

BULLETIN
de la Société
Archéologique, Historique et Artistique
LE VIEUX PAPIER

pour l'étude de la vie et des mœurs d'autrefois

Fondée en 1900

Pierre DIETSCH



Variations sur le thème
du Jeu de l'Oie

Fascicule 290

A PARIS

Octobre 1983

Variations sur le thème du Jeu de l'Oie

La longue tradition de nos dîners nous avait habitués aux causeries brillantes et bien documentées sur des sujets qui nous intéressent toujours. Pourtant le 509ème consacré à des «Variations sur le thème du Jeu de l'Oie» aura une place à part dans notre souvenir pour la remarquable organisation de sa présentation, avec deux grands écrans sur lesquels étaient simultanément projetés le jeu présenté et les détails faisant l'objet de commentaires, et aussi par les cadeaux qui furent remis aux convives, un menu somptueusement illustré et un Jeu de l'Oie tiré à 100 exemplaires numérotés, spécialement conçu pour le Vieux Papier et tiré sur vélin d'Arches pour les membres présents ce soir-là.

Ce jeu qui était la «surprise» annoncée dans la convocation est celui que, dans un format légèrement réduit, vous trouvez encarté dans ce bulletin.



Au début du repas le trésorier, co-parrain de M. Dietsch dont c'était la première apparition à nos dîners, avait tenu à le présenter et à le remercier, et, emporté par son élan, avait terminé son allocution par ces quelques vers, résumant ainsi la soirée à venir :

«Un menu en couleurs !... suivi, non d'un discours
Mais d'une causerie évoquant tour à tour
L'histoire du Vieux Papier et les jeux de parcours !
De superbes diapos, des documents de choix
Triés sur le volet pour notre grande joie
Ont rendez-vous ce soir unissant pour toujours,
Dans un vote unanime et d'une même voix,
Le nom de Pierre Dietsch et l'histoire des Jeux d'Oie».

V. P.

Conférence faite par Pierre Dietsch au cours du 509ème dîner du Vieux Papier, le 1er décembre 1982.

Mesdames, messieurs,

L'oie partage avec quelques autres animaux l'honneur de prêter son nom à un jeu. Toutefois, l'origine du Jeu de l'Oie est inconnue. Une première hypothèse le ferait remonter à l'Antiquité du fait de la mention «*renouvelé des Grecs*», mais cette mention ne figure pas sur les premiers jeux connus ; elle apparaît sur les bois gravés des imagiers populaires français du XVIII^e siècle et refléterait alors l'engouement des contemporains pour les auteurs antiques.

Laissons cette hypothèse et cherchons les premières traces du jeu : Rabelais, au retour d'un voyage en Italie publie, en 1534, «*La vie horrible du grand Gargantua*» ; il énumère deux cents jeux, le jeu de l'oie n'y figure pas. Un ouvrage siennois de 1572 fait un inventaire de plus de cent trente jeux et, de même, le jeu de l'oie n'est pas mentionné. Par contre, dans un traité sicilien sur les échecs de 1617, on peut lire, à propos du jeu de l'oie : «*ce jeu avait été inventé à Florence et comme il plaisait infiniment à François de Médicis, ancien Duc de Toscane, ce dernier l'envoya à Sa Majesté Philippe II d'Espagne*».

Le jeu de l'oie aurait donc été conçu à Florence dans les années 1580. Dans cette optique, je voudrais émettre une hypothèse et pour cela nous plonger quelques instants dans l'esprit de la Renaissance.

A mon sens, le jeu de l'oie est d'abord «*renouvelé des dés*» car le moteur essentiel du jeu est bien le hasard pur. En 1524, Erasme publie l'«*Essai sur le libre arbitre*» dans lequel il donne une très grande part au libre arbitre de l'homme. L'année suivante, Luther publie le «*Traité du serf arbitre*» où, au contraire, il nie tout libre arbitre.

Erasme et Luther s'opposent, c'est un débat qui passionne toute la fin du XVI^e siècle : la Querelle du libre arbitre.

En Allemagne et en Suisse, la Réforme avec Luther puis Calvin insiste sur la toute-puissance divine et l'aliénation volontaire de l'âme du croyant. Une stricte discipline spirituelle est instituée.

Transportons-nous maintenant en Italie, à Florence à la même époque : la cité est riche et démocratique, les Princes admirent le talent et le dépassement, les mœurs sont libres. Les humanistes y développent une théorie de la responsabilité. Les grandes familles, les libertins s'opposent à la transformation de la vie religieuse. Ils ont une horreur profonde pour le Protestantisme.

Le jeu de l'oie concrétise le principe protestant de soumission de l'homme à la loi divine.

Dans ces conditions, si le jeu de l'oie a bien été conçu à Florence, ce ne peut être qu'en opposition à la Réforme.

On imagine volontiers quelque libertin spirituel choisissant le principe d'un jeu pour tourner en dérision les bases de la Réforme, et comme l'Inquisition veille, ce jeu reste totalement neutre sur le plan religieux.

Mais s'il semble neutre sur un plan purement religieux, le jeu de l'oie est chargé de symboles à plusieurs niveaux.

La marque du joueur est sa projection, corps et âme, sur un parcours qui symbolise la vie et le déplacement de cette marque est soumis au hasard. Au niveau des nombres, le parcours du jeu de l'oie comporte 63 cases plus 2 : le zéro et l'infini. Le zéro est le lieu où l'on se trouve au début du jeu et où l'on retourne après la mort. L'infini, c'est juste après la case 63 dite «*Porte du jardin de l'oie*», le jardin lui-même, symbole du paradis, du cosmos dont il est le centre. Le nombre 64 qui correspond au centre du jeu est le carré de 8, expression d'une totalité parfaite réalisée : plénitude, béatitude, infini...

Entre le zéro et l'infini, nous trouvons 7 séquences de 9 cases, puisque de 9 en 9 se trouvent les oies. Or 9 est le dernier de la série des chiffres, il annonce à la fois une fin et un recommencement, c'est-à-dire une transposition sur un autre plan. Et 7 est le nombre des états spirituels hiérarchisés qui permettent le passage de la terre au ciel.

Sur le plan de la forme, la spirale évoque l'évolution et son caractère cyclique, elle est rotation créationnelle, elle représente les rythmes de la vie, la pérégrination cyclique des âmes incarnées, désincarnées et réincarnées.

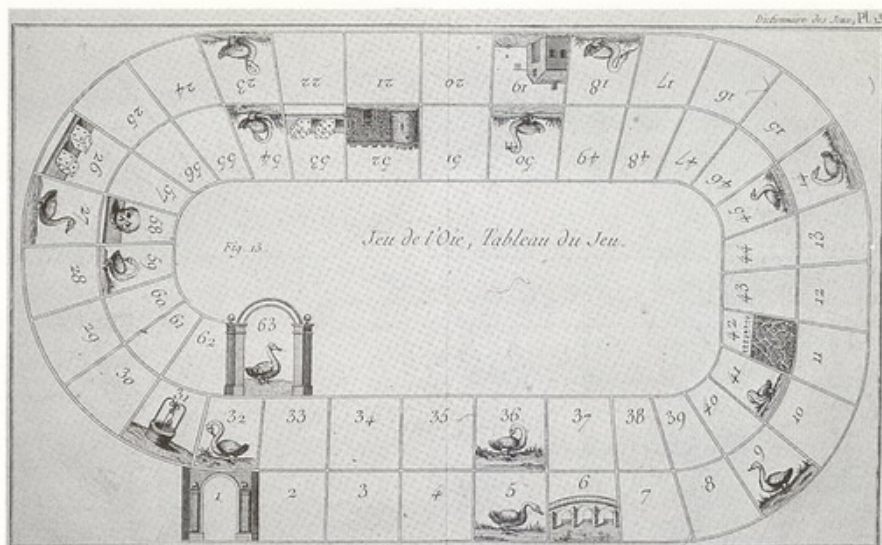


Fig. 2

Quant à l'oie, sa charge symbolique est complexe. En Egypte par exemple, c'est le soleil sorti de l'œuf primordial, l'âme des Pharaons, la messagère entre le ciel et la terre. En Grèce, elle représente la fatalité car elle est née du viol de Némésis métamorphosée en cygne par Zeus mué en aigle.

Bien sûr, tous les accidents du jeu ont une signification profonde :

— le Pont permet le passage d'une rive à l'autre, d'un état de l'être à un état plus évolué ;

— l'Hôtellerie, c'est le repos, la pause créatrice qui permet l'élévation à un nouveau niveau ;

— le Puits, synthèse des trois éléments : eau, terre, air est une voie vitale de communication, il est symbole de connaissance ;

— le Labyrinthe symbolise un système de défense contre celui qui veut violer l'intimité des relations avec le Divin ;

— la Prison symbolise le lieu de la mort du «vieux» homme et de la naissance de l'homme «nouveau» ;

— la Mort enfin, fille de la nuit, sœur du sommeil, possède le pouvoir de régénérer. Dans le jeu elle renvoie au zéro, c'est-à-dire à l'œuf, donc à une renaissance. Et c'est à travers un cycle de renaissance jusqu'à la perfection acquise que s'ouvrira l'accès, hors de la roue de l'existence, à l'Eternité, centre du jeu.

De tous les accidents du jeu de l'oie, la Mort est celui que le joueur a le plus de chances de rencontrer.

La probabilité de passer le Pont de la case 6 étant de 1, celle des autres accidents est de l'ordre de 3, et la probabilité de rencontrer la Mort est supérieure à 4.

Ceci s'explique par le fait que la case 58 est soumise au phénomène de retour de la marque du joueur à partir de 63. Ce phénomène, très sensible pour le joueur, augmente sa crainte de la Mort.

Toute sa charge symbolique donne au jeu de l'oie un caractère universel qui explique son succès et celui de ses innombrables variantes.

Après cet exposé du thème, je vais vous présenter quelques variations.

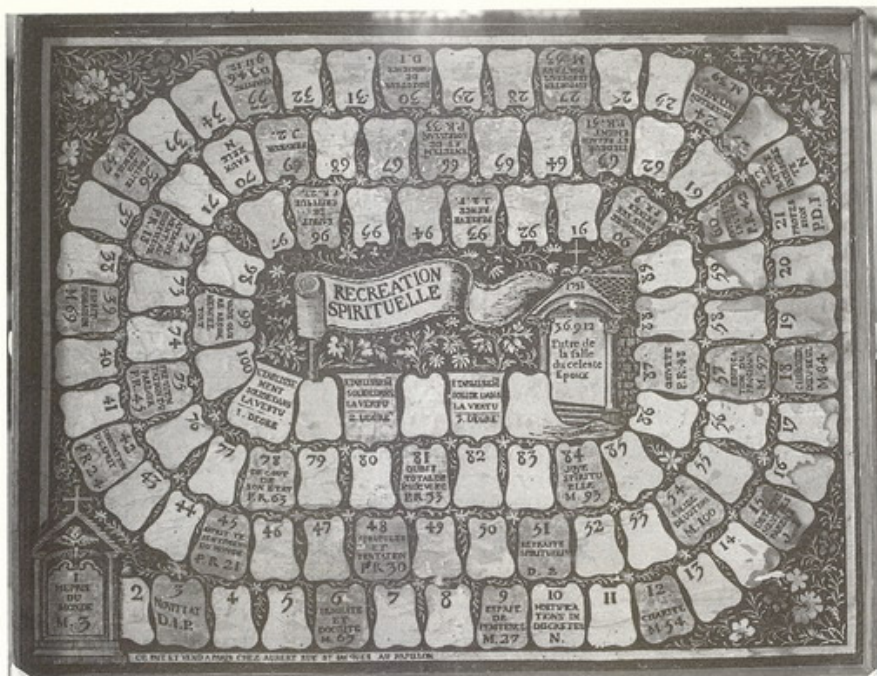


Fig. 3

La première est une RECREATION SPIRITUELLE (fig. 3). C'est une gravure sur bois coloriée au pochoir. Elle est datée 1751 et signée : «Ce fait et vend chez Aubert rue Saint-Jacques, Au Papillon». Ce graveur, papetier et marchand d'estampes à l'enseigne du Papillon avait la spécialité des papiers de dominoterie.

Il s'agit d'un jeu éducatif destiné aux maisons de religieuses. Car, comme le précise la règle : «Il est juste que les religieuses se divertissent mais seulement en Dieu et pour l'amour de Dieu». Ce jeu ne se pratiquait pas avec des dés, qui étaient interdits dans les couvents depuis Saint-Louis, mais avec un toton à 12 faces.

Par contre, certaines cases donnaient lieu au paiement d'un montant convenu. Ce qui prouve que si les dés devaient être en horreur aux âmes vertueuses, il n'en était pas de même de l'argent.

La planche possède 107 cases et la règle comporte un code sous forme de lettres : M signifie montez, R retournez, etc.

On imagine volontiers l'ombre des voiles des Carmélites Sœur Blanche et Sœur Constance sur cette image et leur dialogue depuis le «Mépris du Monde» jusqu'à l'«Entrée de la Salle du Céleste époux».

Si l'une d'elles arrive au 10, le coup est nul car c'est la case des «Mortifications indiscretes» (fig. 4).

Fig. 4

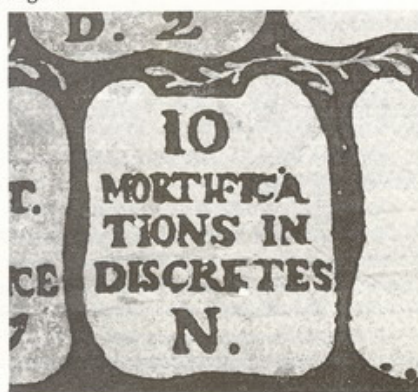




Fig. 5



Fig. 6

Le 42 «Dissipation d'esprit» renvoie au 24 «Recueillement intérieur».

Le 48 «Scrupules et tentation» renvoie au «Directeur de conscience».

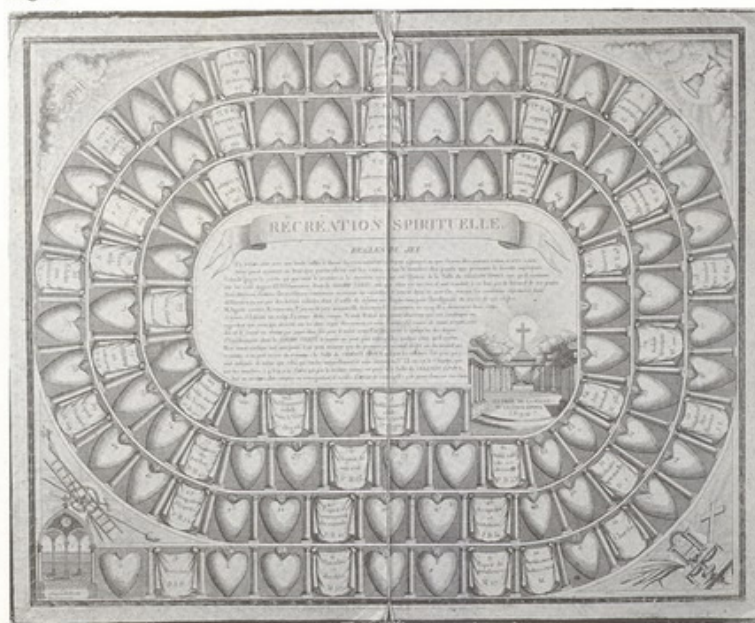
De même, le 63 «Tiédeur et relâchement» renvoie au 51 «Retraite spirituelle».

Le pire est le 72 «Attachement au confesseur» (fig. 5), qui renvoie au 18 «Chercher Dieu seul» (fig. 6).

Par contre, à partir de la case 101, les sœurs ne peuvent plus rétrograder car elles se trouvent solidement établies dans la vertu et c'est cette vertu qui leur permettra d'entrer dans la «Salle du Céleste Epoux».

De nombreuses variantes de Récréations spirituelles ont été éditées, en voici une plus tardive : il s'agit d'une taille-douce de chez Basset de 1830 environ (fig. 7).

Fig. 7



Entre ces deux jeux, les ordres religieux ont été supprimés par la Révolution.

Voici donc la deuxième variante de jeu de l'oie plus classique que la précédente :
LE JEU DE LA REVOLUTION FRANÇAISE (fig. 8).

C'est une taille-douce grossièrement coloriée, sans lieu ni date mais que certaines cases permettent de situer fin 1790.

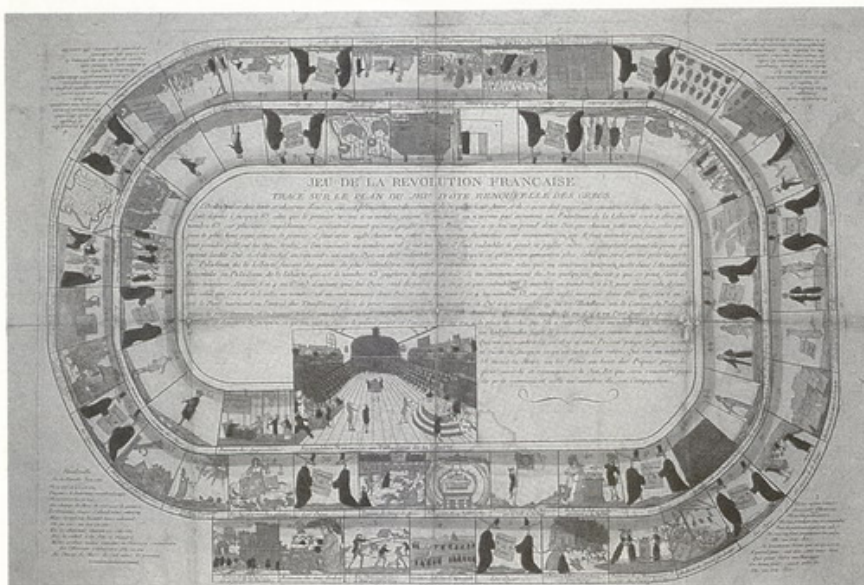


Fig. 8

Le but avoué du jeu était de faire connaître à toutes les classes de la société les avantages et les bienfaits de la Révolution.

En fait, le jeu tourne en dérision les Parlements de Paris et de province. Les parlementaires, Magistrats du Royaume que l'on appelle «les Grandes Robes», rendent des arrêts contre l'Assemblée Nationale, qu'ils considèrent comme la cause de tous les maux, on les transforme donc en Oies (fig. 9).

C'est que ce jeu fait l'apologie de l'Assemblée Nationale ; un grand nombre de cases présentent les réformes faites par l'Assemblée depuis la nuit du 4 Août.

Voici quelques exemples : L'abolition des corvées - L'abolition de la gabelle - La création des Départements - La libre circulation du blé.

Le jeu souligne aussi plusieurs événements historiques :

La case 1 représente évidemment «La prise de la Bastille».

A la case du Pont (fig. 10), nous sommes Place Louis XV, devenue Place de la Concorde ; cette place, terminée en 1772, utilise, je cite : «une vaste esplanade».

Fig. 9



de, hors de Paris, véritable fondrière, située entre le jardin des Tuileries et les entrées des Champs-Élysées et du Cours-la-Reine. On y accède soit par le quai, soit par le Chemin des Fossés des Tuileries, aujourd'hui rue Royale, soit par le pont tournant constituant la sortie occidentale du jardin des Tuileries. La place forme un octogone bordé d'un fossé de 20 mètres de large que six ponts franchissent et qu'entoure une balustrade de pierre».

Sous Napoléon III, les fossés que les filles utilisaient comme lieu de rendez-vous furent comblés ; il ne reste aujourd'hui que les balustrades.

A l'époque de notre jeu, il y avait aussi un chantier de construction du nouveau pont sur la Seine qui deviendra le Pont de la Concorde après s'être appelé Pont de la Liberté.

Le 12 juillet 1789, Paris apprend le renvoi de Necker, des rassemblements se forment et le Prince de Lambesc tente de faire évacuer la place ; des terrasses du jardin, des pierres et des chaises pleuvent. Lambesc charge et frappe la foule à coups de plat de sabre.

La case de l'Hôtellerie représente un café des Jardins du Palais-Royal, probablement le café de Foy, lieu plein d'agitation et principal foyer des motions, c'est-à-dire des propositions.

Les deux cases qui suivent montrent les Dames de la Halle allant à Versailles le 5 octobre et le Roi venant à Paris le lendemain.

Et puis voici la grande fête anniversaire de la prise de la Bastille et sa préparation (fig. 11).

Sur le Champ-de-Mars, les Parisiens et les Parisiennes se transforment en ouvriers pour que tout soit prêt à temps. Et qui croirait que la case 38 puisse contenir les 400 000 spectateurs de la Fête de la Fédération !

La case du Labyrinthe est appelée «Le Labyrinthe ou le Châtelet de Paris» et là, nous retrouvons une attaque contre le Parlement. En effet, le Châtelet était un tribunal très important subordonné au Parlement. Ses membres représentaient 1 550 charges qui conféraient la noblesse personnelle au bout de 10 ans et la noblesse transmissible au bout de 40



Fig. 10

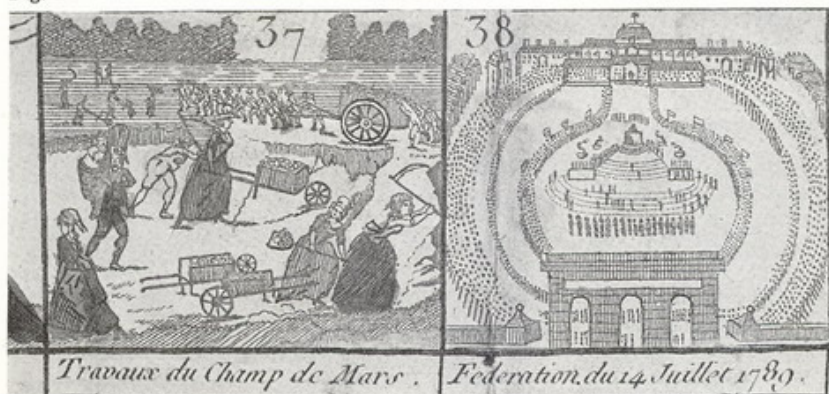


Fig. 11

ans. La procédure était très lourde pour ne pas dire «labyrinthique» et les abus y étaient considérables.

C'est peut-être la raison pour laquelle cette case renvoie à la case de «*L'Egalité des Poids et Mesures*», mais au sens figuré.

La case 52 représente la Prison de l'Abbaye, près de Saint-Germain-des-Prés. C'est dans cette prison que 11 Gardes Françaises furent incarcérés le 30 juin 1789 pour avoir refusé de tourner leurs armes contre les citoyens. Ils furent délivrés par la foule puis amnistiés par le roi à condition de réintégrer la prison. Cette prison reçut beaucoup d'autres hôtes au cours de la Révolution.

La case 58 montre un moment tragique de la journée du 22 juillet 1789.

Et si nous gagnons, nous arrivons à deux pas d'ici, où nous sommes réunis ce soir (*), car la salle où siégeait l'Assemblée Nationale était la Salle du Manège Royal des Tuileries qui se trouvait à peu près à l'angle des rues de Castiglione et de Rivoli. Une plaque apposée sur un pilier de la grille des Tuileries le rappelle.

Remarquons que la case 63 s'appelle pompeusement «*Assemblée Nationale ou Paladium de la Liberté*», c'est-à-dire garant de la liberté.

Nous allons maintenant rencontrer les enfants de cette Révolution avec le très beau JEU DES ECOLIERS (fig. 12).

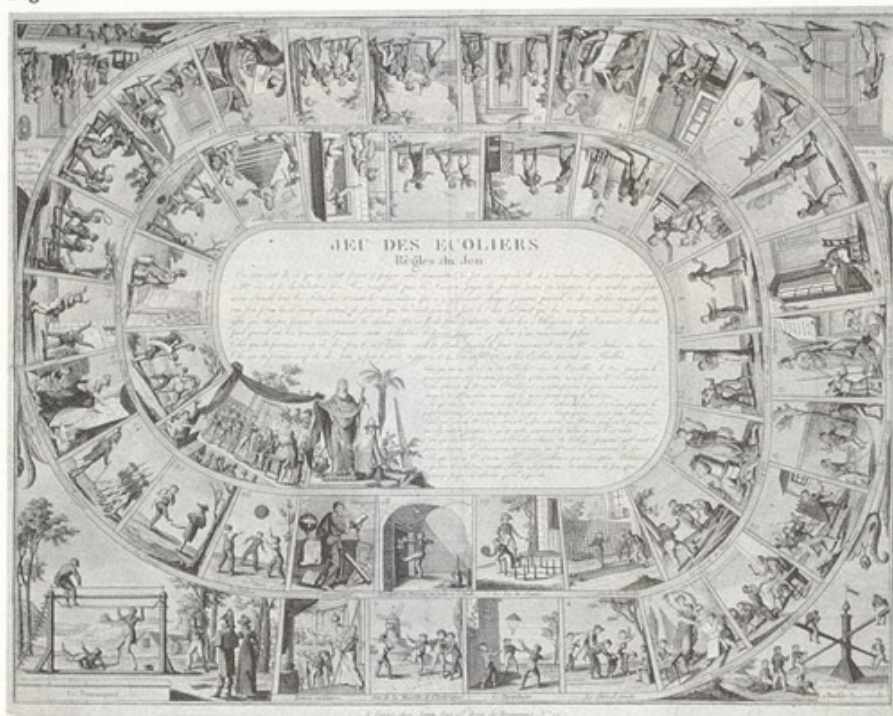
C'est une gravure sur cuivre de chez Jean, vers 1810.

Vingt années le séparent du jeu précédent.

Bien des choses ont été bouleversées en France, en particulier l'enseignement.

(*) Le Cercle Suédois, où avait lieu la conférence, se trouve rue de Rivoli.

Fig. 12



La désorganisation complète de l'enseignement et l'extrême liberté des élèves déplut beaucoup à Bonaparte. En 1802, il crée quelques lycées et des collèges communaux. La vie scolaire prend alors un caractère de propagande et de préparation militaire.

Les cases des Oies présentent de façon allégorique les matières enseignées. L'ordre est significatif : le latin et le grec sont à la base de l'enseignement, l'histoire suit, puis les mathématiques et la géographie. Plus loin, la logique, la rhétorique et en dernier la philosophie.

Les élèves étaient cependant très indociles et les punitions étaient nombreuses et fréquentes. C'est l'objet des accidents du jeu : la Férule envoie le joueur étudier sa leçon - les Oreilles d'âne font attendre un autre joueur - le Cachot fait passer deux tours, et si l'on est chassé du Collège, on doit tout recommencer.

Le jeu se termine par la Remise des Prix : on voit Minerve accompagnée d'une chouette, symbole de la connaissance rationnelle, à côté d'une pyramide, image de la synthèse.

Mais ce jeu présente un autre intérêt, car il ne montre pas moins de 25 jeux de plein air.

Voici la Marelle et le Parachute (fig. 13).



Fig. 13

La première descente en parachute avait eu lieu le 22 octobre 1797 au-dessus de la Plaine Monceau à l'aide d'une montgolfière. Ce jour-là, le ballon de Garnerin s'est élevé avec le parachute fermé à près de 600 mètres. Parvenu à cette altitude, le ballon s'est séparé de la nacelle et le parachute s'est ouvert. De nombreux savants physiiciens s'étaient opposés à cette ascension et pensaient que cette expérience serait inutile.

Les contemporains commençaient à s'intéresser aux sports. Et remarquons que l'exercice militaire est assimilé à un jeu alors que le lycée était un avant-goût de la caserne.

Cette apologie de l'exercice physique et du plein air est signée avec poésie par Napoléon qui entre dans l'histoire à la case 14 du jeu (fig. 14).

S'il jouait volontiers aux échecs, l'Empereur pratiquait aussi le jeu de l'oie. Voici ce qu'en dit un témoin : « Il s'y donnait avec une ardeur toute méridionale, comptant les cases avec sa marque comme un écolier, se dépitant quand les dés lui étaient contraires, n'entrant au Cabaret qu'avec humeur, affrontant la Mort avec témérité, montrant tout entier dans les péripéties de cette lutte puérile son caractère plein de grands contrastes ».

D'autres témoins affirment que là, comme aux échecs, il n'hésitait pas à « corriger les injustices du sort ».

Fig. 14



La quatrième variation est géographique.

Il est logique que de nombreux jeux de parcours représentent un territoire. Concevoir un tel jeu semble assez facile ; par contre, il faut beaucoup plus d'imagination et d'ingéniosité pour décrire une partie jouée en vraie grandeur sur le vrai territoire.

C'est ce que fit Jules Verne dans LE TESTAMENT D'UN EXCENTRIQUE (fig. 15).

Le roman commence par la description des funérailles de William Hyperbone. Le chapitre s'intitule «*Toute la ville en joie*». Nous sommes à Chicago le 3 avril 1897.

Un immense char encadré par 6 personnes parcourt les rues pendant 8 heures au son des musiques d'Offenbach et de Strauss... Le cortège arrive au plus grand cimetière de la ville où le défunt a conçu un mausolée luxueux et confortable. Son cercueil est placé au milieu du hall. Mais qui était William Hyperbone ?

Célibataire de 50 ans, sa fortune atteignait 60 millions de dollars et il n'avait pas d'héritier. Il était membre de l'Excentric Club où il jouait des sommes importantes au Jeu de l'Oie, la passion de sa vie. D'ailleurs, il meurt d'une congestion cérébrale en jouant à l'Oie.

Et c'est lui qui a voulu ces funérailles : pompeuses et joyeuses et surtout accompagné d'une délégation de six personnes tirées au sort parmi la population de Chicago.

Quinze jours plus tard, dans la salle de l'Auditorium, en présence de toute la presse et d'une foule nombreuse, les 6 élus étant sur scène, le testament est ouvert et lu par le notaire. Hyperbone rappelle sa passion pour le Jeu de l'Oie, puis il décrit les règles. Une enveloppe renferme une planche et deux dés. Cette planche, c'est :

LE NOBLE JEU DES ETATS-UNIS D'AMERIQUE (fig. 16).

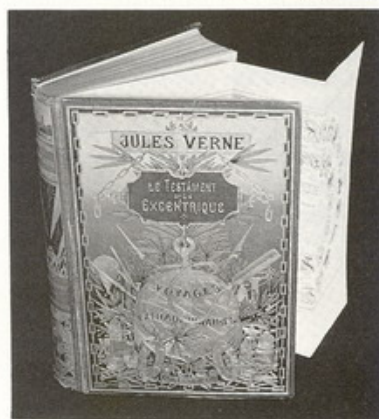


Fig. 15



Les 50 Etats sont rangés en cases et l'un d'eux est répété 14 fois, ce qui donne 63 cases. Celui qui est répété, donc représente l'Oie, est l'Illinois, homophonie humoristique !

Les six élus devront se déplacer vers chaque Etat désigné par le nombre de points obtenus et à l'endroit même que leur fera connaître le notaire. Car tous les deux jours, à huit heures du matin, en présence des membres de l'Excentric Club, les dés seront jetés et un télégramme sera envoyé à chaque partenaire indiquant le lieu où il doit se rendre.

L'héritier sera le gagnant qui le premier prendra pouvoir du 63, l'Illinois.

Les accidents sont les cases classiques du jeu de l'oie. Ils correspondent à des lieux précis aux Etats-Unis :

- le Pont est la passerelle du Niagara,
- le Puits : les puits de pétrole de l'Ohio,
- le Labyrinthe : une gigantesque dépression naturelle très tourmentée du Nébraska,
- la Mort est la Vallée de la Mort, canyon aride de Californie.

Le testament comporte un codicille très important, volonté de dernière heure du défunt : un septième joueur, choisi par Hyperbone sous le nom de XKZ, aura les mêmes droits que les autres et son identité ne sera révélée que s'il gagne.

De plus, le jeu sera reproduit dans tous les journaux et chacun pourra en suivre le déroulement.

Qui sont les heureux élus tirés au sort par le notaire ?

Il y a cinq hommes et une femme. Comme l'écrit Jules Verne : *«Un seul de ces personnages appartient au sexe faible — si tant est que cette qualification puisse se justifier, lorsqu'il s'agit des femmes américaines»*.

Ils appartiennent à des classes sociales très différentes : un jeune peintre Max, un boxeur, un usurier, un reporter, Lissy la jeune caissière d'un magasin et un officier de marine.

Leur psychologie est aussi très différente.

Le 30 avril, c'est le peintre Max Réal qui, le premier, prend le train pour atteindre le Kansas, Etat désigné par les dés.

Alors le roman décrit toutes les péripéties du jeu auxquelles s'ajoutent une grande quantité d'aventures extraordinaires : naufrages, maladies, orages, etc.

Bien sûr, tous les accidents du jeu de l'oie sont vécus par l'un ou l'autre joueur.

Puis Max le peintre tombe amoureux de la jeune caissière Lissy, c'est lui qui la délivrera de prison. On devine la suite...

Et deux mois après le début du jeu, par un dernier coup de dés du notaire, c'est le mystérieux XKZ qui gagne. Chacun regagne Chicago ; on ne connaît pas le nom de l'héritier.

C'est seulement trois semaines plus tard qu'il y a un coup de théâtre : le 15 juillet à 10 heures 17 du matin, la cloche du mausolée de William Hyperbone sonne à toute volée. On accourt de partout ; les six joueurs, la presse, les membres de l'Excentric Club, le notaire pénètrent dans le mausolée.

Alors, le cercueil s'ouvre et Hyperbone se lève.

Jules Verne explique qu'il était tombé en catalepsie en jouant à l'oie et, avec la complicité du gardien du mausolée, il avait suivi tout le jeu. Lissy épouse Max et, la veille du mariage, Hyperbone la fait héritière de la moitié de sa fortune ; seulement la moitié, car lui-même épouse l'amie de Lissy qui l'accompagnait durant les voyages.

Ainsi se termine LE TESTAMENT D'UN EXCENTRIQUE.

Jules Verne a conçu ce livre en 1899, à l'âge de 71 ans.

Il écrit : *«Cette immense farce me divertit passablement et me rappelle les parties d'oies de La Guerche»*. C'était la maison de son oncle.

En 1953 une descendante, Allote de la Füye, écrira : *«Ce livre, resouvenir des fatidiques parties d'oies de La Guerche, est le testament de feu la gaité de Jules Verne. Il écrira jusqu'à son dernier jour mais ne s'amusera plus»*.

Ainsi cinq années avant sa mort, on peut se demander si Jules Verne ne s'est pas identifié à William Hyperbone.

De toute façon, ce roman donnait l'occasion à Jules Verne de décrire en détail d'une part, les caractères des différents joueurs et d'autre part la géographie des Etats-Unis, car ce livre devient souvent un véritable guide de voyage pour le lecteur.

Enfin, il faut remarquer qu'aux accidents classiques du jeu de l'oie se superposent quantités d'incidents : orage, maladie, attaque, duel.

Ce second niveau d'accidents se retrouve dans le jeu que je présente maintenant : **LE JEU DES PETITES MISERES.**

Chaque case représente une petite misère de la vie :

— ainsi au *bonnet d'âne*, et comme dans le jeu des Ecoliers, on doit attendre un autre joueur,

— l'omnibus «complet» fait reculer de 10 points,

— la vogue des bains de mer est illustrée par le «*homard peu galant*»,

— la case 19 représente une misère conjugale, «*Madame n'est pas endurante*».

Comme dans le roman de Jules Verne, le jeu se termine par le mariage.

Toutes ces petites misères correspondent étonnamment aux aventures du livre de Jules Verne : le jeu est une lithographie de 1890 et on peut penser que Jules Verne le connaissait.

Voici à présent de grosses misères.

Cette femme, c'est Thérèse Humbert.

Le jeu s'intitule : **LE LAPIN DE LA GRANDE THERESE** (fig. 17) et il illustre la plus grande escroquerie du siècle.

Fig. 17



En 1878, Mademoiselle Thérèse d'Aurignac épouse Monsieur Frédéric Humbert. La mariée apporte en dot la bagatelle de cent millions provenant de la succession d'un riche Américain nommé Crawford.

Mais les contestations de deux neveux obligent Madame Humbert à conserver le trésor intact dans son coffre jusqu'à la fin de ses procès.

Elle doit donc vivre provisoirement d'emprunts : *«Elle cherchait partout à glaner quelques thunes»*.

Avec ces emprunts, les époux Humbert mènent grand train et achètent de nombreuses propriétés.

En 1902, ils ont déjà emprunté plus de 56 millions de francs et fondé une société, *«La Rente Viagère»*.

Le lapin qui joue le rôle de l'oie change de couleur ; il a été rouge, puis tricolore ; ici, il est jaune comme l'or, et il va bientôt devenir vert, car au printemps de cette année-là, un créancier s'impatiente et, sur ses instances, la justice se décide à visiter le coffre-fort de l'hôtel des Humbert au 65 avenue de la Grande-Armée.

L'après-midi du 9 mai 1902, on ouvre le coffre qui contient un vieux journal, un sou italien et un bouton de culotte.

D'ailleurs, la famille Humbert s'est éclipse.

C'est que les Crawford, le testament, les millions légués n'ont jamais existé sinon dans l'imagination de Thérèse, auteur et âme de cette machination.

Des mandats d'amener sont lancés contre les fugitifs qui restent introuvables.

Le 27 juin 1902, sous les quolibets d'une foule de curieux, le coffre-fort des Humbert est descendu des étages de l'hôtel de l'avenue de la Grande-Armée.

Le 15 novembre, la garde-robe et les fourrures de Thérèse sont mises en vente publique à Drouot.

Et c'est seulement le 20 décembre, huit mois après sa disparition, que la famille Humbert est arrêtée à Madrid.

Thérèse, sa fille et sa sœur sont incarcérées à la section des *«Distinguidas»*, non loin de Frédéric, le mari, Romain et Emile, les frères de Thérèse.

C'est en sleeping-car qu'ils sont transférés à la Conciergerie à Paris le 29 décembre.

Alors commence le procès (fig. 18)

Certains extraits de la presse du moment sont significatifs :

«Quelle aubaine d'assister aux débuts de la grande Thérèse sur la scène du Palais».

«Madame Humbert a promis de se surpasser le jour de la grande audience, si seulement elle restait égale à elle-même, telle qu'elle s'est montrée dès ses représentations du début, ce serait encore admirable».

Et peu s'en faut qu'elle n'apostrophe les spectateurs : *«Oui, c'est moi, la célèbre jongleuse habile à faire sauter les millions, l'équilibriste incomparable sur la corde raide de la procédure».*

Après douze audiences très laborieuses, les Humbert sont condamnés pour faux, usage de faux et escroqueries : cinq ans de réclusion pour Thérèse et son mari, trois et deux ans pour les frères de Thérèse !

Fig. 18



Pour aborder la variation suivante, nous sautons seulement trois années, mais nous parcourons une grande distance puisque nous nous retrouvons à Port-Arthur.

OORLOGS SPEL (fig. 19), lithographie néerlandaise de 1905, est publicitaire : le jeu était offert par la fabrique de biscuits Patria à Amsterdam.

Sa règle commence ainsi : «Les biscuits Patria sont répartis entre les joueurs et chacun met cinq morceaux dans une boîte — qui sert de cagnotte — pour les frais de la guerre».

Ce jeu incitait donc à consommer des biscuits, d'autant plus que : «Celui qui arrive au 80 gagne la bataille, reçoit les deux tiers des biscuits de la boîte et donne le reste à ses frères d'armes».

On imagine que les biscuits étaient les bienvenus pour se remettre des émotions de la guerre !

Car il s'agit de la terrible guerre russo-japonaise du début du siècle. La planche représente avec une certaine fidélité le site de Port-Arthur. Les Russes se reconnaissent à leurs toques en fourrure et les Japonais aux casquettes à large ruban jaune.

Les navires portent des noms réels : le *Retvisan* appartenait à l'escadre russe du Pacifique ; le *Mikasa* était le cuirassé-amiral de la flotte japonaise.

Les corps déchaquetés reflètent bien le réalisme propre aux représentations de l'actualité de l'époque.

Graphiquement, la planche est intéressante tant par la juxtaposition de mouvements opposés que par la liberté prise avec l'échelle des différents sujets et elle rejoint bien là l'imagerie populaire traditionnelle.

Il faut aussi remarquer que le globe terrestre qui sépare les drapeaux russe et japonais ressemble fort à un biscuit !

La règle du jeu est compliquée et donne un avantage certain aux Russes, à tel point que l'on peut supposer que les enfants ne voulaient pas être Japonais plusieurs fois de suite !

Fig. 19



Sur ce jeu européen, le Japonais est fait prisonnier par les Russes.

Par contre, voici les Russes prisonniers des Japonais. Mais c'est sur un jeu japonais qui relate les mêmes événements et qui s'appelle : LE SUGOROKU DU DEPART ET DE L'ENGAGEMENT AU FRONT DE LA NEUVIEME DIVISION (fig. 20).



Fig. 20

Les jeux de parcours sont très populaires au Japon, ils s'appellent *sugoroku* et la plupart sont créés à l'occasion du Nouvel An.

La similitude des images entre le jeu européen et ce jeu japonais est intéressante et si l'on regarde le journal *«L'Illustration»*, on constate qu'elles reflètent bien la réalité.

Ce jeu japonais était offert en prime par le journal *«Hokkoku»* dans son édition du 1er janvier 1905, et cette date est intéressante, car c'est la veille de la capitulation des Russes, qui eut lieu le 2 janvier 1905. Une case du jeu s'appelle «La reddition» et l'arrivée est le triomphe du Général Nogi, commandant en chef de l'armée japonaise.

Ce qui prouve que les Japonais étaient assurés de leur victoire.

Je vous présente maintenant un jeu publicitaire des années 1920 : LE JEU DE L'OIE DE LA SAMARITAINE (fig. 21).

La règle du jeu affirme que : *«Le Jeu de la Samaritaine est un jeu extraordinaire»*. C'est bien vrai si l'on songe qu'en 63 cases, le jeu réussit à décrire la vie d'Ernest Cognacq, fondateur en 1870 de la Samaritaine, ainsi que sa rencontre avec Louise Jay ; puis le jeu montre le développement du magasin ; il fait ensuite l'apologie du Patron et de son épouse : *«Madame Cognacq n'hésite pas à faire elle-même les petites réparations»* - *«Ernest Cognacq voit tout»* - *«Ernest et Louise Cognacq sont les derniers couchés»*.

Toutes les cases des oies comportent des slogans publicitaires : *«Ma robe n'est pas de la Samar, cela se voit»*.

Depuis la naissance d'Ernest jusqu'au milliard 700 millions de chiffre d'affaires, le joueur peut suivre les difficultés du fondateur et participer à une réussite bien méritée qui culmine à la case 48 : *«Nous allons pouvoir faire profiter de notre chance ceux qui travaillent (doublez vos points)»* (fig. 22).

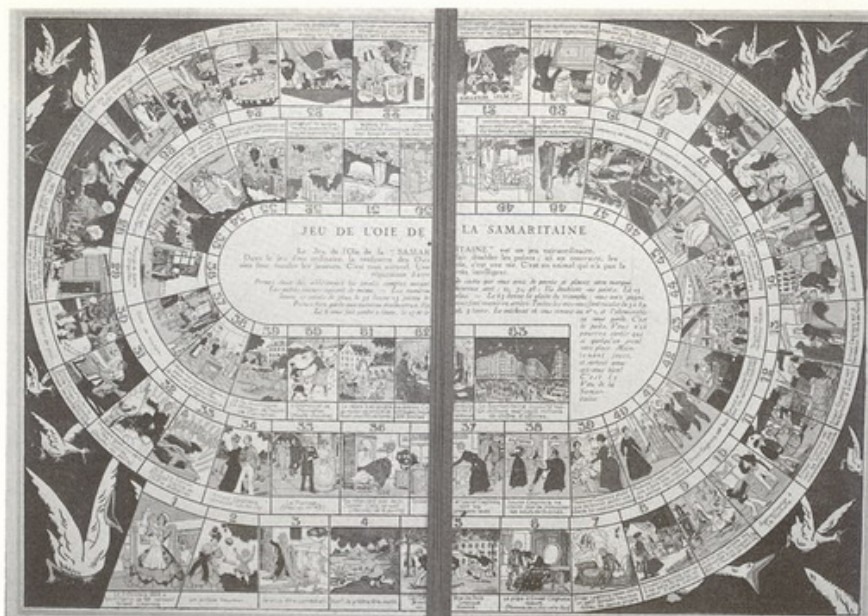


Fig. 21

Quelques fées bonnes ou mauvaises apparaissent à certaines cases du jeu, celle-ci s'appelle «*Pas de Chance*» ; on voit Ernest désespéré devant son premier magasin à l'enseigne du Petit Bénéfice. On retrouve sensiblement la même image sur une boîte de cubes du même dessinateur que le jeu de l'oie et de la même époque. L'intérieur de la boîte reprend les mêmes messages publicitaires que le jeu.

Ce jeu de l'oie, ces cubes ne sont pas fortuits : au-delà de leur but publicitaire, je crois qu'on peut les considérer comme des prolongements du prix Cognac-Jay créé en 1920.

Les époux Cognacq alors âgés de plus de 80 ans n'avaient pas d'enfant et, à la sortie de la Grande Guerre, il est naturel qu'ils aient songé aux berceaux des autres.



Fig. 22

La dernière variation sur le thème du Jeu de l'Oie est une surprise.

Je vous présente le plus jeune des Vieux Papiers : LE JEU DU VIEUX PAPIER.

Il est édité à l'occasion de cette soirée du 1er décembre 1982.

Il est classique de forme, mais réserve quelques surprises : ainsi la case «*la Cotisation*» conduit à la case 12 où se trouve «*le Trésorier*». Les oies collectionnent toutes de vieux papiers ; celle de la case 9, *ocaludophile*, a une passion pour le Jeu de l'Oie !

Je remercie les amis qui m'ont aidé à réaliser cette causerie, en particulier Brigitte Bouillot pour les photographies, Georges Monnier pour les recherches et Jean-Max Albert pour les dessins du Jeu du Vieux Papier.

Pierre Dietsch



509e

Dîner du VIEUX PAPIER

Mercrèdi 1er Dècembre 1982
au CERCLE SUEDOIS
242 rue de Rivoli 75001 Paris

Menu

Foies* de volaille en croustade à l'orientale

Pintade sautée façon Mère l'Oye
Choux rouges
Pruneaux
Pommes sautées

Fromages de nos provinces

Tarte aux noix de Grenoble

Vins

Chablis Blanc de Blancs
Réserve Beau Roy

Causerie

*Le dîner sera suivi d'une causerie
avec présentation de diapositives et de documents.*

«Variations sur le thème du jeu de l'oie»

Classiques
Récréation spirituelle
La révolution française
Les écoliers
Le testament d'un excentrique
Petites misères
Le lapin de la grande Thérèse
Oorlogs spel - Sugoroku
La Samaritaine
Surprise

par
Pierre Dietsch

* Foie : du latin *ficatum*, adaptation du grec *sukôton*, «de figues», fruit dont on gavait les oies dans l'antiquité.