

JAN

 [Nom masculin]

(Jeux) : Chacune des deux tables du jeu de trictrac. Terme également utilisé dans le jeu de jacquet et de backgammon.

(Jeux) : Coup qui fait perdre des points à un joueur ou à son adversaire.

Étymologie :

(1546) Origine incertaine. De *jehan* : coup au trictrac. D'après le Littré, les livres de trictrac le lient au nom du dieu *Janus* qui avait deux faces, pour exprimer la diversité des coups qui se présentaient. Le Petit Robert le fait descendre, pour une raison obscure, du prénom *Jean*.



Gravure de Nicolas-Henri Tardieu dit Tardieu aîné. Fragment du frontispice du traité sur le jeu de trictrac, Charpentier, 1715).

La table de trictrac à peine installée dans le salon, les soirées se passaient pour le père et pour la fille à jeter les dés qui sonnaient avec un bruit sec contre le rebord de bois. Les termes cabalistiques de petit jan, de grand jan, de jan de retour, de bezet, de terno, de quine, les « je bats » et les « je remplis » se mélangeaient maintenant aux propos tenus par la marquise et ses deux compagnes de travail. (Paul Bourget, Le Disciple, 1889, p.139).

... car si cette case, plus rapprochée, et faite antérieurement aux autres, gêne d'abord le jeu de l'adversaire, en multipliant les moyens de le battre dans l'un ou l'autre de ses jans, elle multiplie aussi les moyens de le battre à faux dans son petit-jan, à mesure que son grand-jan se garnit de cases et se remplit. (N. Guïton, Traité complet du jeu de trictrac, p.177, 1816).



Les joueurs de trictrac, huile sur toile de Maître des Jeux, peintre de l'entourage des frères Le Nain, vers 1640. Musée du Louvre.



LE FOUILLE-MOT