



CE QUE
VOUS AVEZ
TOUJOURS
VOULU
SAVOIR

SUR LE BRIDGE

Après les origines de l'atout, relatées dans le numéro 32, venons-en à celles des enchères. Apparues sous une forme primitive au XVII^e siècle, dans le jeu espagnol appelé hombre, elles ont évolué vers une forme plus familière aux joueurs de bridge, dans un jeu français, le boston, au début du XIX^e siècle.

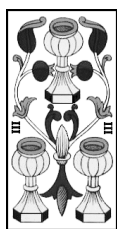
et QUE VOUS N'AVEZ JAMAIS

O
S
É



DEMANDER

(une petite histoire du bridge)



LES ENCHÈRES

En même temps qu'elle se répand en Angleterre et en Allemagne au XVI^e siècle, la triomphe* gagne l'Espagne, où l'on en trouve mention dès 1538 [6].

La triomphe espagnole se distingue des variantes des autres pays par la hiérarchie des cartes : Roi, Cavalier, Valet, 9, 8... 2, As en Bâton et Épée, Roi, Cavalier, Valet, As, 2... 8, 9 en Coupe et Or (pour les cartes espagnoles, voir page suivante). Cette manière d'ordonner les cartes vient probablement d'Orient, puisqu'on la retrouve en Inde, et remonterait donc à l'introduction des cartes en Europe. Elle subsiste d'ailleurs encore aujourd'hui, notamment dans le tarot, tel qu'il est pratiqué hors de France, et dans l'alouette vendéenne.

*Voir l'épisode précédent, dans N@NCY TEX@S 32.

La triomphe espagnole passe rapidement de mode et semble abandonnée dès le début du XVII^e siècle. Comme dans les pays germaniques, elle a toutefois laissé une trace dans la langue locale, avec le terme *triunfo*, qui désigne la couleur d'atout, et le verbe *triunfar*, qui signifie « couper », toujours en vigueur de nos jours.

L'HOMBRE

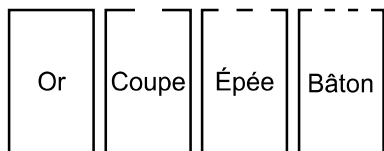
Comme ses homologues des autres pays, la triomphe espagnole engendre plusieurs variantes : *callado* (muette), *voceado* (à la crie), *envidado* (avec relance)... Au XVII^e siècle, elle évolue en une forme nouvelle, l'*hombre* (l'homme), avec des règles pratiquement inchangées, si ce n'est qu'on utilise un paquet de quarante cartes et, surtout, qu'on y parle.

Jean-Pierre Étienvre, à qui sont dues les principales études sur les jeux de cartes espagnols, a retrouvé les premières règles de l'*hombre* dans une pièce de théâtre religieuse de Luis Mejía de la Cerda datée de 1625, où les joueurs ne sont rien moins que Jésus Christ, la Mort, le Diable et l'Homme. Le jeu oppose deux équipes de deux joueurs. Chacun reçoit neuf cartes, la première des quatre cartes restantes étant retournée pour établir la couleur d'atout. Celui qui estime avoir la meilleure main peut se déclarer *hombre*, c'est-à-dire preneur, au cours d'un simple tour de parole. Il s'engage à gagner le plus grand nombre de plis. Comme dans la triomphe, le détenteur de l'As d'atout s'approprie la carte retournée.

Dans la seconde moitié du XVII^e siècle, le jeu prend sa forme « classique », sous le nom de *renegado* (renégat), avec quelques particularités étonnantes, (voir le détail des règles* en page 12). Les joueurs ne sont plus quatre mais trois, chacun jouant pour soi. Si la principale difficulté du jeu est due à la hiérarchie alambiquée des cartes, héritée de la triomphe espagnole, sa nouveauté provient du choix de l'atout, qui n'est plus laissé au hasard de la retourné d'une carte, mais établi par un tour de parole, ébauche d'un système d'enchères. Le joueur qui prend le plus grand risque gagne le droit de nommer la couleur d'atout et, éventuellement, celui de disposer du talon. L'apparition d'enchères, qui permettent aux joueurs de se disputer l'écart et le droit de nommer la couleur d'atout, est une étape fondamentale de l'histoire des jeux de cartes.

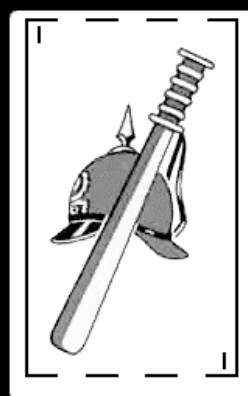
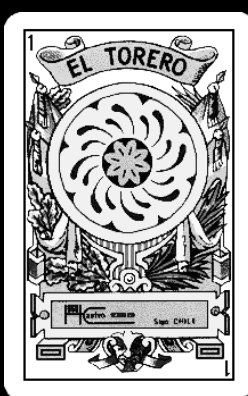
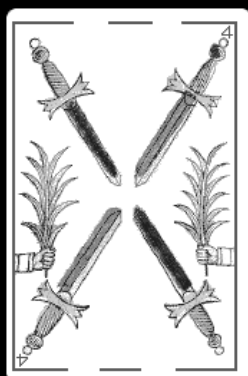
*Avec des enseignes françaises, remplacer Bâton par Trèfle, Or par Carreau, Coupe par Cœur et Épée par Pique.

Un jeu de cartes espagnol compte traditionnellement 40 (ou 48) cartes, la Dame étant remplacée par un Cavalier. Les enseignes sont latines : Or (ou Denier), Coupe, Épée, Bâton, mais leur dessin est différent de celui des enseignes italiennes. La forme du cadre intérieur des cartes varie également en fonction de l'enseigne :



❶ 2 d'Or, d'un jeu dessiné par Félix Solesio, pour la Real Fábrica de Naipes de Macharaviaya, et destiné à l'exportation vers les colonies espagnoles d'Amérique Latine (1787). L'artiste s'est inspiré d'un modèle popularisé par les cartiers catalans Rotxotxo, de Barcelone, aux alentours de 1650. Nombre de jeux en usage aujourd'hui en Espagne et en Amérique du Sud ont été conçus d'après ce modèle. ❷ 4 d'Épée, d'un jeu probablement produit en Belgique ou en Allemagne, dans la seconde moitié du XIX^e siècle. Le modèle est repris d'un jeu fabriqué par la Real Fabrica de Madrid, en 1801. ❸ Valet de Denier, d'un jeu fabriqué en Belgique par Brepols & Dierckx-zoon pour le marché espagnol (1896). ❹ Cavalier de Bâton, modèle 27, créé en 1958 et toujours produit par Heraclio Fournier. Cette compagnie porte le nom de son fondateur, descen-

dant d'une illustre famille d'imprimeurs parisiens. Heraclio Fournier s'établit à Vitoria, au Pays Basque Espagnol, en 1868, et ouvre une fabrique de cartes à jouer. À sa mort, en 1916, son petit-fils, Félix Alfaro Fournier, lui succède à la tête de l'entreprise, qui devient, au milieu du XX^e siècle, l'une des plus importantes du monde dans sa catégorie. Elle a récemment été absorbée par la firme américaine U.S. Playing Cards Company. La collection de cartes à jouer de Félix Alfaro Fournier a été acquise en 1986 par le Gouvernement de la Province d'Álava pour constituer le Musée «Fournier» de la Carte à Jouer (au Palais de Bendaña, à Vitoria), le plus grand du genre dans le monde, avec plus de 20 000 pièces : cartes, étuis, planches lithographiques et xylographiques, etc. ❺ As d'Or, modèle 1, fabriqué par Heraclio Fournier. ❻ As d'Or, de la marque El Torero, fabriquée par Imprenta y Litografía Hugo Castro, Santiago du Chili. ❼ Carte du jeu dit «populaire», édité pendant la campagne électorale de Juan Domingo Perón, en 1951. Le symbolisme des cartes reflète le programme du futur dictateur argentin, qui figure sur les quatre cartes des Rois. Les enseignes ont été modernisées : la coupe est remplacée par un verre de vin, le bâton par... une matraque de policier !... ❽ Cavalier de Coupe, de la marque Side Car, fabriquée par Luis A. Fourvel & C^{ia}, Argentine (entre 1935 et 1965).



L'hombre connaît un grand rayonnement au XVIII^e siècle et reste populaire de nos jours encore, en Espagne, sous le nom de tresillo, en Bolivie et au Pérou, sous le nom de rocambor, en Allemagne... Il existe une fédération danoise*, forte d'une vingtaine de clubs, qui est particulièrement active dans le Jütland.

L'hombre a produit de nombreux dérivés en Espagne même (zanga, cascarella, cinquillo), en Europe du Nord (solo, préférence), mais aussi en France (quadrille, médiateur, titrille). Il a contaminé de nombreux jeux, comme le tarot, qui a hérité de son système d'enchères, et le Schafkopf allemand, qui s'en est inspiré pour donner le skat.

APPARITION DU CONTRE

Né aux environs de 1600 et contemporain de la version primitive de l'hombre, un jeu français, appelé l'homme, ou encore la bête, présente d'étranges affinités avec son homologue espagnol. Il se joue avec trente deux cartes dans leur hiérarchie naturelle (Roi, Dame, Valet, As, 10, 9, 8, 7). Chaque joueur reçoit cinq cartes, le choix de l'atout étant laissé à la retourne. Le preneur est déterminé par un tour de parole et, s'il chute, il *fait la bête*, c'est-à-dire double la mise. Mais ce qui fait l'intérêt du jeu est ailleurs : c'est le premier à offrir la possibilité de contrer, une pratique inconnue dans l'hombre.

Le jeu fait carrière hors de France, sous le nom de labet en Allemagne, aux Pays-Bas et en Suède, de beast en Grande-Bretagne et de bestia en Italie. Sa vogue ne dure guère, cependant, et il est évincé par l'hombre autour de 1700.

LES SUCCESEURS DE L'HOMBRE

L'hombre rencontre ses premiers succès hors d'Espagne dans les années 1660, à Rome, Paris et Londres, chez ceux qui recherchent un jeu intelligent associant hasard et réflexion. Si un premier traité sur le jeu est imprimé en Angleterre dès 1660 [3], il faut attendre 1674 pour que l'équivalent français voit le jour [5].

La forme à trois passe vite de mode. À la fin du règne de Louis XIV, elle est remplacée par un dérivé à quatre joueurs, le quadrille. Il n'y a pas de talon et la prise de risque consiste à décider d'inviter un partenaire ou non, en appelant le Roi d'une couleur autre que l'atout : celui qui pos-

sède le dit Roi s'associe alors au preneur. Ce principe, qui est encore utilisé aujourd'hui dans le tarot français pour la variante à cinq joueurs, est en fait emprunté à l'hombre à cinq, ou quintille (*cinquillo* en espagnol), pratiqué en Espagne à cette époque.

Le succès du quadrille en Europe ne se dément pas jusqu'à la fin du XVIII^e siècle, sans doute favorisé par le désir de jouer à quatre plutôt qu'à trois. En 1739, apparaît une nouvelle variante, le médiateur, où une couleur est tirée au sort avant la donne : c'est la couleur *favorite*, ou *préférence*, qui accorde une primauté à celui qui la choisit comme atout, ce qui permet de multiplier les niveaux d'enchères et donc d'accroître l'intérêt du jeu (voir les règles page en 12). Rapidement oublié, le médiateur n'en est pas moins important. Ses paliers d'enchères s'apparentent à autant de contrats que le preneur doit remplir en respectant certaines conditions. Il inaugure une pratique appelée à se développer : la hiérarchie des couleurs.



LE BOSTON

Le 16 décembre 1773, dans le port de Boston, alors en colonie anglaise, un groupe de citoyens jette à la mer la cargaison de thé d'un bateau anglais pour protester contre les taxes imposées sur le produit par la métropole. L'incident, resté dans l'histoire comme *The Boston Tea Party*, va déclencher le processus menant à l'indépendance des États Unis. Suite au rôle qu'y a joué la France, une américanophilie s'empare de la haute société libérale française qui, entre autres, baptise les jeux qu'elle pratique ou invente avec des termes évoquant les événements américains. C'est notamment le cas du boston qui, du coup, a longtemps passé pour un jeu venu d'Amérique, alors que les ouvrages de langue anglaise publiés aux XVIII^e et XIX^e siècles n'y font aucune allusion. Mais selon David Parlett, spécialiste anglais des jeux de cartes, c'est bien dans notre pays que le jeu s'est développé.

Les premières règles du « wischt bostonien », car tel est son nom à l'origine, paraissent dans l'*Almanach des jeux* publié par le libraire et imprimeur parisien Fournier* en 1783. Ces règles étaient cependant connues auparavant, puisqu'un ouvrage allemand, publié à Hambourg la même

**Dansk l'hombre union* (<http://hjem.get2net.dk/lhombre/>). Ceux qui ne lisent pas le danois trouveront les règles du jeu en anglais sur le site de John McLeod (www.pagat.com).

*Dont descend précisément Heraclio Fournier, cf. page 9.

année, en fait également mention.

On joue à deux contre deux, la retourne de la dernière carte indiquant l'atout. Le preneur doit faire cinq levées, tandis que son *soutien* — le terme *partenaire* n'existe pas encore — doit lui en apporter trois de plus. Toute levée au-delà de huit rapporte autant de fiches. Si l'un des protagonistes se sent capable de faire huit levées, il peut demander à jouer seul : cette option s'appelle *indépendance*. Il existe donc une notion de contrat, même si le choix de l'atout n'est pas libre.

L'almanach de Fournier décrit un autre jeu apparenté, le maryland, qui se joue chacun pour soi. La couleur du premier Roi retourné avant la donne fait office de favorite, selon une règle empruntée au médiateur. Un véritable tour d'enchères permet ensuite à chacun de proposer un nombre de plis à partir de quatre dans la couleur de son choix, avec priorité à la favorite. On peut aussi choisir de ne faire aucun pli, cette possibilité étant baptisée *misère*. Si le preneur ne réalise pas son contrat, il *met la bête* (double la mise), selon la terminologie du jeu de même nom.

Wischt bostonien et maryland disparaissent peu à peu au profit d'un mélange des deux, connu sous le seul nom de boston. En 1800, le mot entre dans le *Dictionnaire universel de la langue française* de Boiste, puis, en 1811, dans le *Nouveau vocabulaire français* des frères de Wailly. Le jeu subit plusieurs transformations. En 1808, un manuel anonyme [1] donne les règles du boston à deux couleurs, qui, comme l'indique son nom, se pratique à deux couleurs seulement : en *belle* (atout retourné à la première donne, dont la couleur fait fonction de favorite dans les donnes suivantes) et en *petite* (atout retourné à chaque donne après la première). Le Valet de Carreau est atout permanent et prend le nom de boston. Le meilleur enchérisseur remporte le contrat, selon la gradation suivante :

- *demande simple en petite* : le preneur accepte l'atout de la retourne. Il doit faire cinq levées et en trouver trois de plus chez un soutien.
- *demande en belle* : le preneur accepte l'atout dans la couleur retournée à la première donne.
- *indépendance (ou solo) à la couleur* : le preneur doit faire huit levées seul dans l'une des deux couleurs autres que belle et petite.
- *indépendance (ou solo) en petite*.
- *indépendance (ou solo) en belle*.
- *misère* : le preneur doit éviter toute levée. Il

n'y a pas d'atout, le Valet de Carreau perdant sa fonction.

- *vole* : le preneur doit faire toutes les levées.

Deux ans plus tard, paraissent à Bordeaux les règles du boston-wisk réformé [2], qui prendra ensuite le nom de boston de Fontainebleau. Le jeu se perfectionne encore et devient à quatre couleurs. Le Valet de Carreau perd sa qualité d'atout permanent. L'atout est choisi par le meilleur enchérisseur et les couleurs sont classées selon une hiérarchie stricte permettant des enchères graduelles, inspirées d'un jeu inventé en 1774, le cressendo, qui ne rencontra pas le succès escompté par son auteur.

La hiérarchie des couleurs est, en montant, Pique, Trèfle, Cœur et Carreau. Le terme *boston* est réservé à la demande simple de cinq levées, le chelem est nommé *philadelphie*. Les contrats possibles sont au nombre de huit : dans l'ordre, *boston* (cinq levées), *petite indépendance* (six levées), *grande indépendance* (huit levées), *misère*, *misère sur table* ou d'évidence, *schlem-vole* ou philadelphie (à deux), *schlem seul demandé*, *schlem sur table*. Une plaquette cartonnée des paiements au boston de Fontainebleau, parue en 1813, indique une hiérarchie des couleurs légèrement différente (Cœur et Carreau sont inversés) et des coups encore plus nombreux.

APPARITION DU SANS-ATOUT

Comme si ce système n'était pas assez compliqué apparaît vers 1815 le boston de Lorient : à la hiérarchie du boston de Fontainebleau se superpose une cinquième option, dite *des quatre couleurs*, car celles-ci y sont à égalité. C'est le premier Sans-Atout de l'histoire.

Le boston connaît par la suite une multitude de variantes : boston de Nantes, proche du boston de Lorient, boston d'Avranches, boston russe, boston anglais (une forme simplifiée qui revient au maryland)... La principale difficulté du jeu tient sans doute à la multiplicité des contrats possibles, seul ou avec un partenaire, dans une couleur ou une autre, avec ou sans les honneurs, en étalant sa main ou non. La plaquette de la page 12 reproduit par exemple un tableau de paiement du boston de Nantes, où il existe pas moins de dix huit contrats différents. La mention *sur table* signifie que le preneur étale sa main, *misère d'écart* qu'il écarte une carte, *piccolissimo* qu'il doit réaliser une seule levée, *grande misère* aucune levée, *misère des 4 As* aucune levée mal-

gré les quatre As, mais avec renonce autorisée. *Boston* est le terme servant à désigner le chelem. Le boston est accueilli avec ferveur dans toute l'Europe continentale, spécialement en Allemagne. Il était encore bien vivant au Portugal après la seconde guerre mondiale et il semble qu'il soit toujours pratiqué dans les pays scandinaves, où les recueils de jeux modernes continuent à en proposer les règles...

RÉFÉRENCES

- [1] Anonyme. *Règles raisonnées du jeu de boston aux deux couleurs divisées en quatorze chapitres. Deuxième édition.* Defrelle, Paris, 1808
- [2] Attribué à Arnaud de Montdenard de Roquelaure, ou à Jean Saint-Sardos de Montaigu, marquis de Mondenard. *Le Boston, poème didactique en deux chants, précédé des règles de ce jeu et du tableau de ses paiements.* Bordeaux, 1810
- [3] William Brook. *The royal game of the ombre, written at the request of diverse honourable persons.* Londres, 1660
- [4] Thierry Depaulis. *Histoire du bridge.* Éditions Bornemann, 1977
- [5] Antoine Gombaud, chevalier de Méré. *Le jeu de l'hombre.* Claude Barbin, Paris, 1674
- [6] Juan Luis Vives. *Linguae latinae exercitio.* Breda, 1538

PAIEMENTS AU BOSTON DE NANTES					
COULEURS	♠	♣	♦	♥	quatre couleurs
Cinq levées seul ou huit à deux	4	8	12	16	20
Trois honneurs	2	4	6	8	10
Chaque levée en sus ou en moins . . .	1	2	3	4	5
Boston, ou treize levées à deux	100	125	150	175	200
Six levées	24	28	32	36	40
Trois honneurs	12	14	16	18	20
Chaque levée en sus ou en moins . . .	6	7	8	9	10
Misère d'écart	»	»	»	»	50
Sept levées	44	48	52	56	60
Trois honneurs	22	24	26	28	30
Chaque levée en sus ou en moins . . .	11	12	13	14	15
Piccolissimo	»	»	»	»	80
Huit levées	64	68	72	76	80
Trois honneurs	32	34	36	38	40
Chaque levée en sus ou en moins . . .	16	17	18	19	20
Grande Misère	»	»	»	»	110
Neuf levées	84	88	92	96	100
Trois honneurs	42	44	46	48	50
Chaque levée en sus ou en moins . . .	21	22	23	24	25
Misère des quatre As	»	»	»	»	140
Dix levées	104	108	112	116	120
Trois honneurs	52	54	56	58	60
Chaque levée en sus ou en moins . . .	26	27	28	29	30
Misère d'écart sur table	»	»	»	»	170
Onze levées	124	128	132	136	140
Trois honneurs	62	64	66	68	70
Chaque levée en sus ou en moins . . .	31	32	33	34	35
Piccolo des quatre As	»	»	»	»	200
Douze levées	144	148	152	156	160
Trois honneurs	72	74	76	78	80
Chaque levée en sus ou en moins . . .	36	37	38	39	40
Grande Misère sur table	»	»	»	»	230
Boston seul	»	»	»	»	500
Boston sur table	»	»	»	»	800

HOMBRE CLASSIQUE

Source : Thierry Depaulis [4]

Les joueurs. Trois, chacun pour soi.

Les cartes. Jeu espagnol de quarante cartes.

L'ordre des cartes diffère selon la couleur :

- Les trois cartes les plus fortes sont des atouts, appelés matadors : dans l'ordre, l'As d'Épée (ou espadille, qui est atout permanent), la plus petite carte de la couleur choisie comme atout (ou manille, le 2 en Épée et Bâton, le 7 en Coupe et Or), et l'As de Bâton (ou baste, second atout permanent).
- Roi, Cavalier, Valet, 7, 6, 5, 4, 3, (2) en Épée et Bâton, Roi, Cavalier, Valet, As, 2, 3, 4, 5, 6, (7) en Coupe et Or. Dans la couleur d'atout, l'As est au-dessus du Roi.

La donne. Chaque joueur reçoit neuf cartes, les treize cartes restantes constituant le talon.

Les enchères. Il y a trois niveaux de parole : *passe*, *demande simple* et *sans-prendre* (sans le talon). Le preneur, ou *hombre*, choisit l'atout et change des cartes contre celles du talon, sauf dans le cas du *sans-prendre*.

Le jeu. Les deux autres joueurs (les défenseurs) ne sont pas partenaires, mais peuvent s'associer pour un pli : celui qui veut avoir la main annonce *gano*. Il faut fournir à la couleur et couper si l'on a pas la couleur demandée. Un matador sec ne peut être forcé. Le chelem (*todo*) peut être demandé.

La marque. Pour gagner, le preneur doit faire au moins quatre levées. Si l'un des défenseurs en fait quatre aussi, la partie est *remise*. Si le preneur fait moins de quatre levées, il chute et perd *de codille*.

MÉDIATEUR

Source : Thierry Depaulis [4]

Les joueurs. Quatre, chacun pour soi ou en équipe occasionnelle.

Les cartes. Un jeu de quarante cartes (ou un jeu de cinquante deux cartes sans les 8, 9 et 10). L'ordre des cartes est le même que celui de l'hombre.

La donne. Une couleur est tirée au sort : c'est la couleur favorite, ou préférence. Celui qui la choisira comme atout aura priorité. Le jeu est ensuite complètement distribué, carte par carte : chaque joueur reçoit donc dix cartes et il n'y a pas de talon.

Les enchères. Il y a huit niveaux : *passe*, *permission* (prise, avec appel au Roi), *permission en préférence*, *médiateur* (avec Roi rendu), *médiateur en préférence*, *sans-prendre* (sans appel), *sans-prendre en préférence*, *vole* (chelem, *entrepris* après la sixième levée, ou *déclaré* au début).

Le jeu. À la permission, on joue à deux contre deux, pour les autres enchères, à un contre trois. Il faut fournir à la couleur, couper si l'on en a pas. Un matador sec ne peut être forcé.

La marque. Pour gagner, il faut faire six plis, seul ou à deux. À cinq plis, on fait *remise*, à quatre ou moins, *codille*. La préférence est payée double.