La guerre des jeux.

Numéro d'inventaire : 2008.00467
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 : n° 408
Description : Planche de 12 images en couleurs avec légendes. Lacune importante dans la partie supérieure droite de la planche.
Mesures : hauteur : 404 mm ; largeur : 294 mm
Notes : Thème : une querelle humoristique entre représentants des plus célèbres jeux de société. Au dos, publicité pour "Au Gagne-Petit. 22, Rue du Pont-Neuf, 22. Alençon. Les Fils de P. Romet. Spécialité de Confections pour Hommes, Dames et Enfants." Doublon du 6.4.01.01/1979.28722
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 : 2
Mention d'illustration
ill. en coul.

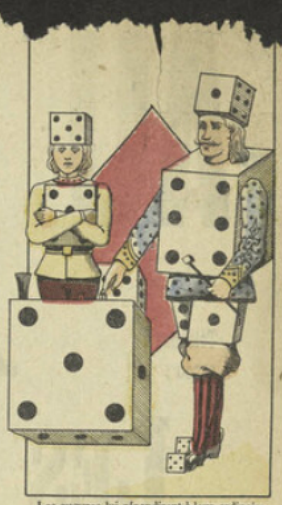
IMAGERIE PELLERIN

LA GUER

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.

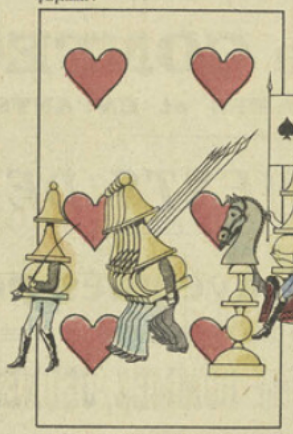
Il s'en fut aussitôt prévenir son maître, Alexandre, Roi de Trèfle. Celui-ci délibéra longuement, ce qui ne fit qu'augmenter sa perplexité !

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

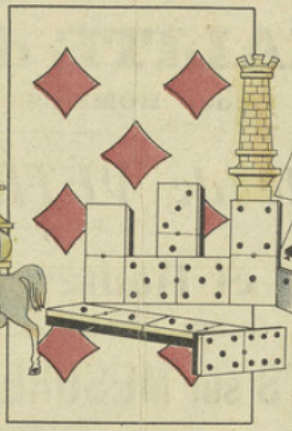


Les augures lui répondirent à leur ordinaire par une prophétie peu compromettante, à savoir que s'il n'était pas vaincu, il serait vainqueur ; et que dans le cas où il n'obtiendrait pas la victoire, il serait défait.

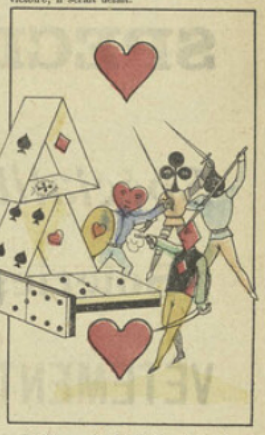
Alexandre n'en était que plus perplexe : il rechercha des alliances, et conféra successivement avec Charles, Roi de Cœur ; David, Roi de Pique ; et César, Roi de Carreau.



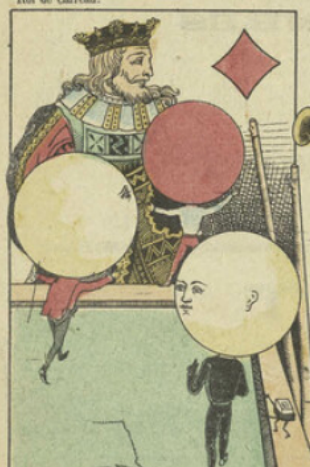
Mais aucune entente n'ayant pu s'établir, chacun dut se résigner à combattre pour son compte personnel ; tous les autres jeux étant résolus à garder une neutralité armée.



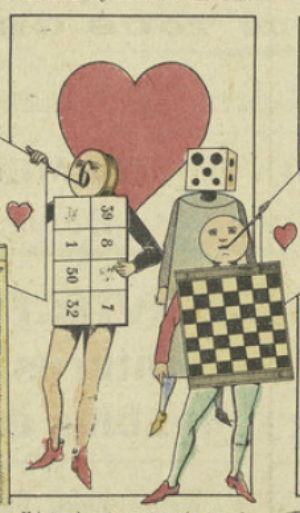
Ils élevèrent, en conséquence, de redoutables fortifications à l'abri desquelles ils pourraient demeurer sans danger spectateurs de la lutte acharnée qui se préparait.



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 indécise.

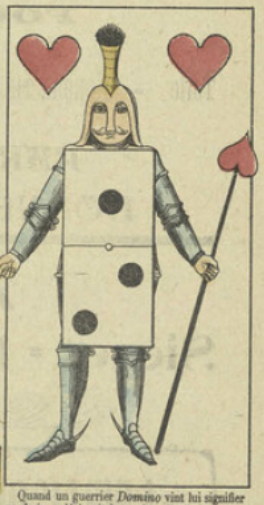


Mais Charles, Roi de Cœur, ayant fini par rallier tout son monde, écrasa ses adversaires sous le coup d'une foudroyante dix-septième majeure. Les rois vaincus cherchèrent refuge au pays de Billard où les billes, les queues et jusqu'au petit blanc leur firent un accueil des plus compatissants. Le tapis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



Mais tous les autres neutres suivant en cela la tradition habituelle en pareille occurence, se déclarèrent pour le vainqueur. Et les héraults d'armes *Lotos*, *Dames* et *Jaquet* proclamèrent la victoire du Roi de Cœur.

Judith, Dame de Cœur, 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 dépareillé : 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 !