

**CE QUE VOUS  
AVEZ TOUJOURS  
VOULU  
SAVOIR**

**TOUT**

SUR **LE** **Bridge** **vous**

et que **n'avez JAMAIS**

**OSÉ DEMANDER**



*(une petite histoire du bridge)*

*Voici le premier article d'une série qui se propose de relater brièvement l'histoire du jeu qui est devenu ce que nous connaissons sous le nom de « bridge ». Le premier épisode est consacré aux origines et à l'évolution de son indispensable accessoire, les cartes.*



## LES CARTES

C'est sans doute en Chine, berceau du papier, que sont apparues les premières cartes. Dès le VII<sup>e</sup> siècle, les Chinois jouaient avec des bandes de papier allongées portant les combinaisons de deux dés. Il s'agit certainement de la première forme des dominos, qui est encore parfois utilisée aujourd'hui, le papier restant un support peu coûteux. Pour faciliter les jeux d'argent, chaque combinaison fut associée à différentes « couleurs », représentant des sommes en pièces de monnaie. L'idée se répandit hors des frontières de l'empire chinois, gagnant l'Inde puis l'Orient.

La parenté directe de ces cartes avec les cartes européennes, grâce à Marco Polo, comme il en a longtemps été question, est toutefois peu probable. D'autres hypothèses ont évoqué les gitans, mais elles ont également été abandonnées, faute de preuves.

En fait, les premières mentions du jeu de cartes, en 1365–1375, lui donnent clairement pour origine le monde arabe, les Mamelouks d'Égypte ou les Sarrasins, qui le tenaient probablement eux-

mêmes des Perses. À cette époque, les liens entre l'Europe et le Moyen-Orient étaient nombreux, que ce soit par l'Espagne, alors sarrasine, ou par les marchands vénitiens et lombards. L'hypothèse selon laquelle l'introduction des cartes se serait faite par ces deux voies est aujourd'hui généralement acceptée, d'autant plus qu'elle est corroborée par l'aspect numéral du jeu, typique de la civilisation arabe.



Les cartes apparaissent donc en Europe dans la deuxième moitié du XIV<sup>e</sup> siècle, très probablement à Venise et Barcelone simultanément. Elles se propagent rapidement dans tous les pays, mais plus tardivement dans le Royaume de France (fin du XIV<sup>e</sup> siècle). Le plus ancien jeu connu, dit de Stuttgart, est daté de 1430. Il est conservé au *Württembergisches Landesmuseum*.

En 1377, les cartes sont décrites par le moine Jean de Rheinfelden comme déjà constituées telles que nous les connaissons : un ensemble de feuillets, divisés en quatre couleurs, chacune dotée d'une hiérarchie comprenant trois personnages (un roi et deux membres de sa suite) et des valeurs du 10 au 1. D'abord richement enluminées par les artistes et les artisans qui en concevaient le dessin, ou *portrait*, elles se simplifient sous la pression des joueurs, qui ont besoin de motifs facilement identifiables. Les personnages et les symboles des couleurs sont stylisés de manière à constituer des séries homogènes bien reconnaissables.

Des modèles caractéristiques voient le jour dans les différents groupes culturels. Les spécialistes distinguent généralement trois familles, particularisées par la forme des couleurs, ou *enseignes* :

- Les enseignes latines, dans le sud de l'Europe, reflètent la structure de la société médiévale : l'épée pour la noblesse, la coupe pour le clergé, le denier pour les marchands et le bâton pour les paysans.

*enseignes italiennes*



*épée*



*coupe*

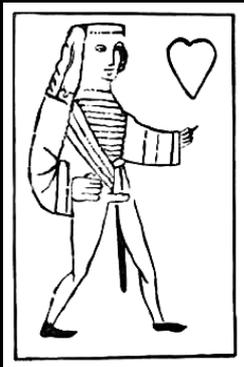


*denier*



*bâton*

- Les enseignes françaises, que nous connaissons bien, où pique, cœur, carreau et trèfle remplacent respectivement les symboles des enseignes latines. Selon la légende, la pater-



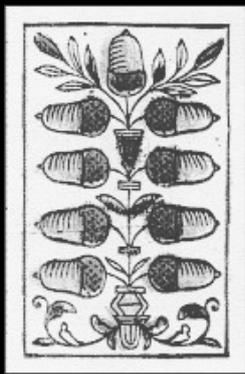
2



1



4



3



6



5



8



7



10



9

1. Valet de Cœur. Xylographie, Allemagne, XV<sup>e</sup> siècle  
 2. Jeu de la Géographie, conçu par Desmarets de Saint Sorlin et gravé par Stefano Della Bella en 1644, à la demande du Cardinal de Mazarin, pour éduquer et amuser le Dauphin de France (collection Barry Magarick)  
 3. Portrait français. Paris, c. 1760 4. Enseigne suisse. F. Bernard Schær, Mumliswil, 1789 5. Carte au portrait de Paris, réutilisée comme fiche de bibliothèque. J. Minot, Paris, vers 1780–1800 (collection Christian De Ryck) 6. Avant 1890, le bouclier (bluteau) du Valet de Trèfle du portrait officiel français portait la mention de la taxe sur les cartes à jouer 7. Carte suédoise. Établissements Boström, Stockholm, 1796 8. As de Cœur du jeu « Les quatre continents », dit aussi « Les quatre coins du monde ». Chromolithographie, B. Donndorf GmbH, Francfort, c. 1890 (collection Barry Magarick) 9. Portrait anglais. Pour jouer au whist en duplicata : chaque carte contient un disque de carton définissant seize distributions. Une fenêtre indique le numéro de la distribution courante ; une autre, au dos, indique le joueur. Imprimé par Walter M. Johnson et distribué par Dame, Stoddard and Kendall, Boston ○1893 (collection Christian De Ryck) 10. Carte satirique à l'usage des soldats français, portant la légende : « Voilà une mauvaise carte, carte moche ! Porte-malheur comme tout ce qui est boche ! ». Sans commentaire...

nité en reviendrait au chevalier Etienne de Vignolles, surnommé La Hire\*.

- Les enseignes germaniques, dans les pays de langue allemande :



feuille



cœur



grelot



gland

Les Suisses-Allemands utilisent encore de nos jours une variante, où la feuille et le cœur sont respectivement remplacés par l'écu et la rose.

Dans chaque groupe, des portraits stéréotypés se sont figés à la fin du XV<sup>e</sup> siècle ou au début du XVI<sup>e</sup>, pour perdurer jusqu'à nos jours\*. Le nombre des cartes d'un jeu complet varie toutefois avec les pays et l'usage auquel il est destiné : 32 (pour la belote, la manille...), 40 (pour la scopa, la briscola...), 48 (pour l'aluette), 52 (pour le whist, le bridge...), 78 (pour le tarot), etc.

À la fin du XIV<sup>e</sup> siècle, la mise au point de la xylographie (gravure sur bois) permet de répéter à volonté les images des jeux de cartes et de répondre à une demande sans cesse grandissante pour le nouveau jeu de hasard. Un métier voit le jour, imprimeur de cartes à jouer, ou *cartier*. Grâce à la qualité et l'abondance de son papier, à sa démographie en pleine croissance, et surtout à

\*Voir l'article sur l'origine des noms des figures françaises dans N@NCY TEX@S 27.



11. Paquet de 52 cartes «La Lorraine». Charles Bony et Cie, Lunéville, 1923–1928 (collection Christian De Ryck) 12. Joker aux armes de la Lorraine, d'un jeu au portrait anglais, pour la compagnie Shell. Jean-Marie Simon, Nancy (collection Christian De Ryck)

sa situation géographique centrale, la France devient le premier producteur de cartes. Aux XVI<sup>e</sup> et XVII<sup>e</sup> siècles, elle inonde littéralement l'Europe de ses productions, principalement par l'intermédiaire des deux cités marchandes de Lyon et Rouen. Le modèle français s'impose un peu partout, Rouen devenant même le fournisseur exclusif des îles britanniques, grâce à sa façade maritime. Ainsi, Anglais, Américains, et une bonne partie des autres nations du globe utilisent de nos jours des cartes dont le modèle initial a été conçu à Rouen, au début du XVI<sup>e</sup> siècle.

Avec la révolution industrielle, le développement des moyens de transports et ses grands courants d'émigration, le XIX<sup>e</sup> siècle apporte de nombreuses innovations.

Les nouveaux procédés d'impression, tels que la lithographie, la chromolithographie, l'offset, etc., permettent de perfectionner la fabrication des cartes. Le dessin se transforme également, avec l'adoption de cartes réversibles à deux têtes, à Bruxelles d'abord, en France ensuite (vers 1830), plus tardivement en Grande-Bretagne (vers 1860), puis en Amérique (vers 1870). Le nouveau dessin répond au besoin de ne pas dévoiler la nature des cartes que l'on reçoit, car la tentation est grande de retourner les figures (en pied) quand elles sont à l'envers.

Les coins, carrés jusqu'alors, se décollent et s'usent irrégulièrement, rendant certaines cartes

aisément identifiables. Firmin Chappellier invente en 1858 une sorte de massicot permettant de fabriquer des cartes aux coins arrondis. Le procédé est exploité en exclusivité par la société B.-P. Grimaud pendant plusieurs années et se généralise à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle.

Les index en coin indiquant la hauteur des cartes, introduits pendant la Révolution française et abandonnés ensuite, sont repris au début du XX<sup>e</sup> siècle en Amérique. Imprimés sur deux coins d'abord, puis sur les quatre, leur usage est maintenant quasiment universel.

Enfin, le joker est une invention américaine de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, dont l'origine est incertaine : le jeu de tarot, avec son fou (ou excuse) ou, plus certainement, le jeu appelé *euchre*, d'abord pratiqué en Alsace-Lorraine, qui a voyagé avec les immigrants allemands débarqués en Amérique.



La Lorraine a joué et continue à jouer un rôle important dans l'histoire des cartes. En 1851, Baptiste-Paul Grimaud crée la Société Grimaud & Cie, rue de Bondy, à Paris. Elle absorbe, entre autres, l'imagerie Pellerin d'Épinal (en 1876) et la société Bony & Cie de Lunéville (en 1923). En 1946, Jean-Marie Simon ouvre un atelier à Saint-Max, dans la banlieue de Nancy, rachète du matériel à Louise Bony un an plus tard et lance sa propre marque, « La Ducale ». En 1962, les Établissements J.-M. Simon reprennent, avec Waddington, la société Grimaud et deviennent les Établissements J.-M. Simon – France Cartes, numéro un français de la carte à jouer.

L'entreprise est rebaptisée « France Cartes » en 1985. Elle passe successivement aux mains d'actionnaires anglais, allemands et américains, avant d'être rachetée, en 1989, par Yves Weisbuch, de la société Le Héron, de Bordeaux, par ailleurs membre éminent (et à vie !) du BCNJ. Celui-ci en fait le leader européen des fabricants de cartes, avec une production annuelle de trente millions de jeux. L'atelier se trouve toujours à Saint-Max. Les marques La Ducale et Grimaud ont été conservées.

#### REMERCIEMENTS

Christian De Ryck : <http://deryck.tripod.com/> Barry Magarick : <http://members.aol.com/barrym123/>

#### SOURCES

Thierry Depaulis. *Histoire du bridge*. Éditions Bornemann, 1977 France Cartes : <http://www.france-cartes.fr/>  
 The English Playing Card Society : <http://www.epcs.mcmill.com/> Jeux de cartes.net : <http://www.jeuxdecartes.net/>  
 P.J. Madsen's Playing Card Museum : <http://web.ukonline.co.uk/pjmadsen/>