, mais j'y satisfais aujourd'hui, et la présente servira de supplément à ma dernière à laquelle je me réfère.

Dans plusieurs villes, les cartiers ou faiseurs de cartes les rangent régulièrement, et toujours de même : par exemple, ils rangent l'As la première, ensuite le Deux, le Trois, le Quatre, etc. jusqu'au Dix, et placent les douze figures après ; savoir les trois figures en trèfle, les trois figures en pique, les trois figures en cœur, et les trois figures en carreau. Les banquiers éclairés profitent de cet arrangement ; supposons qu'ils aient envie de faire l'écartete aux quatre Deux, aux quatre Quatre, et aux quatre Dix ; ils prennent un jeu de cartes tout neuf avec la main gauche, en ôtent l'enveloppe, et commencent avec adresse et vitesse à mettre l'une après l'autre les cartes sur la table sans ordre à la vue des pontes ; mais dans leur intérieur, ils les comptent bien, et lorsqu'ils sont aux Deux, aux Quatre, ou aux Dix, ils placent ces douze cartes au même côté, et près l'un[e] de l'autre, et lorsqu'ils ont fini cette opération, ils prennent 26 cartes dans lesquelles sont les quatre Deux, les quatre Quatre et les quatre Dix, et les mêlent assez bien, et mettant ces 26 cartes mêlées sur la table, ils prennent les 26 autres qu'ils mêlent aussi assez bien ; ensuite ils mettent les 26 cartes qui sont sur la table dessus les autres qu'il tient<sup>16</sup> dans sa main gauche, et avec sa main droite, ils les tirent deux à deux ; c'est-à-dire une de dessus et l'autre de dessous, et les mettent ainsi sur la table jusqu'aux deux dernières cartes ; alors, au moyen du petit pont qu'il fait au milieu des cartes, et du pont d'intelligence, dont je vous ai parlé auquel il donne à couper, il est sûr que les quatre Deux, les quatre Quatre, et les quatre Dix tomberont au profit du banquier, et contre les pontes. D'autres banquiers se servent

---

<sup>16</sup> L'auteur passe souvent ainsi de la troisième personne du pluriel à celle du singulier.

de cartes qu'ils arrangent eux-mêmes chez eux, afin que les pontes perdent plus subitement toutes les cartes où ils hasardent leur argent ; ils font cet arrangement de la façon que je vais vous montrer, et cependant ils peuvent changer tous les jours suivant leur idée, et suivant les pontes qu'ils ont dans leur banque.

Arrangement que font les banquiers chez eux sur du papier avant que de se présenter devant les pontes.

*Exemple d'un jeu de cartes entier.*

As et As	Dix et Dix	Dame et Roi
Sept et As	Dame et Neuf	Valet et Huit
Dix et As	Valet et Dix	Sept et Dame
Quatre et Six	Deux et Deux	Quatre et Valet
Neuf et Neuf	Sept et Cinq	Six et Trois
Cinq et Trois	Quatre et Deux	Roi et Six
Huit et Neuf	Huit et Dame	Quatre et Roi
Six et Trois	Cinq et Cinq	Huit et Deux
Roi et Trois	Sept et Valet	

Par cet arrangement vous voyez que la dernière carte est un Deux, cette carte doit être un peu plus large ou un peu plus longue que les autres, pour la commodité du ponte, d'intelligence, qui doit couper.

Après avoir donc composé cet arrangement sur le papier selon l'idée et l'opinion des banquiers, ils prennent un jeu de cartes neuf, et arrangent les cartes comme il est ci-dessus en commençant par l'As jusqu'au Deux, qui est la dernière carte, et la plus large ou plus longue ; par exemple, ils regardent sur leur papier et voient que l'As est la première ; ils prennent un As d'un jeu de cartes qu'ils mettent sur la table, la couleur du côté du ciel ; ensuite vient encore un As, ils la placent sur la première ; après vient le Sept, ils le placent sur la seconde, et suivent cette opération jusqu'à la dernière carte qui est le Deux, qui doit rester en haut regardant le ciel, et être un peu plus large, ou un peu plus longue que les autres<sup>17</sup> ; après quoi, ils prennent lesdites cartes arrangées à la main gauche, la couleur regardant à terre, et avec la main droite, ils prennent la première qui est en haut, et qui est l'As, et la mettent sur la table, la couleur regardant la table ; ensuite ils prennent la dernière qui est le Deux, et la carte un peu plus large, ou un peu plus longue, et la mettent sur la première qui est l'As, et suivent cette opération jusqu'à la fin, toujours en

<sup>17</sup> Après les cartes marquées, voici une seconde catégorie de cartes préparées : les cartes coupées. Cotton parlait déjà en 1674 d'un procédé semblable : « The Breef in cutting is very advantageous to him that cuts, and it is thus done : The Cheat provides beforehand a Pack of Cards, whereof some are broader than others ; under some of which he plants in play some good Putt-Cards, which though they shuffle never so much they shall rarely separate them ; by which means he that cuts (laying his fingers on the broad Card) hath surely dealt him a Putt-Card ». C'est la technique qu'utilise William Wilson dans la nouvelle de Poe, et que *L'Antidote* développe dans la lettre 5.

commençant de la première qui est en haut, et finissant par la dernière qui est en bas, de façon que la carte longue ou large se trouve l'avant-dernière carte qui touche la table.

Après avoir donc fait cet arrangement à trois jeux de cartes, et à chacun différemment chez eux, ils enveloppent lesdites cartes, chaque jeu dans son enveloppe bien proprement, et avec le même sil<sup>18</sup>, et les changent lorsqu'ils vont faire la banque, ce qu'ils font facilement en allant une heure devant les pontes à la maison où ils ont coutume de tailler ; ils demandent un sixain\* au maître qu'ils ouvrent devant lui, et un moment après ils le font sortir par quelque commission faite exprès, soit pour café ou vin, etc. et dans ce petit intervalle d'absence du maître, ils changent trois jeux de ses cartes contre les trois qu'ils ont arrangés chez eux, et ne se servent de ces trois jeux de cartes qu'après trois ou quatre tailles passées, et quand ils voient que les pontes sont échauffés ; alors ils prennent un de ces trois jeux de cartes arrangés, et font le mélange suivant : ils prennent avec la main droite la première carte qui est en haut et passent sur elle la seconde, prennent la troisième et la passent dessous<sup>19</sup>, la sixième dessus, la septième dessous, la huitième dessus, etc. jusqu'à la fin, de façon que ce mélange remet les cartes comme elles sont arrangées sur le papier, et que la carte un peu plus longue, ou un peu plus large, qui est le Deux et la dernière<sup>20</sup>, et le banquier coupe une fois lui-même, pour que ledit Deux se trouve dans le milieu du jeu, et après donne à couper à son ponte, d'intelligence avec lui, lequel sentant tout de suite la carte longue ou large selon qu'ils en sont convenus, il la coupe et elle revient encore dessous et la dernière, de sorte que ces deux coupes remettent les cartes encore une fois comme elles sont sur le papier, et dans leur premier arrangement, et le banquier commence à tailler en disant As et As, pliez\*, Messieurs, Sept et As, Dix et As, Quatre et Dix, etc. jusqu'à la dernière qui est Huit et Deux ; vous verrez par cet arrangement bien simulé, que les pontes innocents n'ont pas beau jeu<sup>21</sup> avec des banquiers de cette espèce, qui ne tirent qu'à<sup>22</sup> l'argent de ceux qui les environnent.

Par ma première, je vous apprendrai autre chose qui devrait être annexé à la présente, mais le temps me manque, le courrier étant sur son départ.

Je vous salue, et ai l'honneur de me dire très sincèrement,  
Monsieur et ami,

Votre très humble obéissant serviteur et ami,  
D. S. P.

---

<sup>18</sup> Peut-être du latin *sigillum* = sceau, cachet (*sigillo* en italien).

<sup>19</sup> Il y a ici une lacune concernant la quatrième et la cinquième carte.

<sup>20</sup> Comprendre : « de façon que cette carte [...], qui est le Deux, soit la dernière ».

<sup>21</sup> En effet seul le Six puis le Trois sortent en leur faveur.

<sup>22</sup> Tirer à : voir plus haut.

## CINQUIÈME LETTRE.

De Venise, le 20 Avril 1767.

MONSIEUR ET AMI,

La dernière quoiqu'assez longue n'a pu contenir tout ce qui pourrait vous satisfaire ; je vais donc continuer par la présente à vous dire ce que le temps me permettra au sujet du Pharaon, plus j'écris sur les artifices de ce jeu, plus il me semble avoir à écrire ; car il n'y a pas de jeu pareil à celui-là pour attraper l'argent des innocents.

Je vais présentement vous démontrer une nouvelle façon que les banquiers de profession ont inventée pour tromper les pontes sans être obligés d'en faire la confiance à qui que ce soit pour couper, comme je vous l'ai écrit par ma troisième lettre. Ils font l'arrangement chez eux comme je vous l'ai démontré par ma dernière, et aujourd'hui je vais vous en donner un autre exemple, ainsi qu'ils le font sur le papier avant l'arrangement des cartes ; savoir,

Huit et Dix	Huit et Dame	Dame et Deux
Cinq et Cinq	Neuf et Valet	Valet et Dame
Neuf et Dix	Roi et Roi	Huit et Quatre
Sept et Cinq	Deux et Six	Neuf et As
Trois et Trois	Quatre et Roi	Neuf et As
Six et Cinq	Sept et Roi	Deux et Valet
As et Dix	Huit et Dix	Sept et Deux
Dame et Trois	Sept et As	Quatre et Quatre
Valet et Trois	Six et Six	

Après avoir formé ledit arrangement ils prennent un jeu de cartes neuves, et coupent avec une paire de ciseaux, de toutes les cartes qui tombent à gauche du banquier, et qui sont en perte pour les pontes, une petite bande en long, ce qui les rend un peu plus étroites que les autres : par exemple, du jeu de cartes que voilà ci-dessus démontré, ils coupent une petite bande en long du Huit, le Dix ils ne le coupent point et le laissent comme il était, le premier Cinq ils le coupent, le second Cinq qui vient en doublet\* ils ne le coupent point, le Neuf ils le coupent, le Dix ils ne le coupent point, le Sept ils le coupent, le Cinq ils ne le coupent point, le premier Trois ils le coupent, et le second Trois qui vient en doublet ils ne le coupent point ; ainsi de toutes les autres cartes jusqu'à la fin du jeu, et après les avoir arrangées de cette manière ils les enveloppent bien avec le même papier pour les changer comme je vous ai dit par ma précédente, et voulant s'en servir ils les prennent, en ôtent le couvert<sup>23</sup>, et commencent à les mêler en apparence ; mais cependant elles restent dans le même ordre par ce mélange qui consiste à prendre à peu près la moitié des cartes de dessous, et de les passer dessus, faisant comme si ils les entrelaçaient l'une dans l'autre, après quoi ils donnent à couper au premier venu, et celui qui coupe ne peut éviter de couper une carte large, vu que celles que le banquier a coupées avec les

<sup>23</sup> Le couvert : l'enveloppe.

ciseaux sont plus étroites, et reculent à l'attouchement des doigts, et ladite carte large restant sous le jeu, les cartes doivent sortir suivant l'arrangement ci-dessus. Cependant je vous observerai que la taille ne commencera peut-être pas par Huit et Dix comme ci-dessus, parce que celui qui a coupé peut avoir coupé plus haut ou plus bas ; mais supposez que les deux premières cartes que le banquier tirera soient Huit et Dame, comme il est ci-dessus écrit à la case du milieu, il suivra ensuite Neuf et Valet, Roi et Roi, Deux et Six, etc. en suivant, ou par l'autre côté en rétrogradant, Valet et Trois, Dame et Trois, As et Dix, etc. jusqu'à la fin de la taille, dans laquelle (de telle façon que les choses tournent) les pontes perdront quatre fois le Huit, quatre fois le Neuf, et quatre fois le Sept, ainsi que quatre ou cinq doublets, et pour se mettre à couvert d'une telle fraude, il faut toujours faire attention si le banquier mêle bien les cartes, et ne pas se laisser éblouir lorsqu'il a les cartes en main par un domestique ou autre, qui vient exprès vous présenter un verre de vin ou une prise de tabac, ou encore par un associé qui passe sa manche devant vous pour moucher la chandelle ; mais ayant toujours les yeux sur les cartes ; si vous vous apercevez que le mélange en est mauvais, vous pouvez obliger le banquier à remêler de nouveau les cartes, s'il refuse de le faire, c'est une marque très claire qu'il veut tromper les pontes.

En écrivant la présente, il me vient une réflexion que je suis fâché de ne pas vous avoir communiquée plus tôt dans la crainte où je suis que vous n'ayez été dupe de la façon suivante. Très souvent un banquier trompeur cherche à s'associer avec des personnes qui ont beaucoup d'argent, et point de connaissance sur le jeu, en leur faisant envisager tout l'avantage que le banquier peut avoir sur les pontes, et les assurant d'un gain presque sûr : par exemple, un banquier vous dira, Monsieur, vous êtes un homme malheureux à ponter ; il est vrai que le banquier a quelques avantages sur les pontes, et l'estime que j'ai pour vous me fait prendre part à votre malheur ; ainsi si vous voulez demain mettre 200 ducats<sup>24</sup> plus ou moins avec moi, nous serons de moitié du produit de la banque ; alors si vous lui donnez votre parole qu'oui, le lendemain il se trouve un homme qui vous est inconnu auquel le banquier a fait confiance, et qui en trois ou quatre tailles vous débanque\* entièrement, et le lendemain ils partagent votre argent ensemble ; si vous continuez il en sera presque tous les jours de même, et cela se fait sans que vous vous en aperceviez, soit en faisant des écartetes, ou en se servant de plusieurs opérations qu'il m'est impossible de vous écrire, étant infinies et sans nombre, et cela passe pour avoir bien du malheur : ainsi, je vous conseille en ami de ne jamais vous associer avec personne pour ce jeu, à moins que vous ne connaissiez bien ces personnes de longue main pour des gens de probité, autrement vous serez trompé et perdrez tout votre argent ; on appelle cela

---

<sup>24</sup> Dans toutes les lettres consacrées au Pharaon et à la Bassette, D. S. P. compte en ducats. Le ducat d'argent et le sequin d'or étaient alors les monnaies réelles en cours à Venise. Dans ses réponses des lettres 16 et 20, C. D. parle en louis d'or, ce qui est encore normal, puisqu'il est en France. On comprend moins en revanche pourquoi D. S. P. lui-même se convertit au louis d'or dans ses lettres sur le Lansquenet, au Piquet et au Brelan : parce que ces jeux sont plus français ou parce que l'auteur a changé ? Il circulait en Pologne quantité de monnaies diverses : florins hollandais et italiens, ducats vénitiens et impériaux, louis et écus français...

tirer la bécassine\*<sup>25</sup>. Je me flatte que par le moyen des instructions que je vous ai données jusqu'à ce jour sur ce jeu, vous pourrez vous mettre à l'abri des ruses et tromperies des banquiers de profession, qui ne cherchent que des dupes.

J'attendrai présentement votre réponse, pour savoir l'état de votre santé et de votre bourse ; après quoi je vous dirai comment les pontes peuvent faire pour tromper les banquiers.

J'ai l'honneur de me dire avec beaucoup de considération,  
Monsieur et ami,

Votre très humble obéissant serviteur et ami,  
D. S. P.

### SIXIÈME LETTRE.

De P... le 23 Mai 1767.

MONSIEUR ET AMI,

J'ai bien reçu en son temps les quatre lettres que vous m'avez fait l'amitié de m'écrire.

De tous les artifices sur lesquels vous m'avez fait ouvrir les yeux, je les ai tous essayés chez moi, et ai reconnu que vous êtes extrêmement au fait de cette partie ; car ils m'ont tous aussi bien réussi qu'à celui qui en fait profession.

Il n'y a point de remerciements que je ne sois dans le cas de vous faire, pour les leçons que vous m'avez données jusqu'à ce jour, et je puis vous assurer que si vous étiez un homme qui ne fût pas si opulent que vous l'êtes, je croirais encore vous mal récompenser en vous priant d'accepter la moitié de ma fortune ; mais sachant à n'en point douter que l'intérêt n'a jamais eu de place dans votre cœur, je ne puis que vous assurer d'une reconnaissance éternelle, et vous prier de croire que je m'efforcerai à me rendre toujours digne de votre bienveillance et amitié. Vos trois premières lettres m'avaient mis dans le cas d'avoir rattrapé en huit jours tout l'argent que j'avais perdu, vu que j'ai remarqué plusieurs fois que le banquier avait fait des écartetes desquelles j'ai profité avantageusement, en me mettant bien près de lui, et ne quittant pas ses cartes de vue dans la crainte qu'il ne filât la carte ou en esquivât une, soit en la jetant à terre, ou en la passant dessous, de façon que je suis présentement devenu un homme suspect, sans cependant qu'on m'en dise rien ; mais, malheureusement pour moi, je n'avais pas reçu votre dernière, et j'ai tombé dans le panneau, on m'a dupé d'une autre façon ; je me suis associé avec un banquier, qui en une semaine a été débanqué cinq fois, et ne me suis retiré de sa compagnie que le jour même que j'ai reçu votre dernière ; il m'a derechef bien sollicité pour continuer, me faisant entendre que nous serions sûrement plus heureux la semaine prochaine ; mais je lui ai dit que mes affaires m'obligeaient de m'absenter pour quelques jours, et qu'à mon retour je verrais ce que j'aurais à faire ; mais il ne me retient pas à pareil piège, et je vous

---

<sup>25</sup> À Naples en 1770, Casanova manque d'être victime d'un piège de ce genre, tendu par Goudar et Medini. Voir *Histoire de ma vie*, III, 804-05.

confesseraï naïvement, qu'il avait si bien fait les choses, que malgré vos lumières j'ai été sa dupe sans m'en apercevoir, et que je l'aurais été plus longtemps sans votre dernière lettre, au reçu de laquelle j'ai reconnu ma faute.

Je vous prie de ne point vous fatiguer de me donner des instructions, vous assurant que je les mettrai à profit le plus qu'il me sera possible. N'oubliez pas, je vous prie, comme vous me le promettez de me marquer les moyens dont doivent se servir les pontes pour attraper l'argent des banquiers ; car je voudrais bien avoir ma revanche vis-à-vis de celui qui m'a associé avec lui<sup>26</sup>.

Je finis en vous assurant que je jouis ici d'une santé des plus parfaites, et n'ai rien tant à désirer que d'apprendre que la vôtre soit de même.

J'ai l'honneur de me dire avec la plus parfaite amitié,  
Monsieur et ami,

Votre très humble obéissant serviteur et ami,  
C. D.

#### SEPTIÈME LETTRE.

De Venise, le 25 Juin 1767.

MONSIEUR ET AMI,

J'ai cependant reçu de vous une réponse à mes précédentes ; il faut que vous trouviez bien de l'amusement dans le pays où vous êtes, puisque vous êtes si négligent à répondre aux amis qui prennent autant de part que moi à ce qui vous regarde. Par votre lettre je vois avec peine que vous avez été la dupe d'un banquier qui vous a associé avec lui. Je suis bien fâché de ne vous avoir pas écrit cette ruse dans une de mes premières lettres ; mais il est impossible de tout prévoir, et on ne peut écrire toutes ses idées en un jour, surtout sur cette matière. Je vous apprendrai par la présente comment font les joueurs de profession pour débanquer une banque. Premièrement, il faut qu'ils soient très secrets dans leurs opérations, et ne communiquent leur pensée à personne, c'est le moyen de réussir, autrement les choses s'évaporent et réussissent rarement ; mais c'est une chose que je ne peux pas vous apprendre par une lettre<sup>27</sup> ; car il y a un nombre infini de méthodes qu'on peut mettre en usage pour venir à ce but, et je commencerai comme il suit.

---

<sup>26</sup> C'est ici que se pose le plus clairement la seule vraie question morale du livre : peut-on tricher à son tour pour réparer l'inégalité causée par les tricheurs ? Quatre ans plus tard, Cazotte la posera en ces termes : « Je ne veux pas de maître, lui dis-je ; je craindrais d'en trop apprendre ; mais essayez de me prouver qu'un gentilhomme peut savoir un peu plus que le jeu, et s'en servir sans compromettre son caractère » (*Le Diable amoureux*, éd. Max Milner, Paris, Flammarion, 1979, p. 79).

<sup>27</sup> Comprendre : par une seule lettre.

*Artifices et ruses dont se peuvent servir les pontes, pour gagner avec sûreté  
les banquiers qui donnent le Pharaon.*

Les pontes les plus adroits et les plus intelligents usent de divers moyens pour changer les cartes des banquiers, et ces moyens ne sont qu'une subtilité qui consiste à prendre les cartes sur la table sur divers prétextes de ruse et de finesse, pour y substituer à la place celles que l'on a marquées chez soi. Lorsqu'on ne voit pas de jour<sup>28</sup> à les changer par la ruse, ayant affaire à des banquiers trop vigilants, il faut de nécessité mettre de confiance celui qui fournit les cartes aux banquiers, en partageant avec lui l'argent qui en résulte ; et je connais particulièrement un homme chez qui on taille tous les jours, qui ne s'est jamais fait de scrupule de cela.

Après quoi, moyennant les marques qu'ils font et qu'ils reconnaissent dans les mains du banquier, il leur est aisé de le débanquer : il s'agit donc de vous apprendre la façon dont ils marquent les cartes, cela demande encore un long détail ; car il y a bien des façons de les marquer : je commencerai donc à vous apprendre comment on marque les cartes, qu'on appelle en italien débrisées<sup>29</sup>, et en français glissantes, et l'effet qu'elles font : cette ruse fut inventée par un homme de mon pays, qui gagna par ce moyen plusieurs millions pendant deux ans, sans que personne ait jamais pu savoir son secret ni le connaître pendant le temps qu'il s'en est servi, et quand il a été découvert, on payait alors mille ducats pour l'apprendre ; à la vérité c'est un secret assez fin, et qui ne marque aucunement les cartes, et cependant on peut le voir à quatre cartes ou à six<sup>30</sup> lorsqu'elles viennent, et venant favorables pour les pontes, alors ils mettent de grosses couches d'argent sur leurs cartes, et en très peu de temps ils débanquent les banquiers, eussent-ils cent mille ducats : exemple.

Je suppose que vous, qui êtes ponte, avez envie de connaître toutes les figures d'un jeu, alors vous prendrez les douze figures d'un jeu, et les froterez par-dessus, c'est-à-dire, sur le blanc\* ou sur le tarotage avec du savon de Venise bien sec, il faut faire cela sur du papier blanc, crainte de salir les cartes, après quoi il faut lisser les cartes avec un linge bien blanc afin qu'il ne reste sur les cartes aucune tache dudit savon ; cette opération finie, vous prendrez toutes les autres cartes du jeu ; c'est-à-dire, les basses depuis l'As jusqu'au Dix que vous froterez de même par-dessus avec de la poudre de colophane bien pulvérisée, après quoi les lisserez aussi avec un linge bien blanc, afin que les cartes ne s'attachent pas trop quand elles sont dans les mains du banquier ; vous comprenez bien, que lorsque toutes ces cartes sont mêlées par le banquier, qu'elles font un effet bien différent ; car naturellement, celles qui ont été frottées avec la colophane doivent tenir, et celles qui ont été frottées avec le savon doivent glisser ; par exemple, lorsque le banquier a donné à couper, si la sixième carte de son jeu est une figure que vous avez frottée avec le savon, il est clair et constant que, lorsque le banquier appuie sur la première carte pour la détacher, les cinq

<sup>28</sup> C'est-à-dire : d'occasion.

<sup>29</sup> Mot inconnu. Les cartes glissantes constituent la troisième famille des cartes préparées. Mailhol recommande la pierre à crayon ou la sandaraque ; Lacombe la pierre à lisser ou la presle.

<sup>30</sup> Plutôt que « un signe visible sur quatre ou six cartes », comprendre : « visible quatre ou six cartes avant que la carte concernée ne vienne ».

premières qui sont au-dessus de cette figure se détachent tout de suite, et lorsque vous voyez que le banquier n'a plus qu'une carte avant la figure, vous couchez\* une grosse somme sur la figure que vous gagnez *sonica*\*, et vous vous faites payer ou vous faites *paroli* en couvrant\* votre carte jusqu'à ce que vous voyez le moment de la découvrir\*, qui est lorsque les autres figures font le même effet ; et si vous voulez faire le sept et le va, vous en agirez encore de même en couvrant et en découvrant votre carte à propos, et par ce moyen vous avez bientôt débanqué une banque.

Il y a d'autres personnes qui en place de colophane se servent d'une composition ; ils prennent deux onces de térébenthine de Venise, et une once de colophane qu'ils font fondre ensemble dans un petit pot de terre, et lorsque ces deux matières sont fondues ensemble, ils y mêlent un peu de poudre de cristal, et mettent le tout dans des petites boîtes de bois, et les laissent refroidir ; après quoi ils s'en servent pour frotter les cartes qui doivent s'attacher, ce qui fait le même effet que la colophane seule dont je viens de vous parler, et ceux qui se servent d'un de ces deux moyens y travaillent avec beaucoup d'attention pour éviter que le savon ou la colophane ne s'insinue dessous les cartes ; car alors elles feraient un effet tout contraire, et ils manqueraient leur coup, et perdraient leur argent au lieu d'en gagner à coup sûr. En cas que ce soit vous qui tailliez et donniez le Pharaon, pour connaître si les cartes qu'on vous sert sont apprêtées pour vous faire dupe, vous en prendrez un jeu dans votre main gauche et mettez le pouce dessus en appuyant un peu fort comme pour séparer la première et la tirer ; si vous voyez qu'elles coulent également l'une après l'autre, c'est une marque qu'elles sont naturelles et sans artifice ; mais si au contraire elles se séparent de distance en distance en faisant des ouvertures, prenez les cartes qui restent immédiatement les premières après l'ouverture, vous les trouverez toutes de la même nature ; c'est-à-dire toutes figures, ou quatre Dix, quatre Sept, ou quatre As, etc.

Le temps ne me permet pas de vous en dire davantage aujourd'hui ; mais je ferai en sorte de vous écrire quelque chose par le premier courrier. En attendant, j'ai l'honneur de vous saluer, et celui de me dire avec un sincère attachement,

Monsieur et ami,

Votre très humble obéissant serviteur et ami,  
D. S. P.

## HUITIÈME LETTRE.

De Venise, le 30 Juin 1767.

MONSIEUR ET AMI,

Par la présente je continuerai à vous apprendre comme je l'ai fait par ma précédente, comment les joueurs de profession débanquent les banquiers ; il y a divers moyens qui conduisent à ce but, et les plus fins sont les meilleurs ; je vais vous en marquer un qui est assez sûr, qui a été inventé pour débanquer une banque à petits coups sans laisser le moindre soupçon au banquier ; car avec les cartes glissantes, les pontes sont

obligés de faire de grande couches ; c'est-à-dire de mettre tout de suite gros sur leurs cartes pour réussir ; mais avec cette nouvelle méthode ils les débanquent à petits coups et doucement ; c'est-à-dire, que si la banque est composée de cent ducats, il la débanque en ne pontant pas plus d'un ducat sur chaque carte, en mettant sur la table cinq à six cartes à la fois<sup>31</sup>, de façon que le banquier, les joueurs et les spectateurs se flattent que telle personne qui tient toujours sur la table six cartes, et qui y met dessus un poste\*<sup>32</sup> égal doit à la longue perdre tout son argent, et quand l'expérience leur fait voir le contraire, ils l'attribuent à un grand bonheur ; et pour parvenir à ce but voilà de la façon dont ils s'y prennent.

Vous n'ignorez pas que partout et en tout lieu on fabrique deux espèces de cartes qui sont les unes blanches et les autres tarotées, par conséquent je suis obligé de vous parler des unes et des autres, et pour vous mettre au fait je commencerai par les tarotées.

Si la banque est considérable, et que les pontes dont je vous parle voient qu'elle mérite bien la peine de faire des frais, ils font faire (hors de l'endroit où ils ont envie d'exercer leur talent) une planche de même que celle dont se servent les cartiers, en donnant eux-mêmes le modèle du tarotage qu'ils veulent que l'ouvrier inculque dans ladite planche ; et quand l'ouvrier leur a rendu cette planche, ils lui disent qu'ils en ont encore besoin d'une pareille, et il lui donnent encore un autre modèle qui est si semblable, que l'ouvrier croit que c'est le même, et cependant il diffère, mais de bien peu de chose.

Par exemple, je suppose que la planche qu'ils ont ordonnée la première est un tarotage d'une petite étoile<sup>33</sup>, ils l'ont fait faire de façon qu'il entre dans chaque carte sept étoiles en travers, et le deuxième modèle qu'ils donnent à l'ouvrier pour leur faire cette seconde planche ils y font entrer huit étoiles. Je dis étoiles, vu que j'ai commencé à parler d'étoiles, car ils les font faire à carreaux, ou soleils, selon les cartes dont on se sert dans l'endroit où ils veulent les mettre en usage.

Quand ils sont en possession de ces deux planches qui ne diffèrent comme je viens de vous le dire que d'une étoile, carreau ou soleil, ils en portent une chez un cartier avec ordre de leur faire cinq cents jeux de cartes sur cette planche ; après qu'ils les ont reçues, ils en font faire encore cinq cents jeux sur l'autre planche, ce qui leur produit mille jeux de cartes dont cinq cents ont une étoile, carreau ou soleil en travers de la carte plus que les cinq cents autres jeux. Lorsqu'ils ont reçu ces mille jeux ils développent<sup>34</sup> chez eux un jeu de la première estampe, où il n'a entré que sept étoiles, carreaux ou soleils, et un autre jeu de la seconde estampe où il en a entré huit, et de ces deux jeux ils en forment deux autres.

Par exemple, deux pontes d'intelligence dont l'un s'appelle A et l'autre B se proposent avec ces cartes de débanquer telle banque : A dit à B, moi je ponterai toujours sur l'As, Trois, Sept, Dix, Dame, et Roi, et B dit à A, je ponterai sur le Deux,

<sup>31</sup> C'est-à-dire en misant sur cinq ou six cartes à la fois.

<sup>32</sup> Poste est habituellement féminin dans ce sens.

<sup>33</sup> Étoiles et soleils étaient un motif courant en Europe centrale mais inconnu en France et en Italie.

<sup>34</sup> « Développer : ôter l'enveloppe de quelque chose » (*Dictionnaire de l'Académie*, 1762). D. S. P. dit plus loin « déplier » (lettre 14).

Quatre, Cinq, Six, Huit, Neuf, et Valet, en conséquence tous deux ensemble prennent les quatre As, les quatre Trois, les quatre Sept, les quatre Dix, les quatre Dames, et les quatre Rois de la première estampe à sept étoiles, carreaux ou soleils, et forment le reste du jeu de la seconde estampe qui est à huit étoiles, carreaux ou soleils, et font de telle façon autant de jeux de cartes qu'ils en ont besoin, et les mettent en poche pour les introduire par les voies dont je vous ai déjà parlé dans les endroits où on taille, soit quartier général, redoute\*, académie\* ou collège<sup>35</sup>, et quand elles sont introduites sur la table du banquier, et qu'il vient à s'en servir, il est débanqué sans ressource de telle façon qu'il mêle, et qu'on coupe d'autant plus que A et B qui donnent un coup d'œil sur les cartes, et qui voient que la première carte de dessus est de la première estampe, par le moyen de la petite différence<sup>36</sup>; alors B met sur la table le Deux, Quatre, Cinq, Six, Huit, Neuf et Valet, qui sont de la seconde estampe, et A fait taille basse\*, c'est-à-dire, ne met point encore de cartes sur la table, si au contraire la première carte est de la seconde estampe, A met les six autres cartes sur la table qui sont l'As, Trois, Sept, Dix, Dame, et Roi, et B fait taille basse. Alors supposons que ce soit B, qui ait mis le premier ses cartes sur la table, et à chacune un ducat dessus, et que le banquier vienne à tirer la carte, et qu'il tire As, et Cinq, alors A et B donnent un coup d'œil sur les cartes, et s'apercevant que la carte d'en haut est encore de la première espèce B fait *paroli* au Cinq, et A fait encore taille basse, le banquier tire encore deux cartes qui sont Sept, et Cinq, et B qui gagne le *paroli* sur le Cinq se fait payer trois ducats<sup>37</sup>, et s'apercevant que la carte d'en haut est de la seconde estampe B retire son Cinq, et A met toutes ses cartes sur la table qui sont l'As, Trois, Sept, Dix, Dame, et Roi, le banquier tire deux cartes qui sont Deux, et Sept; A qui gagne le Sept fait *paroli* au même, mais s'apercevant que la carte qui est en haut est de son estampe, il couvre\* son *paroli*, et ne le découvre que lorsqu'il voit que la carte d'en haut n'est pas de son estampe; B en fait de même à tous ses *parolis*, et travaillant ensemble de cette façon jusqu'à la fin de la taille, se faisant toujours payer le *paroli* lorsqu'ils gagnent sans faire sept et leva, et en pliant\* lorsqu'il vient doublet avec un ducat de masse\*, il est certain qu'ils gagneront dans chaque taille chacun huit à dix ducats, de façon qu'une banque composée de deux cents ducats sautera en vingt tailles un peu plus ou moins. Ma lettre devient longue sans m'en apercevoir; je vais quitter, et vous souhaiter une santé des plus parfaites. J'espère par le premier courrier vous écrire encore à ce sujet; ce qu'attendant, j'ai l'honneur de me dire avec un sincère attachement,

Monsieur et ami,

Votre très humble obéissant serviteur et ami,  
D. S. P.

---

<sup>35</sup> On joue donc au Pharaon à l'armée, à la ville, à l'école. D. S. P. oublie la cour; mais il est vrai qu'il est de Venise, où le Ridotto était tenu par la noblesse.

<sup>36</sup> Syntaxe incorrecte, comme souvent lorsque D. S. P. emploie « d'autant plus » ou « de plus ».

<sup>37</sup> En plus de sa mise initiale.

## NEUVIÈME LETTRE.

De Venise, le 5 Juillet 1767.

MONSIEUR ET AMI,

Je vous ai promis par ma dernière de vous écrire aujourd'hui ; je veux bien tenir ma parole ; mais mon temps ne me le permet guère ayant encore plusieurs lettres à répondre par ce courrier, et suivrai simplement ce que je vous ai marqué par ma dite dernière.

Si le jeu n'est pas d'assez grande conséquence pour faire la dépense des cartes dont je vous ai parlé, les pontes achètent plusieurs sixains de cartes tarotées, et en forment suivant leur idée deux registres ; c'est-à-dire deux observations différentes ; mais entre eux ils appellent cela registre, ce qu'ils font comme je vais vous le dépendre.

Je vous observerai donc que dans les cartes tarotées, il s'y trouve des marques naturelles, soit en long ou en haut des cartes en travers : je suppose que le tarotage soit un petit carreau ; ils cherchent dans un sixain toutes les cartes où par hasard le cartier a coupé le carreau dans le milieu le long de la gauche et de la droite, de façon que ces cartes que je suppose être composées de neuf carreaux entiers n'en ont que huit et deux demis ; savoir, un demi de chaque côté, et huit dans le milieu de ces deux demis ; toutes ces cartes ainsi assemblées leur servent d'un registre, et les autres qui ont neuf carreaux naturellement leur servent pour l'autre registre, et comme telles marques sont bien visibles à des gens du métier, alors ils forment des jeux de cartes avec ces deux registres ou observations, et les introduisent quand ils veulent débanquer une banque, et y réussissent de même à la longue, comme et de la même façon que je vous l'ai marqué par ma précédente.

Il y a cependant des endroits où il n'y a point de cartes tarotées, et où on ne se sert que de cartes blanches ; alors si le jeu est considérable pour en faire la dépense, ils font faire mille jeux de cartes d'un papier plus blanc et plus fin que celui dont ont coutume de se servir les cartiers, et en les mêlant avec celles que les cartiers ont coutume de fabriquer, ils en forment deux registres, qu'ils connaissent parfaitement bien, à cause que les unes ont un degré de blancheur et de finesse plus que les autres ; et si les cartes qu'on sert ordinairement sont bien fines, ils font faire les leurs d'un papier un peu plus gros, et plus foncé en blancheur<sup>38</sup>.

---

<sup>38</sup> Thierry Depaulis souligne que l'idée de jeux imprimés à la demande était irréalisable, dans la deuxième moitié du XVIIIe siècle, dans la plupart des États européens : la fabrication des cartes était frappée d'un impôt et faisait l'objet de sévères contrôles. Il fallait donc organiser la fraude mais, contrairement à ce que laisse entendre l'auteur de *L'Antidote*, c'était une grosse affaire. Sauf peut-être... en Pologne ou Russie, où l'impôt sur les cartes venait à peine d'être introduit. Une telle dépense et un tel risque étaient en outre inutiles en France, où l'on distinguait quatre qualités de cartes, souvent réunies dans le même sixain : « 1. [les] belles qu'on appelle *la fleur*, ce sont les plus blanches et les plus nettes ; 2. [les] brunes qui se nomment *fonds*, la qualité du papier en est inférieure à celle du papier des belles ; 3. les

Je connais particulièrement une personne qui se servit d'un autre moyen, lequel ayant remarqué que toutes les cartes blanches qu'on servait dans le pays où il était, étaient faites de façon que les barres qui se trouvent au papier<sup>39</sup> étaient sur toutes les cartes en travers ; il en fit faire en ordonnant que les barres du papier se trouvassent en long ; après les avoir reçues, il en forma deux registres en les mêlant avec les autres, et par ce moyen gagna beaucoup d'argent, et vit présentement en seigneur.

Si le jeu n'est pas de conséquence, et ne vaut pas la peine de faire la dépense dont je viens de parler ; alors ils prennent un jeu de cartes blanches qu'ils frottent avec de la mine de plomb, ce qui rend les cartes un peu plus obscures et ombreuses, qu'ils distinguent bien d'avec les cartes naturelles ; ils en forment aussi deux registres, et s'en servent à l'occasion, comme je vous ai déjà dit des autres.

Je souhaite que mes instructions vous empêchent de tomber dans tous ces pièges, ce que j'apprendrai avec plaisir ; je me réserve à vous enseigner par ma première un secret qu'on a trouvé l'année passée pour débanquer une forte banque, il est assez fin, et je me ferai un plaisir de vous l'indiquer, et vous verrez jusqu'à quel point va la ruse des joueurs, pour attraper de l'argent.

J'ai l'honneur de me dire avec un sincère attachement,  
Monsieur et ami,

Votre très humble obéissant serviteur et ami,  
D. S. P.

#### DIXIÈME LETTRE.

De Venise, le 15 Juillet 1767.

MONSIEUR ET AMI,

Par ma dernière, je vous ai parlé d'un secret assez fin pour débanquer une banque, je compte bien vous en mettre au fait aujourd'hui.

L'usage de ponter à carte couverte<sup>\*40</sup> a été inventé par des gens méfiants qui craignaient que les banquiers connaissant leurs cartes ne leur jouassent quelques tours, soit en filant la carte ou autrement ; mais les banquiers de profession trouvèrent d'abord le contrepoison de leur méfiance en marquant tous les livrets\* qu'on mettait sur la table d'une certaine marque dont ils étaient convenus ensemble, soit avec des petits points ou autrement, de façon que quand ils taillaient ils connaissaient aussi bien la carte, quoique couverte, que celui qui l'avait mise, et en filant la carte, ils gagnaient l'argent de celui qui l'avait mise avec tant de précaution.

---

communes qui ont des défauts et qu'on appelle *maîtresses* ; 4. les cassées qu'on vend à la livre » (*Encyclopédie*, XIX, 3, explication des planches du Cartier).

<sup>39</sup> Les vergeures.

<sup>40</sup> Ce passage est précieux parce que dans toutes règles du Pharaon connues, le ponton est mis sur une ou plusieurs cartes *visibles de tous*.

D'autres plus fins pour ponter prenaient une carte de carreau, en découpaient un carreau avec un canif ou autre instrument bien tranchant, et le grattaient bien une heure dessous, mais légèrement jusqu'à ce qu'il ne reste plus que la couleur, et que ce petit morceau fût aussi fin, et aussi délié que la plus fine feuille de roses par les bords, et le frottaient en dessous avec un peu de savon de Venise, et le plaçaient à la carte du Six de carreau, de façon que du Six, ils en faisaient un Sept, et sur cette carte ils pontaient à carte couverte une grosse somme d'argent, et si le Sept venait à gagner, ils faisaient voir au banquier que leur carte était le Sept, et se faisaient payer, et si le Sept venait à perdre, et le Six à gagner, alors en retournant la carte, ils enlevaient subtilement avec le pouce cet œil<sup>41</sup> postiche de carreau, et faisaient voir au banquier qu'ils avaient le Six et se faisaient payer, par conséquent ils ne pouvaient manquer que de gagner ayant toujours deux cartes pour une, et faisaient cela au Six, au Sept, au Cinq, au Trois et au Deux<sup>42</sup> ; d'autres joueurs trouvèrent le moyen d'une autre façon ; ils prenaient un Trois de carreau et en ôtaient comme ci-dessus le carreau d'en bas ; ils mettaient cette carte couverte sur la table avec le carreau qui manquait en haut, et mettaient une grosse somme dessus ; si le Trois venait à gagner, en retournant leur carte par en haut, ils couvraient le blanc où manquait le carreau avec le pouce, et faisaient voir au banquier que la carte couverte était le Trois, et si l'As venait à gagner, en retournant la carte par en bas, et en couvrant un carreau du pouce, ils faisaient voir au banquier que la carte couverte était un As<sup>43</sup>.

Mais il y a deux ans qu'on a trouvé ici un autre secret dont la finesse surpasse l'imagination ; car ils font d'un Six un Sept, d'un Quatre, un Cinq ou d'un Neuf, un Dix, selon qu'ils le jugent à propos, sans être obligés de mettre leurs doigts sur la carte, et même lorsqu'ils doivent montrer la carte au banquier ; ils la prennent par les deux côtés avec une délicatesse infinie afin que le banquier ne puisse avoir aucun soupçon ; l'opération en est très fine, et moi-même j'en ai été la dupe malgré la grande pratique que j'ai des ruses de tous ces messieurs-là ; oui, mon ami, j'ai perdu par l'adresse d'un Allemand, qui pontait contre moi, le carnaval passé, 5000 ducats de

---

<sup>41</sup> L'emploi répété du mot « œil » pour parler d'un « point » (c'est-à-dire d'un symbole de couleur) sur les cartes semble un germanisme (ou un slavisme). Le français, tout autant que l'italien, ignore ce sens, mais l'allemand a « Augen » et le polonais « oko » (remarque de Thierry Depaulis).

<sup>42</sup> Comprendre : au Six (pour en faire un Sept) ; au Quatre (pour en faire un Cinq) ; au Deux (pour en faire un Trois). Les cartes ne portaient pas encore de chiffres arabes dans deux ou quatre de leurs coins.

<sup>43</sup> Exemple de cette technique : « Une femme de qualité, jouant au Vingt et un, demande carte. Celui qui tenait la main lui donne un dix, qui avec un cinq et un sept, formait vingt-deux. Mais en mettant le pouce sur le point du milieu du sept, elle s'écrie brusquement, vingt et un ; le banquier peu défiant, sans examen lui paie trois louis. Un Anglais qui par derrière cette femme, jouait cinquante louis sur les mêmes cartes, ne voulant pas être de moitié dans la friponnerie, dit au banquier, en lui poussant son argent : Pour vous, Monsir, pour vous. – Quoi, dit le banquier, n'avez-vous pas vingt et un ? – C'est Madame, répond l'Anglais, qui a vingt et un ; pour moi, Monsir, j'ai vingt-deux » (*Correspondance littéraire secrète*, dite de Mettra, 5 avril 1777).

ma portion<sup>44</sup>, et sans un de mes amis qui s'aperçut que cet Allemand avait mis 100 ducats sur le Sept, qui perdit et qu'au contraire il se fit payer sur le Six qui gagna, lequel m'avertit de cela et sans son avis, je crois que j'aurais perdu tout ce que je possède. Cet Allemand sut que j'avais été averti de ses tours, il eut peur d'être obligé à restitution et partit le lendemain ; et sans doute par précipitation il laissa dans sa chambre au chevet de son lit un étui où il y avait huit cartes dedans, mais fait exprès, pour que les cartes soient droites et ne touchent à rien que par les bords, et toutes ces cartes avaient un œil volant ; par exemple, dans le Huit de trèfle il y avait un œil dans le milieu du bas de la carte, qui était formé d'une poudre volante ; et la plaçant sur le tapis de la table, si le Huit vint à gagner, il lève légèrement sa carte et fait voir que c'est un Huit, au contraire si le Sept vint à gagner, il frotte un peu sa carte sur le tapis, et au moyen de ce frottement, elle se trouve être un Sept, la poudre restant sur le tapis, ce qui devient invisible étant très peu de chose ; il faisait cela au Sept, au Huit, au Quatre et au Six<sup>45</sup>, ce qui lui donnait un avantage bien grand, puisqu'il jouait presque à coup sûr ; après avoir donc perdu environ 5000 ducats pour ma part, j'ai eu le plaisir de découvrir ce secret, et par l'amitié que je vous porte, je ne veux pas que vous l'ignoriez non plus que la composition de cette poudre volante, qu'on conserve dans un fiole de verre.

Pour faire cette poudre, il faut prendre des boutons noirs, de la composition d'Angleterre, qui est d'ambre brûlé<sup>46</sup> ; on les pile bien fin dans un mortier, et après on passe cette poudre dans un tamis de soie le plus fin qu'on puisse trouver, de façon qu'il faut que ladite poudre soit aussi fine que le tabac d'Espagne<sup>47</sup> ; après quoi, ils prennent un As de pique ou de trèfle, et avec un canif ou autre instrument bien coupant, ils enlèvent bien adroitement l'œil d'une carte, et cette carte trouée leur reste pour former d'autres cartes, ils prennent, par exemple, le Six de pique, si la forme trouée est en pique, ou un Six de trèfle si la forme trouée est en trèfle, et frottent ce Six avec du savon de Venise ; et après l'avoir nettoyé avec un linge bien propre pour en ôter le superflu et la rendre égale, ils le frottent encore un peu avec du gras de mouton fondu et refroidi, qui est blanc comme la neige, et après plaçant la forme du pique ou de trèfle sur le Six à la place de l'œil qui forme le Sept, ils font tomber par le trou la poudre en question et ôtent la forme adroitement, ainsi que le superflu de la poudre qui est restée sur la carte ; après quoi ils passent un verre bien uni sur l'œil postiche pour l'appuyer d'avantage, et nettoyant bien le tour avec un canif afin qu'il soit bien comme les autres ; ensuite ils placent cette carte dans un étui fait exprès, afin que l'œil postiche ne touche à rien, et ils s'en servent lorsqu'ils en trouvent l'occasion en plaçant leur carte sur le tapis un peu cambrée pour que le noir ne

---

<sup>44</sup> Sens incertain ; peut-être simplement « pour ma part », comme il est dit quelques lignes plus loin.

<sup>45</sup> Le Quatre, le Six et le Sept peuvent en effet être respectivement maquillés en Cinq, en Sept et en Huit. Mais on ne peut rien faire d'un Huit. En revanche le Deux est transformable en Trois.

<sup>46</sup> Non pas l'ambre noir des parfumeurs mais le jais, bitume dur notamment employé pour les boutons de deuil.

<sup>47</sup> Le tabac d'Espagne était un tabac en poudre très finement broyé avec une terre ocre.

touche point le tapis. Voilà la façon dont j'ai été attrapé moi-même ; je vous le donne ici pour exemple, afin que vous ne tombiez pas dans le même cas lorsque vous donnerez le Pharaon.

Par ma première, je vous dirai encore autre chose sur les malices qu'on peut vous faire lorsque vous taillerez. En attendant, j'ai l'honneur de vous saluer, et celui d'être très sincèrement,

Monsieur et ami,

Votre très humble obéissant serviteur et ami,  
D. S. P.

### ONZIÈME LETTRE.

De Venise, le 25 Juillet 1767.

MONSIEUR ET AMI,

Aujourd'hui je vous écrirai brièvement, et vous parlerai seulement d'une opération aussi fine que hardie dont se servent les joueurs de profession pour débanquer une banque, et vous verrez jusqu'à quel point ces messieurs-là poussent l'effronterie : deux pontes d'intelligence prennent six cartes neuves de la même fabrique que celles dont le banquier se sert, qui sont par supposition arrangées comme il suit, la Dame, le Deux, l'As, le Cinq, le Huit et le Trois ; vous remarquerez que de ces six cartes, le Deux, le Cinq et le Trois doivent gagner et par contre la Dame, l'As et le Huit perdre ; un de ces deux pontes tient ces six cartes dans sa main droite, et dans le talon de la main, couvertes par des manchettes longues, faites exprès, et les tient là jusqu'à ce qu'il trouve occasion de couper, ce qui vient promptement, car ordinairement les banquiers donnent à couper par préférence à ceux qui pontent gros, et lorsque le banquier le présente à couper, ils coupent les cartes de long avec les doigts de la même main, et en posant la moitié des cartes qu'ils ont coupée en avant sur la table, ils laissent tomber adroitement les six cartes qu'ils ont dans le talon de la main sur la seconde moitié des cartes, et comme cette seconde moitié doit revenir dessus ils sont sûrs que les six premières cartes du jeu sont Dame, Deux, As, Cinq, Huit et Trois ; alors celui qui a coupé commence à mettre vingt ducats sur la Dame, et son associé en met cent sur le Deux ; le banquier tire les deux premières cartes qui se trouvent être Dame et Deux : celui qui a coupé qui se voit perdre vingt ducats, *sonica*, jure contre sa coupe, et son associé qui gagne cent ducats sur le Deux fait *paroli* des cent ducats sur le Cinq avec cent ducats de masse, et celui qui a coupé prend une autre carte qui est l'As, mettant cinquante ducats dessus et jurant contre son malheur ; le banquier tire deux autres cartes qui se trouvent être As et Cinq : le coupeur qui perd encore l'As, *sonica*, jure comme un démon, déchire son livret en mille morceaux, prend effrontément un jeu de cartes sur la table du banquier en le regardant avec des yeux menaçants, et met en fulminant contre le banquier, cent ducats sur le Huit ; pendant ce temps-là son associé, qui a gagné son *paroli* de cent ducats et cent ducats de masse, fait un sept et leva des cent ducats, *paroli* des cent

ducats de masse, et masse du reste de la banque, le tout sur le Trois : le banquier tire les deux autres cartes qui se trouvent être Huit et Trois. Alors voilà bien du tapage, notre coupeur qui perd ses trois cartes, *sonica*, jure comme un démon, écume comme un enragé, déchire les cartes et arrache même les cartes des mains du banquier, les mange et déchire avec les dents<sup>48</sup>, disant faut-il que je sois né pour être si malheureux, fulmine contre le banquier et même contre les pontes, et sort de la maison, en jurant contre tout le monde et contre lui-même ; mais son associé qui a gagné le Trois, ramasse paisiblement tout l'argent de la banque et va rejoindre son associé pour le partager, et le banquier après avoir perdu son argent est encore content de se voir débarrassé de ce furieux ponte qu'on appelle fou, et qui cependant comme vous voyez ne l'est pas. Si cependant ils ont la commodité de changer les cartes au banquier, ils ne font pas tant de tapage, parce qu'ils ôtent six cartes de chaque jeu ; et ce tapage ne se fait que pour arracher, par un prétendu dépit, les cartes des mains du banquier, crainte qu'il ne les compte, et n'en trouve cinquante-huit au lieu de cinquante-deux ; mais si auparavant ils ont ôté six cartes de chaque jeu, alors en coupant ils remettent les six cartes qui manquent sur la dernière moitié, et ils débanquent le banquier sans tapage, parce que si ledit banquier compte les cartes il les trouve bien justes.

Voyez présentement de quoi sont capables ces messieurs-là pour attraper de l'argent ; cependant partout on en trouve de cette espèce, que l'on nomme poliment chevaliers d'industrie<sup>49</sup>, et il n'y a guère de compagnie de jeu où il ne s'en trouve quelqu'un, qui ait eu l'esprit de s'y faire introduire par quelqu'un de ceux qui forment la société, soit en flattant, ou se disant de quelque bonne maison ; j'espère cependant que par les lumières que je vous ai données jusqu'à ce jour, vous en saurez faire la distinction d'avec les autres. Je le souhaite, et ai le plaisir de me dire avec une sincère amitié,

Monsieur et ami,

Votre très humble obéissant serviteur et ami,  
D. S. P.

---

<sup>48</sup> Description traditionnelle du mauvais joueur ; cf. Montaigne : « Qui n'a vu mâcher et engloutir les cartes ? » (*Essais*, I, 4) et Saint-Evremond : « L'un s'emporte, l'autre déchire les cartes ; celle-ci les mord, l'autre les écrase ; elle maudit la couleur, se désespère du coupe-gorge » (cité par *Dictionnaire de Trévoux*, art. « coupe-gorge »).

<sup>49</sup> On retrouve ici pour la première fois une expression contenue dans le titre et l'« Avis au lecteur » ; et qui sera reprise une vingtaine de fois dans la seconde moitié de l'ouvrage. C'est un des indices qui pourraient laisser supposer que les douze premières lettres consacrées au Pharaon ne sont pas de la même main que les suivantes. Nous avons déjà noté en introduction que *L'Antidote* n'a pas de synonyme pour chevalier d'industrie ou joueur de profession.

## DOUZIÈME LETTRE.

De Venise, le 10 Août 1767.

MONSIEUR ET AMI,

Je crois présentement vous en avoir assez dit au sujet du Pharaon, l'expérience vous mettra au fait de ce que je pourrais vous dire de plus, vous ayant démontré assez précisément les artifices dont peuvent se servir messieurs les joueurs de profession pour gagner l'argent des innocents, soit en tenant la banque de Pharaon, soit en pontant ; mais comme je sais que l'amusement du jeu est dans votre intérieur<sup>50</sup> une passion dominante, de laquelle il ne vous est pas aisé de vous défaire, vu que vous vous trouvez presque tous les jours dans des compagnies où il faudrait passer pour incivil si on ne faisait comme les autres, et où très souvent aussi on ne peut refuser ceux ou celles qui invitent à la partie : cependant, mon cher ami, je ne puis m'empêcher de vous dire qu'une expérience de cinquante ans m'a fait remarquer, que généralement tous ceux qui pontent au Pharaon sont dupes et ennemis de leur argent, quand même ils ponteraient contre des banquiers qui n'y entendent aucune finesse et qui seraient les plus honnêtes gens du monde, il faut à la longue qu'ils se ruinent entièrement, ou qu'ils quittent avant leur ruine entière, parce que le jeu de Pharaon n'est pas égal ; les banquiers ont trop d'avantage sur les pontes, soit pour les doublets qui tombent naturellement dans chaque taille, par lesquels les banquiers tirent la moitié de l'argent qui est sur les cartes, soit pour la dernière carte qu'ils montrent pour ne pas la payer<sup>51</sup> ; de plus, si le hasard veut que quatre As, quatre Deux, ou quatre Trois, etc. tombent en faveur des pontes, ils n'en font aucun usage, et ne les poussent pas<sup>52</sup> ; aussi tous les pontes doivent absolument succomber.

Par exemple, fournissez moi une société de dix personnes, et qu'un chacun d'eux ait une bourse de mille pistoles, et qu'un des dix donne journellement le Pharaon aux neuf autres pendant un mois, le banquier est sûr qu'au bout dudit mois il aura gagné les neuf mille pistoles des autres, les uns auront un peu plus tôt fini, et les autres un peu plus tard ; mais certainement il aura tout gagné, et même sans aucunes tromperies ; nous en avons l'expérience en cette ville, dans laquelle il vient douze à quinze mille personnes tous les ans pour jouir des divertissements du Carnaval, avec des bourses bien remplies d'or<sup>53</sup> ; de toutes ces personnes, celles qui

<sup>50</sup> « Les pensées les plus secrètes, les mouvements les plus intimes de l'âme » (*Dictionnaire de l'Académie*, 1762).

<sup>51</sup> « Lorsqu'il ne reste plus qu'une carte semblable à celle sur laquelle on a couché, le banquier n'a plus d'avantage, parce qu'il n'y peut plus avoir de doublets ; c'est pourquoi la dernière carte est nulle, laquelle devrait être pour le joueur, afin de faire en sorte que le banquier ait toujours de l'avantage » (*Journal des Savants*, 13 février 1679, p. 40 [Basset]). Casanova propose, pour rendre le jeu égal, que les doublets et les deux dernières cartes soient nulles (I, 840).

<sup>52</sup> Cette dernière raison n'est pas claire : un pont peut bien gagner quatre fois de suite sur la même carte ; cela s'appelle un quinze et le va.

<sup>53</sup> C'est le cas de Don Alvare, le héros du *Diable amoureux*.

tombent à la Redoute, et qui croient en pontant faire leur fortune, perdent jusqu'à leur dernier sol et s'en retournent accablées de dettes : de plus, on voit ici tous les jours des compagnies composées de jeunes gens qui croient s'amuser en pontant douze sols ou un demi florin<sup>54</sup> sur chaque carte, contre trois ou quatre personnes associées ensemble pour leur donner le Pharaon, et au bout de quelques mois, ces jeunes gens se trouvent avoir perdu tout leur argent et même leurs effets, ce qui les met dans la nécessité de faire des dettes, et très souvent des bassesses qui les obligent de quitter leur patrie en y laissant une très mauvaise réputation ; et au contraire ces trois ou quatre associés vivent dans la débauche, font des dépenses extraordinaires, tant dans de mauvais lieux, que dans la maison où ils ont coutume d'exercer leur talent, paient les cartes généreusement<sup>55</sup>, ce qui monte à des sommes considérables, et avec cela raccommode les affaires de leur maison ; ainsi je crois que ces exemples doivent vous faire voir clair l'avantage des banquiers, fussent-ils les plus honnêtes gens du monde.

De ces éclaircissements, je me flatte de vous imprimer une haine éternelle pour ponter au Pharaon ; car c'est un jeu où vous ne pouvez jamais gagner, et pour rattraper l'argent que vous avez perdu, il faut tout au contraire, lorsque vous vous trouverez par politesse obligé de faire quelque partie dans les maisons, que vous avez coutume de fréquenter, donner vous-même le Pharaon, ou vous associer avec d'honnêtes gens qui le donnent, et alors vous vous apercevrez de la réalité de mes conseils, en retirant<sup>56</sup> petit à petit l'argent que vous avez hasardé mal à propos à un jeu où il n'y a point d'égalité. Je souhaite que vous jouissiez toujours d'une santé des plus parfaites, et que vous vous ressouveniez longtemps de cette lettre ; car c'est la plus profitable que je puisse écrire pour vos intérêts.

Par l'ordinaire prochain je vous écrirai touchant le jeu de la Bassette, autrement dit le Stose.

En attendant, j'ai l'honneur de me dire avec une sincère amitié,  
Monsieur et ami,

Votre très humble obéissant serviteur et ami,  
D. S. P.

---

<sup>54</sup> Cette monnaie avait alors surtout cours en Europe du Nord ; on la retrouvera une seule fois, à la lettre 24.

<sup>55</sup> Les cartes coûtaient cher. Il était d'usage pour les tous les joueurs, ou parfois seulement pour ceux qui avaient gagné, de « payer les cartes » ou « mettre aux cartes ». Le produit des cartes allait soit au maître du tripot, soit, dans les bonnes maisons, aux domestiques. Charles Duclos remarque qu'à Rome, « on n'y paie point les cartes ; mais aussi sont-elles souvent bien sales, et ne les change-t-on que lorsqu'on ne peut absolument s'en servir » (*Voyage en Italie*, Maestricht, 1793, p. 96).

<sup>56</sup> C'est-à-dire : en regagnant ; retirer, de même que tirer, est souvent employé au sens de gagner, ramasser.

## TREIZIÈME LETTRE.

De Venise, le 15 Août 1767.

MONSIEUR ET AMI,

Je vous ai promis par ma dernière de vous instruire des artifices dont les joueurs de profession se servent lorsqu'ils donnent la Bassette<sup>57</sup>, ou autrement dit le Stose\* ; je vais y satisfaire afin que, si dans vos voyages vous vous trouvez dans un pays où ce jeu soit en vogue et que vous soyez obligé par complaisance de ponter, vous puissiez vous défendre de leurs ruses. Vous savez qu'on donne la Bassette comme le Pharaon et qu'on y ponte de même, avec la différence que le banquier après avoir mêlé les cartes fait sa coupe lui-même, en prenant avec la main droite une carte de dessus ou de dessous, qu'il fait entrer dans le jeu de cartes qu'il tient de la main gauche, à la place qu'il lui plaît, moitié dehors et moitié dedans ; et après que les pontes ont mis l'argent sur leurs cartes comme l'on fait au Pharaon, ledit banquier avec la main droite prend les cartes qui sont au-dessus de la carte qu'il a passée dans le jeu pour couper, et les passe dessous, de façon que ladite carte qui a fait la coupe reste en haut, après quoi il les retourne toutes ensemble la couleur tournée vers le ciel ; la première carte est celle du banquier, la seconde est celle du ponte, la troisième celle du banquier, et la quatrième celle du ponte, ainsi des autres jusqu'à ce que toutes les cartes que les pontes ont mises soient sorties ; mais à ce jeu, il n'y a point de *paroli* ni de doublets<sup>58</sup>, car si le banquier tire Dame et Dame, il ne fait point plier comme au Pharaon, mais ramasse tout l'argent qu'il y a sur la Dame ; ainsi comme ce jeu est tout différent du Pharaon, et qu'on n'y peut faire de *paroli*, il faut aussi ponter différemment qu'au Pharaon. Par exemple, si j'entre dans un endroit où on donne la Bassette, je décide en moi-même mon gain ou ma perte : je suppose que je sois décidé à gagner ou à perdre 100 ducats, je commence à mettre un ducat sur l'As, si cet As me vient favorable je me fais payer un ducat, et à l'autre taille je mets deux ducats sur l'As, si elle me vient encore favorable je me fais payer, et à la troisième taille voyant que l'As est une carte favorable pour moi, je mets dessus les 103 ducats que je suis décidé de perdre, si elle me vient encore favorable je la suis\* toujours avec de grosses couches, jusqu'à ce qu'elle vienne contre moi et à la faveur du banquier, ce qui arrivant mon jeu est fini et je me retire ; et si au contraire lorsque j'ai mis les 103 ducats sur ledit As, il vient à perte pour moi, mon jeu est aussi fini. Voilà de la façon dont il faut ponter à ce jeu-là, parce qu'un banquier subtil qui remarque mon jeu, et qui voit que l'As m'a été deux ou trois fois favorable, fait attention combien de cartes il met sur le même As que j'ai gagné, et supposons qu'à la fin de la taille il soit tombé neuf cartes sur l'As, en mêlant les cartes, il la laisse la dernière en dessous regardant la terre, et y met encore deux cartes par dessus, après quoi il prend avec la main droite

---

<sup>57</sup> Il est à peu près certain qu'on ne jouait pas à la Bassette à Paris en 1767 (voir Dictionnaire). C'est pourquoi D. S. P. prend la précaution de préciser « si dans vos voyages... »

<sup>58</sup> Il y avait bien parolis et doublets à la Bassette, mais il s'agit ici de la version simplifiée qu'est le Stose.

la moitié du jeu de cartes qui est en haut, et la passe dessous, mais de façon que ces deux paquets soient partagés par un peu de chair qui touche le second doigt et la paume de la main gauche ; et sentant, et même voyant cette petite ouverture que fait ce peu de chair, il y fait adroitement entrer la carte avec qui il coupe, et pour lors les cartes sont comme auparavant ; et lorsqu'il commence la taille je perds mon As, qui est la troisième carte, et le tout par son adresse.

Par le courrier prochain je vous écrirai encore à ce sujet, n'ayant pas le temps de vous en dire davantage aujourd'hui.

J'ai l'honneur d'être avec attachement,  
Monsieur et ami,

Votre très humble obéissant serviteur et ami,  
D. S. P.

#### QUATORZIÈME LETTRE.

De Venise, le 20 Août 1767.

MONSIEUR ET AMI,

Quoique je n'aie pas grand temps à moi aujourd'hui par diverses affaires qui me sont survenues, et qui m'obligent d'aller en campagne<sup>59</sup> pour un mois, cependant je vais continuer comme je vous l'ai promis à vous instruire des faussetés qui se commettent au jeu de la Bassette. Il y a des banquiers qui, après avoir donné le Pharaon, donnent la Bassette pour enlever le peu d'argent qui reste aux pontes, et le font de la façon suivante ; ils rangent auparavant chez eux un jeu de cartes sur une table, les posant de façon que la couleur regarde la table, ainsi qu'il suit : savoir,

Dame et Dame	Sept et As
Six et Dame	Dix et Trois
Huit et Huit	Roi et Sept
As et Dame	Valet et Dix
Neuf et Six	Deux et Dix
Trois et Huit	Quatre et Valet
	Cinq et Roi

Ensuite, ils font un petit pli à la première Dame, à la corne droite, qui regarde le ciel, et un autre petit pli à la seconde Dame aussi à la corne droite ; mais qui regarde la terre, de façon que ces deux petits plis sont opposés l'un de l'autre ; ils prennent de même deux Cinq et leur font les deux mêmes plis opposés, et les placent après les deux Dames, de sorte que le premier Cinq qui regarde la table ait son pli, qui regarde le ciel, et le second Cinq son pli tourné vers la table ; ils en font de même aux deux Quatre ; après quoi ils plient ces cartes comme si elles n'avaient jamais été

---

<sup>59</sup> Comprendre : à la campagne.

dépliées<sup>60</sup>, et les placent sur la table où ils ont coutume de donner le Pharaon, pour s'en servir comme d'un jeu tout neuf lorsqu'ils quittent le Pharaon pour donner la Bassette : alors ils prennent ces cartes rangées, et les mêlent en apparence, donnant un petit coup d'œil pour voir où sont les petits plis qu'ils ont faits ; alors ils coupent à la même place, et naturellement doivent couper sur le premier Cinq, sur le premier Quatre, ou sur la première Dame, à cause de l'opposition des petits plis, et commençant la taille ils gagnent toutes les treize cartes depuis l'As jusqu'au Roi, et ramassent tout l'argent qui est sur les cartes sans en perdre une seule<sup>61</sup> ; et en taillant ils font tomber les cartes deux à deux sur la table, afin qu'après la taille elles se trouvent encore rangées de la même façon, et en deux ou trois tailles, tous les pontes restent sans un sol, et ne gagnent pas une seule carte comme vous pouvez le remarquer par l'exemple ci-dessus.

Lorsque je serai de retour de la campagne, je vous écrirai un autre moyen dont les joueurs se servent pour gagner presque toutes les cartes des pontes à la Bassette.

En attendant, je vous souhaite beaucoup de bonheur, et ai l'honneur de me dire avec un sincère attachement,

Monsieur et ami,

Votre très humble obéissant serviteur et ami,  
D. S. P.

#### QUINZIÈME LETTRE.

De Venise, le 30 Septembre 1767.

MONSIEUR ET AMI,

Présentement que je suis de retour de la campagne, où je me suis bien amusé malgré les affaires qui m'y conduisaient, je vais comme je vous l'ai promis par ma dernière, vous indiquer encore un autre moyen dont les joueurs de profession se servent pour attraper l'argent des pontes au jeu de la Bassette, soit en prenant la carte favorite de quelque ponton, soit en rangeant les cartes chez eux avec les deux plis opposés pour les prendre toutes comme je vous l'ai déjà marqué par ma dernière au sujet de ce jeu.

---

<sup>60</sup> Dépaquetées.

<sup>61</sup> En effet, suivant l'arrangement du tableau, chaque carte (Dame, Six, Huit, As, Neuf, etc.) tombe à droite (pour le banquier) avant de tomber à gauche. Le principe est le même que celui décrit dans les lettres 4 et 5 à propos du Pharaon ; mais il est encore plus efficace ici du fait que dans les règles particulières de la Bassette utilisées par D. S. P. , qui sont celles du *Szto*, le ponton ne peut pas miser à nouveau sur une carte, ni miser sur une nouvelle carte, tant que les 13 cartes (ou du moins toutes les cartes sur lesquelles un ponton a misé) ne sont pas sorties une fois.

Je vous apprendrai donc par la présente la façon dont ces messieurs se servent pour réussir avec plus d'aisance et moins de soupçon<sup>62</sup> ; ils prennent chez eux un jeu de cartes neuves, et les arrangent de la façon suivante, la couleur regardant la table.

*Exemple.*

Valet	Deux	Roi	Dix	Deux
Six	Neuf	Dame	Valet	Dame
Sept	Cinq	Six	Neuf	Cinq
Huit	Trois	Quatre	Sept	Quatre
Dix	As	Huit	Trois	As
Valet	Deux	Roi	Dix	Roi
Neuf	Dame	Valet	Deux	Dame
Sept	Cinq	Six	Neuf	Six
Trois	Quatre	Sept	Cinq	Quatre
Dix	As	Huit	Trois	Huit
			As	Roi

Après avoir fait cet arrangement, ils les enveloppent proprement dans le même papier, et les changent avec les cartes que le maître de la maison a coutume de leur donner, et dès qu'ils trouvent l'occasion de s'en servir, ils les prennent, et font semblant de les bien mêler, mais cependant ils les mêlent de façon que rien ne dérange leur arrangement, ce qu'ils font ordinairement en faisant passer trois ou quatre fois la moitié du jeu dessous, et de cette façon elles restent toujours dans la même situation, et ensuite ils prennent une carte non pas de leur jeu, mais la première venue qui se trouve sur la table, soit d'un ponté ou autrement, parce que s'ils la prenaient de leur jeu, cela dérangerait leur arrangement, et cette carte ils l'introduisent dans le milieu du jeu pour faire la coupe, et même ils la mettent où le hasard la conduit, parce que la mettant à peu près dans le milieu du jeu cela ne dérange rien<sup>63</sup> ; et après cette coupe faite ils remettent cette carte sur la table où ils l'avaient prise, et retournent les cartes la couleur regardant le ciel, et commençant la taille par les premières deux cartes, ils mettent ces deux mêmes cartes sur la table la couleur regardant la table, et continuent de même jusqu'à ce que toutes les cartes des pontes soient sorties, et n'oublient pas de placer toujours les deux cartes qu'ils tirent l'une sur l'autre comme les deux premières, et lorsque les pontes n'ont plus des cartes, ce qui leur reste du jeu dans la main gauche, ils le placent sur les autres, qui sont sur la table, afin de ne pas gâter l'arrangement, et de se servir des mêmes cartes autant de fois qu'ils le jugeront à propos, en répétant toujours la même opération ; et avec cet arrangement, les banquiers sont sûrs et certains de gagner onze cartes, des treize que

<sup>62</sup> Plus d'aisance parce que cet arrangement, contrairement au précédent, ne contraint pas le banquier à commencer à tailler à partir d'un endroit déterminé du paquet ; moins de soupçon, parce qu'il laisse deux cartes aux pontes.

<sup>63</sup> On comprend pourquoi D. S. P. a insisté au début de la lettre 13 sur la façon de couper propre à la Bassette. La coupe ne change rien à l'ordre des cartes si la carte utilisée pour couper est extérieure au jeu.

les pontes peuvent mettre, et les pontes n'ont en tout pour eux que deux cartes<sup>64</sup> ; et je suppose que la compagnie soit composée de treize jeunes gens, et qu'un chacun d'eux prenne une carte ; c'est-à-dire, l'un un As, le second un Deux, le troisième un Trois, le quatrième un Quatre ainsi des autres, et mettent chacun un ducat sur leur carte, le banquier leur gagnera onze cartes, et ces jeunes gens n'en gagneront que deux ; par conséquent le banquier aura neuf ducats de bénéfice chaque taille, quoique la coupe ait semblé aux pontes faite au hasard. Je n'ai plus rien à vous dire sur ce jeu sinon que vous voyez bien par ces exemples démontrés, et dont vous pouvez faire la preuve<sup>65</sup>, que si les pontes sont la dupe des banquiers innocents et honnêtes gens qui donnent les Pharaons, ils les sont doublement de ceux qui donnent la Bassette, ou autrement dit le Stose, à cause de l'inégalité du jeu, parce que si les pontes au Pharaon ont une carte qui vienne en doublet, ils ne perdent que la moitié de leur couche ; mais à ce jeu ils perdent tout : c'est pourquoi je vous conseille derechef de ne jamais pointer au Pharaon, et encore moins à la Bassette, car ce sont des jeux où on peut appeler les pontes imbéciles ou fous ; mais au contraire, lorsque vous en trouverez l'occasion, tâchez de vous associer aux banquiers, et vous pouvez être sûr d'y trouver votre profit.

Par ma première je vous parlerai du jeu de la Zechinette\*, ou autrement dit le Lansquenet, qui est en vogue dans le pays où vous êtes<sup>66</sup> ; c'est pourquoi j'espère que mes instructions sur ce jeu pourront vous être utiles, et vous garantir des artifices qui ont été inventés pour la ruine et la perte entière de la jeunesse : je ne vous écrirai cependant plus que je n'ai reçu de vos nouvelles, dans la crainte que vous ne soyez plus à P.... Ce qu'attendant, j'ai l'honneur de vous saluer, et celui de me dire avec un sincère attachement,

Monsieur et ami,

Votre très humble obéissant serviteur et ami,  
D. S. P.

#### SEIZIÈME LETTRE.

De P. .. le 23 Octobre 1767.

MONSIEUR ET AMI,

J'ai bien reçu en son temps votre dernière lettre, ainsi que les précédentes. Je vous suis infiniment obligé de m'avoir appris les artifices dont se servent les chevaliers

---

<sup>64</sup> À condition que la coupe ait été faite sur un nombre pair de cartes ; sinon l'arrangement se retourne contre le banquier. Celui-ci a peut-être alors recours au procédé décrit dans la lettre 3.

<sup>65</sup> C'est-à-dire l'épreuve.

<sup>66</sup> Contrairement à la Bassette, le Lansquenet était en effet encore populaire à Paris à cette époque, en tout cas plus qu'il ne l'était à Venise, ce qui explique que le jeune C. D. déclare dans la lettre suivante ne pas le connaître.

d'industrie en donnant la Bassette, et ne puis trop vous remercier de vos instructions, qui m'ont déjà garanti plusieurs fois des pièges que m'ont tendus ces messieurs-là, entre autres, je ne veux pas vous en cacher un qu'on m'a tendu il y a environ un mois ; il est assez fin, et sans vos avis salutaires, je serais tombé dans le panneau, et aurais perdu tout ce que je peux posséder, et peut-être encore obligé de retourner chez moi accablé de dettes pour faire la fable de mes compatriotes : en vérité, vos leçons m'ont été bien profitables, car les chevaliers d'industrie sont innombrables dans tous les pays, et il faut avoir été à votre école pour les connaître ; mais je m'écarte sans y penser de l'histoire que je veux vous raconter.

Il y a environ un mois, qu'un soi-disant marquis prit la liberté de venir chez moi avec un air aisé et dégagé comme s'il eût été un de mes plus intimes amis, en me disant qu'ayant voyagé en Italie, il avait reçu des Italiens, des politesses infinies et sans nombre, et que par contre<sup>67</sup> il était résolu de rendre la pareille à tous les Italiens qu'il saurait être dans son pays ; et que comme on lui avait dit que j'étais de cette nation, il venait m'offrir tous les services qui dépendaient de lui ; je crus effectivement véritable tout ce qu'il me disait, et lui fis toutes les civilités dues à un marquis que je croyais aussi honnête homme que poli.

Après avoir passé une demi-heure de temps avec lui à parler des choses indifférentes, il me pria de vouloir bien lui accorder une heure de l'après-midi pour jouir, disait-il, avec moi du plaisir de ma conversation, et de celui de la promenade ; j'y consentis, et lui promis de me rendre à cinq heures à ... à l'heure dite ; je m'y rendis et y trouvai déjà Monsieur le marquis, et après les compliments ordinaires de la rencontre, nous nous promenâmes bien deux heures, après quoi il me demanda si je serais d'humeur d'aller passer la soirée chez une baronne de sa connaissance fort aimable, où nous trouverions bonne compagnie, à laquelle il me présenterait comme un de ses amis ; moi qui ne suis pas ennemi du plaisir, j'y consentis aisément, et lui en marquai même ma reconnaissance, en lui faisant voir qu'il ne pourrait me faire un plus grand plaisir. Nous prenons donc le chemin de l'hôtel de Madame la baronne à qui je fus présenté ; elle me reçut assez noblement ; sa compagnie était composée d'une douzaine de messieurs très galamment mis, lesquels chacun à leur tour me firent mille compliments ; quelque temps après on nous servit un souper assez honnête, à la fin duquel on commença à parler de jeu ; Madame la baronne m'invita à faire une partie de Berlan avec un certain Monsieur le chevalier ; mais comme je ne sais pas ce jeu-là, je m'excusai de cette partie, et la baronne m'invita derechef de donner le Pharaon pour amuser toute la compagnie ; cette proposition jointe aux conseils que vous m'avez donnés par votre expérience, me fit accepter la partie. On prépara la table avec six jeux de cartes que Madame la baronne eut elle-même la complaisance de prendre dans une armoire ; alors, prenant ma place, je sortis de ma poche tout l'or que j'avais sur moi, qui montait bien à 50 louis d'or ; ensuite j'ouvre un jeu de cartes, et faisant l'essai que vous m'avez appris<sup>68</sup>, je m'aperçus qu'elles étaient glissantes ; c'est-à-dire que toutes les figures étaient frottées de savon de Venise pour me débanquer ; alors, je posai ces cartes sur la table, et j'en pris un autre jeu que je trouvai comme les premières ; enfin, je pris et visitai les quatre autres jeux

---

<sup>67</sup> En échange.

<sup>68</sup> Voir la fin de la lettre 7.

que je trouvai tous de même. Après ces remarques, je demandai poliment et d'un grand sang-froid à Madame la baronne si je ne pourrais point avoir d'autres cartes, elle me répondit que non ; en ce cas, lui répondis-je, je ne taillerai pas, et sans compliment je remis mes louis dans ma bourse, fis ma révérence à Madame la baronne ainsi qu'à Monsieur le marquis, et à toute la compagnie, et pris le chemin de chez moi, où je m'amusai à faire mes réflexions sur l'industrie de mon soi-disant marquis et de Madame la baronne, qui auraient bien partagé mes louis d'or sans les instructions que vous m'avez données, et que je n'oublierai jamais, étant bien résolu présentement de ne me fier à personne ; car quelques jours après cette histoire, j'appris par hasard que Madame la baronne était une fille de galanterie, et le marquis un chevalier d'industrie.

Je vous prie de m'envoyer, sitôt que vous aurez reçu la présente, quelques éclaircissements sur le Lansquenet ; car ce jeu est beaucoup en vogue ici dans toutes les bonnes compagnies, et je serais charmé d'en savoir les artifices pour m'en garantir dans l'occasion.

J'espère cette grâce de vous et celle de me croire avec la plus vive amitié,  
Monsieur et ami,

Votre très humble obéissant serviteur et ami,  
C. D.

#### DIX-SEPTIÈME LETTRE.

De Venise, le 30 Novembre 1767.

MONSIEUR ET AMI,

J'ai bien reçu votre lettre, par laquelle je vois que vous êtes encore à P... et que vous ne parlez pas d'en partir encore si tôt.

Je vais donc suivant vos désirs vous apprendre par la présente comment les joueurs de profession attrapent l'argent de ceux qui jouent le Lansquenet.

Le Lansquenet est un jeu où l'on peut perdre ou gagner des sommes considérables ; c'est pourquoi il faut que je vous l'apprenne à fond, afin que vous en puissiez mieux découvrir les artifices. On joue à ce jeu plusieurs personnes, dont un est celui qui le donne ; c'est-à-dire qui tient la main\*, et tous les autres pontent sur les cartes qui sortent. Supposons que ce soit Pierre qui tienne la main, il mêle les cartes et les met sur la table, cela veut dire à ceux qui ont envie de jouer qu'ils les mêlent chacun à leur tour s'ils le veulent ; et après que les cartes ont été mêlées par un ou plusieurs de ceux qui forment le jeu ; alors Pierre reprend ces mêmes cartes, et remêle de nouveau, et fait couper à qui bon lui semble, même à quelqu'un de la compagnie qui ne joue pas sans qu'on puisse lui rien dire. Lorsqu'on a coupé, tous les joueurs mettent une certaine somme d'argent sur la réjouissance\* ; c'est-à-dire, sur la quatrième carte que Pierre tire et découvre ; alors celui qui tient la main ; c'est-à-dire, Pierre, que je nommerai présentement le banquier, est obligé de coucher autant

d'argent que les pontes<sup>69</sup> en ont mis sur chaque carte ; on appelle cela couvrir\*, et en supposant que tout l'argent qui roule dans la compagnie qui joue monte à 100 louis d'or<sup>70</sup>, il y en a au moins seize ou vingt d'engagés sur la réjouissance avant qu'on sache qui<sup>71</sup> elle sera. Tout cet argent couvert, le banquier qui tient les cartes dans sa main gauche, en tire les deux premières, et les découvrant il les place devant celui qui doit tenir la main après lui, suivant la convention de tous les joueurs, et ces deux cartes s'appellent cartes de la main\* ; ensuite il tire la troisième carte et la place devant lui, étant celle qui décide de la perte ou du gain dudit banquier : supposons donc que cette troisième carte soit un Roi, après il tire la quatrième que nous supposons encore être un Dix, et place ce Dix sur tout l'argent qui a été engagé sur la réjouissance ; car cette quatrième carte s'appelle toujours la réjouissance, et voilà le jeu formé ; alors le banquier tire les autres cartes l'une après l'autre, et à chaque carte demande aux pontes si personne ne veut rien mettre sur la carte qu'il vient de tirer.

Supposons que la cinquième carte qu'il vient de tirer et qu'il a mise sur la table soit un As, et qu'une personne de la compagnie veuille hasarder deux louis d'or sur cet As sans rien dire, il met ses deux louis d'or sur l'As<sup>72</sup>, et il faut que le banquier en fasse de même, ensuite il continue à tirer les autres cartes l'une après l'autre, en faisant toujours la même demande aux pontes, et si le hasard fait sortir le Dix qui est la carte de réjouissance avant le Roi, qui est la carte du banquier\*, alors Pierre, le banquier, tire à lui tout l'argent qui est sur le Dix, comme aussi les quatre louis d'or qui sont sur l'As, si l'As sort avant le Roi ; mais si au contraire le Roi sort avant les cartes où tous les pontes ont engagé leur argent, Pierre, le banquier, perd tout ce qu'il a engagé, et les pontes retirent chacun le double de ce qu'ils ont mis.

Remarquez donc mon ami, que si le banquier a le bonheur que sa carte qui est le Roi, se trouve à la fin du jeu il gagne toutes les autres douze cartes, c'est ce qu'on appelle faire une main à fond\*, et si ce bonheur lui dure seulement trois tailles, et qu'il fasse trois mains à fond, il gagne tout l'argent de la compagnie : les joueurs de profession ont trouvé le moyen de faire ces mains à fond avec artifice, et voilà comment ils font : lorsqu'ils sont chez eux, ils prennent six jeux de cartes tels qu'ils viennent de chez le cartier, et les coupent proprement avec des ciseaux en haut de la carte en travers, et les rendent un peu plus courtes qu'elles n'étaient à la réserve d'une carte par jeu, qui étant un peu plus longue que les autres se fait bien distinguer en la touchant. Supposons donc que la carte longue d'un jeu soit le Valet ; alors ils marquent les trois autres Valets qui sont dans ledit jeu, soit en les pliant un peu au côté gauche, ou en y faisant quelque autre petite remarque<sup>73</sup> qu'ils peuvent bien distinguer, et invisible aux autres personnes, ou même en se servant de quelque

---

<sup>69</sup> Ce n'est pas le mot propre. Au Lansquenet les joueurs qui ne tiennent pas la main se nomment « coupeurs » ou « carabineurs ».

<sup>70</sup> À partir d'ici et jusqu'à la fin du livre, D. S. P. abandonne le ducat pour le beaucoup plus considérable louis d'or, qui valait alors 24 livres.

<sup>71</sup> Quelle elle sera.

<sup>72</sup> « Supposons [...] qu'une personne de la compagnie veuille hasarder deux louis d'or sur cet As : sans rien dire, elle met ses deux louis d'or sur l'As. »

<sup>73</sup> Marque.

marque naturelle du tarotage, comme je vous l'ai appris par mes précédentes touchant le Pharaon<sup>74</sup> ; ils ont donc six jeux de cartes de la même façon changeant seulement la carte longue, afin de ne pas faire toujours leur main à fond sur le même Valet ; ils replient bien proprement ces cartes, et les mettent à leur poche pour les changer quand en il sera temps, et lorsqu'ils doivent tailler ou tenir la main, ils font mêler ces cartes à la compagnie, et ensuite les prennent pour les mêler eux-mêmes, ce qu'ils font de la façon suivante pour faire la main à fond.

Ayant le jeu de cartes à la main gauche, ils tâtent avec la droite pour trouver la longue carte que nous avons supposée être un Valet, et l'ayant trouvée ils la passent au-dessus du jeu et la première carte, et font un mélange à leur idée pour aller à la recherche des trois autres Valets, et les ayant aussi trouvés par le secours des marques qu'ils y ont faites, ils les placent tous trois au talon, ou pour mieux me faire entendre à la fin du jeu ; ensuite ils mettent deux cartes dessous ces trois Valets, et aussi deux sur le quatrième qui est en haut et la première carte ; ensuite il fait une coupe entendue avec celui qui doit couper après lui, pour, et de façon que ces deux coupes remettent le jeu de cartes dans la même situation qu'il était avant ces deux coupes, et pour lors suivant cet arrangement, le Valet vient justement la troisième carte, qui est la carte du banquier, les trois autres Valets se trouvant à la fin du jeu, le banquier fait sa main à fond, faisant ce manège trois fois en changeant toutes les fois de cartes pour éviter tout soupçon, il gagne tout l'argent de la compagnie.

Par le courrier prochain je vous parlerai encore des artifices de ce jeu, que je ne peux pas vous expliquer par cette lettre qui est déjà assez longue.

En attendant, j'ai l'honneur de me dire très sincèrement,  
Monsieur et ami,

Votre très humble obéissant serviteur et ami,  
D. S. P.

#### DIX-HUITIÈME LETTRE.

De Venise, le 5 Décembre 1767.

MONSIEUR ET AMI,

Je vais continuer par la présente à vous éclaircir de l'adresse des joueurs de profession lorsqu'ils donnent le Lansquenet. Lorsque ces messieurs ne peuvent pas trouver le moyen de changer les cartes, c'est-à-dire d'insinuer les leurs sur la table, ils ont trouvé un moyen pour gagner sûrement la réjouissance, ainsi que les cinq ou six premières cartes qui tombent après la réjouissance, et c'en est assez pour gagner tout l'argent de la compagnie, et pour y parvenir ils font l'opération dont je vais vous instruire avec une adresse surprenante, et sans que personne puisse entrer dans aucun soupçon ; mais il est nécessaire qu'auparavant je vous apprenne que celui qui donne le Lansquenet est obligé par règle du jeu de placer les cartes qui viennent en doublet\*

---

<sup>74</sup> Voir lettre 9.

à gauche et à droite de sa carte<sup>75</sup> ; c'est-à-dire, une d'un côté, et la deuxième de l'autre, et pour me faire entendre plus intelligemment, quand Pierre, le banquier, a fait faire la coupe à l'ordinaire, il commence à donner les premières deux cartes à celui qui doit tenir la main après lui, et qui ordinairement se tient à sa droite, et ces premières deux cartes, comme je vous l'ai déjà dit s'appellent les cartes de la main ; ensuite il donne la troisième, qu'on appelle la carte du banquier, en la plaçant devant lui ; après quoi il donne la quatrième, qui est la réjouissance, et finalement la cinquième, la sixième, la septième, etc. en les plaçant comme il lui plaît sur la table, jusqu'à ce que sa carte vienne à tourner ; et si, par exemple, la cinquième carte a été un Huit, la sixième un Dix, la septième un Cinq, et la huitième une Dame, lorsqu'un Huit vient à tourner avant sa carte, il tire tout l'argent qu'il trouve sur le Huit, et il est obligé de placer ces deux Huit, un au côté droit de sa carte, et l'autre au côté gauche, ainsi que toutes les cartes qui tombent en doublet, et nos chevaliers d'industrie profitent beaucoup de cet arrangement, en rangeant les doublets, et ces doubles cartes de la façon suivante. Je suppose que la première carte double a été deux Rois ; alors celui qui tient la main range un Roi au côté droit de sa carte, et l'autre Roi au côté gauche et que les couleurs regardent le ciel ; si la seconde carte<sup>76</sup> a été deux Six, il place un Six dessous le Roi du côté droit, et l'autre Six dessus le Roi du côté gauche ; si la troisième double carte a été deux Sept, il place un Sept dessous le Six à la droite, et l'autre Sept dessus le Six à la gauche, et ainsi de toutes les cartes doubles qui sortent jusqu'à ce que sa carte vienne à retourner\* ; alors sa carte venant à retourner, il ramasse ces deux paquets dont l'un est à la droite, et l'autre à la gauche, et les joignant ensemble, il passe au-dessous les cartes du jeu qui sont restées dans sa main gauche, ainsi que celles qui se trouvent sur la table ; de façon que les deux petits paquets arrangés comme je viens de vous le dire se trouvent dessus ; après quoi faisant un faux mélange sans toucher auxdits deux petits paquets, il donne à mêler ses cartes à un de ses amis, qui est dans l'intelligence, et qui ponte aussi pour exciter les autres, lequel faisant un autre faux mélange remet les cartes entre les mains de celui qui donne la main\* comme elles étaient auparavant ; le banquier remêle de nouveau comme il le juge à propos, et donne à couper à celui qui a mêlé, ou à un autre qui est aussi dans l'intelligence ; celui qui coupe étant bien sûr que l'arrangement se trouve dessus, qui est composé de seize à dix-huit cartes, il coupe dessous laissant douze à quatorze cartes au talon ; et alors celui qui donne le Lansquenet gagne sûrement la réjouissance, et toutes les premières cartes qui tombent après ; et afin que vous compreniez mieux ce que je viens de vous marquer, faites en vous-même l'essai chez vous, et vous en serez bientôt éclairci.

Si par hasard vous vous trouvez dans quelque compagnie où vous remarquiez ce manège, votre meilleur parti est celui de ne pas jouer ; il est vrai que si vous hasardez quelques louis d'or sur les premières cartes de la main, vous les gagneriez sûrement ; mais celui qui donne la main sachant aussi bien que vous que ces cartes

---

<sup>75</sup> Il indique ainsi qu'on ne pourra plus rien mettre sur cette carte quand elle sera à nouveau tirée.

<sup>76</sup> Comprendre : « la seconde double carte ».

gagneront ne vous les tiendrait pas, et vous ne pourriez pas le forcer à le faire, vu que ce jeu est libre<sup>77</sup>.

Par ma première je vous dirai encore quelque chose sur ce jeu ; ce qu'attendant, j'ai l'honneur de me dire avec une sincère amitié,

Monsieur et ami,

Votre très humble obéissant serviteur et ami,  
D. S. P.

#### DIX-NEUVIÈME LETTRE.

De Venise, le 20 Décembre 1767.

MONSIEUR ET AMI,

Je vais encore aujourd'hui vous apprendre quelques ruses au sujet du Lansquenet, et finirai à ce sujet, croyant bien qu'après cette lettre vous serez dans le cas d'être à l'abri de ce que tous les chevaliers d'industrie pourraient tenter contre vous.

Il y a de faux joueurs qui n'ont pas besoin de cartes coupées, ni de carte plus longue, ni même de les ranger, et cependant ils ont l'adresse de gagner tout l'argent de la compagnie, en prenant seulement la réjouissance, et voilà comme ils font.

Lorsqu'à leur tour ils doivent tenir la main, et qu'un chacun de la compagnie a mêlé les cartes suivant l'usage, ils prennent les cartes avec la main gauche, et faisant semblant de vouloir bien les mêler, ils les jettent l'une après l'autre sur la table, au hasard, et telles qu'elles viennent, et ensuite ils les ramassent avec les deux mains, la couleur regardant la poitrine et remarquant deux seules cartes égales, soit deux Rois, deux Dix, etc. après quoi plaçant ces deux cartes au talon, autrement dit à la fin du jeu, ils les mêlent bien en apparence ; mais, cependant ces deux cartes égales sont toujours au talon, et à la fin ils les passent adroitement en haut ; c'est-à-dire au-dessus du jeu, et font passer dans le milieu de ces deux cartes trois autres cartes qu'ils prennent au hasard, de façon que les deux cartes égales se trouvent divisées par les trois cartes susdites, et ensuite passant encore trois autres cartes au hasard, ils font le pont et font couper à quelqu'un de leur connaissance, et qui est dans l'intelligence pour couper environ autant de cartes qu'ils sont convenus, et par ce moyen le banquier est sûr de toujours gagner la réjouissance, et faisant cette opération trois ou quatre fois dans la soirée, il gagne tout l'argent de la compagnie, vu que sur la réjouissance il y a presque toujours le quart de l'argent des pontes.

---

<sup>77</sup> Ceci semble contredire la lettre 17 : « Pierre est *obligé* de coucher autant d'argent que les pontes en ont mis sur chaque carte » ; « une personne de la compagnie met ses deux louis d'or sur l'As, et il *faut* que le banquier en fasse de même ». Il faut sans doute comprendre que tant que le joueur n'a pas tiré sa carte et la réjouissance, il peut renoncer à tenir la main (« Tous les joueurs sont banquiers tour à tour lorsque cela leur convient » dit l'*Encyclopédie*), mais qu'ensuite il n'a plus le choix.

Je viens de vous parler d'un mot qui vous est peut-être inconnu, et dont je ne me souviens pas de vous avoir encore parlé, en vous disant [comment] ils font le pont<sup>78</sup>.

Le pont se fait de la façon suivante. Lorsqu'ils ont le jeu de cartes à la main gauche, avec la main droite, ils font prendre un pli à la moitié du jeu qui regarde le ciel, et à l'autre moitié un pareil pli qui regarde la terre, pour lors ces deux moitiés font une petite ouverture, que les joueurs de profession appellent le pont, et lorsqu'ils ont quelqu'un dans leurs intérêts et confiance, ils donnent à couper à cette personne, qui sent d'abord le pont et coupe dedans.

Je crois de vous avoir suffisamment éclairci sur de jeu de Lansquenet, pour que vous puissiez vous éviter<sup>79</sup> des ruses et artifices de ce jeu, par lequel vous voyez que celui qui tient la main peut gagner gros, s'il fait seulement une couple de mains à fond ; par conséquent si vous vous trouvez obligé de jouer à ce jeu, je vous conseille d'hasarder peu de choses en pontant ; mais si au contraire vous avez l'occasion de tenir la main, vous pouvez y hasarder beaucoup, d'autant plus que les joueurs de profession ne peuvent rien faire contre vous pour gagner votre argent, à moins qu'ils ne trouvent la subtilité d'ôter de votre jeu de cartes, une carte, ce qu'ils font en coupant ou autrement ; alors ils mettent de grosses sommes sur ladite carte : par exemple, s'ils ôtent un Cinq de votre jeu de cartes, ils sont sûrs que dans le jeu il n'y a plus que trois Cinq ; et lorsque vous donnez la main, et que vous retournez un Cinq sur la table ; alors ceux qui vous ont joué ce tour, ou ceux qui en sont instruits savent pertinemment que dans le jeu que vous avez en main, il n'y a plus que deux Cinq, et mettent de grosses sommes sur le Cinq, lequel probablement doit sortir après votre carte que je suppose être un Roi, vu que vous avez trois autres Rois contre vous, et que les pontes n'ont que deux Cinq contre eux ; et pour vous garantir de telle surprise, ayez toujours soin de compter vos cartes après que les pontes vous les ont mêlées, c'est le seul moyen de n'être pas leur dupe.

Je ne veux pas oublier de vous dire que quelquefois les chevaliers d'industrie, lorsqu'ils tiennent la main, sont capables de faire passer dessous la carte qui vient à retourner à leur préjudice pour faire la main à fond : par exemple, supposons que A, en donnant la main, ait pour sa carte une Dame, lorsqu'une autre Dame vient à retourner, ce qu'il connaît par quelques marques ; alors quelqu'un de ses associés ou confidants fait semblant de vouloir hasarder quelque argent sur une carte qui se trouve au côté opposé, et par ce moyen couvre avec son bras le jeu de cartes, et pendant ce temps, celui qui tient la main passe promptement et avec adresse cette Dame à la fin du jeu, ce qui lui fait faire sa main à fond ; c'est à quoi vous devez bien prendre garde pour ne pas être la dupe de ces messieurs-là.

---

<sup>78</sup> D. S. P. a déjà parlé du pont dans la lettre 3. Nouvel indice que *L'Antidote* est peut-être l'œuvre de plusieurs auteurs.

<sup>79</sup> Comprendre : « vous garder... », « vous garantir... »

Je ne vous écrirai plus que vous ne m'ayez fait savoir si vous comptez encore rester longtemps à P... En attendant cette satisfaction, j'ai l'honneur de me dire avec un sincère attachement,  
Monsieur et ami,

Votre très humble obéissant serviteur et ami,  
D. S. P.

VINGTIÈME LETTRE.

De P... le 21 Janvier 1768.

MONSIEUR ET AMI,

Il faudrait que je fusse un grand ingrat si, après les obligations que je vous ai, je ne vous donnais de mes nouvelles, surtout lorsque vous me le demandez.

Je vous dirai que j'ai fait dernièrement un petit voyage à L...<sup>80</sup> pour rendre visite à Son Excellence Mgr De ... notre compatriote et ami qui s'y trouve incommodé de la goutte, ce qui l'empêche de se rendre à Madrid pour mettre en exécution les ordres qu'il a reçus de notre Souverain ; cependant à mon arrivée je l'ai trouvé beaucoup mieux qu'on ne me l'avait dit, et il espère être bientôt en état de suivre sa route, et m'a chargé de vous faire mille compliments de sa part.

J'ai bien reçu en son temps l'honneur de votre dernière, par laquelle vous avez la complaisance de me donner les dernières instructions sur le jeu du Lansquenet, dont je vous remercie infiniment ; mais présentement que<sup>81</sup> dans beaucoup de compagnies, ici les jeux de Piquet et de Berlan sont en vogue, et que plusieurs fois il m'est arrivé d'entrer dans la partie par pure complaisance, oserais-je vous prier de m'en apprendre les ruses et artifices pour m'en garantir, lorsque je tomberai entre les mains de quelque chevalier d'industrie.

Pendant le petit séjour que j'ai fait à L... j'ai été introduit, pour ainsi dire, malgré moi dans une société de riches négociants qui s'amuse tous les soirs en faisant des parties assez intéressantes<sup>82</sup> ; j'y reçus tout l'accueil possible, et on me proposa de m'amuser avec ces messieurs au Berlan ; je m'en défendis en disant que ce jeu m'était tout à fait inconnu, et je n'en savais point d'autre que le Pharaon qui m'amusa beaucoup : ces messieurs me répondirent poliment qu'ils ne voulaient pas que je fusse oisif, et qu'ils quitteraient leur jeu si je voulais leur faire une banque de Pharaon ; je les contentai, mais je trouvai parmi eux des pontes terribles et formidables par l'argent qu'ils couchaient sur une carte, et qu'ils poussaient jusqu'au sept et

---

<sup>80</sup> Lyon, comme il sera précisé dans la lettre suivante.

<sup>81</sup> « ... étant donné que... »

<sup>82</sup> « On dit que le gros jeu intéresse, que le petit jeu n'intéresse guère, pour dire qu'il n'y a que le gros jeu qui pique, qui attache. Et dans le même sens on dit intéresser le jeu, pour dire, le rendre plus intéressant en jouant plus gros jeu » (*Dictionnaire de l'Académie*, 1762, « intéresser »).

leva ; les deux premiers jours je perdis gros dans cette assemblée : mais grâce aux bons avis que vous m'avez donnés<sup>83</sup>, et que j'ai éprouvés moi-même touchant les pontes qui doivent toujours succomber, je ne me fatiguai point de cette perte et continuai à y aller tous les soirs ; mais le troisième, quatrième et cinquième jours je les ai bien maltraités, et ai non seulement regagné ce que j'avais perdu les deux premiers jours, mais encore 2000 louis d'or que j'ai partagés avec notre compatriote, Mgr De ... qui en était d'un tiers avec moi.

J'ai acheté ici quelques jolies pièces d'étoffe, entre autres une fort jolie pour faire des devants de veste<sup>84</sup>, je compte les envoyer la semaine prochaine à mes sœurs, et ai destiné celle que je crois la plus jolie à vous en faire un présent ; ainsi je vous prie de l'accepter des mains de mes sœurs comme une petite reconnaissance de vos bontés à mon égard.

J'ai l'honneur de vous saluer, et celui de vous dire que je compte encore passer l'hiver ici ; c'est pourquoi je réclame encore vos bonnes instructions sur les jeux de Piquet et Berlan, sur lesquels je vous prie de me donner quelques lumières pour me garantir des pièges qu'on pourrait me tendre sur ces sortes de jeux.

J'attends cette grâce de vous, et vous prie de me croire avec un sincère attachement,

Monsieur et ami,

Votre très humble obéissant serviteur et ami,  
C. D.

## VINGT-UNIÈME LETTRE.

De Venise, le 19 Février 1768.

MONSIEUR ET AMI,

J'ai bien reçu l'honneur de votre lettre, par laquelle j'ai vu avec plaisir le gain que vous et Mgr De ... avez fait à Lyon et vous remercie ainsi que lui de son bon souvenir.

Vous me chargez de vous instruire des ruses et artifices de Mrs les chevaliers d'industrie sur les jeux de Piquet et Berlan, je le ferai avec plaisir et commencerai aujourd'hui par le Piquet ; car ce jeu est fréquent partout. Premièrement je vous observerai qu'il y a des joueurs de profession de toutes sortes de degrés de finesse ; car il y en a qui savent beaucoup plus que les autres ; ceux d'un médiocre degré se servent de cartes coupées pour gagner l'argent de leurs adversaires ; ils prennent un jeu de cartes neuves qu'ils rendent avec les ciseaux les plus égales qu'ils le peuvent, soit en les coupant un peu en travers ou en large, après avoir fait cette opération ils prennent les quatre Sept, les quatre Huit et les quatre Neuf, et en coupent une petite

---

<sup>83</sup> Voir lettre 12.

<sup>84</sup> La veste était une camisole de soie portée *sous* le justaucorps, dont le devant, seul visible, était particulièrement brodé. Le prestige des soieries lyonnaises s'étendait donc jusqu'à Venise.

bande d'un côté en long pour les rendre un peu plus étroites que les autres, et ensuite ils prennent les quatre As, toutes les figures, et les quatre Dix, et en coupent une petite bande en haut pour les rendre un peu plus courtes que les autres ; mais observez qu'ils font ces dites opérations avec beaucoup d'attention et d'adresse, ce qui est très difficile à connaître, à moins que ce ne soit par des gens instruits, ou de la profession : or donc, lorsqu'ils jouent au Piquet avec telles cartes qu'ils ont trouvé les moyens d'insinuer sur la table, et lorsqu'ils donnent la main à leur adverse partie, après avoir mêlé au hasard, ils placent les cartes sur la table d'une situation<sup>85</sup>, que l'adversaire doit forcément couper de côté, et par ce moyen coupe une carte large, qui est un As, figure, ou Dix, laquelle reste dessous pour celui qui donne les cartes, et il reste dessus une carte plus étroite pour l'adversaire, qui est un Sept, Huit, ou Neuf ; par double avantage, lorsque ledit adversaire donne à couper au chevalier d'industrie, il coupe les cartes différemment, et en long aux fins de couper une carte longue qui est Sept, Huit, ou Neuf, qui reste dessous pour l'innocent, et la première carte pour le chevalier est sûrement un As, figure, ou Dix ; en conséquence ce dernier ayant la main, aura toujours pour sa première carte un As, figure ou Dix, et laissera à son adversaire pour la dernière carte du talon\* un Sept, Huit ou Neuf ; et au contraire quand il donnera la main, il donnera à l'adversaire toujours pour sa première carte un Sept, Huit ou Neuf, et trouvera pour sa dernière carte du talon toujours un As, figure ou Dix, et par cet avantage qui semble petit aux yeux des innocents, mais qui est extrêmement grand vis-à-vis de ceux qui sont éclairés, et qui en connaissent le fort, ledit chevalier gagnera tout l'argent que son adversaire peut perdre.

Le temps ne me permet pas de vous en dire davantage aujourd'hui ; mais, par le premier courrier, je vous dirai autre chose sur le même sujet ; ce qu'attendant, j'ai l'honneur de me dire avec un sincère attachement,

Monsieur et ami,

Votre très humble obéissant serviteur et ami,  
D. S. P.

## VINGT-DEUXIÈME LETTRE.

De Venise, le 24 Février 1768.

MONSIEUR ET AMI,

Je vous ai promis par ma dernière de vous donner encore quelques éclaircissements sur le jeu de piquet ; j'y satisferai en deux lettres.

Vous serez surpris en vous disant qu'il y a des gens qui, par leur subtilité, sont capables de remettre la coupe\* devant vos yeux, ou de vous changer les cartes sans que vous puissiez vous en apercevoir : je vous dirai auparavant ce que c'est que de remettre la coupe. Le chevalier qui joue avec vous au Piquet, a soin en mêlant les cartes d'en mettre au talon cinq mauvaises, composées de Sept, Huit ou Neuf, et

<sup>85</sup> « ... dans une position telle que l'adversaire doit... »

dessous ces cinq mauvaises trois As, et ensuite il vous donne à couper, et vous couperez au hasard, et où la main vous portera ; mais celui qui a le dessein de remettre la coupe, c'est-à-dire de remettre les cartes comme elles étaient auparavant, pour que les trois As se trouvent au talon, et les trois dernières cartes, et les cinq mauvaises au-dessus de ces trois As, s'y prend de cette façon : après que vous avez coupé il prend le paquet que vous devez poser sur l'autre, et le traîne un peu sur la table, afin que la dernière carte dudit paquet se détache un peu des autres, et en mettant ce paquet sur l'autre dans la même situation, il prend toutes les cartes de travers avec la main droite et les passe à la gauche suivant l'usage ordinaire ; après quoi il couvre les cartes par devant avec les quatre doigts de la droite, et dans ce même temps avec le pouce de ladite main droite, il fait une ouverture par derrière où se trouve la carte qu'il a fait détacher en traînant le paquet comme je vous l'ai dit ci-dessus, et dans cette petite ouverture il y passe le petit doigt de la main gauche, et serre les cartes dans ses deux mains comme si elles étaient dans une boîte, et en donnant les cartes deux à deux suivant la coutume, soit en vous parlant, ou en faisant semblant d'éternuer ou de cracher, il fait passer les cartes qui sont au-dessus de son petit doigt gauche dessous, et alors les cartes se trouvent dans la même situation où elles étaient auparavant votre coupe ; c'est-à-dire, que vous trouverez au talon cinq mauvaises cartes qui seront Cinq, Huit et Neuf, et lui il trouvera trois As ; mais ils font ces opérations vite et avec une adresse surprenante ; et il faut pour bien dire être de la profession pour s'en apercevoir ; et quand cette opération est faite par un homme adroit, il est presque impossible de s'en apercevoir, ou du moins il faut en avoir soupçon, et y porter une grande attention. Et comme cette ruse peut servir dans tous les jeux, il est bon que vous la reteniez dans votre mémoire, pour que personne ne vous dupe en vous remettant la coupe.

D'autres moins adroits que ceux dont nous venons de parler, après avoir mis les cartes dans leurs mains de la façon dont je vous ai dit ci-dessus, remettent la coupe en baissant un peu les mains dessous la table, feignant aussi d'éternuer ou de cracher.

D'autres, après avoir mis les cartes dans leurs mains, et étant tout prêts de remettre la coupe, sont couverts par le bras d'un associé, qui prend prétexte de moucher la chandelle, ou de prendre une prise de tabac dans la tabatière de celui qui donne les cartes, laquelle tabatière on a soin exprès de tenir au côté opposé.

Par ma première, je finirai de vous dire ce qui regarde le jeu de Piquet ; ce qu'attendant, j'ai l'honneur de vous saluer, et le plaisir de me dire avec un sincère attachement,

Monsieur et ami,

Votre très humble obéissant serviteur et ami,  
D. S. P.

## VINGT-TROISIÈME LETTRE.

De Venise, le 10 Mars 1768.

MONSIEUR ET AMI,

Je vous ai promis de finir aujourd'hui sur les ruses et artifices qui concernent le jeu de Piquet ; je vais y satisfaire.

Il y a des chevaliers d'industrie qui en jouant au Piquet mettent en usage une opération très simple, et avec laquelle ils font des gains considérables.

Vous savez bien que deux personnes qui jouent au Piquet mettent chacun devant eux les prises ou levées\* qu'ils ont faites, et que chacun en particulier les peut regarder quand il lui plaît et les mêler à son gré, ils se servent de cette liberté pour former l'arrangement suivant.

Ils prennent trois As, ou deux As, et un Roi, ou deux Rois et un As, et le mettent au talon de leurs levées, et en jouant ils passent dessous ces trois cartes cinq mauvaises comme Sept, Huit et Neuf, et lorsqu'ils doivent donner la main\* à l'adversaire, ils ramassent toutes les cartes, et faisant semblant de les mêler en apparence ils ne dérangent jamais les huit cartes susdites, et ensuite faisant un petit pont avec adresse, ils coupent une fois eux-mêmes, afin que le pont soit directement à la place où l'adversaire a coutume de couper, et s'il coupe dans le petit pont ce qui est presque sûr, il aura un très mauvais jeu ; de plus<sup>86</sup>, les cinq cartes qu'il prendra au talon ne seront que des Sept, Huit, ou Neuf, tandis que l'autre y trouvera trois cartes, qui seront des As ou des Rois.

Il y en a d'autres qui font une très petite marque avec les ongles à une seule As<sup>87</sup>, et toutes les fois qu'ils ont la main, ils ont l'adresse de couper trois ou quatre cartes au-dessous de l'As marquée, afin que prenant ladite As dans leurs cinq cartes du talon, ils puissent accommoder leur jeu. D'autres plus hardis marquent toutes les As en y faisant un très petit pli en haut du côté gauche, et lorsqu'ils donnent la main à leur adversaire, en mêlant les cartes, ils vont à la recherche de trois As, et les mettent au talon, et en faisant couper à l'adversaire ils retirent subtilement et avec la main gauche les trois As qui sont au talon, et donnent à couper avec la main droite, en tenant la main gauche devant leur poitrine, pour que l'adversaire ne puisse rien voir, et après qu'il a coupé ils ramassent les cartes avec la main droite, et les mettent sur les trois As qui sont cachées dans leur main gauche, et ensuite donnent les cartes ; mais vous comprenez bien que l'adversaire aura un pauvre jeu, puisque l'autre est sûr d'avoir trois As du talon, et la quatrième peut lui venir par hasard comme à l'autre.

D'autres mettent un mouchoir sur leurs genoux, et de temps en temps en mêlant les cartes pour donner la main, laissent tomber sur le mouchoir susdit une couple d'As, et en se donnant les cartes ils ont soin de s'en donner autant de moins qu'il y en a sur le mouchoir, et à la fin de la donne\*, ils ramassent le tout ensemble, et ont toujours beau jeu.

---

<sup>86</sup> Plus logiquement : « en effet ».

<sup>87</sup> As est du masculin dans le reste du texte, comme dans les dictionnaires de l'époque.

D'autres, lorsqu'ils ont la main, au lieu d'écarter\* cinq cartes, n'en écartent que trois ou quatre ; et après qu'ils ont pris les cinq cartes du talon, et ont vu leur jeu, ils mettent adroitement les cartes qu'ils ont de trop dans leur main droite, et faisant semblant de regarder leur écart\*, ils les glissent subtilement avec les trois ou quatre autres qu'ils ont écartées.

D'autres font placer un de leurs associés à côté de leur adversaire, sous prétexte de parier\* pour lui à la partie<sup>88</sup>, afin que leur associé regardant le jeu dudit adversaire puisse par des marques et signes dont ils sont convenus ensemble, leur faire connaître tout son jeu, et en quoi il porte, et cela s'appelle en langue de chevalier d'industrie le petit service\* ; pour moi je crois qu'on pourrait bien appeler cela le grand service, d'autant plus que si l'adversaire a 10 000 louis d'or, il les perdra sans ressource.

Je crois vous en avoir dit assez dit sur ce jeu, pour que vous puissiez vous garantir des embûches qu'on pourrait vous y tendre ; ainsi je ne vous en dirai plus rien. Je vous dirai qu'il m'est survenu des affaires de la dernière conséquence, qui demandent ma présence à Naples, où je compte me rendre avec mon épouse, sous l'espace de six semaines<sup>89</sup>, et ces affaires nous y retiendront au moins six mois ; ainsi je compte qu'à mon retour je vous trouverai en notre ville jouissant d'une parfaite santé ; je le souhaite et l'espère, pour avoir le plaisir de nous embrasser. Je vous écrirai encore une lettre avant mon départ, pour vous dire encore quelque chose sur d'autres jeux, comme le Berlan, le petit Paquet, les Dés et le Billard. En attendant cet avantage, j'ai l'honneur de vous saluer, et celui de me dire avec le plus parfait attachement,

Monsieur et ami,

Votre très humble obéissant serviteur et ami,  
D. S. P.

## VINGT-QUATRIÈME LETTRE.

De Venise, le 30 Avril 1768.

MONSIEUR ET AMI,

Je vous ai promis par ma dernière de vous écrire avant mon départ pour Naples ; j'y aurais véritablement satisfait plus tôt si mon épouse ne fût pas tombée dans une dangereuse maladie trois ou quatre jours après ma dite dernière, et il n'y a que huit jours qu'elle se lève ; je puis vous assurer que les médecins et moi pensions bien qu'elle n'en relèverait pas ; mais grâce à Dieu elle va bien présentement, et nous avons fixé notre départ d'aujourd'hui en huit jours, et suivant ma promesse je vais vous écrire quelque chose sur les artifices et ruses des jeux de Berlan, le petit Paquet,

---

<sup>88</sup> Comprendre : l'associé prétexte qu'il parie que l'adversaire gagnera la partie.

<sup>89</sup> Détail troublant, puisque Ange Goudar quitta lui aussi Venise pour Naples en compagnie de son épouse Sarah (mais un an plus tôt, en avril 1767).

les Dés et le Billard. Je commencerai donc par le Berlan<sup>90</sup> qui est un jeu que l'on peut jouer à deux, trois, ou quatre, et on donne trois cartes à chaque joueur, mais il faut les donner une à une ; c'est un jeu où l'on peut perdre cent mille florins et plus en un coup par entêtement ; car quand ce jeu [n'est] point borné<sup>91</sup> on peut s'y ruiner en un moment, fût-on riche de dix millions<sup>92</sup>.

Celui qui a les cartes en main pour faire la donne, met une pièce d'or ou d'argent sur la table suivant la convention des joueurs, cette pièce s'appelle la passe\*, le premier peut se carrer\* ; c'est-à-dire, mettre autant d'or ou d'argent sur la table que celui qui a donné les cartes, et ce privilège lui donne le droit de faire parler les autres avant lui ; le second peut aussi se contrecarrer\* ; c'est-à-dire, mettre autant d'or ou d'argent que celui qui donne les cartes, et celui qui est premier en cartes en ont mis tous deux ensemble ; alors cela arrivant ainsi c'est au troisième à parler\* ; c'est-à-dire, que lorsqu'il a examiné son jeu, il faut qu'il dise je passe\* ou je vois le jeu\*, et voir le jeu, cela veut dire confisquer<sup>93</sup> autant qu'il y a au jeu pour faire voir ses cartes ; le quatrième après avoir vu son jeu dit je passe, ou je vois le jeu et encore un louis d'or au-dessus du jeu ; alors celui qui a donné les cartes voit son jeu, et dit je passe, ou je tiens le jeu et encore trois louis d'or après ; ensuite le premier en cartes qui s'est carré peut dire je passe, ou je tiens le jeu et encore dix louis d'or après, et le second qui s'est contrecarré peut aussi dire je passe, ou je tiens le jeu et encore cent louis d'or après ; alors si le troisième qui a vu le jeu simplement, qui n'était alors que de la passe[,] de la carre, et de la contre carre, veut encore tenir il faut qu'il mette autant sur la table que celui qui a relancé de cent louis d'or ; si au contraire il sent que son jeu n'est pas assez fort, il dit encore je passe, cela veut dire que je ne veux pas tenir, et pour lors il perd sans montrer son jeu, ce qu'il a exposé ; si le quatrième en fait de même, il perd aussi sans montrer son jeu autant que le troisième et encore le louis d'or qu'il avait mis de plus ; si celui qui a donné les cartes en fait de même, il perd aussi autant que le quatrième, et encore trois louis d'or de plus ; si le premier en cartes en fait aussi de même, il perd autant que celui qui a donné les cartes et encore dix louis d'or de plus ; alors le second qui s'est contrecarré ramasse tout l'argent sans faire voir son jeu, et fait encore croire aux autres qu'il n'avait rien, et qu'il n'a mis ces derniers cent louis d'or que pour leur faire peur, cela à la vérité arrive souvent, mais on y est quelquefois pris ; après cela les joueurs croient qu'il en fait toujours de même, et veulent aussi le pousser, et il arrivera peut-être que dans le moment où ils

<sup>90</sup> L'orthographe retenue par *L'Antidote* était archaïque depuis une cinquantaine d'années. En France, au XVIIIe siècle, on écrivait plutôt Breland ou Breland mais, comme souvent, les étrangers emploient une forme ancienne. En russe, en allemand, le jeu est resté *berlan[d]* ; en italien *berlano*.

<sup>91</sup> C'est-à-dire quand les enchères ne sont pas bornées par une « cave » (une même somme que chaque joueur dépose sur la table au début de la partie).

<sup>92</sup> Cette lettre 24, sans doute la plus belle de *L'Antidote*, n'est pas sans rappeler l'article « Breland » de Diderot dans l'*Encyclopédie*. Dans les deux cas il s'agit de décrire les ressorts psychologiques d'un jeu de fureur et d'épouvante. « Il n'y a peut-être aucun jeu de hasard plus terrible et plus attrayant ». C'est la seule fois où *L'Antidote* considère que le jeu est une passion, et que la dupe n'en est pas la seule victime.

<sup>93</sup> Risquer ?

voudront l'intimider qu'il aura berlan\*, ou tricon\*, pour lors il est sûr d'avoir tout l'argent ; par exemple, supposons que les quatre que nous venons de faire jouer eussent le jeu suivant ; savoir, il retourne le Neuf de carreau ; le premier en cartes a dans son jeu l'As, le Roi et le Valet de carreau, et avec la retourne\* qui est un Neuf, cela lui fait quarante<sup>94</sup>, c'est-à-dire un très beau jeu, le second a trois As, c'est berlan, et encore plus beau jeu, le troisième a la Dame, le Valet, et le Dix de cœur, c'est trente, c'est aussi un beau jeu ; et le quatrième a trois Neuf et un quatrième Neuf qui retourne c'est tricon et tout le plus qu'on puisse avoir. Alors le premier qui a un très beau jeu, a mis le jeu et un louis d'or après, son jeu est de mettre bien plus<sup>95</sup>, mais il ne le fait pas dans la crainte d'épouvanter les autres, et qu'ils ne disent l'un après l'autre je passe ; le second qui a trois As qui font berlan et encore plus beau jeu que le premier met dix louis d'or après ; le troisième qui n'a que trente est épouvané, et craint l'As de cœur dans les autres mains<sup>96</sup>, par conséquent dit je passe ; mais le quatrième qui a en main trois Neuf et un de retourne ce qui lui fait tricon et le plus beau jeu de la carte<sup>97</sup>, dit va le jeu\* et encore cent louis d'or après ; alors le premier qui ne craint que berlan ou tricon, et qui espère encore trouver des carreaux dans les mains des deux autres, dit va les cent louis d'or et encore deux cents après, le troisième qui a berlan, et qui ne craint que le tricon qui est fort rare, dit va les deux cents louis, et encore mille après, le quatrième qui sait que personne ne peut l'emporter sur lui puisqu'il a tricon, dit va les mille louis, et encore dix mille après ; si les autres ne veulent plus relancer\*, il faut qu'ils mettent encore chacun les dix mille louis d'or dont l'autre a relancé, et seulement pour abattre le jeu : le premier abat son jeu, et fait voir qu'il a quarante, et demande aux autres s'ils ne lui portent point des carreaux ; le second fait voir qu'il a berlan d'As ; et le quatrième montre qu'il a trois Neuf et un de retourne, ce qui fait tricon, et ramasse tout l'argent.

Ainsi, vous voyez par cet exemple, mon ami, qu'on peut perdre bien gros en peu de temps, puisque si les autres eussent encore relancé par la force de leur jeu ou par entêtement, le jeu aurait encore monté bien plus haut ; comme aussi, si le premier et le second en cartes n'eussent pas voulu mettre les dix mille louis d'or de relance du quatrième, il aurait de même tiré tout l'argent qui était sur le jeu, sans seulement leur donner la satisfaction de leur faire voir son jeu, et aurait même dit qu'il n'avait rien, et que c'était seulement pour leur faire peur : enfin, c'est un jeu diabolique, et dans lequel il faut avoir le même visage avec rien qu'avec le plus beau jeu de la carte ; car on remarque beaucoup le visage d'une personne à l'aspect de son jeu, et les joueurs de profession savent bien déguiser leur visage lorsqu'ils jouent à ce jeu-là ; ils ont même l'air inquiet lorsqu'il n'ont rien, comme s'ils avaient le plus beau jeu du monde, et s'ils savent qu'ils ont à faire à des gens craintifs lorsqu'ils n'ont rien, ils poussent le

---

<sup>94</sup> 11+10+10+9.

<sup>95</sup> En une ligne le mot jeu est pris en trois acceptions différentes pour dire : les cartes que l'on a ; l'argent que l'on mise ; la façon dont on doit jouer.

<sup>96</sup> En effet, le joueur qui a en main la plus forte carte d'une couleur compte comme siennes les cartes de la même couleur qui sont dans les autres mains.

<sup>97</sup> Les plus belles cartes. L'expression est insolite ici car elle est ordinairement réservée au Piquet, où l'on distingue le point (les combinaisons) du jeu de la carte (les levées). Il n'y a pas à proprement parler de jeu de la carte au Brellan.

jeu avec autant de force que s'ils avaient berlan dans leurs mains, ce qu'ils font exprès pour que ceux qui ont beau jeu craign[e]nt berlan ou tricon, et dans cette crainte ils passent ; alors ceux qui les ont épouvantés tirent tout l'argent, et font croire qu'ils avaient berlan, parce qu'à ce jeu on ne montre jamais ses cartes, que quand il s'agit d'abattre : et les joueurs de profession, lorsque c'est à eux de donner les cartes, savent les arranger pour les donner telles que je viens de vous donner l'exemple ci-dessus<sup>98</sup> ; et quand ils font couper, ils remettent la coupe en éternuant ou en crachant, ou en se faisant cacher par la manche de quelqu'un de leurs associés qui mouche la chandelle, et ils ont cela de bon à ce jeu-là, qu'ils n'ont pas besoin de faire plusieurs coups de cette nature ; car avec un seul coup ils emportent l'argent des autres et quittent : autrement ils ont un jeu de cartes dans leur poche tout prêt arrangé, pour donner au premier quarante en triomphe<sup>99</sup>, aux deux autres berlan, et à lui tricon : observez aussi que celui qui a envie de changer les cartes a eu soin en commençant la partie de se mettre dans un coin ou contre le mur, afin que personne ne puisse aller et venir derrière lui ; alors quand il a joué un certain temps, et qu'il voit qu'il va bientôt donner\*, il commence à tirer un mouchoir de sa poche, qu'il tient sur ses genoux tendus fermes<sup>100</sup>, et met le jeu de cartes apprêté sur son mouchoir, et lorsqu'on lui a remis les cartes en mains pour les mêler, il les mêle bien, et donne à couper ; quand les cartes sont coupées, il fait semblant d'éternuer, et de cracher, et tenant les cartes qu'on a coupées dans la main gauche, en se baissant pour cracher, il les lâche sur ledit mouchoir, et prend subtilement le jeu apprêté, et donne ensuite les cartes une à une, et il se trouve que tous les quatre joueurs ont un très beau jeu, et même deux berlans et lui tricon ; ce coup est un coup à tirer cent mille florins si [c]es joueurs les ont ; ainsi, après ce coup, il n'est plus question de jouer, car les joueurs n'ont plus d'argent : de plus, pour lui aider à faire son coup, un de ses associés et spectateurs de la partie vient à propos lui marcher sur le pied, l'autre fait un cri, et jure après lui en faisant semblant d'y porter la main, et pendant ce temps il fait son coup, ou même on vient lui prendre une prise de tabac en passant la manche devant lui ou moucher la chandelle, etc. le tout pour lui donner le temps de faire ce changement de cartes, qui une fois fait n'a plus besoin d'être répété : mais je vous conseille en ami de ne jamais jouer à ce jeu-là, et ce n'est pas sans raison que la plus grande partie de nos princes en Europe l'ont défendu<sup>101</sup> ; car enfin ce n'est pas là un jeu à s'amuser.

<sup>98</sup> « Les Grecs ont à ce jeu un coup unique. Si la partie est composée de quatre joueurs, ils donnent à l'un brélan de rois, à l'autre brélan de valets et au troisième brélan de dix ; et ils prennent la peine de prendre pour eux brélan d'as » (Goudar, 1757, II, 39).

<sup>99</sup> Il n'y a pas de triomphe (c'est-à-dire d'atout) au Breelan. Mais dans la mesure où la couleur de la triomphe était désignée dans certains jeux par la carte que l'on retournait après avoir distribué les cartes, D. S. P. nomme ici improprement « triomphe » ce qu'il nomme ailleurs « retourne ». Le premier joueur a 40 points, produits par ses trois cartes et la retourne, qui est de même couleur.

<sup>100</sup> Il faut sans doute comprendre que le mouchoir est « tendu ferme » entre les genoux.

<sup>101</sup> « La police n'a pas tardé à sentir les tristes suites de ce jeu, et il a été proscrit sous les peines les plus sévères » (*Encyclopédie*, « Breland »). Mais les nombreuses ordon-

Me voilà encore présentement pressé du courrier, et il faut que je finisse la présente, que je ne pensais pas vous écrire si longue au sujet du Berlan ; mais en vous écrivant, la matière s'enfle sans s'en apercevoir ; mais comme j'ai encore huit jours avant mon départ, je vous promets de vous écrire par le premier courrier, ce que le temps ne me permet pas de vous dire aujourd'hui sur les trois autres jeux dont je vous ai parlé ; vous pouvez y compter comme sur le sincère attachement, avec lequel j'ai l'honneur de me dire,

Monsieur et ami,

Votre très humble obéissant serviteur et ami,  
D. S. P.

### VINGT-CINQUIÈME LETTRE.

De Venise, le 5 Mai 1768.

MONSIEUR ET AMI,

Je suis aujourd'hui à la surveillance de mon départ pour Naples, et avant que de partir, il est juste que je vous tienne ma parole de vous écrire aujourd'hui touchant les ruses et artifices dont se servent les chevaliers d'industrie ou joueurs de profession, lorsqu'ils jouent au petit Paquet, aux Dés et au Billard ; ce sera aussi la clôture de notre correspondance jusqu'à ce que j'aie eu le plaisir de vous voir de retour, que j'espère bien avoir quand je reviendrai en cette ville, et compte bien que mes instructions vous auront été assez profitables, pour vous trouver à mon retour jouissant d'une honnête fortune ; je le souhaite avec autant d'ardeur que si vous étiez mon fils.

Je commencerai par le jeu du petit Paquet, qui est un jeu aussi méchant pour le moins que celui du Berlan, et où les joueurs de profession font bien leur compte, puisque telles mesures que l'on prenne, ils vous attrapent toujours, soit que vous fassiez les paquets vous-même, ou qu'ils les fassent eux-mêmes, et pour y parvenir, ils prennent un jeu ou deux de cartes, et coupent les basses avec une paire de ciseaux ; c'est-à-dire, une petite bande en long de chaque côté, ce qui les rend un peu plus étroites que les autres ; ils font cette opération aux quatre Sept, aux quatre Huit, aux quatre Neuf, et aux quatre Dix, et les autres qui sont les douze figures, et les quatre As, ils en coupent aussi une petite bande par en haut et par le bas pour les rendre un peu plus courtes que les autres ; après cela ils trouvent les moyens de placer ces cartes sur la table, ou s'ils ne peuvent le faire, ils mettent le maître de maison dans leur

---

nances de Louis XV contre les jeux de hasard, répétées tout au long du règne, ne comprennent jamais le Brellan. Mirabeau père en demande l'interdiction pour une autre raison : « Vous défendez le Pharaon comme dangereux, et vous permettez le Brellan ; un instant de réflexion vous fera anathématiser ce dernier ; dans celui-ci entre beaucoup d'astuce, et il est important d'empêcher les citoyens de s'habituer, même dans leurs jeux, à user de finesse pour se tendre des pièges réciproques » (*L'Ami des hommes* (Avignon, 1756), I, 260).

confiance pour se faire servir par lui ces cartes un peu coupées, ce qui ne paraît presque rien ; car il faudrait en être prévenu pour s'en apercevoir, d'autant plus que cette opération est faite fort proprement ; après donc que ces cartes sont introduites sur la table, et qu'il s'agit de jouer au petit Paquet, si vous faites vous-même les paquets, vous prendrez naturellement les cartes en travers comme on coupe ordinairement, et vous ferez trois ou quatre paquets qui ne peuvent se trouver autres que des As ou des figures, vu que vous ne pouvez couper les cartes qui sont un peu plus étroites, d'autant plus qu'elles glissent<sup>102</sup> d'un côté ou de l'autre à l'attouchement des doigts ; alors celui qui joue avec vous prendra les cartes par le côté étroit en long, et fera aussi un paquet ou deux, qui ne seront que des Sept, Huit, Neuf ou Dix, parce que les As ou figures qui sont un peu plus courtes que les autres glisseront aussi à l'attouchement des doigts, et pour lors il prendra pour lui les trois ou quatre paquets que vous avez faits en mettant de grosses couches d'argent dessus, et vous laissera le paquet ou deux qu'il vous a coupés ; alors retournant il se trouvera que dans les quatre paquets qu'il a pour lui ce sera toutes figures et As, et vous toutes les basses cartes, par ce moyen gagnera tout ce qu'il a mis sur ses cartes ; autrement s'il fait lui-même les paquets ils vous les coupera toutes en long, pour que les paquets ne soient que des Sept, Huit, Neuf ou Dix, et vous dira, Monsieur, faites en un vous-même ; pour moi, alors<sup>103</sup> vous prendrez les cartes naturellement en travers comme tout le monde le fait, et vous lui couperez un As, ou une figure, et par ce moyen vous perdrez encore tout ce que vous aurez mis, et en peu de temps vous perdriez de cette façon tout ce que vous pouvez posséder ; ainsi quand vous jouerez à ce jeu, faites attention aux cartes, examinez-les, et voyez de quelle façon votre joueur coupe les cartes, autrement vous seriez dupé.

Quant au jeu de Dés, les joueurs de profession aiment beaucoup ce jeu, parce qu'il y a beaucoup de ruses à pouvoir exercer ; premièrement il y a des dés de toutes façons, il y en a des carrés et il y en a de presque ronds, étant écornés par l'ouvrier de tous les coins, il y en a aussi de plombés. Quand des chevaliers d'industrie voient jouer aux Dés, ils remarquent premièrement si, lorsqu'on jette les dés fort, ils amènent gros jeu ou des bas points : alors quand ils ont fait ces remarques, ils se proposent d'entrer à la partie, si on joue au plus haut point ils tâchent de profiter de leurs remarques<sup>104</sup>, mais ils tâchent toujours d'exciter les joueurs à jouer le Passe-dix, parce que c'est un jeu qui va bien plus vite, et quand on a les dés en mains, on continue toujours de jouer jusqu'à ce qu'on ait manqué. Par cette raison les joueurs ont toujours trois ou quatre jeux de dés dans leur poche de toutes les façons ; c'est-à-

<sup>102</sup> « ...puisqu'elles glissent... »

<sup>103</sup> Comprendre : « faites en un vous-même pour moi ; alors... »

<sup>104</sup> Petit problème moral : est-ce là tricher ? Oui, dira à son tour Buffon : « Je suppose qu'avant de jouer au passe-dix, l'un des joueurs fût assez fin, ou pour mieux dire, assez fripon pour avoir jeté d'avance mille fois les trois dés dont on doit se servir, et avoir reconnu que dans ces mille épreuves il y en a eu six cents qui ont passé dix, il aura dès lors un très grand avantage contre son adversaire en pariant de passer » (« Essai d'arithmétique morale », in *Histoire naturelle [...], Supplément*, t. IV (Paris : Imp. royale, 1777), p. 65). « Être instruit » était d'ailleurs un euphémisme courant, presque un synonyme, pour « tricher ».

dire de presque ronds, et des carrés, dont la moitié sont à la passe\*, et l'autre moitié sont à la manque\* ; les dés à la passe sont des dés plombés sur l'As, le Deux, et le Trois, de façon qu'en roulant ces dés ils tombent toujours sur leur côté le plus lourd, et par conséquent amènent Six, Cinq, ou Quatre, et conséquemment passent toujours, et des dés à la manque sont des dés plombés au Six, Cinq, et Quatre, par conséquent en les roulant ils amènent toujours As, Deux, et Trois, de cette façon quand ces chevaliers d'industrie ont une fois introduit des dés à la passe ou à la manque à ceux qui jouent, ils sont bien sûrs de leur gain ; par exemple, un chevalier d'industrie, qui est une fois entré en partie avec trois, quatre, cinq, ou six joueurs, et qui a envie de changer les dés pour en mettre à la manque, lorsque c'est à lui de jouer il prend son jeu de dés dedans sa poche et le tient dans la main gauche, et lorsqu'il prend les dés sur la table pour les mettre dans le cornet, il en laisse tomber un comme par mégard[e], alors se baissant pour le ramasser, il met vite et avec adresse ses trois faux dés dans le cornet, et tient les autres dans la main gauche ; ensuite il joue de sa main droite en pariant de passer ; il manque et jure contre les dés, disant je ne joue plus je suis trop malheureux ; après quoi quand les autres vont jouer il parie dix, vingt ou trente louis que le joueur ne passe pas, enfin il ne passe pas, et pendant vingt ou trente coups personne ne passe, et il n'y a que lui qui gagne tout l'argent parce qu'il ne tient pas les dés à son tour, et de cette façon personne ne le soupçonne en rien d'autant plus qu'il ne joue pas<sup>105</sup>.

Autrement pour gagner plus promptement l'argent de la compagnie, il joue honnêtement dix ou douze fois, et lorsque son tour revient à pousser les dés, il les change de la façon dont je viens de vous dire ou autrement, et met à la place des dés à la passe, et au moyen de ces dés il passe autant de fois que la compagnie avec laquelle il joue a d'argent à gagner ; j'en ai connu un ici qui a passé quarante-deux fois de suite, et a gagné plus de vingt mille ducats ; enfin, personne n'avait plus d'argent, et tout le monde a quitté ; il a resté seul à la table en disant encore personne n'en veut donc plus, et il a encore mis les dés dans sa poche comme par distraction, le maître s'en étant aperçu lui dit, Monsieur, voulez-vous emporter tout l'argent de la maison et encore les dés ; c'est vrai, dit-il, je n'y pensais pas, et il rendit non pas les siens mais les véritables dés du maître. Aussi voyez quel avantage il y a de tomber dans les mains de ces messieurs-là, et je vous conseille, lorsque vous jouerez à ce jeu, de bien prendre garde à leurs mains ; car il y en a de si subtils qui, quoique vous soyez présentement averti, vous les changeraient encore en votre présence sans que vous vous en aperçussiez.

Il me reste donc encore à vous parler du jeu de Billard<sup>106</sup>, qui est cependant un jeu d'adresse, et où on pense qu'on ne peut pas être trompé, mais il y a pourtant beaucoup de joueurs qui savent cacher leur jeu, et qui se laisseront gagner cinq ou six parties de suite ; mais lorsque le jeu devient sérieux, et commence à s'échauffer, ils jouent différemment, et ne prennent des points qu'à mesure qu'ils en ont besoin ; et il se trouve beaucoup de parieurs\* qui vous excite à gager pour vous, et ces parieurs

---

<sup>105</sup> Il convient de bien distinguer le joueur du parieur.

<sup>106</sup> D. S. P. parle du Billard de façon très générale sans préciser de quel type de partie il s'agit (parties ordinaire, de doublet, de bricole ; jeux de la guerre, de la carambole...).

sont de moitié<sup>107</sup> et des associés du joueur ; et s'ils voient que vous ne voulez pas parier, ils vous diront, Monsieur, votre partie<sup>108</sup> est très bonne avec Mr. un tel, vous ne pouvez jamais perdre, mettez-moi de moitié ou d'un quart comme il vous plaira ; prenez ces cent louis, nous serons de moitié, jouez gros jeu avec lui ; car quand cet homme joue gros jeu, il perd la tête, et ne peut plus faire des billes<sup>109</sup> ; si vous tombez dans le panneau vous perdrez sûrement, et ces messieurs vous diront, il faut avouer que vous avez joué malheureusement aujourd'hui, prenez demain votre revanche, j'en serai toujours de moitié, et jouez hardiment, il faut qu'il succombe ; car cet homme n'est pas de votre force, et si vous jouez le lendemain et le surlendemain, c'est toujours argent perdu, et ces messieurs-là partageront votre argent.

Autrement si vous jouez, et que vous ne vouliez ni jouer gros jeu, ni parier avec personne, les chevaliers d'industrie qui s'entendent avec celui qui joue avec vous, lui disent, Monsieur, je parie dix louis d'or pour celui qui joue avec vous ; l'autre dit cela suffit, Monsieur, je les tiens, ensuite ils vous prient de jouer de votre mieux, et lorsque vous manquez une bille dans un beau coup, ils vous font entendre que si votre partie eût été plus intéressée, que vous auriez pris plus de peine, et lorsque vous avez perdu la partie, ils demandent la revanche, et vous prient de vous en mettre de moitié ; vous qui êtes honnête homme, et qui avez peur qu'on ne vous soupçonne de faciliter le gain de l'autre, vous répondez que vous en êtes de moitié ; vous perdez une, deux, trois ou quatre parties ; alors vos associés demandent à redoubler le jeu, insensiblement vous voilà enfilé<sup>110</sup> dans une perte considérable, tandis que vous n'aviez cependant commencé que dans le dessein de vous amuser.

D'autres s'y prennent encore différemment ; ils font jouer devant vos yeux un homme que vous connaissez plus faible que vous, avec un que vous connaissez plus fort que vous, et ce plus faible qui joue gros jeu vous propose encore de parier gros pour lui à la partie ; vous qui connaissez qu'il ne peut pas tenir à la longue contre le jeu de l'autre, ne demandez pas mieux que de parier contre lui, et l'autre pour qui vous pariez se laisse gagner, en faisant cependant balancer la partie depuis deux à deux, quatre à quatre, six à six, huit à huit<sup>111</sup>, jusqu'à la dernière bille que votre joueur perd toujours, et il vous dit pour toute consolation qu'il a joué malheureusement, ou qu'il a dîné en ville, et que le vin lui fait mal à la tête, et il tâche de vous exciter à

---

<sup>107</sup> Être de moitié avec un joueur, c'est s'engager à partager ses gains et ses pertes.

<sup>108</sup> Partie a ici le sens technique particulier de rapport de force entre deux joueurs. « On dit qu'une partie est bien faite, est mal faite, qu'elle est égale, pour dire qu'elle est faite entre des joueurs de même force, entre des joueurs de force inégale » (*Dictionnaire de l'Académie*, 1762). Au Billard, où les paris étaient très importants, le tripot arrangeait les parties avec soin (voir Restif de La Bretonne, *Les Nuits de Paris*, ch. 188).

<sup>109</sup> On disait bille plutôt que boule.

<sup>110</sup> Terme de jeu (« S'enfiler, se dit au Trictrac, quand on a mis son jeu dans un tel désordre, qu'on ne peut éviter de perdre le tour ou plusieurs trous », *Dictionnaire de l'Académie*, 1762) souvent employé figurément : « Est-il bien enfilé ? », dit Figaro du Comte (*Le Mariage de Figaro*, I, 10).

<sup>111</sup> La partie ordinaire de Billard se jouait en seize points.

prendre le lendemain votre revanche ; en attendant ils vont partager ensemble votre perte, et ces messieurs-là appellent cela tirer la bécassine<sup>112</sup>.

Je vous crois présentement assez instruit sur les ruses et artifices, que pourraient vous tendre tous les chevaliers d'industrie ou joueurs de profession, et espère bien vous en avoir assez dit pour ne pas les craindre, et souhaite, comme je vous l'ai dit, que mes instructions vous soient aussi profitables que je le désire, et vous ramènent auprès de nous avec une fortune honnête ; si mes souhaits sont accomplis à ce sujet, il ne me restera plus qu'à désirer la continuation de votre amitié, que je réclamerai toujours, ayant l'honneur d'être avec le plus parfait attachement,

Monsieur et ami,

Votre très humble obéissant serviteur et ami,  
D. S. P.

F I N.

---

<sup>112</sup> L'expression a déjà été expliquée dans la lettre 7.

## Table des lettres

Lettre I	Arrivée du voyageur à Paris ; il demande les conseils du Vénitien
Lettre II	Pharaon (1). Comment on marque les cartes
Lettre III	Pharaon (2). Comment le banquier arrange les cartes pendant la partie ; l'écartete
Lettre IV	Pharaon (3). Comment le banquier arrange les cartes avant la partie
Lettre V	Pharaon (4). Comment le banquier arrange les cartes ; comment on tire la bécassine
Lettre VI	Remerciements du voyageur, néanmoins dupé
Lettre VII	Pharaon (5). Comment débanquer la banque : préparation des cartes glissantes
Lettre VIII	Pharaon (6). Comment débanquer la banque à petit coups, avec des cartes tarotées faites exprès
Lettre IX	Pharaon (7). Comment débanquer la banque : avec le tarotage naturel ; avec des cartes blanches
Lettre X	Pharaon (8). Comment débanquer la banque : ponter à carte couverte ; technique de l'œil postiche et volant
Lettre XI	Pharaon (9). Comment débanquer la banque, en introduisant six cartes dans la coupe
Lettre XII	Pharaon (10). Inégalité naturelle du jeu ; avantage du banquier
Lettre XIII	Bassette (1). Comment on coupe et ponte à ce jeu-là ; comment le banquier prend la carte favorite d'un ponte
Lettre XIV	Bassette (2). Comment attraper l'argent des pontes : méthode des petits plis
Lettre XV	Bassette (3). Comment attraper l'argent des pontes : arrangement du paquet
Lettre XVI	Remerciements du voyageur, qui a démasqué deux escrocs
Lettre XVII	Lansquenet (1). Comment faire sa main à fond : méthode de la carte longue
Lettre XVIII	Lansquenet (2). Comment ranger les doublets pour gagner la réjouissance
Lettre XIX	Lansquenet (3). Autre moyen de gagner la réjouissance ; ce que c'est que le pont ; autre finesses
Lettre XX	Remerciements du voyageur ; son fructueux séjour à Lyon
Lettre XXI	Piquet (1). Cartes coupées
Lettre XXII	Piquet (2). Comment on remet la coupe
Lettre XXIII	Piquet (3). Comment préparer le talon ; le petit service
Lettre XXIV	Brelan
Lettre XXV	Petit paquet ; dés (Passe-dix, dés à la manque et à la passe) ; Billard

## Dictionnaire

### ACADEMIE (L8 §6)

Maison de jeu. « Se dit abusivement [...] des lieux publics où l'on reçoit toutes sortes de personnes à jouer aux dés et aux cartes, ou à d'autres jeux défendus », dit Furetière ; alors que Richelet est plus modéré : « C'est une maison où l'on donne à jouer aux dés, aux cartes, et aux autres jeux où jouent d'honnêtes gens. » Le mot était apparu dès le début du XVIIe siècle dans ce sens ironique ou euphémistique, pour concurrencer brelan. « Ce titre a été tellement prodigué en France, qu'on l'a donné pendant quelques années à des assemblées de joueurs, qu'on appelait autrefois des tripots. On disait académies de jeu » (Voltaire, *Questions sur l'Encyclopédie* in *Œuvres complètes*, Oxford, Voltaire Foundation, XXXVIII, 76). Les académies étant surveillées par la police on n'y jouait ordinairement que les jeux licites, et non le Pharaon, comme le suggère D. S. P. .

### BANQUIER (L2-19, *passim*)

« Celui qui tient le jeu et l'argent, et qui a le fonds devant lui pour payer ceux qui gagnent » (Furetière). À la Bassette et au Pharaon, le banquier joue contre les pontes. Il fournit le fonds, abat les cartes, ramasse et paie l'argent. En France, le banquier de la Bassette se nomme également *tailleur*, et peut être assisté d'un *croupier* (mots absents de *L'Antidote*).

### BASSETTE (L13-L15, *passim*)

La Bassetta se jouait depuis longtemps en Italie (« spacciativo giuoco », écrit Laurent de Médicis en 1481 ; « Chiamo la Bassetta bestiale », rétorque Berni en 1526 ; « Baseta, ludus desperatorum », renchérit Cardan en 1563) quand elle fut introduite à Paris en 1678 par Ascanio II Giulio Giustinian, ambassadeur de Venise. En France, le Pharaon a rapidement supplanté la Bassette, qui disparaît après la Régence. D'Alembert en parle comme d'un jeu « qui n'est plus en usage aujourd'hui ». Dans toute l'*Histoire de ma vie*, Casanova ne joue que deux parties de Bassette : à Corfou et à Venise. Il n'y a peut-être que les territoires vénitiens où les deux jeux aient durablement coexisté.

Tant au Pharaon qu'à la Bassette, la banque est toujours tenue par la même personne, redoutable idée italienne qui distingue ces jeux du Lansquenet et des principaux jeux de hasard français du XVIIe siècle, où la taille était un privilège tournant. Un second principe de base (la carte de droite est pour le banquier ; celle de gauche pour les pontes) est commun aux deux jeux.

Mais trois caractéristiques principales différencient la Bassette : le banquier tient les cartes face en dessus, du moins dans la *bassetta alla Veneziana* ou dans le *Szto* dont il s'agit sans doute ici ; les doublets sont entièrement en faveur du banquier ; en revanche celui-ci ne prend que les deux tiers de l'argent éventuellement misé sur la première carte qu'il tirait pour lui, dite carte *facée*. Comme le banquier de la Bassette

devait également *facier* les cartes que les pontes prenaient en cours de jeu, le déroulement de la taille était sans doute plus lent et demandait une plus grande attention qu'au Pharaon. Mais *L'Antidote* ne parle pas du tout de la *face*.

On trouve les règles de la Bassette bien exposées dans *La Noble Vénitienne ou la Bassette* de Jean de Préchac (Paris : C. Barbin, 1679) ; sommairement dans Furetière (1690) ; confusément dans le *Dictionnaire de Trévoux* (1734) ; clairement et avec détails des probabilités dans l'*Encyclopédie* (1752), sous la plume de d'Alembert lui-même.

Les règles auxquelles se réfère l'expert vénitien D. S. P. sont plutôt celles du Stose (voir ce mot) et donc un peu différentes. Il exclut par exemple le paroli, qui est pourtant bien admis comme terme de Bassette ; il semble également que les pontes ne puissent pas reprendre de carte tant que toutes ne sont pas tombées. Il est vrai que ni l'*Encyclopédie* ni le *Trévoux* ne mentionnent explicitement le paroli dans leurs règles, mais Préchac le décrit précisément : « L'abbé a mis une pistole sur le 7 ; après qu'il l'a gagnée, il retrouse le coin de ses cartes pour marquer qu'il joue la poste, et ce qu'il vient de gagner, on appelle cela Alpiu, qui est proprement paroli. »

Voir aussi un autre ouvrage de Préchac, *Les Désordres de la Bassette* (Paris : Quinet, 1682).

#### BECASSINE (L5 §4 et L25 §7)

« On dit proverbialement, tirer la bécassine, pour dire, tromper au jeu en cachant son habileté et sa force » (*Dictionnaire de l'Académie*, 1762). *L'Antidote* donne un sens un peu plus précis, confirmé par Nougaret (*Tableau mouvant de Paris*, 1787, II, 357) : il s'agit de s'associer avec une dupe et de perdre délibérément au profit d'un complice.

#### BLANC (L7 §4 ; L8 §2 ; L9 §4)

Le blanc est le dos de la carte. Montaigne parle des cartiers qui ne peuvent « si soigneusement polir et blanchir l'envers de [leurs] cartes qu'aucuns joueurs ne les distinguent seulement à les voir couler par les mains d'un autre » (*Essais*, III, 13). Diderot souligne qu'on « ne peut trop attentivement conserver l'égalité de blancheur au côté de la carte que le joueur regarde quand il mêle ou qu'il donne » (*Encyclopédie*, « Cartier »). Ces dos blancs étaient bien pratiques pour toutes sortes de réemplois : les *Mémoires secrets* (9 février 1762) prétendent par exemple que l'érudit Camille Falconet avait toute sa vie noté les anecdotes qu'il apprenait sur 150 000 cartes (soit 2769 jeux entiers) qu'il légua à sa mort à Lacurne de Sainte-Palaye. Mais ces cartes coûtaient cher aux joueurs parce qu'elles exigeaient qu'on les remplaçât souvent ; les dos blancs disparurent donc progressivement au cours du XIXe siècle. Voir TAROTAGE.

#### BERLAN (au XVIIIe siècle on écrivait plutôt BRELAN ou BERLAND) (L24, *passim*)

Le mot a désigné d'abord une maison de jeu ; puis, au début du XVIIe siècle, un jeu de cartes (« le brelang qui se joué à trois cartes... », *La Mort aux pipeurs* (Paris : D. Guillemot, 1608)) ; et enfin, la réunion de trois cartes semblables.

On jouait au Brelan à la cour de Louis XIV dès 1671. On y a joué en France jusqu'à la Révolution ; il fut alors supplanté par la Bouillotte, qui en diffère peu.

Quinze ans avant *L'Antidote*, la fureur du Breland avait déjà été décrite par Diderot dans son article pour l'*Encyclopédie* : « C'est votre tour à parler, vous croyez avoir jeu de risquer la valeur de la *passé* ; je suppose qu'elle soit d'un écu, vous dites, *je joue*, vous mettez au jeu un écu. Celui qui vous suit, croira pouvoir aussi risquer un écu, et dira, *je joue*, mettra son écu : mais le troisième croira son jeu meilleur qu'un écu ; il dira, *je joue aussi, voilà l'écu de la passé, mais j'en mets vingt, trente, quarante en sus*. Le quatrième joueur, ou *passé*, ou *tient*, ou *enchérit* [...]. » Mais, contrairement à D. S. P., qui ne s'intéresse qu'au terrible mécanisme des enchères, Diderot s'était d'abord astreint à donner les règles du jeu :

« Breland. Jeu de cartes : il se joue à tant de personnes que l'on veut : mais il n'est beau, c'est-à-dire très ruineux, qu'à trois ou cinq. L'ordre des cartes est as, roi, dame : valet, dix, neuf, huit, sept, six : l'as vaut onze points : le roi, la dame, le valet et le dix, en valent dix ; les autres cartes comptent autant de points qu'elles en portent ; on laisse rarement les six dans le jeu. On donne trois cartes, ou par une, ou par deux une, ou par une deux, mais non par trois. Si un joueur a dans ses trois cartes, l'as, le roi, et la dame d'une même couleur, il compte trente-un ; s'il a l'as et le dix, il compte vingt-un : s'il a le dix, le neuf et le sept ; il compte vingt-six, et ainsi des autres cartes ou jeux qui peuvent lui venir. S'il a dans ses trois cartes, ou trois as, ou trois rois, ou trois valets, il a *breland*. Un *breland* est supérieur à quelque nombre de points que ce soit ; et entre les *brelands*, celui d'as est supérieur à celui des rois ; celui de rois à celui de dames, et ainsi de suite. Les as, ou plus généralement les cartes qui se trouvent dans la main des joueurs, emportent toutes les cartes inférieures de la même couleur qui se trouvent aussi sur le jeu ; ainsi si un joueur a trois cœurs par le valet, et qu'un autre joueur ait ou l'as, ou la dame, ou le roi de cœur seul ou accompagné, il ne reste rien au premier, et le second a quatre cœurs au moins. Il n'y a d'exception à cette règle que le cas du *breland* ; les as mêmes n'emportent point les cartes qui font *breland* dans la main d'un joueur. »

Le Breland est donc un jeu d'enchère (on disait alors de *renvi*) et de bluff, dont le plus proche équivalent actuel est le Poker. Une différence importante est que le joueur de Breland n'a que trois cartes, mais il peut y ajouter la retourne (voir ce mot) ainsi que les cartes que ses adversaires possèdent dans une couleur donnée, s'il possède la plus haute carte dans cette couleur.

Premières règles dans Desmartins, *Instructions pour un jeu de cartes* [...], 1676 ; puis dans *Le Royal Jeu de l'homme et du piquet*, 1683 (souvent réédité jusqu'en 1735). Voir aussi Lacombe, 1792. Le *Larousse du XIXe siècle* donne des règles très différentes.

Voir des parties de Breland dans Crébillon, *Tanzai et Néardané*, in *Œuvres complètes* (Paris : Classiques Garnier, 2000), I, 392, et *Le Hasard du coin du feu*, 1763, *ibid.*, II, 663 ; et Restif de la Bretonne, *La Paysanne pervertie*, 1784 (lettre 126).

#### CARRE, CARRER (L24 §2)

Au Breland, la *carre* est la somme, égale à la *passé*, que le premier joueur met sur la table pour *se carrer*, c'est-à-dire, acheter le privilège de parler après les autres (L24 §2). *Se carrer*, *être carré* sont des termes de la Bouillotte, absents des règles anciennes du Breland, et dont *L'Antidote* propose la première occurrence connue. Voir CONTRE-CARRE.

## CARTE COUVERTE (L10 §2)

Ponter à carte couverte, c'est miser sur une carte que ne connaît pas le banquier ; le ponte ne la retourne que pour réclamer son gain éventuel. Cette pratique, décrite dans la dixième lettre de *L'Antidote*, est absente des rares règles publiées du Pharaon. Or elle était évidemment en usage à Moscou vers 1830, sans quoi le dénouement de *La Dame de pique* de Pouchkine serait incompréhensible : « Tchékalinski se mit à tailler ; ses mains tremblaient. À droite vint une dame ; à gauche un as. « L'as gagne ! dit Hermann, et il découvrit sa carte. – Votre dame est battue », dit doucement Tchékalinski. Hermann tressaillit ; en effet au lieu d'un as, il tenait une dame de pique. »

## CARTES DE LA MAIN, CARTE DU BANQUIER. (L18 §2)

Au Lansquenot les deux premières cartes que tire le banquier sont les cartes de la main ; la troisième, la carte du banquier ; la quatrième est la réjouissance (voir ce mot). Les cartes de la main n'existent pas dans les règles de l'*Encyclopédie* et de Lacombe. Dans d'autres règles, ce sont des cartes neutres, sur lesquelles personne ne peut miser. Dans *L'Antidote*, il semble qu'on peut miser sur ces cartes.

## CHEVALIER D'INDUSTRIE (L11, L16, L18-21, L23, L25)

Le sous-titre de *L'Antidote* pose une équivalence entre joueur de profession et chevalier d'industrie ; mais l'expression, qui semble dater de la fin du XVII<sup>e</sup> siècle, sous la forme « chevalier de l'industrie », avait une acception plus large : « On appelle burlesquement, Chevalier de l'industrie, un escroc, un filou, un parasite qui n'a point de bien, et qui ne subsiste que par son adresse aux dépens des autres. » L'aventurier Buscon de Quevedo [1626] est le premier qui a été appelé Chevalier de l'industrie (Furetière). « Je m'associai ensuite avec des chevaliers d'industrie, qui cultivèrent si bien mes heureuses dispositions, que je devins en peu de temps un des plus forts de l'ordre » (Alain-René Lesage, *Gil Blas*, éd. Maurice Bardon (Paris : Classiques Garnier, 1962), I, livre V, ch. 1, p. 279). « Tous ces escrocs consommés en ruses habiles, prennent le titre de comte, de marquis, de baron et surtout de chevalier. Voilà pourquoi l'on dit de tel homme qui vit sans revenu, c'est un chevalier d'industrie » (L.-S. Mercier, *Tableau de Paris*, 1783, ch. 31). Le mot d'industrie (L16 §3) était lui-même un euphémisme : « Et je vais t'enseigner à vivre d'industrie » (Destouches, *Le Dissipateur*, V, 9). Prévost parle d'une « Ligue de l'Industrie » (*Manon Lescaut*, éd. Claire Jacquier (Paris : Gallimard, 2005) p. 92) qui est bien quant à elle une association de purs tricheurs.

## CONTRECARRE, CONTRECARRER (L24 §2)

Au Breton, la contrecarre est la somme, double de la passe, que le second joueur peut mettre sur la table pour acheter le privilège de parler après les autres joueurs (L24 §2). On ne rencontre ces termes que dans les règles de la Bouillotte au XIX<sup>e</sup> siècle. Voir CARRE.

## COUCHE, COUCHER (L3 §2, L7 §3-4, L8, L13 §1, L15, L17, L25 §2)

Faire une couche, c'est-à-dire mettre de l'argent sur une carte. On disait figurément « un homme couche gros » pour dire « il avance des choses extraordinaires et

au-dessus de ses forces » (*Dictionnaire de l'Académie*, 1694). Inversement, Montaigne dit : « Je couche de peu, car à peine ai-je perdu mes girouettes de vue » (*Essais*, III, 9). Le verbe et le nom ont été remplacés par *miser* et *mise* au cours du XVIIIe siècle.

COUPE (REMETTRE LA –) (L22 §2)

Opération frauduleuse qui consiste à replacer dans leur ordre initial les deux moitiés du jeu de cartes que vient d'intervertir la coupe. Goudar et Mailhol disent *faire sauter la coupe*.

COUVRIR, DECOUVRIR (L7 §4 ; L8 §6 ; L17 §3)

Au Pharaon. « On dit, Couvrir une carte, pour dire, Mettre de l'argent sur sa carte » (*Dictionnaire de l'Académie*, 1762). On peut donc penser que *découvrir sa carte*, qui n'est pas dans les dictionnaires, signifie : retirer (provisoirement) sa mise de dessus une carte qui vient de gagner. Les lettres 7 et 8 ne sont pas absolument claires sur ce point. Pour un autre sens de couvrir et découvrir, voir CARTE COUVERTE.

Au Lansquenot, le joueur qui tient la main *couvre une carte* quand il couche dessus autant d'argent que les pontes en ont mis.

DEBANQUER (L5 §4 ; L6 §3)

Un banquier est *débanqué* lorsqu'il perd tout l'argent qu'il a placé devant lui au début de la partie (la banque). Le mot date de la première moitié du XVIIIe siècle. On disait aussi *couler*, *enlever* ou *faire sauter la banque*. Un ponton ne pouvait quant à lui être débanqué, mais faisait une *lessive* ou un *voyage*.

DONNER, DONNE

Le verbe donner a d'abord deux sens techniques : *donner à couper*, c'est présenter le jeu à un autre joueur pour qu'il le coupe ; *donner le Pharaon* (la Bassette, le Lansquenot), c'est occuper la fonction de banquier dans ces jeux. Au Lansquenot on dit également *donner la main* (L18 §1) pour dire distribuer les cartes (un joueur donne à couper avant de donner la main). Au Piquet et au Brelan, on *donne les cartes*. On rencontre le substantif *donne* (« à la fin de la donne », « faire la donne », L23 §5 et L24 §2) et, une seule fois, le verbe *donner*, employer absolument (« il voit qu'il va bientôt donner ») ; L'Antidote n'emploie pas le verbe alors le plus courant : *faire*.

Au Piquet, l'expression *donner la main* (23 §4, 23 §6) a ici le sens de distribuer, alors qu'elle signifiait plutôt habituellement : donner à quelqu'un l'avantage de jouer en premier (« ... un Saint-Bouvain À qui je donnerais quinze points et la main », Molière, *Les Fâcheux*, II, 2).

DOUBLET (L5 §3 ; L8 §6 ; L15 §2)

À la Bassette et au Pharaon, on parle de *doublet* si la première et la seconde carte sont de même valeur, par exemple deux rois. Dans ce cas, « le coup devrait être nul, cependant le banquier gagne ce qui a été couché sur les rois » (*Journal des Savants*, 13 février 1679, à propos de la Bassette). Cet avantage considérable du banquier (car il y a en moyenne trois doublets dans deux tailles) fut ordinairement réduit de moitié au Pharaon, mais des voix s'élevaient encore contre cet abus : « On donnerait de justes bornes à cet avantage [du banquier] en établissant que les doublets fussent

indifférents pour les banquiers et pour le ponte» (*Encyclopédie*, « Pharaon ») ; « Rendez-moi donc le jeu égal. Les doublets seront nuls, comme les deux dernières cartes » (Casanova, *Histoire de ma vie*, II, 840). Voir PLIER.

Au Lansquenet, on appelle doublets ou cartes doubles les cartes des joueurs qui sortent avant celle du banquier, et sur lesquelles on ne peut plus miser. (L18 §1)

#### ÉCART, ÉCARTER (L23 §7)

On emploie aujourd'hui ces mots sans en connaître l'origine technique. Jean Nicot est clair : « Escart, m. Il se prend ores pour le reject ou rebut que les joueurs de pille, prime, cent, ou autre jeu aux cartes font de celles qui ne leur servent, au lieu desquelles le donneur leur en baille d'autres au hazard. De là vient le verbe Escarter, c. jeter ses cartes inutiles, et par metaphore pour un lieu esloigné de compagnie, esseulé, Il s'est retiré à l'escart, et S'escarter d'une troupe ou d'un chemin, s'en tirer au loing, s'en esloigner » (*Thresor de la langue française* (Paris : D. Douceur, 1606)). Pour Richelet, le premier sens de *écart* est encore : « Terme de jeu de Piquet. Cartes qu'on rebute en jouant parce qu'on les croit inutiles. » De l'italien *scartare*.

Quoique tardivement nommé, l'écart est l'objet principal des trois lettres consacrées au Piquet. Après avoir reçu ses 12 cartes, le premier joueur (celui qui n'a pas donné les cartes) peut en écarter 5 de son jeu et les remplacer par les premières du talon de 8 cartes qui reste sur la table ; le donneur peut à son tour écarter 3 cartes (ou plus si le premier joueur en a écarté moins de 5). Il importe donc particulièrement au donneur que les 5 premières cartes soient mauvaises et les 3 dernières bonnes.

#### ÉCARTETE (L3, L4 §2, L5 §4, L6 §3)

L'écartete est le sujet de la troisième lettre de *L'Antidote*. Nous n'avons trouvé ce terme nulle part ailleurs. Il s'agit d'une façon frauduleuse d'arranger les cartes au cours d'une taille, puis de les mêler quatre par quatre en prévision de la suivante. De l'italien *scartare*, *scartato* (écarter, écarté) ? À moins qu'il ne faille lire *écartelé*, c'est-à-dire divisé en quatre. Voir PAIR.

#### FIGURE (L3 §2 ; L4 §2, L7 §4, L16 §3, L21 §2, 25 §2)

Les *figures* sont les « cartes peintes telles que les rois, les dames et les valets » (Lacombe, 1792, p. 3 et *passim*). Dans la lettre 3, qui traite du Pharaon, l'expression « mettre sur la figure » a peut-être un sens particulier qu'on ne trouve pas dans les règles françaises : il s'agirait de miser à la fois sur le Roi, la Dame et le Valet. Les *Réflexions sur les Jeux de hazard, par M. [Jean-Frédéric-Benjamin Lorio] d'Anières (Nouveaux Mémoires de l'Académie royale des Sciences et Belles-Lettres de Berlin) / Abhandlungen der Königlichen Akademie der Wissenschaften zu Berlin*, année 1784 (Berlin : 1786, pp. 391-98) éclairent cette pratique : « Le banquier, qui n'a pour lui que les pliés [les doublets] & la dernière carte, sourit à chaque ponte qui va sur la figure : sur douze figures, six paroissent devoir tomber de chaque côté ; n'y ayant que 26. cartes qui puissent se trouver vis-à-vis de la figure qui gagne, il doit se présenter six cas sur 26. où il y aura un plié ; il y a donc environ 6. contre 26. ou 3. contre 13. à parier que la figure qui tombe à droite sera accompagnée d'une autre figure à gauche ; profit clair & net pour le banquier, qui ne devoit rien tirer, & qui prend la moitié de la mise. Autre profit

pour lui ; il doit arriver à peu près une fois sur cinq tailles que la dernière carte soit une figure ; le banquier ne paye pas la dernière carte, quoiqu'elle gagne ; donc celui qui ponte & qui couche sur la figure, court un risque beaucoup plus grand que le joueur, qui mettant son argent sur une carte déterminée, ne doit s'attendre à la voir paroître en dernier qu'une fois sur treize tailles. » Cette triple mise accélérât le jeu mais augmentait considérablement les bénéfices du banquier, puisque les chances de doublet étaient de 6 par taille, au lieu de 3 environ toutes les deux tailles.

Nous n'avons trouvé qu'une trace de cette pratique en France, dans un rapport de police de 1754 cité par F. Freundlich : « Les jeux de pharaon où il faisait plusieurs erreurs disant qu'il avait mis à la figure lorsqu'il n'y en avait point » (*Le Monde du jeu*, p. 187).

En Angleterre, en revanche, la pratique de la mise multiple était si répandue qu'il existait des cartes spéciales, nommées *figures*, qui permettaient de miser sur trois ou quatre cartes consécutives (qui n'étaient pas nécessairement des figures) : « Livret, French, for a small book. This word is pronounced as if it was spelt *levray*. The livret or book, is a suit of thirteen cards, with the addition of four cards representative of the others, viz. a card with a large blue cross on each side, to denote ace, deux, and trois, which is often called the small or little figure ; a card yellow on both sides, to denote 4, 5, 6, and called the yellow figure ; a card with a large black carreau or diamond on both sides, for 7, 8, 9, 10, termed the black figure ; and a red card, for knave, queen, king, called the red or great figure » (*The Sporting Magazine*, mars 1794, p. 321).

#### FILER LA CARTE (L2 §1)

« On dit au jeu qu'un homme file la carte pour dire qu'il la tire doucement, et l'une après l'autre, pour profiter de l'avantage de la connaître par l'envers », dit Furetière. Mailhol est plus précis : « Il file alors la carte, et voici ce que c'est. Avec le pouce de la main gauche il retire un peu vers lui la première carte, dans le même instant, le pouce de la droite vous tire la carte seconde et vous la présente en perte » (*Le Philosophe nègre*, II, 80). C'est un des talents de Des Grieux, avec la volte-face. L'*Encyclopédie* (« Toucher ») parle d'un organiste de Hollande devenu aveugle qui distinguait les couleurs au toucher : « Celles des cartes à jouer n'avaient pas échappé à la finesse de ses doigts, et il devint par là un joueur redoutable, car en maniant les cartes, il connaissait celles qu'il donnait aux autres, comme celles qu'il avait lui-même. » Mailhol parle de joueurs qui se raclent l'épiderme de l'index pour le rendre plus sensible et capable de « discerner la différence même des atomes » (II, 81). C'est pourquoi on prenait parfois la précaution de faire mettre des gants aux tailleurs.

#### LANSQUENET (L17-L19)

Le Lansquenet est un vieux jeu français (même si le mot a d'abord désigné un fantassin allemand, *Landsknecht*) que l'on trouve déjà en 1542 chez Rabelais. Furetière en donne sommairement les règles en précisant qu'il s'agit d'un jeu du peuple : « Jeu de cartes fort commun dans les académies de jeu, et parmi les laquais. On y donne à chacun une carte, sur laquelle on couche ce qu'on veut ; et si celui qui a la main en tirant les cartes amène la sienne, il perd ; s'il amène quelque'une des autres, il gagne. » Mais il fut fort à la mode à la cour de Louis XIV, comme à celles de Louis XV et de

Louis XVI. C'est le jeu que l'on joue dans plusieurs comédies des années 1680-1710 ; mais c'est aussi celui auquel le Dauphin, fils de Louis XV, gagna 400 000 livres en une nuit à Marly (Collé, *Journal et Mémoires*, décembre 1765). Le duc de Richelieu l'enseigna à Madame du Barry (Mme Du Deffand, *Correspondance*, 25 juin 1769) puis à Louis XVI (*Mémoires secrets*, 9 novembre 1779). On y joue encore dans la bonne société des *Liaisons dangereuses*. D. S. P. a donc parfaitement raison d'écrire qu'il est « en vogue dans le pays où vous êtes », puisque cette vogue fut ininterrompue en France de la Renaissance jusque vers 1780. Les pays de langue allemande semblent lui être restés fidèles bien au-delà de 1800.

Le corollaire de cette longévité est que les règles ont beaucoup évolué. Les héros du *Bossu* de Féval et de *Vingt ans après* de Dumas jouent une version extrêmement simplifiée dont le *Larousse du XIXe siècle* donne les règles en précisant qu'elles « s'appliquent exclusivement au lansquenet actuel ; mais, anciennement, ce jeu était beaucoup plus compliqué ». Les règles détaillées que donnent Montmort (*Essai*, 1713, pp. 105-28), l'*Encyclopédie*, sous la plume de Diderot lui-même, et le *Dictionnaire des jeux* de Lacombe se ressemblent, mais elles sont différentes (plus compliquées) que celles que propose D. S. P. au début de la lettre 17.

La différence fondamentale entre le Lansquenet et les jeux de la famille de la Bassette et du Pharaon, est qu'il n'y a pas de banque au Lansquenet : c'est une sorte de république où tous les joueurs sont banquiers tour à tour. En outre, le ponte du Pharaon espère que la carte sur laquelle il a misé sortira à gauche du banquier ; tandis qu'au Lansquenet le ponte (ou coupeur) espère que sa carte sortira après celle du banquier (ou tailleur).

Voir Dancourt, *La Désolation des joueuses*, 1687 ; Dufresny, *Le Chevalier joueur*, 1697 ; Regnard, *Le Joueur*, 1697. Voir ZECHINETTE.

#### LEVEE (L23 §3-4)

Le mot n'est employé qu'à la lettre 23, ce qui n'est pas étonnant puisqu'on y traite du Piquet qui, contrairement au Pharaon, à la Bassette, au Lansquenet et au Brehan, est un jeu de « prises ou levées » (on y prend les cartes de l'adversaire). Synonyme moderne : pli.

#### LIVRET ou LIVRE (L10 §2, L11 §1)

« Ceux qui jouent contre [le banquier] ont en main chacun treize cartes d'une couleur. On les appelle le livre. Après que le tailleur a battu ses cartes, les joueurs découvrent devant eux telles cartes de leur livre qu'ils veulent, sur lesquelles ils couchent de l'argent à discrétion » (*Dictionnaire de Trévoux*, 1704, « Bassette »). « Douze tristes pontes tenaient chacun en main un petit livre de cartes, registre cornu de leurs infortunes » (*Candide*, ch. 22). Les treize cartes du livret pouvaient être complétées par quatre autres, nommées *figures* (voir ce mot). On donnait parfois un jeu de cartes entier au ponte, qui pouvait aussi utiliser n'importe quelle carte qui traînait, tel le fatal sept de cœur que Rostov ramasse par terre dans *Guerre et paix* (II, 13).

#### MAIN

Au Lansquenet, *tenir la main* (L17 §3, L18 §1...), c'est assumer provisoirement le rôle du banquier, à savoir donner les cartes et couvrir les enjeux. Au même jeu, les

*cartes de la main* (L17 §3, L18 §1-2) sont les deux premières que tire celui qui tient la main, et qu'il place à sa droite. Faire une *main à fond* (L17 §5), c'est tirer toutes les cartes avant la sienne : c'est le coup le plus heureux pour le banquier, qu'on appelait aussi *main pleine* ou *opéra* (Lacombe, 1792). Le coup inverse (par lequel le banquier tire d'emblée sa carte) était le *coupe-gorge*.

#### MANQUE, MANQUER (L25 §3)

Manquer, c'est amener 10 points ou moins, au jeu du Passe-dix. Des dés *à la manque* sont des dés qui amènent 1, 2, ou 3, et qui font ainsi perdre celui qui les a lancés. Au XIXe siècle, la manque deviendra un terme de la Roulette où elle désigne les numéros 1 à 18. Voir PASSE.

#### MASSE (L8 §6)

La masse (ou m<sup>â</sup>sse) est « certaine somme d'argent que l'on met au jeu en jouant aux dés et à d'autres jeux de hasard » (*Dictionnaire de l'Académie*, 1762). Ce serait alors un synonyme de *couche*, ou *poste*. Mais Cotton précise que s'agissant de la Bassette : « The Masse is when you have won the couch, or first stake, and will venture more money upon the same card » (1721). Il faut sans doute comprendre que l'on risque sur la même carte une partie de ce que l'on a gagné et non le tout (ce qui serait un paroli).

#### PAIR, IMPAIR (L3 §2 et 4)

Nous n'avons pas trouvé ailleurs d'emploi de ces mots pour désigner alternativement les couples de cartes retournées par le banquier. *Pair* et *impair* étaient alors des termes réservés aux jeux de tableau (Belle, Biribi, Pair et Impair). On ne voit pas pourquoi la première couple est nommée « pair » et non « impair ». Ni pourquoi le banquier, désireux que toutes les figures perdent, fait en sorte qu'elles soient placées « au nombre pair ». Il est en effet indifférent qu'elles sortent dans la première couple ou dans la suivante. Pour être favorables au banquier, il faudrait que les figures (voir ce mot) sortent en première position au sein de chaque couple, c'est-à-dire en position impaire (1<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup>, 5<sup>e</sup>, etc.). Cette troisième lettre est la plus confuse du livre.

#### PAIX (L3 §2)

La *paix* consiste pour un ponte à retirer sa mise et à jouer seulement ce qu'il vient de gagner. Peut-être du verbe payer, comme le suggèrent l'orthographe employée par Préchac : « Avalon, pendant les ardeurs de sa fièvre disait va dix pistoles, un moment après la pay, ensuite la double pay, paroli, du tout » (*Les Désordres de la Bassette*, p. 173) ; ainsi que le terme anglais *pay* (« The pay is when the punter has won the couch and being fearful to make the Paroli, leves off... », Cotton, 1721, « Basset »). Mais l'italien dit *alla pace* (Goldoni, *Giocatore*).

#### PARIER, PARIEUR (L23 §8, L25 §3-6)

Dans tous les lieux publics, l'argent se jouait à deux niveaux. Entre les joueurs, bien sûr, mais aussi entre les spectateurs (la galerie) qui pariaient sur l'issue de la partie ou sur toutes sortes d'accidents.

## PARLER (L24 §2)

Au Breland, c'est dire « je passe », « je vois le jeu » ou « je renvie ». Première occurrence connue dans ce sens.

PAROLI (L2-L13, *passim*)

« Le double de ce qu'on a joué la première fois » (*Dictionnaire de l'Académie*, 1694). On trouve ce terme de jeu de dés, venu de l'italien, chez Dassoucy en 1677 : « Quand trop ardent à tenir parolis Un beau joueur a perdu sa finance... » (*Les Aventures de M. d'Assoucy*, Paris, C. Audinet, 1677, I, 3). Mais c'est au Lansquenet à la Bassette et au Pharaon que le mot doit sa diffusion. Un ponte qui a gagné sur une carte peut soit retirer l'ensemble de sa mise, soit ne rejouer que ce qu'il a gagné (voir paix), soit tout rejouer : c'est le paroli. Le paroli du paroli est le sept et le va. Le paroli se marquait par une façon de plier l'angle de sa carte ; ce qui donnait lieu à des pratiques frauduleuses nommées « parolis de campagne ». Dans *Candide*, madame de Parolignac « remarquait avec des yeux de lynx tous les parolis, tous les sept-et-le-va de campagne, dont chaque joueur cornait ses cartes ; elle les faisait décorner avec une attention sévère mais polie » (ch. 22). L'américain connaît toujours le verbe *to parlay* (risquer les gains d'un précédent pari).

L'emploi figuré du mot est plus proche de l'étymologie latine (*par, paris* : égal) ; faire paroli à quelqu'un c'est « lui être égal, faire une réponse convenable à quelque discours qu'il a tenu » (Prévost, *Manuel Lexique*) et parfois renchérir sur lui (*Dictionnaire de l'Académie*, 1762). L'expression fut courante de madame de Sévigné à Sade (« Voilà un cul, président, qui peut faire paroli au tien », *Les Cent vingt journées de Sodome*, I<sup>ère</sup> partie, 17<sup>e</sup> journée).

## PASSE

(L24 §2). « Celui qui donne met seul au jeu ; cet enjeu s'appelle *passé*, la *passé* est si forte ou si faible qu'on veut » (*Encyclopédie*, « Breland »).

(L25 §3). Des dés à *la passé* sont des dés qui amènent 4, 5, ou 6. Voir PASSE-DIX et MANQUE.

## PASSER

Mot du Breland (L24 §2). « On n'est jamais forcé de jouer ; si l'on a mauvais jeu, on *passé* » (*Encyclopédie*, « Breland »).

Mot du Passe-dix (L25 §3).

## PASSE-DIX (L25 §3)

Jeu de dés très ancien qu'on rencontre déjà au chapitre 22 de *Gargantua* (mais seulement dans la seconde édition de 1542). « Le Passe-dix est, après la Raffle, le jeu le plus usité en France. Pour n'y pas perdre, il est question d'amener deux dés pareils qui, joints à un autre, surpassent le nombre de dix » (Contant d'Orville, *Mémoire sur les jeux*, 1779, p. 303). « On joue de deux manières à ce jeu : quelquefois tous les coups de dés sont décisifs ; et quelquefois un coup ne finit que quand deux dés présentent chacun un point semblable » (Lacombe, 1792, p. 194) ; mais *L'Antidote* ne précise pas quelle est la manière considérée. « Dans l'un et l'autre cas, les joueurs ont les dés chacun à leur tour. Le joueur qui les a, parie toujours qu'il amènera plus de dix, et

tandis qu'il passe, c'est-à-dire qu'il amène plus de dix, il est le maître de conserver les dés ; mais dans ce cas, il est obligé de tenir tout ce qu'on lui propose. » Il pouvait arriver que la partie ait lieu entre un banquier et des pontes, le premier ayant toujours les dés ; mais ce n'est pas le cas ici.

Diderot décrit une partie acharnée dans *Jacques le fataliste* : « L'un d'eux proposa à celui-ci de jouer au passe-dix. [...] Le sort met le cornet à la main de son adversaire qui passe, passe, passe, que cela ne finissait point. Le jeu s'était échauffé, et l'on avait joué le tout, le tout du tout, les petites moitiés, les grandes moitiés, le grand tout, le grand tout du tout, lorsqu'un des assistants s'avisa de dire à M. de Guerchy, ou au camarade de mon capitaine, qu'il ferait bien de s'en tenir là » (éd. Pierre Chartier (Paris : Le Livre de poche, 2000), p. 171). Comme tous les jeux de dés, le Passe-dix fut moins joué au XVIII<sup>e</sup> siècle qu'au précédent, mais il restait un jeu de militaires, qu'on jouait occasionnellement à la cour de Louis XV. Il fut concurrencé par le Krops, importé dans les années 1770 par les anglomanes de l'entourage du duc de Chartres, mais résista jusqu'à la Révolution : « Si la loterie royale est une table de Pharaon, où la puissance publique invite la nation, créer ces nouveaux assignats, c'est l'inviter à une table de passe-dix » (Condorcet, « Sur la proposition d'acquitter la dette exigible en assignats », 1790, in *Œuvres*, éd. A. Condorcet O'Connor et F. Arago (Paris : Didot, 1847), XI, 497).

Voir aussi Charles-Georges Thomas Garnier, *Le Passe-dix, ou le mauvais exemple* (1784), dans *Recueil général des proverbes dramatiques, en vers et en prose, tant imprimés que manuscrits*, 16 tomes (Londres, 1785), t. II.

#### PETIT PAQUET (L25 §2)

Jeu assez fréquent au milieu du XVIII<sup>e</sup> siècle, dont le nom apparaît d'abord dans une interdiction royale de 1741. En 1779, Contant d'Orville écrit que c'est un jeu où chacun est banquier tour à tour, « qui était très à la mode il y a vingt ans » (*Mémoire sur les jeux*, p. 330). À Paris, en 1757, Casanova parle en effet d'une perte de quarante louis « aux petits paquets » (II, 48-49) ; et la même année Goudar déclare que « ce jeu-là est si fripon par lui-même que le talent le plus médiocre suffit pour y faire jouer en dupe » (*L'Histoire des grecs*, II, 38). On ne trouve pas de règles imprimées avant 1846, mais Montmort donne celles d'un jeu très proche, celui des Tas, qu'il décrit ainsi : « Après les reprises d'homme un des joueurs s'amuse souvent à partager le jeu en dix tas composés chacun de quatre cartes couvertes, et qu'ensuite retournant la première de chaque tas, il ôte et met à part deux à deux toutes celles qui se trouvent semblables [...]. Il est rare que l'on joue de l'argent à ce jeu ; mais on y joue souvent des discrétions » (*Essai*, p. 281). C'était donc une espèce de patience que le banquier devait réussir pour enlever les enjeux des pontes. *L'Encyclopédie Roret* (1912) affirme que cette forme ancienne du jeu, trop favorable au banquier, a été abandonnée : « Actuellement, le banquier mêle et fait couper les cartes : puis il fait avec un nombre quelconque de cartes des petits paquets, un devant chaque ponte et un pour lui. Chaque ponte met sur son paquet l'enjeu qu'il veut jouer sur le coup. Le banquier retourne alors son paquet et chaque joueur en fait de même. Le banquier paie alors à tous les pontes qui ont une carte supérieure à la sienne, l'enjeu qu'ils ont engagé sur le coup, et il est payé par tous ceux qui ont une carte égale et inférieure à la sienne » (« Jeux de cartes », pp. 346-47). Il suffit d'admettre que chaque joueur fait

les paquets de l'autre pour que ces règles rendent compréhensible le paragraphe que *L'Antidote* consacre à ce jeu.

#### PHARAON (L2-L12)

Le jeu auquel est consacrée la première moitié de *L'Antidote* fut le plus fameux jeu d'argent du XVIII<sup>e</sup> siècle. Le Pharaon fut d'abord une ruse de joueurs, apparue dans la dernière décennie du XVII<sup>e</sup> siècle. Un arrêt du Conseil du 15 janvier 1691 défendit « de jouer au Hocca et à la Bassette, que l'on a déguisés sous les noms de Pharaon, de Barbacolle et de Pour et Contre » (Delamare, *Traité de la police*, 2<sup>e</sup> éd., Paris, 1722, I, 500). Les premières occurrences trouvées par Thierry Depaulis (1995, p. 54) datent de 1688 et 1689 (arrêts des parlements de Toulouse et de Bordeaux).

Or l'avantage du banquier est plus grand encore au Pharaon qu'à la Bassette, ce que démontra Montmort dans son *Essai* de 1708. À telle enseigne que, comme le souligne Goudar, il est superflu que les banquiers trichent au Pharaon : « Comme ce jeu est entièrement combiné à l'avantage du banquier et est en lui-même une espèce d'honnête friponnerie, on se réduisit à trouver des pontes, c'est-à-dire des dupes » (*L'Histoire des grecs*, I, 21). Figaro ne dira pas autre chose : « Il ne me restait plus qu'à voler ; je me fais banquier de pharaon » (*Le Mariage de Figaro*, V, 3). Si l'on en croit la démoniaque Biondetta du *Diable amoureux* de Cazotte, cet avantage justifie que certains pontes « instruits » aient recours à des procédés peu compatibles avec une conception étroite de l'honneur : « La banque est combinée sur le pied d'un profit exorbitant qui se renouvelle à chaque taille [...] et la banque a toujours beau jeu, en tenant contre une personne instruite sur dix mille dupes » (*loc. cit.*)

Saint-Simon a beau se féliciter qu'en janvier 1712 on ait chassé de la capitale « plusieurs hommes et femmes qui taillaient au pharaon, qui était un jeu avec raison fort défendu, et que cette exécution fit entièrement cesser » (*Mémoires*, éd. Yves Coirault (Paris : Gallimard, 2002) IV, 386), l'interdiction fut sans doute d'une efficacité relative et provisoire. En 1717, le Parlement revint à la charge : « Défend particulièrement Sa Majesté de jouer aux dés, ni aux jeux appelés le Hocca, la Bassette, le Pharaon, le Lansquenet, la Duppe » (Ordonnance du 7 décembre, cité par la *Gazette d'Amsterdam* du 21 déc. 1717). Mais au même moment, la princesse Palatine, mère du Régent, écrivait de Saint-Cloud : « Ici on joue surtout la Bassette, le Pharaon et le Lansquenet, et on y joue très gros jeu » (lettre du 13 novembre 1717, trad. Brunet, (Paris : Charpentier, s.d.), I, 344). Quand, au retour du sacre de Louis XV en novembre 1722, Philippe d'Orléans donna au jeune souverain une fête dans son château de Villers-Cotterets, il n'hésita pas à mettre officiellement le jeu honni à l'honneur : « Dans l'une de ces douze Boutiques, était un jeu de Pharaon, tenu comme au Ridotto de Venise par un homme masqué, ainsi que quelques joueurs » (*Gazette de France*, 1722, n°52). Le Pharaon était sans doute associé au goût cosmopolite que le Régent introduisit en France.

L'origine italienne prétendue du jeu pose cependant problème. Certes, plusieurs témoignages font du Pharaon une institution vénitienne ; le marquis d'Argens affirme que les prêtres de la république « entrent dans le ridotti, qui est le lieu où se tient le fameux Pharaon : ils y pontent, et y perdent l'argent de l'église ou le leur » (*Lettres juives*, 1738, lettre 59) ; et on nomme le *faraon* dans une douzaine de comédies vénitiennes de Goldoni. Mais dans une note marginale de *L'Histoire de ma vie*,

Casanova contredit ces témoignages et suggère qu'à Venise en 1755, le Pharaon était perçu comme une importation : « Après souper [M. de Bernis parla] du jeu de pharaon que les belles ne connaissaient pas [...] Car au redoute on ne jouait qu'à la bassette » (I, 800 et n. 4). Il n'est donc peut-être pas interdit de considérer le Pharaon comme une variante bien parisienne du jeu profondément vénitien qu'était la Bassette, avec laquelle il était parfois confondu.

Quoi qu'il en soit le Pharaon triompha à Paris. Un opéra-comique de Fuzelier de 1717 s'intitule *Le Pharaon*. L'année suivante Dancourt recycle sa vieille *Désolation des joueuses* sous le titre *La Déroute du Pharaon* : « Il n'y a rien de plus solide que le produit du Lansquenet et du Pharaon » (sc. 11). Dans *Manon Lescaut*, une table de Pharaon trône au centre de l'hôtel de Transylvanie. Si le Pharaon n'est pas encore consacré par une entrée dans le *Dictionnaire de l'Académie* de 1718, il y est nommé à l'article « Ponte ». Le marquis d'Argenson affirme qu'en 1739 on comptait à Paris « plus de trois cents de ces maisons [...] où l'on joue au biribi et au pharaon » (*Journal et Mémoires*, éd. E. J. B. Rathery (Paris : Veuve Renard, 1859-67), II, 92).

Dans de nombreuses fictions de l'époque, c'est le jeu ruineux par excellence ; Candide y perd cinquante mille francs en deux tailles (*Candide*, ch. 22) ; les héroïnes des *Bijoux indiscrets* de Diderot passent les nuits « autour d'une table de pharaon, à trembler dans l'attente d'un as ou d'un sept » (1748, ch. 12). Le Pharaon fournit en outre à Voltaire une métaphore globale des rouages socio-économiques de la capitale : « Paris est un grand jeu de Pharaon, où ceux qui taillent remboursent [empochent] l'argent des pontes » (Lettre du 1<sup>er</sup> mars 1769, Besterman D.15494).

Cependant le Pharaon se répandait dans toute l'Europe des Lumières. Quelles que soient les capitales ou les petites villes où le conduisent ses pas, Casanova le préfère à tout autre jeu. Une dizaine de parties décrites avec précision dans l'*Histoire de ma vie* constituent un complément précieux à ce que nous apprennent les rares règles publiées. Non seulement le Pharaon occupe une partie importante de la vie de l'aventurier, mais cette vie est elle-même vécue comme une taille : « J'ai mis ma vie sur une carte au Pharaon ; j'ai trouvé la carte seconde, et j'ai gagné » (*Icosameron*, in *Histoire de ma vie*, II, 1069).

En France, la fortune du Pharaon coïncida avec le XVIII<sup>e</sup> siècle. Dès la Révolution, la police parisienne s'occupait surtout à réprimer le Biribi, le Trente-un et la Roulette, infiniment plus populaires. Selon une *Académie universelle des jeux* de l'époque de la Restauration, « ce jeu ne se joue plus aujourd'hui [...]. Ainsi il est absolument inutile d'en exposer ici les principes et les règles » (Charles-Yves Cousin d'Avallon, (Paris : Corbet aîné, 1825), p. 209). On ne joue pas au Pharaon dans *La Comédie humaine* ; et si on le rencontre encore ce jeu dans *Lucien Leuwen* (ch. 29), c'est sous l'aspect d'une inoffensive curiosité de salon provincial.

Hors de France, notamment en Russie, le Pharaon rivalisa quelque temps avec les grands jeux de casino du XIX<sup>e</sup> siècle. Dans *Guerre et Paix*, les militaires moscovites et pétersbourgeois se ruinent au Pharaon pendant que Napoléon conquiert l'Europe. Les personnages des *Joueurs*, une comédie de Gogol, ont naturellement recours au Pharaon pour échafauder une escroquerie dans une auberge de campagne. *La Dame de Pique* de Pouchkine (1834) se termine, comme elle avait commencé, par un jeu dont le nom n'est jamais donné mais qui ne peut être que le Pharaon (voir CARTE COUVERTE). Au même moment, à peine modifié sous le nom de Faro, le jeu

se répandait depuis la Louisiane jusque dans l'Ouest américain, où il rivalisa longtemps avec le Poker.

Comme tous les jeux de hasard, le Pharaon est absent des recueils de jeux prérévolutionnaires. Il faut chercher ailleurs des règles qui ont peu évolué. Celles que donne l'*Encyclopédie* en 1765 et l'excellent *Dictionnaire* de Lacombe en 1792 concordent, tout en laissant certains points dans l'ombre. Voir aussi *Faro and Rouge et Noir, the Mode of Playing, and Explanation of the Terms Used at Both Games*, Londres, 1793 (ou son compte rendu dans *The Sporting Magazine*, mars et avril 1794).

Voir aussi Casanova, *Histoire de ma vie*, I, 446, 644, 800 ; II, 256, 430, 838-40 ; III, 375.

#### REGLES SIMPLIFIEES DU PHARAON.

Les pontes en nombre illimité misent sur une ou plusieurs des 13 cartes de leur livret. Le banquier taille, c'est-à-dire tire deux à deux les cartes d'un paquet de 52. La première carte de chaque couple, que le banquier place à sa droite, est pour lui ; c'est-à-dire que si c'est, par exemple, un Roi, il ramasse tout l'argent que les pontes ont misé sur un Roi ; la seconde, qu'il place à sa gauche, est pour les pontes : le banquier double la somme qu'ils ont éventuellement placée sur cette carte. En cas de *doublet* le banquier empoche la moitié des mises : c'est ce qui constitue l'essentiel de son avantage. La 52<sup>e</sup> et dernière carte de la taille ne compte pas (autre avantage pour le banquier). On peut miser sur une carte à tout moment de la partie ; mais on ne peut pas retirer sa mise tant que la carte n'est pas sortie. Si elle sort favorablement, le ponte peut empocher tout son gain, faire une *paix* ou un *paroli* (voir ces mots).

#### PIQUET (L21-L23)

Furetière le définissait comme « le plus fameux des jeux de cartes » et ce fut certainement le grand divertissement domestique de l'âge classique en France, qui survécut jusqu'au début du XX<sup>e</sup> siècle, malgré la concurrence de jeux étrangers, tel le Whist. Il n'y eut jamais de mode ou de fureur du Piquet, dans la mesure où il fut longtemps un indémodable symbole d'identité nationale : « La nation la plus vive et la plus légère de l'Europe a eu un jeu, une danse et une musique graves : le piquet, le menuet et nos airs anciens », écrit Rivarol, sans s'inquiéter que le jeu soit d'origine espagnole (*Maximes et pensées*, éd. 10/18, 1964, p. 249). Sa place particulière parmi les jeux d'Ancien Régime tient à ce qu'il se joue à deux et que c'est un jeu mixte « mi-parti de hasard et de science ». Il exige de se soumettre à un code de règles nombreuses d'une complexité ancienne. La Sanseverina le dit bien dans *La Chartreuse de Parme* : « Qui s'est jamais avisé de se récrier contre les règles du piquet ? et pourtant une fois qu'on s'est accoutumé aux règles, il est agréable de faire l'adversaire repic et capot » (ch. VI ; NB : dans certaines éditions, le piquet fait place au whist). Le piquet fait partie de la vie de la cour en même temps qu'il en est la métaphore. Ces règles n'ont guère changé pendant les trois siècles qui ont suivi la publication du *Jeu du piquet* par Charles Hulpeau, à Paris, en 1631 (les premières règles de jeu de cartes imprimées en France). Il est « seul resté intact et dans sa pureté primitive », écrit Mme de Genlis au lendemain de l'Empire (*Dictionnaire critique et raisonné des étiquettes de la cour* (Paris : Mongie aîné, 1818), « Jeux », 304-305) ; notons cependant qu'avant 1700, le Piquet se jouait toujours avec 36 cartes ; après, avec 32.

Il nous suffit ici de savoir que chaque coup consiste en trois étapes dont chacune doit être exécutée selon un minutieux protocole : l'écart, l'annonce des combinaisons, le jeu de la carte. *L'Antidote* ne s'intéresse qu'à la première, au cours de laquelle chaque joueur tente de réunir les meilleures cartes (par ordre décroissant : As, Roi, Dame...) qui permettront d'abord d'obtenir les meilleures combinaisons puis de remporter le plus grand nombre de levées, afin de marquer les cent points qui constituent la partie. Voir Écart.

Voir Molière, *Les Fâcheux* (II, 1), 1661 ; et Casanova, *Histoire de ma vie* (II, 74-76).

#### PLI, PLIER (L4 §6, L8 §6, L13 §1)

Au XVIII<sup>e</sup> siècle, le mot *pli* n'avait pas encore le sens d'ensemble de « cartes que ramasse celui qui a joué la plus forte », sinon dans la langue populaire : « Ne dites pas, j'ai fait un pli, deux plis. [Mais] j'ai fait une levée, deux levées » (Jean-François Michel, *Dictionnaire des expressions vicieuses*, Nancy, Paris etc., 1807). On disait aussi *faire une main*. Le verbe *plier* semble avoir été mieux admis ; au jeu de l'Hombre, on *lève* une main avant de la *plier*, c'est-à-dire la retourner devant soi sur la table (*Décisions nouvelles sur les difficultés et incidents du jeu de l'hombre* (Paris : Ribou, 1709)).

Pli pouvait parfois désigner la corne que le ponte faisait à un coin de sa carte pour marquer un paroli : « Le Pharaon est un jeu très attrayant par l'illusion que font les parolis, les paix, soit simples soit de paroli, soit le sept et le va, et les autres plis qui empêchent que le ponte s'aperçoive de ce qu'il joue » (Lacombe, 1792, p. 207).

Ici, plus spécifiquement, le pli (ou plié) est la marque que le ponte de Pharaon fait au milieu de sa carte après un *doublet* : « Pli is when a punter, having lost half his stake by a doublet, bends a card in the middle, and setting it up with the points and foot towards the dealer, signifies thereby a desire either of recovering the moiety, or of losing all » (Hoyle, cité par J. H. Green, *An Exposure of the Arts and Miseries of Gambling*, Philadelphia, 1843, p. 111). Au Pharaon, un ponte plie sa carte par le milieu pour recouvrer la moitié de sa mise, perdue par un doublet, ou pour perdre l'autre moitié. Ce troisième emploi ne se rencontre guère que sous la plume d'auteurs étrangers.

#### PONT (L4 §2, L19 §3-5, L23 §4)

« En terme de bonneteur, est un certain jour que les filous font dans le milieu du jeu de cartes, ce qui fait que l'on coupe toujours par là, et ils disposent les cartes de manière que si l'adversaire coupe dans le pont, ils ont tout le beau jeu » (*Dictionnaire de Trévoux*, 1734). On comparera la description que donne *L'Antidote* dans la lettre 19 et celle qu'avait proposée Mailhol : « Avec les deux premiers doigts de la main droite on courbe le jeu entier, sur l'index de la gauche. On relève ensuite la moitié du jeu seulement, avec les mêmes deux doigts ; et faisant semblant de mêler, on passe dessous cette moitié ; il se trouve au milieu du jeu, deux parties concaves opposées, entre lesquelles l'adversaire doit nécessairement couper. Il vous remet ainsi le jeu, tel qu'il était précédemment arrangé ; et c'est ce qu'on appelle faire le pont » (*Le Philosophe nègre*, 1764, II, 62). Figurément, couper dans le pont signifie tomber dans le piège qu'on vous tend (*Littre*).

PONTE, PONTER (*passim*)

Le ponté « celui ou celle qui met de l'argent sur des cartes contre le banquier, au jeu de la Bassette ou du Pharaon », dit l'Académie en 1718. Dans cette acception, le mot était apparu en 1682 dans *Les Désordres de la bassette* de Préchac ; mais il avait généralement, au XVIII<sup>e</sup> siècle, un tout autre sens : un as rouge au jeu de l'Hombre. On trouve parfois ponteur, et même pondeur (Balzac, *La Peau de chagrin*). Le verbe ponter (du latin *ponere*, déposer un enjeu), qui signifie jouer contre le banquier, n'est pas plus ancien en français.

L'anglais a gardé *to punt*, *punter* pour dire parier, parieur. En français un ponté désigne aujourd'hui non plus un joueur voué à perdre plus ou moins vite, mais une personne importante (soit par métaphore du jeu de l'hombre ; soit parce qu'on a appelé pontés les bénéficiaires des tontines, puis plus généralement les spéculateurs).

## POSTE (L8 §1)

La poste est la somme qu'on met d'abord au jeu. Richelet (1693) y voit un mot spécifique de la Bassette. En italien et en anglais, *posta* et *post* désignaient depuis longtemps la mise initiale à n'importe quel jeu.

## POUSSER (L3 §1, L12 §1)

Continuer à miser sur une carte après qu'elle est sortie une première fois en gain, pour faire un paroli, puis éventuellement un sept-et-le-va, ou en perte pour tenter de se racquitter. « Dans le plus grand bonheur, vous ne poussez jamais : Votre dernier effort est de faire la paix » (Saint-Evremond, « Scène de bassette », c. 1683, in *Œuvres mêlées*, Amsterdam, Mortier, 1706, V, 139). « Je mets d'abord deux ducats sur un as qui avait été qui avait été déclaré pendant deux heures contre le banquier. Je ne l'ai pas plutôt mis sur la table qu'il est pris. Je le pousse et il est fait quatre fois de suite » (Goudar, *L'Espion chinois*, 1765, II, xvi). On trouve aussi l'expression *pousser le jeu*, à propos du Breton (L24 §3).

## REDOUTE (L8 §6, L12 §2)

« En Italien *ridotto*. C'est un lieu public établi à Venise, où l'on s'assemble pour jouer à des jeux de hasard et surtout au Pharaon. C'est toujours un noble Vénitien qui tient la banque, et il a à ses côtés deux dames masquées pour l'avertir des fautes d'inadvertance qu'il pourrait commettre à son préjudice. On n'y entre que masqué, et c'est pendant le carnaval que se tient la redoute. Les étrangers se plaignent de ne gagner presque jamais au jeu qui s'y tient » (*Encyclopédie*). Le *Ridotto pubblico* fut ouvert à Venise en 1638 et fermé en 1774. Le mot *redoute* désigna ensuite, notamment dans les cours allemandes, des bals publics masqués à l'imitation de Venise ; et le jeu public à Spa jusqu'en 1872. Selon Voltaire (*Dictionnaire philosophique*, « Assemblée »), cet emploi impropre, au sens d'assemblée, est du français de gazetier ; on le rencontre d'abord sous la plume d'auteurs allemands, tel Pöllnitz (*Lettres et Mémoires*, 3<sup>e</sup> éd., Amsterdam, t. IV, 1737, *Mémoires*, 1, p. 156). Dans l'emploi sanctionné par l'Académie (pièce de fortification détachée), redoute n'est pas la traduction de *ridotto* (réduit).

REJOUISSANCE (L17 §3, L18 §1, L19 §2-3)

Terme spécifique du Lansquenet. « On appelle la réjouissance la carte qui vient immédiatement après la carte de celui qui a la main. Tout le monde y peut mettre, avant que la carte de celui qui a la main soit tirée » (*Encyclopédie*, « Lansquenet »). « Pour nippes, nous n'avons qu'un grand fond d'espérance Sur les produits trompeurs d'une réjouissance » (Regnard, *Le Joueur*, I, 6).

RELANCE, RELANCER (L24 §2)

Au Brehan : relancer, c'est mettre de l'argent au-delà de ce qui est nécessaire pour simplement tenir. « Dix mille louis d'or de relance » (L24 §2-3). C'est une métaphore empruntée à la chasse ; au jeu, on disait plutôt renvier.

RETOURNE, RETOURNER (L24 §2)

La retourne est « la carte que l'on retourne à certains jeux, quand chacun des joueurs a le nombre de cartes qu'il doit avoir » (*Dictionnaire de l'Académie*, 1762). La retourne peut permettre de déterminer la couleur de l'atout (à la Triomphe, à la Bête...), ou bien elle peut être jointe aux cartes d'un joueur pour former une combinaison, comme au Brehan (L24 §2). Le français moderne a gardé l'expression « de quoi il retourne ».

Il y a aussi un emploi intransitif assez particulier : une carte « retourne » (au Lansquenet) quand celui qui donne la retourne (L18 §1, L19 §7).

SEPT ET LE VA (L3 §2, L7 §4, L8 §6, L11 §1, L20 §4)

Faire un sept et le va consiste à risquer à nouveau tout l'argent gagné par un paroli. « Il veut faire le 7 et le va, et c'est beaucoup hasarder ; mais aussi quand il réussit, on lui paye 7 fois et vous retirerez toujours votre poste » (Préchat, *La Noble Vénitienne*). Le *va* (ou *vade*, ou *poste*) est la mise initiale. Après le sept et le va, viennent le *quinze et leva*, le *trente et le va* et même le *soixante et le va*. Ces diverses façons de miser constituaient l'attrait de la Bassette et le Pharaon ; Montmort remarque que « tel ponté qui ferait sans peine le sept et le va d'un louis, ne pourrait se résoudre à mettre quatre louis sur une carte simple » (*Essai*, p. 102). L'orthographe « leva » généralement employée par D. S. P. n'était pas courante en français mais en anglais, en allemand et en polonais ; *set leva*, *kenz lewa*, *trant lewa*, etc.

Le français a dû l'emprunter à l'espagnol, car l'expression *siete y llevar* est déjà connue de Mateo Alemán (*Guzmán de Alfarache*, 1599), Lope de Vega et Tirso de Molina ; mais toujours dans un contexte de jeu de dés, qui est aussi celui des premiers emplois de sept-et-le-va en France au XVIIIe siècle. Seul Cervantes (*El Licenciado vidriera*, 1613) parle d'un *siete y llevar* qui pourrait être une forme de Bassette.

SERVICE (L23 §8)

L'expression *faire le service*, au sens de faire des signes pour dévoiler à un joueur le jeu d'un autre, est assez fréquente dans la seconde moitié du XVIIIe siècle. On la rencontre chez Mailhol, Théveneau de Morande et Casanova. Nougaret (*Tableau mouvant de Paris*, 1787) est le seul, avec l'auteur de *L'Antidote*, à parler de « petit service », ce qui est la même chose ; laquelle est bien plus ancienne que le mot : « Je verrai d'un coup d'œil les cartes de vos joueurs, et je vous ferai connaître tout leur

jeu, tantôt avec mes doigts et les boutons de mon habit, et tantôt en tenant sur ma poitrine la main droite ou la gauche » (Lesage, *Histoire de Guzman d'Alfarache* (Paris : E. Ganeau, 1732), livre IV, ch. 8). Les techniques du service allaient des plus élémentaires aux plus sophistiquées : « Le drôle qui aura vu votre jeu, pour donner à entendre à l'autre qu'il doit porter à la quinte-major de pique, grondera après le valet. « Peste, dira-t-il, Quoi ! manquerons-nous de feu tout aujourd'hui ? » Le P marque le pique, le Q et l'M la quinte majeure » (Lacombe, 1798, « Combinaisons frauduleuses »).

#### SIXAIN (L4 §6, L9 §2)

Un sixain de cartes est un paquet composé de six jeux de cartes (Furetière). Les cartes se vendaient ordinairement au sixain, dans une enveloppe qui portait la marque du cartier. Dans les vers suivants de Voltaire, le sixain n'est donc pas une petite pièce de poésie, et David est le roi de pique : « Grand roi David, c'est toi dont les sizains Fixent l'esprit et le goût des humains » (Voltaire, *Épître LXXVI*, « À Mme Denis », 1748, Moland, X, 346).

#### SONICA (L7 §4 ; L11 §1)

Perdre sa mise sur la toute première carte était un événement assez traumatisant pour susciter l'invention d'un adverbe spécifique, *sonica* : « Parle donc, parle, valet de pique détestable, pourquoi t'acharnes-tu sur moi ? tu viens quatre fois soni... ca... ha... ha... ha... sonica » (Dufresny, *Le Chevalier joueur*, V, 6). Ce fut un mot du Lansquenet, puis de la Bassette et du Pharaon, employé également en anglais et en italien.

Le *Dictionnaire de Trévoux* explique l'emploi figuré (que l'on rencontre déjà dans le *Virgile travesti* de Scarron) : « On a transporté le mot dans la conversation pour dire, à point nommé, précisément, justement. On allait partir sans lui, il est arrivé sonica. Il ne fut pas plus tôt nommé coadjuteur, que l'évêque mourut ; cela s'appelle attraper un évêché sonica ». Il est passé de mode en même temps que le Pharaon.

#### STOSE (L1 §1, L12 §4, L13 §1, L15 §3)

Le mot n'est ni français ni italien. Il est en revanche polonais (*sztos*), russe (ШТОСС), ou roumain (*stos*), etc. Le *sztos* est une variante « est-européenne » de la Bassette, sans parolis ni doublets, un peu comme le *bank* est une variante un peu simplifiée du Pharaon. A. Hamerlinski-Dzierzynski (*O kartach, karciarzach, grach poczynnych i grach szulerskich : szkice obyczajowe z wieków XV-XIX*, Cracovie, 1976), signale qu'en Pologne le jeu est mentionné dans le *Monitor* du 19 octobre 1776. Le *shtos* est cité aussi dans *Perepiska mody, soderzhashchaya pis'ma bezrukikh mod...* (« Répertoire des modes... »), Moscou, 1791, où il est rangé parmi les « jeux innovants, susceptibles de rendre service et d'entrer en usage ». Introduit aux États-Unis au XIXe siècle, probablement par des Juifs d'Europe centrale venus du monde slave ou balto-slave, le *stuss* ou *Jewish faro* était bien connu à New York à la fin du XIXe siècle et au début du XXe. (Note de Thierry Depaulis).

SUIVRE (L13 §1)

Suivre une carte, c'est continuer à miser sur elle, à la Bassette ou au Pharaon. « La figure vient-elle en gain deux fois ; le ponte ne la suit pas. Perd-elle au contraire trois fois ; il la surcharge avec acharnement » (Mailhol, *Le Philosophe nègre*, II, 78).

TAILLER, TAILLE (L2-L17)

Le banquier *taille*, c'est-à-dire qu'il tient les cartes et les paris placés sur ces cartes. Le banquier de la Bassette se nommait *tailleur*. Dans la seconde moitié du XVIII<sup>e</sup> siècle les fonctions de tailleur et de banquier tendirent à se distinguer, comme en témoigne François-Antoine Chevrier : « La banque une fois établie, on cherche un tailleur, c'est-à-dire un homme qui tenant les cartes, a le secret de les connaître au tact » (*Le Colporteur*, 1761, in Raymond Trousson, éd., *Romans libertins du XVIII<sup>e</sup> siècle* (Paris : Laffont, 1993) p. 790).

La *taille* désigne l'action de retourner deux à deux toutes les cartes du jeu, après quoi le banquier mêle les cartes et recommence. Candide « perdit cinquante mille 1993, francs en deux tailles ». Chaque carte est retournée quatre fois par taille. Un banquier propose généralement un certain nombre de tailles aux pontes.

La ponte fait *taille basse* (L8 §6), quand il ne mise pas ou peu au cours d'une taille, comme on dirait faire profil bas. (L'expression a un autre sens chez Montmort à propos de la Bassette, où *taille* désignait parfois chaque couple de cartes tirées par le banquier, et non l'épuisement du jeu entier.)

TALON (L21 §2, L22 §2, L23 §3)

Dans les lettres 17 à 19, *talon* signifie simplement « la fin du jeu », c'est-à-dire les dernières cartes du paquet. Dans les lettres 21 à 23, s'agissant du Piquet, *talon* prend un sens plus précis : ce sont les 8 cartes qui restent sur la table après que chaque joueur en a reçu 12. Voir ÉCART.

TAROTAGE, TAROTER (L2 §1-L9 §4, L17 §5)

Les cartes à jouer qui servaient à jouer au tarot avaient « l'envers imprimé de divers compartiments » (Furetière), contrairement aux cartes ordinairement employées en France dont le dos était blanc (voir ce mot). Le président de Brosses remarque que dans la pauvre Italie des années 1740, toutes les cartes, « pour paraître moins sales, sont bariolées de trait divers sur le dos » (*Lettres d'Italie*, Mercure de France, 1986, II, 199). Mais au XIX<sup>e</sup> siècle les « cartes tarotées », qui sont « des cartes marquées, imprimées de raies noires par-dessous » (*Dictionnaire de l'Académie*, 1762), s'imposèrent partout en Europe. D. S. P. évoque des tarotages composés d'étoiles, de carreaux et de soleils (motif alors classique en Europe centrale) ; mais qu'il suppose que l'on jouait à Paris avec de telles cartes montre qu'il n'est ni français, ni italien.

TRICON (L24 §2)

« Terme du jeu de Brehan qui se dit du jeu de celui qui a trois cartes semblables à celle qui retourne » (*Dictionnaire de l'Académie*, 1762). Même sens pour l'*Encyclopédie*, Lacombe (*Dictionnaire*, 1792) et L'Antidote. Mais pour Richelet, il s'agissait de « trois cartes de même figure », et Furetière ajoutait : « Le tricon en main l'emporte sur le

tricon de retourne, qui arrive lorsqu'on n'a que deux cartes pareilles en main, et qu'il y en a une semblable retournée sur le talon. » Supplanté dans son sens original par *brelan*, *tricon* a donc signifié provisoirement, au XVIII<sup>e</sup> siècle, une combinaison de quatre cartes de même figure, laquelle s'appela ensuite *brelan carré* et enfin *carré*. Malgré sa présence dans les dictionnaires de l'époque, le mot était sans doute archaïque en France en 1768.

#### VA (L24 §2)

*Va le jeu* signifie : je mise autant d'argent qu'il y a au jeu. Au Pharaon, le *va* (ou *vade*) est la somme qu'on met d'abord au jeu (voir SEPT ET LE VA).

#### VOIR LE JEU (L24 §2)

Au *Brelan*, c'est mettre autant d'argent qu'il y a au jeu (c'est-à-dire qu'en a mis le joueur qui en a mis le plus) pour tenter d'arrêter les enchères. C'est la même chose que *tenir*. Première occurrence connue de l'expression.

#### VOLTE (L3 §3)

*Faire la volte* c'est faire passer la carte première carte sous le paquet. À distinguer donc de *filer la carte* qui consiste à faire passer la deuxième carte à la place de la première. Des Grieux ne confond pas les deux opérations, qu'il effectue à l'abri de ses longues manchettes : « J'acquis surtout beaucoup d'habileté à faire une volte-face, à filer la carte » (*Manon Lescaut*, éd. cit., p. 93).

#### ZECHINETTE (L15 §4)

Même si G. Dolcetti (*Le bische e il giuoco d'azzardo a Venezia. 1172-1807*, Venise, 1903) signale quelques occurrences de la *zecchinetta* au XVIII<sup>e</sup> siècle, c'est un des rares jeux de cartes à ne pas figurer dans les comédies de Goldoni, et il ne semble pas avoir été répandu en Italie. Il existe un nombre considérable de déformations spectaculaires du mot lansquenet dans plusieurs langues. Voir LANSQUENET.

## Liverpool Online Series

### Current titles in the series

1. *Three Old French Narrative Lays: Trot, Lecheor, Nabaret* (edited and translated by Leslie Brook and Glyn Burgess, 1999)
2. *Nineteenth-Century Women Seeking Expression: Translations from the French* (edited by Rosemary Lloyd, 2000)
3. Jacques Autreau, *Le Chevalier Bayard* (performance and published versions, edited by Richard Waller, 2000)
4. Gustave Flaubert, *Mémoires d'un fou/Memoirs of a Madman* (parallel translation and critical edition by Timothy Unwin, 2001)
5. *Piramus et Tisbé* (edited by Penny Eley, 2001)
6. *Narcissus et Dané* (edited and translated by Penny Eley, 2002)
7. Quinault, *L'Amant indiscret* (edited by W.S. Brooks, 2003)
8. Jehan Renart, *Le Lai de l'Ombre* (translation and introduction by Adrian Tudor, text edited by Alan Hindley and Brian J. Levy, 2004)
9. *Doon and Tyolet: Two Old French Narrative Lays* (edited and translated by Leslie Brook and Glyn Burgess, 2005)
10. *Melion and Biclarel: Two Old French Werwolf Lays* (edited and translated by Amanda Hopkins, 2005)
11. Jules Lefèvre-Deumier, *Un poète romantique contre la peine de mort : quatre poèmes* (edited by Loïc Guyon, 2005)
12. La Calprenède, *La Mort de Mitridate* (edited by Guy Sniath, 2007)
13. Alexis Piron, *Le Fâcheux Veuve* (edited by Derek Connon, 2008)

Items in the series may be freely viewed at the website (see details at the front of this volume). A small number of printed copies of each item are available for sale at £15.00 each. Please send orders to:

Liverpool Online Series  
School of Cultures, Languages and Area Studies (French)  
Modern Languages Building  
The University of Liverpool  
Liverpool L69 7ZR  
Telephone: (+44) (0)151 794 2741  
Fax: (+44) (0)151 794 2357