

mérales divisées en cinq séries, et vingt figures à raison de quatre par série. Les figures sont : le roi, la dame, le chevalier et le valet; les couleurs ou marques offrent un choix très-bizarre d'hommes sauvages, de quadrupèdes féroces, de bêtes fauves, d'oiseaux de proie et de fleurs diverses. Ces objets, groupés numériquement, sont assez bien disposés pour permettre de distinguer de prime abord les nombres marqués.

Ainsi, les cartes à jouer, venues de l'Inde en Europe en passant par l'Arabie, vers 1370, avaient en peu d'années couru du midi au nord, et ceux qui les accueillait avec empressement, sous l'influence de la passion du jeu, étaient loin de soupçonner que ce nouveau jeu renfermait en lui le germe des deux plus belles inventions de l'esprit humain, celles de la gravure et de l'impression. Les cartes à jouer circulèrent longtemps, sans doute, avant que la voix publique eût proclamé la découverte à peu près simultanée de la gravure sur bois, de la gravure sur métal et de l'imprimerie.

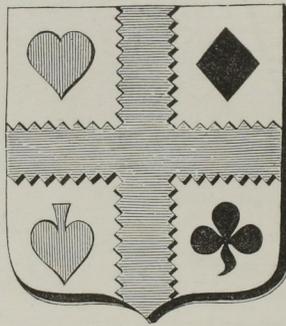


Fig. 230. — Bannière des cartiers de Paris.