



CE QUE VOUS  
AVEZ TOUJOURS  
VOULU  
SAVOIR

SUR

et

que

vous

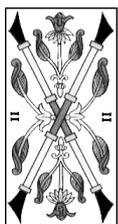
n'avez JAMAIS

O  
S  
É



demander  
(une petite histoire du bridge)

Cette deuxième partie présente la naissance de la notion d'atout, au XV<sup>e</sup> siècle, avec le jeu de tarot, et son introduction dans un jeu de cartes « ordinaire » avec la triomphe, qui a été pratiquée en France et en Angleterre jusqu'au XVIII<sup>e</sup> siècle. Déjà, émergent du vocabulaire et des principes plus que familiers aux bridgeurs.



## L'ATOUT

Le tarot n'est pas le plus vieux jeu de cartes, comme on l'a cru longtemps, mais une variante améliorée du jeu à quatre couleurs. Il a été inventé en Ita-

lie du Nord, dans les années 1430, vraisemblablement dans les cours princières de Ferrare et Milan, avant de gagner Bologne. Les plus anciennes cartes conservées, richement enluminées, ont été commandées vers 1450 par la famille des Visconti-Sforza, qui régnait sur le Duché de Milan au XV<sup>e</sup> siècle.

Un jeu de tarot compte généralement soixante dix huit cartes aux enseignes (initialement) italiennes\*. Cinquante six de ces cartes sont divisées en quatre couleurs selon la hiérarchie habituelle avec, en plus, un Cavalier intercalé entre la Dame et le Valet. Elles sont complétées par une série de vingt et une cartes spéciales, numérotées

\*Voir l'épisode précédent dans N@NCY TEX@S 30.

de 1 à 21, à laquelle s'ajoute une sorte de joker, le fou ou excuse. Ces cartes sont décorées d'allégories inspirées des fastes de la cour, des thèmes de la culture populaire et d'œuvres littéraires, tout particulièrement le recueil de poèmes *I trionfi* (Les triomphes), écrit par Pétrarque entre 1351 et 1374. Les allégories sont en quelque sorte une représentation du monde de l'époque : pouvoir (le Pape, l'Empereur), vertus cardinales (la Force, la Tempérance, la Justice), mythes chrétiens (le Jugement Dernier, le Diable), thèmes de la culture populaire (le Temps, l'Amour, la Roue de la Fortune...), connaissances astronomiques (la Lune, le Soleil, le Monde, l'Étoile), etc.

Le jeu tire son originalité des 22 cartes spéciales (y compris le fou), les *tarots*, ou *trionphes*, nom sous lequel il sera connu jusqu'à la fin du XV<sup>e</sup> siècle. Ces cartes définissent la base du principe de l'atout\*\* : des cartes « supérieures », qui battent les cartes ordinaires, tout en ayant une hiérarchie propre. Cette notion est indubitablement une invention européenne, car elle demeure inconnue dans les jeux originaux d'Orient, que ce soit d'Inde ou de Chine.



## POUR EN FINIR AVEC LE TAROT

Aux XVI<sup>e</sup> et XVII<sup>e</sup> siècles, avec la gravure sur bois, puis sur cuivre, qui permet la fabrication des cartes en série, le jeu se répand dans toute l'Italie, passe en France et en Suisse à la faveur des guerres d'Italie. C'est à cette époque qu'il prend définitivement le nom de *tarocchi*, qui donnera le français *tarot* et l'allemand *tarock*, à peu près sous la forme où il est connu de nos jours.

Au XVIII<sup>e</sup> siècle, le tarot connaît une phase d'expansion sans précédent. Tandis que le *minchiate*, une variante avec 97 cartes et des règles alambiquées, essaime en Italie, le jeu gagne l'Europe du Nord (Belgique, Pays-Bas et Danemark) et les pays de langue allemande, dont les cartiers adoptent les enseignes françaises et des atouts profanes : les allégories sont remplacées par des scènes tirées du folklore, de la chasse, de la vie politique et militaire, etc. Pour les joueurs français, ces tarots sont plus lisibles, car les enseignes leur sont familières et les atouts marqués

\*\*Référéncé dès 1426, le jeu allemand appelé Karnöffel, qui a donné le jeu suisse Kaiserspiel, est peut-être le premier jeu avec des atouts. Il est cependant probable qu'il a été inventé indépendamment.



2



4



3



6



8



Les jeux de tarot peuvent être classés en fonction de leur dessin en trois grandes familles portant le nom de leur région d'origine [6] : le tarot de Marseille et ses dérivés (tarots de Belgique, de Besançon, dit aussi Suisse, du Piémont, de Lombardie), le tarot de Bologne, et le minchiate, de Florence, dont s'inspire le tarot de Sicile.

❶ La Force, tarot de Marseille, par Nicolas Conver, 1761. Un exemplaire du jeu est conservé à la Bibliothèque Nationale. ❷ Tarot de Besançon, XVIII<sup>e</sup> siècle. Pendant la Contre-Réforme, les effigies de la Papesse (tarot 2) et du Pape (tarot 5) du tarot de Marseille ont été remplacées par celles des dieux romains Junon et Jupiter, par respect pour la religion catholique. Ce type de jeu se répandit en Suisse au XIX<sup>e</sup> siècle. ❸ Tarot de Belgique, par Vandenborre, 1770. Très populaire en Belgique et dans le nord de la France au XVIII<sup>e</sup> siècle, il est identique dans l'esprit au tarot de Marseille, avec quelques différences dans les atouts. L'effigie du dieu romain Bac(ch)us remplace notamment celle du Pape. L'excuse est numérotée 22. ❹ Tarot de Bologne, dessiné par Giuseppe Maria Stanzani, dit Mitelli, 1664. Ce type de jeu compte 62 cartes, avec 10 cartes par couleur, sans 2, ni 3, ni 4, ni 5. En épée et bâton, la plus forte des basses cartes est le 10, la plus faible l'As ; en coupe et denier, c'est le contraire. Neuf tarots ne sont pas numérotés, comme l'Ange, montré ici. ❺ L'étoile (tarot 17), d'un jeu gravé par Carlo Della Rocca et édité par Ferdinando Gumpfenberg, à Milan, vers 1835. ❻ Tarot de Johannes Müller et Cie, Schaffhouse, Suisse, 1920. ❽ Minchiate, Florence, XVIII<sup>e</sup> siècle. Le cavalier est représenté par un centaure. Les tarots sont au nombre de quarante, sans compter l'excuse. Les 35 premiers sont numérotés, tandis que les 5 derniers ne le sont pas. Les dessins des atouts surnuméraires sont pour la plupart tirés du zodiaque, comme les Gémeaux, qui sont reproduits ici. ❿ Le chariot (tarot 7), dessin attribué à l'occultiste Eliphas Lévi Zahed, de son vrai nom Alphonse Louis Constant (1810–1875).

en chiffres arabes, et non plus romains. Ce « tarot allemand » remplace donc peu à peu les cartes traditionnelles. Pendant la Grande Guerre, il est rebaptisé « tarot nouveau », dénomination sous laquelle il est maintenant universellement connu. En France, le jeu connaît un regain d'intérêt à partir de 1946, grâce à une diffusion massive et gratuite dans le paquetage des soldats. Il y est toujours très prisé, notre pays restant aujourd'hui celui où l'on joue le plus au tarot.

La tradition ésotérique attachée au jeu naît en France au XVIII<sup>e</sup> siècle, à l'époque où le pays est le centre de rayonnement du tarot, exportant même ses productions en Italie. À Marseille, les cartiers sont si nombreux que le modèle des jeux qu'ils fabriquent porte le nom de la ville. En 1781, dans son huitième volume du *Monde Primitif*, Antoine Court de Gébelin voit dans les allégories des atouts du tarot de Marseille un livre « égyptien », *Le Livre de Thot*. Deux ans plus tard, Jean-Baptiste Alliette le Jeune, un carto-

mancien qui se fait appeler Etteilla, se réclame de Court de Gébelin pour proposer une méthode de divination par le tarot. Dans la seconde moitié du XIX<sup>e</sup> siècle, toutes ces théories donnent naissance à un courant tourné vers l'occultisme, qui prétend donner au tarot une valeur ésotérique et initiatique. Le promoteur en est Eliphas Lévi, avec son livre *Dogme et rituel de la haute magie*, paru en 1856. C'est un autre occultiste, Paul Christian, *alias* Jean-Baptiste Pitois, qui invente les termes désignant les cartes, devenus classiques dans la littérature (ésotérique) : lames pour les cartes en général, arcanes majeurs pour les tarots et arcanes mineurs pour les cartes des quatre couleurs.

Les idées françaises reçoivent une large audience en Angleterre puis, de là, s'installent aux Etats-Unis, où elles connaissent (encore aujourd'hui) une vogue sans précédent, rapidement imitée en Europe, par un juste retour des choses. Le jeu le plus utilisé pour la divination, dit tarot de Rider-Waite ou de Waite-Smith, a été dessiné en 1909 par Pamela Coleman Smith, sous la direction de l'occultiste anglais Arthur Edward Waite.



## LA TRIOMPHE

L'idée d'adapter le principe de l'atout aux autres jeux de cartes, en le représentant par une des quatre couleurs, fait très rapidement son chemin\*. Si des documents italiens du XVI<sup>e</sup> siècle mentionnent des *trionfini* ou *trionfetti* (diminutifs de *trionfi*), des allusions à un jeu de cartes appelé la triomphe (au féminin) sont relevées dès les années 1480 dans le Nord de la France. En 1496, on peut lire dans les comptes de la cour de Lorraine que René II s'est fait remettre par son trésorier deux florins d'or pour « jouer au triomphe à Vézelize ».

Les premières règles connues sont transcrites en 1637 par Daniel Martin, maître en langue française à Strasbourg, alors sous hégémonie allemande. Le nombre de joueurs est libre. Chacun ayant reçu neuf cartes, la première carte du talon est retournée pour déterminer la couleur de la triomphe, ou atout\*\*, qui a la primauté sur les

\*Ce qui explique sans doute l'adoption du terme *tarocchi*, permettant de distinguer le jeu de tarot proprement dit des autres jeux à « triomphes ».

\*\*C'est l'une des premières apparitions du mot dans la langue française.

## TRIOMPHE DE TOULOUSE

**Source :** Thierry Depaulis [2]

**Les joueurs.** 4 (2 contre 2) ou 6 (3 contre 3)

**Les cartes.** Un paquet de 32 (?) cartes. L'ordre des cartes est As, Roi, Dame, Valet, 10, 9, 8, 7.

**La donne.** Chaque joueur reçoit 5 cartes. La première carte du talon, retournée, détermine la couleur d'atout, sans possibilité de piller.

**Le jeu.** C'est un classique jeu de levées. Il faut fournir à la couleur et couper si l'on en a pas. Une renonce fait perdre la partie.

**La marque.** Le premier camp qui fait trois levées remporte le jeu, une partie se jouant en 6 ou 8 jeux. Le chelem (ou volte) entrepris et gagné vaut 2 jeux, qui sont soustraits en cas de chute.

autres couleurs. Le détenteur de l'As de cette couleur « pille », c'est-à-dire prend la carte retournée et toutes celles qui suivent tant qu'elles sont de la même couleur, puis « écarte » un nombre égal de cartes de son jeu. Les cartes les plus hautes sont, dans l'ordre, l'As, le Roi, la Dame et le Valet, qui valent respectivement 4, 3, 2 et 1 points. Celui qui ramasse le plus de points gagne la partie, et double son gain s'il fait « volle », c'est-à-dire toutes les levées.

Dans les pays germaniques, le jeu est connu sous le nom de Trumpf, qui dérive lui aussi de l'italien *trionfo*. Si le jeu lui-même y semble passé de mode après 1700, le mot est resté avec son sens d'atout. Il en va de même du néerlandais *troef* (atout) et *troeven* (couper, jouer atout).

### La triomphe française

Les règles de la triomphe et de ses variantes telles qu'on les pratique en France au XVII<sup>e</sup> siècle sont décrites dans un recueil de jeux publié à Paris, chez Etienne Loison, en 1659. La triomphe de Toulouse se joue notamment en partenariat, selon les règles de l'encadré ci-dessus. Les joueurs du même camp s'assoient côte à côte et peuvent regarder leurs jeux respectifs pour choisir quelles cartes jouer, mais sans parler !

Ces règles sont confirmées et précisées dans le premier recueil anglais du genre, *The Complete Gamster* [1], pour un jeu appelé *French-Ruff*. L'As n'y est toutefois pas donné comme la plus forte carte, mais se trouve derrière le Valet.

Parmi les nombreuses variantes recensées, le « forsats », par exemple, oblige à couper, même sur son partenaire, tandis que le « plaisant » autorise la défausse. À la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle, c'est pourtant à deux que l'on joue le plus souvent [3].

## RUFF AND TRUMP

**Source.** Règles reconstituées par “Justin du Cœur” [5]

**Nombre de joueurs.** 4 en partenariat, à 2 contre 2, ou chacun pour soi, à 2, 3 ou 4

**Les cartes.** Un paquet de 52 cartes. L'ordre des cartes est As, Roi, Dame, Valet, 10, 9...

**La donne.** Chaque joueur reçoit 12 cartes, distribuées 4 par 4. La première carte du talon, retournée, détermine la couleur d'atout.

**Les annonces (ruff).** Chaque joueur évalue la force de la meilleure couleur de sa main, ou *ruff*, en additionnant les valeurs des cartes qui la compose : valeur numérale pour les basses cartes, 10 pour les figures et 11 pour l'As. Pour la couleur d'atout, on ajoute la valeur de la carte visible du talon. Celui qui a la meilleure couleur marque 12 points (sans la montrer).

**Le pillage (rub).** Le joueur qui détient l'As d'atout ou, si la carte retournée est un As, le donneur prend 4 cartes dans le talon puis en écarte 4 de son jeu. Le joueur qui a remporté les annonces doit alors montrer sa couleur. *Bien que Willughby ne dise rien sur ce sujet, il est vraisemblable qu'une pénalité est infligée en cas d'erreur sur le compte.*

**Le jeu.** Le joueur qui suit le donneur (dans le sens du jeu) pose la première carte, puis les autres jouent à leur tour. La plus forte carte remporte la levée. On doit suivre à la couleur, couper n'est pas obligatoire.

**La marque.** Chaque camp comptabilise le nombre de cartes en sa possession et compte 1 point par carte après la 24<sup>e</sup> (la 12<sup>e</sup> si l'on joue chacun pour soi). Une partie s'arrête dès qu'un camp atteint 52 points, y compris pendant les annonces.

### La triomphe anglaise

Au XVI<sup>e</sup> siècle, l'engouement que connaît la triomphe sur le continent provoque évidemment son passage de l'autre côté de la Manche. Elle y rencontre un tel succès qu'elle devient un « jeu de taverne » très commun. Les premières sources anglaises à en faire état, en 1522 et 1529, sont d'ailleurs des pamphlets religieux contre le jeu (en général).

D'abord cité sous les dénominations de *triumphe*, *trumpe* ou *trompe*, le jeu n'est plus écrit, à la fin du XVI<sup>e</sup> siècle, que sous la forme *trump(e)*, ou encore *ruff(e)*, ce dernier terme étant l'adaptation du français *ronfle*, qui désigne une longue à la couleur (ainsi qu'un jeu de cartes sans parenté avec la triomphe). Nul besoin d'être angliciste distingué pour reconnaître les mots du vocabulaire bridgesque anglo-saxon moderne qui désignent l'atout et la coupe.

La triomphe anglaise ne diffère de son homologue française que dans les détails, qui ne tarderont guère à revêtir une importance particulière. L'encadré ci-dessus donne les règles du

*Ruff & Trump* figurant dans une encyclopédie des jeux rédigée au milieu du XVII<sup>e</sup> siècle par le naturaliste Francis Willughby [4]. Il semble que les partenaires ne sont pas assis côte à côte, comme à la triomphe française, mais se font face.

Charles Cotton [1] donne les règles d'un jeu dénommé *English Ruff and Honours* (*alias Slam*), qui obéit sensiblement aux mêmes principes [5]. La phase préliminaire d'annonces n'existe pas et c'est le pillage qui est appelé *ruff*. Chaque camp compte 1 point par levée qu'il a réalisée après la 6<sup>e</sup>, 2 points pour la possession de trois Honneurs (As, Roi, Dame et Valet d'atout) et 3 points pour les quatre Honneurs. Les joueurs de partie libre y reconnaîtront un principe qui leur est familier. Une partie se déroule en 9 points, mais la marque est particulièrement mal expliquée. Si le décompte des points d'Honneurs semble se faire après le jeu, Cotton précise toutefois que, marqué à 8 points et possédant au moins trois Honneurs, on peut immédiatement se déclarer vainqueur. Avec 8 points et deux Honneurs, on peut demander au partenaire\* s'il possède lui-même un Honneur. Mais tout ceci doit être fait avant d'entamer le premier tour de jeu.

La popularité du jeu est une nouvelle fois attestée, puisque l'auteur le dit si répandu qu'il est pratiqué par tous les enfants dès l'âge de huit ans ! Il déplore cependant que son succès même provoque de nombreuses tricheries...



### RÉFÉRENCES

- [1] Charles Cotton. *The Compleate Gamster*. Henry Brome, Londres, 1674. Réédition : Imprint Society Barre, Massachusetts, 1970 (ISBN 0876360088)
- [2] Thierry Depaulis. *Histoire du bridge*. Éditions Bornemann, 1977
- [3] *Dictionnaire des jeux*. Encyclopédie méthodique, Charles-Joseph Panckoucke. Paris, 1792
- [4] Francis Willughby. *A Volume of Plaies*. c. 1665–1670
- [5] *Chez Cœur*.  
<http://waks.ne.mediaone.net/game-hist/game-rules.html>
- [6] *The Hermitage, a Tarot History Site*.  
<http://www.tarothermit.com/>

### AUTRES SOURCES

- Fédération Française de Tarot.  
<http://www.fftarot.asso.fr/>
- Tarot Club de Vauréal. <http://tarot95.free.fr/>
- The Card Games Web Site. <http://www.pagat.com/>
- Villa Revak, a Tarot Website. <http://jwrevak.tripod.com/>
- Libraria Virtuale Il Trigono  
<http://www.trigono.it/tarots/>

\*Call “Can-ye”, dans le texte original.