



LIBRAIRIE ANCIENNE ROGER SIBLOT

ACADÉMIE UNIVERSELLE DES JEUX

CONTENANT LES RÈGLES DES JEUX DE CARTES PERMIS CELLES DU BILLARD, DU MAIL, DU TRICTRAC, DU REVERTIER, ETC. ETC.

Cette jolie édition, du début du XIX^e siècle (1810), d'un classique du divertissement, dans une jolie reliure d'époque, nous replonge dans l'atmosphère intime du XVIII^e siècle et l'un de ses pans les plus emblématiques : le jeu. Parce qu'**au XVIII^e, on joue**. Et beaucoup. TricTrac, Piquet, échecs, mail, billard, revertier, Whist, Tre-Sette, Domino, Bouillote. Les noms n'en finissent plus, tout aussi plus amusant les uns que les autres. Ainsi le jeu de l'homme de Brou fait fureur. **On joue souvent de l'argent, dans des cafés, dans les tripots et les cabarets**. Apparaissent ainsi des joueurs professionnels, quelque peu rocambolesque comme Casanova, puis de réels passionnés comme Philidor. Mais **le goût du jeu se répand dans la bourgeoisie, et dans la noblesse**. Le jeu occupe les soirées dans les salons ; la loterie se développe, les cartes prolifèrent, et ce encore jusqu'au XIX^e siècle. Même si « *jeu sans péché va rarement* », le XVIII^e siècle connaît une fureur du jeu (sur cette question, et le jeu au XVIII^e siècle : v. l'exposition tenue en 2009, à la Bibliothèque nationale de France : « jeux de prince, jeux de vilains », et son exceptionnel catalogue, publié au Seuil ; v. égal. F. Freundlich, *Le Monde du jeu à Paris*, Albin Michel, 1995). Un chiffre témoin



de cet extraordinaire engouement : entre 1700 et 1780, près de 8 millions de jeux ordinaires sortent chaque année des ateliers français (la corporation des « cartiers » existe dès la fin du XVI^e siècle).

Evidemment, la passion du jeu nécessite que celui-ci soient encadrés. Aussi celle-ci implique-t-elle des règles lesquelles impliquent elles-mêmes de tricheurs souvent professionnels. Déjà Érasme faisait remarquer qu'« *il n'y a pas de jeu si l'on est pas d'accord sur les règles* ». Le besoin de réglementation se fait sentir. **C'est toute une littérature qui naît ainsi, celle des règles de jeux**. Elles se codifient et s'organisent à l'instar de véritables lois (On retrouve un phénomène assez similaire de codification privée d'un phénomène social, avec le duel). Les premières règles de jeux sont dues aux échecs. Elles sont imprimées en allemand en 1507. Mais c'est la réglementation du jeu du Picquet, en 1631, qui ouvre vraiment la voie. L'activité des imprimeurs et des libraires est de plus en plus intense.

Parmi toute cette production, **deux recueils aux multiples éditions vont devenir la référence**. Tout d'abord, la *Maison académique*, recueil général de tous les jeux divertissants pour se

réjouyr agréablement dans les bonnes compagnies ; sera publié pour la première fois en 1654. Il est repris sous le titre **Académie universelle des jeux, publié chez Nicolas Le Gras, en 1718**. Les rééditions se succèdent, l'impression quittant Paris pour Lyon. Le succès de l'Académie universelle des jeux est complet. Régulièrement citée, elle est invoquée en cas de contestations pour donner une assise scientifique à une position soutenue. **Elle renferme véritablement les lois du jeu, et se trouvent dans toutes les bonnes bibliothèques du XVIII^e siècle et du début du XIX^e siècle**, ainsi qu'en témoignent les catalogues de vente de cette époque.

Notre édition, qui date de 1810, est lyonnaise. Publiée chez Leroy, elle est sans doute encore plus complète que les précédentes, très largement enrichie ». Accompagné de splendides planches, concernant par exemple le jeu de l'ombre à trois, le jeu de l'homme de Brou, ou encore les échecs. Le nombre de jeux décrits est impressionnant :

Le jeu de piquet, quadrille, médiateur, le quintille, le jeu du Bosto, le jeu de la Bouillote, le jeu de Tre-Sette (le jeu de trois-sept), le jeu de l'Impériale, le jeu de Reversis, le jeu de la Comète, le jeu de la Manille, le jeu du papillon, le jeu de l'Ambigu, le jeu du commerce, le jeu de la loterie, le jeu de Ma Commère, le jeu de la Guimbarde autrement dit la Mariée, le billard, le jeu de la Triomphe le jeu de la Bête le jeu de la Mouche le jeu du Pamphile le jeu de l'homme d'Auvergne le jeu de la ferme le jeu du Hoc le

jeu du Poque le jeu du Romestecq, le jeu de la Sizettele, jeu de l'Emprunt, le jeu de la Guinguette, le jeu de Sixte, le jeu du Vingt-Quatre, le jeu de la Belle, le jeu du Gillet, le jeu du Cul-Bas, le jeu du Coucou, le jeu de la Brusquembille, le jeu du Bruscan, le jeu du mail, le jeu du billard le jeu de la Paume, le jeu de la longue Paume, le Trictrac, le Revertier, le Toute-table, le Tourne-case, le jeu des Dames rabattues, le jeu du Plain, le jeu du Toc, les dominos et enfin, les échecs.

Précisément, à propos des échecs, il faut noter que l'édition précédente, reprise ici par celle de 1810 – la nôtre –, a été enrichi de deux textes majeurs. Tout d'abord, les règles des échecs sont données par **André-François Danican Philidor** (1726-1795). Issu d'une famille de musiciens, lui-même célèbre compositeur d'opéra-comique, Philidor était l'un des plus grands joueurs d'échecs de son temps. Habitué du Café de la Régence, il dépassait de loin les joueurs les plus chevronnés, tout en jouant fréquemment des parties d'exhibitions, en France ou à Londres. Philidor était aussi un théoricien expérimenté, ayant livré une analyse des échecs et développé une tactique encore usité de nos jours : *la défense philidor*. La partie consacrée au échecs (vol. 3, p. 217 et s. ; jolie planche représentative) débute par d'intéressantes considérations historiques. Il faut aussi relever que **les règles du whist sont écrites par Hoyle, professionnel anglais du jeu**. Le succès commercial de l'ouvrage n'en fut que plus exponentiel.

ACADÉMIE UNIVERSELLE DES JEUX [Fr. Philidor – E. Hoyle]

À Lyon, chez Leroy, 1810

Réf. : 000602 – Prix : 270 €



3 vols. in-12, 379pp + 323pp + 353pp, reliure de l'époque pleine basane. Dos lisses richement ornés et dorés. Pièces de titre et tomaisons en basane rouge. Un filet doré sur les champs. Tranches jaunes mouchetées. Quelques épidermures sur les plats, en particulier sur les plats du t.1. Un trou de ver sur le plat arrière du t.2. Dos du t.1 légèrement frotté. Champs frottés et coins très légèrement émoussés. Intérieur très frais avec 6 planches h.t dans le t.1 (5 dépliantes), et 2 planches dépliantes h.t dans le t.3. Une table des jeux dans chacun des volumes. Un signet. En dépit des quelques imperfections signalées, très bel exemplaire