



HAL
open science

Édition et Dossier critique de l'article BRELAND (Encyclopédie, t. II, p. 410b–411a)

Colas Duflo

► To cite this version:

Colas Duflo. Édition et Dossier critique de l'article BRELAND (Encyclopédie, t. II, p. 410b–411a). Édition numérique collaborative et critique de l'Encyclopédie (1751-1772), , 2019. <hal-03875583>

HAL Id: hal-03875583

<https://hal.science/hal-03875583v1>

Submitted on 22 Nov 2025

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



HAL Authorization



Annotation et édition critique de l'article **BRELAND**, vol. **II (1752)**, p. 410b–411b
 par Colas Duflo
 publiés le 10 mars 2019

Pour retrouver ce dossier sur l'ENCCRE : <http://enccre.academie-sciences.fr/encyclopedie/article/v2-2190-0>

Transcription

- 10 ***1** **BRELAND**, s. m. **jeu**² de cartes : il se joue à tant de personnes que l'on veut : mais il n'est beau, c'est-à-dire très-ruineux, qu'à trois ou cinq. L'ordre des cartes est as, roi, dame, valet, dix, neuf, huit, sept, six : l'as vaut onze points ; le roi, la dame, le valet & le dix, en valent dix ; les autres cartes comptent autant de points qu'elles en portent ; on laisse rarement les six dans le jeu.
- 2 On donne trois cartes, ou par une, ou par deux & une, ou par une & deux, mais non par trois. Si un
 p. 411 joueur a dans ses trois cartes, l'as, le roi, & la / dame d'une même couleur, il compte trente & un ; s'il a l'as & le dix, il compte vingt-un ; s'il a le dix, le neuf, & le sept, il compte vingt-six ; & ainsi des autres cartes ou jeux qui peuvent lui venir.
- 3 S'il a dans ses trois cartes, ou trois as, ou trois rois, ou trois valets, &c. il a *breland*. Un *breland* est supérieur à quelque nombre de points que ce soit ; & entre les *brelands*, celui d'as est supérieur à celui de rois ; celui de rois à celui de dames, & ainsi de suite.
- 4 Les as, ou plus généralement les cartes qui se trouvent dans la main des joueurs, emportent toutes les cartes inférieures de la même couleur qui se trouvent aussi sur le jeu. Ainsi si un joueur a trois cœurs par le valet, & qu'un autre joueur ait ou l'as, ou la dame, ou le roi de cœur seul ou accompagné, il ne reste rien au premier, & le second a quatre cœurs au moins. Il n'y a d'exception à cette règle que le cas du *breland* ; les as mêmes n'emportent point les cartes qui sont un *breland* dans la main d'un joueur.
- 5 Celui qui donne met seul au jeu : cet enjeu s'appelle *passé* ; & la *passé* est si forte ou si foible qu'on veut. Il y a primauté entre les joueurs ; celui qui est le plus à droite du donneur prime sur celui qui le suit ; celui-ci sur le troisième, & ainsi de suite. Le donneur est le dernier en carte : à égalité de points entre plusieurs joueurs, le premier en carte a gagné.
- 6 On n'est jamais forcé de jouer ; si l'on a mauvais jeu, on *passé* : si tout le monde *passé*, la main va à celui qui étoit le premier en carte ; il joint son enjeu au précédent, & il y a deux *passes* ; le nombre des enjeux ou *passes* augmente, jusqu'à ce que quelqu'un joue. Mais si un joueur dit, *je joue*, n'eût-il point de concurrent, il tire toutes les *passes* qui sont sur jeu, sans même être obligé de montrer son jeu.
- 7 Si un joueur dit, *je joue*, il met autant d'argent sur jeu qu'il y a de *passes* ; si un autre joueur dit aussi, *je joue*, il en fait autant, & ainsi de tous ceux qui joueront : puis ils abattent leurs cartes ; ils s'enlèvent les uns aux autres les cartes de même couleur inférieures à celles qu'ils ont ; & celui qui compte le plus de points dans les cartes d'une seule couleur, a gagné ; ou s'il y a des *brelands*, celui qui a le *breland* le plus haut, ou celui qui a un *breland*, s'il n'y en a qu'un, tire tout l'argent qui est sur le jeu.
- 8 Il faut observer que la carte retournée est du nombre de celles qui peuvent être enlevées ou par celui qui a dans sa main la carte la plus haute de la même couleur, ou de préférence par celui qui a trois autres cartes, non de la même couleur, mais de la même espèce. Ainsi dans le cas où la carte retournée seroit un dix, le joueur qui auroit trois dix en main auroit de droit le quatrième ; ce qui lui formeroit le jeu qu'on appelle *tricon*³. Le *tricon* est le jeu le plus fort qu'on puisse avoir ; cependant ce jeu n'est pas sûr.
- 9 Si le *breland* est un jeu commode, en ce qu'on ne joue que quand on veut, c'est un jeu cruel, en ce qu'on n'est guère libre de ne jouer que ce qu'on veut. Tel se met au jeu avec la résolution de perdre ou de gagner un louis dans la soirée, qui en perd cinquante en un coup : c'est votre tour à parler ; vous croyez avoir jeu de risquer la valeur de la *passé* ; je suppose qu'elle soit d'un écu : vous dites, *je joue*, & vous mettez au jeu un écu. Celui qui vous suit, croira pouvoir aussi risquer un écu, & dira *je joue*, & mettra son écu : mais le troisième croira son jeu meilleur qu'un écu ; il dira, *je joue aussi* ; voilà l'écu de la *passé*, mais j'en mets vingt, trente, quarante en sus. Le quatrième joueur ou *passé*, ou tient, ou enchérit. S'il *passé*, il met ses cartes au talon ; s'il tient, il met & l'écu de *passé*, & l'enchère du troisième joueur ; s'il enchérit, il met & l'écu de *passé*, & l'enchère du 3^e joueur, & son enchère particulière. Le 5^e joueur choisit aussi de *passé*, de tenir, ou de pousser. S'il tient, il met la

passé, l'enchère du troisième, & celle du quatrième. S'il pousse ou enchérit, il ajoute encore son enchère : le jeu se continue de cette manière jusqu'à ce que le tour de parler revienne à celui qui a joué le premier. Il peut ou passer, en ce cas il perd ce qu'il a déjà mis sur jeu ; ou tenir, en ce cas il ajoute à sa mise la somme nécessaire pour que cette mise & son addition fassent une somme égale à la mise totale du dernier enchérisseur ; ou il pousse & enchérit lui-même, & en ce cas il ajoute encore à cette somme totale son enchère. Les enchères ou tenues se continuent, & vont aussi loin que l'acharnement des joueurs les entraîne, à moins qu'elles ne soient arrêtées tout court par une dernière tenue faite dans un moment où celui qui tient, ajoutant à sa mise ce qui manque pour qu'elle fasse avec son addition une somme totale égale à la dernière enchère ; tous les joueurs se trouvent avoir sur jeu la même somme d'argent, excepté celui qui a fait, à qui il en coûte toujours la mise de plus qu'aux autres. En général tout joueur qui a moins d'argent sur jeu qu'un autre joueur, peut enchérir, & les enchères se poussent nécessairement jusqu'à ce qu'il arrive une tenue au moment où la mise de tous ceux qui ont suivi les enchères est absolument égale.

Il faut savoir qu'on n'est point obligé de suivre les enchères, & qu'on les abandonne quand on veut ; mais aussi qu'on perd en quittant, tout ce qu'on a mis d'argent sur le jeu. Il n'y a que ceux qui suivent les enchères jusqu'au bout, qui puissent gagner.

Lorsque tous les joueurs qui ont suivi les enchères sont réduits à l'égalité de mise, & arrêtés par quelque tenue, ils abattent leurs cartes ; ils se distribuent celles qui leur appartiennent par le droit de supériorité de celles qu'ils ont, s'il n'y a point de *breland* ; & celui qui forme le point le plus haut dans les cartes d'une même couleur, gagne tout. S'il y a un *breland*, celui qui l'a, tire ; s'il y en a plusieurs, tout l'argent appartient au plus fort *breland* ; à moins qu'il n'y ait un tricon : le tricon a barre sur tout. Il n'y a de ressource contre le tricon, que d'avoir plus d'argent que lui, & que de le forcer à quitter par une enchère qu'il n'est pas en état de suivre. C'est par cette raison que nous avons dit que tricon étoit le plus beau jeu que l'on pût avoir, sans toutefois être un jeu sûr.

Tel est le jeu qu'on appelle le *breland* ; il n'y a peut-être aucun jeu de hasard plus terrible & plus attrayant : il est difficile d'y jouer sans en prendre la fureur ; & quand on en est possédé, on ne peut plus supporter d'autres jeux : ce qu'il faut, je crois, attribuer à ses révolutions, & à l'espérance qu'on a de pousser le gain tant qu'on veut, & de recouvrer en un coup la perte de dix séances malheureuses. Espérances extravagantes ; car il y a démonstration morale que le gain ne peut aller que jusqu'à un certain point ; & il est d'expérience que le grand gain rend les joueurs plus resserrés & plus timides, & que la grande perte les rend plus avides & plus téméraires. La police n'a pas tardé à sentir les tristes suites de ce jeu ; & il a été proscrit sous les peines les plus sévères : cependant il se joue toujours ; & je suis convaincu que les hommes n'y renonceront que quand ils en auront inventé un autre qui soit aussi égal & plus orageux ; deux conditions difficiles à remplir : car il faut convenir que le *breland* est un jeu très-égal, quand l'enchère la plus forte est bornée.

Notes

(1) :

Note sur la signature « * »

La marque * est celle de Diderot. Cette correspondance est explicitée dans :

- Noms des auteurs, avec la marque de leurs articles – (vol. II) [↗](#)
- Marque des Auteurs – (vol. III) [↗](#)
- Nom des Auteurs – (vol. VI) [↗](#)
- Marque des Auteurs – (vol. VII) [↗](#)

par Collectif projet ENCCRE, le 16 mai 2016

(2) :

Note sur l'expression « jeu »

Expression repérée : jeu

Domaine : Jeu

par Collectif projet ENCCRE, le 25 juin 2017

(3) Note ponctuelle sur « tricon »

Voir [TRICON](#), (*Jeux.*) (t. XVI, 1765, p. 635a).

par Colas Duflo, le 10 mars 2019

Dossier critique

Cet article appartient au vaste ensemble des articles consacrés aux jeux et au vocabulaire du jeu (voir le Dossier transversal « Jeux et vocabulaire du jeu dans l'*Encyclopédie* »). Il est un de ceux qui porte la marque de Diderot, alors que la plupart sont anonymes.

Enjeux de l'article

Après la description du jeu, plus détaillée que dans les dictionnaires du temps, Diderot s'intéresse principalement au mécanisme des enchères (qui fait songer à notre actuel poker) et à ses effets passionnels : le joueur qui se croit libre de jouer la mise de son choix est amené à risquer plus qu'il ne le souhaitait au départ. Il s'agit de comprendre comment l'investissement passionnel du joueur pour ce jeu « terrible » et « attrayant » crée une forme d'addiction (« Il est difficile d'y jouer sans en prendre la fureur : et quand on en est possédé, on ne peut plus supporter d'autres jeux ») fondée sur une estimation déraisonnable des gains espérés, contre laquelle les interdictions d'état sont en réalité impuissantes. On remarquera que l'article de Diderot ne condamne pas ce jeu en lui-même, qui semble répondre à un besoin humain dans la société du XVIII^e et qui, en tant qu'il est « égal », est juste, même si ses conséquences le rendent dangereux (et on songe ici à ces figures de joueurs qui se ruinent, eux et leur famille, comme dans ce *Gamester* que Diderot traduira).

Sources

Il y a hésitation sur l'orthographe du mot dans tous les dictionnaires de l'époque. L'édition du *Dictionnaire universel* de Furetière de 1701 retient Berlan ou Breland, quand celle de 1690 ne connaissait que Berlan. Les autres (*Trévoux*, *Féraud*, etc.) ont une entrée Berlan qui renvoie simplement à Breland. Le *Dictionnaire françois* de Richelet adopte l'orthographe Breland dès 1680 (mais aussi Berland) utilisée par Diderot.

Nous n'avons pas trouvé de source directe pour la description de ce jeu, pourtant fort répandu, mais défendu, et donc à ce titre non décrit dans l'*Academie universelle des jeux*. À la différence d'autres articles de Diderot consacrés au jeu qui sont de pure compilation, celui-ci pourrait bien être original.

Réemplois

L'article de Diderot est repris à l'identique dans l'*Encyclopédie d'Yverdon* (t. VI, p. 330a-332a) et dans l'*Encyclopédie méthodique. Mathématiques* (t. I, 1784, p. 230a-231b), mais pas dans l'*Encyclopédie méthodique. Dictionnaire des jeux, faisant suite au tome III des Mathématiques* (1792, p. 25b-29a) qui donne une description toute différente.

Bibliographie

Thierry Depaulis, « Brelan, brelan, brelan : les sens anciens du mot brelan », *Le Vieux Papier*, 286 (1982), p. 389-396 [[consulter](#)].

par Colas Duflo, le 10 mars 2019