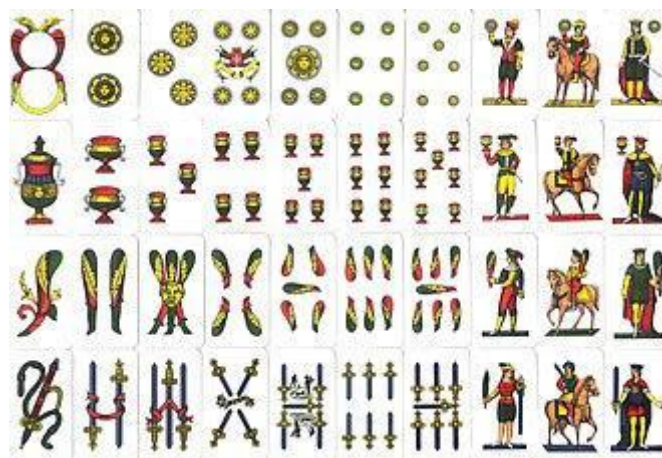




Le jeu de la Scopa

Histoire, Variantes, Diffusion



Le jeu de la Scopa

Histoire, Variantes, Diffusion

TABLE DES MATIÈRES

Introduction	3
I. Eléments de contexte	4
A. Un pays aux identités régionales fortes	4
B. Un pays d'émigration	6
II. Origines et popularisation du jeu	8
A. La légende	8
B. Les ouvrages de référence	9
C. La popularisation	10
III. La Scopa et ses variantes	13
A. Présentation du jeu de base	13
B. Variantes de règles	15
C. Variantes matérielle, les jeux de cartes régionaux	19
IV. Le diffusion de la Scopa à l'international	22
A. Etats-Unis & Europe	22
B. Amérique du Sud & Afrique du Nord	23
Conclusion	24
Bibliographie / Sitographie	25
C. Bibliographie	25
D. Sitographie	25

Introduction

Après avoir soutenu ma thèse de doctorat en 2011, j'ai eu la chance de me voir proposer un contrat de recherche à l'université de Turin, en Italie. Le contrat de recherche n'a duré que 18 mois, mais mon séjour, lui, a duré 7 ans.

Quoiqu'ayant vécu en Italie de longues années, ce n'est qu'après mon retour en France que j'ai eu la chance de découvrir le jeu de la Scopa, au contact d'un collègue de travail et ami originaire de Milan. Joueur chevronné, Cesare (prononcez 'Tchésaré') que tout le monde appelait 'Cecio' (prononcez 'Tchécho') avait toujours son paquet de cartes napolitaines dans le sac à dos, et proposait volontiers une petite partie de cartes au moment de l'apéritif ! Il m'a donc très rapidement introduit au jeu de la scopa, et mon apprentissage des complexités de ce jeu - pourtant si simple en apparence - s'est construit au prix de nombreuses semaines où les défaites s'accumulaient de manière absolument incompréhensible... Fair play mais impitoyable, mon ami a toujours refusé de me transmettre le moindre élément de stratégie, et n'étant pour ma part pas trop mauvais perdant (et un peu têtu !), j'ai persisté jusqu'à ce que nous ayons un niveau de jeu à peu près équivalent. Nous avons à partir de là joué de très nombreuses parties, bien plus engageantes pour moi comme pour lui, dont je garde aujourd'hui un très cher souvenir. Au moment de son retour en Italie, Cecio m'a offert son fameux paquet de cartes, que je conserve encore précieusement.

Jeu prépondérant dans la culture d'un pays avec lequel je garde encore un lien très fort, qui plus est associé pour moi à une belle et longue amitié, la scopa s'est donc assez naturellement imposée comme sujet du présent dossier.

Concernant la méthodologie, je me suis rapidement heurté à un manque de sources concernant les origines de ce jeu (je n'ai pas réussi à me procurer l'ouvrage de référence en Italien '*Enciclopedia dei giochi*' de Giampaolo Dossena), et à des théories divergentes trouvées sur différents sites d'associations historiques. J'ai donc décidé de recadrer mon propos sur les nombreuses variantes du jeu, en Italie comme à l'étranger. Outre les aspects purement ludiques et historiques que je dois présenter

ici (et qui sont tout simplement les attendus du travail scolaire que ce dossier représente), je vais essayer de profiter de cette occasion pour parler, humblement, de l'Italie. Car il me semble bel et bien que l'histoire de la scopa, avec ses nombreuses variantes, régionales comme internationales, reflète bon nombre d'aspects de l'histoire et de l'identité Italienne.

Dans une première partie, je souhaiterai donc souligner quelques éléments choisis de contexte sur la nation italienne et sa culture, qui je l'espère offriront un éclairage supplémentaire sur les nombreuses variations de la scopa. Dans un deuxième temps, j'exposerai les différentes hypothèses historiques quant aux origines de ce jeu. Je présenterai ensuite le jeu en tant que tel ainsi que ces variantes matérielles et de règles. Dans une dernière partie, j'aborderai les versions de la scopa qui se sont stabilisées à l'international.

I. Éléments de contexte

A. Un pays aux identités régionales fortes

Quand deux italiens se rencontrent, ils se posent très rapidement - et inmanquablement - la question 'di dove sei ?' (d'où es-tu ?). La réponse à cette question est extrêmement *signifiante*. Savoir si une personne est originairement Romaine, Bolognaise, ou Bergamasque, c'est bel et bien savoir quelque chose sur cette personne, et cette information ouvre bien souvent une longue conversation sur les similarités et différences entre régions. En comparaison, peu nous importe à nous Français de savoir si nos interlocuteurs sont Nantais, Bordelais ou Montpelliérains.... car bien peu de territoires gardent une identité forte comme la Bretagne ou le Pays basque. J'ai moi-même grandi à Lyon, et je ne pense pas que cette information dise quoi que ce soit sur la personne que je suis. Si cette information est si significative en Italie, c'est que les identités régionales y sont encore extrêmement présentes, et ce dans toutes les régions.

Comme indiqué en introduction, c'est en 2011 que j'ai posé mes valises en Italie. Coup de chance, il s'agissait du 150ème anniversaire de l'unification de l'Italie. Je

constaterai par la suite que ce sujet reste au cœur de bon nombres de conversations et désaccords, mais tous les évènements culturels (spectacles, expositions, débats, etc.) mis en place à l'occasion de cet anniversaire m'ont immédiatement fait comprendre que l'histoire de l'unification de l'Italie est une histoire encore 'vivante' pour bon nombre d'Italiens.

Contrairement à la Nation française, dont les origines remontent aux premiers rois francs, et dont le territoire et la culture se sont stabilisés au cours de l'Histoire, l'Italie reste pendant des siècles morcelée en une multitude de pouvoirs politiques concurrents. Le Nord est longtemps dominé par des duchés et des républiques marchandes prospères comme Milan, Gênes ou Venise. Le centre est gouverné par les États pontificaux sous l'autorité directe du pape. Au Sud, les royaumes de Naples et de Sicile subissent des dominations étrangères successives, notamment espagnole et bourbonnienne. Cette situation entraîne le développement de cultures locales profondément distinctes, chacune avec ses traditions, ses institutions et souvent ses langues spécifiques.

Ce n'est qu'au XIX^e siècle que naît véritablement le projet d'unification italienne. Inspiré par des idéaux révolutionnaires, Giuseppe Mazzini plaide pour une république unie, tandis que Giuseppe Garibaldi conduit les expéditions militaires pour rattacher les territoires. Le roi du Piémont-Sardaigne Victor-Emmanuel II, appuyé par son premier ministre Cavour, orchestre l'unification par une série d'annexions diplomatiques et militaires, avec le soutien de Napoléon III. En 1861, le Royaume d'Italie est officiellement proclamé, et Rome devient sa capitale en 1870 après la prise des États pontificaux.

Encore aujourd'hui, cette unification est vue par beaucoup comme une invasion du Sud de l'Italie par le Nord. Cette fracture Nord / Sud est au cœur de nombreux débats politiques, et reflète une réalité tangible en termes de développement des territoires (équipements, éducation, taux de chômage, etc.). Mais, au-delà de cette nette fracture entre Nord et Sud, une multitude de cultures régionales coexistent aujourd'hui. Partie émergée de l'Iceberg : sur les 20 régions Italiennes, 5 disposent d'un statut de "région autonome à statut spécial" : Les deux îles (Sicile et Sardaigne), le val d'Aoste (en partie francophone), le Trentin-Haut-Adige (en partie

germanophone) et le Frioul-Vénétie Julienne (où réside une large population d'origine Slovène).

Nous allons le voir par la suite, ces spécificités régionales ne se limitent pas aux domaines linguistiques ou culinaires, mais s'expriment aussi dans le cadre des jeux traditionnels.

B. Un pays d'émigration

Je souhaiterais débiter cette partie par l'extrait d'un poème de Franco Arminio, poète contemporain, attaché à l'histoire des villages et régions dépeuplées :

Il versetto degli immigrati

nel 1901 michele fede partì per gli stati uniti
con un abito impeccabile che lui stesso aveva cucito.
nel 1929 florindo fede partì per il brasil
con un abito impeccabile che lui stesso aveva cucito.
nel 1947 agostino fede partì per la francia
con un abito impeccabile che lui stesso aveva cucito.
nel 1960 salvatore fede partì per la svizzera
con un abito impeccabile che lui stesso aveva cucito.
oggi al paese nessuno sa più cucire
e l'emigrazione dei sarti è finita.

les verset des immigrés

En 1901, Michel Fede partit pour les Etats-Unis
dans un costume impeccable qu'il avait lui-même cousu.
En 1929, Florindo Fede partit pour le Brésil
dans un costume impeccable qu'il avait lui-même cousu.
En 1947 Agostino Fede partit pour la France
dans un costume impeccable qu'il avait lui-même cousu.
En 1960 Salvatore Fede partit pour la Suisse
dans un costume impeccable qu'il avait lui-même cousu.
Aujourd'hui au village plus personne ne sait coudre
et l'émigration des couturiers est terminée.

Franco Arminio - Cedi la strada agli alberi (traduction personnelle)

L'histoire de l'émigration italienne est l'un des phénomènes migratoires les plus massifs de l'époque moderne, dont les effets sont encore sensibles aujourd'hui, à l'international comme en Italie. En effet, entre 1860 et 1970, ce sont plus de 26 millions d'Italiens qui ont quitté leur pays (dont 13 millions entre 1890 et 1914), faisant de l'Italie l'un des principaux foyers d'émigration en Europe. Les raisons de ce phénomène sont multiples, et ont évolué au cours de l'histoire italienne, mais la raison principale reste sans conteste la pression économique.

Après l'unification de 1861, l'Italie reste un pays très inégalitaire : le Sud, en particulier, souffre d'une misère endémique. L'industrialisation inégale du pays, concentrée dans quelques régions du Nord, laisse de vastes zones rurales dans la pauvreté, incitant les paysans, ouvriers et artisans à chercher ailleurs des conditions de vie meilleures. Plus tard, bon nombre de migrants espèrent également fuir les

effets des guerres mondiales ainsi que le fascisme. Les principales destinations varient selon les périodes et les régions d'origine. On peut néanmoins distinguer trois destinations principales : les Etats-Unis, l'Amérique latine et L'Europe.

La vague de migration massive d'Italiens vers les Etats-Unis est bien connue du grand public, puisqu'il s'agit d'un phénomène marquant dans l'histoire de ce pays qui domine la scène internationale depuis les années 50. Cette vague d'émigration, particulièrement forte entre 1880 et 1920, transforme New York, Boston, Chicago en véritables foyers italo-américains. Les populations italiennes y souffriront pendant de longues années d'exclusion et de racisme, à l'instar des immigrants irlandais au milieu du XIXème.

En Argentine, en particulier à Buenos Aires, les Italiens finissent par constituer une part considérable de la population totale, influençant durablement la culture locale. Le Brésil, attire également à cette époque une immigration nombreuse pour ses plantations de café en plein essor. Aujourd'hui, des études officielles indiquent que près de 50% de la population brésilienne a une ascendance italienne partielle, et j'ai personnellement rencontré beaucoup de Brésiliens souhaitant obtenir la nationalité italienne. En effet, contrairement à la France qui applique le droit *si sol*, l'Italie applique le droit du sang pour l'obtention de la nationalité.

En plus de ces destinations transatlantiques, de nombreux Italiens émigrent vers d'autres pays européens : la France, la Suisse, l'Allemagne, la Belgique accueillent des travailleurs saisonniers ou permanents, notamment dans les secteurs agricoles, miniers et industriels.

Cette immense diaspora à l'échelle mondiale donne naissance à des communautés italiennes organisées, conservant leur langue, leurs traditions et leurs jeux populaires, tout en s'adaptant aux sociétés d'accueil. Le phénomène ne cesse qu'après la Seconde Guerre mondiale, lors d'une période de croissance inédite, plus accentuée en Italie qu'ailleurs en Europe, compte tenu des liens forts aux niveaux diplomatiques et militaires entre l'Italie et les Etats-Unis. De moindre ampleur que les vagues migratoires précédemment évoquées, on peut néanmoins noter un

renouveau de ce phénomène avec la série de crises qui jalonnent l'économie mondiale depuis le début des années 2000.

II. Origines et popularisation du jeu

Comme indiqué en introduction, il n'existe aucune source fiable quant aux origines précises du jeu de la scopa. On distingue néanmoins deux grands types de récits : d'une part on trouve des associations de conservation historiques et des cercles de jeux qui proposent des théories romancées quant à l'introduction et le développement de ce jeu sur le territoire italien; et d'autre part des auteurs d'ouvrages de références, qui admettent volontiers leur ignorance quant aux origines précises du jeu, mais proposent malgré tout des théories et tentent de dresser des liens avec d'autres jeux similaires joués autour du bassin méditerranéen et en Chine.

Tous admettent que les origines de la Scopa remontent à plusieurs siècles. Son apparition est généralement associée à l'introduction des jeux de cartes espagnoles, qui se sont diffusés en Italie au cours du XVème siècle. Ce fait semble difficilement contestables, puisque les enseignes des nombreux jeux de cartes italiens correspondent aux enseignes des cartes espagnoles : épées, bâtons, coupes et deniers. Ces cartes ont elles-mêmes des racines dans les jeux de cartes arabes, qui se sont répandus en Europe après l'invasion musulmane de l'Espagne.

A. La légende

Les associations et sociétés d'histoire proposent une théorie largement reprise par de nombreux articles trouvés en ligne, et qui situe l'invention de la Scopa dans la ville de Naples à la fin du XVème siècle. Les sources documentées étant inexistantes quant aux origines précises du jeu, j'ai trouvé différents articles en ligne Di Maso (2023), Sapere (2021), Pierre (2023), Sport Info. (2024), proposant tous une histoire extrêmement romancée (et donc, me semble-t-il, peu fiable) qui semble faire office de légende communément admise. Cette histoire met en scène différents acteurs, archétypes des grands voyageurs de la méditerranée du XVème siècle. Tous attablés dans une taverne du port de Naples, mélangez des pirates, des marins et des

contrebandiers, si possible espagnols. Saupoudrez le tout d'un soupçon d'un jeu antique appelé *Scarabucion*, et de *Primiera*, jeu qu'on décrit souvent comme un ancêtre du poker avec des mains de 4 cartes, et imaginez nos protagonistes en train de parier les fruits de leurs activités licites ou illicites, et de larges sommes d'argent circuler de mains en mains. Ajoutez à cela le fait que le terme *primiera* apparaît également dans le calcul des points à la Scopa, et vous voilà avec une belle genèse de la Scopa, parfaitement crédible, mais qui mêle probablement un peu de vrai et beaucoup d'invention !

Concernant les premières traces écrites sur la Scopa, ces mêmes articles évoquent un traité de Chitarella datant de 1750 décrivant les règles du *Scopone* (variante de la scopa), et évoquant un jeu largement diffusé 'de part et d'autre du Po' (entendez, au nord comme au sud de l'actuelle Italie). Nous verrons par la suite que cette source non plus n'est probablement pas crédible.

B. Les ouvrages de référence

Comme indiqué plus haut, je n'ai pu obtenir de copie, ni dématérialisée ni physique, de l'ouvrage de référence '*Enciclopedia dei giochi*' de Giampaolo Dossena, qui semble proposer des théories documentées sur les origines de Scopa (et qui ne figure donc pas dans ma bibliographie...). J'ai néanmoins trouvé plusieurs références au jeu de la scopa dans les ouvrages '*The Oxford Guide to Card Games*' de David Parlett et '*The Game of Tarot : From Ferrara to Salt Lake City*' de Michael Dummett et Sylvia Mann, ainsi que plusieurs articles de Franco Pratesi. Tous ces auteurs associent le jeu de la Scopa au type jeu 'de levée' ('Trick-taking' en version originale), type de jeu très populaire en Europe au XVIème siècle, en particulier le jeu 'Triomphe' (*Trionfi* en italien), un jeu de plis que l'on peut considérer comme l'ancêtre du jeu de tarot. Dans sa structure en revanche, la Scopa n'est pas un jeu de pli, mais ce que Dummett & Mann (1980) et Parlett (1990) appellent un jeu de 'pêche' (fishing), c'est à dire un jeu où chaque coup permet potentiellement de 'pêcher' (au sens de remporter) des cartes au centre de la table. Cette caractéristique rend la scopa unique en son genre : les jeux de pêche ont été extrêmement présents en Chine (autant que les jeux de levée l'ont été en Europe), mais ne se sont pas du tout diffusés en Europe, à l'exception de la Scopa et du *Casino*. Cette similarité étonnante entre la scopa et bon nombre de jeux de pêche chinois est également soulignée par Pratesi (1988).

La Théorie présentée par dans tous ces ouvrages se distingue donc en partie de la légende : la Scopa naîtrait plutôt comme une simplification, ou tout du moins une évolution des jeux de levée. Là où les jeux de levée très populaires, en particulier dans les cercles bourgeois proposaient souvent des mécaniques complexes pour le calcul des points et la résolution des plis, la Scopa se serait présentée comme une alternative plus dynamique (jeu de pêche) et plus simple dans ces règles et sa structure : le but n'est plus de remporter des plis mais de remporter certaines cartes en particulier. Ces deux caractéristiques l'auraient rendu plus accessible pour des joueurs de classes populaires, et auraient donc favorisé sa diffusion sur tout le territoire italien.

Revenons maintenant à l'estimation des premières traces écrites. Le fameux traité en latin '*de regulis ludendi et solvendi in mediatore et tresseptem*' attribué à l'ecclesiastique napolitain Marcello Chitarella expose les règles du *Tressette*, un autre jeu de cartes très populaire à l'époque. Ce traité aurait fait l'objet d'un ajout - également en latin - concernant les règles du Scopone, en résultant un texte qui fut traduit et publié en Italien dans les années 1930, et dont une réédition se trouve en bibliographie (Chitarrella, 1982).



L'expert d'histoire des jeux de cartes Franco Pratesi suggère dans son article de 1994 que l'ajout en question daterait au plus tôt du début du XXème siècle, et que les premières traces écrites (toujours concernant le Scopone) ne dateraient donc pas de 1750 mais de 1855 '*Del giuoco dello Scopone*' (ci-contre). Pratesi avance l'hypothèse que le soi-disant 'ajout' au traité de Chitarella serait l'œuvre de cercles étudiants napolitains. La date de 1750 est néanmoins régulièrement citée et soutenue, présentant une diffusion du jeu probablement plus ancienne et plus large qu'elle n'a été en réalité.

C. La popularisation

Difficile donc de situer précisément les origines de la Scopa, et il l'est tout autant de mesurer sa diffusion sur le territoire italien. L'article de Pratesi fait cependant état d'une multiplication des sources écrites à partir de 1855, avec une forte accélération à

partir du début XXème siècle. Ce phénomène semble concorder avec l'idée que la diffusion du jeu accompagne l'émergence de l'Italie moderne. L'unification du pays à la fin XIXe siècle, contemporaine de la révolution industrielle, a conduit à des bouleversements sociaux et économiques qui ont renforcé le besoin de loisirs simples et accessibles. Dans ce contexte, la pratique de la Scopa aurait continué à se développer dans les cafés, les places publiques et au sein des familles. Un article de Pratesi sur les cercles de jeu à Florence à la fin du XIXème siècle confirme ces idées, montrant la multiplication des cercles de jeu y compris en périphérie de la ville, et semble même indiquer que le jeu aurait été adopté par des classes sociales plus élevées, fréquentant des cercles du centre-ville.

Circolo	Anno	Quadrigliati	Terziglio	Tressette	Briscola	Scopa	Altri
L'Amicizia	1886	SI	SI	SI	SI	SI	
Sileno	1886		SI				
Operaio	1888		SI	SI		SI	SI
Risorgimento	1890	SI	SI				
La Scala	1890	SI	SI				
Michelangiolo	1890	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Unione	1895						SI
La Speranza	1897	SI	SI				
Galileo Giullari	1897	SI	SI				
Niccolini	1899	SI		SI	SI	SI	SI
La Querce	1903	SI	SI	SI	SI	SI	
L'Arno	1904	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Pozzolatico	1911	SI	SI	SI	SI	SI	
L'Avvenire	1914	SI	SI	SI	SI	SI	SI

Jeux autorisés dans les cercles de jeux florentins (Source : Pratesi, 2015)

Il est intéressant de noter dans le tableau ci-dessus que les jeux Tressette, Briscola et Scopa semblent montrer le même profil de diffusion, sachant qu'il s'agit des trois grands jeux de cartes les plus populaires de l'Italie contemporaine.

Plus tard, la diffusion de la scopa dans la culture populaire italienne au cours du XXème siècle est repérable dans de nombreuses références littéraires et cinématographiques. Pour n'en citer que quelques unes, on y trouve des références dès les années 50 dans les romans de Pavese ou dans le film 'Le voleur de bicyclette' de Vittorio de Sica (1948), où des scènes de tavernes incluent une table de joueurs de Scopa. Plusieurs films de Fellini mettent également en scène des joueurs de cartes comme symbole d'une Italie provinciale et populaire.



Pour finir avec un exemple plus récent, un cliché iconique de la coupe de monde football 1982 remporté par l'Italie représente une scène ayant eu lieu dans l'avion présidentiel après la victoire de l'Italie. Elle montre deux joueurs de la sélection nationale Dino Zoff et Franco Causio en pleine partie de Scopone avec le sélectionneur de l'équipe Enzo Bearzot

et le président de la république italienne de l'époque Sandro Pertini. Beaucoup considèrent cette image comme la plus mémorable de cette coupe du monde.

Tous ces éléments attestent de la prédominance de la Scopa -et de ses variantes - comme le jeu de cartes le plus pratiqué de l'Italie contemporaine.

Fait intéressant concernant la diffusion de la Scopa : quoiqu'il ait explosé en termes de popularité au XXème siècle, ce jeu est longtemps resté un phénomène exclusivement italien. Artesi le souligne dans son article '*Scopone Italianissimo*' (Artesi, 1994), une seule trace écrite concernant ce jeu peut être trouvée à l'international au XIXème siècle, et il s'agit d'une publication issue du canton du Tessin, unique canton suisse qui soit italophone, et dont les liens avec l'Italie restent très forts aujourd'hui, d'abord géographique (le canton partage une très large frontière avec l'Italie sur ces faces Ouest, Sud et Sud-Est) mais également culturels et économiques.

III. La Scopa et ses variantes

Rentrons maintenant dans le cœur du sujet et décrivons enfin le jeu lui-même dans sa version contemporaine. Pour plus de clarté dans les explications de règles, on distinguera le terme Scopa (avec majuscule) qui décrit le jeu de la Scopa du terme scopa (sans majuscule) qui décrit quant à lui un événement du jeu (quand toutes les cartes de la table sont collectées).

A. Présentation du jeu de base

La Scopa se joue principalement à deux, mais peut également être pratiquée à trois, à quatre (par équipes) ou à six (également par équipes). Elle se joue avec un paquet de 40 cartes aux enseignes espagnoles : épées, bâtons, coupes et deniers. Dans chaque enseigne, les cartes sont numérotées de 1 à 10. Un donneur est désigné, qui distribue 3 cartes à chaque joueur, en sens horaire puis retourne 4 cartes au centre de la table. Cas rarissime : s'il y a au moins trois 10 parmi les 4 cartes retournées au centre de la table, la donne n'est pas valide et le donneur recommence, vous comprendrez par la suite la particularité et l'*invalidité* de ce cas ! À deux joueurs, le nombre de cartes distribuées à chacun peut être 6, 9 ou 18, selon les préférences (j'ai personnellement une préférence nette pour la main de 9 cartes, qui offre à mon avis un très bon équilibre entre stratégie et hasard).

En commençant par le joueur à la gauche du donneur, chaque joueur doit jouer une carte de sa main au centre de la table on distingue alors 3 cas :

- Si le numéro de la carte jouée est présent parmi les cartes au centre, alors le joueur collecte immédiatement sa propre carte ainsi que la carte (ou l'une des cartes, au choix) portant le même numéro au centre.
exemple : je joue le 6 de coupes et il y a au centre de la table le 6 de deniers et le 6 d'épées. Je collecte immédiatement le 6 de coupes et au choix le 6 de deniers ou le 6 d'épées.
- Si le numéro de la carte jouée correspond à la somme des numéros de deux cartes au centre, le joueur collecte la carte jouée et deux cartes dont la somme correspond.

exemple : je joue un 8 et il y a au centre de la table un 6, un 2, un As et un 7. Je collecte immédiatement mon propre 8 et, au choix, le 6 et le 2 ou l'As et le 7. Note : s'il y avait aussi eu un 8 au centre de la table, j'aurais dû le collecter : chaque prise doit inclure le plus petit nombre de cartes possible.

- Si (et seulement si) aucun des cas précédents n'est présent, la carte jouée est simplement ajoutée au centre de la table.

Règle importante, et qui donne son nom au jeu, à chaque fois qu'un joueur joue un coup qui lui permet de collecter toutes les cartes présentes au centre, il peut dire ou crier fièrement 'scopa !' (qui signifie 'balais' en italien), balayer la table d'un geste de la main aussi théâtral qu'il le souhaite, et retourner face visible une des cartes collectées sur son paquet personnel (cela lui permettra de savoir combien de 'scope' il a réalisé en fin de partie). Le cas de donne 'invalidé' évoqué plus haut crée une situation où aucune scopa n'est réalisable. Note : nettoyer la table sur le tout dernier coup de la partie ne compte pas comme une scopa.

Selon le nombre de joueurs, la partie se déroulera en plusieurs phases où chaque joueur recevra de nouveau 3 cartes (on ne remet plus de carte au centre), jusqu'à épuisement du talon.

Après le dernier coup joué, le dernier joueur à avoir collecté une ou plusieurs cartes remporte toutes les cartes restantes au centre de la table. On procède ensuite au décompte des points (les cartes des joueurs d'une même équipe sont mises en commun dans le cas des parties à quatre ou six joueurs):

- Le joueur ayant collecté le plus de cartes remporte 1 point
- Le joueur ayant collecté le plus de cartes de Deniers remporte 1 point.
- Le joueur ayant collecté le 7 de Deniers (appelé 'Settebello', le beau sept) remporte 1 point.
- La *primiera* rapporte 1 point (plus de détails ci dessous).
- Chaque scopa réalisée rapporte 1 point.

On joue jusqu'à ce qu'un joueur atteigne 11, 16 ou 21 points.

Le calcul de la *primiera* est un peu savant, et récompense la qualité des cartes collectées, selon une valeur spéciale attribuée aux cartes dans le but de désigner qui a la meilleure combinaison. Pour la calculer, chaque joueur (ou équipe) choisit une seule carte par enseigne parmi celles qu'il a collectées, en visant la carte la plus forte selon l'échelle suivante : 7 = 21 points, 6 = 18, As = 16, 5 = 15, 4 = 14, 3 = 13, 2 = 12, figure (8, 9, 10) = 10 points. On additionne les points correspondant aux quatre cartes sélectionnées (une de chaque enseigne : Coupes, Bâtons, Épées, Deniers), et celui qui a le total le plus élevé remporte la fameuse *primiera*. Ce calcul donne une grande importance aux 7 — surtout au 7 de deniers, le plus recherché du jeu — et pousse les joueurs à élaborer une stratégie pour les collecter.

J'ai personnellement beaucoup joué avec une version bien moins complexe (d'aucuns diraient 'paresseuse') de la *primiera* : en lieu et place du calcul de point décrit ci-dessus, le point de *primiera* peut être attribué au joueur (ou à l'équipe) ayant remporté le plus de 7, en cas d'égalité on compte le nombre de 6, en cas de nouvelle égalité le point n'est attribué à personne.

B. Variantes de règles

La Scopa, du fait même de sa large diffusion sur un territoire en cours d'unification politique et culturelle, n'a jamais été un jeu figé ou uniforme. Au contraire, il s'est décliné en de nombreuses variantes au fil du temps, souvent liées aux traditions locales des différentes régions. Du Nord au Sud de la péninsule, chaque région semble avoir adapté les règles, le style de jeu ou même les cartes elles-mêmes, selon ses préférences et ses habitudes sociales. Ainsi, en Sicile ou en Calabre, certaines versions donnent plus de poids à des cartes spécifiques ou introduisent des règles supplémentaires comme des tours comptant double. Dans le nord, notamment au Piémont ou en Lombardie, le Scopone, une version jouée à quatre en équipes, est plus répandu, avec une logique de jeu plus stratégique.

Farina & Lamberto (2006) listent 11 variantes de la Scopa, tandis que la page Wikipedia italienne du jeu recense pas moins de 29 versions ou règles alternatives, dont bon nombre sont associées à une région voire même à une ville en particulier. On peut citer la la Cicera bigia (jouée dans la région de Brescia), la Cirulla (originale

de Ligurie), le Spazzino, le Dobellone (typique de Trente), le Foracio (joué en Vénétie et très similaire au Scopone), l'Asso pigliatutto, la Bazzica, le Maresciallo, le Rubamazzetto, la Sbarazzina, la Scopa a undici, la Scopa a quindici, le Scopone et le Tuzzulicchio. Sans vouloir présenter toutes ces variantes, j'en ai choisi quelques-unes qui me semblent les plus pratiquées et/ou les plus intéressantes en termes de *jeu*. Mon choix s'est également porté sur les jeux et variantes portant sur un aspect ou un point de règle particulier du jeu de base, dont beaucoup de variantes régionales sont en fait des combinaisons.

1. Variantes de score : Rebello, Napola et Ponino

Avant de présenter les variantes de règles qui peuvent introduire des différences fortes avec les règles officielles présentées plus haut, je souhaite présenter trois des nombreuses variantes de score possibles, sur lesquelles les joueurs peuvent s'accorder avant le début de la partie. J'ai choisi de présenter ces variantes à part car elles sont pour bonne part compatibles avec les jeux que je vais présenter par la suite.

Le *Rebello*, (non pas 'rebelle', mais 'beau roi') fonctionne sans surprise de la même manière que le *settebello*, au sens où il offre un point au joueur ayant collecté le roi (10) de deniers. Cette variante peut être appliquée en addition ou en remplacement de la règle du *settebello*, c'est-à-dire qu'avant une partie, les joueurs peuvent s'accorder sur l'usage du *Rebello*, du *settebello*, ou des deux à la fois. En termes de stratégie, le *Rebello* offre une alternative plus riche : le *settebello* est une carte sans défaut qu'il faut absolument collecter, dans la mesure où elle offre un point pour elle-même et fournit en plus un avantage dans le calcul de la *primiera*. À l'inverse, le *Rebello* n'offre aucun avantage pour la *primiera*, et propose donc des alternatives stratégiques moins évidentes aux joueurs.

La *Napola* ou *Napoletana*, est une règle que j'affectionne particulièrement, car elle peut faire gagner énormément de points aux joueurs ayant été à la fois stratèges et chanceux, et introduit une tension supplémentaire dans la prise de cartes particulières : au moment du calcul des points, un joueur ayant collecté l'As, le 2 et le 3 de Deniers remporte 3 points supplémentaires. S'il a aussi collecté le 4 de Deniers, ce sont non pas 3 mais 4 points supplémentaires, et ainsi de suite. Si un joueur collecte toutes les cartes de Deniers, il réalise un *Napoleone* (Napoléon), et est

immédiatement déclaré vainqueur. Les cartes les plus faibles - en particulier les As et les 2 - sont souvent difficiles à collecter quand elles nous sont servies en main, cette variante crée donc une tension stratégique sur la collecte de ces cartes, en plus de la classique tension sur la collecte des 7. Il n'est pas étonnant de retrouver la règle de la *Napola* dans bon nombre de variantes régionales de la Scopa qui proposent souvent un ensemble de règles plus complexe et plus fourni.

La règle du *Ponino*, moins intéressante stratégiquement, mais très pratiquée, permet au joueur ayant collecté les quatre Rois de doubler ses points sur la manche. Cette règle introduit un surplus d'aléa car elle favorise le joueur ayant reçu plus de rois en main. Si un joueur a eu la chance d'avoir les quatre rois servis en main (ce qui n'est pas improbable), il gagnera sans effort le doublement de ses points.

2. Scopone et Scopone scientifico

Le terme *Scopone* pourrait être traduit par 'grande Scopa'. Le suffixe -one et une suffixe qui renforce le sens du mot où de l'adjectif auquel il est adjoin, où bien y introduit l'idée de grandeur ou de grosseur (exemple : *bacio* -> bisou, *bacione* -> gros bisous !). On peut aussi noter que ce suffixe fait toujours passer le mot de base au masculin. On dit bien donc LA Scopa mais LE Scopone.

Ces deux versions du jeu (Scopone et Scopone scientifico) sont extrêmement pratiquées, et le fameux cliché des footballeurs et du président met d'ailleurs en scène une partie de Scopone scientifico, probablement la variante la plus stratégique de la Scopa. Le Scopone se joue uniquement à 4 joueurs, en équipe. Neuf cartes sont distribuées à tous les joueurs, et les 4 cartes restantes sont placées au centre de la table. Ce jeu, à l'instar du jeu de tarot, nécessite un certain degré de lecture du jeu de son partenaire et de ses adversaires pour remporter la partie.

Dans le Scopone scientifico, tous les joueurs commencent avec 10 cartes en main et le centre de la table est vide en début de partie. Le risque de Scopa est donc immédiatement présent alors qu'il intervient plutôt en milieu ou fin de partie quand le centre de la table comprend quatre cartes en début de partie.

3. Asso pigliatutto / Scopa d'assi

L'*Asso pigliatutto* (As attrape-tout), également appelé *Scopa d'assi* (Scopa d'as) propose une version un peu plus chaotique de la Scopa. En effet, l'As y joue un rôle

particulier puisqu'il permet souvent de collecter l'intégralité des cartes au centre de la table. Plus précisément, lorsqu'un As est joué, on distingue 3 cas:

- Si un As est présent au centre de la table, alors seul cet As est collecté.
- Si aucun As n'est présent au centre de la table, toutes les cartes sont collectées (mais le coup ne compte pas comme un scopa)
- Si aucune carte n'est présente au centre de la table, l'As est ajouté au centre de la table.

On comprend donc que poser un As au centre de la table agit comme une défense contre une tentative adverse de capturer toutes les cartes avec un As. Comme pour la règle du *Ponino* évoqué plus haut, cette variante favorise indiscutablement le joueur (ou l'équipe) ayant obtenu en main le plus d'As, et la victoire de la manche est même quasiment assurée pour le joueur ayant obtenu tous les As en main.

Cette règle permet néanmoins de donner de la force à ces cartes qui sont à l'inverse plutôt handicapantes dans la version de la base de la Scopa. Outre le jeu même de l'Asso pigliatutto, on retrouve la règle spéciale des As dans un certain nombre de variantes régionales comme le *Foracio* ou le *Dobellone*.

4. Scopa a quindici / Scopa a undici / Modulo sette

J'ai regroupé ces trois variantes car elles ont comme point commun de modifier la règle de prise. Là où la Scopa propose une simple égalité de valeur entre la carte jouée et la (ou les) carte(s) collectée(s), ces trois variantes nécessitent un petit calcul supplémentaire pour déterminer la possibilité de prise.

La *Scopa a quindici* (Scopa a quinze) et la *Scopa a undici* (Scopa a onze) fonctionnent de la même manière : la somme des valeurs de l'ensemble des cartes collectées doit être égale à une valeur fixée : quinze, ou onze selon la variante choisie. Dans la variante à quinze, un 7 permet donc de collecter un 8, car $7+8=15$. De la même manière, un Roi (10) permet de collecter un As et un 4. Le reste des règles de la Scopa est inchangé.

Le *Modulo sette* propose un défi mathématique plus élevé encore, qui nécessite un peu de pratique. Dans cette version, toutes les cartes (et sommes de cartes) sont considérées comme ayant leur valeurs faciales modulo 7 pour la possibilité de prise. En d'autres termes, le 7 vaut 0 (élément neutre), le 8 vaut 1, le 9 vaut 2 et le 10 vaut 3. La possibilité de scopa n'est donc jamais complètement absente. Dans cette variante, une scopa dite *traditionnelle* (même valeur faciale de la carte jouée et des cartes

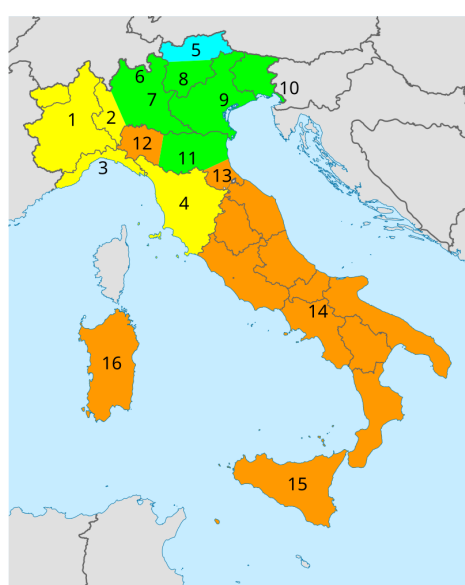
collectées) fait perdre 1 point, tandis qu'un scopa dite *modulaire* (différence d'un multiple de 7 entre la carte jouée et les cartes collectées) rapporte 2 points. Seule exception, une scopa réalisée en capturant un 7 avec un autre 7 ne fait ni gagner ni perdre de point.

5. Rubamazzo

Certainement la version la plus chaotique et la plus familiale de la scopa, le *Rubamazzo* ou *Rubamazetto* (vole-paquet) propose de nombreux retournements de situations et un calcul de score simplissime. Dans ce jeu, le paquet de cartes collectées de chaque joueur est toujours placé face visible devant lui, avec la dernière carte collectée sur le dessus. Ces cartes (une ou zéro par joueur) sont considérées comme disponibles pour la prise, comme si elles étaient au centre de la table, mais le fait de les capturer fait immédiatement capturer tout le paquet de l'adversaire. En général le calcul de points ne considère que la taille du paquet de cartes collectées. Il s'agit probablement d'une version 'introductive' de la scopa pour les jeunes enfants.

C. Variantes matérielle, les jeux de cartes régionaux

Difficile d'aborder la Scopa et sa diffusion dans une Italie pleine de contrastes sans évoquer la multiplicité des types de cartes utilisées. Des traités entiers sont consacrés à l'immense variété des paquets de cartes selon les différentes régions (Maia, 2020, Hargrave, 1960). Sans rentrer dans des détails superflus, on peut trouver aujourd'hui 16 grands types de paquets en Italie, qu'on peut regrouper en 4 familles selon le type d'enseigne utilisé (source : https://it.wikipedia.org/wiki/Carte_da_gioco_italiane):



■ Enseignes françaises

- 1: Piémontaises 2: Milanaise
3: Génoises 4: Toscanes

■ Enseignes allemandes

- 5: Salzbourgeoises

■ Enseignes d'Italie du Nord

- 6: Bergamasques 7: Bressanes
8: Trentines 9: Trévisanes
10: Triestines 11: Bolognaises

■ Enseignes Espagnoles

- 12: Placentines 13: Romagnoles
14: Napolitaines 15: Siciliennes 16: Sardes

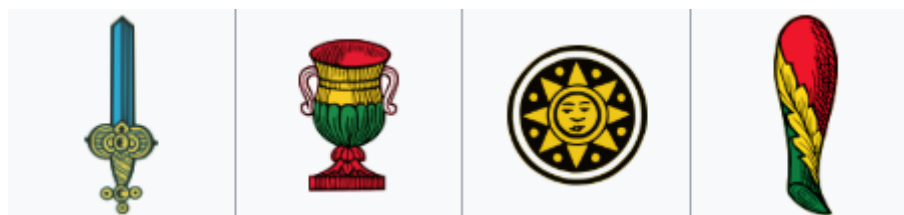
On constate tout d'abord que les paquets à enseignes espagnoles et à enseignes d'Italie du Nord sont de loin les plus répandus sur le territoire. Quoique le nombre de cartes dans les paquets en question ait pu varier historiquement (principalement 36, 40 ou 52), il s'est aujourd'hui stabilisé à 40, probablement en réponse à l'immense popularité de jeux utilisant de tels paquets, en premier lieu la Scopa et la Briscola.

Un phénomène est évident à la lecture de la carte de distribution des différents paquets sur le territoire : la fameuse dichotomie Nord-Sud évoquée plus haut, qui n'est pas seulement évidente en matière économique et historique, mais qui se retrouve également dans l'usage d'un objet culturel aussi commun qu'un paquet de cartes. On y distingue très clairement : d'une part une Italie méridionale, historiquement - et géographiquement - très ouverte sur la méditerranée, usant de paquets à enseignes espagnoles, et d'autre part une Italie septentrionale, plus ouverte sur l'Europe, et n'usant le cas échéant que d'une version modifiée de ces mêmes enseignes : les fameuses enseignes Nord-Italiennes.

Commençons par souligner que ces enseignes utilisent les mêmes intitulés que leurs cousines Espagnoles : Épées, Bâtons, Coupes et Deniers. La différence entre les deux types se situe au niveau de la représentation graphique de ces mêmes enseignes :



Enseignes d'Italie du Nord (ici Bressanes)



Enseignes Espagnoles (ici Napolitaines)

Les exemple ci-dessus sont assez représentatifs des deux types d'enseignes, et soulignent parfaitement les différences qui les caractérisent :

Enseignes	Nord-italiennes	Espagnoles
Epées	Lames courbées type 'cimeterre'.	Lames droites
Coupes	coupe de forme hexagonale	coupe ronde
Deniers	prédominance de la couleur noire, forme géométrique au centre du Denier.	prédominance de la couleur 'Or', un visage est souvent représenté au centre du denier sur le As
Bâtons	Motif religieux représentant un sceptre ou masse de cérémonie.	Motif végétal représentant une branche, parfois même des feuilles.

D'une manière générale, les enseignes italiennes proposent des formes plus angulaires et des couleurs plus froides. En particulier, on peut y noter l'absence complète de la couleur verte, très présente dans le symbolisme islamique (et couleur principale du drapeau Andalou), auquel a été substitué le bleu, souvent associé à la royauté dans les pays Européens, en particulier en France. Parmi les paquets de type Espagnol, on peut noter la même substitution de couleurs dans les cartes Romagnoles, région la plus au Nord de l'Italie méridionale. Comme souvent en Italie, la Sardaigne fait figure d'exception : ses enseignes sont uniformément jaunes.

Concernant la Scopa, soulignons que le jeu est évidemment jouable avec des cartes à enseignes Françaises ou Allemandes, les rôle particulier des cartes de Deniers (symbolisant la richesse et le pouvoir politique) étant assuré par les cartes de Carreaux pour les enseignes françaises, et par les cartes de Coeur pour les enseignes Allemandes.

IV. Le diffusion de la Scopa à l'international

Deux phénomènes évoqués précédemment doivent ici être rappelés, d'une part l'émigration massive de populations italiennes à la fin XIXème et au début du XXème siècle, et d'autre part l'absence presque totale de traces écrites sur le jeu de la Scopa en dehors des frontières de l'Italie à la même période. Comme nous l'avons expliqué, les populations émigrées de l'époque sont principalement issues d'une Italie méridionale rongée par la misère, et font office de force laborieuse dédiée aux travaux les moins valorisés dans leurs pays d'accueil respectifs. On constate par ailleurs que le jeu de la Scopa, quoique immensément populaire en Italie, est très peu pratiqué à l'international, à l'exception de l'Amérique Latine et de l'Afrique du Nord. Il est probable que le degré de diffusion du jeu dans les pays d'accueil suive le même chemin que le degré d'intégration des populations. On distingue ainsi deux profils bien différents.

A. Etats-Unis & Europe

Dans l'ensemble des régions industrialisées au début du XXème siècle (comme les Etats-Unis ou l'Europe), on constate aujourd'hui que la Scopa est très peu pratiquée en dehors des communautés italiennes. Dans ces mêmes pays, les populations italiennes ont souffert d'un racisme évident et systématique, comme la plupart des travailleurs étrangers. De nombreux documents historiques ou autobiographiques attestent du degré de virulence de cet 'anti-italianisme', dont voici deux exemples :



A - New-York Times (1911)



B - Belgique (circa 1930)

Sous cette caricature du New-York Times intitulée ‘Homo Italicus’, on peut lire ‘Une livre de spaghetti, le mouchoir autour du cou, le couteau caché dans le pantalon, un paquet d’ail englouti comme des animaux, et un talent pour cirer les chaussures’. La seconde image, issue des archives belges, n’a guère besoin d’explication. Dans ces conditions, les communautés italiennes sont restées longtemps stigmatisées et isolées des populations autochtones (Connell & Gardaphé 2010). La pratique de la Scopa a ainsi perduré dans des cercles de jeux ou dans les cercles ouvriers, mais ce relatif isolement a très certainement rendu impossible une quelconque diffusion de leurs pratiques ludiques aux cultures locales.

B. Amérique du Sud & Afrique du Nord

Sans être diamétralement opposée, la situation semble différente dans les régions colonisées par l’Europe, et encore en phase d’industrialisation au début du XXème siècle comme l’Amérique du Sud ou l’Afrique du Nord.

Pour le cas de l’Argentine, l’afflux d’immigration italienne a profondément et durablement influencé la culture locale. Selon l’anthropologue Stefania Pedrini “à la fin du XIXe siècle, l’Argentine était une nation nouvelle, qui n’avait pas d’identité définie, et dans laquelle l’immigration européenne massive a influencé la construction d’une identité nationale, à travers une politique de syncrétisme culturel très fort” (Spina, 2011). Cette intégration plus importante des populations italiennes à la culture locale se manifeste également dans la diffusion et la pratique de la Scopa : le jeu *Escoba* ou *Escopa*, qui n’est autre que la *Scopa a quindici* décrite précédemment, est largement pratiquée dans de nombreux pays d’Amérique latine.

Concernant l’Afrique du Nord, on y joue aujourd’hui encore à la Scopa avec des cartes françaises, sous le nom *Chkop* en Algérie et *Chkobba* en Tunisie. On peut supposer que cette perméabilité des cultures locales aux pratiques ludiques italiennes s’explique par une présence séculaire de population italiennes en Afrique du Nord, et en particulier en Tunisie.

Conclusion

Le jeu de la Scopa, phénomène essentiellement Italien, naît probablement à la fin du XVème ou au début du XVIème, mais ce n'est qu'au XIXème siècle que sa pratique se développe sur tout le territoire Italien, accompagnant l'unification politique du pays.

Au fil du temps, plusieurs variantes régionales de la Scopa se sont développées, donnant à chaque région une version légèrement différente du jeu. Cette diversité de règles montre bien comment la Scopa, tout en restant fondamentalement le même jeu, a su s'adapter aux traditions locales.

À partir de la fin du XIXe siècle, la Scopa a aussi commencé à voyager à l'étranger, notamment avec l'émigration italienne en Amérique du Sud, aux États-Unis, en France, et dans d'autres pays européens. Dans ces nouvelles terres d'accueil, la Scopa s'est adaptée aux réalités locales, notamment en utilisant des cartes importées d'autres traditions européennes, tout en gardant son essence. Dans ces communautés d'émigrés, le jeu est devenu un moyen de maintenir des liens avec la culture d'origine tout en s'intégrant à la société d'accueil.

Aujourd'hui, la Scopa continue d'être un jeu extrêmement populaire en Italie, et elle demeure un élément clé du patrimoine culturel du pays. Son histoire, riche et complexe, reflète l'évolution des pratiques sociales, de l'histoire et de l'identité italienne au fil des siècles.

Bibliographie / Sitographie

C. Bibliographie

- Chitarrella. (1982). *Le regole dello scopone e del tressette*. EDIZIONI DEDALO.
- Connell, W., & Gardaphé, F. (2010). *Anti-Italianism : Essays on a Prejudice*. Springer
- Dummett, M. A. E., & Mann, S. (1980). *The Game of Tarot : From Ferrara to Salt Lake City*. <https://ci.nii.ac.jp/ncid/BA07080023>
- Farina, G., & Lamberto, A. (2006). *Enciclopedia delle carte. La teoria e la pratica di oltre 1000 giochi*. HOEPLI EDITORE.
- Hargrave, C. P. (1960). *A History of Playing Cards and a Bibliography of Cards and Gaming*. <http://ci.nii.ac.jp/ncid/BB10256249>
- Maia, L (2020) *I mazzi di carte italiane*, edizioni La Memoria di Adriano, <https://fliphtml5.com/rmoyj/pvic/basic>
- Parlett, D. (1990). *The Oxford Guide to Card Games*. Oxford University Press, USA.
- Pratesi, F. (1994) *Scopone italianissimo*. L'Esopo , N. 61, 65-77.
- Pratesi, F. (1988) *Giochi Cinesi di Riflessione*. Archivio per l'Antropologia e l'Etnologia , 118, 93-109.
- Pratesi, F. (2015) *Firenze: nuovi circoli di fine Ottocento*.

D. Sitographie

- Di Maso, F. (2023, 11 janvier). *Gioco della scopa : origini e storia - Digitalmoka*. Digitalmoka. <https://www.digitalmoka.com/gioco-scopa-origini-storia-curiosita>
- Pierre. (2023, août 31). Les jeux populaires # 2. La scopa, des bateaux de pirates aux avions présidentiels. *L'Humanité*. <https://www.humanite.fr/monde/un-tour-du-monde-des-jeux-populaires/les-jeux-populaires-2-la-scopa-des-bateaux-de-pirates-aux-avions-presidentiels-776071>
- Sapere, V. (2021, 4 octobre). *Perché il gioco della scopa si chiama così ?* <https://sapere.virgilio.it/rubriche/perche-gioco-della-scopa-si-chiama-cosi-636>
- Spina, G. (2011) *Historias de inmigrantes italianos en Argentina*, [https://web.archive.org/web/20181209132459/http://argentinainvestiga.edu.ar/noticia.php?titulo=historias de inmigrantes italianos en argentina&id=1432#.VCaskhbCt3s](https://web.archive.org/web/20181209132459/http://argentinainvestiga.edu.ar/noticia.php?titulo=historias+de+inmigrantes+italianos+en+argentina&id=1432#.VCaskhbCt3s)

Sport Info. (2024, 15 mars). *Storia della Scopa*, SNAI.
<https://www.snai.it/sport/info/scopa-storia>

Wikipedia. (2025, 28 avril). *Carte da gioco italiane*. Wikipedia.
https://it.wikipedia.org/wiki/Carte_da_gioco_italiane