

@

**George Edward MAUGER**

Quelques considérations sur

**LES JEUX  
EN CHINE**

et leur développement synchronique  
avec celui de l'empire chinois

## Les jeux en Chine

à partir de :

### Quelques considérations sur **LES JEUX EN CHINE** et leur développement synchronique avec celui de l'empire chinois

par George Edward MAUGER

Bulletins et Mémoires de la Société d'anthropologie de Paris, tome 6,  
VIe série, 1915, pages 238-281.

Édition en format texte par  
Pierre Palpant

[www.chineancienne.fr](http://www.chineancienne.fr)  
mars 2014

# PRÉFACE

p.238 Les jeux chinois remontent à une très haute antiquité, et ont suivi une évolution marquée par des événements politiques de l'Empire.

Comme dans tous les pays où l'histoire commence seulement à naître, on est réduit à se fier aux traditions et au « folk lore » pour les origines de toute institution et à les citer dans leur poésie naturelle, quitte ensuite p.239 à essayer de les contrôler par le raisonnement et le rapprochement avec les autres événements concurrents. Et, ainsi, après bien des tâtonnements on croit être parvenu à quelques parcelles de vérité que plus tard d'autres chercheurs peut-être mieux outillés confirmeront ou rejetteront.

Les légendes m'ont été fournies par des amis chinois : j'ai recueilli d'autres détails dans les travaux de M. Stewart Culin et de M. Wilkinson ; j'ai eu en outre le grand bénéfice de précieux renseignements qui m'ont été fournis par des personnes compétentes en la matière que je traite, spécialement par M. Deshayes, conservateur du musée d'Ennery, et par M. Marteau, directeur de la maison Grimaud. J'ai trouvé également au musée Guimet le meilleur accueil, et la façon dont j'ai été aimablement autorisé à profiter des collections qu'il possède a beaucoup facilité ma tâche.

Enfin, je veux remercier tout particulièrement mon excellent collègue M. Édouard Cuyer, ancien président de la Société anthropologique, qui a bien voulu me prêter l'aide de son talent en exécutant toutes les planches qui accompagnent le présent mémoire, planches parmi lesquelles s'en trouvent plusieurs qui sont absolument originales et certaines qui n'ont pas encore été publiées en Europe.

## Les jeux en Chine

Les jeux paraissent se ranger en quatre grandes catégories :

1° Les jeux de bataille et d'instruction guerrière : Hommes contre hommes : le *wai k'i* (*wei chi*) ou « dames d'encerclement » ; Armée contre armée comme le *ts'eung k'i* ou échecs chinois, et qui tous deux semblent originaires de Chine.

2° Les jeux de position, avec les quatre directions et le centre où les dés déterminent le nombre et par le nombre déterminent la place ; tels que le *nyout*, un jeu d'origine divinatoire de Corée : le *shin kun to* ou promotion d'officiels ; et dont les jeux actuels de jacquet et d'oie sont des types familiers.

3° Les jeux nettement de divination venant de l'Inde, où ils existaient, si l'on en croit la tradition, quatre mille ans avant J.-C. donc antérieurs au *wai k'i*, les dés et leurs dérivations postérieures.

4° Les cartes et les dominos.

En fait ces groupes ne sont pas aussi nettement séparés ; tantôt ils s'enchevêtrent, tantôt au contraire le même jeu semble avoir des origines différentes et parallèles. Par exemple les dés en forme de prismes carrés des Indes, et les dés en forme de cube hexagonal de Chine peuvent ou bien avoir une origine parallèle ou bien dériver l'un de l'autre.

Le nom *pàsa* des dés indiens se retrouve dans les cartes chinoises *pa'i* et dans les dominos tandis que les dés chinois s'appellent communément *shik tsai* et en Corée *tjyou-sa-a*.

De même l'Inde ancienne connaissait un jeu d'échecs, le *chaturanga*, où on se servait des dés pour déterminer les mouvements des pièces qui devaient converger des quatre directions N. S. E. O. vers le centre : il y avait quatre joueurs disposant chacun de huit pièces distingués par les quatre couleurs, noir, rouge, vert et jaune ayant une signification p.240 cosmique. Dans les échecs de Corée nous retrouvons

## Les jeux en Chine

les quatre indications N. S. E. O., mais il n'y a que deux joueurs en face l'un de l'autre campés sur les bords Nord et Sud du tableau ; dans les échecs chinois proprement dits l'idée cosmique n'apparaît pas.

1er groupe. — Le *wai k'i* <sup>1</sup>. — La tradition chinoise assigne au *wai k'i* la date la plus ancienne parmi ses jeux, plus de 2.300 ans avant J.-C. Elle en attribue l'invention à l'empereur Yao que certains auteurs regardent comme le fondateur de l'empire chinois.

En elle-même la légende est jolie comme illustration de la pensée orientale, qui cherche à attacher des idées d'une conception haute et magistrale aux premières traditions du début de leur existence comme nation.

Une dispute de race étant survenue à cette époque entre les Haÿn (jaunes) ou Chinois et les Miao, l'empereur des Chinois chassa les Miao vers le sud du fleuve Yang-Tsi Kiang ou fleuve Jaune et s'établit avec son peuple sur les deux rives du Ho-Hang-Ho.

Ayant subjugué ses ennemis il se mit à consolider son royaume et créa toute une administration avec des ministres responsables ayant chacun leurs attributions respectives : instruction publique, justice, agriculture et astronomie, musique, (parmi les Chinois la musique représente en effet les suprêmes bonnes mœurs et dans le *Li ki* <sup>2</sup>, il y a un essai particulier sur l'effet de cet art), et de guerre.

Puis il ordonna des travaux d'endiguement pour régler les courants des fleuves Jaune et Bleu, et d'empêcher les grandes inondations habituelles et leurs désastreuses conséquences.

Mais son fils Tan Chu qui devait lui succéder, ne montrait pas l'aptitude militaire nécessaire pour assurer la sécurité de l'Empire ;

---

<sup>1</sup> *Wai K'i*. Z. Volpicelle, *Journal of the China Branch of the Royal Asiatic Society*, XXVI, p. 80, Shanghai, 1894. — [Herbert. A. Giles, \*Wei chi, or the Chinese Game of War Temple Bar\*. XLIX, p. 19.](#)

<sup>2</sup> [Li Ki, \*Mémoire sur les bienséances et les cérémonies\*](#). Texte chinois avec double traduction en français et en latin, S. Couvreur s. j., 1913, Ho Kien Fou.

## Les jeux en Chine

dans l'espoir de l'instruire dans cet art l'Empereur inventa le *wai k'i* « dames d'encerclement » car en cette période primitive l'art de la guerre consistait à essayer d'entourer les terres et d'encercler ses ennemis. Malheureusement pour le jeune prince il ne sut pas profiter suffisamment de ces leçons et son père n'hésita pas à choisir un successeur plus capable parmi les chefs de son entourage. Son choix tomba sur un nommé Sven qui lui fut présenté par ses ministres et chefs de groupes et en même temps il déclara : « Que si le fils est capable il a droit à la succession, mais que dans le cas contraire il est du devoir de l'Empereur de choisir un successeur plus digne. »

Une autre légende attribue l'invention de ce jeu à l'empereur Shun 2.225 avant J.-C. dans le but d'instruire son fils qui était ignorant.

Dans le *Kwan pou wuk Chi*, une encyclopédie de cinquante livres par p.241 Tung sze Chung terminée en 1607, le jeu est attribué à un sujet de Kieh nommé Wi Ts'au.

Dans toutes ces légendes le jeu est toujours attribué à des Chinois et il n'y a aucune suggestion d'une origine étrangère. Au contraire il est intimement lié à leurs plus belles conceptions morales et politiques.

M. Culin dans son livre sur les jeux de Corée <sup>1</sup> donne une description très longue et très claire de la façon dont ce jeu s'y joue actuellement. Le tableau (Fig. 1) est bien divisé en sections et directions N. S. E. O. et un centre, disposition que nous trouvons particulière au Nord de la Chine, même dans la disposition des villes pendant la dynastie de Song, et dans d'autres jeux de Corée. De plus les quatre angles sont déterminés par des signes représentant les quatre tons chinois, mais rien ne nous prouve que ces signes ne sont pas modernes et n'ont pas été introduits pour faciliter la notation du mouvement des pièces dans le jeu.

Le Chinois qui m'a décrit le jeu m'a assuré que ces symboles n'étaient pas connus de lui.

Et même si on suppose que le tableau ainsi divisé représentait les

---

<sup>1</sup> [\*Korean Games with notes on the corresponding Games of China et Japan\*, Stewart Culin, Philadelphia, 1898.](#)

## Les jeux en Chine

quatre villes de la province et le centre la ville centrale vers laquelle se dirigent, lors de la conscription, les jeunes gens, futurs soldats, cela ne nous donnerait pas deux armées ou tribus en face l'une de l'autre et désireuses d'accaparer autant de territoires et d'hommes que possible ce qui est le but du *wai k'i*.

Plus tard peut-être quand le jeu fut adopté par les Coréens et devint leur jeu national, ceux-ci l'ont-ils modifié selon leurs idées cosmiques, avec un but de divination superposé au but originel.

Mais, actuellement aussi, il y a une forme du jeu pratiquée au Japon, où il est joué spécialement par les militaires qui le considèrent comme un exercice dans les tactiques militaires et un moyen d'instruction dans l'art guerrier.

L'idée militaire est prédominante, et non celle de divination, et la notation du tableau servirait surtout aux érudits pour faciliter le calcul mathématique des positions.

Parlant du jeu japonais dans un ouvrage japonais le *Wan kan san sai dzu e*, l'auteur affirme que le jeu était nommé d'après Wang chung ling de Tsin une dynastie qui dura de 2.565 à 322 av. J.-C. <sup>1</sup>

Il donne au jeu le nom de *go*, en chinois *tsoyan*. Cependant il le considère comme une forme moderne d'un jeu plus ancien.

Dans le *I King* écrit par Chun de Hantau on dit que le tableau ancien n'avait que dix sept lignes verticales et dix-sept lignes horizontales faisant deux cent vingt-neuf positions ce qui représente soixante et onze positions de moins que sur le tableau actuel. Il ajoute qu'il croit que avant la dynastie de Han et Wei (20 av. J.-C. à 265 A.D.) tous les tableaux étaient ainsi.

p.242 Chinois et Japonais ont beaucoup écrit sur ce jeu ; dans le *Wei ts'ah tsu'*, l'auteur dit que

« parmi les jouets des temps modernes et des temps anciens il n'y a rien de plus antique que le Go (Wai Ki) et, qu'après le

---

<sup>1</sup> [c.a. : ?]

## Les jeux en Chine

vin et la femme il n'existe rien d'aussi puissant pour perdre les hommes. Si ceux-ci le considèrent comme difficile, alors, même les garçons de village et le peuple le moins instruit peuvent le jouer avec art ; mais, si au contraire on le considère comme étant très facile à jouer, alors même les plus intelligents peuvent l'étudier pendant des générations sans jamais apprendre à le jouer. »

Le jeu actuel tel qu'il est décrit par M. Culin se joue en Corée sur un tableau (Fig. 1) à trois cent soixante et une positions de croisement constituées par dix-neuf lignes verticales et dix-neuf lignes horizontales, comportant les indications de position déjà notées.

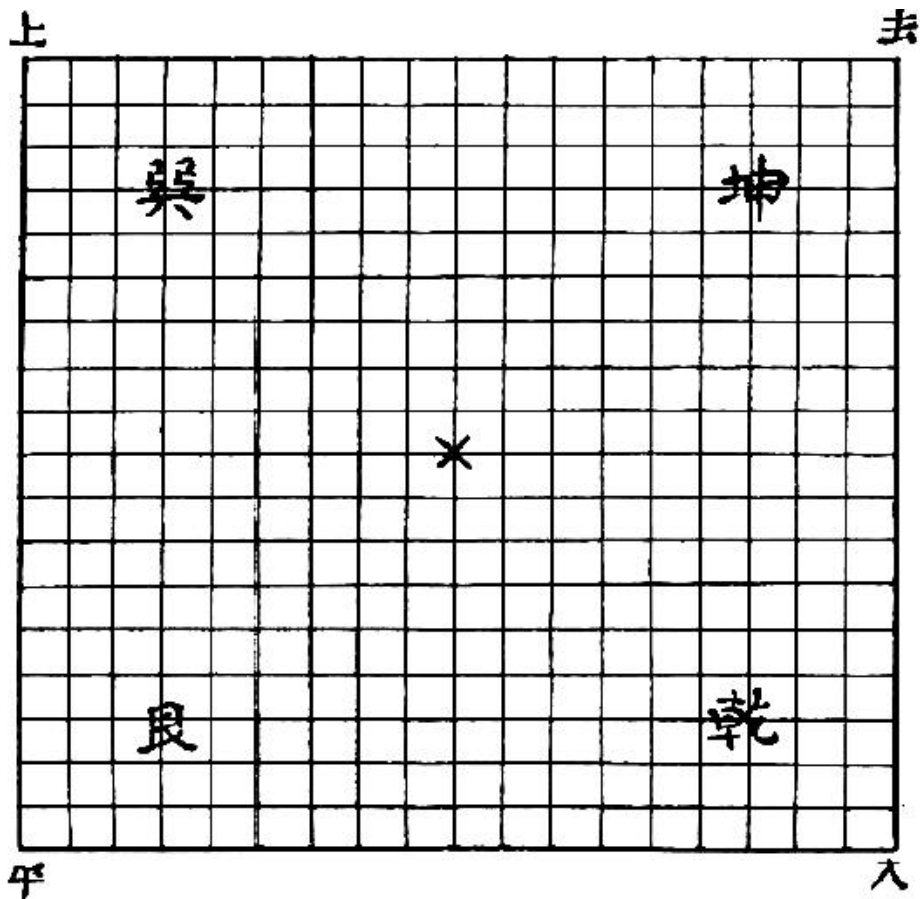


Fig. 1.

Les pièces sont de deux couleurs, noires et blanches et chaque joueur en a 180 à sa disposition.

Ce chiffre de trois cent soixante correspond au nombre de jours de l'année ; et les quatre directions N. E., S. E., N. O., S. O., avec le centre



## Les jeux en Chine

et les cinq tons des angles donnent le chiffre de neuf, correspondant aux neuf lumières du ciel : le soleil, la lune, et les sept étoiles de la constellation de Tau (Ursa major). M. Z. Volpicelli donne une description de ce jeu dans le *Journal du Royal Asiatic Society* (Shanghai 1894).

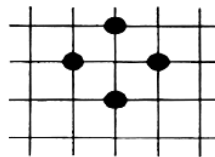
Il nous dit que les tableaux sont imprimés sur du papier et ainsi peuvent servir ou à jouer dessus ou à écrire la notation du jeu.

p.243 Pour faciliter cette notation des points, les Chinois ont divisé le tableau en quatre quartiers égaux qu'ils nomment les coins, chacun d'eux étant désignés par un signe situé sur chacune des diagonales du tableau à égale distance des angles extérieurs.

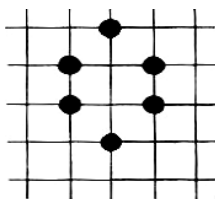
Les joueurs sont assis en face l'un de l'autre et jouent alternativement leurs cent quatre-vingt pièces, le but du jeu étant d'occuper la plus grande partie possible du tableau, et en même temps de faire prisonniers le plus grand nombre des pièces de l'adversaire.

On peut conquérir l'espace de deux manières : en plaçant ses hommes sur des points d'intersection des lignes verticales et horizontales en empêchant l'ennemi de les entourer avec les siens, ou, en entourant complètement avec ses pièces des espaces qu'on appelle « yeux », ces espaces ainsi acquis devenant son propre territoire.

La plus simple clôture qu'on puisse faire est d'entourer avec quatre hommes (Fig. 2a) un cinquième point « ngan » ou œil.



Après celle-ci le plus simple est d'entourer deux points avec six (Fig. 2b).



De la même façon on peut faire de larges clôtures avec un nombre plus grand de pièces.

## Les jeux en Chine

L'adversaire naturellement cherche à empêcher ces clôtures en interposant ses pièces.

On peut encercler non seulement l'espace non occupé mais aussi des hommes non protégés de l'adversaire qui sont ainsi faits prisonniers.

Une pièce peut être prise quand elle est complètement entourée, mais lorsque un groupe de pièces entourent deux ou plusieurs « yeux » elles sont assurées contre toute attaque.

À la fin du jeu il peut y avoir des espaces entourés en partie par des pièces noires et en partie par des pièces blanches que, ni l'un ni l'autre des joueurs ne peuvent réclamer. Mais chaque joueur peut à tour de rôle y placer ses hommes disponibles afin de pouvoir les compter.

Est vainqueur celui qui a le plus grand nombre de pièces sur le tableau, le plus grand nombre d'« yeux » et le plus grand nombre de prisonniers.

On peut considérer ce jeu comme représentant la période individualiste de l'Empire. Alors le grand chef prédominant par sa volonté et par sa <sup>p.244</sup> force n'a qu'un but : conquérir le plus large espace possible de territoire pour son peuple.

Mais bientôt l'Empire se développe ; les territoires sont devenus plus considérables et nécessitent une organisation plus compliquée ; la féodalité apparaît, le grand chef dirige de son palais ses vassaux qui combattent pour lui et nous avons les échecs.

Le ***ts'eung k'i*** qui signifie en chinois le jeu du général est le prototype de nos échecs actuels. L'invention de ce jeu est attribuée par les Chinois à Wu Wang, 1169-1116 avant J.-C., fondateur de la dynastie de Tch'eu.

Sous cette dynastie l'Empire avait pris une extension beaucoup plus considérable. Les simples tactiques que l'on réalise au moyen de combattants d'un seul genre dans le *wai k'i* furent remplacées par d'autres combinaisons où se montre toute une hiérarchie féodale.

## Les jeux en Chine

Un grand perfectionnement dans les arts et les lettres fut le résultat de la protection que de puissants seigneurs accordaient aux individus. La tradition, en nous racontant qu'un frère de l'Empereur s'occupa des affaires internes et organisa le gouvernement, obéit à cette tendance de l'esprit de féodalité qui veut toujours attribuer le travail du nombre au seul génie d'un chef connu.

Le conseil de l'Empereur se composa de six ministres.

Le premier ministre ou chancelier de l'Empire, chef des ministres et président du Conseil ; un ministre de l'intérieur ; un ministre de l'instruction publique et des cérémonies ; un ministre de la guerre ; un ministre de la justice et enfin un ministre des travaux publics, commerce, industrie, et agriculture.

« Pendant cette période, dit un écrivain chinois, il n'y avait pas de ministre des Affaires Étrangères. Aucune des puissances voisines n'était assez forte pour qu'on puisse la considérer comme un État. Elle n'était qu'une protégée inférieure, une vassale, ou bien une colonie sous la direction immédiate de l'Empire.

C'est le langage de la suprême fierté féodale qu'on retrouve plusieurs siècles plus tard chez les écrivains normands. Néanmoins il y avait la dynastie gênante des Ying et les échecs représentent selon la tradition, la tactique employée pour la subjuguier.

Nous nous trouvons en présence de deux grands chefs féodaux avec leur cour et leur armée et séparés par un fleuve ou frontière.

La présence de ce fleuve ou frontière nous semble un point capital dans la distinction entre les échecs chinois proprement dits, traditionnels, féodaux et historiques, et le *chaturanga* ou échecs indiens et même ceux de Corée où le fleuve n'est pas marqué et où les cinq directions divinatrices sont plus ou moins en évidence, et les échecs du Japon vraisemblablement copiés sur ceux de Corée.

Une autre différence importante consiste dans la façon de disposer les pièces : dans le jeu chinois et dans celui de Corée on les dispose sur

## Les jeux en Chine

l'intersection des lignes et, non dans les carrés formés par ces lignes comme cela se fait dans le jeu indien.

p.245 M. Wilkinson dit aussi dans son Manuel des échecs chinois <sup>1</sup> que les relations du jeu chinois au jeu indien sont obscures, et il suppose qu'il a du être introduit très tôt de l'Inde, mais il ne cite aucune preuve décisive à l'appui de son allégation.

L'auteur allemand Himly <sup>2</sup> est d'avis qu'il y a eu des jeux précurseurs des échecs mais que le vrai jeu a eu son origine dans les Indes comme symbole de guerre et que de là il s'étendit du III<sup>e</sup> au VII<sup>e</sup> siècle vers l'ouest en Perse, vers l'est en Cambodge.

Il ajoute que le nom « chaturanga » dérive évidemment du sanscrit chaturanga, c'est-à-dire les quatre divisions de l'armée.

Mais, comme l'a remarqué M. Wilkinson dans le jeu chinois, ni le nom du tableau, ni la méthode du jeu, ni les hommes ne rappellent une origine étrangère, non plus que la tradition qui ne donne aucun renseignement pour faire croire à celle-ci.

Selon l'auteur allemand la première trace certaine des échecs en Chine se trouve dans le *Yew Kwae lùh*, un livre de contes de fées écrit vers la fin du VIII<sup>e</sup> siècle ; mais la tradition qui m'a été fournie par un ami chinois, tirée d'un livre classique scolaire, le fait remonter à onze siècles avant J.-C.

Pour nous il nous semble que l'idée du jeu aurait pu aussi bien être introduite et adaptée en se simplifiant dans l'Inde venant de Chine, que le contraire, si l'un et l'autre n'a pas eu une origine indépendante.

Dans le jeu indien le chariot est remplacé par un bateau qui avance toujours diagonalement deux carrés à la fois et peut sauter ce qui est sur son chemin : ce mouvement, comme nous le verrons plus loin,

---

<sup>1</sup> W. H. Wilkinson. — *A manual of Chinese Chess*, Shanghai, 1893.

<sup>2</sup> K. Himly. — *The Chinese game of Chess as compared with that practised by Western Nations*, *Journal N. C. Branch R. A. S.* for 1869 et 1870, n° 6.

Z. Volpicelli. — *Chinese Chess*, *Journal N. C. Branch. R. A. S.*, XXIII, n° 3.

W. H. Wilkinson. — *Chess in Corea*, Pall Mall Budget. Dec. 27, 1891. Van de Linde *Geschichte und Literatur des Schachspiels*. Berlin, 1874.

## Les jeux en Chine

rappelle un peu celui du canon dans le jeu chinois, canon qui ici n'est pas représenté ; le cheval a le même mouvement que le chevalier de nos échecs actuels, tandis que dans les échecs chinois il ne peut pas sauter, « il casse une jambe » ; l'éléphant qui tient la place de la reine ou de l'évêque du jeu actuel ou des deux ensembles, et dans les échecs chinois celle du chambellan ou chancelier et du ministre, a les mouvements des tours actuelles.

Les deux rajahs qui représentent le roi ou le général ont le même mouvement que le roi des échecs actuels, mais ils peuvent être capturés comme toute autre pièce même par les hommes de leur partenaire, et alors celui des deux qui reste prend le commandement des deux armées. Mais l'idée essentielle du jeu manque : on ne fait ni échecs, ni mat.

Le nom n'a pas davantage de rapport avec le mot échecs.

Le jeu se jouait sur un tableau à soixante-quatre carrés et par quatre joueurs dont chacun dispose de huit pièces, à savoir : quatre soldats, un p.<sup>246</sup> rajah, un éléphant, un cheval et un bateau. Les pièces de chaque joueur étaient de couleur différente, rouge, vert, jaune et noir.

On les disposait à partir de l'angle extérieur dans l'ordre suivant : le bateau, le cheval, l'éléphant et le rajah.

Les partenaires occupaient les angles opposés, les soldats étaient placés en avant des quatre autres pièces comme nos pions actuels.

Les joueurs jouaient à tour de rôle en suivant le mouvement du soleil. Le mouvement était déterminé par le jet d'un dé en prisme carré marqué 2, 3, 4 et 5.

Si le dé donnait le cinq on faisait mouvoir le rajah ou un pion ; si c'était le quatre, l'éléphant, le mouvement le plus puissant ; puis trois le cheval et deux le bateau.

Ce jeu aujourd'hui simple souvenir du passé est décrit en détail dans le *Bhavishya Purana*.

La ressemblance de ce jeu avec les échecs chinois repose principalement sur ce que c'est un jeu de tactique militaire.

## Les jeux en Chine

Pour nous l'origine des deux jeux a été une nécessité commune d'étudier pratiquement les mouvements des armées et ensuite le jeu a évolué différemment dans chaque pays.

Dans l'Inde, pays d'éléphants, c'est à celui-ci qu'on regarde comme la plus grande force qu'a été donné le grand mouvement ; le cheval et le bateau ne sont que des accessoires. En Chine, pays féodal, nous n'avons qu'un seul chef (par côté), le roi dans son palais, assisté de quatre ministres dont deux sont attachés à sa personne et, comme lui ils ne peuvent pas quitter le palais, un cheval et un canon et c'est le chariot qui peut franchir n'importe quelle distance parce qu'il n'y a pas d'obstacle plus fort en bataille.

Selon le *Cheu King*<sup>1</sup> de Kien Loung, 1776 à 1122 avant J.-C., les chars de guerre faisaient la principale force des armées. Chacun d'eux était attelé de quatre chevaux de front munis de cuirasses et portait trois hommes également munis de cuirasses, le tout escorté par quatre-vingt-dix-sept fantassins ([I. XI. 3](#) et [II. III. 4](#)).

On ne connaissait pas encore la cavalerie dont l'usage ne remonte qu'au III<sup>e</sup> siècle de notre ère.

La date de ces odes, 1166-1122 avant J.-C., concorde avec notre date de Wu Wang, 1169-1116 avant J.-C., et constitue une forte présomption en faveur de l'origine chinoise de ces échecs.

Le **shogi** ou échecs japonais né peut-être aussi de cette même nécessité a évolué de son côté selon les conceptions nationales en matière de tactique militaire.

Ici le tableau prend la forme d'une petite table sur quatre pieds, ou d'une feuille de papier subdivisée en neuf fois neuf cases de forme rectangulaire.

p.247 Les pièces sont placées dans ces cases et non sur l'intersection des lignes.

---

<sup>1</sup> [Cheu King](#) de Kien Loung. Texte chinois avec double traduction en français et en latin. S. Couvreur s. j., Ho Kien Fou, 1896.

## Les jeux en Chine

Elles ont la forme de petits bateaux de grandeurs différentes couchées sur le tableau, la pointe en avant, ce qui donne la direction de la pièce.

Ici les pièces sont d'une seule couleur et peuvent ainsi servir aux deux adversaires. Le joueur qui capture une pièce peut la placer sur une des cases vides du tableau au lieu de faire mouvoir une de ses propres pièces, et la traiter ensuite comme une des siennes.

Il y a deux joueurs qui ont chacun un général au centre flanqué par deux généraux « dorés », eux aussi flanqués par deux généraux « argentés », deux wagons volants, et deux chariots parfumés, en outre à chacune de ces pièces correspond un pion comme dans nos échecs actuels.

Le général et ses deux généraux dorés conservent leur rang mais les autres pièces gagnent leur promotion aussitôt qu'elles entrent dans le camp opposé.

On les retourne et leur nouveau rang est inscrit sur l'envers.

Le wagon volant par promotion devient le dragon royal, sa puissance s'accroît et il peut se mouvoir un carré diagonalement en plus. La même chose arrive pour les autres pièces qui peuvent toutes devenir des généraux, même les pions comme pour les pions de nos échecs actuels : cela arrive lorsqu'ils parviennent à la 16<sup>e</sup> ligne.

Tout ceci est assez différent des échecs chinois.

Le **tjyang keiu**, les échecs de Corée, sont reconnus comme une variante des échecs chinois.

Le tableau est le même sauf pour le fleuve qui a été supprimé.

Les pièces sont octogonales et non circulaires comme en Chine et varient en grandeur selon leur valeur.

Ceci nous rapproche de nos pièces actuelles qui varient selon leur valeur.

Mais la forme octogonale au lieu de circulaire rappelle le diagramme divinatoire et nous fait pressentir l'influence indienne.

## Les jeux en Chine

Ceci s'accroît dans le palais où nous avons les quatre directions N. S. E. et O. et les diagonales conduisant au centre qui est la position du roi. Celui-ci peut se mouvoir de sa position originelle à chacun des neuf points de son palais mais il ne peut jamais le quitter et de plus, comme dans les échecs chinois, il peut mettre le général opposé en échec à travers le tableau s'il n'y a d'autre pièce entre eux.

Ses chambellans peuvent seulement occuper les cinq points des diagonales. Le jeu a été décrit par M. Wilkinson dans le *Pall Mall Budget* <sup>1</sup>.

Le *ts'eung k'i* ou échecs chinois se jouent sur un tableau qui se <sup>p.248</sup> distingue nettement de tous les autres par la présence du fleuve ou frontière entre les deux camps. Toute l'histoire primitive des Chinois se concentre autour de leurs fleuves ; le serment féodal l'introduisait dans sa formule.

La personne principale est le chef, le grand seigneur, le général, le roi, celui à qui on doit obéissance ; il est flanqué à droite et à gauche par les personnages de son armée et de sa cour ; il est dans son palais avec ses deux chambellans ou chanceliers, personnages moitié valets, moitié conseillers, entouré également par ses deux ministres, les chevaux et les chariots, en avant les canons ou à cette époque plutôt des lance-pierres ou catapultes : *p'au*, et encore plus en avant ses soldats.

Dans les échecs actuels la reine a remplacé les deux chambellans, le palais a disparu ; les deux ministres se sont transformés en évêques, les chevaux se sont combinés avec les canons pour former des chevaliers qui peuvent sauter, alors que le canon seul ne pouvait avancer que s'il y avait un obstacle à franchir, et que le cheval ne pouvait pas sauter du tout puisqu'il cassait une jambe ; les chariots ont donné naissance aux tours aussi puissantes qu'eux et au lieu de cinq pions (un pour chaque cheval, un pour chaque ministre et un pour le roi), il y en a huit, un pour chaque pièce ; les neuf lignes sont devenues

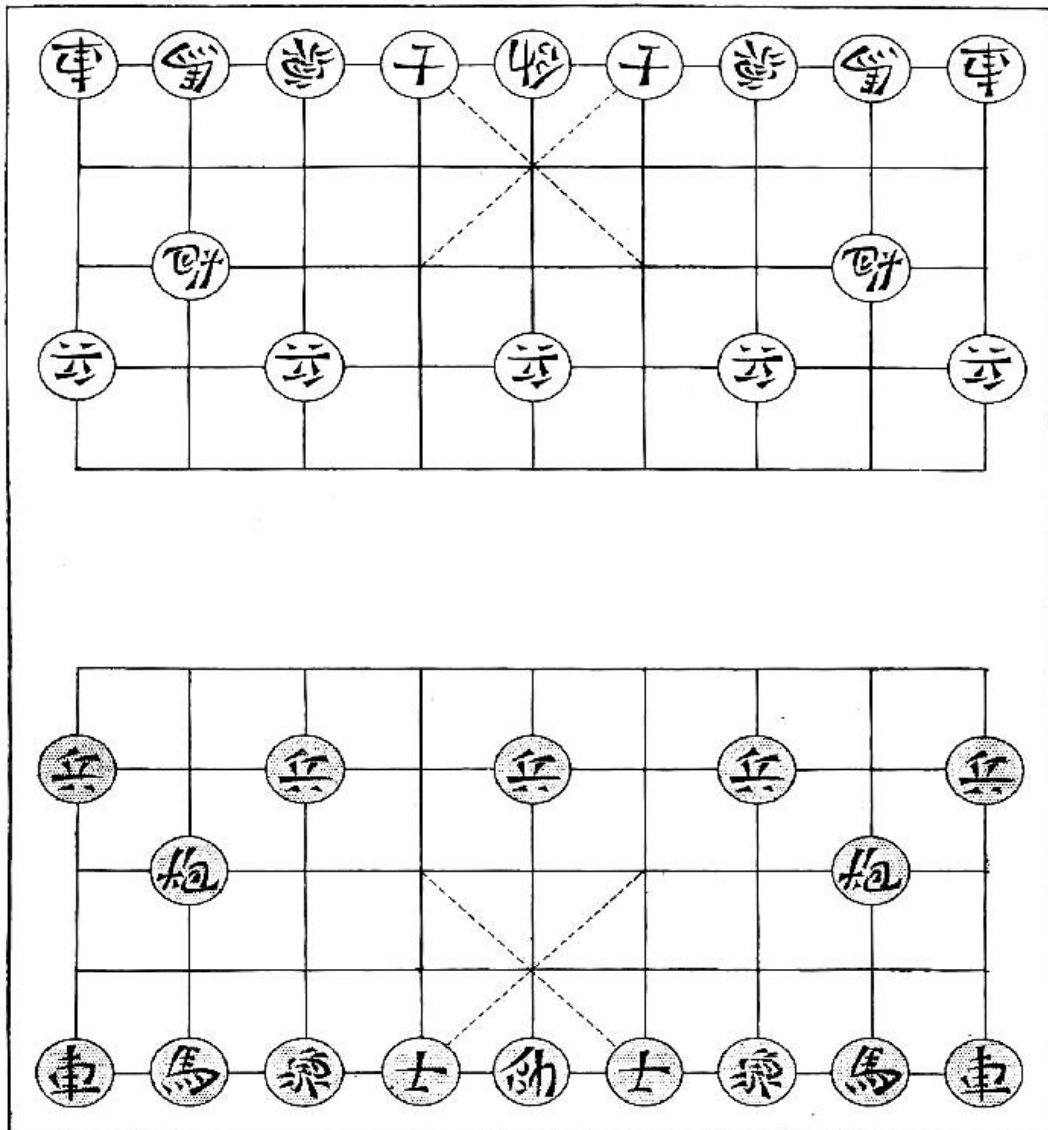
---

<sup>1</sup> Wilkinson, *Chess in Korea, Pall Mall Budget*. Déc. 27, 1894. Smithsonian Institution U. S. National Museum. — [Chess and playing cards, by Stewart Culin, Washington, 1896.](#)



## Les jeux en Chine

huit carrés, et toutes les pièces au lieu d'être distribuées et espacées sur quatre lignes n'en occupent plus aujourd'hui que deux.



Le tableau (Fig. 3) généralement en papier est divisé en soixante-quatre carrés, trente-deux de chaque côté du fleuve.

Les pièces sont posées sur l'intersection des lignes et non dans les espaces formés par elles.

Au centre de la ligne qui forme le cadre du tableau se trouve le roi ayant à droite et à gauche les deux chambellans ainsi limitant deux carrés qui, avec les deux carrés au-dessus forment le camp ou palais, lequel est traversé par deux diagonales partant des chambellans aux angles opposés.

## Les jeux en Chine

En jouant le roi ou les chambellans peuvent occuper chacun des cinq points.

Les pièces sont des disques circulaires revêtus d'une inscription en caractères chinois qui indique leur nom. Ces caractères sont de deux couleurs généralement rouge et bleu ; une couleur pour chaque côté et non plus deux comme dans le chaturanga.

Elles se nomment :

*Ts'eung*, ou général.

*Sz'*, chambellan ou chancelier.

*Ts'eung*, ministre.

*Ma'*, cheval.

*Ch'e*, chariot.

*P'au*, canon ou catapulte.

*Ping* ou *tsut*, soldat d'infanterie.

p.249 La planche montre les positions des pièces et on joue à peu près comme dans les échecs actuels sauf les différences déjà signalées.

Le roi ou le général ne peut avancer qu'un pas à la fois sur une ligne perpendiculaire ou horizontale sans quitter le palais.

Les chambellans marchent sur les lignes diagonales toujours à l'intérieur du palais.

Les autres pièces peuvent aussi le traverser.

Les ministres quelquefois appelés éléphants d'un côté pour distinguer p.250 entre les deux côtés avancent deux carrés diagonalement, mais ne peuvent pas traverser la frontière.

Le cheval se meut comme le chevalier sauf qu'il ne peut pas sauter au-dessus d'une pièce qui se trouverait dans le coude de son mouvement.

Le chariot peut franchir en ligne directe n'importe quelle distance.

Le canon au contraire doit aider quelque chose, il faut pour qu'il puisse bouger qu'il y ait un obstacle en avant.

Le soldat marche comme notre pion et il peut traverser le fleuve.

## Les jeux en Chine

Cette traversée compte pour un mouvement.

À Canton et dans quelques autres parties de la Chine on trouve aussi un échec à quatre directions comme dans le *chaturanga* ; et on trouve la même idée dans les cartes qui en dérivent et qui sont en quatre couleurs. Il y a deux types d'échecs comme il y a deux types de cartes qui en dérivent.

De même que les Chinois font remonter leur *wai k'i* à la plus haute antiquité, les Indiens le font de même pour les *ramali pasa* ou dés.

Le *ramala* <sup>1</sup> est une méthode pour prédire l'avenir pratiquée par les ramali diseurs professionnels, et son invention est attribuée à Garga par les uns et à Pascara par les autres.

Garga était un écrivain et astronome qui passe pour avoir écrit beaucoup de traités sur la divination et l'astronomie, entre autres le *Prasnamanorama*, espèce de livre sacré conservé par les ramali et consulté par eux pour renseigner leurs clients.

Plus tard après la conquête mahométane cette pratique a atteint une grande popularité parmi les Hindous et les mahométans.

Ces dés faits en bois de santal par les Hindous sont faits dans un amalgame métallique d'or, argent, zinc, fer, bronze, cuivre et mercure par les mahométans.

Ils ont une forme et des chiffres un peu spéciaux, et servent à donner un numéro qui permet une consultation du *Prasnamanorama*.

Actuellement il existe une pratique assez semblable en Corée <sup>2</sup> où on se sert de petits blocs allongés le quinzième jour du premier mois pour deviner les chiffres qu'ensuite on repère dans un livre de divination en vue d'obtenir les renseignements désirés.

Les blocs sont jetés trois fois ; le numéro de séries le plus usuel dans un jeu de cartes chinois.

---

<sup>1</sup> *East India Fortune Telling with Dice*, Stewart Culin, Febr. 5th, 1891. *Numismatic and Antiquarian Society of Philadelphia*.

<sup>2</sup> [Stewart Culin, Korean Games.](#)

## Les jeux en Chine

En Chine il y a aussi des livres de divination.

Dans le *wai k'i* et les échecs ordinaires nous ne trouvons pas cette méthode de divination, mais nous allons la trouver dès maintenant.

En Chine, comme nous le verrons plus tard, les dés, les dominos et les cartes sont presque synonymes à leur origine.

M. Stewart Culin considère les bâtonnets du *nyout* et les cartes chinoises comme étant dérivés des flèches qui elles aussi étaient très utilisés pour la divination ; et il rapproche les jeux des Indiens américains de l'Alaska et du Canada pour appuyer sa théorie.

Les cartes de Corée se prêtent à cette interprétation, qui a aussi été suggérée par M. Cushing, et les bâtonnets du *nyout* se rapprochent beaucoup plus des bâtonnets des joueurs américains que des dés hindous ; mais, c'est à ceux-ci qu'il nous semble que les cartes chinoises proprement dites se rapportent davantage.

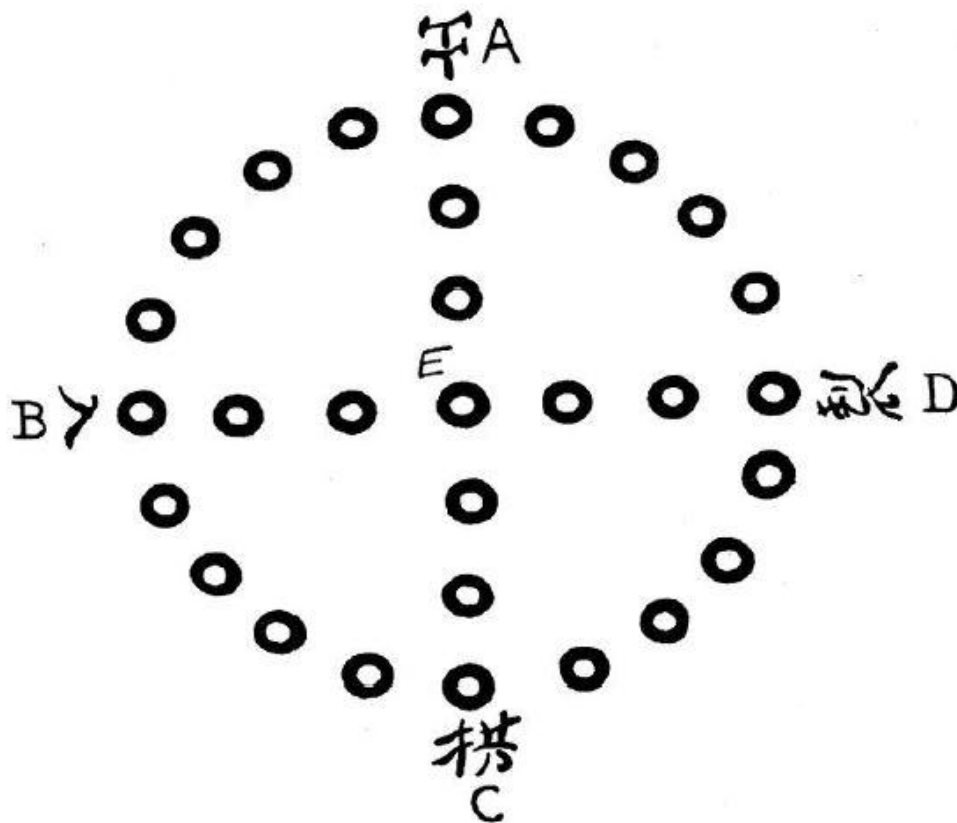


Fig. 4.

## Les jeux en Chine

Le *nyout* (Fig. 4), le jeu national de Corée, est un de ces jeux où la position est décidée par le chiffre que donne le sort, et M. Culin y voit le prototype d'une grande variété de jeux tels que l'oie, le jacquet, le pachisi et même les échecs.

Pour lui le tableau dans ces jeux représente le monde. Tous les peuples étaient classés d'après le lieu de leur habitation dans un de ces quatre quartiers et lors de la conscription tous les jeunes gens venaient se réunir dans la ville centrale.

p.252 Telle était d'ailleurs au X<sup>e</sup> siècle la disposition des villes dans les provinces du nord de la Chine.

C'est cette idée que rappelle la position du général au centre du fort ou palais dans le tableau des échecs coréens contrairement à celle du général sur les vieux échecs chinois.

Dans le *nyout* les cinq points principaux marqués par des cercles et des signes symboliques sont réunis entre eux par vingt-quatre stations plus petites, le tout formant un cercle entourant une croix.

Deux, trois ou quatre personnes peuvent prendre part au jeu.

Les blocs dont on se sert pour déterminer le chiffre s'appellent *pam-nyout*, ils sont blancs et plats d'un côté, noirs et convexes de l'autre.

Les pièces se nomment « mal » ou en chinois *ma* ce qui signifie cheval, et elles peuvent être représentées par un morceau de bois ou de pierre quelconque.

Les chiffres se calculent de la manière suivante :

- quatre blancs : le *nyout* qui vaut quatre,
- quatre noirs : le *mo* qui vaut cinq,
- trois blancs : le *kel* qui vaut trois,
- deux blancs : le *kai* qui vaut deux,
- un blanc : le *t'o* qui vaut un,

Le joueur qui a fait le *nyout* (4) ou le *mo* (5) a le droit de jeter les bâtonnets encore une fois avant d'avancer sa pièce.

Les joueurs lancent les blocs à tour de rôle et celui qui a atteint le

## Les jeux en Chine

plus haut point commence.

Les joueurs font partir leurs pièces du 1<sup>er</sup> point à gauche du grand cercle qui marque le nord, et le jeu se fait dans la direction contraire au soleil.

Ce cercle est désigné par le symbole chinois *ch'ut* qui signifie sortir.

L'objet du jeu est de faire passer un à quatre chevaux selon la décision antérieure des joueurs autour du cercle et de les faire sortir à A avant ceux des adversaires.

Il faut au moins un point de plus que le nombre de stations séparant la pièce du cercle A pour pouvoir sortir.

Quand il y a deux joueurs, chacun s'efforce de faire passer un ou quatre chevaux selon ce qui est convenu autour du cercle.

Quand il y a trois joueurs, la partie gagnante doit avoir fait faire le tour à quatre chevaux.

Quand il y a quatre joueurs, ils jouent deux à deux. Si l'un d'eux jette les bâtonnets de telle façon qu'une de ces pièces tombe sur une autre des siennes, il peut les mettre l'une sur l'autre en une pièce double et les faire mouvoir ensuite ensemble, mais ils se calculent comme deux dans le jeu.

En chinois ceci s'appelle *ch'an*. Le procédé peut être répété une ou p.253 deux fois selon le nombre de pièces auxquelles on veut faire faire le tour.

Quand la pièce d'un joueur tombe sur une de celles de son adversaire celle-ci est prise et doit recommencer tout le tour.

Quand un joueur a capturé une pièce de son adversaire il a droit à un nouveau mouvement.

Quand il fait le *nyout* ou le *mo* et un autre chiffre quelconque il peut diviser le total entre deux pièces.

Un joueur peut faire circuler les pièces de son partenaire.

En ouvrant le jeu, un jet de « mo » ou cinq porte le joueur au point

## Les jeux en Chine

B et il retourne vers le but final par le radius BE. Si au contraire le joueur fait moins de cinq et si son second jet ne termine pas sur B, il doit continuer le tour du cercle jusqu'à C et il peut retourner par C E E A.

S'il dépasse C il faut qu'il continue par D jusqu'à A où il sort.

On joue généralement ce jeu sur la terre et le caractère chinois qui représente *ch'ut* est marqué sur le point de sortie.

Dans les grandes villes les enfants et les gros joueurs se servent généralement de blocs courts ; mais dans la campagne on use des blocs formés de bâtonnets ayant environ 20 centimètres de long.

C'est un jeu qui est joué par toutes les classes, spécialement pendant les quinze premiers jours du nouvel an, période de fête semblable au Noël chez nous.

Dans la littérature chinoise proprement dite on parle de jeux semblables mais en leur attribuant une origine étrangère.

La question intéressante est de savoir si les dés chinois dérivent des *ramala pasa* d'Hindoustan ou des bâtonnets du *nyout* :

M. Culin discute la question longuement dans un rapport du U. S. National Museum et aussi dans son livre sur les jeux coréens, et comme nous avons déjà vu, il penche en faveur de l'idée que les bâtonnets du *nyout* et les dés dérivent tous les deux des flèches.

Un passage cité par M. Wilkinson <sup>1</sup> tiré des chroniques sur la dynastie de Tsin 259-334 de notre ère dit que : T'ao K'an a jeté dans le fleuve les gobelets à vin et les *yu p'u* de ses subordonnés disant que les *yu p'u* étaient un jeu pour les bouviers et porchers ;

Les recherches modernes semblent indiquer que ce jeu était un jeu tout à fait semblable aux « dés de poker » actuels.

On se servait de cinq dés colorés en noir dessus et en blanc en dessous ou ayant peut-être trois faces blanches et trois noires ; une ou

---

<sup>1</sup> *Chinese origin of placing cards*, W. H. Wilkinson. *Anthropologia*, vol. VIII, 1895.

## Les jeux en Chine

plusieurs de ces faces noires étaient marquées de deux points, et de même les faces blanches. Le plus haut jet était cinq faces noires, le « lévrier » qui valait seize points, puis venait le « coq » donné par deux blanches et trois noires qui valait quatorze.

Plus tard les *yu p'u* tout en se conservant dans les « dés de poker » sont devenus l'accessoire d'autres jeux comme le jacquet ;

p.254 Cette description nous rappelle sensiblement les bâtonnets du *nyout* ;

Cependant dans le *teen tsz'e pae (tim ch'i p'ai)*, ou cartes à pointes de Chatto <sup>1</sup>, il y a beaucoup de choses qui rappellent les dés des Hindous. Et de même qu'actuellement il existe un jeu de poker avec des cartes dérivant des poker dés, de même en Chine il y a eu des cartes dérivant des dés et des dominos.

Une remarque capitale à faire c'est que pour les Chinois tout ce qui a trait aux points un à six aussi bien sur les dés que sur les dominos ou les cartes porte des noms spéciaux « ciel » (double six) « terre » (double as) « homme » (double quatre), soit le nom d'un chiffre par exemple le « neuf ».

Cela se retrouve dans les jeux principaux de *chak t'in kau* pour les dés, *ta t'in kau* pour les dominos, et *t'in kau* pour les cartes.

La légende chinoise dans le *Yeu-Shio* attribue l'invention des cartes à des moissonneurs qui auraient eu l'idée de tailler et de numéroter des feuilles d'une espèce de papyrus dont ils se servaient, servis ensuite pour jouer un certain jeu ; cela durant la dynastie de T'ang (618-905).

Un autre écrivain chinois cité par M. Wilkinson donne une autre explication assez semblable : « Dans le commencement de la dynastie de T'ang on écrivait des livres en forme de rouleaux mais, comme on trouvait cette forme peu pratique, on lui substitua l'usage de feuilles volantes qu'on rattachait ensemble.

---

<sup>1</sup> [Chatto. — Facts and speculations on the Origin and History of Playing cards, London, 1868.](#)



## Les jeux en Chine

Certains de ces livres avaient trait aux jeu de dés. Et comme dans le cours du jeu on s'en servait constamment pour les consulter, finalement on prit l'habitude de détacher ces feuilles et de s'en servir à la place de dés ; et ainsi les *yeh tzà* ou feuilles se transformèrent en cartes lesquelles étaient très à la mode de 618 à 905 de notre ère.

Après la chute de cette dynastie de T'ang, la Chine perdit son unité : le Sud se trouvait morcelé entre des petits princes indigènes et les Ki'tan ou Tartars occupèrent le Nord.

Ces Tartars adoptèrent le jeu de *yeh tzà*, et ce jeu devint tellement à la mode au palais que dans le mois de février 969 (selon les chroniques) le Prince des K'i-tans donnait « un tournoi de feuilles *yeh tzà* à ses princes et à sa cour ».

Ceci nous amène bien à la dynastie de Song et à la période des grands voyages chinois le long de la côte d'Asie jusqu'en Afrique. À la même époque le nom de *yeh tzà* était donné à l'argent-volant ou billet de banque dont T'ai-tsu (A. D. 960-976) de la dynastie de Song avait réintroduit l'usage qui avait déjà existé un moment sous la dynastie des T'ang.

Nous allons maintenant considérer ces trois instruments de jeux : dés, dominos et cartes dans leurs rapports les uns avec les autres.

p.255 En passant on peut remarquer que le nom actuel, selon M. Culin, donné aux dés par les ouvriers chinois en Amérique est « Shik t'sai » qui signifie « shik » couleur et « t'sai » petite chose, le plus petit de deux.

Est-ce que ce deuxième plus grand ne serait pas les dominos et leur équivalent, les cartes ?

**Les dés.** L'origine des dés en Chine comme nous l'avons déjà vu reste obscure.

Les dés chinois actuels sont de petits cubes d'ivoire marqués d'un

## Les jeux en Chine

chiffre sur chaque face de la même manière que les dés actuels et que ceux de la Grèce antique et de Rome classique.

La face marquée six est opposée à celle marquée un ; ici l'incision de l'un est plus profonde et plus large que les autres points et de plus colorée en rouge, puis le cinq est opposé au deux et le quatre (aussi en rouge) opposé au trois.

Les dés sous la forme de *ramala pàsa* dans l'Inde sont beaucoup plus larges au nombre de trois en bois de santal ayant vers sept décimètres carrés, marqués seulement des points trois, quatre, cinq et six alors que l'un et le deux manquent.

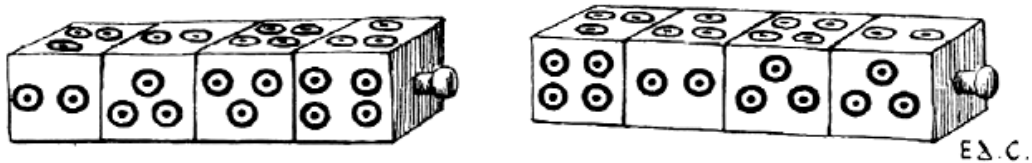


Fig. 5.

Dans les *pàsa* de Lucknow (Fig. 5) les prismes sont en ivoire, ont cinq décimètres de longueur et sont marqués de un, deux, cinq et six points.

Les points sont entourés de petits cercles.

L'un et le six, et le deux et le six, sont opposés. C'étaient ces dés qu'on employait dans le *chaturanga*.

Et ici le deux et le cinq sont en rouge.

Ni l'un ni l'autre ne correspondent exactement aux dés chinois.

Toutefois certaines particularités semblent les rattacher aux *ramala pàsa*.

D'abord la manière de jouer : les dés chinois sont tenus dans la main et jetés dans un bassin de porcelaine ou de cristal.

Les *ramala pàsa* sont roulés dans la main. Encore quand quelqu'un veut consulter le ramali il doit aller chez lui de bonne heure le matin et déposer un peu d'argent dans son livre. — Dans tous les jeux de dés la mise est posée sur la table avant de commencer.

## Les jeux en Chine

Le ramali alors fait une prière à Civa. Le joueur de dés pousse le cri « Loi ! » viens qui est peut-être un souvenir de la prière à Civa.

Le ramali note les points et consulte le *Prasnamanorama* ; le joueur de dés note les points et selon qu'ils sont plus ou moins hauts sait sa chance.

Le ramali répète son opération trois fois ; dans le jeux de cartes ordinaires il y a trois séries de cartes pareilles d'où pour une même carte, trois chances d'être tirée, ce qui peut servir à compléter une combinaison.

Les *pàsa* de Lucknow sont différents : le deux et le cinq sont en rouge.

La tradition qu'on donne pour expliquer cette couleur semblent indiquer qu'autrefois tous les points étaient noirs comme dans les *ramala pàsa*. Le *Wan kan san sai dzu e* raconte qu'un certain empereur de la dynastie de Ming (A. D. 1348-1643) jouait aux dés avec sa reine Sugo-rooku. Il allait perdre la partie, il ne lui restait plus qu'une chance de gagner : il fallait que les dés donnent un quatre. Il cria « loi » et le quatre vint. Il fut si content qu'il ordonna que le quatre fut toujours coloré en rouge dans l'avenir.

Sans doute c'est là une fable mais elle indique un changement de couleur.

Mais peut-être pourrait-on chercher l'origine de la couleur dans une idée cosmique.

Le ciel qui représente le double six étant vis-à-vis de la terre et de l'homme que représentent un double as et double quatre respectivement dans la même situation que le nord par rapport au sud et les Chinois regardant le nord comme le siège du sombre guerrier, le sud comme celui de l'oiseau vermeil, rien d'étonnant à ce que les points aient pris les couleurs symboliques : le noir pour le six et le rouge pour l'as et le quatre.

Puis en fait de leur âge, les dés de Lucknow comme nous l'avons

## Les jeux en Chine

déjà vu, sont ceux qui servaient au *chaturanga* décrit dans la *Bhavishya Purana*. Sir William Jones quand il a traduit la Purana la faisait remonter à trois ou quatre mille ans avant J.-C. mais un savant Danois, Van der Linde, attaque cette date et dans son livre considère le jeu comme assez moderne, il en attribue l'origine à des bouddhistes de l'Hindoustan vers le huitième siècle.

Dans ce cas les dés de Lucknow pourraient avoir une origine secondaire, un souvenir ou adaptation des échecs chinois apportés dans l'Inde par des Chinois faisant des pèlerinages au temple de Bouddha sous la dynastie de Tang.

Le ***sing luk*** ou quatre cinq six est cité comme exemple d'un jeu de dés très simple et probablement d'une origine très ancienne par M. Culin <sup>1</sup>, et qui est actuellement pratiqué par les ouvriers chinois en Amérique.

On le joue avec les dés les plus larges et il y en a trois comme dans le *ramala pàsa*.

Les combinaisons dans leur ordre d'importance sont :

1° Le *wai*, *trois semblable* ; le trois en haut et le six en bas ; puis quatre cinq six (une séquence) *sing luk* ou *chun fa* (fleurs enfilées).

2° <sup>p.257</sup> Puis *deux semblables* et le troisième dé calculé de six à un ; l'unité s'appelant *yat fat* ou as négatif.

3° *Un deux trois* qui s'appelle *mo lung*, le (dragon dansant) ou *shit-sai* (petit serpent).

Pour jouer on détermine le premier joueur ou banquier par celui qui marque le plus haut nombre de points rouges.

Les autres joueurs placent leur mise qui est généralement une somme de trois, ou multiple de trois, devant eux.

Le banquier continue de jeter les dés jusqu'à ce qu'il ait réussi une des trois combinaisons décrites ci-dessus.

---

<sup>1</sup> [Chinese Games with Dice, Culin, 1889, Phil.](#)

## Les jeux en Chine

S'il fait *sing luk* (sg, ng luk) quatre cinq six, ou les trois semblables, ou les deux six, tous les autres joueurs perdent leurs mises.

Mais s'il fait le *mo lung* un deux trois, ou deux gros numéros, le joueur à sa gauche jette les dés à son tour et, si le nombre qu'il obtient est supérieur, le banquier doit lui payer proportionnellement à la différence des points ; au contraire si le nombre est inférieur c'est lui qui doit payer au banquier ; s'il y a trois ou quatre points de différence il doit payer le tout ; s'il n'y a que deux points seulement il payera deux tiers ; s'il n'y a qu'un point un tiers de sa mise.

La troisième main alors à son tour joue de la même façon et le jeu continue jusqu'à ce que le banquier perde la main ayant jeté un nombre inférieur à celui d'un des autres joueurs qui alors devient banquier à son tour un peu comme dans le jeu de vingt-et-un joué actuellement en Europe.

Ce jeu simple rappelle encore les *ramala pàsa*.

Le ***chat t'in kau*** le jet des cieux et des neuf, nous fait entrer dans le domaine des p'ai — dés, cartes et dominos — que certains auteurs regardent aujourd'hui comme origine des tarots italiens.

Ce jeu est très ancien. Il y a un passage dans le *Chung tsa t'ung* (s. v. pai) très souvent cité et interprété diversement mais dont M. Wilkinson donne une traduction fidèle :

« Aussi il y avait les « ya p'ai » maintenant les instruments d'un jeu. Une légende très répandue dit que la deuxième année de Hoüan Ho de la dynastie de Song un certain officier présenta un mémoire au trône pour lui demander que chaque jeu de « ya p'ai » (cartes en ivoire) comprenne désormais trente deux pièces composées de deux cent vingt sept points afin qu'elles concordent avec l'expansion des étoiles et des constellations.

## Les jeux en Chine

La combinaison  $\frac{6}{6} \frac{6}{6}$  consista en deux dominos ayant vingt quatre points, les figurants des vingt quatre périodes solaires ; la terre  $\frac{1}{1} \frac{1}{1}$  en deux pièces ou quatre points qui sont les quatre points du compas ; l'homme  $\frac{4}{4} \frac{4}{4}$  seize points, les vertus de l'humanité, l'amour du prochain, la bienséance, et la sagesse, répétées quatre fois ; l'harmonie  $\frac{1}{3} \frac{1}{3}$  huit points, l'esprit d'harmonie qui pénètre dans les huit divisions p.258 de l'année. Les autres combinaisons avaient chacune leur nom. On jouait à quatre : chaque joueur avait huit cartes et il gagnait ou perdait suivant que le nombre des points était plus ou moins important : le gagnant recevait comme récompense des jetons. »

Dans le temps de Kao Tsung (1127-1163), un édit impérial vint ordonner la fabrication de paquets types. Ces jeux furent connus sous le nom de **Ku p'ai** (p'ai en os) partout dans l'empire. Mais en réalité le jeu ne date pas du règne de Hoüan Ho comme l'auteur nous le dit soigneusement : seulement il y avait un tel développement qu'on a cru nécessaire de fixer un type de p'ai et des règles uniformes et de sanctionner ces mesures par une décision impériale.

Le chat t'in kau nous conduit dans ce domaine où les bornes entre les dés, cartes et dominos s'atténuent par des empiétements réciproques de telle façon qu'une distinction nette entre eux devient impossible.

Chat t'in kau signifie *le jet des cieux et des neuf*. Une seule paire de dés peut donner vingt et une combinaisons, avec seize noms différents.

En Chine une simple tablette revêtue d'une inscription peut prendre la place d'un tableau ou même d'une statue et représenter un personnage.

C'est cette idée qui se retrouve ici dans toutes les représentations

## Les jeux en Chine

de ces combinaisons de points, par exemple le double six représente le ciel ; le double quatre, l'homme.

La combinaison cinq quatre, ou six trois représentent le neuf dans les trois jeux.

Dans les dominos et les cartes il y a un troisième neuf, le neuf suprême formé de  $\frac{2}{4}$  et  $\frac{1}{2}$ .

De plus ces combinaisons ont été divisées en deux séries distinctes : les *man* ou civils et les *mo* ou militaires.

Pour les civils il y a onze combinaisons ayant chacune un nom ; pour les militaires il y en a dix.

Les onze combinaisons *man* sont :

double six	le ciel	t'in
— as	la terre	ti
— quatre	l'homme	yan
trois un	l'harmonie	wo
double cinq	fleur de prunier	mui
— trois	les longs trois	cheung sam
— deux	petit banc	pan' tang
cinq six	tête de tigre	fu t'au
quatre six	dix à tête rouge	nung t'au shap
un six	sept à longues jambes	ko keuk ts'at
un cinq	six à rouge marteau	nung ch'ui luk

Pour les *mo* au contraire on a conservé le nom du chiffre.

Dans les dés nous avons deux neuf, le cinq quatre et le six trois. p.259

Dans les cartes et dominos en plus un « neuf suprême »

Quatre deux et un deux : *kau*

Puis dans tous les trois on trouve :

Cinq trois ; six deux = huit *pat*

Quatre trois ; cinq deux = sept *t'sut*

Quatre deux = six *luk*

(le cinq un forme partie des civils)

Trois deux ; et un quatre = cinq *'nq*

Un deux = trois *sam kai*

Dans les dés, vingt-et-une combinaisons ; dans les cartes et

## Les jeux en Chine

dominos, le « neuf suprême » donne un de plus formant vingt-deux.

Lorsqu'on jette les deux dés, les combinaisons que l'on obtient sont l'effet du pur hasard, tandis que sur les dominos et cartes les combinaisons sont déjà marquées ; de plus les militaires peuvent se combiner entre eux alors que les civils ne le pourraient pas si l'on n'y avait remédié en les doublant ; en outre pour restaurer autant que possible l'élément de chance, on a imaginé le mélange dans les deux cas (dominos et cartes).

Si on consulte le tableau comparé (Fig. 6) des dés, dominos et cartes on voit leurs affinités.

Les vingt-et-une combinaisons possibles avec les dés sont représentées sur les dominos et aussi sur les cartes ; seulement ici pour faciliter le jeu on les reproduit sur chaque bout de la carte, il en est encore ainsi dans nos cartes modernes pour les personnages (roi, dame, valet).

En doublant les onze combinaisons « civils » et en y ajoutant les dix militaires nous obtenons un jeu de trente deux cartes, le plus simple parmi les jeux de cartes chinois.

Pour déterminer le premier joueur dans les dés, ou le donneur des cartes dans les cartes et les dominos, on jette les dés comme dans le *sing luk* et les autres joueurs posent leur mise sur la table.

Le premier joueur ainsi déterminé jette les dés dans le cas du *chat t'in kau* et son jet détermine l'atout ou série, soit militaire soit civile qui sera de rigueur pour la partie (comme nous atouts dans certains jeux actuels) ; et chaque joueur doit continuer de jeter les dés jusqu'à ce qu'il obtienne une combinaison qui rentre dans la série soit militaire soit civile que le premier joueur a déterminée.

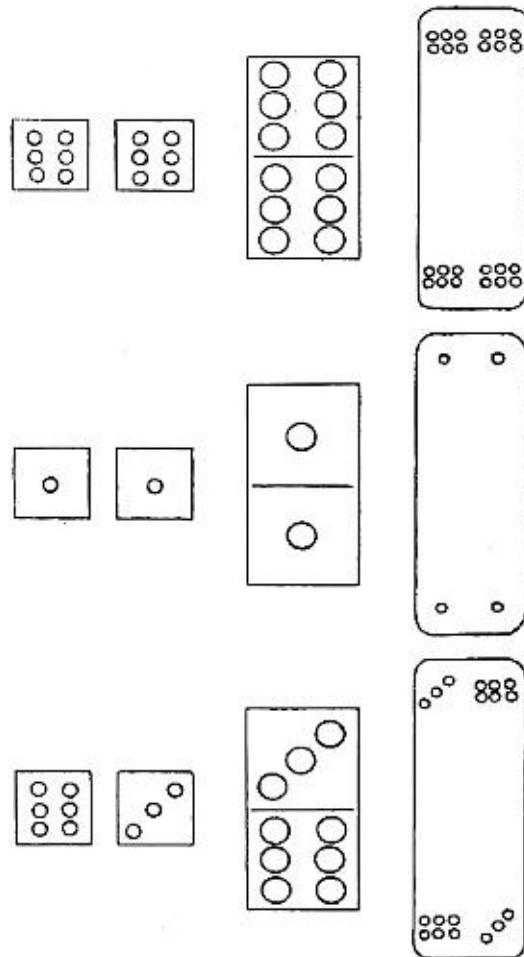
Si le premier joueur obtient le six trois ou le cinq quatre en « mo » c'est-à-dire le neuf, ou s'il obtient le double six ou « ciel » en « man » chaque joueur doit lui verser sa mise ; au contraire s'il obtient le chiffre le plus inférieur, un deux « mo » ou cinq un « man », c'est lui qui doit payer tous les autres joueurs.



## Les jeux en Chine

Si son chiffre est autre que le plus haut ou le plus bas le jeu continue ; les autres joueurs lui disputent leurs mises, et paient ou reçoivent selon que leur chiffre est inférieur ou supérieur au sien.

Quand c'est un des autres joueurs qui a jeté un chiffre supérieur à p.260 celui du premier joueur la main passe au deuxième joueur et le jeu continue jusqu'à ce qu'il passe au troisième et ainsi de suite.



**Fig. 6.**

Dans les dominos et cartes les principes dominants sont les mêmes ; au lieu d'un jet on tire un domino ou on donne une carte ; en plus il y a quelques petites variations.

p.261 Comme nous l'avons déjà vu les civils ont été doublés, le nom ta t'in kau s'applique à une combinaison de quatre au lieu d'une paire 6/6 6/6 3/6 4/5 « les ciels » et les « neuf ».

Les dominos se nomment en chinois *kwat-p'ai* (tablettes en os) en

## Les jeux en Chine

opposition aux *chich-p'ai* (tablettes en papier) mais tous les deux sont quelquefois appelés *u p'ai* ou tablettes étrangères.

Le fait qu'il y a quatre combinaisons permet une variation que nous avons déjà indiquée, c'est la combinaison de 6/6 6/6 1/2 2/4 ou neuf suprême qui s'appelle *chi-t'sun*.

Ce *chi-t'sun* ainsi composé représente la carte la plus haute, pendant que les deux dominos séparés 1/2 et 2/4 représenteront la combinaison la plus basse rappelant ainsi l'as de certains jeux européens actuels qui peut compter tantôt pour un tantôt pour onze.

Le neuf en Chine est un chiffre très important, car il signifie « le principe de la vie ».

Le chat t'in kau se jouait assez comme le baccarat actuel contre un banquier ; dans le ta t'in kau au contraire nous voyons des levées de cartes que l'on calcule pour des points comme dans le poker ou whist.

Les joueurs avant de commencer se mettent d'accord sur la valeur en argent des points mais l'argent ne figure plus sur la table.

C'est un pas en avant dans la civilisation. *Le crédit du jeu.*

À la fin de la partie les joueurs paient le gagnant selon le nombre de points qu'il a fait en prenant plus ou moins de levées.

Celui qui a fait quatre levées ou plus ne paie rien, celui qui n'en a eu que deux perd deux points, s'il n'en a eu qu'une il perd trois points ; et s'il n'en a eu aucune il perd cinq points.

Le premier joueur ou *tso chung* cependant paie toujours le double quand il perd et reçoit le double quand il gagne ce qui rappelle le vingt-et-un en certains cas.

S'il gagne la dernière levée il reste premier joueur pour la seconde partie et ses gains et pertes au lieu d'être doublés sont triplés ; pour une troisième partie consécutive ils seront quadruplés et ainsi de suite.

Si l'un des autres joueurs gagne une partie avec la paire deux quatre, et un deux (le *chi t'sun*), le donneur de cartes ou *tso chung* doit payer quatre fois et les autres joueurs deux fois le prix du point ; mais

## Les jeux en Chine

si le *tso chung* gagne lui-même une partie avec cette combinaison les autres doivent lui payer deux fois la valeur d'un point.

Si un des joueurs autre que le *tso chung* gagne une partie avec quatre pièces de deux paires correspondantes, le premier joueur lui paie huit fois, et les autres joueurs quatre fois la valeur d'un point. Mais si au contraire c'est le *tso chung* qui gagne, il reçoit la valeur de huit points de chacun des autres.

p.262 Si un joueur gagne deux levées avec le *chi t'sun* ou avec paires correspondantes dans deux parties successives, les sommes qu'il doit recevoir sont doublées, et s'il gagne trois fois de suite avec des paires correspondantes elles sont triplées.

Ce jeu est très ancien et a probablement été joué dans sa forme actuelle au commencement du douzième siècle.

Nous allons trouver quelque chose de semblable dans le ***ma-tchio-pai***, un jeu assez moderne qu'on joue actuellement partout en Chine.

Les cartes ont-elles précédé les dominos ou est-ce le contraire qui a eu lieu ? C'est une chose qu'il est assez difficile de savoir bien que les traditions chinoises soient en faveur de la première hypothèse.

Un ami chinois m'a donné une raison très pratique de cet ordre de dérivation :

« les cartes en papier sont très légères et le vent les emporte facilement ; or elles auraient pris un large développement avec la civilisation et l'extension des arts de paix et de commerce et les mariniers qui déjà au dixième siècle visitaient les côtes sud-est et sud d'Asie en emportaient avec eux ; pour éviter les accidents possibles avec les cartes ils inventèrent les cartes solides, résistantes au vent et à l'eau, les dominos à face d'os et à dos de bambou. » (Fig. 14 G.)

Actuellement nous avons une variété de formes de ce jeu simple, qui a continué à se perfectionner en se compliquant et en s'adaptant aux exigences d'une société de plus en plus raffinée, et à l'ingéniosité

## Les jeux en Chine

des commerçants qui cherchaient à attirer leur clientèle par des nouveautés. Dans les collections de M. Wilkinson nous trouvons une variété de ces jeux.

Une série forme une partie de la collection de Lady Charlotte Schreiber dans le British Museum et une autre série se trouve en Amérique dans le Museum de l'Université de Pennsylvanie. <sup>1</sup>

Le plus simple est un jeu de Hankow ou les vingt-et-un dominos naturels, c'est-à-dire sans que les cartes civiles aient été doublées, sont répétés quatre fois : ce sont les *tim chi p'ai* tablettes de papier portant des points. Ils ont quatorze centimètres de long sur deux centimètres et demi de large et les angles arrondis.

Une forme plus compliquée et plus moderne se présente dans le **fa ho** ou harmonie des fleurs. Ce jeu consiste en trois types différents de cartes. Il y a les vingt-et-un dominos naturels répétés trois fois ; puis ces mêmes vingt-et-une cartes « enluminées » avec des tableaux répétés deux fois et enfin une série de vingt-et-une doublées, soit cent-vingt-six cartes en tout.

p.263 Ces vingt et une séries se divisent en trois classes :

a) Petites cartes : les cinq  $1/4$ ,  $2/3$  ; les sept  $3/4$ ,  $2/6$  ; les huit  $3/5$ ,  $2/6$  ; et les courtes  $1/8$ ,  $1/6$ ,  $5/6$ ,  $4/6$ .

b) Les cartes moyennes : Les deux longues  $2/2$  ; les trois longues  $3/3$  ; les pruneaux  $5/6$ .

c) Les grandes cartes :  $5/6$ ,  $1/1$ ,  $4/4$ ,  $1/3$ ,  $1/2$ ,  $2/4$ ,  $3/6$ ,  $4/5$ .

Dans un autre jeu de la collection du British Museum provenant de Ichang, les cartes sont en papier huilé ; il y a cent vingt-six cartes également ; seulement les cartes doubles au lieu d'être vraiment doublées comme dans le jeu précédent portent un portrait d'une célébrité.

---

<sup>1</sup> *Playing Cards of Various Ages et Countries*, Schreiber, London, J. Murray 1892-1895. — [Korean Games, Culin](#). — *A descriptive catalogue of Playing Cards in the British Museum*, printed by order of the Trustees, 1870. — [Catalogue of the collection playing cards bequeathed to the Trustees of the British Museum by the late Lady Charlotte Schreiber. Compiled by Freeman M. O'Donoghue, London, Longman, 1901.](#)

## Les jeux en Chine

Dans le musée américain il y a encore un autre type de cartes connues sous le nom de cartes des acteurs (Fig. 7) ; dans celui-ci ce sont les cartes enluminées qui portent les portraits de héros et héroïnes de certaines pièces de théâtre ; les cartes doublées restent simplement doublées et les simples simples.

Fig. 7.

Mais il faut se souvenir que ces cartes simples possèdent chacune un nom qui dérive de la combinaison des points ; par exemple, la combinaison double six est *t'in* le ciel, double quatre *yan* l'homme, etc., et c'est de ces combinaisons que M. Wilkinson tire sa théorie pour expliquer les tarots italiens que nous allons voir plus loin.



Les cartes se présentent sous les deux formes connues en carton et en tablettes d'os avec des dos de bois noir.

Comme souvenir moderne de cette idée de cartes-dominos on peut citer un jeu curieux de la collection Schrieber en forme de dominos comportant les quatre séries actuelles de cartes de cœur, carreau, pique et trèfle ; chaque série comprend treize cartes ; dix marquées de un à dix avec les points en cuivre et trois marquées d'un as de la série portant la lettre K (Fig. 8) Q ou J. King (roi) Queen (dame) Jack (valet) ce qui prouve qu'elles sont de fabrication anglaise mais dérivant des cartes françaises.

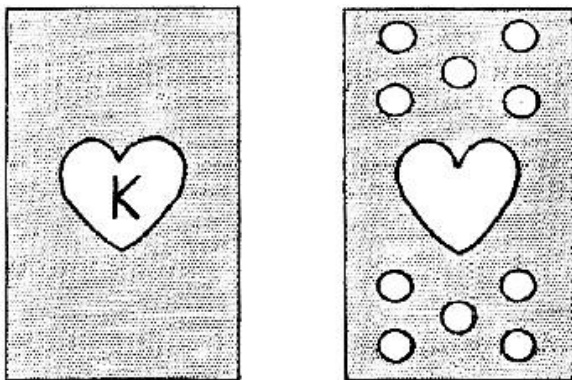


Fig. 8.

p.264 À côté de ces jeux nous avons les cartes dérivant des échecs. Jeu de *chūmapow* : chariot (Fig. 9), canon (Fig. 6). L'objet de ces jeux est d'obtenir par échange une main qui consistera en certaines combinaisons simples ; des quartettes, des triplettes ou paires, toutes du même symbole et de la même couleur.

Ainsi on peut chercher à obtenir un roi, un chambellan et un ministre ou un chariot, un cheval et un canon, toujours de la même

## Les jeux en Chine

couleur et quatre soldats de couleur différente dans les jeux à quatre couleurs.

Fig. 9.

Au British Museum il y a un jeu de Swatow composé de cartes étroites et incurvées dans le milieu à raison de huit pour chacun des symboles représentant le roi, le chambellan, le ministre, le cheval, le chariot et le canon, plus dix cartes de soldats des deux couleurs noir et blanc soit 116 cartes en tout.



Canton nous présente une variante comme pour les échecs : 112 cartes, et 5 Kam (ors ou mistigris) soit 117 en tout, comprenant 4 cartes de chaque espèce en quatre couleurs : rouge, vert, jaune et blanc. (C'est un souvenir du *chaturanga*).

À Fouchow, 56 cartes seulement, quatre fois chacune des 7 pièces en noir et autant en rouge.

Des cartes semblables à celles-ci sont fabriquées par la maison Camion à Marseille pour l'exportation en Indo-Chine.

Ici ce sont donc les cartes qui apparaissent comme nettement postérieures aux échecs. Le jeu d'abord sérieux et militaire fut ensuite pratiqué comme simple amusement.

De plus ce jeu de cartes ne semble pas avoir précédé les cartes à points et n'a rien conservé des échecs sauf les tableaux et les trente-deux cartes, mais les principes du jeu sont les mêmes que ceux qu'on trouve en parcourant le plus grand nombre de jeux de p'ai en Chine ; celui de doubler, tripler et quadrupler la carte, d'établir un séquence ou une combinaison hétérogène (les civils et les neuf hétérogènes dans les cartes à points et ici une série de la même couleur et quatre soldats de couleur différente.)

Si comme M. Wilkinson le croit les *tim p'ai* ou *tin k'au* ont donné naissance aux tarots, le roi, le chambellan et le ministre du Chümapow ont pu très bien donner naissance au roi, chevalier et

## Les jeux en Chine

domestique des cartes espagnoles.

p.265 À côté de ces jeux dérivant des dés et des échecs nous en avons un troisième plus moderne qui semble dériver de l'argent ; même peut-être du *fan tan* <sup>1</sup>.

Le *fan tan* est un jeu de hasard rappelant un peu la roulette de Monte-Carlo. Le banquier a devant lui une pile de monnaie ; il en prend une poignée, la place sur la table et la recouvre avec une coupe pendant que les joueurs placent leur mise sur un tableau à quatre carrés au centre de la table en différentes combinaisons ; pour la plus haute combinaison la mise est placée sur une carte rouge sans marque. Ceci rappelle ces cartes à jouer dont les unités sont représentées par de simples sapèques (Fig. 10b) ; puis une série de *ciota* (Fig. 15b) ou cordons de sapèques et ensuite des myriades (Fig. 11b) et quelquefois entre ces deux derniers, les rouleaux (Fig. 10a). M. Wilkinson voit dans la sapèque l'origine de ces *ping ou, ts'ing* qui dans les provinces intérieures situées au nord de cette chaîne de montagnes séparant la province méridionale de la ville de Canton portent le nom de *pingtse* ou *tungtse*, et dans les cordons et myriades il voit des multiples des sapèques.

Cette province de Canton (ou province de l'Ouest) est reliée à la Chine intérieure par une passe étroite, de même qu'au nord le désert de Thibet l'est par une passe analogue qui, l'histoire nous enseigne, servait de route aux pèlerins bouddhistes allant vers l'Indus et les temples de Bouddha, où ils pouvaient échanger leurs idées contre les conceptions indiennes et disséminant les leurs ; c'était de cette province du sud-ouest que partaient depuis les VII<sup>e</sup> et VIII<sup>e</sup> siècles des voyageurs qui se hasardaient sur la mer et qui aux X<sup>e</sup> et XI<sup>e</sup> siècles faisaient un commerce considérable desservi par une importante marine marchande longeant les côtes jusqu'à celles d'Afrique.

Ils usaient de bateaux assez puissants portant un grand nombre d'hommes et de soldats pour protéger la marchandise généralement de

---

<sup>1</sup> *Fan Tan*, Stewart Culin, Philadelphie, 1891.

## Les jeux en Chine

grande valeur qu'ils y entassaient dans de petits espaces mis à leur disposition ; on nous dit qu'il y avait quelquefois mille hommes à bord de ces navires qui pénétraient partout dans des pays inconnus.

Dans les villes côtières de cette province d'où partaient ces navires il y avait une vie maritime intense ; on y organisait des régates et toutes sortes d'amusements afin de passer le temps qui s'écoulait nécessairement entre les voyages, car à cette époque celles-ci dépendaient des vents alizés.

Elles devenaient ainsi naturellement un peu cosmopolites et les idées étrangères durent s'y infiltrer. On en trouve la trace dans les jeux qui deviennent comme un espèce de miroir des événements et des idées du temps se reproduisant à fur et à mesure.

Dans l'*Anthropologie* de 1895 et dans une note dans le catalogue de cartes à jouer de M. O'Donoghue, M. Wilkinson applique sa théorie sur l'origine pécuniaire de ces cartes.

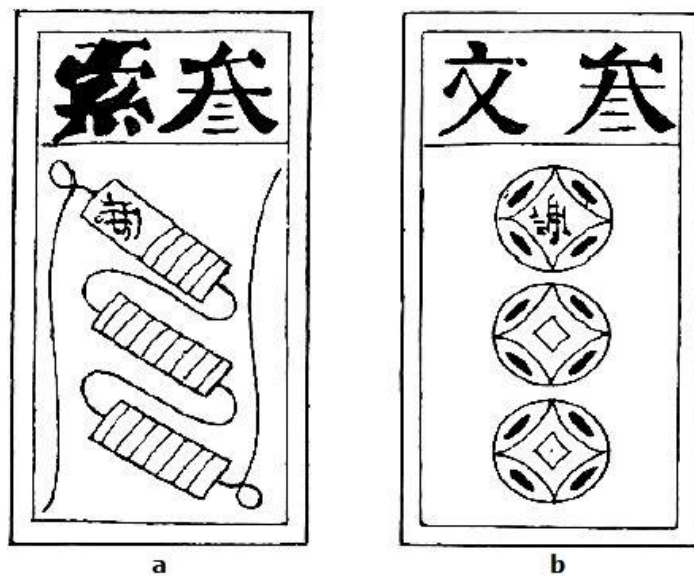


Fig. 10.

p.266 Il considère le sapèque ou « cash » comme une pièce indigène qui jusqu'à ces dernières années était la monnaie la plus courante en Chine, pièces rondes percées d'un trou carré au centre (Fig. 10b) ce qui permettait de les enfiler sur un cordon.

La valeur d'une seule de ces pièces étant beaucoup trop faible (1/50



## Les jeux en Chine

d'un sou) M. Wilkinson pense qu'on commença à en user par dizaines, puis par centaines, puis par mille, et même par myriades (10.000).

Pour démontrer la probabilité de sa théorie il part de cette supposition que la série de sapèques représentait des billets de banque ayant une valeur de 100 à 900 sapèques, ensuite la série de cordons ou *ciota* allait de 10.000 à 90.000 et ensuite venaient les myriades de 100.000 à 900.000.

Le dix de ces séries était superflu parce que sa place était prise par l'as de la série suivante. Enfin la carte dite « vieux mille » représente mille myriades (1.000.000).

À l'appui de cette théorie, il cite encore Visserung <sup>1</sup> qui a démontré que suivant l'antiquaire Ma-tuan-lin mort en 1325, T'ai tsu de la dynastie de Song avait renouvelé le vieux système de billets de banque qui existait déjà sous les T'ang (618-905).

Dans cette monographie de Visserung il y a une illustration d'un billet de banque de la dynastie de Ming (1368-1644) et un autre encore plus ancien de Yuan (1280-1367) qui fut acheté par le British Museum.

Sur ces billets se trouvent des illustrations des cordons de sapèques tout à fait semblables à ceux qui se trouvent dans ces jeux.

Cette théorie est attrayante pour le *leih chieh* du Hakka district ; mais <sup>p.267</sup> pour les autres jeux, la base fondamentale qui domine toutes les combinaisons et jeux des cartes chinoises et autres, le neuf est prépondérant, le chiffre du principe de la vie.

Nous avons le double six, les neuf hétérogènes et le neuf suprême ; le double-cinq, la tête de tigre, est une carte de moindre importance, et dans beaucoup de jeux actuels le dix et les combinaisons de dix sont synonymes de zéro. De plus dans les jeux chinois sauf dans le *leih chieh* les séries ne semblent pas avoir une valeur supérieure les unes aux autres, plus que dans les séries de jeux actuels.

C'était peut-être tout simplement un dessin pour remplacer un

---

<sup>1</sup> *Chinese Currency*, Leyden, 1877.

## Les jeux en Chine

point, une reproduction d'un objet continuellement en vue.

Sur des cartes à points on représentait des gens de théâtre, des célébrités ; ici peut-être on mettait les dessins qui se trouvaient sur des billets de banque. Ces dessins en même temps qu'ils servaient à distinguer les points les uns des autres permettaient des combinaisons nouvelles.

De plus à l'appui de cette théorie nous avons vu dans le Tim p'ai du type Fa Ho trois séries de cartes, les cartes à simples points, les cartes doublées et les cartes enluminées.

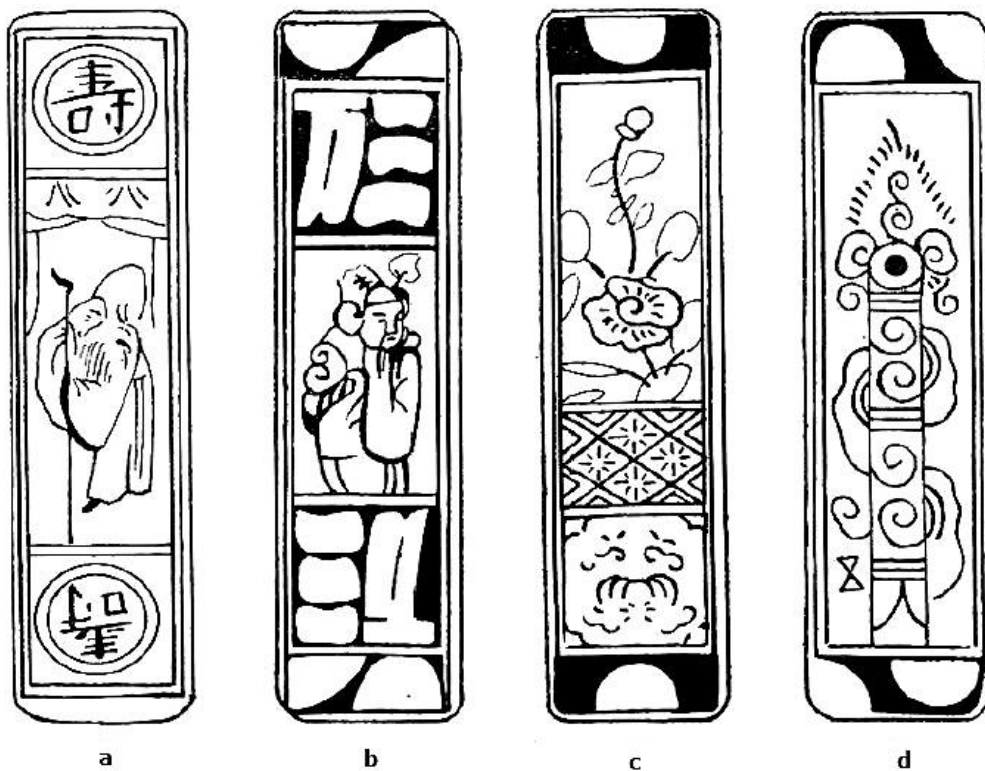


Fig. 11.

De même ici il y a les sapèques de un à neuf qui correspondent aux cartes simples, les cordons de sapèques ou ciota et puis les myriades (Fig. 11b) chacune avec son numéro de dix mille précédé par un chiffre 1, 2, 3, etc. ainsi qu'un portrait d'une enlumination pittoresque, portrait d'anciens gros joueurs, etc., mais qui n'a rien à faire avec le jeu, le chiffre seul ayant une signification comme dans le Fa Ho.

p.268 Ce jeu à trois séries est répandu partout en Chine. Ce sont les *kwan p'ai* dont la forme la plus simple comprend trois séries de neuf cartes (1 à 9) connues sous les noms suivants :

## Les jeux en Chine

- 1° *Ts'in* sapèques ou *ping* gâteaux.
- 2° *Sok* cordons ou *k'un* rouleaux.
- 3° *Man* myriades.

Trois cartes hors série qui s'égalent l'une l'autre et généralement appelées :

*Hung fa*, fleur rouge (Fig. 11c).

*Pak fa*, fleur blanche.

*Ts'in man*, mille myriades, plus vulgairement connu sous le nom de :

*L'o tsin* ou vieux mille.

Le jeu se rencontre rarement sous cette simple forme : généralement chaque carte est répétée quatre fois, et souvent il s'y ajoute un nombre variable de deux, quatre ou six cartes spéciales appelées en chinois *kam* ou ors (Fig. 11a) espèce de mistigris semblables au *joker* du euchre américaine, ou selon certains auteurs au matto des tarots.

Dans ce jeu qui a été reproduit dans une forme européenne par Messrs Godall et C<sup>ie</sup> de Londres sous le nom anglicisé de *kanhoo* les cartes sont rassemblées en combinaisons de trois (3 x 3 x 3).

Dans le *kun p'ai* les séries sont coordonnées les unes aux autres, et les cartes ne se prennent pas les unes les autres mais sont employées comme dans le *poker* ou le *commerce* pour former certaines combinaisons.

Dans le *leih chieh* (cartes à quatre séries) particulier aux districts de Hakka au-dessus de Swatow et Canton nous trouvons comme toujours quand nous avons affaire à cette province méridionale une forte variante où l'influence externe s'est adaptée et s'est combinée avec les idées déjà existantes de telle façon qu'on hésite à décider si c'est une production originaire de Chine transformée ou si c'est un produit étranger qui a revêtu une forme chinoise.

Ici il y a quatre séries au lieu de trois.

Trois d'entre elles sont semblables à celle du *khan hu* et la

## Les jeux en Chine

quatrième est représentée par des rouleaux.

Le nombre des cartes y est réduit à 38.

Au British Museum il y a deux exemples de ce jeu qui diffèrent par leurs cartes à tableaux mais qui sont essentiellement les mêmes.

On peut jouer à trois ou à quatre personnes.

Quand il n'y a que trois joueurs il n'y a que la carte suprême de « cent fils » pour les myriades, et l'as des sapèques est considéré comme supérieur au neuf.

Dans le jeu pour quatre personnes on se sert de deux cartes additionnelles « Prince de mao » et « Fleur de cerf » qui sont considérées comme les deux cartes les plus élevées des sapèques.

Les cartes qui ici se prennent l'une l'autre sont rangées suivant leur valeur. p.269

1° Tout en haut le « cent fils » qui dans un autre jeu s'appelle « mille myriades », puis dans l'ordre des myriades 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

2° Ensuite viennent les « rouleaux » une série de neuf à un, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1.

3° Puis de même les cordons, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1.

4° Et finalement les sapèques avec une série de tableaux. Prince de mao, Fleur de cerf, as de sapèques puis 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

Dans le second exemple le « Prince de mao » et le « Fleur de cerf » sont remplacés par Lin Ch'ung et Wang Ying et les « cent fils » par « mille myriades ».

La théorie de M. Wilkinson d'après laquelle les cartes étaient originellement des billets de banque et on jouait avec l'argent pur et simple, trouve ici son principal appui ; mais ce jeu a pu dériver de quelque autre jeu plus ancien précurseur du *fan tan* où on se livrait à des surenchères réciproques comme on le fait dans le *poker* actuel sur une combinaison tenue encore cachée.

Dans la *khan hu* toutes les séries sont semblables ; aucune n'est

## Les jeux en Chine

supérieure à l'autre ; ici au contraire l'as dans les myriades est remplacé par « cent fils » et est supérieur au neuf ; dans les sapèques deux cartes supérieures l'une à l'autre sont introduites et l'as précède encore le neuf et les cartes se prennent dans l'ordre donné (comme dans le jeu français de bataille) c'est-à-dire que le 5 de myriades 500.000 prend le 4 de myriades 400.000 et l'as de rouleaux 10.000 prend le neuf de cordons 9.000.

Dans le cas des deux séries myriades et sapèques nous trouvons l'as considéré comme supérieur au neuf comme dans les jeux européens.

M. Wilkinson considère que ceci est dû au fait de leur mobilité dans les jeux de *khan hu* vu qu'ils entrent dans tant de combinaisons.

Dans les cartes portant ces symboles il existait des petites variations selon les villes : quelquefois l'addition ou la suppression d'un mistigris, tantôt la carte est longue et étroite, tantôt courte et assez large.

Les British Museum et Pennsylvania Museum en possèdent de nombreux spécimens que décrivent leurs catalogues respectifs.

Le jeu qui va être décrit a été rapporté de Chine et M. Chavannes, l'éminent sinologue et professeur au Collège de France, l'a aimablement mis à ma disposition.

Les cartes ont neuf centimètres et demi de longueur sur deux et quart de largeur.

Elles sont en papier huilé qui rappelle la laque des objets chinois ; le dos est décoré de petits carrés blancs et noirs imitant la peau de serpent. Sur la face blanc ivoire les figures se détachent nettement en noir sauf les myriades décorées de figures d'anciens joueurs reproduites en couleur (Fig. 11b).

Sur les mistigris en haut et en bas une portion rouge entoure un médaillon blanc contenant le symbole chinois donnant son nom : au centre la figure représentant une des cinq béatitudes de la vie. Une <sup>p.270</sup> figure en rouge pour les deux premières, la chance, et le confort et la bonne chance ; en rouge et bleu pour la troisième promotion et un

## Les jeux en Chine

traitement assuré ; la quatrième qui représente « la richesse » porte un petit sac d'or ; enfin la « longue vie » (Fig. 11a) apparaît sous la forme d'une figure barbue et âgée vêtue d'une jaquette jaune et d'un pantalon rouge.

Le jeu consiste en trois séries :

Les *ping* gâteaux remplaçant les sapèques.

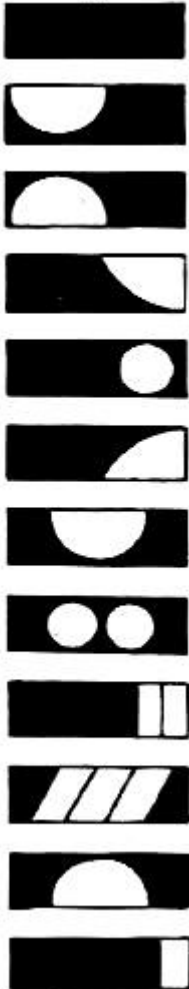
Les *soks* ou cordons.

Les *man* ou myriades.

Les séries sont différenciées par des marques d'index, ainsi que par le chiffre de chaque carte.

**Fig. 12.**

a



Ces marques sont situées sur une bande noire en haut et en bas de chaque carte (Fig. 12).

L'indice des séries est :

Simple noir à gauche pour les *pings* (Fig. 13).

La partie inférieure d'une demi-lune pour les *soks*.

La partie supérieure d'une demi-lune pour les myriades (Fig. 12).

Ensuite il y a une marque spéciale pour chaque chiffre commun à toutes les séries (Fig. 12) :

Pour l'un le coin droit est coupé.

Pour le deux il y a un petit cercle au coin droit.

Pour le trois c'est le revers de l'un.

Pour le quatre un large demi-cercle au centre.

Pour le cinq deux petits cercles en blanc au centre.

Pour le six deux espaces verticaux à droite.

Pour le sept une espèce de scie au centre.

Pour le huit le demi-cercle du quatre renversé.

Et pour le neuf une ligne verticale claire sur la gauche de la carte.

L'objet de ces indices est de permettre au joueur de tenir ses cartes dans le poing et non en éventail, chaque indice dépassant l'autre en une petite série de gradins successifs.

Les cartes à tableaux sont au nombre de trois :

*Hung fa*, fleur rouge.

## Les jeux en Chine

*Prince de mao* remplaçant *pak fa*, fleur blanche.

Et *ts'in man* ou *l'o tsin*, vieux mille. p.271

Les gâteaux sont représentés par des signes conventionnels de même que les *soks* ou *ciota* ; au contraire les myriades sont représentées par *wanza* en forme conventionnelle qui signifie dix mille et pour un chiffre des unités (Fig. 16) ; en outre le centre de la carte porte le portrait d'un joueur célèbre, par exemple le sept représente Chin Ming, le neuf Lei Weng et le quatre Tzà Anor.

Les cartes de chaque série sont répétées quatre fois :  $4 \times 9 = 36$ , cela fait  $36 \times 3$  pour les trois séries, 108, et en plus  $4 \times 3$  pour les cartes à tableaux : en y ajoutant les 5 mistigris on obtient le total de 125 cartes.

On peut considérer ce jeu comme un jeu typique de *khan hu*.

Comme pour les cartes à points nous avons pour celles-ci aussi une forme en os à dos de bambou dans le *chung fa p'ai* dont il existe des spécimens au British Museum et à Pennsylvania, et d'où dérive le grand jeu de hasard chinois actuel joué partout à Pékin, Shanghai, Suchong, Hankow, en Amérique et en Europe par toutes les classes chinoises instruites qui désirent la distraction des grands jeux de chance.

J'ai eu la bonne fortune de pouvoir me faire expliquer ce jeu qui s'appelle *ma-tchio-p'ai* 麻雀牌.

Je me servirai de la terminologie employée dans la province natale de l'ami qui me l'a expliquée.

Le jeu consiste en cent trente-six pièces avec les symboles gravés en couleurs différentes pour les séries sur une face d'os sertie en queue d'aronde dans le dos de bambou (Fig. 13g).

Il y a trois séries de un à neuf répétées quatre fois : à savoir :

*Tungtze* ou *pingtze* ou gâteaux (Fig. 13d),

*Tchantze* ou *saultze* ou cordons (Fig. 13e),

## Les jeux en Chine

*Wanza* (Fig. 16) myriades représentés par des numéros.

Les as sont représentés par des dessins spéciaux. Un rond très décoratif pour les *pingtze*, un oiseau (Fig. 13h) pour les *tchantze* et le chiffre pour les myriades.

En outre il y a une série de primes spéciales et plusieurs primes générales.

— **Les primes spéciales** sont au nombre de quatre.

Quelquefois elles sont représentées par des symboles représentant les 4 directions est, sud, nord, ouest ; d'autres fois par les titres : duc, marquis, général ou intendant (Fig. 13b), et ministre.

Il y a quatre exemplaires de chacune et il faut qu'elles soient dans la main de celui à qui elles appartiennent par leur position ; si au contraire elles sont dans la main d'un autre joueur elles n'ont aucune valeur.

Si le premier joueur représentant l'est tient les quatre ou trois primes est (ou les 3 ou 4 ducs), ses gains sont doublés.

S'il n'en a que deux cela lui vaut deux points.

Primes spéciales :

S'il en a trois dès le début dans la main :	8 points.
S'il en a quatre dès le début dans la main :	32 — .
S'il en a trois il tire une quatrième :	16 — .
S'il a tiré successivement les trois :	4 — .
S'il n'en a que deux :	2 — .

— **Primes générales.** — Les primes générales au contraire ont toujours leur valeur quelle que soit la main dans laquelle elles tombent. Elle sont : *tsung* centre ; *long* dragon (Fig. 13a) ; *fa* prospérité ; *fong* phénix (Fig. 13c) ; *pae* blanc (Fig. 13i).



## Les jeux en Chine

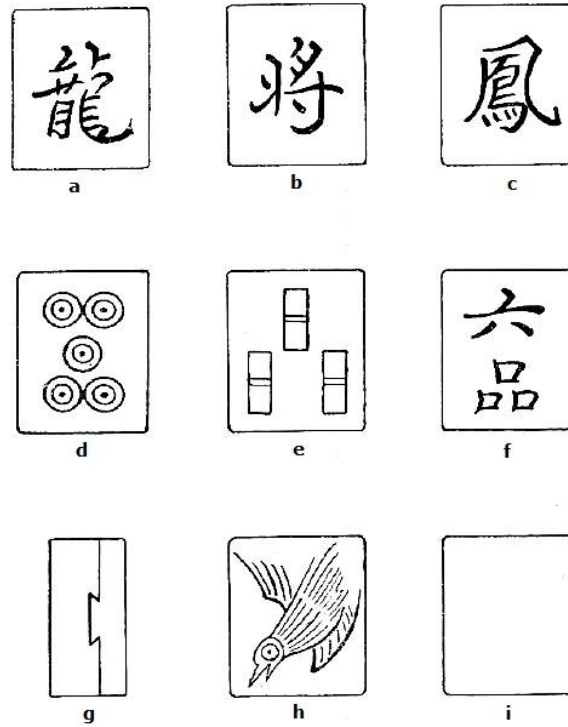


Fig. 13.

La main qui contient dès le début	2 gagne	2 points.
La main qui contient dès le début	3 gagne	8 — .
Si on tire	3 gagne	4 — .
La main qui contient dès le début	4 gagne	32 — .
Si on tire	4 gagne	16 — .

En plus il doublent tous les autres points que l'on a dans la main. p.273

**Manière de jouer.** — Il y a quatre joueurs qui se placent en face deux à deux comme pour une partie de whist.

On jette le dé pour savoir celui qui doit commencer et qui est censé être à l'est.

Les dominos, empilés deux sur deux, sont disposés en quatre lignes autour d'un carré vide.

Le premier joueur prend sept double dominos, c'est-à-dire quatorze dominos commençant en face de lui, les autres en prennent seulement treize mais, comme le premier joueur doit en rejeter un de suite qu'il place dans le carré vide il ne conserve que treize, et le jeu commence.

## Les jeux en Chine

Le deuxième joueur tire une nouvelle pièce, soit dans la masse suivant l'ordre soit en ramassant la pièce que le premier joueur a rejetée sur le dos dans le centre.

Si cette nouvelle pièce améliore sa main il la garde et rejette à son tour une de ses pièces qu'il dépose sur le dos dans le carré vide.

Le troisième joueur à son tour fait de même, puis le quatrième et le tour revient au premier joueur et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un des joueurs complète sa main : alors la partie est finie.

**Pour compter les points.** — On distingue d'abord l'as et le neuf de chacune des trois séries qui compte les mêmes points que les primes, c'est-à-dire quand on a trois ou plus.

3 dès le début :        8 points.

Si on tire :            4 — .

4 dès le début :        32 — .

Si on tire :            16 — .

Mais il ne doublent pas les autres points comme le font les primes.

Les autres combinaisons donnent des points mineurs.

**Les combinaisons.** — Le jeu consiste à former diverses combinaisons de séquences de trois ; ou trois du même chiffre de la même série, ou des primes.

Les séquences 3, 4, 5 ou 5, 6, 7 par exemple de la même série servant à former le jeu ne donnent cependant en elles-mêmes aucun point pour le jeu.

**Pour former le jeu.** — Chaque joueur a treize pièces dans la main ; cela fait quatre séries de trois plus un, alors la main est faite ; mais pour finir le jeu et gagner la partie il faut une quatorzième pièce que le joueur doit trouver pour accorder avec la pièce impaire ; ou pour compléter un des groupements de trois s'il a déjà eu le compagnon de la pièce impaire.

Cette quatorzième pièce complète la « base » du jeu et compte pour des points selon la manière dont elle est employée.

## Les jeux en Chine

Une série d'exemples pratiques feront comprendre le jeu (Fig. 14).

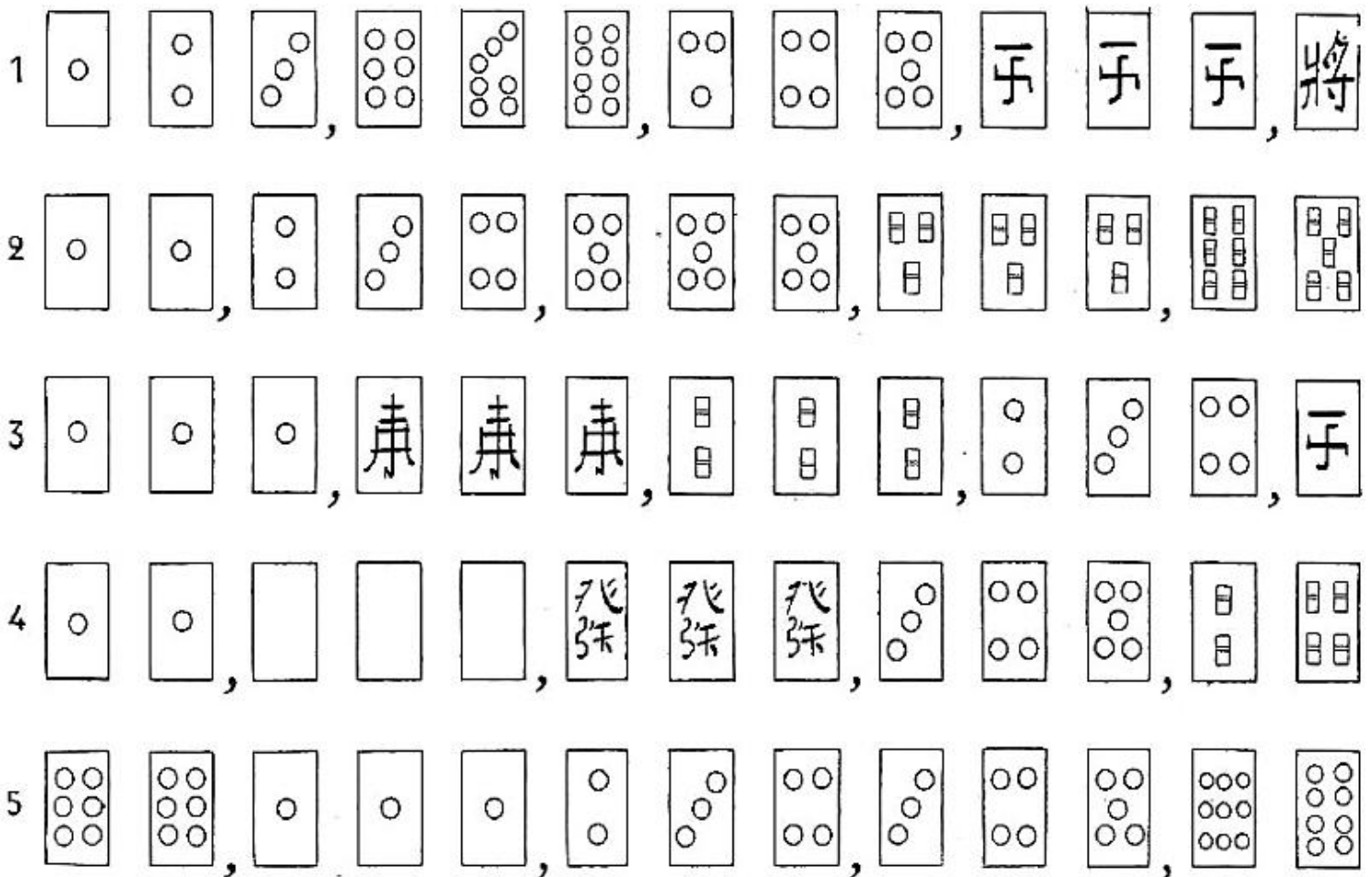


Fig. 14.

— Premier exemple (Fig. 14.1). — p.275 Il y a trois séquences, 1, 2, 3, et 6, 7, 8 de *pingtze* puis 3, 4, 5 de *pingtze* (ou autre série), puis trois as de *wanza* et une prime spéciale le général, pour sortir il faut un second général.

À la fin du jeu on compte dix points qu'on appelle les points de base.

Le deuxième général a été tiré de la masse et les deux généraux ne comptent que pour deux points et ne doublent pas le résultat.

Alors on compte les points ainsi :

Les 3 as de *wanza* (on les suppose pour la commodité tenus dans la main dès le début) c'est-à-dire 8 points.

Alors 8 (as) 2 (généraux) 10 (base) = 20 points.

## Les jeux en Chine

— Deuxième exemple (Fig. 14.2). — On a dans la main deux as, une séquence 2, 3, 4 ; deux triplettes 5, 5, 5 et 3, 3, 3, puis un six et un cinq de *saultze* ; pour compléter la main il faut trouver ou un 4 ou un 7, pour faire 4, 5, 6 ou 5, 6, 7.

Cette combinaison est plus avantageuse parce qu'elle donne une double chance de former le jeu.

Le calcul sera :

3 cinq de <i>pingtze</i> originel :	4
3 trois de cordons :	4
La base	10 = 18 points.

— Troisième exemple avec prime spéciale (Fig. 14.3). — Supposons que le premier joueur a trois as, puis les trois primes spéciales est, puis une triplette de cordons, une séquence de *pingtze* et l'as de *wanza*. Si un autre as de *wanza* sort il gagne.

Alors le résultat se chiffre ainsi :

3 as de <i>pingtze</i> originels :	8 points.
3 est originels :	8 — .
3 cordons originels :	4 — .
La base :	10 — .
Et le reste :	2 — .

Quand on ne peut tirer qu'une carte pour terminer elle s'appelle le « reste » et vaut deux points.

Dans l'exemple précédent (2) il pouvait être un de deux et ne comptait pas.

$$8 + 8 + 4 + 10 + 2 = 32 \text{ points.}$$

Mais on a la prime spéciale est qui double tous les autres points en plus, alors  $32 \times 2 = 64$  points.

— Quatrième exemple avec prime générale (Fig. 14.4). — Deux as de *pingtze*, trois primes blanches, trois prospérités, trois, quatre, cinq, et deux, et quatre en cordons, il faut le trois de cordons pour sortir.

## Les jeux en Chine

p.276 Alors nous avons :

3 blancs originels : 8 points.  
3 prospérités tirées : 4 — .  
La base : 10 — .  
Le *reste* (3 cordons) : 2 — .

Alors  $8 + 4 + 10 + 2 = 24$ , doublé pour la prime blanche  $24 \times 2 = 48$ , puis doublé une seconde fois pour la prime « prospérité »  $48 \times 2 = 96$ .

— Cinquième exemple (Fig. 14.5). — Redoublement de la même couleur et même série.

On redouble le résultat du jeu à cause de la même couleur ou de la même série.

Si on a dans la main par exemple 13 *pingtze* sans mélange d'autre série comme dans cet exemple 6, 6 ; 1, 1, 1 ; 2, 3, 4 ; 3, 4, 5 ; et 8, 9, si le 7 sort on gagne la partie.

Alors le résultat sera :

3 as *pingtse* originels : 8 points.  
La base : 10 — .  
Le reste : 2 — .

$8 + 10 + 2 = 20$  points.

Doublement trois fois :  $20 \times 2 \times 2 \times 2 = 160$  points.

Le maximum qu'on pourrait avoir serait une main contenant :

Les quatre primes spéciales : 32 points.  
Trois fois trois primes générales : 24 — .  
La base : 10 — .  
La sortie : 2 — .

$32 + 24 + 10 + 2 = 68$  points.

On le doublera quatre fois pour les quatre primes spéciales et 3 générales.

$68 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 = 1.088$  points.

À Pékin des gros joueurs ont joué parfois à dix dollars le point ce qui représentera (cela est possible mais peu probable) 10.880 dollars la partie.

## Les jeux en Chine

Mais en général le jeu se joue beaucoup plus modestement. On limite le nombre de points possibles à 300 ou 400 et on joue à 10 centimes le point : limité à 300 points, le maximum sera 30 francs et le minimum 1 franc en cas d'une base seulement.

Celui des quatre joueurs qui sort le premier est le gagnant ; et les trois autres joueurs doivent lui payer les points gagnés sans aucune déduction.

p.277 Si aucun des trois autres joueurs n'ont gagné des points la partie est terminée, mais s'ils ont aussi gagné des points, ils se paient entre eux les différences.

Exemple : N° 1 gagne 100 points à dix centimes le point, chacun des autres joueurs lui paye 10 francs. Si parmi les trois autres il y en a un qui a 40 points, un second 30 points et un troisième 20 points, le second paiera au premier 10 points ou 1 fr. et le troisième 20 points ou 2 fr. Le second à son tour recevra du troisième 10 points ou 1 fr.

Dans ce jeu il y a trois séries de 1 à 9 répétées quatre fois faisant 108 pièces, puis 4 primes spéciales, et 3 primes générales répétées quatre fois chacune ce qui fait 136 pièces.

Une des primes supplémentaires est toujours représentée en blanc, alors il y a des blancs supplémentaires en plus qui servent en cas de perte pour remplacer le domino perdu. On y fait graver le symbole de la pièce qui manque.

En jouant avec la prime on ne se sert d'aucun quatre de ces dominos blancs, et alors tous ont le même âge et la même coloration et peuvent ainsi se remplacer l'un l'autre sans que le nouveau domino soit remarquable parmi ses congénères.

Ceci fait que le nombre des dominos est variable mais tous au-dessus de 136 n'affectent pas le jeu et ne sont que des réserves.

\*

## Les jeux en Chine

En dehors de ces jeux de *p'ai* il y en a une grande quantité d'autres, mais ils ont un caractère plus familial ; ils conviennent aux enfants, ou aux personnes menant une vie plus retirée qui désirent ainsi tromper leurs loisirs comme nos jeux de patience actuels ou des proverbes.

Comme exemple on peut citer la leçon d'écriture. Il y a une série de caractères très conventionnels, même si conventionnels qu'un étudiant chinois ordinaire ne pourra se débrouiller facilement : mais ce ne sont que des paroles. Chaque carte porte un de ces caractères et se répète six fois sauf une carte qui se répète sept fois : en plus il y a trois *kams*, le bonheur, la promotion et la vieillesse, mais ce sont toujours des symboles, le jeu se joue toujours sur le principe de *keemapow* ou le jeu de cartes portant les figures des échecs.

Les cartes ne se prennent pas mais servent seulement à faire certaines combinaisons.

Tantôt ce sont des cartes basées sur une formule de bonne chance, tantôt elles ont un caractère arithmétique.

En un mot chaque inventeur de cartes chinoises a basé son idée sur les grandes lignes des jeux classiques : *t'in kau*, *keemapow* ou *kanhu*, puis il a donné libre exercice à son imagination ; même des idées religieuses et superstitieuses n'ont pas été laissées de côté.

Actuellement en Amérique, parmi les ouvriers chinois, on vend des jeux de cartes qui sont devenus de purs talismans et ne servent plus à jouer. <sup>p.278</sup> On y voit une espèce de taoïsme, regardée comme une protection pour les morts contre les mauvais esprits. Elles portent le nom de *ts'eung kwan chi p'ai* ou cartes du commandeur en chef. Elles sont considérées comme un talisman très puissant pour chasser les mauvais esprits et on les place sur le cercueil d'un mort dont on veut déplacer le cadavre.

On les appelle quelquefois les trente-six généraux célestes et les soixante-douze esprits malins terrestres.

Dans un autre ordre d'idées on les appelle quelquefois les « 108 cartes », car on les considère comme étant les 108 personnages d'un roman écrit par Shi Nai Ngnan sous la dynastie de Yuen AD 1280-1368.

## Les jeux en Chine

**Résumé.** — De cette étude très sommaire il ressort que la Chine a suivi une évolution très logique dans ses jeux depuis la plus haute antiquité jusqu'au point culminant de son développement littéraire et artistique dans les dernières années de la dynastie des Song où la littérature et les arts, en même temps que l'imprimerie, avaient atteint un tel épanouissement que les savants du temps les ont cristallisés dans leurs ouvrages et ont réuni le fondement de leurs classiques pour l'instruction des générations suivantes.

Alors les connaissances acquises formèrent un bloc qu'on conserva jalousement et sur lequel on vécut désormais ; le peuple chinois fatigué de son effort, gêné par des invasions de nouvelles races, voulut jouir de cette récolte classique et l'influence vivante et novatrice de la Chine fut éclipsée par des nations plus jeunes ; la vague de la civilisation militante quitta la Chine rendue paisible par la culture et les belles manières et se transporta vers l'ouest où elle prit une forme plus vigoureuse, plus batailleuse avec les croisades et les incursions musulmanes. Mais la philosophie chinoise s'était infiltrée dans l'Asie et de l'Asie sous une nouvelle forme en Europe.

Même en ne faisant qu'un petit examen très superficiel des légendes et des livres chinois on rencontre une foule de choses qu'on a connues sous une autre forme en Europe où on en attribue la découverte à des contemporains de l'époque du XVI<sup>e</sup> et XVII<sup>e</sup> siècle. Viennent-elles de Chine ou ont-elles évolué dans des conditions et des situations analogues selon la loi de Lamarck ? Il est difficile de le dire. Mais plus on fait de recherches, plus on rencontre des choses qui tirent leur origine de Chine et quand on se rappelle le grand développement du commerce chinois en Asie et sur les côtes africaines au moment même où les Romains combattaient contre les peuples d'Afrique ou plus tard lorsque les chevaliers féodaux partirent combattre accompagnés de suites nombreuses en Terre Sainte, on doit moins s'étonner de retrouver des influences et des idées nées chez un peuple essentiellement féodal adoptées et assimilées par un peuple également féodal.



## Les jeux en Chine

Le jeu basé sur le hasard, sur l'inconnu, l'esprit d'imitation et une certaine singerie et espièglerie parmi les soldats, tout s'est trouvé combiné pour faciliter la reproduction et l'introduction chez nous des idées asiatiques qui se trouvaient sur place déjà modifiées et altérées mais qui étaient <sup>p.279</sup> pourtant souvent venues directement de Chine. On a voulu attribuer l'introduction des cartes en Europe à Marco Polo ou à un des Polos ou autres aventuriers qui sont allés en Chine ; un autre auteur au contraire a voulu les faire venir d'Égypte, d'autres de l'Espagne ; mais il faut remarquer qu'elles font toutes leur apparition assez simultanément avec l'imprimerie en Europe.

On trouve dans la Bibliothèque Nationale parmi les manuscrits un très vieux livre chinois de cent problèmes des échecs chinois (Nouveau fonds 1089).

Abel Rémusat favorise la théorie que les cartes modernes ont dérivé de celles de Chine. Merlin et suivant lui M. Henri d'Allemagne sont d'opinion contraire.

Singer (recherches 1816) est d'avis que l'art de graver sur le bois et les cartes a pu être introduit de Chine en même temps, ce qui paraît très possible.

Il peut aussi se faire que les négociants chinois ou juifs établis déjà depuis longtemps en Chine eux-mêmes ou les marinières les eussent apportées avec eux. Ce qui est certain toutefois c'est qu'on attribue l'invention de l'imprimerie à l'Allemagne et qu'actuellement la plus ancienne description de cartes authentiques en Europe nous vient d'un manuscrit allemand écrit par un certain Johannes Moine en 1377 dans le manuscrit (Eq. 2419) conservé dans le British Museum. Il s'intitule *De moribus et Disciplina Humana conversationis* ; et il contient une description de « ludus cartorum » introduit vers la même année dans son pays.

De ce M. S. il apparaît que même alors que la composition exacte du jeu n'était pas encore fixée définitivement il contenait cinquante-deux cartes seulement avec les signes italiens, et était pratiquement identique à la succession moderne du whist.

## Les jeux en Chine

Un peu plus tard (1450-1470) dans un volume de sermons que possède actuellement M. Robert Steele, l'auteur de ces sermons prêche contre les jeux de hasard dont les favoris à ce moment étaient les dés, cartes et triomphes. Et il décrit les cartes comme étant composées de quatre séries <sup>p.280</sup> coppa, spada, danari et bastone pendant que les triomphes étaient les vingt-deux emblèmes des tarots sans chiffre.

De ces documents, M. O'Donoghue écrivant en 1901 <sup>1</sup>, arrive à la conclusion que pendant longtemps il avait existé un jeu de triomphes ou tarots en Italie contemporain d'un jeu de cartes avec numéros mais distincts l'un de l'autre, et que la fusion ne s'est faite que beaucoup plus tard vers le XV<sup>e</sup> siècle.

M. Wilkinson a publié dans l'*Anthropologia* en 1895 une communication intitulée *The Chinese Origin of Playing Cards* où il exprime l'opinion que les cartes européennes dérivent des cartes chinoises d'une part du *t'ienkiu* (le *t'in kau* de Culin) et d'autre part d'une variété de *lieh chieh* le *lok*. Suivant Singer croit-il que le jeu put être introduit par les Polos et il donne une ingénieuse théorie pour démontrer que les *danari* ont pris origine dans les *sapèques* (Fig. 10b), les *bas-toni* dans les *cordons* (Fig. 15b), les *spade* dans les *rouleaux* (Fig. 15c), et enfin que les *coppe* ne sont que le chiffre *wanza* des myriades à l'envers (Fig. 16 : 万 五).

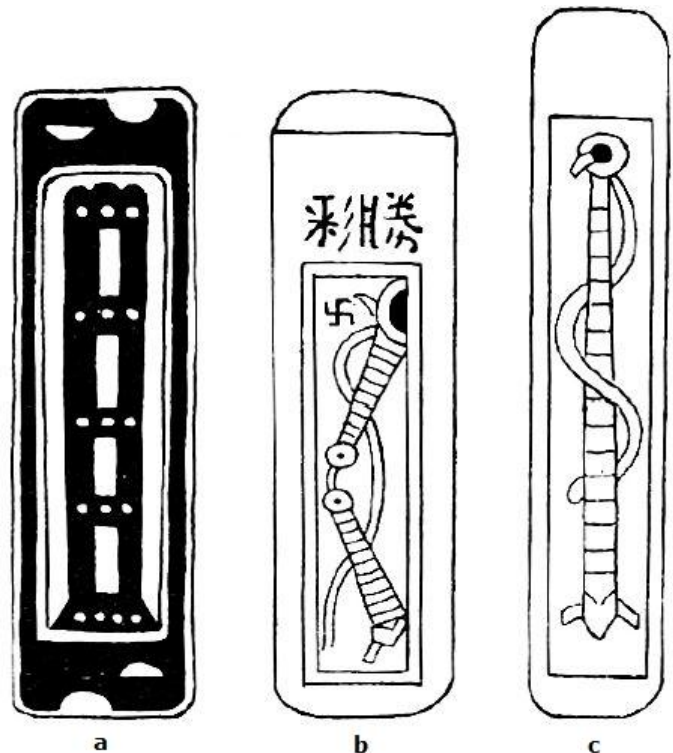


Fig.15.

En vue des faits nouveaux cités par M. O'Donoghue et ses conclusions, il nous semble permis de modifier et d'étendre quelque peu cette théorie.

<sup>1</sup> [O'Donoghue, Catalogue Playing Cards, London.](#)

## Les jeux en Chine

Nous savons qu'à son apogée le commerce chinois avait pénétré partout en Asie et que ses marins fréquentaient les côtes d'Égypte, et qu'un peu plus tard les Croisés pénétraient en Terre Sainte. Il est permis de croire que ces soldats ou marins ont pris connaissance de ces jeux si naturellement qu'ils n'ont pas cru nécessaire de noter le fait.

Le jeu de *tarocco* consiste en un jeu de 56 cartes et vingt-deux tarots représentant les vertus et les emblèmes comme les cartes « civiles » du *t'in kau*. Le double quatre l'« Homme » pouvait très bien suggérer l'« Empereur », autres l'« Harmonie », la « Justice » et ainsi de suite.

Dans le *t'in kau* il y a vingt-deux civils et dix militaires, mais c'est le jet du dé qui décide quelle série des deux on emploie et l'autre est laissée à part. Les noms des civils étaient faciles à retenir pour les étrangers ; au contraire les chiffres militaires étaient plutôt difficiles. On les négligea. Cependant il y avait la petite carte 1/2 servant de prime car si elle gagnait la dernière levée, elle comptait double, et en plus, elle avait la qualité spéciale de prendre partie à la plus haute combinaison (le neuf suprême) aussi bien que de pouvoir être la plus petite carte du jeu comme l'as l'est actuellement en certain jeu. Alors on l'a conservé comme le 22<sup>e</sup> tarot sous le nom de *matto* et nous avons les « Triomphes ».

Il y avait un autre jeu ayant un air d'affinité avec le *t'in kau* ; c'était p.281 les échecs sous la forme de Keemapow, où on rassemblait un plus grand nombre de cartes, en faisant de vrais tableaux ; par exemple : roi, un chambellan, un ministre d'une même couleur et quatre soldats de couleurs différentes. Un pas en avant est facile, si on quadruple les figures Rey Caballo Solo pour les quatre couleurs des soldats, comme *Tin* et on prend neuf soldats de chaque couleur comme *Kau*. Nous avons les 46 cartes du jeu naturel espagnol.

Il reste les quatorze cartes en quatre séries des tarots, le jeu de 56 cartes. M. Wilkinson nous fait remarquer que, dans la variété *lok* du *lieh chieh* venant de Tapu près de Swatow, on trouve quatre cartes spéciales « fleur blanche », « cent myriades », « mille myriades », et

## Les jeux en Chine

« myriades myriades » (vieux mille).

Avec les souvenirs du roi (vieux mille), chambellan, ensuite reine (100.000), ministre, ensuite chevalier (10.000) on pourrait considérer *fleur blanche* comme 1.000 (dix cents) et de là tirer la carte dix ; puis par une espèce de pléonasme, oubliant que *fleur blanche* était déjà représentée par le dix, on l'a réintroduit sous la forme d'une autre figure « le page ».

Sans « le page », nous avons le jeu de 52 cartes dont parle Johannes, moine en 1377, l'ancêtre de nos cartes actuelles ; avec « le page », les 56 cartes et qui avec les *attuti* compose le jeu de tarocco. Au XV<sup>e</sup> siècle, quelque souvenir a pu très bien rappeler les dix militaires du *t'in kau* aux Italiens, qui, sans se souvenir de l'histoire, ont simplement adjoint un jeu de *lok* sous sa forme italienne aux Triomphes et ont ainsi produit le jeu de famille de tarocco, dont les origines étaient disparues dans l'antiquité.

Ainsi nous avons suivi le développement des jeux les plus simples aux plus compliqués ; nous l'avons vu le plus souvent coïncider avec les événements saillants de l'histoire politique de l'empire chinois ; puis, dépassant les frontières, venir probablement constituer les premiers fondements sur lesquels se sont édifiés la plupart des jeux européens du XV<sup>e</sup> siècle, pour se fondre ensuite dans les quelques jeux actuels en y perdant leurs caractères primitifs.

\*