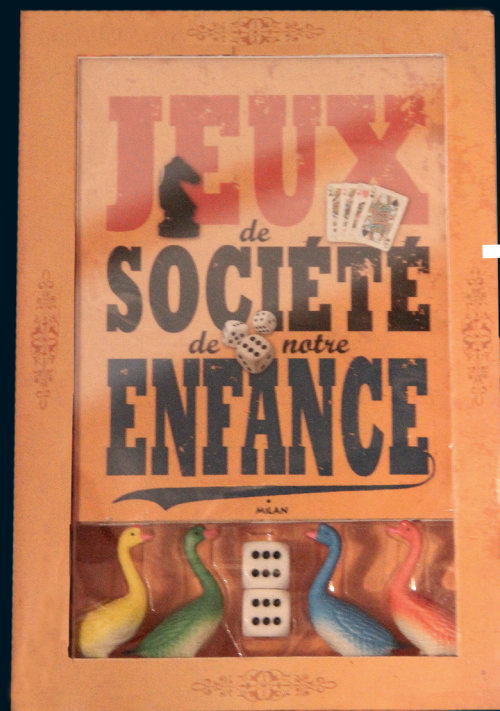


Jeux de société de notre enfance



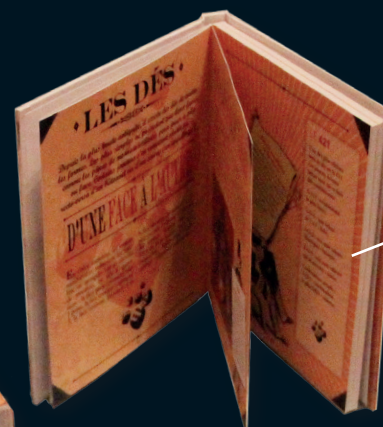
Box :
L. 16 x H. 23,5 x P. 4 cm

Livre :
L. 16 x H. 16,5 cm

Plateau de jeu :
L. 30 x H. 32 cm



4 pions figurines oies



livre de 96 pages



recto : le jeu de l'oie

1 plateau jeu



verso : le jeu de l'échelle

1 coffret contenant un livre de 96 pages, un plateau de jeu recto-verso, 4 figurines-pions et 2 dés.

Jeux de société de notre enfance

livre de 96 pages

LE CHEVAL BLANC

Le jeu du cheval blanc est né en Allemagne au 18^e siècle, sous le nom de schimmel. En France, il est plutôt appelé « la cloche et le marteau ».

UN JEU RAFFINÉ

Il doit son succès à son originalité et à sa qualité. En effet, il se compose de jolis accessoires : un petit maillet d'enclumes, 36 jetons, un gobelet, 8 dés marqués sur une seule face (points de 1 à 6, cloche, marteau) et, surtout, 5 cartes illustrées avec soin qui représentent un cheval blanc, un marteau, une cloche, une cloche et un marteau. Comme de petites œuvres d'art, ces cartes sont signées ; généralement l'éditeur et l'illustrateur inscrivent leurs initiales sur la cloche.



22

UNE RÈGLE EN TROIS TEMPS

Une règle en trois temps.

Un joueur « commissaire-priseur » met aux enchères les 5 cartes ; les joueurs les achètent avec leurs jetons ; le produit de la vente forme la poule ; les joueurs s'affrontent aux dés. À chaque combinaison, les joueurs perdent ou gagnent des jetons :

8 dés blancs : le joueur paie un jeton à celui qui possède la carte « cheval blanc » ; 7 dés blancs + 6 : le joueur reçoit 6 jetons de la poule ; 6 dés blancs + 6 : cloche : le joueur qui détient la carte « cloche » reçoit 6 jetons de la poule ; etc.

la partie s'achève quand un joueur rafle les derniers jetons de la poule. Mais il doit tomber juste. Si le nombre de points dépasse le nombre de jetons, le joueur paie la différence à celui qui possède la carte « auberge ».



Ancien jeu de Monopoly.

L'ancêtre du Monopoly

Avec ses achats de cartes spécifiques, ses gains et ses pertes réglés en jetons, le jeu du cheval blanc préfigure un jeu particulièrement célèbre : le Monopoly. Ce dernier est mis au point au début des années 1930 par Charles Darrow, d'après une idée originale d'Elizabeth Magie. Il est commercialisé en 1935 par l'éditeur américain Parker et remporte un immense succès international.



LES PETITS CHEVAUX

Le jeu des petits chevaux descendrait du jeu national de l'Inde : le pachisi (ou chaupar). Traditionnellement, ce dernier se compose d'un plateau cruciforme, soit quatre branches de vingt-quatre cases reliées par une case centrale, de quatre groupes de quatre pions en forme de cloche et de dés allongés ou de cauris.

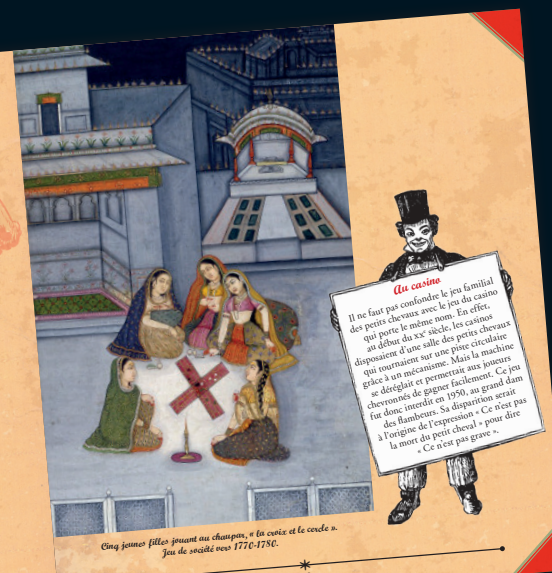
UN ANCÊTRE GLORIEUX

Son plateau en tissu se plie, se range et se transporte facilement. Généralement, il ressemble à un patchwork fait de chutes de tissus colorés. Mais certains jeux de luxe possèdent des pions d'ivoire et de riches plateaux en velours rouge, brodés d'or et de perles. Au xvi^e

siècle, le grand moghol Jalaluddin Muhammad Akbar jouait au pachisi avec ses courtisans. Il disposait d'un plateau à taille humaine, dans l'une des cours de son palais de Fatehpur Sikri, et utilisait comme pions seize femmes de son harem, habillées de couleurs vives !



28



Un casino

Il ne faut pas confondre le jeu familial des petits chevaux avec le jeu du casino qui porte le même nom. En effet, au début du 20^e siècle, les casinos disposaient d'une salle des petits chevaux qui fonctionnait sur une piste circulaire grâce à un mécanisme. Mais la machine se déréglait et permettait aux joueurs de gagner sans effort. Ce jeu se déréglait et permettait aux joueurs de gagner sans effort. Ce jeu se déréglait et permettait aux joueurs de gagner sans effort. Ce jeu se déréglait et permettait aux joueurs de gagner sans effort.

Cinq jeunes filles jouant au chaupar, « la corbe et le corde ». Jeu de société vers 1770-1780.

29

LES DAMES

Personne ne connaît l'origine exacte des dames, mais l'hypothèse la plus crédible dit qu'elles viennent de la transposition sur un échiquier de l'alquerque de doce (ou « mérelles de douze »), un jeu oriental introduit en Espagne par les Arabes au Moyen Âge.

DE L'ALQUERQUE À L'ÉCHIQUIER

L'alquerque se joue sur un plateau entrecroisé de lignes verticales, horizontales et diagonales ; les joueurs disposent de douze pions chacun, qu'ils placent sur les vingt-cinq intersections. Ce jeu bien connu est décrit en détail dans le célèbre Livre des jeux du roi Alphonse X de Castille et León (1283). Au xiv^e siècle, sans doute



32

L'INVENTION DU DAMIER

Le damier, c'est-à-dire le plateau à 100 cases, naît probablement aux Pays-Bas, à la fin du xvi^e siècle. Il se diffuse en France à travers le jeu de dames, dit à la polonoise. En effet, selon le sieur Manoury, auteur d'un premier Essai sur le jeu de dames à la polonoise paru en 1770, cette innovation est l'œuvre d'un courtisan étranger surnommé le Polonais. Ce jeu de dames inédit conquiert rapidement tous les Français, y compris madame de Pompadour, la favorite du roi de

France Louis XV, qui se fait livrer un magnifique « damier polonais en cuir avec ses dames en palissandre ».



Mette à jour ce damier, inventé et offert. Fin du 15^e siècle.

33

Les champions français

Isidore Weiss (1867-1936) a donné son nom à une action appelée « le coup de Weiss ». Conscient de son talent, il n'hésitait pas à monnayer certaines de ses parties. Marquis Fabre (1890-1945) a laissé son nom à une action nommée « le coup Fabre ». Le franco-polonais norvégien Maurice Raichenbach (1915-1998) était surnommé « le petit Marat du damier ». Il fut le plus jeune champion du monde, à 18 ans à peine.

LES CARTES

Bien qu'ils manquent de preuves absolues, la plupart des spécialistes situent la naissance des jeux de cartes en Orient. Peut-être en Chine, car la plus ancienne carte connue viendrait du Xinjiang, au Turkestan chinois.

L'ÉNIGME DES ORIGINES

Les cartes auraient voyagé vers l'ouest, pour arriver autour du Bassin méditerranéen vers le xiv^e siècle. En Europe, elles s'implantent d'abord en Espagne, en Italie, en France et en Allemagne. Peintes à la main, ou peut-être au pochoir, ces premières cartes s'adressent plutôt à quelques rares joueurs fortunés.



Un groupe d'hommes jouant aux cartes. Miniature tirée du « Roman du Roi Meliadus ». X^e siècle.

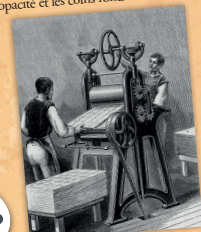
62

À LA CONQUÊTE DE L'EUROPE

Au xv^e siècle, les cartes bénéficient d'une technique récente en Europe : la xylographie, c'est-à-dire l'impression répétée à partir d'une matrice en bois. Très vite, le métier de « cartier » se développe, comprenant plusieurs étapes : gravure de la matrice ; impression sur trait sur une planche comprenant une vingtaine de cartes ; contre-collage sur un papier rigide ; mise en couleur à l'aide de pochoirs ; lissage de la planche ; découpage des cartes. Ce procédé permet la fabrication rapide de jeux de cartes bon marché, accessibles à tous. La France le maîtrise parfaitement et, au xvi^e siècle, elle devient l'usine à cartes de l'Europe, avec de grands centres

La manne

Dès le xvi^e siècle, les États taxent les cartes à jouer pour renforcer leurs caisses vides. En France, l'impôt s'installe par intermittence et se renforce au xix^e siècle : utilisation de papier blanchissant vendu par l'État, timbre sur l'as de trèfle, bande de cordonnet sur l'enveloppe... Il est supprimé en 1945.



Fabrication de cartes à jouer par les machines perfectionnées, xylographie, gravure de 1893.

63



SOUS LE SIGNE DU HASARD

Lorsqu'il décida de franchir le Rubicon et de marcher sur Rome pour prendre le pouvoir, en 49 avant J.-C., Jules César aurait prononcé la célèbre phrase : *Alea jacta est* (« Le dé est jeté »), signifiant qu'il s'en remettait au hasard, au sort, à la chance... Ce sens est resté

en français, puisque le mot latin *alea* (« dé ») a donné les termes « aléa », événement imprévisible, et « aléatoire ». Parfois, les dés sont même perçus comme des révélateurs du destin, voire de la volonté divine. La divination par les dés se nomme la kybomancie.

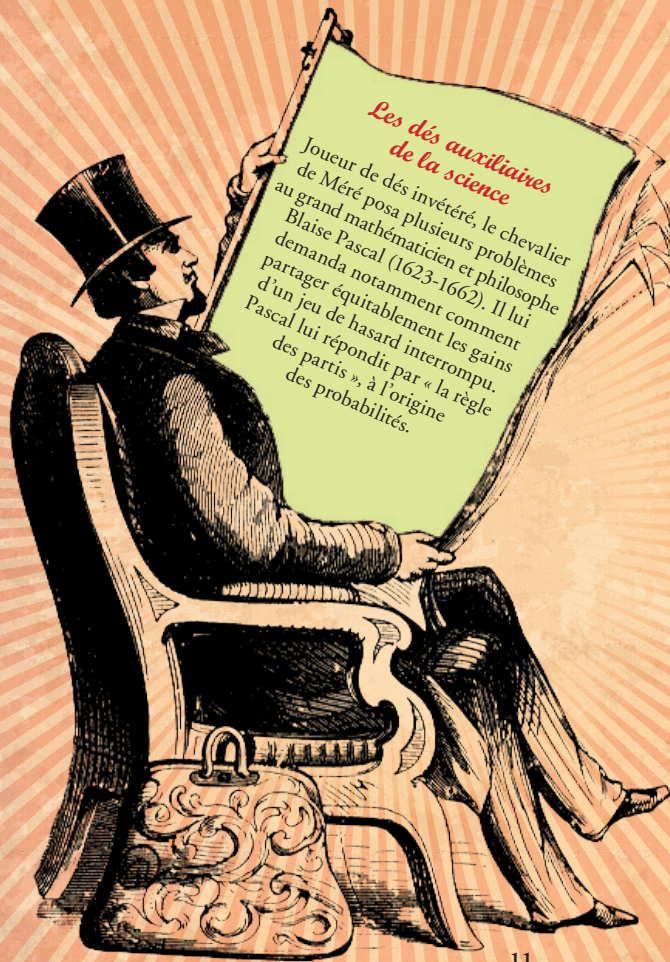


Tontons antiques



Le tonton

Le tonton tient du dé et de la toupie ; il s'agit d'un dé traversé par un axe central. Le joueur le fait tourner comme une toupie, puis lit sa face supérieure. Les faces sont marquées de points ou de lettres : T (*totum* en latin, « prends tout »), A (*accipe*, « prends »), D (*da*, « donne ») et P (*pone*, « mets »). Le tonton (appelé *sevivon* en hébreu) est également le jeu emblématique de la fête juive d'Hanoucca ; les enfants parient généralement des bonbons.



LE 421

L'un des plus célèbres jeux de dés est le 421. Les joueurs doivent lancer trois dés et faire des combinaisons :

- $4 + 2 + 1$: combinaison la plus forte ;
- $1 + 1 + x$: deux as plus une valeur : fiche ;
- $x + x + x$: trois valeurs identiques : baraque ;
- $x + y + z$: trois valeurs qui se suivent : tierce.

Toutes les autres combinaisons valent moins.

- $2 + 2 + 1$: combinaison la plus faible : nénette.





♦ LES DÉS ♦

LA MAUVAISE RÉPUTATION

Dans la culture chrétienne, les dés ne jouissent pas d'une très bonne image. Ils sont accusés de faire perdre aux joueurs leur temps et leur argent, de semer la discorde et de déclencher des bagarres. Ils sont assimilés au vice et au Mal, ils seraient une invention du diable ! Au ^{xiv}^e siècle, appa-

raissent des représentations de la crucifixion montrant des soldats romains jouant aux dés les vêtements du Christ agonisant. Au ^{xvi}^e siècle, dans son célèbre triptyque *Le Jardin des délices*, Jérôme Bosch ne manque pas de placer en enfer plusieurs jeux, dont un énorme dé.



*Traditionnelle
boîte en bois
de jeux de dés.*

