

La Nouvelle Combinaison du Jeu du Juif un intrigant jeu de dés imprimé du XVIII^e siècle

par Adrian Seville

NOUS PRÉSENTONS ICI UN JEU DE DÉS DE LA FIN DU XVIII^e SIÈCLE (*Fig. 1 et hors texte couleurs xxx*) intitulé *Nouvelle Combinaison du Jeu du Juif*. Ce jeu de « combinaison » est très particulier, à la fois par son iconographie et par le type de jeu qu'il représente, se distinguant de la forme habituelle du *jeu du Juif*, comme on le verra plus loin. Comme son titre le laisse entendre, le jeu offre deux façons de jouer :

l'une est un simple jeu de dés du type « payer ou prendre », appartenant par là à la catégorie que Thierry Depaulis nomme « loteries de salon »¹, dans laquelle – en fonction du résultat des dés – des enjeux sont payés ou pris au pot, mais où on ne déplace pas de pions sur le tablier ;

l'autre est un jeu de parcours, dans lequel des pions représentant les joueurs circulent autour du plateau en fonction du résultat des dés, sans pouvoir décider des déplacements et en respectant strictement les instructions de payer ou prendre indiquées sur la case où l'on arrive, jusqu'à ce qu'on atteigne la case finale. Ces façons de jouer seront décrites plus en détail ci-après. Mais voyons d'abord l'histoire de l'édition du jeu.

Fig. 1 : Nouvelle Combinaison du Jeu du Juif, eau-forte, couleurs au pinceau, 708 x 480 mm, découpé et entoilé, France, 1783. Collection Adrian Seville (hors texte couleurs xxx).



1. Thierry DEPAULIS, *Jeux de hasard sur papier : les loteries de salon*, Paris, *Le Vieux Papier*, 1987.

HISTOIRE DE L'ÉDITION

Le jeu n'indique ni son éditeur, ni le lieu ou la date d'édition. Toutefois, Thierry Depaulis² a découvert dans Google Livres la trace d'une annonce pour un jeu du Juif parue dans le *Mercure de France*, du 7 juin 1783 :

« Le Jeu du Juif, assimilé à douze tableaux, représentant les jeux de l'adolescence usités pendant les douze mois de l'année. Ce Jeu, gravé en une grande feuille, se vend 2 livres, colorié 3 livres ; dans un étui 5 liv. en coffret, avec surprise, dez & jettons 8 livres. A Paris, chez Crépy, rue S. Jacques ; & chez les Confiseurs & Tabletiers ; & en Province, chez les Marchands d'Estampes ».

Cette annonce apparaît sur la troisième page de couverture du *Mercure de France*, N° 23, samedi 7 juin 1783 : heureusement, dans le volume numérisé par Google (à partir des collections de la Bayerische Staatsbibliothek, à Munich), la couverture de papier a été conservée, les 1 et 2 des quatre numéros de juin 1783 placées au début du volume, les 3 et 4 à la fin. La page qui nous intéresse ne porte pas de numéro parce qu'elle appartient à la couverture.

La première question qui se pose est de savoir si oui ou non l'annonce est bien celle du jeu à « combinaison » décrit dans le présent article. La description iconographique concorde parfaitement, tout autant que la fine qualité de la gravure, typique d'un éditeur parisien raffiné comme Crépy ; toutefois, Crépy met habituellement son nom sur ses jeux et autres estampes. Et puis le titre n'est pas le même, quoique ce puisse être simplement une contraction pour des raisons de place.

D'Allemagne³ cite un jeu intitulé *Le Jeu du Juif*, sans indication d'éditeur et daté « v. 1780 », avec ce commentaire : « Jeu rectangulaire en forme de tableau à 11 cases et une vignette centrale. Très finement gravé et colorié d'après les motifs inspirés de Lancret : Les Jeux »⁴. Il donne pour dimensions 69 x 47 cm, ce qui est comparable à la taille d'image de la *Nouvelle combinaison*, en tenant compte de l'entoilage, de sorte qu'il se fait peut-être l'écho d'un autre exemplaire de ce jeu ; mais alors, si c'est la cas, le titre qu'il donne est lui aussi incomplet.

En dehors du jeu que possède l'auteur de ces lignes, on connaît quelques exemplaires de la *Nouvelle combinaison*, qui sont les suivants :

- The Rothschild Collection (The National Trust), inv. n° 2669.2.7 : feuille non découpée, non coloriée, 69,8 x 47,6 cm⁵ ;
- Paris, Bibliothèque de l'Arsenal, Est. 211, fol. 55 : feuille non découpée, non coloriée ;
- Saintes, Musée Dupuy-Mestreau : entoilé, colorié ;
- Rambouillet, Musée du Jeu de l'Oie, ancienne collection Pierre Dietsch, entoilé, non colorié ;
- Princeton University Libraries, Rare Books and Special Collections (Cotsen Library), n° 23496 ; feuille non découpée, coloriée ; 71,7 x 51,5 cm ;
- Anvers, Coll. Gideon Finkelstein⁶ : entoilé, colorié ; 71 x 48 cm.

2. Communication personnelle en 2012.

3. H.-R. D'ALLEMAGNE, *Le noble jeu de l'oie*, Paris, Gründ, 1950, p. 205.

4. Nicolas Lancret (1690-1743), peintre de thèmes de comédie légère.

5. Philippa PLOCK et Adrian SEVILLE, « La Collection Rothschild de jeux de l'oie et de parcours à Waddesdon Manor », *Le Vieux Papier*, fasc. 404, 2012 pp. 433-444 ; Philippa Plock et Adrian Seville, « The Rothschild Collection of printed board games at Waddesdon Manor », dans Thierry Depaulis, éd., *Proceedings of the XIIIth Board Game Studies Colloquium, Paris, 14-17 April 2010*, Paris, 2012 (CD-Rom), pp. 91-127.

6. Falk WIESEMANN, *Antijüdischer Nippes und populäre «Judenbilder» : die Sammlung Finkelstein*, Essen, 2005 [exposition au Jüdisches Museum Hohenems], n° 146 « Nouvelle combinaison du jeu du Juif, Paris (?), ca. 1760, Handkolorierte Kupferstiche auf Tuchgewebe, 71 x 48 cm ».

Il est significatif qu'aucun de ces exemplaires ne soit décrit comme portant le nom de Crépy. Un exemplaire (aujourd'hui non localisé) de la *Nouvelle combinaison*, proposé dans un catalogue de la Librairie Chamonal en 1990⁷ et pareillement sans adresse, était décrit ainsi : « [parties] coloriées à la main et collées sur toile formant un tableau dépliant de 70 x 48 cm sous étui cartonné orné de dentelles à froid avec le titre sur fond bleu : "Nouveaux Jeux du Juif" ». La description de l'étui correspond à celle que possède l'auteur de cet article (Fig. 2), à ceci près que ce dernier est libellé (avec une faute de grammaire !) : « Nouveau [sic] Jeux du Juif ».

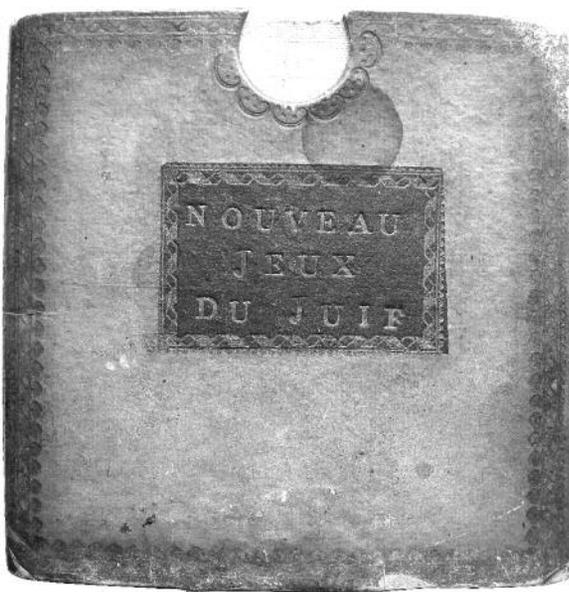


Fig. 2 : Étui en carton (164 x 168 mm). Coll. Adrian Seville.

Les vignettes illustrant le jeu ont été publiées, semble-t-il, en une suite de douze petites estampes, dans un album. Ainsi, le catalogue de l'exposition *Jeux et jouets d'autrefois* de l'Institut Pédagogique National (1961-62) indique sous le numéro 227 : « La Crosse. Planche 11 d'un album de douze planches intitulé Le Jeu du Juif . » Le même catalogue signale en outre une version du jeu en feuille unique et en couleur, de la collection Roger Castaing (n° 292, non localisé aujourd'hui)⁸.

Un tel album est très probablement ce que Damascène Morgand, le libraire et marchand d'estampes de Ferdinand de Rothschild, proposait sous l'intitulé « Suite de douze vignettes numérotées.... » dans son *Bulletin Mensuel* (N° 29, Nov. 1891, p. 722) :

19836 *Le Jeu du Juif*

Suite de douze vignettes numérotées. S.l.n.d. vers 1775, 300 >> [comprendre 300 francs]

Très jolie suite de 12 estampes, numérotées formant les casiers du Jeu du Juif, jeu qui devait offrir beaucoup de similitude avec le jeu de l'oie.

Chacune de ces vignettes représente des divertissements et jeux divers : La Mascarade, Le Siam, Le Balançoire, Le Colin Maillard, Le Cache Cache, L'Escarpolette, La Main Chaude, Le Balon, Le Cochonnet, La Crosse, Les Patins. Ces gravures avec chacune plusieurs personnages sont charmantes et dans le genre de Desrais. Très rare.

7. François et Rodolphe CHAMONAL, *Livres anciens, Jeux et Sports*, Paris, 1990, n° 212.

8. Roger Castaing a été membre du VP ; on lui doit plusieurs articles dans les tomes XIX et XX (1950). Il a dû mourir vers 1975, car ses collections ont été vendues aux enchères entre 1977 et 1979.

Faute de preuve du contraire, il paraît raisonnable de conclure que la *Nouvelle Combinaison du Jeu du Juif* a bien été publiée par Crépy en 1783⁹, mais sans adresse ou autre indication d'édition. Une hypothèse quant à cet anonymat sera proposée plus loin.

LES « LOTERIES DE SALON » ET LA FORME STANDARD DU *JEU DU JUIF*

En général, les différentes « loteries de salon » peuvent être classées selon l'élément aléatoire utilisé pour déterminer le paiement ou l'encaissement des mises – par exemple, en tirant au sort ou en jetant des dés. Les jeux avec dés peuvent être à leur tour reclassés selon le type et le nombre de dés impliqués¹⁰.

L'archétype des jeux utilisant deux dés normaux (comme la *Nouvelle Combinaison*) est le jeu du sept, connu en Allemagne depuis environ 1600. Une version imprimée, *Der Siebener*, par Albrecht Schmidt à Augsbourg, datant vers 1740, se trouve au Bayerisches Nationalmuseum à Munich¹¹. Ce jeu reçoit diverses appellations, habituellement avec une illustration en rapport avec le nom : par exemple, une version tardive du jeu allemand est nommée *Schluck Hansel* (« Bois, Jeannot ») ; le jeu de la barque (*Gioco della Barca*) italien et son homologue hollandais *Harlekijn* sont d'autres variantes populaires au début du XIX^e siècle et au-delà. Toutefois, la variante la plus connue est le jeu du Juif, à cause de ses connotations antisémites ; on le trouve parfois sous le nom de *Der Geizige* (l'avare)¹².

Jean-Marie L'Hôte affirme que les plus anciens exemples connus (XVIII^e siècle) du jeu du Juif viennent d'Allemagne, mais il ne donne pas d'exemple précis ni de date¹³. Plus loin, il dit que le jeu du Juif a été adopté en France pareillement au XVIII^e siècle.

Il est tentant de supposer que le titre du jeu que nous présentons et qui se proclame « nouvelle combinaison » implique qu'il dérive d'un jeu du Juif nécessairement antérieur à 1783. Mais, comme Thierry Depaulis nous le fait remarquer¹⁴, tous les exemples connus du jeu français (aussi fort rares !) sont plus tardifs. Il écrit :

« Mon impression est qu'il y a deux jeux concurrents, l'un par Basset [Fig. 3a], l'autre par Chéreau [Fig. 3b]. L'adresse du premier est : "A Paris chez Basset, Md d'Estampes et Fabriquant de Papiers Peint(s)... rue St. Jacques au coin de celle des Mathurins No. 670". Celle du jeu de Chéreau est : "rue St-Jacques, près La Fontaine St. Séverin aux 2 colonnes, no. 257". Les numéros dans la rue sont dans les deux cas des nombres élevés. De tels numéros sont typiques de la période "sectionnaire" de la Révolution, de 1791 à 1805.

En outre, tous les saints furent bannis des noms de rues par un décret d'août 1792. Tous les noms de rues durent être changés, soit en faveur de noms complètement différents (ainsi, la rue Sainte-Anne devenue rue Helvétius), soit en gardant leur nom mais sans l'adjectif "saint(e)". Conformément à ces prescriptions, Chéreau et Basset ont donc utilisé l'adresse "rue Jacques" (pour Chéreau, "rue Jacques, près la fontaine Séverin") entre 1793 et 1801. Par conséquent, ces jeux [dont l'adresse porte "saint"] doivent avoir été publiés soit en 1791-92, soit en 1802-05 (avant le changement de la numérotation des rues). »¹⁵

9. Vu la date, ce doit être Jean-Baptiste Crépy, actif rue Saint-Jacques vers 1753-1790 – voir Maxime Préaud et al., *Dictionnaire des éditeurs d'estampes à Paris sous l'Ancien Régime*, Paris, Promodis, 1987, pp. 92-93.

10. Thierry DEPAULIS, *op. cit.* note 1.

11. Georg HIMMELHEBER, *Spiele : Gesellschaftsspiele aus einem Jahrtausend*, Munich, Deutscher Kunstverlag, 1972 (Kataloge des Bayerischen Nationalmuseums, XIV), p. 148.

12. HIMMELHEBER, *op. cit.*, p. 152.

13. Jean-Marie L'HÔTE, *Histoire des jeux de société*, Paris, Flammarion, 1994, p. 513.

14. Communication personnelle en 2013.

15. Ici, le traducteur (T.D.) a eu la lourde tâche de se traduire lui-même de l'anglais en français...

Tous les exemplaires connus des jeux de Chéreau et de Basset affichant une telle adresse avec un numéro de rue élevé, ils ne peuvent donc avoir été imprimés avant le jeu présenté ici. Evidemment, ceci ne veut pas dire qu'il n'y ait pas eu des versions plus anciennes, avec une adresse différente. Mais la seule indication est la notice de D'Allemagne¹⁶ d'un *Jeu des Juifs* par Chéreau, en forme circulaire avec onze cases entourant la représentation d'un juif en costume traditionnel de l'époque, qu'il date « v. 1780 », ce qui est loin d'être convaincant. En fait, la mention datée la plus ancienne est la description du jeu du Juif dans le *Dictionnaire des jeux familiers*, an V (1796-97) sous « JUIFS (jeu des). Règles. » Or, ce jeu n'apparaît pas dans le *Dictionnaire des jeux*, 1792, de la même *Encyclopédie méthodique*. Ainsi, donc, même s'il est hautement probable – vu le titre du jeu présenté dans cet article – qu'il y a eu des exemplaires plus anciens du jeu du Juif « simple », aucun ne semble avoir survécu.

Les plus anciennes versions hollandaises ne remontent pas au-delà du début du XIX^e siècle, et se présentent clairement comme « copiées du français »¹⁷.



Fig. 3a : *Jeu des Juifs*, Paris, chez Basset (Cotsen Library, Princeton).



Fig. 3b : *Jeu des Juifs*, Paris, chez J. Chéreau (*Le Vieux Papier*, 1977).

En Angleterre, le jeu est connu depuis au moins la fin des rois Georges (début du XIX^e siècle), comme cet exemplaire publié par John Wallis, à Londres, 1807¹⁸. Le jeu de Wallis met en avant, dans l'image centrale, la caricature antisémite d'un juif, comptant son argent en sac : cette imagerie négative est généralement considérée comme caractéristique de ce jeu. Quoique les jeux de Basset et de Chéreau soient relativement plus « neutres », la présence de la figure d'un juif sur la case centrale numérotée 7 – case où le joueur gagnant « rafle tout » – n'est pas sans portée négative, puisque les mises payées s'accumulent là et vont au gagnant.

Les différentes versions du jeu du sept sont essentiellement toutes les mêmes, jouées avec deux dés, donnant ainsi 11 possibilités (de 2 à 12). Même si les règles diffèrent parfois dans le détail, on peut les résumer ainsi :

16. H.-R. D'ALLEMAGNE, *op. cit.*, p. 205.

17. P. J. et L. BUIJNSTERS, *Papertoys*, Zwolle, Waanders, 2005, p. 253.

18. F. R. B. WHITEHOUSE, *Table games of Georgian and Victorian days*, Londres, Peter Garnett, 1951, p. 62.

- Coup de 12 (double six) : permet de prendre toutes les mises ; met fin au jeu (parfois, cependant, le jeu continue jusqu'au dernier joueur ayant encore de quoi jouer, une fois que tous les autres ont perdu leurs fonds).
- Coup de 7 (six-un, cinq-deux ou quatre-trois) : payer sept jetons sur le numéro 7.
- Autres coups : on place un jeton sur le numéro correspondant à la somme des faces des dés, si la case est vide ; sinon, on prend les mises qui y sont.

Le numéro 7, qui est le pire coup, apparaît invariablement au centre du tableau. Les autres numéros sont parfois disposés autour dans l'ordre numérique, mais parfois aussi dans un autre ordre.

LA NOUVELLE COMBINAISON DU JEU DU JUIF COMME « LOTERIE DE SALON »

En revanche, les règles de la *Nouvelle Combinaison du Jeu du Juif* diffèrent complètement de celles du jeu du sept traditionnel. Dans la première façon de jouer, la feuille est simplement utilisée comme un ensemble d'instructions pour payer ou prendre au pot : il n'y a pas de pions, mais seulement des *jetons* de compte.

La feuille (Fig. 1) est organisée en douze vignettes arrangées en quatre rangées de trois. Les six vignettes supérieures sont orientées vers le haut de l'estampe ; les six vignettes inférieures sont dans l'autre sens. Onze d'entre elles ont des numéros bien visibles dans des cartouches ovales ornés d'une guirlande : les cases de la rangée d'en haut (qui sont inversées) sont ainsi numérotées 10, 7, 3 ; la deuxième rangée (elle aussi inversée) porte les numéros 11, 12, 2 ; la troisième, 4 et 9, de part et d'autre de la vignette décorative centrale ; et la quatrième et dernière rangée porte les numéros 5, 6, 8 : ce qui correspond aux 11 possibilités de deux dés. Chacune des onze vignettes numérotées affiche, en-dessous, un texte en vers et une indication du nombre de jetons que l'on doit payer ou prendre au pot, comme suit :

2. *La Mascarade* (fêtards masqués rentrant d'un bal costumé) – Perd 2 jetons
*Pour s'enrichir on se déguise
 Chacun prend un masque à son guise
 Malgré l'hiver en Carnaval
 Que de gens sortent nus du Bal.*
3. *Le Siam* (sorte de jeu de quilles, joué avec un large disque dont un des flancs est plus petit que l'autre, de sorte que sa course s'incurve) – Gagne 1 jetton.
*Avec cette boule aplatie
 l'On ne peut gagner la partie
 Dans le plus rigoureux des Mois
 Si l'on a trop grand froid aux doigts.*
4. *Le Balançoire* – Perd 1 jetton
*Quelle chute effroiant et prompte
 l'Un tombe des que l'autre monte
 Doit on, s'exposer au Péril
 Pour n'avoir qu'un Poisson d'Avril.*
5. *Le Colin Maillard* – Perd 3 jettons
*Gare le Pot au noir, Bergère
 Si vous tombez sur la fougère
 A cet amusement naïf
 Préférez plutôt le jeu Juif.⁷*
6. *Le Cache Cache* – Perd 4 jettons
*Avec Tircis sous le Feuillage
 Philis se cache, est elle sage
 L'Eté cause encore plus d'ardeur
 Qu'un Idiot n'a de candeur.*
7. *L'Escarpolette* – Gagne 4 jettons
*De Paris jusqu'à la Chine
 La beauté sur les cœurs domine
 l'Orsqu'on amuse ses loisirs
 il n'est point d'aussi doux plaisirs.*

8. *La Main Chaude* (jeu où il faut deviner la personne qui frappe la main) – Perd 1 jetton
Quel jeu n'est sujet à la Fraude
Cartes, Lots, Billard, Main chaude
Mais à ce dernier, sans y voir
Des coups seuls sont à recevoir.
9. *Le Balon* (ici frappé à l'aide de manchons en bois appelés « brassards »¹⁹) – Gagne 3 jettons
Cet exercice est bien l'Image
De la Guerre et de son ravage
Mais enfin grâce à la Paix
D'autres jeux régneront désormais.
10. *Le Cochonnet* (jeu de boules, avec *cochonnet*, c'est-à-dire « Petit Cochon ») – Perd 3 jettons
Après cette petite boule
Fort doucement la grosse roule
A sa marche on est attentif,
Petit Cochon vaudra tu le Juif.²⁰
11. *La Crosse* – Gagne 1 jetton
Sitôt que la Vendange est faite
Le Berger quitte sa houlette
Et de la crosse s'exerçant
S'échauffe en divertissant.
12. *Les Patins* – Gagne tout (c'est-à-dire prend le pot)
Que de dangers au Patinage,
On risque blessure et naufrage,
A moins d'être toujours actif,
Sur tous les Jeux vive le Juif.

1. *Le Jeu du Juif*

La case centrale, où viennent se placer les jetons mis au pot, montre deux personnes jouant un jeu de dés (apparemment un jeu du Juif) sur la table, entourées de spectateurs, certains en costumes juifs traditionnels, typiques de l'Europe centrale. Le joueur de gauche est aussi ainsi vêtu, avec sa redingote et son chapeau à large bord. Derrière le joueur de droite, ce qui semble être un juif polonais. Les vers de présentation se lisent :

De l'ennui voilà le remède.
Dès le jour de l'An tout lui cède.
Mais il faut être attentif,
Si l'on veut gagner un bon Juif.

Au-dessus de cette scène, une large tenture, surmontée d'un Mercure au caducée (symbole du commerce), affiche le texte d'un *Air du Vaudeville de la Rosière*, destiné à être chanté :

Qu'il est doux de subtiliser
Une Israélite Jolie !
Comme on aime à Judaïser
Quand c'est pour la tendre Folie !
C'est avec un transport bien vif
Que l'on s'escrime au Jeu du Juif.

19. C'est le *pallone* italien.

20. Ici, clairement, une allusion perfide à l'interdiction faite aux Juifs de manger de la viande de porc (ou cochon).

Il ne faut pas se méprendre ici sur le verbe *subtiliser*, dont le sens premier est « rendre subtil », d'où les emplois, classiques au XVIII^e siècle, de « raffiner, purifier, améliorer » ; employé intransitivement, *subtiliser* signifie « penser très subtilement », « ergoter sans fin »²¹. Ce n'est qu'à la fin du XVIII^e siècle que *subtiliser* a commencé à prendre le sens d' « extraire (avec adresse) », d'où « dérober », courant aujourd'hui. Cela n'éclaire pas complètement la phrase « Qu'il est doux de subtiliser/ Une Israelite jolie », mais on peut la comprendre comme signifiant « purifier, améliorer » une jolie juive, qui, sinon, resterait « impure » du fait de sa religion. En poussant un peu plus le raisonnement et en y ajoutant le sens moderne, on pourrait traduire par : qu'il est agréable d'extraire (voire d'enlever...) un jolie juive, ainsi arrachée à son « épouvantable » milieu, mais les vers suivants démentent une telle intention...

T.D.

L'air en référence est tiré du vaudeville de *La Rosière de Salency*, comédie en trois actes, mêlée d'ariettes, de Charles-Simon Favart, mise en musique par de Blaise, Philidor, Monsigny et Duni en 1769²², puis par André Grétry (1741-1813) dans une nouvelle version représentée à Fontainebleau en 1772 et à la Comédie Italienne à Paris l'année suivante²³. Ici, cependant, il est probable que c'est bien la première version qui est utilisée, car celle-ci comprend, aux pages 97-101 un « Vaudeville de la Rosière de Salenci » (avec partition pp. 97-98), dont l'air peut parfaitement se chanter sur les paroles de la *Nouvelle Combinaison du Jeu du Juif*.

Le texte original, en octosyllabes, donne le ton de ces vers :

*Vous qui cherchez à mériter
Le prix qu'on donne à la sagesse,
Il est bon de vous réciter
Plus d'un exemple de foiblesse.*

Cet air semble avoir été assez populaire.

Comme on le verra, cette façon de jouer avec deux dés et un pot commun (ou poule) diffère complètement du jeu du Juif « standard ». En particulier, il n'y a pas d'accumulation des mises quand on fait 7 (ou autre point) et le jeu n'est pas utilisé comme un tableau de mises : c'est simplement un ensemble d'instructions pour verser au pot ou prendre. Cette façon de jouer n'est pas unique : en effet, on la retrouve dans un des jeux imprimés les plus anciens connus, *Il Novo et Piacevol Gioco del Giardin d'Amore* (« Le nouveau et plaisant jeu du jardin d'amour »), publié par Giovanni Antonio de Paoli à Rome vers 1590²⁴. Mais ici, au lieu des 11 possibilités offertes par la somme des faces de deux dés de la *Nouvelle combinaison*, le jeu italien offre les 21 chances données par tous les coups des deux dés (plus une case de pénalité en cas de coup raté et une autre si l'on joue hors de son tour). Dans ce système, les points formant, par exemple, un total de cinq renvoient à des cases séparées, marquées 1, 4 et 2, 3 respectivement. Ce schéma général – 21 chances avec deux dés – fut employé aussi par le graveur bolonais Giuseppe Maria Mitelli (1634-1718) dans les jeux qu'il a produits à partir de 1687 : *Il Gioco del Aquila*, *Il Gioco della Fortuna e della Disgratia* et *Il Gioco novo di Tutti di Formi di Nasi*. Mais Mitelli a aussi utilisé le schéma à 11 possibilités en deux dés, comme celui de la *Nouvelle combinaison du jeu du Juif*, pour *Il nuovo Gioco di Paga e Tira*, le *Gioco di Madona Bernardina* et le *Zuogh del Cacciator*. On lui doit aussi quelques jeux du type payer-ou-prendre avec un seul dé, mais la majorité de ses jeux dans cette catégorie emploient trois dés. Des jeux de type payer-ou-prendre avec trois dés apparaissent dès la fin du XVI^e siècle, comme le jeu italien *Pela il Chiu* (« tonds le hibou »), connu en France sous le nom de *jeu de la chouette*.

21. Tous sens conservés par l'anglais, qui ignore l'emploi « dérober » (cf. *Oxford English Dictionary*, s.v. *subtilize*).

22. *La Rosière de Salenci : comédie en trois actes mêlée d'ariettes, par M. Favart. Représentée devant Sa Majesté à Fontainebleau, le 25 octobre 1769, et à Paris par les Comédiens ordinaires du Roi, le 14 décembre 1769*. A Paris : chez la Veuve Duchesne, M. DCC. LXX.

23. David CHARLTON, *Grétry and the growth of Opéra-comique*, Cambridge, Cambridge University Press, 2011, p. 121 et suiv.

24. British Museum, 1869, 0410.2467.

En dehors du *jeu du Juif* standard et de la *Nouvelle combinaison*, on connaît en France d'autres exemples de jeux à deux dés. Le *Jeu du Cheval Pégase* de Basset (vers 1810) utilise les sommes de deux dés (11 chances), comme dans la *Nouvelle combinaison*, mais ici tous les coups impliquent de payer au pot le total correspondant, sauf pour les totaux gagnants 6 et 12. Le *Jeu de l'École Militaire de l'Empire Français* publié par la Veuve (Geneviève) Chéreau (active 1808-1820) utilise le système des 11 chances avec des règles similaires à celles du jeu du Juif simple, à ceci près que le pot est placé sur la case 9 et non 7. Le *Jeu de l'Etat-major français* (Pellerin, Épinal, vers 1860), quant à lui, joue sur les 21 chances²⁵.

Des exemples de jeux à deux dés des deux formes sont connus aux Pays-Bas, tel *Het Vaderlands Werpspel* (J. Verlem, Amsterdam, vers 1790), qui se joue avec les 21 chances, et *Die Vier Hoofdstoffen* (Les quatre éléments, vers 1815), qui utilise la version à 11 chances.

Ainsi, on constate que la *Nouvelle Combinaison du Jeu du Juif* n'avait rien de bien novateur dans son système de jeu en tant que « loterie de salon ». C'est son iconographie sur le thème du Juif qui le singularise.

LA NOUVELLE COMBINAISON DU JEU DU JUIF COMME JEU DE PARCOURS

La seconde manière de jouer avec la *Nouvelle Combinaison*, expliquée dans un grand cartouche au bas de la feuille, est en tant que jeu de parcours (« s'amuser à parcourir ce Tableau »), c'est-à-dire selon un mode qui est celui du jeu de l'oie, où chaque joueur déplace son pion le long d'un circuit numéroté, selon les résultats donnés par deux dés. De façon inhabituelle pour un jeu de cette catégorie, le parcours saute d'une case à l'autre sans suivre la séquence des nombres ; cela a dû créer un peu de confusion dans le jeu. Au départ, chaque joueur doit déposer deux mises sur la case centrale (identifiée de façon très discrète par un chiffre 1, à gauche, sans cartouche ou guirlande) : ces mises « restent entre les mains du Juif » tant que personne n'a fait le point gagnant de 12 ; toutefois, si quelqu'un fait un double six au premier coup, il gagne la partie et le jeu cesse. Chaque case est associée à une instruction pour payer (perdre) ou prendre (gagner) :

- Celui qui n'amène que 2, perd 2 jettons pour s'être contrefait sous une fausse apparence (*La Mascarade*) ;
- A 3, On gagne 1 jetton parce qu'on a bien visé son coup avant de jouer sa Boule (*Le Siam*) ;
- A 4, On perd 1 jetton à cause que l'on n'a pas sù se maintenir en équilibre (*La Balançoire*) ;
- A 5, On en perd 3 heureux de ne point paier plus cher l'imprudence d'aller à tatons (*Le Colin Maillard*) ;
- A 6, On en perd 4 pour s'être exposé a la Médisance d'un Idiot qui n'est Aveugle ni Muet (*Le Cache Cache*) ; où Tircis and Philis ont beau se cacher, ils sont aperçus par un passant...
- A 7, On gagne 4 jettons en récompense de la noble hardiesse de se balancer en l'Air (*L'Escarpolette*) ;
- A 8, On perd 1 jetton et l'on s'applaudit de n'être pas plus Dupe des trichards (*La Main Chaude*) ;
- A 9, On gagne 3 jettons pour, avec son Brassard, avoir bien renvoié le Balon (*Le Balon*) ;
- A 10, On perd 3 jettons, a cause de ce que l'on est resté en chemin (*Le Cochonnet*) ;
- A 11, On gagne 1 jetton par son Economie, son Adresse et sa Vigueur a bien Crosser (*La Crosse*) ;
- Enfin A 12, On gagne la partie en faveur de son intrepidité à fendre la glace sans l'enfoncer (*Les Patins*).

25. Thierry DEPAULIS, *op. cit.*, met par étourderie ce jeu à deux dés parmi les jeux à trois dés.

Voilà un jeu où il y a, dans tous les sens, plus d'animation qu'il n'en faut pour un esprit dilette ! Les phrases qui « expliquent » les récompenses et les pénalités sont chargées d'ironie et de sous-entendus. Dans sa brève étude de la collection de jeux imprimés de Waddesdon Manor²⁶, Neil MacGregor observait :

« Peut-être le plus beau jeu de toute la collection est la *Nouvelle Combinaison du Jeu du Juif*. Celui-ci contient onze scènes de plaisirs rococos, cache-cache, main chaude, etc. Selon le total fait avec les dés, on paie ou on prend les mises convenues. Le numéro 12, où l'on patine sur une mince couche de glace, ce passe-temps à la mode et si parfaitement déconcertant de l'Ancien Régime, rafle le pot. »



Fig. 5 : (a) *Nouvelle Combinaison du Jeu du Juif*, détail de la case 1, (b) détail de la case 5. Coll. Adrian Seville (hors texte couleurs xxx).

Dans la case 6 (*Le Cache-cache*), les références à Tircis et Philis renvoient sans doute à cette pièce dans la pièce qu'on trouve dans l'acte II du *Malade imaginaire* de Molière (1673), où Angélique (qui joue le rôle de la bergère Philis) et Cléante (en berger Tircis) se jurent en chantant de mourir plutôt que de se quitter pour un autre : une scène vite arrêtée par Argan (l'« idiot »)²⁷. On peut aussi se demander si l'allusion de la case 5 (*Le Colin-Maillard*) à « l'imprudence d'aller à tatons » n'a pas une connotation sexuelle directe – mais c'est affaire d'imagination. La case 8 (*La Main Chaude*) joue sur le double sens de *coups*, ceux que l'on reçoit dans la main qu'on tient dans son dos et le terme qui désigne une action dans les jeux mentionnés : cartes, loto et billard.



Fig. 6 : (a) *Nouvelle Combinaison du Jeu du Juif*, détail de la case 6, (b) détail de la case 12. Coll. Adrian Seville (hors texte couleurs xxx).

26. Neil MACGREGOR, « Il faut badiner », *Apollo*, n° 105, 1977, pp. 452-457.

27. Ziad ELMARSIFY, *The Histrionic Sensibility : Theatricality and Identity from Corneille to Rousseau*, Berlin, Gunter Narr Verlag, 2001, p. 78.

Mais, en dépit de ce raffinement linguistique et culturel, le jeu lui-même est plutôt mal conçu en tant que jeu de parcours : le circuit est trop court pour donner une action effective, et aucune règle claire n'est indiquée pour les inévitables dépassements quand on approche de la case finale. Le jeu ressemble un peu au parcours italien *Il Barone*, où, pareillement, des instructions pour payer ou prendre figurent sur les cases individuelles ; mais ce jeu est à la fois plus long et plus varié, plus de cases portent des instructions invitant le joueur à se rendre sur une autre case, généralement pourvue d'une iconographie habilement choisie. Il est probable que la seconde manière de jouer de la *Nouvelle Combinaison du Jeu du Juif* a été ajoutée simplement pour faire la différence avec les autres « loteries de salon » à deux dés, plutôt que comme un mode de jeu principal.

Une intéressante comparaison peut être faite avec un autre jeu publié un peu plus tard par Jean-Baptiste Crépy, *Le Nouveau Jeu des Ballons Aérostatiques...*, datant de 1784²⁸. Il offre un circuit circulaire avec des cases numérotées de 2 à 13 dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, entourant une image ronde montrant l'ascension en ballon de Montgolfier le 27 août 1783. Les règles sont données dans un cartouche au pied de l'estampe et commencent ainsi : « Ce jeu comme celui du juif s'exécute avec deux Dez et des Jettons... » Chaque joueur place huit jetons d'une valeur convenue sur le « premier numéro » (probablement le cercle central, où l'on place le pot, bien qu'il ne soit pas numéroté ainsi) puis suivent les instructions pour payer ou prendre à la poule selon les indications fournies sous chaque case numérotée. La case gagnante est le 13 ; une règle explique clairement que, si le nombre est en excès, les points excédentaires doivent être comptés en revenant sur ses pas (comme au jeu de l'oie). Ce jeu de parcours, contrairement à celui de la *Nouvelle Combinaison*, est tout à fait jouable, bien que la brièveté du circuit et l'emploi de deux dés signifient que l'essentiel de l'action prend place autour de la case finale. Il est intéressant qu'il y soit fait référence au jeu du Juif, dans des termes qui suggèrent fortement que les lecteurs étaient déjà familiers de ce jeu. Voilà un autre signe que le jeu du Juif était courant en France avant 1783-84.

L'ICONOGRAPHIE DES « MOIS » DANS LA *NOUVELLE COMBINAISON DU JEU DU JUIF*

Une caractéristique remarquable de la *Nouvelle Combinaison* est que les cases sont associées, soit par leur iconographie soit par les textes d'accompagnement, avec les mois tels qu'ils sont habituellement numérotés. Quelques correspondances positives peuvent être démontrées

1. Janvier – référence au « jour de l'An »
2. Février – référence au carnaval
3. Mars – référence au « plus rigoureux des mois »
4. Avril – Poisson d'Avril
5. Mai – on voit un arbre de mai en arrière-plan
6. Juin – la référence au « feuillage » ombragé et à l'été implique un mois d'été
9. Septembre – référence à « La Paix » : voir plus loin
11. Novembre – référence à la fin des vendanges (« Sitot que la Vendange est faite... »)
12. Décembre – le patinage désigne sans conteste un mois d'hiver.

Bien que les autres mois livrent moins d'indications, l'état du feuillage des arbres et des bosquets est en phase avec cette interprétation mois par mois. Les correspondances, même incomplètes, sont trop fortes pour qu'on les ignore, et, après tout, l'association avec les mois est confirmée à la fois par l'annonce dans le *Mercur*e et par la notice de D'Allemagne mentionnée plus haut.

L'association d'images de sports et de jeux avec des mois particuliers remonte aux livres d'heures médiévaux, notamment aux calendriers qui figuraient parfois en tête²⁹. En principe, le jeu de la crosse est plus traditionnellement associé au mois de janvier, alors qu'ici, il l'est avec celui de novembre : c'est l'ancienne *soule à la crosse*, jouée à l'origine par les bergers comme un passe-temps d'hiver, au moment où, les moutons étant rentrés des montagnes estivales, ils avaient assez de temps libre pour jouer à l'extérieur des villes³⁰.

28. H.-R. D'ALLEMAGNE, *op. cit.*, pl. 41 pp. 141-143 et 225.

29. Wilhelm HANSEN, *Kalenderminiaturen der Stundenbücher : mittelalterliches Leben im Jahreslauf*, Munich, Callwey, 1984, p. 32.

30. Heiner GILLMEISTER, *Tennis : a cultural history*, Londres, Leicester University Press, 1998, p. 306.

L'allusion à « La Paix » dans la neuvième vignette (septembre) intrigue. Le Traité (ou Paix) de Paris, qui mettait formellement un terme à la guerre d'Indépendance des États-Unis, à laquelle la France avait pris part, fut signé le 3 septembre 1783, c'est-à-dire lors du neuvième mois. Toutefois, si le jeu a bien été publié en juin de la même année, comme l'indique l'annonce du *Mercur*, l'association avec le mois du traité formel doit être une coïncidence. En effet, la guerre s'était achevée à la fin de novembre 1782, quand les Français eurent accepté, avec réticence, de participer aux pourparlers préliminaires entre la Grande-Bretagne et l'Amérique. Une autre hypothèse nous orienterait vers le précédent Traité de Paris ; mais celui-ci fut signé le 3 février 1763. Il n'était sûrement plus dans les esprits vingt ans après et, qui plus est, pendant la conclusion d'une autre guerre.

DESRAIS ET CRÉPY

La fiche du *Bulletin Mensuel* de Morgand reproduite plus haut indique que les images sont dans le style de Desrais. Claude-Louis Desrais (1746-1816) était un graveur et dessinateur parisien. Ces vignettes ont-elles pu être dessinées par Desrais lui-même ? En faveur de cette hypothèse, on notera que Desrais est connu pour être l'auteur d'un dessin pour un autre jeu sur papier, *Le Jeu de la Petite Cendrillon*, dessin aujourd'hui conservé au Musée Anne de Beaujeu de Moulins³¹. Une estampe faite à partir de ce dessin a été publiée à Paris en 1812 par la Veuve Chéreau³².

Mais Desrais a aussi été mêlé, quoique de façon moins honorable, à la création d'un autre jeu, *Le nouveau jeu des modes françaises*³³, publié sous l'adresse : « London, Printed for Robt. Sayer No. 53 Fleet Street & Jno. Smith No. 35 Cheapside ». Cette adresse est totalement fautive. Comme l'a relevé Geoffrey de Bellaigue³⁴, ce jeu a été l'objet d'un procès, le 6 juillet 1779, intenté par J. Esnauts et M. Rاپilly contre J.-B. Crépy³⁵. De Bellaigue explique :

« Le 29 juillet 1778, les plaignants avaient obtenu un privilège exclusif et à perpétuité pour publier une série de gravures illustrant les modes françaises. Le procès fut intenté parce que le défendeur, Crépy, “un contrefacteur avide et téméraire” – pour utiliser l'expression des plaignants – était accusé d'avoir réuni plusieurs de ces gravures de mode pour, affirmait-on, les publier en une seule feuille sous la forme d'un jeu intitulé *Le jeu des modes françaises* sous la fausse adresse de Robert Sayer. Pour sa défense, Crépy affirmait qu'un Anglais qu'il ne connaissait pas lui avait vendu 300 exemplaires de ce jeu. Crépy niait en outre savoir où le jeu avait été imprimé, mais il pensait que cela avait dû se faire en Angleterre. Malheureusement pour Crépy, cette histoire fut démentie à la fois par C.-L. Desrais et par P.-G. Tavenard, qui reconnurent avoir, respectivement, dessiné les figures et gravé la plaque deux mois auparavant pour Crépy lui-même. En décembre 1779, un jugement fut rendu en faveur d'Esnauts et Rاپilly. La plaque de cuivre du jeu fut officiellement neutralisée et les soixante-quinze exemplaires qui furent trouvés chez Crépy furent confisqués. »

Il se pourrait bien, étant donné la réputation clairement peu recommandable de Jean-Baptiste Crépy, plagiaire reconnu, que les vignettes de la *Nouvelle Combinaison du Jeu du Juif* aient pu être le fruit d'une contrefaçon ; et il est tout à fait imaginable que ces images aient été copiées puis gravées by Desrais, bien qu'il n'y ait aucune preuve pour cela et qu'aucun dessin original n'ait été retrouvé qui corresponde aux scènes observables. Un tel scénario expliquerait pourquoi la feuille, quoique produite par Crépy, ne porte pas son adresse : il pouvait ainsi espérer réduire le risque d'un procès perdu à l'avance pour violation de privilège.

31. Inv. 2005.4.1 – 2005. Mine de plomb, plume, encre brune, lavis brun et rehauts de gouache blanche sur papier blanc - H : 40 cm - L : 45 cm. Cf. <http://www.culture.allier.fr/1930-le-jeu-de-la-petite-cendrillon.htm>, consulté le 31 mars 2013.

32. H.-R. D'ALLEMAGNE, *op. cit.*, pl. 19 et p. 85.

33. H.-R. D'ALLEMAGNE, *op. cit.*, pl. 43 et pp. 145-146, où le jeu est daté 1780.

34. G. De BELLAIGUE, « Engravings and the French Eighteenth-Century Marqueter », *The Burlington Magazine*, Vol. 107, N° 746, mai 1965, pp. 240-250.

35. Archives Nationales, Y1 1095. Document cité par Paul Cornu dans son introduction à la réimpression de la *Galerie des modes et costumes français ... commencé en l'année 1778*, I, Paris, [1911], p. II.

CONCLUSION

L'évident degré de sophistication culturelle dans ce qui ressemble à première vue à un simple « jeu du sept » est remarquable. Le « jeu » ultime est celui qui joue sur la sensibilité de l'observateur, qui est encouragé par les images à participer par procuration à des passe-temps en robe exotique, rehaussé par le frisson ambigu de jouer au Juif. C'est aussi un jeu bien inscrit dans son époque, comme, d'ailleurs, beaucoup de jeux imprimés de la période : la référence à « la Paix » le désigne irrévocablement comme une estampe éphémère, dont la survie aujourd'hui dépend de la passion de collectionneurs comme Ferdinand de Rothschild et de l'existence d'un marché de l'art raffiné animé par des marchands comme Damascène Morgand. Enfin, cette feuille fait aussi écho aux siècles qui ont précédé sa création : l'association entre les jeux et les mois de l'année, qui remonte aux quelques images du Moyen Âge. Tout cela ne doit pas nous détourner de l'intérêt technique que présente l'estampe en tant que jeu : la combinaison d'une « loterie du salon » et d'un jeu de parcours est tout à fait originale, même si, par bien des côtés, le jeu est raté sur le plan pratique. Vraiment, voilà un jeu papier bien intrigant.

Remerciements

Mes plus vifs remerciements à Thierry Depaulis et à Alastair Laing (conservateur honoraire des Peintures et des Sculptures au National Trust) pour leurs précieux commentaires et conseils et à Rachel Jacobs, Waddesdon Manor (The National Trust).