

## Qui a inventé les jeux de cartes ?

Jusqu'à ces dernières années, les théories les plus fantaisistes circulaient. On les disait inventées par les Égyptiens, amenées par les Gitans ou issues des échecs indiens à quatre joueurs. Non. Aujourd'hui, il n'y a plus aucun doute : les cartes viennent de Chine et l'histoire est plus passionnante encore. Les Chinois ont inventé le papier et au-delà du livre et de la monnaie, il devait leur servir à jouer. Les premières cartes qui apparaissent vers la fin du X<sup>e</sup> siècle sont en effet la réplique des dominos d'os, d'ivoire ou de bois qui eux-mêmes transcrivaient les points des jets possibles avec deux dés. Dés, dominos, cartes, voilà la filiation.

Les Chinois en vinrent aussi à fabriquer des petits coupons allongés portant des séries de nombres, en unités, dizaines, milliers et myriades que l'on désigne sous le nom de cartes monétaires. Légères et transportables, elles allaient accompagner les marchands qui sillonnaient la fameuse Route de la soie. C'est ainsi que les peuplades turques d'Asie Centrale devaient bientôt les transmettre au monde musulman. Les historiens ont démontré que les séries monétaires chinoises sont bien à l'origine des coupes, dirhams, cimeterres et maillets de polo que les Arabes utilisaient dès le XIII<sup>e</sup> siècle et qu'ils transmirent aux Espagnols et aux Italiens. C'est en effet par ces deux pays, fenêtres de l'Europe sur l'Orient, que les cartes dites « sarrasines » pénétrèrent sur notre continent. D'ailleurs leur nom en espagnol, « naipes », trahit bien sa parenté avec le mot « na'ib » qui désignait les vice-rois, dans le rôle des reines et des valets, des jeux des Mamelouks.

Nous sommes aux alentours de 1370 et les cartes arrivent au bon moment. L'Europe a découvert le papier et les techniques de gravure sur bois. Ces progrès vont permettre leur diffusion et elles se répandent comme une traînée de poudre. Les artisans rivalisent de créativité. Dès les premières années, les Allemands multiplient l'usage d'enseignes enluminées, daims, faucons, lévriers, hérons, toute une cynégétique bucolique dont on retrouve encore la trace dans les enseignes suisses alémaniques et germaniques. Vers 1430, les Italiens mêlent à leurs jeux des figures allégoriques, les « triomphes » qui formeront les atouts du Tarot. Contrairement à la croyance populaire, ceux-ci ont d'abord servi à jouer bien avant d'être un accessoire de divination. A peine plus tard, les cartiers français prennent une avance technologique en stylisant les enseignes germaniques en deux couleurs, rouge et noir, simplifiant de beaucoup l'impression. Nos rois barbus avec leurs piques, cœurs, trèfles, et carreaux partaient à la conquête du monde.

Une fois passée l'effervescence graphique des premiers temps, les cartes semblèrent se figer pour l'éternité. Les révolutions furent sans lendemain, comme celle qui guillotina les rois et les reines et les remplaça par des « vertus » sur nos petits cartons. En fin de compte, les seules innovations qui s'imposèrent furent celles motivées par le confort du jeu : les coins s'arrondirent, les figures passèrent du plein pied au tête-bêche, et des index apparurent rappelant la couleur et la hauteur des cartes tenues serrées en éventail dans la main des joueurs. Tout juste faut-il signaler l'arrivée du joker, une invention américaine, vers 1860.

C'est que la création a quitté le support pour l'essence : des règles de plus en plus complexes, réfléchies, passionnantes sont mises au point, et les générations de joueurs qui se succèdent tiennent par-dessus tout à la stabilité de leur matériel de jeu. Les grands principes s'ébauchent, mûrissent, se mettent au point. Le Tarot amène la notion d'atout ou la prédominance d'une couleur sur les autres. Mais, commencer est alors un grand avantage et il faut le mériter. De là, le principe des enchères appliqué dans bien des jeux de levées. D'autres jeux utilisent d'autres principes, les paris, l'élimination, les échanges, les combinaisons... Les règles foisonnent au gré des modes et des humeurs du temps et du lieu. Les jeux les plus populaires ici peuvent être complètement inconnus là-bas. Aujourd'hui, le Tarot ou la Belote ont les faveurs de l'Hexagone, mais que sait-on de l'Euchre des Yankees, de la Scopa des Italiens, du Jass des Suisses ou du Mus des Basques ? Le Bridge, maintenant bicentenaire, a accédé à l'universalité. Le Poker aussi peut-être, grâce au cinéma.

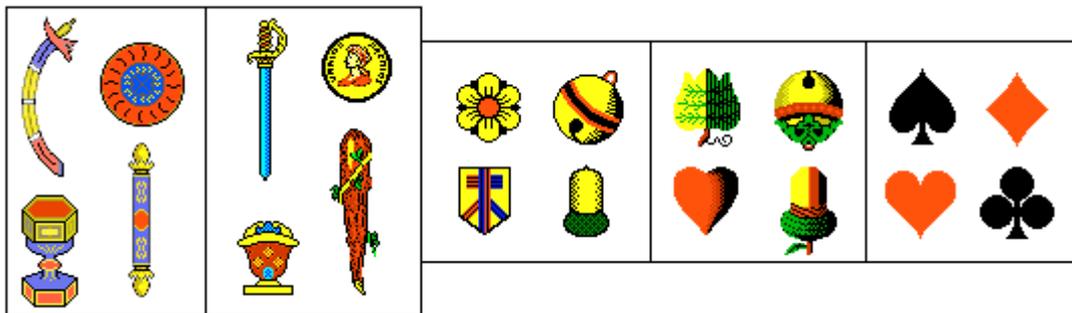
Mondialisation oblige, nous sommes friands d'exotisme. L'Asie pourrait encore nous réserver des surprises. Là-bas, les cartes ont suivi une autre histoire. Les Chinois ont inventé des cartes-xiangqi (échecs chinois), avec 112 cartes en quatre couleurs, toujours sous la forme de mince ticket de papier fin. Quant aux cartes numériques, elles sont à l'origine (encore !) des magnifiques « tuiles » du Mahjong qui surgit vers 1850. Dans son concept, ces dominos sont un jeu de cartes, une sorte de Rami très raffiné et codifié à la mode orientale. Dominos, cartes, dominos, la boucle est bouclée !

Le Japon voisin n'a pas goûté les cartes chinoises. Il a préféré adopter les jeux des missionnaires portugais qui l'abordèrent au XVI<sup>e</sup> siècle. Mais les cartes furent touchées par le repli nationaliste qui referma l'archipel sur lui-même en éradiquant toute influence culturelle chrétienne. Cependant, les Japonais s'étaient entichés de ces petits cartons, alors ils les déguisèrent pour les rendre méconnaissables. Aujourd'hui les cartes japonaises sont

magnifiques. Ce sont des petits cartons rigides et plastifiés, aux lignes élégantes et très stylisées. Par exemple, le Hanafuda comprend 48 cartes réparties en 12 séries, chacune se rattachant à une espèce florale. Il ne leur manque que le parfum.

L'Inde est encore plus surprenante. Les cartes locales, les Ganjifas, y sont de forme ronde, peintes à la main et très colorées. Tout est grand nombre en Inde. Ici, les jeux contiennent jusqu'à 8, 10 ou 12 séries de 12 cartes. Leur origine reste obscure, elles seraient peut-être persanes, sans qu'on puisse les faire remonter au-delà du XVI<sup>e</sup> siècle. Malheureusement chères à fabriquer, la demande reste faible et il y a fort à craindre que les derniers artisans ne disparaissent bientôt. Faudra-il créer un fond pour la préservation des jeux de cartes de la planète ?

En tout cas, on pourra toujours aller les contempler toutes au Musée de la carte à jouer d'Issy-les-Moulineaux. Vous y apprendrez tous les secrets de leur histoire ou de leur fabrication à travers une mise en place très pédagogique qui rend la visite passionnante. On reste songeur devant ces petits papiers futiles que l'on croyait si familiers et dont on était loin de soupçonner l'immense richesse, forgée par mille ans d'humanité.



[Pour aller plus loin :](#)

« Histoire du Bridge », Thierry Depaulis, Bornemann, 1997.

« Dictionnaire des jeux de société », Jean-Marie Lhôte, Flammarion, 1996

[www.issy.com/statiques/musee/index.html](http://www.issy.com/statiques/musee/index.html)

[http://www.geocities.com/a\\_pollett/cards.htm](http://www.geocities.com/a_pollett/cards.htm)

<http://i-p-c-s.org/history.html>