



HAL
open science

La Marquise au jeu du Roi

Laurent Thirouin

► **To cite this version:**

Laurent Thirouin. La Marquise au jeu du Roi. Madame de Sévigné (1626-1696) Provence, spectacles, “lanternes”, May 1996, Grignan, France. pp.249-264. halshs-01737819

HAL Id: halshs-01737819

<https://shs.hal.science/halshs-01737819v1>

Submitted on 19 Mar 2018

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

La Marquise au jeu du Roi

Laurent Thirouin

in : Madame de Sévigné (1626-1696) Provence, spectacles, "lanternes". Actes du Colloque International du Tricentenaire de la mort de Mme de Sévigné, Château de Grignan, 29 mai-1er juin 1996. Grignan : Association d'Action Culturelle des Châteaux Départementaux de la Drôme, 1998, pp. 249-264.

« Je fus samedi à Versailles avec les Villars ; voici comme cela va. Vous connaissez la toilette de la Reine, la messe, le dîner, mais il n'est plus besoin de se faire étouffer, pendant que Leurs Majestés sont à table, car, à trois heures, le Roi, la Reine, Monsieur, Madame, Mademoiselle, tout ce qu'il y a de princes et princesses, madame de Montespan, toute sa suite, tous les courtisans, toutes les dames, enfin ce qui s'appelle la cour de France, se trouve dans ce bel appartement du Roi que vous connaissez. Tout est meublé divinement, tout est magnifique. On ne sait ce que c'est que d'y avoir chaud ; on passe d'un lieu à l'autre sans faire la presse nulle part : un jeu de reversi donne la forme et fixe tout. C'est le Roi (et Mme de Montespan tient la carte) ; Monsieur, la Reine et madame de Soubise ; M. de Dangeau et compagnie, Langlée et compagnie. Mille louis sont répandus sur le tapis ; il n'y a point d'autres jetons. Je voyais jouer Dangeau, et j'admiraïs combien nous sommes sots auprès de lui. Il ne songe qu'à son affaire et gagne où les autres perdent. Il ne néglige rien, il profite de tout, il n'est point distrait ; en un mot sa bonne conduite défie la fortune. Aussi les deux cent mille francs en dix jours, les cent mille écus en un mois, tout cela se met sur le livre de sa recette. Il dit que je prenais part à son jeu de sorte que je fus assise très agréablement et très commodément. [...]

Cette agréable confusion, sans confusion, de tout ce qu'il y a de plus choisi, dure depuis trois heures jusqu'à six. S'il vient des courriers, le Roi se retire pour lire ses lettres, et puis revient. Il y a toujours quelque musique qu'il écoute, et qui fait un très bon effet. Il cause avec celles qui ont accoutumé d'avoir cet honneur. Enfin on quitte le jeu à l'heure que je vous ai dite ; on n'a point du tout de peine à faire les comptes ; il n'y a point de jetons ni de marques. Les poules sont au moins de cinq, six ou sept cents louis ; les grosses de mille, de douze cents. On en met d'abord vingt chacun, c'est cent, et puis celui qui fait en met dix. On donne chacun quatre louis à celui qui a le quinola ; on passe. Et quand on fait jouer et qu'on ne prend pas la poule, on en met seize à la poule pour apprendre à jouer mal à propos. On parle sans cesse et rien ne demeure sur le cœur. "Combien avez-vous de cœur ? – J'en ai deux, j'en ai trois, j'en ai un, j'en ai quatre." Il n'en a donc que trois, que quatre, et de tout ce caquet Dangeau est ravi ; il découvre le jeu, il tire les conséquences, il voit ce qu'il y a à faire. Enfin j'étais ravie de voir cet excès d'habileté ; vraiment c'est bien lui qui sait le dessous des cartes, car il sait toutes les autres couleurs. »

Cette pittoresque scène de jeu, qui figure parmi les pages les plus célèbres de Mme de Sévigné, introduit la lettre adressée par la Marquise à Mme de Grignan le 29 juillet 1676¹. L'art avec lequel l'épistolière restitue en quelques lignes l'atmosphère d'une après-midi à Versailles a très légitimement suscité l'admiration. Mais les commentaires impressionnistes et vagues dont on se satisfait habituellement ne rendent pas entièrement justice à l'intérêt de ce texte. Les observations de Mme de Sévigné fournissent un témoignage précieux pour décrire cette forme particulière de sociabilité que constitue le jeu au XVII^e siècle, et réfléchir sur son rôle dans la société aristocratique. Mon intention sera donc d'abord de faire revivre cette scène de jeu, en donnant toute sa réalité concrète à l'évocation de la marquise, avant d'en tirer prétexte pour imaginer de façon plus précise le rôle social du jeu au XVII^e siècle.

¹. Roger Duchêne, *Correspondance de Madame de Sévigné*, Bibliothèque de la Pléiade, Paris, 1974, t. II, pp. 350-352.

Cette page pose des problèmes techniques qu'il est indispensable d'affronter : quel est exactement l'objet décrit, que se passe-t-il concrètement à cette table de jeu ? C'est moins du texte qu'il s'agira dans un premier temps, que de la réalité qui s'y trouve évoquée. Peut-on d'ailleurs faire l'économie de cette tâche si l'on veut porter des jugements sur la technique narrative de l'épistolière, sur la forme d'intérêt qui la rattache au spectacle qu'elle décrit ? Est-ce l'atmosphère seulement qui intéresse Mme de Sévigné, la hauteur des mises, ou le cours du jeu ? Pose-t-elle, sur cette partie de reversi, l'œil d'une naïve, savoure-t-elle cette scène comme une expérience exotique, dont les principaux ressorts lui échappent ? Comment apprécier le regard de Mme de Sévigné sur un objet dont on ne connaît pas vraiment la nature ?

I. Le reversi parmi les jeux du XVII^e siècle

Pour comprendre cette scène dans toutes ses implications et en goûter pleinement la saveur, il faut situer le reversi parmi l'éventail des jeux du XVII^e siècle, et caractériser les pratiques de l'époque en matière de jeu.

Le reversi (ou reversis) est un jeu d'origine espagnole – ou italienne : les spécialistes modernes hésitent sur ce point. La grande *Encyclopédie* partage en tout cas, avec la tradition classique, l'opinion que le jeu vient des Espagnols. Jeu de cartes par levées, il appartient à la famille des jeux inversés (d'où son nom²). Le but du jeu est de faire le moins de levées et de points possibles, à moins de les faire tous – coup suprême, précisément intitulé *reversi*. Le valet de cœur, qui porte le nom de quinola, revêt une importance particulière. Une corbeille ronde, au centre de la table recueille les mises des joueurs : c'est la remise ou la poule³, qui est alimentée au départ par l'ensemble des joueurs (quatre ou cinq), puis à chaque tour par le donneur ; elle est remportée dans certains cas. La *Maison académique* met à cette éventualité des conditions très précises : « l'argent dont l'on convient pour mettre au jeu s'appelle la poule, qui ne peut être prise et gagnée que par le quinola, jeté en renonce sur le carreau, trèfle ou pique »⁴. Ce point de règle est caractéristique du XVII^e siècle ; en évoluant, le jeu de reversi ménagera aux joueurs d'autres possibilités d'obtenir la remise : faire un reversi, alors qu'on a remporté le quinola dans les neuf premières levées (cela ressort notamment des règles de Panckoucke) ; ou même, à l'occasion de tout reversi, si l'on se fie au *Grand Larousse universel du XIX^e siècle*.

Ici transparait un problème irritant : le caractère fluctuant des règles de jeux au XVII^e siècle. Il faut attendre 1654 pour que paraisse, avec la *Maison des jeux académiques* de La Marinière, le premier recueil de règles. L'année 1654 représente d'ailleurs à cet égard une date symbolique. C'est au même moment que, réfléchissant sur le *parti* des jeux, les mathématiciens Pascal et Fermat sanctionnent, dans leur correspondance, la validité du contrat qui s'impose dans un jeu de hasard. Les règles de jeu, au XVII^e siècle, sont souvent obscures, et toujours moins détaillées que celles du XVIII^e siècle. Elles laissent les joueurs déterminer de nombreux points par leurs conventions propres, et mêlent les conseils

². « On l'appelle *reversis* de la manière de le jouer, qui est toute opposée à celle des autres jeux de cartes dans lesquels celui qui fait le plus de levées gagne, au lieu que dans celui-ci, c'est celui qui en fait le moins. » (*Encyclopédie*, 1765)

³. La poule : « Enjeux accumulés de plusieurs bêtes mises ensemble. Il a gagné la poule, tout ce qui était au jeu : ce qui se dit particulièrement au reversi. » (Furetière)

⁴. *Maison académique*, pp. 308-309.

stratégiques à l'exposé des obligations réglementaires. Là où la *Maison académique* se contente de quelques indications lacunaires et ambiguës, l'*Encyclopédie méthodique* de Panckoucke, dans le *Dictionnaire des Jeux* (1792) donne neuf pages (in-4°, doubles colonnes) de règles et considérations tactiques sur le jeu de reversi. À la date de 1676, il est vain, somme toute, d'espérer définir une norme précise d'un jeu de cartes comme le reversi. Le principe de la codification des jeux est en cours d'adoption. Tout au plus peut-on spécifier les mécanismes caractéristiques de ce jeu.

Il s'ensuit une difficulté méthodologique, qui hypothèque notre projet de lecture. De quelle aide nous sera la connaissance des règles du reversi pour interpréter cette lettre ? À quoi attribuer les problèmes que nous rencontrons ? Sommes-nous confrontés à une évolution dans les règles ? La pratique du reversi à la table du roi ne correspondrait pas exactement à l'image de ce jeu que nous donnent les règles imprimées (surtout à partir du XVIII^e siècle). Peut-on exclure cependant une pratique fautive ? Peut-être ces princes et courtisans jouent-ils de façon hétérodoxe et désinvolte ? Une troisième hypothèse enfin, que l'on ne saurait écarter, est celle d'une incompetence du spectateur narrateur : la marquise elle-même. Pris dans ce faisceau d'incertitudes, pouvons-nous réellement restituer la scène à partir des observations fournies par Mme de Sévigné ? Avant d'aborder de front ce problème, quelques remarques plus générales s'imposent, sur la manière de jouer propre au XVII^e siècle.

Le hasard est à l'époque la composante essentielle des jeux de société. C'est d'ailleurs en fonction du rôle dévolu au hasard que se fait la classification des jeux. On distingue ordinairement trois catégories de jeux : les *jeux de pur hasard* (lansquenet, basset, hoca⁵, dés...) ; les *jeux mêlés* (ou mixtes), tels le piquet, la triomphe, l'hombre, le trictrac... ; les *jeux d'adresse* (d'exercice, d'industrie), qui confondent dans une même famille un exercice physique comme la paume, et une occupation intellectuelle comme les échecs. De La Mare, chargé par Lamoignon de réunir en un code les règlements de police du royaume, fait dépendre toute la police des jeux de la part de hasard qu'ils comportent⁶. Les règles de jeux étaient souvent conçues pour rendre le plus violents possible les effets du hasard, les retournements de situation (même pour des jeux *mêlés*, comme le reversi, c'est-à-dire des jeux qui mêlent hasard et réflexion). Autant qu'on puisse en juger aujourd'hui, le plaisir du jeu est fondé principalement alors sur l'émotion causée par le risque et les coups du hasard ; le joueur aime à sentir que toute sa fortune repose sur un coup de dé. Autrement dit, le plaisir stratégique paraît très accessoire ; le jeu est moins recherché sous la forme de l'*agôn* que sous celle de l'*alea*, pour reprendre les catégories de Caillois⁷. On ne sera pas surpris, dans ces conditions, de constater que les mises d'argent concernent l'ensemble des jeux. Le jeu est presque inconcevable, s'il ne s'accompagne d'un pari, de la part des spectateurs ou des participants. Et même des jeux d'exercice comme la paume ou les échecs, qui ne doivent théoriquement rien au hasard, et devraient suffire par eux-mêmes à exciter la passion, entraînent d'ordinaire un enjeu financier⁸.

⁵. Hoca – parfois dit « de Catalogne » – (ne pas confondre avec le hoc, qui est un jeu de cartes) : forme de jeu de casino, où l'on mise sur un tableau de 30 cases et où l'on tire des boules comme au loto; le gagnant touche 28 mises.

⁶. De La Mare, *Traité de la Police*, Livre III : Des Mœurs, Titre IV : des jeux. (1705)

⁷. Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, Paris : Gallimard, 1958.

⁸. Une illustration de ce phénomène est donnée ainsi dans une lettre de Diderot à Sophie Volland, où l'écrivain rapporte un débat de règle dans une partie d'échecs : « La partie était très intéressée. » (Lettre à Sophie Volland, 24 octobre 1762)

Une conséquence des points précédents est la relative simplicité des jeux pratiqués au XVII^e siècle. Le plaisir recherché dans le jeu étant essentiellement de l'ordre du frisson, il n'est nul besoin d'imaginer des mécanismes très complexes. Le hoc, la bassette, le lansquenet sont très appréciés – jeux de banque remplacés au XVIII^e siècle par le pharaon, qu'on peut considérer comme leur héritier. On est frappé aujourd'hui par le caractère très élémentaire de tous ces jeux, où les participants ne sauraient pas même nourrir l'illusion qu'ils interfèrent dans le cours du hasard. Quelques jeux à la mode sous le règne de Louis XIV recèlent néanmoins une réelle complexité. C'est le cas de l'hombre, ou du reversi. Ce dernier est un jeu élaboré, avec écart, décompte des points à l'intérieur des levées, objectifs hétérogènes. Il impose de trancher entre des stratégies conflictuelles : faire le moins de levées possible et s'assurer la défausse du quinola ; choisir éventuellement le joueur que l'on veut charger. Mais même quand un jeu offre quelques subtilités, comme le reversi, il est pratiqué par la plupart des joueurs de façon sommaire. On joue au reversi dans le même état d'esprit qu'à la bassette.

Au peu de goût pour la réflexion, s'ajoute le sentiment spontané que le hasard est une force totalement aveugle et totalement puissante. Dès lors que le hasard intervient, les joueurs s'abandonnent à un complet fatalisme. Ainsi s'explique la supériorité écrasante d'un joueur comme Dangeau, dont le secret est essentiellement de compter les cartes qui passent. La seule ingénierie habituellement envisagée à son époque pour infléchir le cours du jeu est de l'ordre de la tricherie. Le joueur a une culture des moyens de tricher (au moins pour s'en protéger) plus que des méthodes de jeu. Qu'on pense ainsi à cet euphémisme que le chevalier de Méré se vante d'avoir introduit dans le vocabulaire.

J'ai mis ce mot d'*élégance* en usage à la Cour. Je jouais contre un homme, et je mêlais souvent les cartes sur lui. On me demanda s'il était pipeur ; je dis que je ne lui avais rien vu faire qui fût mal, mais qu'il est vrai qu'il touchait la carte fort *élégamment*⁹.

Fascination pour le hasard, recherche de l'émotion, aversion pour l'effort intellectuel, omniprésence de la tricherie : tels sont les grands traits qui me semblent caractériser la pratique des jeux de société du temps de Mme de Sévigné. Il reste maintenant à considérer les aspects les plus techniques de notre partie de reversi. Trois points de règle évoqués par Mme de Sévigné posent plus particulièrement problème.

« *Et quand on fait jouer et qu'on ne prend pas la poule, on met seize [louis] à la poule pour apprendre à jouer mal à propos.* » Le joueur de reversi ne manquera pas d'être déconcerté par ces explications de la marquise. Que signifie 'faire jouer', au reversi ? Les éclaircissements fournis par le dictionnaire de Furetière ne lèvent pas la difficulté. « On dit *faire jouer* quelqu'un en quelque jeu, comme à la bête ou à l'homme, quand on commande aux autres de jouer ; et on est obligé alors de gagner, ou de doubler le jeu » La bête¹⁰, qui se joue à quatre ou cinq, est un jeu de levées avec atout, dans lequel est ménagée la possibilité de passer. Le joueur qui *fait jouer* doit réaliser au moins trois levées sur cinq, sous peine de

⁹. Boudhors, *Œuvres complètes du chevalier de Méré*, éditions Fernand Roches, Paris, 1930, tome III, p. 217 (note 4).

¹⁰. « Bête, est aussi un jeu de cartes, où quand celui qui fait jouer ne gagne pas, il paye autant que ce qu'il y a au jeu, et on dit qu'il a fait la bête. On l'appelle autrement le jeu de l'homme. » (Furetière)

faire la bête et de doubler l'enjeu¹¹. Si quelqu'un d'autre remporte trois levées, « il fait perdre celui qui a fait jouer : c'est ce que l'on dit faire la bête, à cause qu'il faut qu'il double le jeu d'autant d'argent qu'il y en a »¹². Au jeu de reversi, l'expression 'faire jouer' n'a pas cours. Personne ne prend en charge de contrat. Le gagnant est celui qui fait le moins de levées, et remporte le moins de points.

Il existe cependant, comme nous l'avons signalé, une manière inverse de gagner, qui est de faire la totalité des levées. Quand un joueur réalise que le cours du jeu l'amène à multiplier les levées, il peut changer radicalement de stratégie, et s'appliquer à les remporter toutes. Coup rare et brillant, le reversi est bien plus fréquent quand on joue à cinq, c'est-à-dire avec moins de cartes pour chaque joueur. Le reversi est censé entrepris par tout joueur qui a déjà fait neuf levées. Faut-il comprendre que cette situation est celle que désigne Mme de Sévigné par l'expression *faire jouer* ? Cela ne serait pas absolument incompatible avec les précisions qu'elle ajoute. Si le reversi réussit, le joueur prend la poule ; s'il échoue – on dit alors que le reversi est rompu –, le perdant se trouve dans la situation évoquée par la marquise : il « ne prend pas la poule », mais l'augmente d'une somme convenue (ou la double, selon les règles - ce qui s'appelle 'faire la bête'). Si cette interprétation était juste, cela signifierait que Mme de Sévigné suit un jeu et le commente, en le considérant avec les règles et la terminologie d'un autre jeu. Certaines situations spécifiques du reversi se prêtent certes à la confusion. Ici, l'expression impropre employée par Mme de Sévigné ('faire jouer') peut s'appliquer à la rigueur au joueur qui 'tente le reversi'.

« *On donne chacun quatre louis à celui qui a le quinola.* » Apparemment cette affirmation relève d'une absurdité : le quinola, ou valet de cœur, est une carte pénalisante, dont on cherche à se défaire ; celui qui reçoit quatre louis est celui qui a *forcé le quinola*, qui l'a fait tomber. Forcer le quinola, c'est sauver la poule, puisqu'à ce moment-là, personne ne la prend. La situation évoquée par la marquise serait cependant possible dans un cas particulier : lors d'un reversi. Le gagnant, détenteur du quinola, se fait alors rembourser la pénalité qu'il avait dû acquitter, et obtient en plus une somme convenue à l'avance de la part de chacun des joueurs¹³.

« *On passe.* » Au reversi, la donne laisse subsister quelques cartes qui forment un talon. Chaque joueur autre que le donneur est libre d'écarter une de ses onze cartes et de l'échanger contre une de celles du talon. Peut-être Mme de Sévigné considère-t-elle qu'un joueur passe quand il n'utilise pas cette possibilité. On peut imaginer aussi que celui qui passe est celui qui renonce à achever la manche, qui étant d'ores et déjà assuré de perdre, ne peut entreprendre le reversi. En réalité, le fait de passer est caractéristique des jeux d'enchère : de l'homme, notamment, qui en est le grand ancêtre, ou encore de la bête. « Et lorsque les joueurs n'ont pas de triomphe [c'est-à-dire d'atout] ni de cartes hautes pour entreprendre de jouer, ils disent tous ce mot, je passe, à commencer au premier jusques au dernier »¹⁴. Une chose est certaine : au reversi, il n'est pas plus possible de *passer* que de *faire jouer*.

¹¹. Pour ce jeu, comme pour beaucoup d'autres mentionnés dans cette étude, on trouvera un premier aperçu des règles et des principes dans la récente et très riche *Histoire des jeux de société* de Jean-Marie Lhôte (Flammarion, 1994).

¹². *Maison académique*, p. 307.

¹³. « Lorsqu'un joueur ayant le quinola vient à faire le reversi, il a droit de tirer le panier, s'il a joué son quinola avant les deux dernières levées, même en l'employant sur un cœur joué pour la première levée. Dans ce cas-ci, il se fait non seulement restituer les huit jetons du *quinola* forcé; mais il se fait encore payer seize jetons par chaque joueur pour le *reversi*. » (Panckoucke, *Dictionnaire des jeux*, p. 265)

¹⁴. Règle du « jeu de l'homme, autrement dit de la bête », *Maison académique*, p. 307.

Que concluons-nous de ces arides considérations techniques ? Qu'il est difficile, à partir des observations de Mme de Sévigné, de déterminer avec précision la nature du jeu de cartes auquel s'adonne cette société aristocratique. Mais la nature exacte de ce jeu est finalement assez secondaire. Est-ce un mixte du reversi et de la bête, ou s'agit-il d'une authentique partie de reversi (avec les spécificités des règles du XVII^e siècle), retracée par un spectateur incompetent ? Peut-être les joueurs appliquent-ils ici les règles du reversi avec une grande fantaisie. Ils ne savent pas exactement eux-mêmes ce à quoi ils jouent, et *passent* par exemple, dans un jeu qui ne leur en laisse théoriquement pas le loisir. Bien d'autres détails de la scène attestent la désinvolture des joueurs. Je conclurai plus volontiers cependant que l'origine des problèmes est la narratrice elle-même. Mme de Sévigné, qui sait apparemment mieux jouer à la bête qu'au reversi, décrit une partie de reversi, en employant le vocabulaire d'un autre jeu, la bête. Cette incompetence probable de la marquise n'est pas le point le moins intéressant de l'affaire. Elle illustre un aspect capital de la scène : on peut jouer à un jeu (du moins être assis à une table de jeu), sans en connaître vraiment les règles. Plus que le jeu lui-même, c'est la pratique particulière de ce jeu qui mérite de retenir notre attention.

II. La partie de Versailles

Si l'on cherche à se représenter la scène évoquée par la marquise, une première question s'impose : combien de joueurs participent-ils à ce jeu de reversi ? Cette curiosité élémentaire n'est bizarrement pas si facile à satisfaire. L'indice le plus éclairant que l'on possède tient en fait à la répartition des mises. « On met d'abord vingt [louis] chacun, c'est cent, et puis celui qui fait en met dix. » Une mise de vingt louis doit être répétée cinq fois pour amener à un total de cent. Cela semble dire que le jeu se joue ici entre cinq joueurs – et non à quatre, comme il est plus habituel. Cette possibilité d'un jeu de reversi à cinq est explicitement prévue par les académies du XVII^e siècle, mais exclue ultérieurement¹⁵. Il faut cependant tenir compte d'un autre point de règle. À chaque nouvelle distribution des cartes, le donneur augmente la poule. *Faire la main*, ou *faire* désigne l'opération de battre et de distribuer les cartes¹⁶. C'est un mécanisme classique, que le donneur participe plus fortement aux mises que les autres joueurs. Les cent louis dont parle Mme de Sévigné pourraient ainsi correspondre aux mises de quatre joueurs (trois d'entre eux misant vingt louis, et le donneur quarante). Mais pourquoi dans ces conditions, le donneur mettrait-il encore dix louis sur la table ? Sans être parfaitement concluante, l'hypothèse d'un jeu à cinq reste donc plus satisfaisante.

On comprend cependant en lisant Mme de Sévigné que les participants à ce jeu de reversi ne sont pas des joueurs isolés, mais des groupes de joueurs. Voilà pourquoi il est si délicat de les dénombrer. C'est cette constitution du jeu par groupes qui contribue à *donner forme* à la société, comme le soutient l'épistolière dans une formule clef de sa relation : « un jeu de reversi donne la forme et fixe tout ». Comment une seule table de jeu peut-elle structurer le divertissement et la convivialité d'une vaste compagnie aristocratique ? C'est précisément ce que cette lettre nous permet de saisir. Prenons les acteurs à tour de rôle. Le

¹⁵. «... après qu'à quatre ou cinq, que l'on peut jouer à ce jeu du reversis, l'on a distribué tout le jeu de cartes entières, tant hautes que basses, et que chacun des joueurs en a seulement écarté une qui demeure sur le tapis. » (*Maison académique*, p. 309). Les règles se fixeront ensuite à quatre joueurs, utilisant un jeu dont on a ôté les dix (onze cartes sont distribuées; quatre cartes constituent le talon). Notons cependant que l'*Encyclopédie* de Diderot envisage encore un reversi à cinq joueurs.

¹⁶. « On dit absolument, C'est à vous à faire, pour dire, à battre les cartes. » (Furetière)

centre de la scène est bien évidemment le Roi. « C'est le Roi (et Mme de Montespan tient la carte) » Que signifie cette dernière remarque ? Le doute, pour une fois, n'est pas permis. Il faut comprendre que Mme de Montespan joue les cartes, et que c'est le Roi qui mise¹⁷. On assiste ainsi à un premier dédoublement et à une prolifération conséquente des joueurs. Sur une même main, plusieurs personnes interviennent : celui qui tient la carte, celui qui mise. Il devient d'ores et déjà malaisé de déterminer un nombre de joueurs ; l'acte de jouer subit une dilution.

Mais qu'est-ce donc que jouer, dans une telle assemblée ? Cette question, naïve en apparence, révèle toute sa complexité au détour d'une indication de Mme de Sévigné. « [Dangeau] dit que *je prenais part à son jeu* de sorte que je fus assise très agréablement et très commodément. » En quoi la marquise prend-elle part au jeu de Dangeau ? On comprendrait mieux cette expression si elle adoptait la forme jussive : Dangeau inviterait la marquise à jouer avec lui. Mais que veut dire le courtisan, par ce simple énoncé déclaratif ? Le dictionnaire de Furetière ne dissipe pas notre embarras : « Part, signifie aussi le droit, l'intérêt qu'on a ou qu'on peut avoir en quelque chose. [...] Je prends part, je prends intérêt à votre santé, à votre fortune. » Prendre part à quelque chose, c'est y prendre intérêt, s'y intéresser. Quel intérêt de jeu unit-il donc la marquise au gouverneur de Touraine ? Trois hypothèses me semblent envisageables. La première serait d'imaginer que Mme de Sévigné partage les bénéfiques et les improbables pertes de Dangeau : elle est son associée. Rien dans le reste du texte ne paraît confirmer cette forme d'implication de la narratrice. À aucun moment elle ne semble tirer de cette partie de reversi un avantage financier.

Peut-être Dangeau veut-il signifier que Mme de Sévigné lui porte chance et considère-t-il, par superstition ou par galanterie, que la présence de la marquise à ses côtés est un augure favorable. Cette seconde hypothèse est étayée par ce que nous révèle le chevalier de Méré sur le comportement superstitieux de certains joueurs.

Il y a [des joueurs] si visionnaires, qu'ils ne veulent pas qu'on se mette sur leur main¹⁸, parce qu'ils sont persuadés d'une longue expérience que cela leur porte malheur. La plupart aussi ne souffrent qu'avec beaucoup d'inquiétude et de chagrin, qu'on se tienne de leur côté, si les signes sont tant soit peu à craindre. Ces soupçons ne sont pas toujours mal fondés, et principalement parmi quelques gens de la cour, car on en voit qui servent leurs amis d'office, je veux dire sans y être intéressés, que par les droits de l'amitié. Si ce n'est peut-être qu'ils s'attendent bien que ceux qu'ils obligent si généreusement, ne manqueront pas de reconnaissance à la première occasion.¹⁹

Une troisième interprétation de la formule obscure est sans aucun doute la meilleure : Mme de Sévigné est symboliquement associée aux intérêts et aux succès du joueur Dangeau ; elle est incorporée dans sa compagnie, en tant qu'une personne qui espère la victoire de ce joueur précis (sans en retirer pour sa part aucun avantage particulier). Comme il est plus agréable de regarder un jeu en épousant les intérêts d'un protagoniste, quel qu'il soit – pour qui êtes-vous ? de qui souhaitez-vous la victoire ? –, Mme de Sévigné est invitée par Dangeau à cette forme de participation. Toute la suite de sa narration confirme ce statut partisan de l'épistolière. Elle se réjouit de l'habileté et du bonheur de son champion. Elle suit la partie à travers le jeu de Dangeau. On observe ainsi un nouveau dédoublement du joueur : celui qui

¹⁷. « On dit qu'un homme tient le jeu d'un autre, quand il joue les cartes, et que c'est l'argent d'autrui qu'il joue. » (Furetière)

¹⁸. Explication de Boudhors : « Que l'on parie pour eux, sur la carte qu'ils vont tourner ou abattre quand ils ont la main. »

¹⁹. Chevalier de Méré, *Suite du Commerce du monde*, sixième et dernier discours posthume, *loc. cit.*, p. 165.

mise, celui qui joue, celui qui prend part. Il se constitue de la sorte de véritables groupements de joueurs, qui interviennent à des titres divers dans la partie de reversi.

À partir de l'énumération de joueurs que nous fournit Mme de Sévigné, il n'est pas aisé de déterminer leur nombre et leur répartition. Tout est une question de ponctuation ; les règles elles-mêmes et les précisions sur les mises ne permettent pas de trancher absolument. Nous nous en tiendrons à une interprétation plausible, qui met en présence cinq groupes de joueurs : 1. Le Roi et Mme de Montespan, 2. Monsieur, 3. la Reine et Mme de Soubise, 4. M. de Dangeau et compagnie, 5. Langlée et compagnie. L'essentiel ici est moins la composition des groupes, que leur existence même. Il faut prendre au sens strict le terme de « compagnie » : chaque joueur est le centre d'une compagnie, sur laquelle nous ne disposons que de vagues informations. C'est toute une société qui se livre au reversi. Récapitulons. Autour de la table de jeu tourne la corbeille de reversi : elle est toujours à la charge du donneur, et se déplace en conséquence. Les cinq joueurs principaux constituent cinq satellites ; toute une compagnie tourne autour de chacun d'eux. À quoi il faut ajouter l'ensemble des spectateurs et curieux, qui tournent autour du groupe, sans appartenir à aucun camp ; ceux qui regardent, mais ne *prennent part* à aucun jeu.

L'étrange formule de Mme de Sévigné trouve ainsi sa pleine justification. Le jeu de reversi « donne la forme et fixe tout ». Il donne véritablement forme à une vaste société : il inclut les spectateurs, dans des degrés d'implication variables. La table de quatre ou cinq personnes qui jouent effectivement est le centre de tout un réseau qui s'organise autour d'elle. Quelqu'un peut s'absenter sans dommage pour le jeu. L'attention exclusive et constante de chaque acteur du jeu n'est pas essentielle. Écouter la musique, tenir une conversation avec toutes les personnes que l'on souhaite, n'est nullement incompatible avec la participation au jeu. La connaissance même des règles n'est pas indispensable, comme en témoigne Mme de Sévigné. Contrainte lâche, le jeu de carte détermine une confusion encadrée. Il assure à la compagnie aristocratique cohésion et liberté, dans un divertissement fédérateur. « Cette agréable confusion, sans confusion, de tout ce qu'il y a de plus choisi dure jusqu'à six heures depuis trois. »

La marquise juge nécessaire de préciser que sa position dans le jeu lui donne droit à un siège – privilège et agrément tout à la fois. Ce détail à lui seul suffit à suggérer la cohue et les difficultés matérielles de se consacrer au jeu. On imagine sans peine au demeurant combien la tricherie est facilitée par cette situation. À peine assise, Mme de Sévigné entame avec les autres joueurs de la table une discussion qui n'a aucun rapport avec le jeu : elle parle de sa maladie et de Mme de Grignan avec la Reine, elle évoque avec Mme de Montespan les eaux de Bourbon et de Vichy. La structure du texte correspond parfaitement à la pratique du jeu : cette apparente digression dans la lettre sur la santé, la toilette et la beauté de la maîtresse du roi n'interrompt pas l'évocation du jeu de reversi ; la discussion fait intimement partie du jeu. L'image donnée par cette partie de reversi est aux antipodes du tableau que dresse saint François de Sales au début du siècle :

Les jeux des dés, des cartes et semblables, èsquels le gain dépend principalement du hasard, ne sont pas seulement des récréations dangereuses, comme les danses, mais elles sont simplement et naturellement blâmables [...] Ces jeux portent le nom de récréation et sont faits pour cela ; et néanmoins ils ne le sont nullement, mais des violentes occupations. Car n'est-ce pas occupation de tenir l'esprit bandé et tendu par une attention continuelle, et agité de perpétuelles inquiétudes, appréhensions et empressements ? Y a-t-il

attention plus triste, plus sombre et mélancolique que celle des joueurs ? C'est pourquoi il ne faut pas parler sur le jeu, il ne faut pas rire, il ne faut pas tousser, autrement les voilà à déprimer.²⁰

Le jeu est ici tout au contraire prétexte à une dispersion des esprits, à une dissipation contrôlée.

Le seul élément qui raccroche un peu à la partie l'attention de chacun est la masse considérable d'argent qui circule. « Les poules sont au moins de cinq, six ou sept cents louis. » Rappelons qu'un louis représente vingt-quatre livres et, pour donner un ordre de grandeur, qu'un ouvrier spécialisé sous Louis XIV, dans une ville importante, gagne une livre par jour (ce qui correspond à un revenu mensuel d'une vingtaine de livres). Le reversi se joue habituellement avec des plaques spéciales pour comptabiliser les gains : les fiches et les jetons. Ce n'est pas le cas ici : « Mille louis sont répandus sur le tapis ; il n'y a point d'autres jetons. » Et la chose est suffisamment remarquable pour que la marquise estime nécessaire d'y revenir. « On n'a point du tout de peine à faire les comptes ; il n'y a point de jetons ni de marques. » Quel est le sens symbolique de cette situation ? Le plaisir du jeu réside dans cette prodigalité, dans cet étalage de richesse, qui ne saurait se réduire à aucune fastidieuse comptabilité. Les sommes d'ailleurs augmentent d'autant plus que les joueurs consacrant peu d'attention au jeu, les poules ne tombent que rarement.

La partie de cartes que relate Mme de Sévigné est l'image même du « beau jeu ». Le glissement de sens subi par cette expression est d'ailleurs symptomatique de l'évolution des mentalités depuis le XVII^e siècle. À l'époque de Louis XIV, par *beau jeu* on entend un *gros jeu*, un jeu où les mises sont considérables. Furetière est catégorique sur ce point : « Il joue beau jeu, c'est-à-dire beaucoup d'argent ». « On appelle beau joueur, celui qui joue gros jeu, qui tient tout ce qu'on met au jeu, qui donne revanche, qui joue paisiblement et honnêtement. » Leibniz, dans un texte de 1675, est un des premiers à gloser l'expression selon son sens moderne : « beau joueur, c'est-à-dire joueur sans emportement ». On comprend bien au demeurant comment s'est effectué le passage d'un sens à l'autre. Le beau joueur se remarque, au XVII^e siècle, au fait qu'il n'arrête pas le jeu quand il gagne : il est beau joueur en ce qu'il ne manifeste pas trop de préoccupation pour son argent ; il en joue beaucoup. Au départ, le beau joueur est *celui qui sait gagner* ; pour nous aujourd'hui, c'est *celui qui sait perdre*. Toujours est-il que ce qui fait la beauté d'un jeu, et ce qui rend suprêmement belle cette partie de reversi à Versailles, c'est la dépense inconsidérée.

III. Enjeux moraux et sociaux

Les témoignages aussi détaillés sur la pratique du jeu ne sont pas si nombreux au XVII^e siècle. La lettre de Mme de Sévigné nous donne l'occasion idéale de mettre en rapport une scène concrète avec le discours plus copieux, mais plus abstrait, des moralistes. Cette partie de reversi est-elle tolérable, au regard des conceptions morales de l'époque ? N'est-elle pas de nature à illustrer les inquiétudes habituellement exprimées sur le jeu ?

La position la plus largement partagée sur le jeu est celle qui figure en substance dans la *Somme théologique* de saint Thomas, et que les traités de casuistique s'emploient obstinément à détailler. Elle concède que le jeu, en tant qu'activité récréative, correspond à une nécessité réelle pour l'homme. Il est donc moralement acceptable, et même utile. Tout

²⁰. Introduction à la vie dévote, 3e partie, chap. 32 : « Des jeux défendus », in : André Ravier, *Œuvres de saint François de Sales*, Bibliothèque de la Pléiade, Paris, 1969, pp. 221-222.

dépendra en fait pour le moraliste des circonstances dans lesquelles il se déroule : lieu, moment, durée, compagnie, degré d'implication. La première mise en garde a trait au lieu. Jouer dans un lieu spécialisé, le *brelan* (ou par euphémisme, *académie*) transforme la récréation en activité professionnelle, dénature un plaisir innocent. Les joueurs de Versailles ne s'exposent pas à ce reproche. Ils sont dans un lieu de délices, un lieu suprêmement aristocratique. « Tout est meublé divinement, tout est magnifique. On ne sait ce que c'est que d'y avoir chaud. » Les moralistes attirent ensuite l'attention sur la durée du jeu et sur le moment choisi pour se livrer à cette occupation : le jeu doit être rare et limité dans le temps. Mais Mme de Sévigné ne manque pas de nous faire savoir que le jeu de Versailles respecte très exactement un cadre horaire. « Cette agréable confusion, sans confusion, de tout ce qu'il y a de plus choisi dure jusqu'à six heures depuis trois. [...] Enfin on quitte le jeu à l'heure que je vous ai dite. »

Pour conserver son statut de divertissement, le jeu ne doit donner lieu qu'à des mises modérées. On a vu que sur ce point, les joueurs de reversi prêtent éminemment le flanc à la critique. Mais c'est somme toute le seul aspect sur lequel le discours moral ordinaire trouverait à redire. Car, quant à la personnalité des joueurs, on ne peut nier que ce soient gens ayant la disposition de ce qu'ils misent, et dont le statut tolère le jeu (à la différence des clercs). Et la fin que se propose toute cette société en pratiquant le reversi est bien conforme aux exigences des moralistes : le jeu auquel on se livre ici, procure délassement et non pas fatigue. Quelle que soit la hauteur des mises, il est clair que le gain n'est pas le principal souci des joueurs. Ils ne se comportent pas comme ces parieurs frénétiques qui réduisent un divertissement à un commerce, et même à un travail. À une circonstance près, ce jeu satisferait donc parfaitement un casuiste. Remarquons à cet égard que, dans son alerte relation, Mme de Sévigné s'applique à mettre en relief tous les caractères de la scène qui la rendent moralement innocente.

On conviendra aisément qu'à part Dangeau, ces joueurs ne manifestent pas le moindre penchant pour le professionnalisme. Les va-et-vient (« le Roi se retire pour lire ses lettres, et puis revient »), la musique (« il y a toujours quelque musique »), les discussions parasites, et pire encore celles qui touchent au jeu : tout s'oppose au déroulement correct d'une partie de cartes. Au lieu de garder une discrétion élémentaire sur leurs cartes, les joueurs en font la matière d'une espèce de *caquet*. « Combien avez-vous de cœur ? – J'en ai deux, j'en ai trois, j'en ai un, j'en ai quatre. Il n'en a donc que trois, que quatre. » Malgré les sommes en jeu, tout le monde partage ses informations et semble jouer de façon solidaire. « On parle sans cesse et rien ne demeure sur le cœur. » Les joueurs connaissent-ils d'ailleurs vraiment les règles du jeu qu'ils pratiquent ? Nous avons vu qu'un certain doute subsiste sur ce point. On versera encore au dossier ce témoignage de la Palatine :

Notre reine [Marie-Thérèse] aimait le jeu outre mesure ; elle jouait la bassette, le reversi et l'ombre, et quelquefois la petite prime ; mais jamais elle ne gagnait, parce qu'elle n'avait pu apprendre à bien jouer²¹.

Dans ce contexte, le personnage de Dangeau tranche indéniablement. On comprend l'étonnement et l'admiration qu'il sut éveiller jusque chez le Roi. Sa science du jeu, à laquelle il dut l'essentiel de sa réussite, est rapportée par Mme de Sévigné comme un des principaux attraits de la scène. Comment Dangeau gagne-t-il ? En joignant à des qualités de courtisan, indispensables à Versailles, une technique de jeu tout à fait atypique. Il se concentre, compte

²¹. Charlotte-Élisabeth de Bavière, Princesse Palatine, lettre du 10 novembre 1716.

les cartes, tait son jeu. « Il ne songe qu'à son affaire et gagne où les autres perdent. Il ne néglige rien, il profite de tout, il n'est point distrait. » Il se contente, somme toute, de jouer sérieusement, dans une société où la frénésie du jeu n'implique aucun investissement intellectuel. Dangeau respecte déjà les mises en garde et les conseils que formulent les dictionnaires du XVIII^e siècle.

Il ne faut pas perdre de vue que, pour bien jouer le reversi, vous devez vous souvenir non seulement des cartes jouées par lesquelles vous pouviez sortir, ou qui pouvaient vous faire rentrer, mais encore des couleurs auxquelles renoncent vos adversaires²².

C'est bien ce qu'a remarqué Mme de Sévigné en côtoyant le joueur. Dangeau « sait le *dessous* des cartes, car il sait toutes les autres couleurs. » Comprenons : les autres que le cœur, dont l'importance stratégique apparaît au premier joueur venu. On ne peut s'empêcher, devant les commentaires de la marquise, de penser à la réflexion du libertin dans le « pari » de Pascal : « Je le confesse, je l'avoue, mais encore... N'y a-t-il point moyen de voir le *dessous* du jeu ? » Ce à quoi l'apologiste répond : « Oui, l'Écriture et le reste »²³. L'enthousiasme de la marquise se résume en une formule : Dangeau « découvre le jeu ».

En observant, au sujet du joueur virtuose, que « sa bonne conduite défie la fortune », Mme de Sévigné s'inscrit dans toute une tradition de réflexion sur le héros confronté au hasard. Au même titre que l'homme politique ou le grand capitaine, le joueur illustre la capacité qu'ont certains génies d'annuler le hasard par leurs compétences propres – don paradoxal qui alimente la méditation des moralistes classiques. C'est un des thèmes majeurs de l'Espagnol Gracián, pour qui le héros est celui qui sait l'art de gouverner la fortune²⁴. L'observateur extérieur, telle Mme de Sévigné commodément assise au côté de son champion, en conçoit le sentiment que le hasard a cessé d'exister : il ne subsiste que comme excuse, invoquée par des esprits inférieurs. Qu'on pense, quelques années plus tard, à ce bel éloge de La Bruyère, qui n'était pas pourtant un grand ami du jeu.

Le guerrier et le politique, non plus que le joueur habile, ne font pas le hasard, mais ils le préparent, ils l'attirent et semblent presque le déterminer [...] Ces hommes sages peuvent être loués de leur bonne fortune comme de leur bonne conduite, et le hasard doit être récompensé en eux comme la vertu²⁵.

Mais le génie dont fait preuve Dangeau ne tient pas seulement à sa technique de joueur. Ce personnage fort médiocre par ailleurs – autant qu'on puisse en juger – parvient à concilier la concentration de celui qui scrute et mémorise chaque carte, avec l'enjouement et la disponibilité du courtisan. Il se livre à ses supputations intérieures sans rien perdre de la politesse et de l'agrément qui lui donnent accès à la table de jeu du Roi. Cette alliance de qualités contradictoires, que nous laisse deviner le tableau de Mme de Sévigné, devait être suffisamment exceptionnelle pour assurer la fortune du gouverneur de Touraine²⁶. On appréciera par contraste l'attitude de Dangeau, en comparant l'atmosphère du reversi à Versailles avec l'image que nous donne La Bruyère d'une société où se joue un grand jeu.

²². Panckoucke, *Dictionnaire des jeux*, p. 268.

²³. Pascal, *Pensées*, éd. Ph. Sellier, n°680.

²⁴. Voir notamment son *Oráculo manual y arte de prudencia*, traduit en français sous le titre *L'Homme de cour*, qui abonde en réflexions sur la fortune (« *Gran arte saberla regir* » n°36), le sens de l'occasion.

²⁵. La Bruyère, *Les Caractères*, « Des jugements » 74.

²⁶. Une telle réussite, due à des talents si futiles, ne devait pas manquer – on s'en doute – d'exciter l'envie. En témoigne le couplet satirique qui courait alors sur Dangeau : « Etre des plaisirs de son Roi,/Du jeu, du bal et de la chasse,/Faire exercice en bel arroi,/Monter quelquefois au Parnasse,/Avoir un beau gouvernement,/Etre cordon bleu d'espérance,/ Dangeau, par des hasards si grands,/Si la paix dure encore dix ans,/Tu seras maréchal de France. » (Recueil Maurepas)

Rien de si grave et de si sérieux qu'une table de gens qui jouent un grand jeu : une triste sévérité règne sur leurs visages [...] Le hasard seul, aveugle et farouche divinité, préside au cercle et y décide souverainement ; ils l'honorent tous par un silence profond, et par une attention dont ils sont partout ailleurs fort incapables...²⁷

Enfin, le jeu en général et celui de reversi en particulier relèvent d'un autre discours. Une autre forme de procès leur est intentée, qui rejoint des considérations davantage politiques ou sociales. Ce n'est plus comme un danger moral que le jeu est fustigé, mais comme une mise en cause de l'ordre social. Il représente une forme particulière de sociabilité incompatible avec les valeurs qui régissent la société d'ancien régime. Cette menace latente, dénoncée avec vigueur par quelques moralistes ou penseurs politiques, transparait à certains détails dans la lettre de Mme de Sévigné.

L'apothéose de Dangeau, à laquelle nous assistons dans cette scène, revêt un caractère scandaleux, du moins pour une aristocratie convaincue du bien-fondé des privilèges du sang. Saint-Simon, duc et pair de France, n'obtiendra jamais une once de la faveur royale que Dangeau devait à ses seules compétences de joueur. Le jeu remplit ici de façon particulièrement spectaculaire sa fonction habituelle de creuset social. C'est un aspect que souligne le chevalier de Méré, joueur patenté et théoricien de l'honnêteté.

Quelque mérite que l'on puisse avoir, il serait bien difficile d'acquérir une haute réputation sans voir le grand monde, et le jeu en ouvre aisément les entrées : c'est même un moyen fort assuré d'être souvent de bonne compagnie sans rien dire, et surtout quand on s'y prend en galant homme.²⁸

Pour des considérations de simple opportunité, mais aussi pour des raisons techniques, la pratique du jeu sert les ambitions de celui qui veut se pousser dans le monde. Dans la gamme des jeux, le reversi offre cependant un intérêt particulier. C'est un jeu à la mode au XVII^e siècle, comme l'atteste la *Maison académique*, qui intitule le chapitre consacré aux règles de ce jeu : « Le beau jeu du Reversis, qui est maintenant en usage dans les célèbres compagnies ». Il constitue à ce titre un moyen idéal d'approcher les grands, et même le Roi, puisque, si l'on en croit sa belle-sœur, la Palatine, Louis XIV goûtait particulièrement le jeu de reversi. « Le reversi était le seul jeu qu'il jouait et qu'il aimait »²⁹.

Mme de Sévigné vérifie la validité de ces spéculations. Certes la vivacité de son esprit ne peut lui faire appréhender de prendre la parole dans une bonne compagnie. Mais dans quelles autres circonstances pourrait-elle envisager de se tenir assise, confortablement, en la présence du Roi ? Ce signe d'intimité inouï lui est accordé tout naturellement par sa participation au jeu de Dangeau. La marquise apprécie d'ailleurs en connaissance le privilège dont elle vient de bénéficier. « Vous connaissez la toilette de la Reine, la messe, le dîner, mais il n'est plus besoin de se faire étouffer, pendant que Leurs Majestés sont à table, car, à trois heures... » Le jeu de reversi lui a permis de *faire sa cour* dans des conditions inespérées, et sans avoir même à s'incommoder.

²⁷. La Bruyère, *Les Caractères*, « Des biens de fortune » 72.

²⁸. Chevalier de Méré, *loc. cit.*

²⁹. Souvenirs de la Princesse Palatine sur le feu roi, dans une lettre du 30 janvier 1719.

L'aubaine que relate l'épistolière est susceptible d'une autre analyse. Si l'on se soucie avant tout du prestige royal, on en vient, comme le père Senault, à mettre le Prince en garde contre les effets du jeu.

[Le Prince] met en compromis son autorité dans un divertissement qui égale tous ceux qu'il unit, et qui semble confondre les qualités pendant qu'il dure³⁰.

Les cartes ne connaissent ni nobles, ni roturiers ; l'empire des règles s'exerce également sur toutes les personnes qui s'asseyent à la table de jeu, sans égard pour leur qualité sociale. Sous ses apparences insignifiantes, le jeu recèlerait ainsi une dynamique égalitaire de portée presque révolutionnaire (au moins sur un plan symbolique). La *Maison académique* n'ignore pas cet aspect annexe, bien que son propos soit essentiellement technique. Elle fait l'éloge du trictrac, comme d'un jeu qui préserve les différences sociales, trop souvent menacées dans les divertissements de ce genre. « Presque tous les autres [jeux] sont aussi communs entre les pages serviteurs et laquais, qu'entre les princes, seigneurs et gentilshommes³¹ ». Mais comment recevra-t-on, toujours sur un plan symbolique, ces autres consignes qui figurent dans le même ouvrage ? « Il n'est pas permis aussi de jouer *devant son rang* ainsi qu'aux autres jeux dont les règles sont ci-devant³² ». Ces ultimes instructions, qui concluent les règles du reversi, équivalent littéralement à définir une nouvelle hiérarchie. Le rang qu'il s'agit de respecter scrupuleusement durant le jeu, se substitue pendant un temps à la hiérarchie en vigueur. L'ambiguïté des termes est symptomatique.

Le hasard égalise aveuglément. Le jeu de hasard – facteur de mobilité sociale – réunit la double tare de mécontenter : ceux qui croient à la place sociale fondée sur le sang, à la valeur organique de la structure sociale en vigueur ; ceux qui voudraient substituer à cette première hiérarchie, une nouvelle, plus mobile et fondée sur le mérite. Le hasard ignore également les deux puissances qui s'affrontent de façon convenue : le sang (la naissance) et le mérite. C'est au nom de celui-ci que, dès le début du siècle, saint François de Sales exprime sa répugnance pour les jeux de hasard.

Le gain ne se fait pas en ces jeux selon la raison, mais selon le sort, qui tombe bien souvent à celui qui par habileté et industrie ne méritait rien ; la raison est donc offensée en cela. [...] Le gain *qui doit être le prix de l'industrie*, est rendu le prix du sort, qui ne mérite nul prix, puisqu'il ne dépend nullement de nous³³.

Quant à La Bruyère, qui se présente pourtant souvent dans les *Caractères* comme un aigri et un déçu de l'ordre social, son hostilité au jeu se nourrit principalement d'une défense des structures existantes.

L'on dit du *jeu qu'il égale les conditions* ; mais elles se trouvent quelquefois si étrangement disproportionnées, et il y a entre telle et telle condition un abîme d'intervalle si immense et si profond, que les yeux souffrent de voir de telles extrémités se rapprocher : c'est comme une musique qui détonne [...] c'est en un mot un renversement de toutes les bienséances³⁴.

Mais si le jeu est suspecté de renverser l'ordre du monde, le reversi est lui-même un jeu qui renverse l'ordre des jeux : un moment doublement carnavalesque. Son principe particulier manifeste en quelque sorte une propension subversive. C'est en tout cas ce qui

³⁰. J.F. Senault, *Le Monarque ou les devoirs du souverain* (1662), p. 212.

³¹. *Maison académique*, p. 36.

³². *Ibid.*, p. 312 (je souligne).

³³. *Loc. cit.*, p.221.

³⁴. La Bruyère, *Les Caractères*, « Des biens de fortune » 71 (je souligne).

apparaîtra à Jaucourt, à qui ce jeu de cartes inspire, dans la grande *Encyclopédie*, des réflexions fort critiques.

[Le whisk] est infiniment plus judicieux dans ses principes que le reversi et plus convenable à la société, parce qu'on sait d'avance ce qu'on peut perdre dans une partie, et qu'on ne vous immole point à chaque coup en vous faisant des compliments que dicte le mensonge. [...] Le whisk est bien éloigné de tendre à aiguïser méchamment l'imagination comme le fait le reversi, par une allure contraire au bon sens. La marche du whisk est naturelle ; ceux qui y font le plus de points et de mains emportent de droit, et avec raison, la victoire³⁵.

Il est savoureux de voir comment cet anti-jeu, joué d'une façon désinvolte, est le moule qui donne forme à la petite société de Versailles.

Bibliographie **sur les règles du jeu de reversi et leurs évolutions.**

- *La Maison académique*, contenant les jeux du piquet, du hoc, du trictrac, du hoca [...] et autres jeux facétieux et divertissants. Reprise de l'ouvrage de La Marinière (*La Maison des jeux académiques*, 1654).

Exemplaire utilisé : Lyon, Hilaire Baritel, 1697

- Furetière, *Dictionnaire universel* (1690).

- *Encyclopédie* de Diderot (1765) : articles « reversis » (t. 14, pp. 232-233) et « whisk » (article rédigé par Jaucourt ; t.17, pp. 608-609).

- *Encyclopédie méthodique* de Panckoucke : *Dictionnaire des jeux, faisant suite au tome III des mathématiques*, Paris, Panckoucke, 1792 (article « reversi », pp. 262-270).

- P. Larousse, *Grand Dictionnaire Universel du XIXe siècle*, 1866-1879.

- Jean-Marie Lhôte, *Histoire des jeux de société*, Paris : Flammarion, 1994.

Cette étude n'aurait pas été possible, surtout dans ses parties les plus techniques, sans l'assistance de Denis Reynaud, dont les conseils bibliographiques et la connaissance des jeux se sont révélés précieux. Qu'il en soit ici particulièrement remercié.

³⁵. Article whist (ou whisk), 1765.