

LES VICES ET LES VERTUS : QUELQUES JEUX ITALIENS DU XVIIIÈME SIÈCLE

Franco Pratesi

Cosme III de Médicis, grand-duc de Toscane, émit, le 11 avril 1714, un bando («décret») interdisant un jeu de cartes peu connu et non conventionnel, que l'on avait apparemment introduit pour éviter la taxation (1). Le jeu se composait de trois séries de 13 cartes, caractérisées par leur signification générale: mauvaises, bonnes ou indifférentes. Mais l'arrêt de Cosme III laisse entiers au moins deux problèmes.

D'abord, l'émergence de ce curieux jeu lui-même: le décret nous apprend que 13 cartes représentaient – ou évoquaient – les vertus et que 13 autres montraient les vices. En revanche, rien n'indique ce qu'il y avait sur les cartes «indifférentes», même s'il paraît évident qu'elles étaient illustrées aussi. Le simple fait qu'un décret ait été pris pour en arrêter la diffusion prouve bien qu'il y avait plusieurs jeux en circulation.

Un cas semblable nous est fourni par le jeu de G.M. Mitelli, paru en 1690, intitulé *Gioco del Passatempo*, qui comprend 40 cartes. Si l'on se souvient que la carte n° 20 n'est que la règle du jeu, le jeu se compose alors de 39 représentations de vices, de vertus et d'autres sujets. Quelques cartes, notamment, offrent une signification intermédiaire entre vices absolus et vertus insignes. En fait, les cartes de Mitelli se divisent en deux séries de 20 cartes seulement: les «trionphes» (*trionfi*), signalés par des étoiles, et les «petites cartes» (*cartazze*), marquées par des points. Le jeu interdit à Florence quelques années plus tard ne peut donc être, au mieux, qu'un développement ultérieur de l'idée de Mitelli.

Le second problème touche à l'histoire même des jeux de cartes. Comme nous n'avons aucune information sur le jeu que l'on pratiquait avec ces cartes interdites, il semble impossible que l'on n'ait pu jouer avec elles aux jeux les plus courants. Comme le but premier était d'éviter toute taxation, le jeu ne paraît pas, pourtant, avoir été conçu pour un jeu nouveau. C'est pourquoi la question reste posée de savoir quel jeu ordinaire pouvait bien se jouer avec 39 cartes, de surcroît divisées en trois séries de bonnes, mauvaises ou indifférentes.

A partir de ces seuls éléments et du matériel bibliographique à ma disposition, je n'aurais certainement pas réussi à résoudre ces problèmes. Heureusement, l'intervention de Sylvia Mann (qui m'a signalé les jeux ITA 92 et Schreiber I. 138) et celle de Thierry Depaulis (qui m'a fourni la documentation et m'en a indiqué d'autres, tout en m'encourageant à poursuivre cette étude) ont permis de répondre à la question. En fait, non seulement on retrouve des jeux qui ont les caractéristiques décrites par le *bando* de Cosme III, mais les cartes elles-mêmes indiquent avec suffisamment de précision le type de jeu pour lequel elles étaient utilisées.

* * *

Un jeu de 39 cartes est quelque chose d'assez étrange, au point de rendre improbable une identification: celui qui l'examine aura tendance à assigner inévitablement les cartes à un nombre plus grand, car l'idée même de l'appartenance de cartes isolées à un ensemble de 39 cartes, en trois séries de 13, n'a pas été jusqu'ici retenu comme une solution possible. Il ne semble pas, d'ailleurs, que de tels jeux aient été signalés.

Pourtant, trois bois de moulage de la collection Cary (2) peuvent difficilement être interprétés autrement. Ici, on a en réalité de curieux nombres, comme treize cartes par moule, formant un total de 39, et des figures qui offrent avec les cartes recherchées plus qu'une simple correspondance. Les trois séries décrites – positive, négative et neutre – sont ici mélangées sur trois bois, mais on peut aisément les regrouper en vertus (*silenzio*, *modestia*, *penitenza*, *prudenza*, *umiltà*, *carità verso il dio*, *studio*, *delicatezza*, *pazienza*, *giustizia*, *sincerità*, *ubbidienza*,

dignità, semplicità, libertà,...), vices (intemperanza, accidia, disubidienza, ingiustizia, leggerezza, superbia, avarizia, collera...) et indifférentes (ricreazione, vivacità, ballo, canto, suono, ...).

Peut-être certaines des cartes en question pourraient-elles passer d'une série à l'autre à la faveur d'un examen plus approfondi, ce que je n'ai pas eu l'occasion de faire, mais il n'en reste pas moins que l'essentiel est conforme au jeu que nous cherchons; de fait, ces cartes portent non seulement les images des sujets représentés, mais aussi un titre. En outre, certaines des cartes affichent une légende avec la somme à recevoir ou à donner, ou une action à accomplir. Cela permet de rapprocher la règle de jeux typiques de l'époque, surtout de ceux qui utilisent des dés. Une fois de plus, Mitelli et ses jeux reviennent à l'esprit, mais aussi d'autres jeux de dés traditionnels comme «*carica l'asino*» ou «*pela il chiù*» (le «jeu de la chouette», en français) (3). Mais certains jeux de cartes ne paraissent pas éloignés de ce modèle, comme la *tontine*, de structure très semblable, qui est alors assez répandue en France (4); par certains aspects semblables, il faut aussi citer le jeu italien du *cuccù*, qui avait un succès considérable à la même époque.

Le type de jeu pour lequel ces cartes ont été faites est extrêmement simple et on peut le résumer schématiquement ainsi: si le sort accorde à un joueur une carte de «vice», celui-ci doit payer quelque chose – à son ou ses adversaire(s) ou à la caisse, tout cela selon des règles précises –; s'il s'agit d'une carte de «vertu», il reçoit un paiement, et si c'est une carte «indifférente», il n'y a pas de mouvement d'argent. A un schéma aussi simple, on comprend qu'on ait ajouté diverses variantes. En premier lieu, les paiements semblent différenciés en simples ou multiples, en fonction d'une sorte de hiérarchie des vices et des vertus. En outre, la règle exige, dans des cas extrêmes, de prendre ou de payer à la caisse autant de pièces qu'il y a de joueurs.

Bien qu'ils forment un ensemble de 39 cartes, un examen attentif des trois bois de la collection Cary montre qu'ils n'étaient pas destinés à un seul jeu: il manque diverses figures, surtout dans les vices et les cartes indifférentes; en outre, il y a des figures en double, comme *carità verso il Dio* sur le bois A et *carità verso Idio* sur le bois B; d'autre part, aux deux dernières figures équivalentes sont associées des valeurs de paiement, versées ou perçues, différentes, ce qui indique un petit changement dans les détails de la règle du jeu. En somme, les trois bois de la collection Cary appartiennent au moins à deux jeux distincts de ce même type.

Il existe probablement d'autres jeux italiens similaires qui n'ont pas été jusqu'ici identifiés comme tels et que l'on pourrait ajouter à ces trois bois de 13 figures. Ils peuvent être de provenances diverses: même si c'est un décret florentin qui nous a mis sur leur pistes, il n'en découle pas nécessairement que de tels jeux avaient une origine ou une diffusion centrées autour de Florence. Ils semblent en revanche avoir été en vogue dans une grande partie de l'Italie, avec, éventuellement, des points forts à Bologne et à Venise.

* * *

Si aucun ensemble complet de 39 cartes correspondant au *bando* de Cosme III n'a été retrouvé, on peut tout de même signaler un autre jeu, très semblable par le principe et le type de règle, dont nous avons quelques témoignages conservés dans différents musées. Les dimensions des cartes sont elles aussi voisines, qui passent de 86 x 55 à 87 x 60 mm.

Commençons donc par examiner le jeu de la collection Cary ITA 92 (5): il s'agit de 38 gravures subsistant sur un total inconnu, que l'on peut tenter de répartir en vertus (Silenzio, Modestia, Sincerità, Pazienza, Giustizia, Penitenza, Confidenza, Perseveranza, Carità, Carità perfetta, Distacco, Tranquillità, Buona indole), vices (Loquacità, Finzione, Colera, Ingiustizia, Accidia, Avarizia, Disubbidienza, Superbia, Diffidenza, Instabilità, Vendetta, Amor proprio) et — si l'on veut — représentations indifférentes (Compassione, Civiltà, Nobiltà, Miseria, Vivacità,

Litteratura, Canto, Ricreazione, Morte, Angelo, Tempo, Premio). En réalité, les cinq dernières cartes s'avèrent appartenir à une série supplémentaire de «Triumphes»: l'abréviation «Tri.» (*Trionfi*) apparaît sur les cartes en question, de même que, sur les autres cartes, les lettres «Viz.», «Vir.» ou «Ind.» qui s'éclairent tout à fait à la lumière du décret de Cosme III.



La planche décrite par le Dr Milano (6) paraît bien être du même type (fig. 1). La gravure montre vingt-cinq cartes: vices (trois), indifférentes (quatorze, ces dernières portant la seule

mention «Ind.»), ainsi que 8 «Triumphes», indiqués par l'abréviation «Tri.». Les vertus n'apparaissent pas sur cette feuille, mais il est facile de supposer qu'il existait une planche analogue comportant les autres vices (onze) et toutes les vertus (quatorze), dont l'existence est par ailleurs prouvée par les références à la règle du jeu indiquées sur les cartes existantes. Il s'agit donc ici d'un jeu de deux fois 25 cartes, subdivisé en trois séries de quatorze (avec les mêmes significations déjà remarquées), avec, en plus, huit «Triumphes», qui ont pour fonction d'augmenter les enjeux.

Etant donnée leur grande analogie avec les tarots, il n'est pas inutile de présenter ici en détail ces huit cartes: 1- Diavolo, 2 - Mondo, 3 - Morte, 4 - Castigo («punition»), 5 - Angelo, 6 - Tempo, 7 - Premio («récompense»), 8 - Buona Indole («bon caractère»). Bien que les sujets soient pour la plupart classiques, l'iconographie est différente de celle des tarots courants, comme on peut le constater avec la figure 1, montrant un diable le corps couvert d'écaillés, avec un trident, un pagne et une posture fort éloignée de ce qu'elle est dans les tarots. Dans la règle du jeu, chaque figure augmente d'une unité le paiement à recevoir, quand elle est associée avec une vertu ou un vice. Une exception: les «triumphes» 4 et 7, qui échappent à la règle, ne peuvent s'associer qu'avec les cartes d'une seule série; la punition (Castigo) associée à un vice accroît la somme à verser de deux unités, la récompense (Premio) augmente de deux le gain d'une vertu.

Un jeu complet de 50 cartes, identique, est conservé dans la collection Schreiber du British Museum (7). Son examen permet de lever certains des derniers doutes, spécialement quant aux trois vertus qui ne sont représentées ni sur la feuille milanaise, ni sur le jeu Cary ITA 92 (voir tableau ci-contre). Un quatrième exemplaire est détenu par la Caisse d'épargne de Bologne (cf. Hoffmann/Kroppenstedt, *Wahrsagekarten*, 1972, p. 9, fig. 4).

* * *

On peut donc affirmer que l'on a retrouvé la trace certaine d'au moins deux jeux qui correspondent aux caractéristiques signalées dans le décret de 1714 et quatre exemplaires d'un jeu de 50 cartes qui semble dériver des premiers. En réalité, n'étant pas spécialement compétent en matière de datation de gravures, je ne peux exclure que le jeu à 50 cartes ait directement précédé celui à 39, même si, en général, les catalogues datent ces cartes de 1750 environ, voire de 1770. Il pourrait tout aussi bien s'agir alors de la réapparition, peut-être avec de nouvelles règles, d'un jeu déjà connu au XVII^e siècle (8).

Le décret de Cosme III s'est donc révélé utile pour l'identification de ces jeux. En effet, dans presque tous les cas cités, on n'était pas arrivé jusqu'ici à reconstituer le nombre total de cartes originellement contenues dans un jeu. De leur côté, les jeux découverts lèvent les incertitudes qui restaient après l'examen du décret: comment étaient les figures «indifférentes», quelles étaient les règles du jeu. Au-delà des divers points qui pourront être éclaircis par la suite, la connotation florentine, qui avait servi de point de départ à notre enquête, subsiste bien. Mais elle apparaît désormais comme une délimitation trop étroite pour un type de cartes et de jeu qui avait, à l'époque, c'est certain, une diffusion bien plus large. Enfin, il n'est pas invraisemblable que les experts réussissent rapidement à ajouter d'autres exemplaires à la liste et à reconstituer une chronologie plus exacte de l'introduction et des différentes versions de ces cartes ainsi que des règles auxquelles on y jouait.

Notes

1. Voici le texte du décret:

Bando e proibizione di un nuovo Gioco di Carte basse del dì 11 Aprile 1714 ab Inc.

(...) *Il Serenissimo Gran-Duca di Toscana, e per S.A.R. L'Illustr. Sig. Zaccheria Seratti Auditore Fiscale delta prefata A.R. ed in quanto parte, corne soprintendente all'Appalto del Bollo delle Carte da giocare, sapendo essere stato introdotto in questi felicissimi Stati un nuovo gioco di Carte composto di varie figure alludenti a numero tredici Virtù, nurnero tredici Vizzi opposti, e numero tredici Carte indifferenti, che in tutte fanno il nurnero di trentanove Carte, colle quali pubblicamente si vâ giocando; e perché questa sorte di Carte non sono state, ne starmpate, ne bollate con il corrente bollo, corne dovevano, e corne viene ordinato dalla Legge dell'anno 1619, disponente sopra tal particolare, ed apportando pregiudizie, e all'Appalto, e all'Appaltatore protempore. Che però volendo l'A.S.R. rimediare a questo disordine, fa perciò pubblicamente bandire, e notificare a qualunque persona di qualsivoglia stato, grado, e condizione, che in avvenire ardirà usare, stampare, ritenere, o ridurre in grado terminate le sopraddette Carte, o Stampe di esse, senza averle denunziate al Fisco, o bollate, con il corrente Bollo cada in pena di scudi 300 d'Oro per ciascheduno paio in ordine alla prodetta Legge de' 3 Dicembre 1619, e da applicarsi conforme alla disposizione della medesima Legge, e tutto in augumento d'altro Bande pubblicato sopra tal materia l'anno 1711. E tutto &c. mand. &c. Alessandro di Grazia Canc.* (reproduit dans: Lorenzo Cantini, *Legislazione toscana*, t. 22, Florence, 1806, p. 154).

2. Catalogue de la collection Cary, ITA blocks 2 a-c: c. 1750. 231x281x27mm (bois a), 235x279x25mm (bois b); 235 x 280 x 27 mm (bois c).
3. Pour tous ces jeux voir: Ilio Negri et Virgilio Vercelloni, *I giochi di dadi, d'azzardo e di passatempo di gentiluomini e dei pirati*. Milan: Lerici, 1958; Thierry Depaulis, *Jeux de hasard sur papier*, Paris: Le Vieux Papier, 1987.
4. La tontine apparaît pour la première fois dans le *Journal de Dangeau* en 1702. Elle est mentionnée par R. de Montmort dans son *Essay d'analyse sur les jeux de hazard* (1708, puis 1713) et figure dans toutes les éditions de *Académie universelle des jeux* à partir de 1725. L'*Encyclopédie* de Diderot et d'Alembort lui consacre un article (t. XVI, 1765) ainsi que le *Dictionnaire des jeux* de l'*Encyclopédie méthodique* en 1792 (NDT).
5. Catalogue de la collection Cary, ITA 92 : c. 1750. 87 x 60 mm. Engraving. Back stop pattern, blue. Square borders, square corners. 38 of ? Each card illustrates a state of boing. Some have brief captions, each is titled.»
6. Alberto Milano, «Antichi giochi su carta, dans *Come giocavamo. Giochi e giocattoli 1750/1960*, Milan, 1984 n° 28: « Gioco di carte dei vizi e delle virtù, Italia, prima metà del XVIII sec. Incisione, formato cm 45 x 30,5...» (Museo teatrale alla Scala, Milan, St. Varie 397).
7. British Museum, coll. Schreiber, O'Donoghue, p. 29 «(Italy) - 138. *Virtues and Vices*; c. 1700. Pack of 50, drawn and etched somewhat in the manner of Mitelli composed of 42 emblematical figures of the Virtues, Vices and Indifferent Qualities, and 8 *trionfi*. Each has its name and number above, and some have also a statement of their value below. Two of the cards are taken from another pack. Uncoloured. Backs plain.» Les dimensions des cartes sont 89 x 57 mm. Il faut y ajouter la planche «Italian sheet n° 5». («Sheet containing the first 25 cards of this game»).
8. Voir, notamment, un jeu vénitien, fin XVIe, présenté par D. Hoffmann, *Le monde de la carte à jouer*, fig. 22a; sans oublier le «Jeu des sept vertus», que vendait Alessandro di Francesco Rosselli en 1525 à Florence (Hoffmann, *o.c.*, p. 19 de l'éd. française).

Liste des 50 figures groupées par séries (Cary, Milan, Brit. Mus., Bologne)				
	Triomphes	Indifférentes	Vices	Vertus

1	Diavolo	Civiltà	Intemperanza	Astinenza
2	Mondo	Nobiltà	Loquacità	Silenzio
3	Morte	Miseria	Curiosità	Modestia
4	Castigo	Ricchezza	Finzione	Sincerità
5	Angelo	Vivacità	Colera	Pazienza
6	Tempo	Litteratura	Ingiustizia	Giustizia
7	Premio	Canto	Accidia	Penitenza
8	Buona indole	Suono	Avarizia	Distacco
9		Compassione	Disubbidienza	Ubbidienza
10		Rigore	Superbia	Umiltà
11		Tranquillità	Diffidenza	Confidenza
12		Serietà	Instabilità	Perseveranza
13		Ricreazione	Vendetta	Carità del prossimo
14		Dignità	Amor proprio	Carità perfetta