

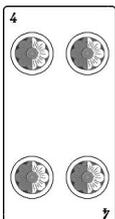


CHERAUD  
 MASINI

TOUT

# CE QUE VOUS AVEZ TOUJOURS VU LU SAVOIR SUR LE BR IDGE ET QUE VOUS N' AVEZ JAMAIS OSÉ DEMANDER.....une petite histoire du bridge

L'épisode précédent s'arrêtait au début du XIX<sup>e</sup> siècle, dans une Europe en pleine vogue des jeux de cartes à enchères dérivés de l'hombre espagnol, tels que le quadrille et le boston. Un retour en arrière est nécessaire pour aborder la genèse du whist, jeu qui a eu une influence considérable sur ses contemporains — le boston, par exemple, ne s'appelait-il pas « wischt bostonien » à l'origine — et finira par les supplanter à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, avant d'être lui-même évincé par son descendant direct, le bridge.



## LE WHIST

La plus ancienne mention connue du jeu se trouve dans un poème de John Taylor, publié en 1621. Orthographiée *whisk*, elle figure dans une énumération, aux côtés d'autres jeux comme *ruffe*, *slam* ou *trump*<sup>1</sup>. Mais il faut attendre un demi-siècle pour que les mentions se multiplient et que le mot entre dans les dictionnaires. Par exemple, dans le très sérieux ouvrage de Guy Miege [15], « *a game called whisk* » est défini comme « un certain jeu aux cartes à l'Angloise ».

### LES PREMIÈRES RÈGLES

La forme *whist* fait son apparition en 1663, dans une pièce de théâtre de Samuel Butler intitulée *Hudribas*. En 1674, Charles Cotton l'utilise dans son ouvrage de référence, *The compleate gamster* [8], où il définit le jeu comme une variante du *ruff and honours*<sup>1</sup> se pratiquant avec 48 cartes (on enlève les 2), sans talon. On joue à deux contre deux. Chacun reçoit 12 cartes, l'atout

étant déterminé par la retourné de la dernière carte. Les honneurs comptent comme au *ruff and honours* et une levée rapporte 2 points. Le premier camp qui atteint 9 points gagne la partie.

À cette époque, le jeu n'est pas vraiment à la mode. Comme les tricheries sont faciles, et fréquentes, il est même tenu en piètre estime, tout juste bon à être joué dans les tavernes. Il devient pourtant rapidement populaire et, dans les années 1740, il a conquis toute l'Angleterre. La raison doit sans doute en être cherchée dans l'évolution des règles. En particulier, on utilise dorénavant les 52 cartes au complet, pour une levée supplémentaire qui accroît l'intérêt du jeu : le whist a trouvé sa forme classique (voir en bas de page).

### ACCORDING TO HOYLE

Malgré sa réputation, la pratique du jeu est approfondie par un groupe de gentlemen qui fréquentent le café Crown, à Londres. Ils en édictent les premiers principes : jouer dans la couleur la plus forte, ne pas forcer le partenaire, tenir compte de la marque... Tout ceci reste cependant confidentiel quand, en 1742, Edmond Hoyle publie, à compte d'auteur, *A short treatise on the game of whist containing the laws of the game, and also some rules whereby a beginner may, with due attention to them, attain to the playing it well*<sup>2</sup> [13]. Le fascicule rencontre immédiatement le succès et il est réédité dès l'année suivante. La première partie est consacrée à des calculs de probabilités, sujet déjà étudié en 1718 par

### RÈGLES DU WHIST CLASSIQUE

**Source.** Histoire du bridge [11].

**Nombre de joueurs.** 4 en partenariat, à 2 contre 2.

**Les cartes.** Un paquet de 52 cartes : l'ordre des cartes est As, Roi, Dame, Valet, 10, 9, etc. As, Roi, Dame et Valet d'atout sont les honneurs.

**La donne.** Chaque joueur reçoit 13 cartes, la dernière carte, retournée, indiquant la couleur d'atout. Elle revient au donneur, mais reste face en l'air sur la table jusqu'à la fin du premier tour.

**Le jeu.** Il faut fournir à la couleur, couper si l'on n'en a pas. Une renonce fait perdre 1 point au camp fautif et gagner 2 points à l'autre camp.

**La marque.** Chaque levée au-delà de six vaut 1 point et la levée impaire 2 points. Trois honneurs dans le même camp valent 2 points, quatre honneurs 4 points. Il faut cumuler 10 points pour gagner. Arrivé à 8 points, un camp peut « appeler les honneurs » : le joueur qui a deux honneurs demande (*Can you?*) le complément à son partenaire. Le chelem fait gagner la partie, même sans atteindre le total requis.

le mathématicien d'origine française Abraham de Moivre [9]. La suite présente des principes et des conseils pour mieux jouer. Hoyle a le grand mérite de montrer que la simplicité du whist cache en fait des trésors de stratégie.

Prenant l'auteur devenu célèbre comme caution, la bonne société s'adonne au jeu sans honte, si bien qu'il devient à la mode et supplante le quadrille<sup>3</sup> à la fin des années 1740. Quand le XVIII<sup>e</sup> siècle s'achève, il est devenu une véritable institution et se pratique dans tous les grands clubs anglais. Les rééditions améliorées du traité de Hoyle prolifèrent, de nouveaux traités voient le jour, jusqu'à une édition de poche, en 1795, *Hoyle abridged, or short rules for short memories at the game of whist*, par Bob Short<sup>4</sup>.

### LE WHIST S'EXPORTE

La renommée de Hoyle faisant, le whist franchit la Manche vers les années 1750 pour se répandre sur le continent. En France, il connaît un engouement tout particulier, qui ne va cesser d'aller croissant. Lord Albermarle, ambassadeur de



EDMOND HOYLE

Né en 1672 ou 1679, selon les sources, décédé en 1769, Edmond Hoyle est certainement le premier à avoir écrit sur la technique proprement dite d'un jeu de cartes. On ne sait rien de lui avant 1741. Il a sans doute

été avocat, mais fréquentait-il le Café Crown, à Londres (dans Bedford Row), où furent mises au point les premiers principes du whist? Mystère... Destiné d'abord à l'usage des élèves à qui il enseignait le whist, son célèbre traité de 1742, *A short treatise on the game of whist...* [13], fut réédité treize fois de son vivant et fit l'objet d'innombrables rééditions, traductions et éditions pirates bien après sa mort, continuant même à faire autorité jusque dans les années 1860. Hoyle a également écrit plusieurs autres ouvrages sur des jeux de cartes, comme le piquet ou le quadrille<sup>5</sup>, mais aussi sur les échecs, voire le cricket et le tennis. Son étude sur le backgammon [14] reste encore très pertinente aujourd'hui. Son traité et ses leçons lui valurent une immense notoriété, qui le fit passer à la postérité comme le père du whist moderne. Son nom en vint même à désigner tout recueil de jeux en anglais [17] et l'expression *according to Hoyle* est devenue d'usage courant pour signifier « selon les règles établies », « conformément à l'usage ».

Sa Gracieuse Majesté à Paris, l'introduit à la cour de Louis XV, où se misent des sommes considérables. Voltaire est le premier grand écrivain à faire allusion au jeu, dans *L'homme aux quarante écus* (1768) : « *Mes voisins et mes voisines jouent, après dîner, un jeu anglais que j'ai beaucoup de peine à prononcer car on l'appelle whisk.* » (l'orthographe est désuète, « whisk » s'étant généralisé en Grande-Bretagne).

Dans les années 1760, les traductions françaises du traité de Hoyle se multiplient et le jeu finit par être incorporé dans la réédition de 1765 de l'*Académie universelle des jeux* [2]. Le flot de publications sur le sujet est tel que, la même année, un article lui est consacré dans le dernier volume (XVII) de l'*Encyclopédie* de Diderot et D'Alembert.

C'est aux Pays-Bas, en 1790, que paraît la première traduction du traité de Hoyle dans une langue autre que le français. En Allemagne, l'électrice douairière de Saxe, Maria-Antonia Walpurgis, met le jeu au goût du jour à Dresde. Bref, l'engouement gagne l'Europe entière, à l'exception notable de l'Espagne, qui reste fidèle à l'hombre<sup>3</sup>.

### LE SIÈCLE DU WHIST

Avec le XIX<sup>e</sup> siècle, le whist, arrivé à maturité, éclipse définitivement le quadrille et l'hombre, qui n'ont pas survécu aux malheurs du temps (mis à part en Espagne, comme nous venons de le dire). Il est préféré au boston<sup>3</sup>, dont les trop nombreuses variantes dispersent l'attention des joueurs.

Afin d'accélérer le rythme des parties, on limite à 5 au lieu de 10 le nombre de points nécessaires pour remporter un jeu, la partie se jouant en deux jeux gagnants. C'est le *short whist* (petit whist, en français), dont l'idée serait venue à Lord Peterborough, à Bath, au début du XIX<sup>e</sup> siècle. Le premier manuel sur la variante, par le Major A, *alias* Charles Barwell Coles, est publié à Londres en 1834 [1], avant d'être maintes fois réédité.

En France, le whist connaît une vogue telle que, dans la première moitié du XIX<sup>e</sup> siècle, il y paraît presque deux fois plus de manuels qu'en Angleterre, pourtant patrie du jeu. En plein blocus napoléonien, on voit même fleurir les traductions des traités d'Outre-Manche [19]! C'est à Caen, en 1819, qu'est imprimé le premier manuel véritablement important [22], qui s'inspire des auteurs consacrés, comme Thomas Matthews, dont

le célèbre *Advice to the young whist player* ne sera traduit qu'en 1838. À Nancy même, un mystérieux « Membre du Cercle de l'Ancienne Préfecture, correspondant du whist-club de Londres et des principales académies de France et de l'étranger » fait paraître en 1837 un amusant *Petit traité du jeu de whist à l'usage des dames du diocèse de Toul et de Nancy*.

Les Anglais saluent les qualités des joueurs français et traduisent en retour leurs livres, comme ceux du baron de Vautré [10] ou d'Alexandre Deschappelles. Ce dernier est sans conteste la personnalité marquante du whist en France, certainement le plus grand théoricien et l'un des meilleurs joueurs de son temps (voir page 16).

Dans les vingt dernières années du siècle, le whist s'implante solidement aux États-Unis, qui vont lui apporter ses perfectionnements les plus marquants. Les auteurs anglo-saxons donnent au jeu sa meilleure littérature, tels Milton C. Work<sup>5</sup> [26] ou le prolifique Robert F. Foster [12], même si ceux-ci ne tarderont guère à se convertir

Un premier match en duplicate est joué en privé à Chicago en 1880, puis en club à la Nouvelle-Orléans deux ans plus tard (en Europe, la première confrontation de ce type n'aura lieu qu'en 1888, à Glasgow). Le premier match inter-club se déroule en 1883 (à Philadelphie) et le premier tournoi national en 1890. À la même époque, Edwin C. Howell et John T. Mitchell [16] imaginent les mouvements qui sont encore utilisés de nos jours au bridge et qui ont conservé les noms de leurs inventeurs. On doit aussi au second le principe, amélioré depuis, pour compter les points en tournoi par paires : le dernier score, le plus bas, reçoit 0, l'avant-dernier reçoit 1, etc., puis les points de chacune des paires sont additionnés pour établir le classement. Les premiers étuis spéciaux pour les épreuves en duplicate sont commercialisés en 1891 par la *Duplicate Whist Company*, sous le nom de la ville où est installée la société, Kalamazoo, dans l'état du Michigan.

L'année 1891 est un tournant particulièrement important, puisqu'elle marque l'organisation du



Marqueurs pour compter les points au whist (XIX<sup>e</sup> siècle)

❶ ❷ Métal, collection Laurent Gimet (<http://whistlg.free.fr/>).

❸ Ivoire montée sur un socle en bois, diamètre 4,1 cm.

au bridge qui s'annonce. La presse n'est pas en reste et deux revues spécialisées voient le jour, à Boston et New York. En 1886, Kate Wheelock entame un cycle de conférences sur le jeu, pour lequel elle invente le « Whistograph », ancêtre du Vugraph. En 1891, elle devient le premier enseignant professionnel de whist des USA [25].

Les clubs s'ouvrent à un rythme accéléré sur tout le territoire nord-américain, comme le fameux Whist Club de New York, fondé vers 1893 — qui jouera ultérieurement un rôle prépondérant dans le développement du bridge. Toute cette effervescence aboutit naturellement à l'organisation de compétitions, qui permettent aux joueurs de se rencontrer en dehors du cercle restreint de leurs clubs. Il semble que le premier match en duplicate, où les mêmes cartes sont distribuées à deux groupes de joueurs, ait été disputé à Londres, en 1857, à l'instigation de Cavendish, afin de montrer la supériorité de la technique sur la chance due aux hasards de la donne. Mais ce sont les Américains qui vont en populariser le principe.

premier *Whist Congress*, à Milwaukee, au cours duquel est créé l'*American Whist League*, qui deviendra l'*American Bridge Contract League* en 1929. Mais nous en reparlerons.

## LA TECHNIQUE

Le célèbre joueur William Pole, théoricien et historien du whist, distingue trois phases dans l'évolution du jeu [21] : l'ère primitive, avant 1730 (whist à 48 cartes de Cotton), l'ère de Hoyle, de 1730 à 1860, et l'ère philosophique, après 1860. C'est en effet à partir de cette époque que vient la prise en compte du fit entre partenaires dans la manière de mener une partie. Cette « découverte » est en fait bien antérieure à 1860. Le premier exposé peut en être attribué au baron de Vautré qui, dans l'ouvrage déjà cité datant de 1843 [10], enseigne la manière de « jouer avec 26 cartes » (sic) et non avec 13, comme tout le monde. Un ouvrage allemand contemporain [23] propose également, pour la première fois, un « langage des cartes », permettant aux partenaires

## LE VOCABULAIRE DU WHIST

*Avec le whist s'est formé tout un vocabulaire spécifique, en anglais d'abord, puis en français, que l'on retrouvera dans le bridge [11].*

**CHELEM.** Terme ambivalent, *slam* est d'abord un nom de jeu de cartes (1621), puis il est également utilisé comme terme technique (1660), avec un sens proche de celui de capot. En France, les traducteurs lui ont longtemps préféré le terme français *volte* ou *vole*. L'orthographe *schelem* apparaît vers 1767 et devient *chelem* dans l'*Almanach des jeux* de 1783 [3]. Cette dernière forme ne s'imposera qu'au XX<sup>e</sup> siècle, après moult fluctuations.

**HONNEURS.** En anglais, le mot paraît lié au *ruff and honours*<sup>1</sup>. Il est longuement décrit dans le chapitre consacré à ce jeu dans *The compleat gamster* [8], avec le sens encore utilisé aujourd'hui. Ce sens ne devait pas être inconnu en français, car on le retrouve au milieu du XVII<sup>e</sup> siècle dans la plus ancienne règle de tarot imprimée, avant 1655. Au XVIII<sup>e</sup> siècle, le mot est passé dans la langue du whist, qui en a renforcé l'acception.

**PARTENAIRE.** Le mot anglais *partner* signifie associé, compagnon. Il est employé une des premières fois dans le sens que nous lui connaissons aujourd'hui dans *The compleat gamster* [8]. Arrivé en France avec le whist, il est d'abord traduit par *associé* ou *ami*. Il est conservé avec son orthographe anglaise dans une traduction du traité de Hoyle, *Le jeu de Whist de M. Hoyle*, parue en 1763 à Londres et Paris, et dont l'auteur vivait... en Angleterre ! L'orthographe *partenaire* apparaît en 1767.

**ROBRE (ou ROB).** Le terme anglais *rubber* est initialement utilisé dans les parties de boules, à la fin du XVI<sup>e</sup> siècle, pour désigner une manche qui se joue en trois jeux. Mais il n'arrive que tardivement dans le vocabulaire du whist : Cotton [8], pas plus que Hoyle, ne l'emploie. L'une des premières mentions figure dans le célèbre roman de Henry Fielding, *Tom Jones* (1744). En France, il apparaît d'abord dans *Le jeu de whist de M. Hoyle*, paru en 1763 (voir la rubrique *partenaire*) : « la partie ou le rober est gagné par celui qui a le plus tôt deux jeux. » Si le terme est aujourd'hui désuet en français, la forme anglaise originale est encore utilisée dans l'expression désignant la partie libre, *rubber bridge*.

**WHIST.** En 1674, Charles Cotton [8] explique que *whist* est une allusion au mutisme observé par les joueurs pendant le jeu, assimilant le terme à une interjection demandant le silence, comme *chut*. Cavendish, historien du jeu, abonde dans ce sens : pour lui, *whisk* et *whist* sont tirés d'onomatopées comme *whisper* (chuchotement), *whistle* (sifflet), *wheeze* (respiration sonore), *hush* ou *hist* (chut, silence). Si ces explications ont été adoptées par la majorité, le *Oxford English dictionary* [18] y voit plutôt une allusion à *whisk*, balai de brindilles, fouet, et au verbe *to whisk*, balayer, épousseter, en référence au geste rapide des joueurs qui, en quelque sorte, balayaient les cartes pour les ramasser à chaque levée. Cette étymologie est d'ailleurs précisément celle des jeux italiens *scopa*, balai en italien, et *scopone* (*scientifico*), où un joueur marque un point lorsqu'il peut balayer / ramasser toutes les cartes étalées sur la table.

de communiquer grâce à un système de signalisation.

Les Anglais font le reste et l'école britannique triomphe dans la seconde moitié du XIX<sup>e</sup> siècle. Publié à compte d'auteur en 1862, le célèbre *The laws and principles of whist* [7], de Cavendish (pseudonyme de Henry Jones), devient *Cavendish on whist* au fur et à mesure de ses vingt quatre rééditions échelonnées jusqu'à la fin du siècle. En 1864 paraît *The laws of short whist* de John L. Baldwin et James Clay [6], ce dernier étant considéré comme l'un des plus grands experts de l'époque. William Pole publie en 1870 *The theory of the modern scientific game of whist* [20], qui est tout aussi réédité que l'ouvrage de Cavendish, bien qu'il ne soit au départ qu'une version améliorée de l'ouvrage du Major A [1]. À Londres, Cavendish et Clay règnent sur le Portland Club, créé en 1824, où se font et se défont les règles du whist. C'est l'ouvrage d'Ed-

ward A. Carlyon, *The laws and practice of whist* [5] qui y tient lieu de code officiel du jeu.

Avec une telle accumulation de traités, le jeu de la carte au whist a été ausculté dans ses moindres détails. Ainsi, le coup de Bath — le déclarant duque l'entame du Roi avec As-Valet en main pour couper les communications entre les flancs, voire gagner une levée si l'entameur rejoue la même couleur — est découvert dès la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle, dans la station thermale britannique qui lui donne son nom. En 1834, Lord Henry William Bentinck invente l'écho (*high-low signal* ou *blue peter*<sup>6</sup> en anglais) pour indiquer un doubleton et le désir de couper, probablement le premier signal défensif inventé dans les jeux de la famille du whist. La règle des 11 est simultanément imaginée par Robert F. Foster et E.M.F. Benecke au début des années 1890. L'impasse a été étudiée par Deschappelles et Cavendish, la signalisation par Vautré, Cœckelberghe-

Dützele et Clay, l'entame par Cavendish et Foster... Squeezes, coups en passant et autres fins de coup, aucun compartiment du jeu de la carte n'a été négligé et le jeu de la carte au bridge en est largement redevable. Même les aphorismes techniques utilisés par les bridgeurs d'aujourd'hui, comme « petit en second, gros en troisième », étaient déjà bien connus des joueurs de whist.

## LE MORT

Négligées par les auteurs anglais, les variantes du jeu ont passionné les Français et se sont multipliées : la favorite (avec une couleur favorite, comme au médiateur<sup>3</sup>), le whist chinois (où deux joueurs exposent partiellement leur jeu), le whist à la couleur, ou whist belge, ou encore whist de Gand (qui combine le whist et le boston), le solo whist (où l'un des joueurs est opposé aux trois autres), le cayenne (où l'on utilise deux jeux de 52 cartes), etc.

Mais la plus intéressante pour nous bridgeurs est la variante à trois, nommée *mort* ou *homme de bois*, où l'on étale sur la table le jeu d'un quatrième joueur virtuel. Deschappelles est sans doute le premier à en exposer les règles en 1839 (voir page suivante), mais le principe n'était pas tout à fait une nouveauté, car le sens de joueur mis hors de la partie est attesté dans l'*Encyclopédie* de 1765. Dès 1736, Jonathan Swift avait imaginé de substituer un « *dummy* »<sup>7</sup> au quadrille. Quelques ouvrages anglais reprennent le principe vers 1820 et il semble que la pratique du whist à trois se soit développée en France sous la Monarchie de Juillet (1830–1848). En tout cas, le terme « *mort* » apparaît avec le sens que nous lui connaissons aujourd'hui dans le *Dictionnaire national* des frères Bescherelle en 1845, puis dans le *Dictionnaire de la langue française* d'Émile Littré dans les années 1860.

## LE WHIST AUJOURD'HUI

Contrairement à la plupart des jeux présentés dans les épisodes précédents, le whist, ou plutôt ses variantes sont encore amplement pratiquées aujourd'hui. Le site internet de John McLeod (<http://www.pagat.com/whist/whist.html>) donne les règles de certaines d'entre elles.

Le bid whist [4] est notamment très populaire chez les noirs américains : il se joue avec 52 cartes, plus 2 jokers et un chien (*kitty* en anglais) — comme au tarot — de 4 ou 6 cartes. On peut choisir l'ordre des cartes, normal ou inverse. Le contrat est déterminé au cours d'une phase ini-

Marqueur pour indiquer la couleur d'atout au whist. Pied en bronze, globe en cuivre, bande médiane en celluloïd avec les enseignes en couleurs. Hauteur 7,6 cm, diamètre du globe 4 cm. Fabrication anglaise, probablement dans les années 1930.



tiale d'enchères, qui commencent au palier de 3, pour 9 levées. À l'atout, les jokers et l'As sont toujours les cartes les plus fortes. Il existe de nombreux clubs partout aux USA, qui organisent des tournois et des championnats, souvent avec une dotation conséquente<sup>8</sup>.

Plus généralement, le whist moderne semble plutôt une activité associative, essentiellement pratiquée par les anglo-saxons. Associations de quartier, associations étudiantes, clubs sportifs et autres comités de charité organisent régulièrement des tournois, appelés *whist drives* en anglais. Au Canada, le whist militaire est particulièrement apprécié : chaque table est pourvue d'un bloc de bois où sont enfichées des chevilles de couleur. Lorsqu'une paire Est-Ouest gagne une partie ou fait chuter ses adversaires, elle quitte la table avec une cheville. Le classement est déterminé en comptant les chevilles détenues par chaque paire au final. Les Anglais ont une préférence pour le nomination whist, où chacun joue pour soi : il faut totaliser le maximum de points en dix tours, chaque joueur recevant 10 cartes au premier tour, 9 au second, etc. À chaque tour, le premier joueur à demander le plus de levées fixe l'atout. On marque autant de points que de levées faites effectivement, avec un bonus de 10 points pour la réalisation exacte du contrat.

Quant aux Français, après avoir été parmi les plus fervents passionnés du jeu au XIX<sup>e</sup> siècle, ils semblent en avoir perdu l'attrait au profit du bridge. On joue toutefois encore régulièrement dans les associations de nos voisins belges...



1. Voir N@NCY TEX@S 32.
2. Petit traité sur le jeu de whist contenant les lois du jeu, ainsi que quelques règles grâce auxquelles, s'il les suit attentivement, un débutant est en mesure de bien jouer.
3. Voir N@NCY TEX@S 33.
4. Hoyle abrégé, ou règles courtes pour mémoires courtes au jeu de whist, par Bob « Court » !
5. On lui doit notamment le compte des points permettant d'évaluer une main, toujours en vigueur au bridge.
6. Terme maritime : pavillon hissé par un bateau au mouillage pour indiquer qu'il va quitter le port.
7. Le mort, en anglais. Initialement, le mot désigne un objet factice, ou un homme de paille.
8. Voir <http://sharksinc.com/>.

# DESCHAPELLES

Alexandre Louis Honoré Lebreton Deschapelles (1780–1847), également connu sous le nom de Guillaume Le Breton de son vivant, est un personnage si extraordinaire qu’il mérite que l’on s’attarde sur sa biographie. Personnage de grande taille, à l’allure hautaine, hâbleur et fort en gueule, il excella dans tout ce qu’il entreprit. Champion à toutes sortes de jeux, billard (bien qu’il fut manchot !), échecs, dames, trictrac (ancêtre du backgammon), whist, il se lança par ailleurs dans la culture du potiron (sur un terrain du Faubourg du Temple, à Paris) et récolta... plusieurs prix pour la qualité de sa production !

**F**ormé à l’École de Brienne, où Bonaparte fit ses classes, il s’engage dans les troupes républicaines et, lors d’un accrochage avec les Prussiens à Ettlingen, en 1796, il reçoit plusieurs coups de sabre. Un lui laissera une cicatrice en travers de la figure, du sourcil au menton, un autre lui tranche la main droite. Bien que laissé pour mort sur le champ de bataille, il réussit à rentrer à Paris, où il gagne la protection de Fouché et un poste dans l’armée, ce qui lui vaut de participer aux campagnes napoléoniennes. Ces péripéties ont d’ailleurs inspiré à Balzac la figure du colonel Chabert, héros de son roman homonyme.

**D**eschapelles traverse l’Empire et la Restauration sans encombre, en se forgeant une réputation aux échecs. Il aurait même donné des leçons au Maréchal Blücher pour une somme rondelette, vengeance ainsi l’honneur national ! Les maîtres français régnaient alors sur les échecs. Deschapelles prend la succession du premier d’entre eux, Philidor (François-André Danican, 1726–1795) et domine la scène internationale entre 1810 et 1820. Comme son prédécesseur, il fréquente le Café de la Régence, véritable pépinière de champions, où il forme Louis Charles Mahé de La Bourdonnais (1797–1840), qui sera virtuellement sacré champion du monde en 1834, et Pierre-Charles Fournier de Saint-Amand (1800–1872). Deschapelles prétend avoir appris le jeu en quatre jours, sans en avoir jamais étudié la théorie, une perte de temps selon lui. Sûr de sa force, il n’accepte de jouer qu’en rendant l’avantage d’au moins un pion à ses opposants. Même s’il affronte souvent des adversaires moins forts que lui, il n’en est pas moins considéré par certains comme le meilleur joueur du temps [24]. Il perd de sa superbe quand il commence à perdre régulièrement contre La Bourdonnais et finit par abandonner le jeu, vers 1824. Il n’y reviendra que très brièvement, en 1836. Sans avoir joué dans l’intervalle ni s’être spécialement préparé, selon la légende, il bat La Bourdonnais et Saint-Amand. Il ne rejouera plus jamais ensuite.



**I**l se met alors au whist, avec la même réussite qu’aux échecs, et acquiert très vite une réputation dans toute l’Europe. Le champion anglais James Clay lui-même le tient pour le joueur le plus talentueux que le monde ait connu. Deschapelles envisage de publier sur le jeu une somme monumentale. En 1839, il fait paraître *Traité du whiste. II<sup>e</sup> partie : la législation*, composé en fait de chapitres épars, dans lequel il se montre grand théoricien. L’ouvrage provoque l’admiration des experts anglais et il est aussitôt traduit. Mais seul un court fragment du quatorzième chapitre sera ensuite publié, en 1842, *L’ingénu, ou whist à trois*, sur la variante très prisée des Français, plus connue sous le nom de mort, dont Deschapelles est vraisemblablement le premier à exposer les règles. Il n’achèvera jamais son grand œuvre...

Deschapelles avait des idées précises en matière de terminologie et se voulait le gardien de la langue française : il imposa *partenaire* pour l’anglais *partner*, lança *impasse* pour *finesse*. Il n’aimait guère *mort*, *muet*, *aveugle* ou *homme de paille* pour *dummy* et préférerait *ingénu*. Il essaya aussi d’imposer un « e » final à *whiste*, mais sans succès.

**M**ême en politique, il ne fit rien comme tout le monde. La révolution de 1830 avait chassé Charles X, mais celui-ci avait été remplacé par un autre roi, Louis-Philippe. Ayant imprudemment accepté la tête d’une sorte de société secrète républicaine baptisée *Les Gaulois*, Deschapelles se trouva mêlé à un complot. Une insurrection éclata les 5 et 6 juin 1832, lors des obsèques du général Lamarque, également républicain, mais échoua lamentablement. Si elle avait réussi, Deschapelles serait devenu dictateur ! Il fut gardé en prison au secret pendant quelques mois, puis acquitté lors de son procès, aucune charge n’ayant pu être retenue contre lui...

## LE COUP DE DESCHAPELLES

Deschapelles a laissé au whist et au bridge le coup qui porte son nom. Celui-ci consiste à créer une rentrée en main au partenaire qui a une ou plusieurs levées à encaisser, en jouant dans une courte de l’adversaire, typiquement un As second :

♠ 9 6 4		♠ A R									
♥ D 4 2		♥ 7 6 5 3									
♦ A V		♦ D 6 3 2									
♣ A D V 8 5		♣ R 7 6									
♠ D 10 8 5 3	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td style="text-align: center;">E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		O	E			S		♠ A R V 10
	N										
O	E										
	S										
♥ 9 8		♦ 10 9 8 7									
♦ R 5 4		♣ 10 9									
♣ 4 3 2											

Sud joue 3SA sur entame à Pique. Est tire l'As et le Roi puis, pensant trouver le Roi de Carreau en face, retourne la Dame de la couleur : si le déclarant duque, un petit Carreau fera sauter l'As, ouvrant la communication entre les flancs lorsqu'Est reprendra la main au Roi de Trèfle. S'il prend tout de suite, le résultat est le même. Évidemment, il ne faut pas se tromper. Si le Roi du partenaire est à Cœur...

Il existe une variante, dans laquelle le déclarant peut duquer son arrêt, mais au prix d'une rupture de tempo vitale :

<p>♠ V 10 3 ♥ A D 6 4 ♦ R 8 7 ♣ R 10 2</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		<p>♠ A 8 ♥ 5 2 ♦ A V 3 2 ♣ A V 6 4 3</p>	<p>♠ R 9 ♥ R V 10 ♦ 10 9 6 5 4 ♣ 9 8 7</p>
	N											
O		E										
	S											

Sud joue plus modestement 1SA cette fois. Ouest entame un petit Pique pour l'As de son partenaire, qui continue la couleur. En main au Roi, le déclarant joue le 10 de Carreau, pour la Dame, le Roi et l'As. Est présente maintenant le Valet de Trèfle, puisque la seule rentrée possible d'Ouest est la Dame de Trèfle. Si le déclarant duque, Est poursuit de l'As et d'un petit, et réalisera quatre Trèfles, deux Carreaux et un Pique. S'il ne duque pas, les flancs communiquent...

## RÉFÉRENCES

[1] *Short whist: Its rise, progress and laws, by Major A; To which are added precepts for Tyros, by Mrs. B.* Londres, 1839.

[2] *Académie universelle des jeux, contenant les règles des jeux de cartes permis, du trictrac, des échecs, de la paulme, du mail, du billard, et autres; avec des instructions faciles pour apprendre à les bien jouer.* Théodore Le-gras, Paris, 1718.

[3] *Almanach des jeux, ou Académie portative, contenant les règles du reversis, du wischt, du tressette, du piquet et du trictrac. Nouvelle édition, augmentée des jeux du maryland et du wischt bostonien.* Fournier, Paris, 1783.

[4] Joseph D. Andrews. *The complete win at whist.* Bonus Books, Chicago, 2000 (ISBN 1566251524).

[5] Caelebs (alias Edward Augustus Carlyon). *The laws and practice of whist, as played at the Portland club,* 2<sup>nd</sup> edition. R. Hardwicke, Londres, 1856.

[6] *The laws of short whist, edited by John L. Baldwin, and A treatise on the game, by James Clay.* Harrison, Londres, 1864.

[7] Cavendish (alias Henry Jones). *The principles of whist stated and explained, and its practice illustrated on an original system, by means of hands played completely through.* Bancks Brothers, Londres, 1862.

[8] Charles Cotton. *The complete gamster.* Henry Brome, Londres, 1674. Réédition: Imprint Society Barre,

Massachusetts, 1970 (ISBN 0876360088).

[9] Abraham de Moivre. *The doctrine of chances.* Londres, 1718. Réédition: in *History of Actuarial Science*, volume 3, Pickering & Chatto Publishers, Londres, 1995.

[10] Général Baron Victor de Vautré. *Génie du whist: méconnu jusqu'à présent, quoique joué avec une espèce de fureur par toute l'Europe, avec ses explications et des maximes certaines pour gagner.* Ledoyen, Paris, 1843.

[11] Thierry Depaulis. *Histoire du bridge.* Éditions Bornemann, 1977.

[12] Robert Frederick Foster. *Foster's whist manual: A complete system of instruction in the game.* Mudie & Sons, Londres, 1890.

[13] Edmond Hoyle. *A short treatise on the game of whist containing the laws of the game, and also some rules whereby a beginner may, with due attention to them, attain to the playing it well.* Francis Cogan, Londres, 1743.

[14] Edmond Hoyle. *A short treatise on the game of backgammon.* Francis Cogan, Londres, 1743.

[15] Guy Miege. *A new dictionary French and English, with another English and French.* Thomas Basset, Londres, 1677.

[16] John T. Mitchell. *Duplicate whist. Its rules and methods of play being a full description of the new and scientific game which equalizes the strength of opposing hands, thus reducing the element of luck to a minimum with appendix of laws, leads and inferences of the modern game.* McClurg, Chicago, 1891.

[17] Albert L. Morehead, Richard L. Frey, Geoffrey Mott-Smith. *The new complete Hoyle: The authoritative guide to the official rules of all popular games of skill and chance. Completely revised, updated and expanded.* Doubleday, New York, 1991 (ISBN 0385249624).

[18] *Oxford English dictionary.* Oxford University Press, Oxford, 1989.

[19] Charles Pigott, écuyer. *Règles du jeu de whist ou Nouveau Hoyle.* Imprimerie de l'Institution Impériale des Sourds-Muets de Naissance, Paris, 1810. Traduction de *Pigott's New Hoyle*, par Charles Pigott (James Ridgway, Londres, 1794).

[20] William Pole. *The theory of the modern scientific game of whist.* Longmans and Co., Londres, 1870.

[21] William Pole. *The evolution of whist: A study of the progressive changes which the game has passed through from its origin to the present time.* Longmans, Green & Co., Londres, 1895.

[22] *Le jeu de whist: traité élémentaire des lois, règles, maximes et calculs de ce jeu, appuyés d'exemples tirés des meilleures autorités tant de la vieille que de la nouvelle école depuis Hoyle et Matthews; suivi d'observations sur le petit-whist, traduit de l'anglais et rédigé de nouveau à l'usage des sociétés françaises par un Amateur Anglais (alias John Spencer Smith).* P. Chalopin, Caen, 1819.

[23] Chevalier Ludwig von Cœckelberghe-Dützele. *Das rationelle Whist, oder das Whistspiel mit allen seinen Abarten.* Vienne, 1843.

[24] George Walker. *Chess & chess-players: Consisting of original stories and skectches.* Charles J. Skeet, Publisher, Londres, 1850.

[25] Kate Wheelock. *Whist rules.* Ketterlinus Lithographic Manufacturing Co., Philadelphie, 1896.

[26] Milton Cooper Work. *Whist of today. In two parts. Part 1—For the beginner. Part 2—For the advanced player.* Dreka, Philadelphie, 1895.