

## DE

# L'ORIGINE DU JEU DE CARTES

---

Cette année 1392 fut l'année malheureuse en laquelle le roi Charles VI tomba en frénésie, et ce fut pour le divertir durant cette maladie que l'on inventa le jeu de cartes.

*Menetrier, Di-  
bliot. curieuse et  
instructive, t. II,  
p. 274.*

Le plus ancien mémoire que l'on ait pu découvrir où il soit fait mention du jeu de cartes, est de cette même année; dans un compte de Charles Poupart argentier pour le roi pour un an, à commencer le 2 février 1392 où il est dit :

*V Histoire lit-  
téraire de la  
France, t. VI,  
p. 312.*

« A Jacquemin Gringonneur peintre pour trois jeux de  
« cartes à or et à diverses couleurs, de plusieurs devises,  
« pour porter devers le dit Seigneur pour son ébatement.  
LVI. Sols Parisis (1). » *Registre de la Chambre des Comptes.*  
Ce qui pourroit faire soupçonner que ce jeu eut commencé en France, c'est que toutes les figures avoient des fleurs de lys sur leurs habits et que *La Hire*, dont le nom se lisoit au bas du valet de cœur, en pourroit avoir été l'inventeur et s'être fait compagnon d'*Hector* et d'*Ogier-le-Danois*, qui sont les valets de pique et de carreau, comme il semble que le cartier se soit réservé le valet de trefle pour y mettre son nom.

Un synode tenu à Langres en 1404 défend déjà aux ecclésiastiques diverses sortes de jeux, entre lesquels il nomme celui des cartes : *Prohibemus clericis et viris ecclesiasticis, potissimè in sacris ordinibus constitutis, et maxime sacerdotibus et curatis ne omnino ludant ad taxillos, ad aleas, ad trinquetum, quod aliter nominatur ad punctum scacarii, neque ad cartas, neque ad stophum dictum; à la paume.* Laur. Bochell. (2). *Collect. Decret. Ecclesiae Gallica-*

(1) Voyez du Cange, lettre T. 1298, *trinquetum*, etc.

(2) Idem, V. Stoffus.

F. D.

*nae, tit. XIX, lib. VI, cap. 1. De alea lusu, choreis, spectaculis, et aliis prohibitis.*

Vingt-six ans après cette défense du concile de Langres, Amédée VIII, premier duc de Savoie, en 1430 faisant des statuts pour régler ses Etats, fit un article exprès *de ludis et lusoribus* où il déclara les jeux permis et les jeux défendus. *Quoniam ludorum quidam sunt ad taedii remedium animi solatium, corporis exercitium, recreationemque et industriam. Quidam vero ad propriarum facultatum debursationem, alienarumque subtractionem et ambitionem, nec non fraudum, perjuriorum, blasphemiarum et injuriarum Dei et proximi perpetrationem, inter hujusmodi ludos, sic duximus distinguendum, quum ludos primae speciei, ut potè scaeorum, aleae, pilae, paleti, billiarum, arcus, balliotae et similes in praesentia nostri fieri permittimus, dummodo nullum lucrum pecuniarum vel alterius cujuscumque rei, exceptis dumtaxat comestibilibus et potabilibus, quae inter ludentes uno tantum pastu consumi valeant, interveniat : caeteros vero ludos sicut taxillorum, cartarum, trinqueti, et similes dolosos et ambitiosos quovis modo cum pecuniis et sinè pecuniis, publicè vel occultè, per quoscumque subjectos nostros deinceps perpetuo fieri, vel eis uti prohibemus, sub poenâ blasphemorum superius, lib. 20. titulo de maledicis et blasphemis annotata in pios usus per modos ibidem declaratos exequenda et convertenda; mulieribus tamen ad recreationem et viris cum eis jocantibus, ludum cartarum permittimus, dummodo tantum fiat cum spinolis (?).* Ces ordonnances et défenses nous marquent bien à peu près le tems de l'origine du jeu de cartes : mais n'en découvrent ni les premiers auteurs, ni leur disposition.

Le nom de *cartes* marque la matière, qui étoit de carton, ou de feuilles de papier collées ensemble. Le synode d'Aix de 1585 qui les nomme *pagellas pictas*, en décrit en partie la forme de cette sorte : *Ne pagellis pictis, aut aleâ, alioivè hujusmodi ludi genere ludant, aut ludentes spectent.* Il parle aux ecclésiastiques; ce qui est une preuve que cette invention n'a pas plus de trois siècles, c'est qu'on ne voit

ni bas-reliefs, ni peintures plus antiques, ni tapisseries, où ce jeu soit représenté; au lieu qu'on y remarque souvent des échiquiers, des dez, des cornets, des boules, des quilles, etc. Nos vieux romans nous représentent tous ces jeux, sans dire mot de celui-ci. Ce qui fait voir encore évidemment qu'il devoit être peu commun avant l'invention de la gravure en bois, qui donna occasion à celle de l'Imprimerie, c'est qu'il falloit les peindre, ce qui ne se faisoit pas sans frais : et s'il en eût fallu changer aussi souvent que l'on fait à présent, quelle dépense n'eut-il pas fallu faire pour un jeu auquel le duc de Savoye ne permettoit aux dames que de jouer des epingles.

Comme ce furent les Allemans qui trouvèrent les premiers la gravure en bois, ils furent aussi les premiers à imprimer des jeux de carte. Il est vrai qu'ils les firent de plusieurs figures extravagantes, bien différentes des nôtres; puisqu'ils y représentèrent Dieu, les anges, le diable, le pape, la papesse, des rois, des foux, etc., et pour les rendre de plus d'usage, sans pouvoir être si facilement salies ni aisées à reconnoître par le dos, ils les bigarrèrent de lignes frettés en forme de rézaux, ce qui leur fit donner le nom de *Tarauts* et de *Cartes tarrautées*. Parce que le mot de *Tare*, défaut, déchet, tache, est proprement un trou, dont l'étimologie est le mot grec *terebro*, *torno*, *vulnero*. *Terredo* ver qui ronge le bois, *Terebra*, terrière à froisser; *Terere*, froisser, user à force de frotter. *Tara* est donc toute sorte de tache, de défaut, de déchet, *ouvrage taré*, est un ouvrage percé, usé, rayé, dont on a formé *tarif* pour une feuille de papier, ou une table divisée par lignes, et par quarrés, pour marquer la taxe des denrées et des marchandises à payer au bureau des douanes et des tablettes où se marquent le prix et l'évaluation des monnoies, selon leur augmentation et leur diminution. On dit aussi en terme de blazon, *un casque tarré*, c'est-à-dire, qui a des targettes qui barre la visière.

La composition de notre jeu de cartes de Rois, de Dames, de Valets et d'As jusqu'au nombre de dix, divisés par leurs

figures 1.2.3.4.5.6.7.8.9.10, avec les images de coeurs, de piques, de trèfles et de carreaux, fait voir que l'on voulût que ce jeu fut instructif en même temps qu'il serviroit au divertissement; avec cette différence des échecs, que ce jeu-là étant une image de la guerre et d'un combat, on voulut que celui-ci representat un état paisible, et l'état politique composé de rois, de reynes, de vassaux et de quatre corps d'ecclésiastiques, de noblesse, de bourgeois et de laboureurs, artisans et gens de la campagne : Les ecclésiastiques representez par les coeurs en forme de rébus, parce que les ecclésiastiques sont gens de chœur par les exercices de religion; la noblesse militaire représentée par les piques, qui sont les armes des officiers qui commandent les troupes et qui les conduisent; les bourgeois, representez par les carreaux qui sont les pavés des maisons qu'ils habitent; et les gens de la campagne representez par les trèfles, qui sont des herbes de la campagne.

Ce qui fait voir que ce fut le dessein des inventeurs du jeu de cartes, c'est que les Espagnols ont exprimé la même chose, quoique sous des signes différens. Les ecclésiastiques par des calices, ou coupes, *copas* : la noblesse par des épées, *espadas*; les bourgeois et marchands par les deniers, *dimeros*; et les gens de travail et de la campagne par des bâtons, *bastos*.

On voulut aussi représenter les quatre grandes monarchies, par les quatre rois, *David* pour la nation juive; *Alexandre* pour la grecque; *Jules-César* pour la romaine; et *Charlemagne* pour le nouvel empire établi en Allemagne.

Les quatre dames étoient *Rachel*, *Judith*, *Pallas* et *Argine*, pour marquer les quatre voyes par lesquelles les dames peuvent régner : par la beauté, comme *Rachel*; par la piété, comme *Judith*; par la sagesse, comme *Pallas*; et par les droits de la naissance, comme *Argine* qui étoit l'anagramme de *Regina*, n'y ayant jamais eu de reine sous le nom d'Argine.

Les valets représentoient les sergents d'armes, *servientes*

*armorum* ; c'est-à-dire les gardes des princes. Le terme de *valet*, que l'on a avili en le donnant aux gens de service, étoit autrefois un nom d'honneur et de distinction d'âge : Geoffroy de Joinville, qui étoit d'une grande naissance, est surnommé du titre de valet, dans l'Histoire de la Maison de Broye, *chap. VI.* pour le distinguer de son père ; les jeunes seigneurs, qui n'avoient pas encore reçu l'ordre de chevalier, étoient appelez *valets*. Le fils de l'empereur de Constantinople est ainsi nommé dans Ville-Hârdouin, qui dit dans son Histoire de la conquête de Constantinople : « Et si furent envoyé le message en Allemagne, al valet de Constantinople et al roi Philippe d'Allemagne. » L'origine de ce terme est *Bachelet* ou *Vasselet*, de *Vassalus*, dont on a fait *Vaslet*, *Varlet* ou *Valet*.

Dans les capitulaires de nos rois et dans les livres des fiefs, les feudataires sont nommez *vassi dominici*, et ceux qui tiennent les arrières-fiefs *vassali*. Ainsi comme les princes sont sensés les premiers vassaux des souverains, on donnoit à ces princes et à ces jeunes seigneurs le nom de valets.

Ce nom passa depuis aux sergens d'armes de la garde des rois, *servientes armorum* et à ceux qui les servoient à la chambre, qui sont encore à présent nommez *valets de chambre* ; nom que l'on a depuis étendu par abus à tous ceux qui servent quelque personne que ce soit ; au lieu qu'anciennement il ne se donnoit qu'aux jeunes gentilshommes, qui n'étoient pas encore chevaliers. Maître Waces (1) chanoine de Baieux, qui vivoit en 1168 dit en la vie de Richard I, duc de Normandie,

(1) *Wace* étoit un poëte anglo-normand, qui naquit à Jersey, au commencement du XII<sup>e</sup> siècle et qui mourut en Angleterre, d'après certains auteurs en 1180, d'après d'autres en 1184. On n'est pas non plus d'accord sur son prénom. Huet lui attribue celui de Robert ; Du Cange, celui de Mathieu ; Wace même pourrait bien n'être que le nom de baptême Eustache dont à diverses époques on a fait Wistace, Huistace, Gasse, etc. . . . Dans plusieurs ouvrages on ne lui donne d'autre nom que Magister Wacius. Le meilleur des 5 poëmes dont on le croit l'auteur, parce qu'il est le plus

*N'est mie Chevalier, encore est Valleton.*

Les haches ou hallebardes que tiennent les valets dans le jeu de cartes, et la forme de leurs habits, font voir qu'ils étoient sergents d'armes. Il reste un beau monument de ces sergents d'armes en deux pierres gravées et appliquées aux murs de l'entrée de l'église de Sainte Catherine de la Couture, où l'on les voit representez, aux côtés de la porte d'entrée en dedans. Ils avoient là leur confrérie dès le tems de saint Louis, et ils y sont representez.

Quoique l'on trouve le mot de *Berland* dans des titres plus anciens que le tems auquel on a marqué l'invention du jeu de cartes, ce n'est pas une marque qu'il soit plus ancien. Car bien que le *Berland* se prenne à présent pour une espèce de jeu de cartes, il étoit indifférent à toute sorte de jeux, principalement des dez. *Berlenguen* que l'on trouve dans quelques registres du Parlement dès l'an 1300, signifioit alors une espèce de *taudis* de planche dressé à la campagne, au proche des murs des villes et de la clôture des villages, où les fainéans alloient jouer, comme on fait à présent aux loges et taudis dressez pour les foires.

Les Italiens ont reçu les derniers le jeu de cartes, ce qui fait que peu de leurs auteurs en ont parlé. Leur dictionnaire de la *Crusca* (1) dit *Carta Diccamo un mazzo di carttas d'inpinte, che ne serviario per giuicare*; et cite comme le premier auteur qui en ait parlé parmi eux Monsignor Dini, archevêque de Fermo, un de ses académiciens, en un traité manuscrit du gouvernement domestique, *Trattato del Governo della Famiglia testo apenna (?) di Mons. Dini arcivescovo di Fermo nostro academico*. Il semble que ce soit

intéressant pour l'histoire est le *Roman du Rou*, imprimé à Rouen en 1827, avec notes par Fréd. Pluquet; c'est la chronique des ducs de Normandie. Après avoir été clerc-lisant à la cour d'Angleterre, il alla vivre à Caen et devint chanoine de Bayeux.

(1) *Crusca* (Académie de la), société littéraire de Florence, fondée en 1541 qui a publié un Dictionnaire italien célèbre, qui fait loi et dont la 1<sup>re</sup> édition parut en 1612.

des Florentins qui trafiquoient en France où ils exerçoient la banque, que ce jeu soit passé chez eux; aussi ont ils retenu les mêmes figures et ont introduit le jeu de *bassette*, qui est une espèce de banque, où l'un met un prix et l'autre enchérit. Entre leurs chansons de carnaval qui sont des espèces de mascarades de gens qui representent divers métiers, il y a des joueurs qui disent :

*Noi abbian (?) carte à fare à la Basseta  
Et con vien (?) che l'une alzi e l'autre metta.*

Et le Berni (1) en ses rimes burlesques dit que le plus beau de tous les jeux, est la *Bassette* parce qu'il d'abord fait :

*E piu bella la Basseta  
Perchi egli è presto e speciativo givoco.*

Il est aussi très-dangereux et capable de ruiner en peu de tems beaucoup de gens, ce qui l'a fait justement défendre sous de grièves peines dans les Etats bien réglés.

Le premier qui ait cherché à rendre utile pour l'esprit le jeu de cartes, est un cordelier allemand, nommé Thomas Murner, né à Strasbourg. Ce religieux, au commencement du siècle précédent, enseignant la philosophie à Cracovie, et depuis à Fribourg en Suisse, s'aperçut que les jeunes gens étoient rebutez des écrits d'un Espagnol qu'on donnoit

(1) *Berni* (François), poète burlesque italien, né en 1490 à Toscane, mort en 1536. Il prit l'habit ecclésiastique et devint chanoine de la cathédrale de Florence. Il excella dans le genre burlesque, que l'on appelle en Italie *genre bernesque* ou *berniesque*, et ses vers sont d'une licence extrême. On a de lui : *Rime Burlesche*, poésies badines recueillies après sa mort; *Orlando innamorato*. Venise 1544, poème héroï-comique; et des poésies latines. Il est au rang des poètes les plus célèbres qui ont illustré l'Italie au XVI<sup>e</sup> siècle. Il mourut à 40 ans, empoisonné par le duc Alexandre de Médicis qui ne pardonna pas au poète de n'avoir pas voulu empoisonner le cardinal Hippolyte de Médicis. Le Berni s'est chargé de faire lui-même son portrait : « Il était grand, maigre et fort dispos; il avait le nez long, la face large, les sourcils rapprochés, les yeux un peu creux, bleu d'azur; la vue très-nette, et la barbe épaisse. » On voit sa peinture aussi faite sur une des voûtes de la galerie de Florence.

aux logiciens, pour apprendre des termes de la dialectique, il résolut d'en faire une nouvelle par images et par figures, en forme de jeu de cartes, afin que le plaisir engageant les jeunes gens à cette espèce de jeu, leur fit surmonter toutes les difficultés qui se trouvent dans cette étude épineuse. Il le fit avec tant de succès que l'un des principaux docteurs de l'Université de Cracovie, dit que dans le commencement ce Père fut soupçonné de magie parce que ses écoliers faisoient des progrès extraordinaires dans l'étude de la logique, et que pour se justifier, il fut obligé de produire ce nouveau jeu aux yeux des premiers docteurs de l'Université, qui non-seulement l'approuvèrent, mais l'admirent comme quelque chose de divin. Voici le glorieux témoignage que l'on rendit à cette invention nouvelle : *Ego Magister Joannes de Glocovia Universitatis Cracoviensis collegatus, et ad sanctum Florianum in Clepardia canonicus, testimonium do veritati, quae enim audivimus et vidimus non possumus non protestari. Venerabilem Patrem Thomam Murner Alemannum, civitatis Argentinensis filium nostrae Universitatis Cracoviensis, sacrae Theologiae Baccalaureum, hanc Charti ludiorum praxim apud nos finxisse legisse et non sine grandi omnium nostrum admiratione usque adeo profecisse, quod in mensis spatio etiam rudes et indocti, sed in rebus logicis, sic evaserint memores et eruditi : quod grandis nobis suspicio de praedicto Patre oriebatur, quoddam magicarum rerum infudisse potius quam praecepta logica tradidisse. Auditores enim suos juramento compulerat hanc suam praxim in duobus annis non prodere, sed nec cuiquam viventi communicare ; de qua suspicione nostra ad expurgationes responsa vocatus, hoc praesens obtulit charti ludiorum memorandum, sic a nobis approbatum, sic laudatum, ita quod non modo non magicum, sed divinum potius ingenium habuisse unanimes voce judicavimus, virum laudavimus et in nostrum numerum insigniter promovimus ; nec suo labore frustratus, viginti quatuor ungaricos florenos mercedis titulo accepit, quibus ego interfui, quae et vidi, et hisce auribus hausi, ob quod veritatis testimonium prebui in fidem omnium et singulorum praemissorum (?)*



Ce jeu de cartes est composé de figures assez bizarres. Il contient cinquante-deux cartes, dont les signes qui les distinguent sont des grelots, des écrevisses, des poissons, des glands, des scorpions, des bonnets fourrez, des coeurs, des sauterelles, des soleils, des étoiles, des pigeons, des croissans de lune, des chats, des écussons, des couronnes et des serpents. M. de Balesdeno, avocat au Parlement de Paris, fit imprimer ce jeu de cartes à Paris l'an 1629 sous ce titre : *Chartiludium logicae, seu logica poetica, vel memorativa R. P. Thom. Murner Argentin. Ordin. Minorum. Opus quod centum amplius annis in tenebris latuit, erectum et in apertam sacculi hujusce curiosi lucem productum, opera, notis et conjecturis Joan. Balesdens in Senatu Gall. advoc.*

C'est sur ce modèle que l'on inventa au milieu du siècle dernier plusieurs autres jeux de cartes, de l'histoire, de la géographie, des fables, des rois de France, des reines et des capitaines illustres, avec cette incommodité que n'y ayant rien qui déterminât ni aux nombres ni aux figures ordinaires du jeu de cartes, il fallut peindre sur chacune la figure d'un trèfle, d'un cœur, d'un pique et d'un carreau et mettre en chiffre les nombres sur chacune de ces figures. M. Des Marets, de l'Académie française, fit le jeu des rois de France, des dames renommées, des métamorphoses et de la géographie.

L'an 1660, M. de Brianville, Claude Oronée Finé, fit un jeu de cartes du blason, sur la forme de ceux de l'histoire et de la géographie : et comme il avoit composé ce jeu des armoiries des princes du Nord, d'Italie, d'Espagne et de France, la rencontre fâcheuse des armoiries de quelques princes sous des titres de valets et d'as, lui firent des affaires. Les planches furent saisies par les magistrats; il fut obligé de changer ces titres odieux en ceux de princes et de chevaliers. Son ouvrage fut après cela bien reçu. Il s'en fit plusieurs éditions, et le livre qui contenoit des points d'histoire et de géographie, rendit ce jeu utile aux jeunes gens, qui apprenoient par ce moyen l'histoire, la géographie et le blason.

L'an 1678, le sieur Antoine Bulifon, libraire lionnois, s'étant s'étant établi à Naples, y porta ce jeu de cartes, et l'ayant fait traduire en langue italienne, il se fit une société de jeunes gentilshommes, qui s'assembloient un jour de la semaine en forme d'académie, pour se divertir à cette sorte de jeu, mais d'une manière très-utile pour l'instruire. Leur première assemblée se fit le 19 septembre, et après avoir étendu une carte de l'Europe sur une table, ils se partageoient les cartes de l'un des quatre jeux; et chacun en ayant pris une, raisonnoit sur la partie de l'Europe où se trouvoit l'Etat des personnes marquées par leurs armoiries; il en racontoit succinctement l'histoire, et en blasonnoit les armoiries. Ce fut le seigneur Dom Annibal Aquaviva qui commença cette société, et qui en fut d'abord le directeur. Ils prirent le nom d'*Armoristi*, selon l'usage des académies d'Italie, et pour devise la carte de l'Europe, sur laquelle étoient quelques cartes du jeu de Blason, avec ces mots : *pulchrâ sub imagine ludi*, prétendant par cette devise non-seulement faire entendre qu'ils s'instruisoient en jouant, mais encore que toutes ces grandeurs du monde et toutes les jouissances de la terre représentées par leurs blasons, ne sont qu'un jeu de la fortune.

Il s'est fait un de ces jeux en Angleterre sur la même forme, avec les quatre points ordinaires de coeur, de carreau, de pique et de trèfle, tous noirs; les nombres marquez aux côtés par des chiffres, et les rois d'armes et princes par des lettres, *K, Kinge, Roi; Q, Quenne, Reine; P, Prince;* pour les quatre rois ils ont mis les quatre royaumes dont le roi d'Angleterre porte les armoiries; *Angleterre* pour le roi de coeur; *Irlande*, pour le roi de carreau; *France*, pour le roi de trèfle; pour la reine de coeur c'étoient les armoiries du duc d'Yorck, depuis roi Jacques II. Pour la reine de carreau, celles du prince Robert. Pour celle de Pique, des archevêques de Cantorbéri et d'Yorck; et pour celle de trèfle, les ducs de Norfolk, de Sommersch et de Birkingham. Les as sont des barons aussi bien que les deux, trois et quatre : les cinq sont des évêques de quatre à quatre : les six des vi-

comtes; les sept, les huit, les neuf, et les dix, des comtes.

Enfin l'an 1682, Dom Casimir Freschot, religieux bénédictin, présenta au doge de Venise et au sénat, un jeu d'armoiries de la noblesse vénitienne, sous ce titre : *Li Pregi delta nobilta Venata abbazati in un Givoco d'arme di tutte la famiglie*. Il dit dans la préface de son livre, qu'il a suivi l'ordre du Sr de Brianville, *Suo segnituto nel mio Ginoco* l'ordine del signor Oronce Finé gentilhomme francese, *nel suo Givoco de Principi è Itali Sovrant (?) d'Europa*. Pour les quatre rois, il a pris les quatre grandes dignités, le pape, l'empereur, un roi et le doge; pour les reines des armoiries des femmes, de princesse et de provinces; pour les princesses, la noblesse étrangère agrégée à la noblesse vénitienne; pour chevaliers, les généraux des armées de la République.

Les signes qu'il a employez au lieu de cœurs, piques, carreaux et trèfles, sont quatre fleurs, violettes, roses, lys et tulipes; sur lesquelles il a mis des lettres pour les dignitez, et des chiffres pour les nombres.

---

#### LIVRES A CONSULTER SUR LE JEU DE CARTES

M. de Monchablon a fait un traité des spectacles des anciens et de quelques jeux d'amusemens, c'est peut-être le même ouvrage que son *Dictionnaire d'Antiquités*, imprimé en.....

---

Quoique le sujet semble bien frivole, l'origine du jeu de cartes est une question d'archéologie très-difficile à élucider et qui a déjà occupé beaucoup de savants. D. Calmet en rapporte l'invention à l'année 1392 et pense que ce jeu a commencé en France. Pour ce qui concerne la date, nous croyons avec la plupart des écrivains qui ont traité cette matière,

que les cartes étaient en usage bien avant l'année 1392, à laquelle D. Calmet prétend fixer leur invention. Le synode de Worchester, en 1240, défend aux clers entre autres jeux déshonnêtes celui du *roi et de la reine*; des statuts monastiques de 1357 proscrirent les cartes sous le nom de *paginae*; et un édit du roi de Castille de 1387 les prohibe également de la façon la plus formelle.

Quant à l'origine, les auteurs sont très-divisés. Les uns prétendent que c'est en France qu'elles prirent naissance; les autres disent que c'est en Allemagne; d'autres, tels que les abbés Rive et de Longuerue, veulent que ce soit en Espagne en 1350, et en Italie bien antérieurement. Les cartes de *tarot* sont évidemment d'origine allemande et apparurent dans ce pays vers 1500; mais les cartes avec les figures que l'on a encore aujourd'hui en France furent inventées sous Charles VII, au règne duquel il faut rapporter l'invention du jeu de piquet, bien que le jeu de cartes ait existé auparavant.

Certains écrivains ont même avancé que ce sont les Lydiens qui inventèrent les cartes pendant une très-grande disette, et que la distraction de ce jeu leur fit oublier ou supporter patiemment toutes leurs souffrances.

Dans l'état de la question, la dissertation inédite que nous publions sera sans doute lue avec intérêt.

F. DINAGO.

---