

## La Guerre des jeux.

**Numéro d'inventaire** : 1979.28722

**Type de document** : image imprimée

**Éditeur** : Pellerin (Epinal)

**Imprimeur** : Pellerin

**Période de création** : 4e quart 19e siècle

**Date de création** : 1890 (vers)

**Inscriptions** :

- nom d'illustrateur inscrit : Anonyme
- numéro : 408

**Description** : Planche de 12 images en couleurs avec légendes.

**Mesures** : hauteur : 392 mm ; largeur : 295 mm

**Notes** : Thème : une querelle humoristique entre représentants des plus célèbres jeux de société.

**Mots-clés** : Images d'Epinal

Jeux et jouets de hasard (cartes, dés, dominos, loterie, roulettes, etc.)

**Filière** : aucune

**Niveau** : aucun

**Autres descriptions** : Langue : Français

Nombre de pages : 1

ill. en coul.

IMAGERIE PELLERIN

## LA GUERRE DES JEUX

IMAGERIE D'EPINAL, N° 408



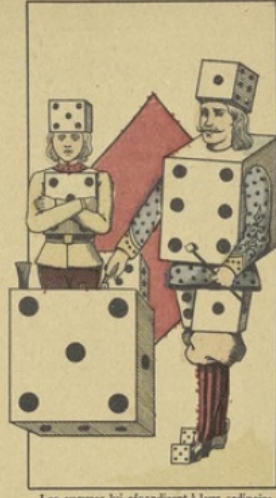
En se promenant sur le journal, Lancelot, Valet de Trèfle, lut avec stupeur qu'un grand concours au jeu de Piquet allait être ouvert entre les plus célèbres joueurs connus. — C'était la guerre.



Il s'en fut aussitôt prévenir son maître, Alexandre, Roi de Trèfle. Celui-ci délibéra longuement, ce qui ne fit qu'augmenter sa perplexité !



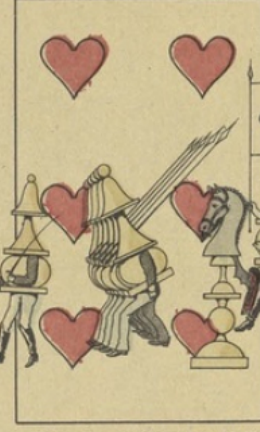
Il songea à aller consulter les frères Sizus, célèbres augures, et, pour gagner du temps, il enfourcha le cheval que mettait à sa disposition la tribu des Echecs.



Les augures lui répondirent à leur ordinaire par une prophétie peu compromettante, à savoir que s'il n'était pas vaincu, il serait vainqueur ; et que dans le cas où il n'obtiendrait pas la victoire, il serait défait.



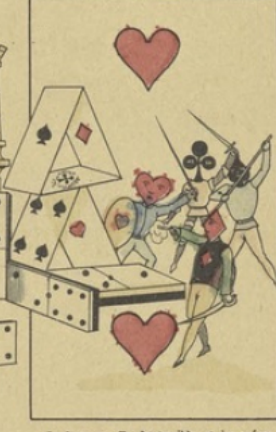
Alexandre n'en était que plus perplexe : il rechercha des alliances, et conclut successivement avec Charles, Roi de Cœur ; David, Roi de Pique ; et César, Roi de Carreau.



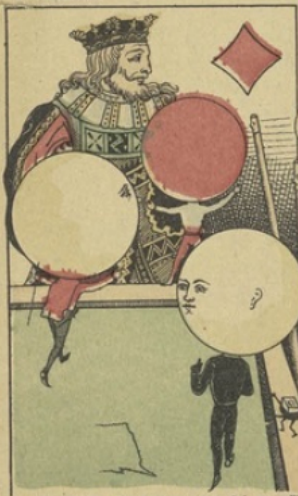
Mais aucune entente n'ayant pu s'établir, chacun dut se résigner à combattre pour son compte personnel ; tous les autres jeux étant résolus à garder une neutralité armée.



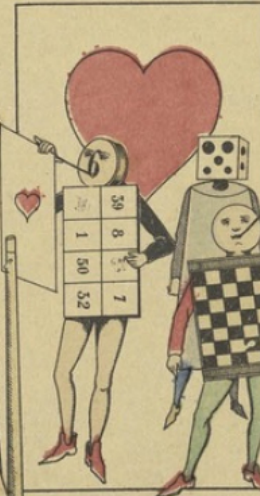
Ils élevèrent, en conséquence, de redoutables fortifications à l'abri desquelles ils pourraient demeurer sans danger spectateurs de la lutte acharnée qui se préparait.



La lutte en effet fut terrible et les précautions des neutres furent amplement justifiées par l'indescriptible confusion qui s'ensuivit. Longtemps l'issue du combat demeura incertaine.



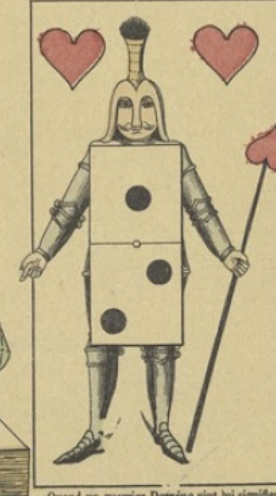
Mais Charles, Roi de Cœur, ayant fini par rallier tout son monde, écrasa ses adversaires sous le coup d'une foudroyante dix-septième majeure. Les rois vaincus cherchèrent refuge au pays de Billard où les billes, les quereux et jusqu'au petit blanc leur firent un accueil des plus compatissants. Le tapis lui-même pleura tant sur leur malheur qu'il en creva.



Mais tous les autres neutres suivant la tradition habituelle en pareille occurrence, se déclarèrent pour le vainqueur. Et les héros d'armes Lefeu, Dames et Jaquet proclamèrent la victoire du Roi de Cœur.



Judith, Dame de Carreau, foulant aux pieds un paquet de vaincus, attendait son époux pour lui faire fête....



Quand un guerrier Domino vint lui signifier que le jury déclarait la partie nulle, le jeu ayant été reconnu départillé ; qu'en conséquence les trois vaincus et le vainqueur avaient été tout simplement jetés au feu. Que conclure de là, sinon que la guerre ne profite jamais à personne !