

Introduction

Les restaurations OpenOfficeMax

Le document ci-joint dans les pages suivantes s'inscrit dans le projet des restaurations OpenOfficeMax. Il s'agit d'une collection de documents PDF librement mis à disposition des internautes et dont l'objet est de reproduire le plus fidèlement possible d'anciens textes. La justification de ces restaurations est multiple :

- expérimenter les possibilités avancées d'OpenOffice.org Writer ;
- mettre en avant et démontrer les qualités graphiques et typographiques d'OpenOffice.org pour en faire la promotion ;
- réaliser des documents souples : très lisibles pour un poids de fichier réduit ;
- mettre à disposition des internautes, des documents à caractère historique utilisables dans le cadre d'études techniques, historiques ou typographiques, suivant les domaines concernés.

Fidélité par rapport à l'original

Ces restaurations se veulent être des reproductions des documents originaux de leur auteur, tel qu'ils ont été publiés dans leur plus ancienne édition connue. Dans cette tâche, il est évident que certains choix opérés peuvent faire l'objet de différences que ne manqueront pas de déceler certains lecteurs, suivant que leur besoin est utilitaire, culturel, typographique ou historique.

Bien que l'outil de mise en page Writer utilisé pour ces restaurations, soit capable de reproduire toute sorte d'effets typographiques, certaines polices de caractères peuvent présenter des différences avec celles originellement utilisées (différence de dessin, absence de ligatures, etc.

Les erreurs ont volontairement été conservées afin de restituer un document le plus fidèle possible à l'original. Ces erreurs sont de trois types :

- orthographiques, grammaticales et stylistiques (généralement dues aux spécificités du vieux français) ;
- typographiques (absences ou présences fréquentes d'espaces avant et après les ponctuations) ;
- esthétiques (décalages dans la mise en page, justifications arbitraires, etc.)

Versions

Dans l'avenir, les restaurations OpenOfficeMax sont susceptibles d'être améliorées ou de subir toutes sortes de correctifs. Ces changements feront alors l'objet de versions, mentionnées en introduction de chaque document.

Droits d'utilisation et droits d'auteur

Les restaurations OpenOfficeMax sont mises à la disposition des internautes pour une utilisation personnelle. L'utilisation à des fins commerciales est interdite. Le non-respect de cette interdiction constitue une contrefaçon pouvant engager la responsabilité civile et pénale du contrefacteur.

Les documents OpenOfficeMax sont soumis aux droits d'auteur. En vertu de l'article L122-4 du code de la propriété intellectuelle, le contenu de ces pages et les éléments qui la composent sont protégés par les droits de propriété intellectuelle. Toute copie, reproduction, diffusion, vente, ou exploitation (quel que soit le procédé) à des fins commerciales est strictement interdite.

Cette restriction ne concerne pas les textes bruts (non mis en page), ces derniers relevant du domaine public. Ils peuvent généralement être procurés depuis Internet.

À propos de ce document

Antoine Court de Gébelin étudia durant vingt ans avant de commencer à publier *Le Monde primitif, analysé et comparé avec le monde moderne*, ouvrage auquel il dut sa réputation et dont il s'occupa jusqu'à sa mort. Il a paru neuf volumes in-4° à Paris, (de 1775 à 1784) et six ou sept autres volumes devaient suivre.

L'extrait reproduit ici est issu du volume 8, tome 1, Paris 1781 (pages 365 à 394). Il traite du tarot aux couleurs latines, accompagné des vingt-deux atouts. Cette section, fortement controversé en raison d'interprétations très libres de son auteur, n'en demeure pas moins la plus ancienne tentative connue de méthode d'interprétation divinatoire à l'aide du jeu de tarot.

Dans son discours préliminaire, Antoine Court de Gébelin introduit sa section sur les tarots par une présentation en page 6 :

« Viennent ensuite quelques Morceaux non moins neufs , relatifs au Génie symbolique & allégorique de l'Antiquité. Le premier est l'Explication du Jeu des Tarots , jeu fort connu en Italie , en Provence , en Allemagne , &c.

« Nous prouvons que c'est un Livre Egyptien dans lequel ce Peuple nous a transmis ses idées civiles , politiques , religieuses ; que c'est un emblème de la vie , & qu'il est devenu l'origine de nos Cartes à jouer, des Espagnoles premièrement, pour remplacer celles-là qu'on défendoit sévèrement comme magie noire ; & des Françaises ensuite : qu'ainsi nos Cartes à jouer se traînent de loin sur les traces de ce Peuple savant & ingénieux ; ce qu'essurément qui que ce soit n'avoit soupçonné, tant on étoit convaincu que cette invention étoit moderne, & que l'Antiquité n'offroit rien de pareil.

« Cette Explication est accompagnée d'une Dissertation très-intéressante , qu'on s'est fait un plaisir de nous fournir, sur la manière

dont les Sages ou Mages d'Egypte appliquoient ce jeu à la Divination , & comment cet usage s'est perpétué même dans nos Cartes à jouer , calquées sur celles-là.

Note

Version : version 1.0 (janvier 2010)

Source d'information : Wikipédia

Document source : <http://www.archive.org/details/mondeprimitifana08cour>

Document réalisé par OpenOfficeMax pour le compte de Tarot Artisanal

Corrections et mise en page : Igor Barzilai

Copyright Igor Barzilai 2010

OpenOfficeMax : <http://zeelay.free.fr/OpenOfficeMax/>

Tarot Artisanal : <http://zeelay.free.fr/tarot/>



DU JEU

DES TAROTS,

Où l'on traite de son origine, où on explique ses Allegories, & où l'on fait voir qu'il est la source de nos Cartes modernes à jouer, &c, &c.

1.

Surprise que causeroit la découverte d'un Livre Egyptien.

SI l'on entendoit annoncer qu'il existe encore de nos jours un Ouvrage des anciens Egyptiens, un de leurs Livres échappé aux flammes qui dévorèrent leurs superbes Bibliothèques, & qui contient leur doctrine la plus pure sur des objets intéressans, chacun seroit, sans doute, empressé de connoître un Livre aussi précieux, aussi extraordinaire. Si on ajoûtoit que ce Livre est très-répandu dans une grande partie de l'Europe, que depuis nombre de siècles il y est entre les mains de tout le monde, la surprise iroit certainement en croissant: ne seroit-elle pas à son comble, si l'on assuroit qu'on n'a jamais soupçonné qu'il fût Egyptien, qu'on le possède comme ne le possédant point, que personne n'a jamais cherché à en déchiffrer une feuille: que le fruit d'une sagesse exquise est regardé comme un amas de figures extravagantes qui ne signifient rien par elles-mêmes? Ne croiroit-on pas qu'on veut s'amuser, se jouer de la crédulité de ses Auditeurs?

2.

Ce Livre Egyptien existe.

Le fait est cependant très-vrai: ce Livre Egyptien, seul reste de leurs superbes Bibliothèques, existe de nos jours: il est même si commun, qu'aucun Savant n'a daigné s'en occuper; personne avant nous n'ayant jamais soupçonné son illustre origine. Ce Livre est composé de LXXVII feuillets ou tableaux, même de LXXVIII, divisés en V classes, qui offrent chacune des objets aussi variés qu'amusans & instructifs: ce Livre est en un mot le JEU des TAROTS, jeu inconnu, il est vrai, à Paris, mais très-connu en Italie, en Allemagne, même en Provence, & aussi bizarre par les figures qu'offre chacune de ses cartes, que par leur multitude.

Quelqu'étendues que soient les Contrées où il est en usage, on n'en étoit pas plus avancé sur la valeur des figures bizarres qu'il paroît offrir : & telle est son antique origine qu'elle se perdoit dans l'obscurité des tems, qu'on ne savoit ni où ni quand il avoit été inventé, ni le motif qui y avoit rassemblé tant de figures extraordinaires , si peu faites ce semble pour marcher de pair, telles qu'il n'offre dans tout son ensemble qu'une énigme que personne n'avoit jamais cherché à résoudre.

Ce Jeu a même paru si peu digne d'attention, qu'il n'est jamais entré en ligne de compte dans les vues de ceux de nos Savans qui se sont occupés de l'origine des Cartes : ils n'ont jamais parlé que des Cartes Françaises , ou en usage à Paris, dont l'origine est peu ancienne ; & après en avoir prouvé l'invention moderne , ils ont cru avoir épuisé la matière. C'est qu'en effet on confond sans cesse l'établissement d'une connoissance quelconque dans un Pays avec son invention primitive : c'est ce que nous avons déjà fait voir à l'égard de la boussole : les Grecs & les Romains eux-mêmes n'ont que trop confondu ces objets , ce qui nous a privé d'une multitude d'origines intéressantes.

Mais la forme, la disposition, l'arrangement de ce Jeu & les figures qu'il offre sont si manifestement allégoriques, & ces allégories sont si conformes à la doctrine civile , philosophique & religieuse des anciens Egyptiens, qu'on ne peut s'empêcher de le reconnoître pour l'ouvrage de ce Peuple de Sages : qu'eux seuls purent en être les Inventeurs, rivaux à cet égard des Indiens qui inventoient le Jeu des Echecs.

D I V I S I O N .

Nous ferons voir les allégories qu'offrent les diverses Cartes de ce Jeu.

Les formules numériques d'après lesquelles il a été composé.

Comment il s'est transmis jusques à nous.

Ses rapports avec un Monument Chinois.

Comment en naquirent les Cartes Espagnoles.

Et les rapports de ces dernières avec les Cartes Françaises.

Cet Essai sera suivi d'une Dissertation où l'on établit comment ce Jeu étoit appliqué à l'art de la Divination : c'est l'ouvrage d'un Officier Général, Gouverneur de Province, qui nous honore de sa bienveillance , & qui a retrouvé dans ce Jeu avec une sagacité très-ingénieuse les principes Egyptiens sur l'art de deviner par les Cartes, principes qui distinguèrent les premières Bandes des Egyptiens mal nommés Bohémiens qui se répandirent dans l'Europe ; & dont il subsiste encore quelques vestiges dans nos Jeux de Cartes, mais qui y prêtent infiniment moins par leur monotonie & par le petit nombre de leurs figures.

Le Jeu Egyptien, au contraire, étoit admirable pour cet effet , renfermant en quelque façon l'Univers entier , & les Etats divers dont la vie de l'Homme est susceptible. Tel étoit ce Peuple unique & profond , qu'il imprimoit au moindre de ses ouvrages le sceau de l'immortalité , & que les autres semblent en quelque sorte se traîner à peine sur ses traces.

A R T I C L E I.

ALLÉGORIES qu'offrent les Cartes du Jeu de TAROTS.

Si ce Jeu qui a toujours été muet pour tous ceux qui le connoissent, s'est développé à nos yeux , ce n'a point été l'effet de quelques profondes méditations , ni de l'envie de débrouiller son cahos : nous n'y pensions pas l'instant avant. Invité il y a quelques années à aller voir une Dame de nos Amies, Madame la C. d'H. qui arrivoit d'Allemagne ou de Suisse, nous la trouvâmes occupée à jouer à ce Jeu avec quelques autres Personnes. Nous jouons à un Jeu que vous ne connoissez sûrement pas... Cela se peut ; quel est-il ?.. Le Jeu des Tarots... J'ai eu occasion de le voir étant fort jeune, mais je n'en ai aucune idée... C'est une rapsodie des figures les plus bizarres, les plus extravagantes : en voilà une, par exemple; on eut soin de choisir la plus chargée de figures, & n'ayant aucun rapport à son nom, c'est le Monde : j'y jette les yeux , & aussi-tôt j'en reconnois l'Allégorie : chacun de quitter son Jeu & de venir voir cette Carte merveilleuse où j'apercevois ce qu'ils n'avoient jamais vû : chacun de m'en montrer une autre : en un quart-d'heure le Jeu fut parcouru, expliqué, déclaré Egyptien : & comme ce n'étoit point le jeu de notre imagination , mais l'effet des rapports choisis & sensibles de ce jeu avec tout ce qu'on connoît d'idées Egyptiennes , nous nous promîmes bien d'en faire part quelque jour au Public ; persuadés qu'il auroit pour agréable une découverte & un présent de cette nature , un Livre Egyptien échappé à la barbarie , aux ravages du Temps, aux incendies accidentelles & aux volontaires , à l'ignorance plus désastreuse encore. Effet nécessaire de la forme frivole & légère de ce Livre , qui l'a mis à même de triompher de tous les âges & de passer jusques à nous avec une fidélité rare : l'ignorance même dans laquelle on a été jusques ici de ce qu'il representoit, a été un heureux sauf-conduit qui lui a laissé traverser tranquillement tous les Siècles sans qu'on ait pensé à le faire disparaître.

Il étoit tems de retrouver les Allégories qu'il étoit destiné à conserver , & de faire voir que chez le Peuple le plus sage , tout jusqu'aux Jeux , étoit fondé sur l'Allégorie , & que ces Sages savoient changer en amusement les connoissances les plus utiles & n'en faire qu'un Jeu.

Nous l'avons dit, le Jeu des Tarots est composé de LXXVII Cartes, même d'une LXXVIII^e, divisées en Atous & en IV couleurs. Afin que nos Lecteurs puissent nous suivre, nous avons fait graver les Atous ; & l'As de chaque couleur , ce que nous appellons avec les Espagnols , Spadille , Baste , & Ponte.

A T O U S.

Les Atous au nombre de XXII , représentent en général les Chefs temporels & spirituels de la Société , les Chefs Physiques de l'Agriculture , les Vertus Cardinales , le Mariage, la Mort & la résurrection ou la création ; les divers jeux de la fortune , le Sage & le Fou , le Tems qui consume tout, &c. On comprend ainsi d'avance que toutes ces Cartes sont autant de Tableaux allégoriques relatifs à l'ensemble de la vie , & susceptibles d'une infinité de combinaisons. Nous allons les examiner un à un , & tâcher de déchiffrer l'allégorie ou l'énigme particulière que chacun d'eux renferme.

N^o. 0 , *Zero*.

LE FOU.

On ne peut méconnoître le Fou dans cette Carte, à sa marotte , & à son hoqueton garni de coquillages & de sonnettes : il marche très-vîte comme un fou qu'il est , portant derrière lui son petit paquet , & s'imaginant échapper par-là à un Tigre qui lui mord la croupe : quant au sac, il est l'emblème de ses fautes qu'il ne voudroit pas voir ; & ce Tigre , celui de ses remords qui le suivent galopant , & qui sautent en croupe derrière lui.

Certe belle idée qu'Horace a si bien encadrée dans de l'or , n'étoit donc pas de lui , elle n'avoit pas échappé aux Egyptiens : c'étoit une idée vulgaire , un lieu commun ; mais prise dans la Nature toujours vraie , & présentée avec toutes les grâces dont elle est susceptible , cet agréable & sage Poète sembloit l'avoir tirée de son profond jugement.

Quant à cet Atout, nous l'appellons ZERO , quoiqu'on le place dans le jeu après le XXI , parce qu'il ne compte point quand il est seul , & qu'il n'a de valeur que celle qu'il donne aux autres , précisément comme notre zero : montrant ainsi que rien n'existe sans sa folie.



N^o. I.

N^o. I.*Le Joueur de Gobelets , ou Bateleur.*

Nous commençons par le n^o. I. pour suivre jusques au 21 , parce que l'usage actuel est de commencer par le moindre nombre pour s'élever de-là aux plus hauts : il paroît cependant que les Egyptiens commençoient à compter par le plus haut pour descendre de-là jusqu'au plus bas. C'est ainsi qu'ils solsifioient l'Octave en descendant , & non en montant comme nous. Dans la Dissertation qui est à la suite de celle-ci , on suit l'usage des Egyptiens , & on en tire le plus grand parti. On aura donc ici les deux manières : la nôtre la plus commode quand on ne veut considérer ces Cartes qu'en elles-mêmes : & celle-là , utile pour en mieux concevoir l'ensemble & les rapports.

Le premier de tous les Atous en remontant , ou le dernier en descendant, est un JOUEUR de GOBELET ; on le reconnoît à sa table couverte de dés, de gobelets , de couteaux , de bales , &c. A son bâton de Jacob ou verge des Mages , à la bale qu'il tient entre deux doigts & qu'il va escamoter.

On l'appelle BÂTELEUR dans la dénomination des Cartiers : c'est le nom vulgaire des personnes de cet état : est-il nécessaire de dire qu'il vient de *baste* , bâton ?

A la tête de tous les Etats, il indique que la vie entière n'est qu'un songe, qu'un escamotage : qu'elle est comme un jeu perpétuel du hasard ou du choc de mille circonstances qui ne dépendirent jamais de nous , & sur lequel influe nécessairement pour beaucoup toute administration générale.

Mais entre le Fou & le Bateleur, l'Homme n'est-il pas bien ?

N^o. II, III, IV, V.*C H E F S D E L A S O C I É T É.*

Les Numéros II & III représentent deux femmes : les Numéros IV & V, leurs maris : ce sont les Chefs temporels & spirituels de la Société.

R O I & R E I N E.

Le N^o. IV. représente le Roi, & le III. la Reine. Ils ont tous les deux pour attributs l'Aigle dans un Ecusson , & le sceptre surmonté d'un globe thautifié ou couronné d'une croix , appelée Thau, le signe par excellence.

Le Roi est vu de profil , la Reine de face : ils sont tous les deux assis sur un

Trône. La Reine est en robe traînante, le dossier de son Trône est élevé : le Roi est comme dans une gondole ou chaise en coquille , les jambes croisées. Sa Couronne est en demi cercle surmontée d'une perle à croix. Celle de la Reine se termine en pointe. Le Roi porte un Ordre de Chevalerie.

GRAND-PRÊTRE & GRANDE-PRÊTESSE.

Le N^o. V. représente le CHEF des Hiérophantes ou le GRAND-PRÊTRE : le N^o. II. la GRANDE-PRÊTESSE ou sa femme : on sait que chez les Egyptiens , les Chefs du Sacerdoce étoient mariés. Si ces Cartes étoient de l'invention des Modernes, on n'y verroit point de Grande-Prêtresse , bien moins encore sous le nom de PAPESSE, comme les Cartiers Allemands ont nommé celle-ci ridiculement.

La Grande-Prêtresse est assise dans un fauteuil : elle est en habit long avec une espèce de voile derrière la tête qui vient croiser sur l'estomac : elle a une double couronne avec deux cornes comme en avoit Isis : elle tient un Livre ouvert sur ses genoux ; deux écharpes garnies de croix se croisent sur sa poitrine & y forment un X.

Le Grand-Prêtre est en habit long avec un grand manteau qui tient à une agraffe : il porte la triple Thiare : d'une main , il s'appuie sur un Sceptre à triple croix : & de l'autre , il donne de deux doigts étendus la bénédiction à deux personnages qu'on voit à ses genoux.

Les Cartiers Italiens ou Allemands qui ont ramené ce jeu à leurs connoissances , ont fait de ces deux personnages auxquels les Anciens donnoient le nom de PÈRE & de MÈRE, comme on diroit ABBÉ & ABBESSE, mots Orientaux signifiant la même chose , ils en ont fait , dis-je , un Pape & une Papesse.

Quant au Sceptre à triple croix, c'est un monument absolument Égyptien : on le voit sur la Table d'Isis , sous la Lettre T T ; Monument précieux que nous avons déjà fait graver dans toute son étendue pour le donner quelque jour au Public. Elle a rapport au triple Phallus qu'on promenoit dans la fameuse Fête des Pamyliès où l'on se réjouissoit d'avoir retrouvé Osiris , & où il étoit le symbole de la régénération des Plantes & de la Nature entière.

N^o V I I.

O S I R I S T R I O M P H A N T.

Osiris s'avance ensuite ; il paroît sous la forme d'un Roi triomphant , le Sceptre en main , la Couronne sur la tête : il est dans son char de Guerrier ,

tiré par deux chevaux blancs. Personne n'ignore qu'Osiris étoit la grande Divinité des Egyptiens , la même que celle de tous les Peuples Sabéens , ou le Soleil symbole physique de la Divinité suprême invisible , mais qui se manifeste dans ce chef-d'œuvre de la Nature. Il avoit été perdu pendant l'hiver : il reparaît au Printems avec un nouvel éclat , ayant triomphé de tout ce qui lui faisoit la guerre.

N^o. VI.*L E M A R I A G E.*

Un jeune homme & une jeune femme se donnent leur foi mutuelle : un Prêtre les bénit , l'Amour les perce de ses traits. Les Cartiers appellent ce Tableau , l'Amoureux. Ils ont bien l'air d'avoir ajouté eux-mêmes cet Amour avec son arc & ses flèches , pour rendre ce Tableau plus parlant à leurs yeux.

On voit dans les Antiquités de Boissard (i), un Monument de la même nature , pour peindre l'union conjugale ; mais il n'est composé que de trois figures.

L'Amant & l'Amante qui se donnent leur foi : l'Amour entre deux sert de Témoin & de Prêtre.

Ce Tableau est intitulé FIDEI SIMULACRUM , Tableau de la Foi conjugale : les personnages en sont désignés par ces beaux noms , VÉRITÉ , HONNEUR & AMOUR. Il est inutile de dire que la vérité désigne ici la femme plutôt que l'homme , non-seulement parce que ce mot est du genre féminin , mais parce que la *Fidélité constante* est plus essentielle dans la femme. Ce Monument précieux fut élevé par un nommé T. FUNDANIUS EROMENUS ou l'aimable , à sa très-chère Epouse *Poppée Demetrie*, & à leur fille chérie *Manilia Eromenis*.

PLANCHE V.

N^o. VIII. XI. XII. XIII.*Les quatre Vertus Cardinales.*

Les Figures que nous avons réunies dans cette Planche, sont relatives aux quatre Vertus Cardinales.

N^o. XI. Celle-ci représente la FORCE. C'est une femme qui s'est rendue

(i) T. III. Pl. xxxvi.

maitresse d'un lion , & qui lui ouvre la gueule avec la même facilité qu'elle ouvrirait celle de son petit épagneul ; elle a sur la tête un chapeau de Bergere.

N^o. XIII. La TEMPÉRANCE. C'est une femme ailée qui fait passer de l'eau d'un vase dans un autre , pour tempérer la liqueur qu'il renferme.

N^o. VIII. La JUSTICE. C'est une Reine, c'est ASTRÉE assise sur son Trône, tenant d'une main un poignard ; de l'autre, une balance.

N^o. XII. La PRUDENCE est du nombre des quatre Vertus Cardinales : les Egyptiens purent-ils l'oublier dans cette peinture de la Vie Humaine ? Cependant, on ne la trouve pas dans ce Jeu. On voit à sa place sous le N^o. XII. entre la Force & la Tempérance , un homme pendu par les pieds : mais que fait-là ce pendu ? C'est l'ouvrage d'un malheureux Cartier présomptueux qui ne comprenant pas la beauté de l'allégorie renfermée sous ce tableau , a pris sur lui de la corriger , & par-là même de le défigurer entièrement.

La Prudence ne pouvoit être représentée d'une manière sensible aux yeux que par un homme debout , qui ayant un pied posé , avance l'autre , & le tient suspendu examinant le lieu où il pourra le placer surement. Le titre de cette carte étoit donc l'homme au pied suspendu, *pede suspensio* : le Cartier ne sachant ce que cela vouloit dire , en a fait un homme pendu par les pieds.

Puis on a demandé , pourquoi un pendu dans ce Jeu ? & on n'a pas manqué de dire , c'est la juste punition de l'Inventeur du Jeu , pour y avoir représenté une Papesse.

Mais placé entre la Force , la Tempérance & la Justice , qui ne voit que c'est la Prudence qu'on voulut & qu'on dut représenter primitivement ?

PLANCHE VI.

N^o. VIII. ou IX.

Le Sage ou le Chercheur de la Vérité & du Juste.

Le N^o. IX. représente un Philosophe vénérable en manteau long , un capuchon sur les épaules : il marche courbé sur son bâton , & tenant une lanterne de la main gauche. C'est le Sage qui cherche la Justice & la Vertu.

On a donc imaginé d'après cette peinture Egyptienne , l'Histoire de Diogène qui la lanterne en main cherche un homme en plein midi. Les bons mots , sur-tout les Epigrammatiques , sont de tout siècle : & Diogène étoit homme à mettre ce tableau en action.

Les Cartiers ont fait de ce Sage un Hermite. C'est assez bien vu : les Philosophes vivent volontiers en retraite , ou ne sont guères propres à la frivolité du siècle. Héraclide passoit pour fou aux yeux de ses chers Concitoyens : dans l'Orient , d'ailleurs , se livrer aux Sciences spéculatives ou *s'Hermetiser*, est presque une seule & même chose. Les Hermites Egyptiens n'eurent rien à reprocher à cet égard à ceux des Indes , & aux Talapoins de Siam: ils étoient ou sont tous autant de Druides.

N^o. XIX.*LE SOLEIL.*

Nous avons réuni sous cette planche tous les tableaux relatifs à la lumière : ainsi après la lanterne sourde de l'Hermite , nous allons passer en revue le Soleil , la Lune & le brillant Sirius ou la Canicule étincelante , tous figurans dans ce jeu , avec divers emblèmes.

Le Soleil est représenté ici comme le Père physique des Humains & de la Nature entière : il éclaire les hommes en Société , il préside à leurs Villes : de ses rayons distillent des larmes d'or & de perles : ainsi on désignoit les heureuses influences de cet astre.

Ce Jeu de Tarots est ici parfaitement conforme à la doctrine des Egyptiens , comme nous l'allons voir plus en détail à l'article suivant.

N^o. XVIII.*LA LUNE.*

Ainsi la LUNE qui marche à la suite du Soleil est aussi accompagnée de larmes d'or & de perles , pour marquer également qu'elle contribue pour sa part aux avantages de la terre.

PAUSANIAS nous apprend dans la Description de la Phocide , que , selon les Egyptiens, c'étoient les LARMES D'ISIS qui enfloient chaque année les eaux du Nil & qui rendoient ainsi fertiles les campagnes d'Egypte. Les relations de ce Pays parlent aussi d'une GOUTTE ou larme, qui tombe de la Lune au moment où les eaux du Nil doivent grossir.

Au bas de ce tableau, on voit une Ecrevisse ou Cancer , soit pour marquer la marche rétrograde de la Lune , soit pour indiquer que c'est au moment où le Soleil & la Lune sortent du signe de Cancer qu'arrive l'inonda-

tion causée par leurs larmes au lever de la Canicule qu'on voit dans le tableau suivant.

On pourroit même réunir les deux motifs : n'est-il pas très-ordinaire de se déterminer par une foule de conséquences qui forment une masse qu'on seroit souvent bien embarrassé à démêler ?

Le milieu du tableau est occupé par deux Tours , une à chaque extrémité pour désigner les deux fameuses colonnes d'Hercule , en-deça & au-delà desquelles ne passèrent jamais ces deux grands luminaires.

Entre les deux colonnes sont deux Chiens qui semblent aboyer contre la Lune & la garder : idées parfaitement Egyptiennes. Ce Peuple unique pour les allégories , comparoit les Tropiques à deux Palais gardés chacun par un chien , qui , semblables à des Portiers fidèles , retenoient ces Astres dans le milieu des Cieux sans permettre qu'ils se glissassent vers l'un ou l'autre Pôle.

Ce ne sont point visions de Commentateurs en US. CLÉMENT , lui-même Egyptien , puisqu'il étoit d'Alexandrie , & qui par conséquent devoit en savoir quelque chose , nous assure dans ses Tapisseries (i) que les Egyptiens représentoient les TROPIQUES sous la figure de DEUX CHIENS , qui , semblables à des Portiers ou à des Gardiens fidèles , empêchoient le Soleil & la Lune de pénétrer plus loin , & d'aller jusqu'aux Pôles.

N^o. XVII.

LA CANICULE.

Ici nous avons sous les yeux un Tableau non moins allégorique , & absolument Egyptien ; il est intitulé l'ÉTOILE. On y voit , en effet , une Etoile brillante , autout de laquelle sont sept autres plus petites. Le bas du Tableau est occupé par une femme panchée sur un genou qui tient deux vases renversés , d'où coulent deux Fleuves. A côté de cette femme est un papillon sur une fleur.

C'est l'Egyptianisme tout pur.

Cette Etoile , par excellence , est la CANICULE ou SIRIUS : Etoile qui se lève lorsque le Soleil sort du signe du Cancer , par lequel se termine le Tableau précédent , & que cette Etoile suit ici immédiatement.

Les sept Etoiles qui l'environnent , & qui semblent lui faire leur cour , sont les Planettes : elle est en quelque sorte leur Reine , puisqu'elle fixe dans cet

(i) Ou Stromates , Liv. V.

instant le commencement de l'année ; elles semblent venir recevoir ses ordres pour régler leur cours sur elle.

La Dame qui est au-dessous, & fort attentive dans ce moment à répandre l'eau de ses vases, est la Souveraine des Cieux, ISIS, à la bienfaisance de laquelle on attribuoit les inondations du Nil, qui commencent au lever de la Canicule ; ainsi ce lever étoit l'annonce de l'inondation. C'est pour cette raison que la Canicule étoit consacrée à Isis, qu'elle étoit son symbole par excellence.

Et comme l'année s'ouvroit également par le lever de cet Astre, on l'appelloit SOTH-Is , ouverture de l'année ; & c'est sous ce nom qu'il étoit consacré à Isis.

Enfin , la Fleur & le PAPILLON qu'elle supporte , étoient l'emblème de la régénération & de la résurrection : ils indiquoient en même tems qu'à la faveur des bienfaits d'Isis , au lever de la Canicule , les Campagnes de l'Égypte , qui étoient absolument nues , se couvroient de nouvelles moissons.

P L A N C H E V I I I .

N^o. X I I I .

L A M O R T .

Le n^o. XIII. représente la Mort : elle fauche les Humains , les Rois & les Reines , les Grands & les Petits ; rien ne résiste à sa faux meurtrière.

Il n'est pas étonnant qu'elle soit placée sous ce numéro ; le nombre treize fut toujours regardé comme malheureux. Il faut que très-anciennement il soit arrivé quelque grand malheur dans un pareil jour , & que le souvenir en ait influé sur toutes les anciennes Nations. Seroit - ce par une suite de ce souvenir que les treize Tribus de Hébreux n'ont jamais été comptées que pour douze ?

Ajoutons qu'il n'est pas étonnant non plus que les Egyptiens ayent inseré la Mort dans un jeu qui ne devoit réveiller que des idées agréables : ce Jeu étoit un jeu de guerre , la Mort devoit donc y entrer : c'est ainsi que le jeu des échecs finit par *échech mat* , pour mieux dire par *Sha mat* , la mort du Roi. D'ailleurs , nous avons eu occasion de rappeler dans le Calendrier , que dans les festins , ce Peuple sage & réfléchi faisoit paroître un squelette sous le nom de *Maneros*, sans doute afin d'engager les convives à ne pas se tuer par gourmandise. Chacun a sa maniere de voir , & il ne faut jamais disputer des goûts.

N^o. XV.*TYPHON.*

Le n^o. XV. représente un célèbre personnage Egyptien , TYPHON , frère d'Osiris & d'Isis , le mauvais Principe , le grand Démon d'Enfer : il a des ailes de chauve-souris , des pieds & des mains d'harpie ; à la tête , de vilaines cornes de cerf : on l'a fait aussi laid , aussi diable qu'on a pu. A ses pieds sont deux petits Diablotins à longues oreilles , à grande queue , les mains liées derrière le dos : ils sont eux-mêmes attachés par une corde qui leur passe au cou , & qui est arrêtée au piédestal de Typhon : c'est qu'il ne lâche pas ceux qui sont à lui ; il aime bien ceux qui sont siens.

N^o. XVI.*Maison-Dieu , ou Château de Plutus.*

Pour le coup , nous avons ici une leçon contre l'avarice. Ce tableau représente une Tour , qu'on appelle MAISON-DIEU, c'est-à-dire, la Maison par excellence ; c'est une Tour remplie d'or ; c'est le Château de Plutus ; il tombe en ruines , & ses Adorateurs tombent écrasés sous ses débris.

A cet ensemble , peut-on méconnoître l'Histoire de ce Prince Egyptien dont parle HÉRODOTE, & qu'il appelle *RHAPSINIT* , qui , ayant fait construire une grande Tour de pierre pour renfermer ses trésors , & dont lui seul avoit la clef , s'appercevoit cependant qu'ils diminuoient à vue d'oeil , sans qu'on passât en aucune manière par la seule porte qui existât à cet édifice. Pour découvrir des voleurs aussi adroits , ce Prince s'avisa de tendre des pièges autour des vases qui contenoient ses richesses. Les voleurs étoient les deux fils de l'Architecte dont s'étoit servi Rhampsinit : il avoit ménagé une pierre de telle maniere , qu'elle pouvoit s'ôter & se remettre à volonté sans qu'on s'en apperçût. Il enseigna son secret à ses enfans qui s'en servirent merveilleusement comme on voit. Ils voloient le Prince , & puis ils se jetoient de la Tour en bas : c'est ainsi qu'ils sont représentés ici. C'est à la vérité le plus beau de l'Histoire ; on trouvera dans Hérodote le reste de ce conte ingénieux : comment un des deux frères fut pris dans les filets : comment il engagea son frère à lui couper la tête : comment leur mère voulut absolument que celui-ci rapportât le corps de son frère : comment il alla avec des outres chargés sur un âne pour enivrer les Gardes du cadavre & du Palais : comment, après qu'ils

qu'ils eurent vidé ses outres malgré ses larmes artificieuses , & qu'ils se furent endormis , il leur coupa à tous la barbe du coté droit , & leur enleva le corps de son frère : comment le Roi fort étonné , engagea sa fille à se faire raconter par chacun de ses amans le plus joli tour qu'ils eussent fait : comment ce jeune éveillé alla auprès de la belle , lui raconta tout ce qu'il avoit fait : comment la belle ayant voulu l'arrêter , elle ne se trouva avoir saisi qu'un bras postiche : comment , pour achever cette grande aventure , & la mener à une heureuse fin , ce Roi promit cette même sienne fille au jeune homme ingénieux qui l'avoit si bien joué , comme à la personne la plus digne d'elle ; ce qui s'exécuta à la grande satisfaction de tous.

Je ne sais si Hérodote prit ce conte pour une histoire réelle ; mais un Peuple capable d'inventer de pareilles Romances ou Fables Milésiennes , pouvoit fort bien inventer un jeu quelconque.

Cet Ecrivain rapporte un autre fait qui prouve ce que nous avons dit dans l'Histoire du Calendrier , que les statues des Géans qu'on promène dans diverses Fêtes , désignèrent presque toujours les saisons. Il dit que Rhampsinit , le même Prince dont nous venons de parler , fit élever au Nord & au Midi du Temple de Vulcain deux statues de vingt-cinq coudées de haut , qu'on appelloit l'*Eté* & l'*Hiver* : on adoroit, ajoute-t-il , celle-là , & on sacrifioit, au contraire , à celle-ci : c'est donc comme les Sauvages qui reconnoissent le bon Principe & l'aiment, mais qui ne sacrifient qu'au mauvais.

N^o. X.*La Roue de Fortune.*

Le dernier numéro de cette Planche est la Roue de Fortune. Ici des Personnages humains , sous la forme de Singes, de Chiens, de Lapins, &c. s'élevent tour-à-tour sur cette roue à laquelle ils sont attachés: on diroit que c'est une satire contre la fortune, & contre ceux qu'elle élève rapidement & qu'elle laisse retomber avec la même rapidité.

P L A N C H E V I I I .

N^o. X X.*Tableau mal nommé le Jugement dernier.*

Ce Tableau représente un Ange sonnant de la trompette : on voit aussitôt comme sortir de terre un vieillard, une femme, un enfant nuds.

Les Cartiers qui avoient perdu la valeur de ces Tableaux, & plus encore leur ensemble, ont vu ici le Jugement dernier; & pour le rendre plus sensible, ils y ont mis comme des espèces de tombeaux. Otez ces tombeaux, ce Tableau sert également à désigner la Création, arrivée dans le Tems, au commencement du Tems, qu'indique le no. XXI.

N^o. XXI.

LE TEMS, mal nommé le MONDE.

Ce Tableau, que les Cartiers ont appelé le Monde, parce qu'ils l'ont considéré comme l'origine de tout, représente le Tems. On ne peut le méconnoître à son ensemble.

Dans le centre est la Déesse du Tems, avec son voile qui voltige, & qui lui sert de ceinture ou de Peplum, comme l'appelloient les Anciens. Elle est dans l'attitude de courir comme le Tems, & dans un cercle qui représente les révolutions du Tems; ainsi que l'œuf où tout est sorti dans le Tems.

Aux quatre coins du Tableau sont les emblèmes des quatre Saisons, qui forment les révolutions de l'année, les mêmes qui composoient les quatre têtes des Chérubins. Ces emblèmes sont,

L'Aigle, le Lion, le Bœuf, & le Jeune-Homme,

L'Aigle représente le Printems, où reparoissent les oiseaux.

Le Lion, l'Été ou les ardeurs du Soleil.

Le Boeuf, l'Automne où on laboure & où on sème.

Le Jeune-Homme, l'Hiver, où l'on se réunit en société.

A R T I C L E I I.

LES COULEURS.

Outre les Atous, ce Jeu est composé de quatre Couleurs distinguées par leurs emblèmes: on les appelle EPÉE, COUPE, BÂTON & DENIER.

On peut voir les As de ces quatre couleurs dans la Planche VIII.

A représente l'As d'Epée, surmonté d'une couronne qu'entourent des palmes.

B, l'As de Coupe: il a l'air d'un Château; c'est ainsi qu'on faisoit autrefois les grandes tasses d'argent.

C, l'As de Bâton; c'est une vrai massue.

D, l'As de Denier, environné de guirlandes.

Chacune de ces couleurs est composée de quatorze Cartes, c'est-à-dire de dix Cartes numérotées depuis I. jusqu'à X, & de quatre Cartes figurées, qu'on appelle le Roi, la Reine, le Chevalier ou Cavalier, & son Ecuyer ou Valet.

Ces quatre Couleurs sont relatives aux quatre Etats entre lesquels étoient divisés les Egyptiens.

L'Épée désignoit le Souverain & la Noblesse toute Militaire.

La Coupe, le Clergé ou le Sacerdoce.

Le Bâton, ou Massue d'Hercule, l'Agriculture.

Le Denier, le Commerce dont l'argent est le signe.

Ce Jeu fondé sur le nombre septenaire.

Ce Jeu est absolument fondé sur le nombre sacré de sept. Chaque couleur est de deux fois sept cartes. Les Atous sont au nombre de trois fois sept ; le nombre des cartes de soixante-dix-sept; le Fou étant comme 0. Or, personne n'ignore le rôle que ce nombre jouoit chez les Egyptiens, & qu'il étoit devenu chez eux une formule à laquelle ils ramenoient les élémens de toutes les Sciences.

L'idée sinistre attachée dans ce Jeu au nombre treize, ramène également fort bien à la même origine.

Ce Jeu ne peut donc avoir été inventé que par des Egyptiens, puisqu'il a pour base le nombre sept; qu'il est relatif à la division des habitans de l'Egypte en quatre classes; que la plupart de ses Atous se rapportent absolument à l'Egypte, tels que les deux Chefs des Hiérophantes, homme & femme, Isis ou la Canicule, Typhon, Osiris, la Maison-Dieu, le Monde, les Chiens qui désignent le Tropique, &c; que ce Jeu, entièrement allégorique, ne être l'ouvrage que des seuls Egyptiens.

Inventé par un homme de génie, avant ou après le Jeu des Echecs, & réunissant l'utilité au plaisir, il est parvenu jusqu'à nous à travers tous les siècles; il a survécu à la ruine entière de l'Egypte & de ces connoissances qui la distinguoient; & tandis qu'on n'avoit nulle idée de la sagesse des leçons qu'il renfermoit, on ne laissoit pas de s'amuser du Jeu qu'elle avoit inventé.

Il est d'ailleurs aisé de tracer la route qu'il a tenue pour arriver dans nos Contrées. Dans les premiers siècles de l'Eglise, les Egyptiens étoient

très-répendus à Rome; ils y avoient porté leurs cérémonies & le culte d'Isis; par conséquent le Jeu dont il s'agit.

Ce Jeu, intéressant par lui-même, fut donné à l'Italie jusqu'à ce que les liaisons des Allemands avec les Italiens le firent connoître de cette seconde Nation; & jusqu'à ce que celles des Comtes de Provence avec l'Italie, & sur tout le séjour de la Cour de Rome à Avignon, le naturalisa en Provence & à Avignon.

S'il ne vint pas jusqu'à Paris, il faut l'attribuer à la bisarrerie de ses figures & au volume de ses Cartes qui n'étoient point de nature à plaire à la vivacité des Dames Françaises. Aussi fut-on obligé, comme nous le verrons bientôt, de réduire excessivement ce Jeu en leur faveur.

Cependant l'Egypte elle-meme ne jouit point du fruit de son invention : réduits à la servitude la plus déplorable, à l'ignorance la plus profonde, privés de tous les Arts, ses Habitans seroient hors d'état de fabriquer une seule Carte de Jeu.

Si nos Cartes Françaises, infiniment moins compliquées, exigent le travail soutenu d'une multitude de mains & le concours de plusieurs Arts, comment ce Peuple infortuné auroit-il pu conserver les siennes ? Tels sont les maux qui fondent sur une Nation asservie, qu'elle perd jusques aux objets de ses amusemens : n'ayant pu conserver ses avantages les plus précieux, de quel droit prétendrait-elle à ce qui n'en étoit qu'un délassement agréable ?

N O M S O R I E N T A U X C O N S E R V É S D A N S C E J E U .

Ce Jeu a conservé quelques noms qui le déclareroient également Jeu Oriental si on n'en avoit pas d'autres preuves.

Ces Noms sont ceux de TARO, DE MAT & de PAGAD.

1. T A R O T S .

Le nom de ce Jeu est pur Egyptien: il est composé du mot TAR, qui signifie voie, chemin; & du mot RO, ROS, ROG, qui signifie Roi, Royal. C'est, mot-à-mot, le chemin Royal de la vie.

Il se rapporte en effet à la vie entière des Citoyens, puisqu'il est formé des divers Etats entre lesquels ils sont divisés, & que ce Jeu les suit depuis leur naissance jusqu'à la mort, en leur montrant toutes les vertus & tous les guides physiques & moraux auxquels ils doivent s'attacher, tels que le Roi, la Reine, les Chefs de la Religion, le Soleil, la Lune, &c.

Il leur apprend en même tems par le Joueur de gobelets & par la roue de fortune, que rien n'est plus inconstant dans ce monde que les divers Etats de l'homme: que son seul refuge est dans la vertu, qui ne lui manque jamais au besoin.

2. MAT.

Le Mat, nom vulgaire du fou, & qui subsiste en Italien, vient de l'Oriental *Mat*, assommé, meurtri, félé. Les Fous ont toujours été représentés comme ayant le cerveau félé.

3. PAGAD.

Le Joueur de gobelets est appelé PAGAD dans le courant du Jeu. Ce nom qui ne ressemble à rien dans nos Langues Occidentales, est Oriental pur & très-bien choisi: PAG signifie en Orient, Chef, Maître, Seigneur : & GAD, la Fortune. En effet, il est représenté comme disposant du sort avec sa baguette de Jacob ou sa verge des Mages.

ARTICLE III.

MANIÈRE DONT ON JOUE AUX TAROTS.

1°. *Manière de donner les Cartes.*

Un de nos Amis, M. L'A. R. a bien voulu nous expliquer la manière dont on le joue: c'est lui qui va parler, si nous l'avons bien compris.

On joue ce Jeu à deux, mais on donne les Cartes comme si on jouoit trois : chaque Joueur n'a donc qu'un tiers des Cartes: ainsi pendant le combat il y a toujours un tiers des Troupes qui se reposent; on pourroit les appeller le Corps de réserve.

Car ce Jeu est un Jeu de guerre, & non un Jeu pacifique comme on l'avoit dit mal-à-propos: or dans toute Armée il y a un Corps de réserve. D'ailleurs, cette réserve rend le Jeu plus difficile, puisqu'on a beaucoup plus de peine à deviner les Cartes que peut avoir son adversaire.

On donne les Cartes par cinq, ou de cinq en cinq.

Sur les 78 Cartes, il en reste donc trois à la fin; au lieu de les partager entre les Joueurs & la réserve ou le Mort, celui qui donne les garde pour lui ; ce qui lui donne l'avantage d'en écarter trois.



2°.

Manière de compter les points de son Jeu.

Les ATOUS n'ont pas tous la même valeur.

Les 21. 20. 19. 18 & 17. sont appelés les cinq grands Atous.

Les 1. 2. 3. 4. 5. sont appelés les cinq petits.

Si on en a trois des grands ou trois des petits, on compte cinq points : dix points, si on en a quatre; & quinze, si on en a cinq.

C'est encore une manière de compter Egyptienne: le *dinaire* ou denier de Pythagore étant égal au quaternaire, puisque un, deux, trois & quatre ajoutés ensemble font dix.

Si on a dix Atous dans son Jeu, on les étale, & ils valent encore dix points, si on en a treize, on les étale aussi, & ils valent quinze points, indépendamment des autres combinaisons.

Sept Cartes portent le Nom de Taros par excellence: ce sont les Cartes privilégiées; & encore ici, le nombre de sept. Ces Cartes sont:

Le Monde ou Atout 21.	} Atous-Tarots.
Le Mat ou Fou 0.	
Le Pagad ou Atout 1.	

Et les quatre Rois.

Si on a deux de ces Atous-Tarots, on demande à l'autre, qui ne l'a ? si celui-ci ne peut répondre en montrant le troisième, celui qui a fait la question marque 5. points: il en marque 15. s'il les a tous trois. Les séquences ou les 4 figures de la même couleur valent 5. points.

3°. Manière de jouer ses Cartes

Le Fou ne prend rien, rien ne le prend: il forme Atout, il est de toute couleur également.

Joue-t-on un Roi, n'a-t-on pas la Dame, on met le Fou, ce qui s'appelle excuse.

Le Fou avec deux Rois, compte 5 points : avec trois, quinze.

Un Roi coupé, ou mort, 5 points pour celui qui coupe.

Si on prend Pagad à son adversaire, on marque 5 points.

Ainsi le Jeu est de prendre à son adversaire les figures qui comptent le plus de points, & de faire tous ses efforts pour former des séquences :

l'adversaire doit faire tous les siens pour sauver ses grandes figures : par conséquent voir venir, en sacrifiant de foibles Atous, ou les plus foibles Cartes de ses couleurs.

Il doit sur tout se faire des renonces, afin de sauver ses fortes Cartes en coupant celles de son adversaire.

4°. Ecart de celui qui donne.

Celui qui donne ne peut écarter ni Atous ni Rois; il se seroit trop beau Jeu, puisqu'il se sauveroit sans péril. Tout ce qu'on lui permer en faveur de sa primauté, c'est d'écarter une séquence: car elle compte, & elle peut lui former une renonce, ce qui est un double avantage.

5°. Manière de compter les mains.

La partie est en cent, comme au Piquet, avec cette différence, que ce n'est pas celui, qui arrive le premier à cent lorsque la partie est commencée qui gagne, mais celui qui fait alors le plus de points; car il faut que toute partie commencée aille jusqu'au bout: il offre ainsi plus de ressource que le Piquet.

Pour compter les points qu'on a dans ses mains, chacune des sept Cartes appellées Tarots, avec une Carte de couleur, vaut 5. points.

La Dame avec une Carte, 4.

Le Cavalier avec une Carte, 3

Le Valet avec une Carte, 2.

2. Cartes simples ensemble, 1.

On compte l'excédent des points qu'un des adversaires a sur l'autre, & il les marque : on continue de jouer jusqu'à ce qu'on soit parvenu à cent.

A R T I C L E I V.

JEU DES TAROTS considéré comme un Jeu de Géographie Politique.

On nous a fait voir sur un Catalogue de Livres Italiens, le titre d'un Ouvrage où la Géographie est entrelacée avec le Jeu des Tarots : & nous n'avons pu avoir ce Livre. Contient-il des leçons de Géographie à graver sur chaque Carte de ce Jeu? Est-ce une application de ce Jeu à la Géographie ? Le champ de conjectures est sans fin, & peut-être qu'à force de multiplier les combinaisons, nous nous éloignerions plus des vues de cet Ouvrage. Sans nous embarrasser de ce qu'il a pu dire, voyons nous-même comment les

Egyptiens auroient pu appliquer ce Jeu à la Géographie Politique, telle qu'elle étoit connue de leur tems, il y a à peu-près trois mille ans.

Le Tems ou le MONDE, représenteroit le Globe de la Terre & les révolutions.

La CRÉATION , le moment où la Terre sortit du cahos , où elle prit une forme, se divisant en Terres & en mers, & où l'homme fut créé pour devenir le Maître, le Roi de cette belle propriété.

LES QUATRE VERTUS Cardinales, correspondent aux IV. côtes du Monde, Orient, Occident, Nord & Midi, ces quatre points relatifs à l'homme, par lesquels il est au centre de tout; qu'on peut appeller sa droite, sa gauche, sa face & son dos, & d'où ses connoissances s'étendent en rayons jusqu'à l'extrémité de tout, suivant l'étendue de ses yeux physiques premièrement, & puis de ses yeux intellectuels bien autrement perçans.

LES QUATRE COULEURS seront les IV. Régions ou parties du Monde correspondantes aux quatre points cardinaux, l'Asie, l'Afrique, l'Europe & la Celto-Scythie ou les Pays glacés du Nord: division qui s'est augmentée de l'Amérique depuis sa découverte, & où pour ne rien perdre de l'ancienne on a substitué à la Celto-Scythie les Terres polaires du Nord & du Midi.

L'EPÉE représente l'Asie, Pays des grandes Monarchies, des grandes Conquêtes, des grandes Révolutions.

BATON, l'EGYPTE nourricière des Peuples, & symbole du Midi, des Peuples noirs.

COUPE, le NORD, d'où descendirent les Peuples, & d'où vint l'Instruction & la Science.

DENIER, l'Europe ou l'Occident, riche en mines d'or dans ces commencemens du monde, que si mal à propos nous appellons le vieux-tems, les tems antiques.

Chacune des X. Cartes numérotées de ces IV. couleurs, sera une des grandes Contrées de ces IV. Régions du Monde.

Les X. Cartes d'Epée auront représenté, l'Arabie; l'Idumée, qui régnoit sur les Mers du Midi; la Palestine peuplée d'Egyptiens; la Phénice, Maîtresse de la Mer Méditerranée; la Syrie ou Aramée; la Mésopotamie ou Chaldée, la Médie, la Susiane, la Perse & les Indes.

Les X. Cartes de BATON auroit représenté les trois grandes divisions de l'Egypte, Thébaïde ou Egypte supérieure, Delta ou basse Egypte, Heptanome ou Egypte du milieu divisée en sept Gouvernemens. Ensuite l'Ethiopie, la Cyrénaïque, ou à sa place les terres de Jupiter Ammon, la Lybie ou Carthage, les Pacifiques Atlantes, les Numides vagabons, les Maures appuyés

appuyés sur l'Océan Atlantique; les Gétules, qui placés au Midi de l'Atlas, se répandoient dans ces vastes Contrées que nous appelons aujourd'hui Nigritie & Guinée?

Les X. Cartes de DENIER auront représenté l'Isle de Crète, Royaume de l'illustre Minos, la Grèce & ses Isles, l'Italie, la Sicile & ses volcans, les Ba-léares célèbres par l'habileté de leurs troupes de trait, la Bétique riche en trou-peaux, la Celtibérie abondante en mines d'or: Gadix ou Cadir, l'Isle d'Her-cule par excellence, la plus commerçante de l'Univers; la Lusitanie & les Isles Fortunées, ou Canaries.

Les X. Cartes de COUPE, l'Arménie & son mont Ararat, l'Ibérie, les Scy-thes de l'Imaüs, les Scythes du Caucase, les Cimmériens des Palus-Méo-tides, les Getes ou Goths, les Daces, les Hyperboréens si célèbres dans cette haute Antiquité, les Celtes errants dans leurs forêts glacées, l'Isle de Thulé aux extrémités du Monde.

Les quatre Cartes figurées de chaque couleur auront contenu des détails géographiques relatifs à chaque Région.

Les ROIS, l'état des Gouvernements de chacune, les forces des Empires qui les composoient, & comment elles étoient plus ou moins considérables suivant que l'Agriculture y étoit en usage & en honneur; cette source intarissable de richesses toujours renaissantes.

Les REINES, le développement de leurs Religions, de leurs Mœurs, de leurs Usages, sur-tout de leurs Opinions, l'Opinion ayant toujours été regardée comme la Reine du monde. Heureux celui qui saura la diriger; il sera toujours Roi de l'Univers, maître de ses semblables; c'est Hercule l'éloquent qui mène les hommes avec des freins d'or.

Les CAVALIERS, les exploits des Peuples, l'Histoire de leurs Héros ou Che-valiers; celle de leurs Tournois, de leurs Jeux, de leurs batailles.

Les VALETS, l'Histoire des Arts, leur origine, leur nature; tout ce qui regarde la portion industrieuse de chaque Nation, celle qui se livre aux objets mécaniques, aux Manufactures, au Commerce qui varie de cent manières la forme des richesses sans rien ajouter au fond, qui fait circuler dans l'Uni-vers ces richesses & les objets de l'industrie; qui met à même les Agricoles de faire renaître les richesses en leur fournissant les débouchés les plus prompts de celles qu'ils ont déjà fait naître, & comment tout est étranglé dès que cette circulation ne joue pas avec liberté, puisque les Commerçans sont moins occupés, & ceux qui leur fournissent découragés.

L'ensemble des XXI ou XXII Atous, les XXII Lettres de l'Alphabet
Diss. Tom. I. C c c

Egyptien commun aux Hébreux & aux Orientaux, & qui servant de chiffres, sont nécessaires pour tenir compte de l'ensemble de tant de contrées.

Chacun de ces Atous aura eu en même tems un usage particulier. Plusieurs auront été relatifs aux principaux objets de la Géographie Céleste, si on peut se servir de cette expression. Tels ,

Le Soleil, la Lune, le Cancer, les Colonnes d'Hercule, les Tropiques ou leurs Chiens.

La Canicule , cette belle & brillante Portière des Cieux.

L'Ourse céleste, sur laquelle s'appuient tous les Astres en exécutant leurs révolutions autour d'elle, Constellation admirable représentée par les sept Taros , & qui semble publier en caractères de feu imprimés sur nos têtes & dans le Firmament, que notre Système solaire fut fondé comme les Sciences sur la Formule de sept, & peut être même la masse entière de l'Univers.

Tous les autres peuvent être considérés relativement à la Géographie politique & morale, au vrai Gouvernement des Etats: & même au gouvernement de chaque homme en particulier.

Les quatre Atous relatifs à l'autorité civile & religieuse, font connoître l'importance pour un Etat de l'unité de Gouvernement, & de respect pour les Anciens.

Les quatre Vertus Cardinales montrent que les Etats ne peuvent se soutenir que par la bonté du Gouvernement, par l'excellence de l'instruction, par la pratique des vertus dans ceux qui gouvernent & qui sont gouvernés: Prudence à corriger les abus, Force pour maintenir la paix & l'union, Tempérance dans les moyens; Justice envers tous. Comment l'ignorance, la hauteur, l'avaricie, la sottise dans les uns, engendrent dans les autres un mépris funeste: d'où résultent les désordres qui ébranlent jusques dans leurs fondemens les Empires où on viole la Justice, où on force tous les moyens, où l'on abuse de sa force, & où on vit sans prévoyance. Désordres qui ont détruit tant de Familles dont le nom avoit retenti si long-tems par toute la Terre, & qui avoient régné avec tant de gloire sur les Nations étonnées.

Ces vertus ne sont pas moins nécessaires à chaque Individu. La Tempérance règle ses devoirs envers soi-même, sur-tout envers son propre corps qu'il ne traite trop souvent que comme un malheureux esclave, martyr de ses affections desordonnées.

La Justice qui règle ses devoirs envers son prochain & envers la Divinité elle-même à qui il doit tout.

La Force avec laquelle il se soutient au milieu des ruines de l'Univers, il

se rit des efforts vains & insensés des passions qui l'assiégent sans cesse de leurs flots impétueux.

Enfin, la Prudence avec laquelle il attend patiemment le succès de ses soins, prêt à tout événement & semblable à un fin joueur qui ne risque jamais son jeu & sait tirer parti de tout.

Le Roi triomphant devient alors l'emblème de celui qui au moyen de ces vertus a été sage envers lui-même, juste envers autrui, fort contre les passions , prévoyant à s'amasser des ressources contre les tems d'adversité.

Le Tems qui use tout avec une rapidité inconcevable, la Fortune qui se joue de tout; le Bâteleur qui escamote tout, la Folie qui est de tout, l'Avare qui perd tout; le Diable qui se fourre par-tout: la Mort qui engloutit tout, nombre septenaire singulier qui est de tout pays, peut donner lieu à des observations non moins importantes & non moins variées.

Enfin, celui qui a tout à gagner & rien à perdre, le Roi véritablement triomphant, c'est le vrai Sage qui la lanterne en main est sans cesse attentif à ses démarches, ne fait aucune école, connoît tout ce qui est bien pour en jouir , & apperçoit tout ce qui est mal pour l'éviter.

Telle seroit ou à peu près l'explication géographico-politique-morale de cet antique Jeu: & telle doit être la fin de tous, Humanité, que vous seriez heureuse, si tous les jeux se terminoient ainsi!

A R T I C L E V.

Rapport ce Jeu avec un Monument Chinois.

M. BERTIN qui a rendu de si grands services à la Littérature & aux Sciences, par les excellens Mémoires qu'il s'est procurés, & qu'il a fait publier sur la Chine, nous a communiqué un Monument unique qui lui a été envoyé de cette vaste Contrée, & qu'on fait remonter aux premiers âges de cet Empire , puisque les Chinois le regardent comme un Inscription relative au desèchement des eaux du Déluge par Yao.

Il est composé de caractères qui forment de grands compartiments en quarté-long, tous égaux, & précisément de la même grandeur que les Cartes du Jeu des Tarots.

Ces compartiments sont distribués en six colonnes perpendiculaires, dont les cinq premières renferment quatorze compartiments chacune, tandis que la sixième qui n'est remplie qu'à moirié n'en contient que sept.

Ce Monument est donc composé de soixante-dix-sept figures ainsi que le

C c c ij

Jeu de Tarots : & il est formé d'après la même combinaison du nombre sept , puisque chaque colonne est de quatorze figures, & que celle qui ne l'est qu'à demi, en contient sept.

Sans cela, on auroit pu arranger ces soixante-dix-sept compartiments de manière à ne laisser presque point de vide dans cette sixième colonne : on n'auroit eu qu'à faire chaque colonne de treize compartiments; & la sixième en auroit eu douze.

Ce Monument est donc parfaitement semblable, quant à la disposition , au Jeu des Tarots, si on les coloît sur un seul Tableau: les quatre couleurs feroient les quatre premières colonnes à quatorze cartes chacune: & les atous au nombre de vingt-un, rempliroient la cinquième colonne, & précisément la moitié de la sixième.

Il seroit bien singulier qu'un rapport pareil fût le simple effet du hasard : il est donc très-apparent que l'un & l'autre de ces Monuments ont été formés d'après la même théorie, & sur l'attachement au nombre sacré de sept; ils ont donc l'air de n'être tous les deux qu'une application différente d'une seule & même formule, antérieure peut-être à l'existence des Chinois & des Egyptiens : peut-être même trouvera-t-on quelque chose de pareil chez les Indiens ou chez les Peuples du Thibet placés entre ces deux anciennes Nations.

Nous avons été fort tentés de faire aussi graver ce Monument Chinois ; mais la crainte de le mal figurer en le réduisant à un champ plus petit que l'original, joint à l'impossibilité où nos moyens nous mettent de faire tout ce qu'exigeroit la perfection de notre ouvrage, nous a retenu.

N'omettons pas que les figures Chinoises sont en blanc sur un fond très-noir ; ce qui les rend très-saillantes.

A R T I C L E V I .

Rapport de ce Jeu avec Quadrilles ou Tournois.

Pendant un grand nombre de siècles, la Noblesse montoit à cheval, & divisée en couleurs ou en factions, elle exécutoit entr'elle des combats feints ou Tournois parfaitement analogues à ce qu'on exécute dans les jeux de cartes, & sur-tout dans celui des Tarots, qui étoit un jeu militaire de même que celui des échecs, en même tems qu'il pouvoit être envisagé comme un jeu civil, en quoi il l'emportoit sur ce dernier.

Dans l'origine, les Chevaliers du Tournois étoient divisés en quatre, même en cinq bandes relatives aux quatre couleurs des Tarots & à la masse des

Atous. C'est ainsi que le dernier divertissement de ce genre qu'on ait vu en France, fut donné en 1662, par Louis XIV, entre les Tuileries & le Louvre, dans cette grande place qui en a conservé le nom de Carousel. Il étoit composé de cinq Quadrilles. Le Roi étoit à la tête des Romains: son Frère , Chef de la Maison d'Orléans, à la tête des Persans: le Prince de Condé commandoit les Turcs: le Duc d'Enguien son fils, les Indiens: le Duc de Guise , les Américains. Trois Reines y assistèrent sous un dais: la Reine-Mère , la Reine régnante, la Reine d'Angleterre veuve de Charles II. Le Comte de Sault, fils du Duc de Lesdiguières, tempporta le prix & le reçut des mains de la Reine-Mère.

Les Quadrilles étoient ordinairement composés de 8 ou de 12 Cavaliers pour chaque couleur: ce qui, à 4 couleurs & à 8 par Quadrille, donne le nombre 32, qui forme celui des Cartes pour le Jeu de Piquet : & à 5 couleurs, le nombre 40 qui est celui des Cartes pour Jeu de Quadrille.

ARTICLE VIII.

Jeux de Cartes Espagnols.

Lorsqu'on examine les Jeux de Cartes en usage chez les Espagnols, on ne peut s'empêcher de reconnoître qu'ils sont un diminutif des Tarots.

Leurs Jeux les plus distingués sont celui de l'Hombre qui se joue à trois: & le Quadrille qui se joue à quatre & qui n'est qu'une modification du Jeu de l'Hombre.

Celui-ci signifie le *Jeu de l'Homme* ou de la vie humaine; il a donc un nom qui correspond parfaitement à celui du Tarot.

Il est divisé en quatre couleurs qui portent les mêmes noms que dans les Tarots, tels que SPADILLE ou épée, BASTE ou bâton, qui sont les deux couleurs noires; COPA ou *Coupe*, & DINERO ou *Denier* , qui sont les deux couleurs rouges.

Plusieurs de ces noms se sont transmis en France avec ce Jeu: ainsi l'as de pique est appelé SPADILLE ou épée; l'as de trefle, BASTE, c'est-à-dire, bâton. L'as de coeur est appelé PONTE, de l'Espagnol *Punto*, as, ou un point.

Ces Atous, qui sont les plus forts, s'appellent MATADORS, ou les Assommeurs, les Triomphans qui ont détruit leurs ennemis.

Ce Jeu est entièrement formé sur les Tournois; la preuve en est frappante, puisque les couleurs en sont appelées *Palos* ou pieux, les lances, les piques des Chevaliers.

Les Cartes elle-mêmes sont appelées NAYPES, du mot Oriental NAP, qui signifie prendre, tenir: mot-à-mot, les TENANS.

Ce sont donc quatre ou cinq Quadrilles de Chevaliers qui se battent en Tournois.

Ils sont quarante, appelés NAYPES ou Tenans.

Quatre couleurs appelées *Palos* ou rangs de piques.

Les Vainqueurs sont appelés *Matadors* ou Assommeurs, ceux qui sont venus à bout de défaire leurs ennemis.

Enfin les noms des quatre couleurs, celui même du Jeu, démontrent qu'il a été formé en entier sur le Jeu des Tarots; que les Cartes Espagnoles ne sont qu'une imitation en petit du Jeu Egyptien.

A R T I C L E V I I I .

C A R T E S F R A N Ç O I S E S .

D'après ces données, il n'est personne qui ne s'aperçoive sans peine que les Cartes Françaises ne sont elles-mêmes qu'une imitation des Cartes Espagnoles, & qu'elles sont ainsi l'imitation d'une imitation, par conséquent une institution bien dégénérée, loin d'être une invention originale & première, comme l'ont cru mal à propos nos Savans qui n'avoient en cela aucun point de comparaison, seul moyen de découvrir les causes & les rapports de tout.

On suppose ordinairement que les Cartes Françaises furent inventées sous le Règne de Charles VI, & pour amuser ce Prince foible & infirme: mais ce que nous nous croyons en droit d'affirmer, c'est qu'elles ne furent qu'une imitation des Jeux méridionaux.

Peut-être même serions-nous en droit de supposer que les Cartes Françaises sont plus anciennes que Charles VI, puisqu'on attribue dans DUCANGE (i) à S. Bernard de Sienne, contemporain de Charles V, d'avoir condamné au feu, non-seulement les masques & les dez à jouer, mais même les *Cartes Triomphales*, ou du Jeu appelé la Triomphe.

On trouve dans le même Ducange les Statuts Criminels d'une Ville appelée SAONA, qui défend également les Jeux de Cartes.

Il faut que ce Statuts soient très-anciens, puisque dans cet Ouvrage on n'a pu en indiquer le tems: cette Ville doit être celle de SAVONE.

(i) Au mot CHARTA.

Ajoûtons qu'il falloit que ces Jeux fussent bien plus anciens que S. Bernard de Sienne: auroit-il confondu avec les dez & les masques un Jeu nouvellement inventé pour amuser un grand Roi ?

Nos Cartes Françaises ne présentent d'ailleurs nulle vue, nul génie, nul ensemble. Si elles ont été inventées d'après les Tornois, pourquoi a-t-on supprimé le Chevalier, tandis qu'on conservoit son Ecuyer ? pourquoi n'admettre dès-lors que treize Cartes au lieu de quatorze par couleur ?

Les noms des couleurs se sont dégénérés au point de n'offrir plus d'ensemble. Si on peut reconnoître l'épée dans la pique, comment le bâton est-il devenu trèfle ? comment est-ce que le cœur & le carreau correspondent à coupe & à denier; & quelles idées réveillent ces couleurs ?

Quelle idée présentent également les noms donnés aux quatre Rois? David, Alexandre, César, Charlemagne, ne sont pas même relatifs aux quatre fameuses Monarchies de l'Antiquité, ni à celles des tems modernes. C'est un monstrueux composé.

Il en est de même des noms des Reines: on les appelle Rachel, Judith, Pallas & Argine: il est vrai qu'on a cru que c'étoient des noms allégoriques relatifs aux quatre manières dont une Dame s'attire les hommages des hommes: que Rachel désigne la beauté, Judith la force, Pallas la sagesse, & Argine, où l'on ne voit que l'anagramme *Regina*, Reine, la naissance.

Mais quels rapports ont ces noms avec Charles VI ou avec la France? que ces allégories sont forcées ?

Il est vrai qu'entre les noms de Valets on trouve celui de la Hire, qui pourroit se rapporter à un des Généraux François de Charles VI; mais ce seul rapport est-il suffisant pour brouiller toutes les époques?

Nous en étions ici lorsqu'on nous a parlé d'un Ouvrage de M. l'Abbé RIVE, où il discute le même objet: après l'avoir cherché en vain chez la plûpart de nos Libraires, M. de S. PATERNE nous le prête.

Cet Ouvrage est intitulé:

Notices historiques & critiques de deux Manuscrits de la Bibliothèque de M. le Duc de la VALLIERE, dont l'un a pour titre le Roman d'Artus, Comte de Bretagne, & l'autre, le Romant de Pertenay ou de Lusignen, par M. l'Abbé RIVE, &c. à Paris, 1779, in 4o. 36 pages.

A la page 7, l'Auteur commence à discuter ce qui regarde l'origine des Cartes Françaises; nous avons vu avec plaisir qu'il soutient, 1o. que ces Cartes sont plus anciennes que Charles VI; 2o. qu'elles sont une imitation des Cartes Espagnoles: nous allons donner un Précis succinct de ses preuves.

» Les Cartes, dit-il, sont au moins de l'an 1330 ; & ce n'est ni en France, » ni en Italie, ni en Allemagne qu'elles paroissent pour la première fois. On les » voit en Espagne vers cette année, & bien long-tems avant qu'on en trouve » la moindre trace dans aucune autre Nation.

» Elles y ont été inventées, selon le Dictionnaire Castillan de 1734, par un nommé Nicolao Pepin...

» On les trouve en Italie vers la fin de ce même Siècle, sous le nom de » Naibi, dans la Chronique de *Giovan Morelli*, qui est de l'an 1393.

Ce savant Abbé nous apprend en même tems que la première pièce Espagnole qui en atteste l'existence, est d'environ l'an 1332. » Ce sont les Statuts d'un Ordre de Chevalerie établi vers ce tems-là en Espagne, & où les » Cartes sont prohibées : cet Ordre s'appelloit l'*Ordre de la Bande* ; il avoit » été établi par Alphonse XI, Roi de Castille. Ceux qu'on y admettoit faisoient serment de ne pas jouer aux Cartes.

» On les voit ensuite en France sous le Règne de Charles V. Le Petit Jean » de Saintré ne fut honoré des faveurs de Charles V que parce qu'il ne jouoit » ni aux dez ni aux Vartes, & ce Roi les proscrivit ainsi que plusieurs autres » Jeux, par son Edit de 1369. On les décria dans diverses Provinces de la » France; on y donna à quelques-unes de leurs figures des noms faits pour » inspirer de l'horreur. En Provence, on en appella les Valets *Tuchim*. Ce » nom désignoit une race de voleurs qui, en 1361, avoient causé dans ce » Pays & dans le Comtat Venaissin, un ravage si horrible, que les Papes furent » obligés de faire prêcher une Croisade pour les exterminer. Les Cartes ne furent introduites dans la Cour de France que sous le Successeur de Charles V. On craignoit même en les y introduisant, de blesser la décence, & » on imagina en conséquence un prétexte: ce fut celui de calmer la mélancolie de Charles VI... On inventa sous Charles VII le Jeu de Piquet. Ce » Jeu fut cause que les Cartes se répandirent, de la France, dans plusieurs autres parties de l'Europe."

Ces détails sont très-intéressans; leurs conséquences le sont encore plus. Ces Cartes contre lesquelles on fulminoit dans le XIV^e Siècle, & qui rendoient indigné des Ordres de Chevalerie, étoient nécessairement très-anciennes : elles ne pouvoient être regardées que comme des restes d'un honteux Paganisme : c'étoient donc les Cartes des Tarots; leur figure bizarre, leurs noms singuliers, tels que la Maison-Dieu, le Diable, la Papesse, &c. leur haute Antiquité qui se perd dans la nuit des tems, les sorts qu'on en tiroit, &c. tout

devoit

devoit les faire regarder comme un amusement diabolique, comme une œuvre de la plus noire magie, d'une sorcellerie condamnable.

Cependant le moyen de ne pas jouer! On inventa donc des Jeux plus humains, plus épurés, dégagés de figures qui n'étoient bonnes qu'à effrayer : de-là, les Cartes Espagnoles & les Cartes Françoises qui ne furent jamais vouées à l'interdit comme ces Cartes maudites venues de l'Egypte, mais qui cependant se traînoient de loin sur ce Jeu ingénieux.

De-là sur-tout le Jeu de Piquet, qui est une imitation sensible & incontestable des Tarots, vrai Piquet, puisqu'on y joue à deux, qu'on y écarte, qu'on y a des séquences, qu'on y va en cent: qu'on y compte le Jeu qu'on a en main, & les levées, & qu'on trouve nombre d'autres rapports aussi frappans.

C O N C L U S I O N.

Nous osons donc nous flatter que nos Lecteurs recevront avec plaisir ces diverses vues sur des objets aussi communs que les Cartes, & qu'ils trouveront qu'elles rectifient parfaitement les idées vagues & mal combinées qu'on avoit eues jusques à présent sur cet objet.

Qu'on n'avancera plus comme démontrées ces propositions.

Que les Cartes n'existent que depuis Charles VI.

Que les Italiens sont le dernier Peuple qui les ait adoptées.

Que les figures du Jeu des Tarots sont extravagantes.

Qu'il est ridicule de chercher l'origine des Cartes dans les divers états de la vie civile.

Que ces Jeux sont l'image de la vie paisible, tandis que celui des Echecs est l'image de la guerre.

Que le Jeu des Echecs est plus ancien que celui des Cartes.

C'est ainsi que l'absence de la vérité, en quelque genre que ce soit, engendre une foule d'erreurs de toute espèce, qui deviennent plus ou moins désavantageuses, suivant qu'elles se lient avec d'autres vérités, qu'elles contrastent avec elles ou qu'elles les repoussent.

Application de ce Jeu à la Divination.

Pour terminer ces recherches & ces développemens sur le Jeu Egyptien, nous allons mettre sous les yeux du Puplic la Dissertation que nous annonçee & où l'on prouve comment les Egyptiens appliquoient ce Jeu à l'art de

deviner, & de quelle manière ce même point de vue s'est transmis jusques dans nos Cartes à jouer faites à l'imitation de celles-là.

On y verra en particulier ce que nous avons déjà dit dans ce Volume, que l'explication des Songes tenoit dans l'Antiquité à la Science Hiéroglyphique & Philosophique des Sages, ceux-ci ayant cherché à réduire en science le résultat de leurs combinaisons sur les Songes dont la Divinité permettoit l'accomplissement; & que toute cette science s'évanouit dans la suite des tems, & fut sagement défendue, parce qu'elle se réduisit à de vaines & futiles observations, qui dans des Siècles peu éclairés auroient pu être contraires aux intérêts les plus essentiels des foibles & des superstitieux.

Cet Observateur judicieux nous fournir de nouvelles preuves que les Cartes Espagnoles sont une imitation de l'Égypte, puisqu'il nous apprend que ce n'est qu'avec un Jeu de Piquet qu'on consulte les sorts, & que plusieurs noms de ces Cartes sont absolument relatifs à des idées Égyptiennes.

Le Trois de denier est appelé le Seigneur, ou *Osiris*.

Le Trois de coupe, la Souveraine, ou *Isis*.

Le Deux de coupe, la *Vache*, ou *Apis*.

Le Neuf de denier, *Mercur*.

L'As de bâton, le *Serpent*, symbole de l'Agriculture chez les Égyptiens.

L'As de denier, le *Borgne*, ou *Apollon*.

Ce nom de BORGNE, donné à Apollon ou au Soleil comme n'ayant qu'un oeil, est une épithète prise dans la Nature & qui nous fournira une preuve à ajouter à plusieurs autres, que le fameux personnage de l'Edda qui a perdu un de ses yeux à une célèbre fontaine allégorique, n'est autre que le Soleil, le Borgne ou l'Œil unique par excellence.

Cette Dissertation est d'ailleurs si remplie de choses, & si propre à donner de saines idées sur la manière dont les Sages d'Égypte consultoient le Livre du Destin, que nous ne doutons pas qu'elle ne soit bien accueillie du Public, privé d'ailleurs jusqu'à présent de recherches pareilles, parce que jusques à présent personne n'avoit eu le courage s'occuper d'objets qui paroissent perdus à jamais dans la profonde nuit des tems.

