

## LE JEU DE CARTES DANS «LA DAME DE PIQUE »

### Table des matières

LE JEU ET LES ECRIVAINS RUSSES.....	1
LE PHARAON (ΦΑΡΑΟΗ).....	1
REGLE DU JEU:.....	1
LE PAROLI (ΠΑΡΟΛΗ).....	2
LA PARTIE FINALE.....	2
CARTOMANCIE ET NUMEROLOGIE : QUELQUES PISTES.....	3
LEXIQUE.....	4

### LE JEU ET LES ECRIVAINS RUSSES

POUCHKINE et LERMONTOV, TOLSTOÏ et DOSTOÏEVSKI, étaient des passionnés du jeu: ils y perdaient leurs fortunes, jouaient parfois l'argent promis par les éditeurs pour leurs textes futurs, dont certains expliquent la nature de la manie destructrice que l'on prête aux RUSSES, avec quelque raison semble-t-il ! POUCHKINE jouait aux cartes passionnément. Le poète se promettait maintes fois d'en finir, mais dès qu'une occasion se présentait, il passait des nuits entières à une table de jeu.

Dans "La Dame de pique", POUCHKINE utilise de nombreux termes spécifiques qui trahissent en lui un expert. Dans cette nouvelle, en effet, on joue à un jeu de cartes assez ancien, le pharaon.

### LE PHARAON (ΦΑΡΑΟΗ)

D'origine italienne, le pharaon est un jeu de *pur hasard* (азартная игра) et d'argent. Il apparaît en FRANCE au XVIII<sup>e</sup> siècle. Étant donné l'engouement que suscita le jeu et l'énormité des sommes mises en jeu, les autorités tentèrent en vain de l'interdire. Au XIX<sup>e</sup> siècle, il se répand en RUSSIE et aux ETATS-UNIS. Ce jeu très simple dans sa forme originelle, est quelque peu plus complexe chez POUCHKINE, qui en maîtrise tous les rouages sans jamais l'expliquer au lecteur.

#### **REGLE DU JEU:**

Le jeu rassemble un ou plusieurs joueurs, les pontes (понтеры) et un banquier (банкомет). Au temps de POUCHKINE, on jouait avec deux jeux de 52 cartes (колода). Il y a un jeu pour le banquier et un jeu pour les joueurs.

Après entente sur une mise de départ minimale (начальный куш), et sur un taux de bénéfice (ставка) (cf. ci-après, la technique du paroli) chaque ponte mise (il « ponte » ; ponter = *понтировать/спонтировать*) sur une carte de son choix, tirée de son jeu et retournée, en inscrivant le chiffre au dos de sa carte, ou en déposant l'argent sur celle-ci. Un ponte coupe (*подрезать*) le jeu du banquier. Ce dernier retourne son jeu et présente à tous les pontes la première carte (*лоб*) à sa droite et la deuxième (*соник*) à sa gauche. Les pontes retournent leurs cartes pour comparaison. Pour cette comparaison, seul compte la figure (*достоинство*) et non la couleur (*масть*).

- Si la première carte, *présentée à droite*, est identique à celle d'un ponté, le banquier l'emporte, et le ponté se retire du jeu. S'il s'agit par exemple de deux sept, on dit : **банкомет убил семёрку** ou **семёрка убита**.
- Si la deuxième carte, *présentée à gauche*, est identique à celle d'un ponté, ce dernier gagne. On dit : **угадать соника** ou **выиграть (банкомета) соника**.
- Si aucune carte n'est identique, le banquier retourne un autre couple de cartes (**абцуг**) et recommence tant que nécessaire : toute carte de rang impair (1<sup>ère</sup>, 3<sup>ème</sup>, 5<sup>ème</sup>, etc), *présentée à droite*, fait perdre le joueur dont la carte est identique, et le fait sortir du jeu; toute carte de rang pair (2<sup>ème</sup>, 4<sup>ème</sup>, 6<sup>ème</sup>, etc.), *présentée à gauche*, le fait gagner, et il continue à ponter.
- Lorsque les deux cartes du **первый абцуг (лоб и соник)** sont identiques, on a un **плие**, et le banquier l'emporte.

## **LE PAROLI (ПАРОЛИ)**

Le paroli est une technique de jeu simple et pas très risquée. Le terme s'applique à tous les jeux d'argent, cartes, casino, . Cela consiste à doubler la mise à chaque gain (donc simplement remiser ce qu'on a gagné), puis, à partir d'un nombre de gains défini à l'avance, s'arrêter et recommencer avec la mise de départ. On parle de paroli de 1 (ou paroli simple), si on s'arrête après avoir gagné deux fois sa mise, paroli de 2 si on a gagné quatre fois sa mise, paroli de 3 si on s'arrête après avoir gagné huit fois sa mise, etc. Le risque est de tout perdre d'un coup mais sans y être de sa poche, puisque finalement on ne joue que l'argent de la banque. Par contre, il faut bien voir qu'en cas de série gagnante les gains augmentent de façon :

- arithmétique, en fonction du nombre de joueurs
- et surtout de façon exponentielle ( $2^n$ , n étant le nombre de tours) au fil des tours.

Si on prend comme exemple la partie du chapitre VI, (voir tableau ci-après), on voit que HERMANN, *s'il avait gagné*, bien que seul ponté, aurait gagné 376 000 roubles avec une mise initiale de 47 000 roubles sur un paroli de 3.

Pour ces raisons de simplicité et de risque raisonnable, cette façon de jouer était très prisée. Elle n'est pas vraiment une martingale, et est considérée, encore aujourd'hui comme la technique la plus fiable de jeu par les courtiers des Casinos.

Le mot en russe n'apparaît que deux fois (début et fin du premier chapitre). Cependant, il faut retenir que c'est la façon de jouer qui être appliquée dans toute la nouvelle, et notamment le paroli de trois. Dans la partie I, la grand-mère de TOMSKI fait un paroli de 3 face au Duc d'ORLEANS qui fait le banquier. De même son fils peu après.

## **LA PARTIE FINALE**

Dans le chapitre VI, la fameuse partie perdante chez TCHEKALINSKI, et qui provoquera sa folie, HERMANN a l'intention de jouer à 24 heures d'intervalles les cartes prescrites en rêve par la vieille comtesse depuis l'Au-delà : le trois (**тройка**), le sept (**семёрка**) et l'as (**туз**). La partie donne :

En **vert** : carte gagnante pour HERMANN  
En **rouge** : carte perdante pour HERMANN

	1 <sup>er</sup> tour	2 <sup>ème</sup> tour	3 <sup>ème</sup> tour
Cartes vues en rêve	trois	sept	as
Cartes jouées par HERMANN	trois	sept	Dame de pique
Cartes données à droite par le banquier	dix	valet	dame
Cartes données à gauche par le banquier	trois	sept	as
Mises d'HERMANN	47000 roubles	94000 roubles	188000 roubles
Gains d'HERMANN	2 fois la mise de départ (94000 roubles, paroli simple)	4 fois la mise de départ (188000 roubles, paroli de 2)	
Pertes d'HERMANN			188000 roubles

On voit que HERMANN manque son paroli de trois. L'as vu en rêve était bien gagnant. Mais il a joué par erreur une dame, carte justement perdante. Et qui plus est, une *Dame de pique*.

## CARTOMANCIE ET NUMEROLOGIE : QUELQUES PISTES

Pour composer la «Dame de Pique», POUCHKINE s'est référé à la tradition des mages et des cartomanciens. Dans le classique jeu de cartes dont ils font usage pour prédire l'avenir, la «Dame de pique» représente une femme âgée, souvent une veuve.

Elle peut, certes, signaler une inoffensive aïeule mais le plus souvent, elle est porteuse d'une aura maléfique, elle véhicule nocivité et danger. Cette vieille (страхуха) - est proche de la sorcière (ведьма). Il n'est pas de bon augure pour le consultant de voir apparaître la Dame de pique dans son jeu. C'est le sens de l'épigramme qui préside à la nouvelle, "Dame de pique signifie malveillance secrète", même si ce « cartomancien moderne » n'est autre que POUCHKINE lui-même.

On ne peut manquer de remarquer en outre que les trois chiffres gagnants donnés par la vieille comtesse à HERMANN sont éminemment bibliques, et s'opposent à la figure satanique de la dame de pique. Le trois est le chiffre de la Trinité et un symbole de perfection, le sept renvoie à la Création et également à l'idée de vie, tandis que le un (as) est l'éminent symbole du Dieu unique.

Enfin, on retrouve deux de ces chiffres dans le numéro de la chambre où HERMANN, fou, est enfermé : le 17...

## LEXIQUE

Le vocabulaire des cartes dans la nouvelle :

RUSSE	FRANÇAIS
банк	banque
банкомет.	banquier
бубновая масть	carreau
валет	valet
вист	whist
дама	dame
девятка.	dix
играть в фараон.	jouer au pharaon
карточный стол.	table de jeu de cartes, tapis vert
колода.	jeu de 52 cartes
метать/метнуть.	lancer (vocabulaire sportif) - ici: tailler, tenir la banque
мирандолом играть.	jouer avec toujours le même taux de bénéfice
пароли	paroli (technique pour miser)
пе ставить, гнутья на пе	jouer avec le gain précédent. L'expression « пароли-пе» employée par POUCHKINE est donc pléonastique.
пиковая масть	pique
понтер.	ponte (joueur)
понтировать/спонтировать.	ponter (miser)
руте	carte gagnante sur plusieurs tailles, et de ce fait, prometteuse...
семёрка	sept
семпель	simple, mise non augmentée
соник	2e carte découverte par le banquier
стасовать	battre les cartes
талья.	taille, partie
трефовая масть.	trèfle
тройка	trois
туз.	as
фараон	pharaon (nom du jeu de cartes)
червонная масть	cœur