

LES CARTES A JOUER



Juin
2024

ECUE évalué :

BC / UE2	Intervenir en fonction des spécificités du champ d'intervention des ludothèques
ECUE 23	Culture ludique, connaissance des jeux et jouets

Contenu :

- Tout sujet traitant d'une pratique ludique, de l'histoire d'un jeu ou d'un jouet.
- Cela peut concerner une époque, un jeu, une famille de jeux, un lieu.
- Les sujets qui n'entrent pas dans le champ de l'étude : les sports, les jeux vidéo, les jeux de société récents.

Forme :

- Document structuré, avec sommaire, pagination et indication des sources.
- Pages : 12-15 pages minimum et 30-40 maximum, illustrations comprises.

SOMMAIRE

Introduction	2
1. Qu'est-ce qu'une carte ?	3
1.1 Le matériau de la carte.....	3
1.2 La forme de la carte	3
1.3 La fabrication des cartes	3
1.4 Les différentes utilisations des cartes.....	4
1.5 La carte à jouer.....	6
2. Quand l'Histoire et la géographie mondiales façonnent les cartes à jouer	7
2.1 Les cartes en France.....	8
2.2 Les cartes, ailleurs en Europe.....	9
3. Focus sur les cartes à jouer en France ou quand l'Histoire de France façonne les cartes à jouer.....	11
3.1 Les cartes républicaines	11
3.2 La version des cartes de Houbigant	14
4. Pour aller plus loin	15
Conclusion.....	18
Bibliographie.....	19
Sitographie	19

Introduction

« Rares sont les personnes qui savent que les cartes à jouer ont une longue histoire, que des musées célèbres font collection de cartes à jouer et que de nombreux auteurs plus ou moins érudits ont écrit des livres ou des articles sur les cartes à jouer. »

(Hoffmann, D. (1972). *Le monde de la carte à jouer*. Leipzig.).

Je faisais partie de cette majorité d'ignorants et se plonger dans le monde des cartes à jouer a été fascinant, instructif et même captivant. Il m'a été difficile de limiter mes recherches, et c'est le temps imparti qui m'y a contraint. C'est donc une approche minime et parcellaire que je présente ci-après, basée sur les ouvrages de Gabriel Peignot, *Recherches historiques et littéraires sur les danses des morts et sur l'origine des cartes à jouer*, Librairie Victor Lagier, Paris, 1826 (chapitre Analyses de recherches sur les cartes à jouer, de la page 199 à la page 306) et de Detlef Hoffmann, *Le monde de la carte à jouer* (1972).

C'est une réelle recherche historique que j'ai découvert à travers ces ouvrages, qui reprennent eux-mêmes les recherches d'autres, étudiant les œuvres littéraires, les lois, les gravures et autres iconographies pour retracer l'histoire des cartes, de leur création à leurs utilisations en passant par les variantes possibles à travers le monde.

Il m'a semblé tout d'abord important de définir et expliquer ce qu'est une carte, objet qui revêt tout de même différentes configurations selon les secteurs géographiques. Puis je réduirai mon champ d'écriture à l'histoire et la géographie d'une carte spécifique : la carte à jouer et exposerai deux versions spécifiques françaises. Enfin, je me permettrai d'ouvrir la porte aux curieux qui aimeraient en savoir un peu plus sur le sujet, en proposant des lectures et des visites de musée.

1. Qu'est-ce qu'une carte ?

Une carte n'a pas toujours le même matériau, la même forme, le même procédé de fabrication ou la même utilisation en fonction de lieux ou des époques. Tentons d'en faire un court exposé.

1.1 Le matériau de la carte

Le mot « carte » provient du latin « charta », qui signifiait à l'origine « feuille de papyrus » ou « papier », comme en grec ancien. Cette feuille de papyrus était un support d'écriture utilisé dans l'Antiquité pour les documents importants, cartes géographiques, et autres enregistrements. À partir du latin, le mot a évolué dans les langues romanes. En ancien français, il est devenu "carte," utilisé pour désigner divers types de documents écrits, y compris les cartes géographiques et les cartes à jouer.

Bien que le mot « carte » soit de fait associé au mot « carton » ou « papier », les cartes à jouer n'ont pas toujours été toutes conçues avec ce matériau. En effet, on peut trouver des cartes en métal recouvertes de tissu, de cuir ou de feuilles de bois, des cartes en ivoire, en nacre ou encore en cuir.

1.2 La forme de la carte

En règle générale, les cartes étaient (et sont) rectangulaires, en position portrait, la largeur et la hauteur variant d'un secteur à l'autre. Mais il existe aussi, plus rarement, des cartes de forme carrée. En Inde, les cartes sont plus souvent rondes ou ovales et en Chine, elles s'apparentent plus à des bandes de papier.

De nos jours, la carte à jouer est fabriquée industriellement, avec des dimensions plus standard. Voyons la fabrication de plus près...

1.3 La fabrication des cartes

Les cartes les plus anciennes (à notre connaissance, aux XIV et XV^e siècles) étaient confectionnées par des miniaturistes, avec une technicité difficile à reproduire et donc un prix élevé que seuls les riches pouvaient s'offrir. En effet, les miniaturistes étaient des artisans qui concevaient chaque étape de la création d'une carte de manière manuelle, de la préparation de la pâte à papier, jusqu'au découpage des cartes en passant par les illustrations, en pigments naturels. Chaque jeu de cartes était donc unique.

Par la suite, aux XV^e et XVI^e siècles, les fabricants utilisèrent la gravure sur bois initiée par la Chine. Les Vénitiens, en commerce avec les Chinois, apportent alors la gravure sur bois en Europe. Des ouvriers taillaient les moules dans le bois (*formschneider* = tailleurs de formes) (gravure, estampe en bois) et les cartiers peignaient les cartes (*briefmaler* = peintres de cartes).

L'une des premières impressions par gravure sur bois fut celle de St Christophe portant l'enfant Jésus en 1423 :



Source de l'image :

<https://www.meisterdrucke.de/fine-art-prints/Unbekannt/701069/The-St.-Christopher-of-1423-.html>

Avec l'invention de cette gravure, la production s'est accélérée et les ateliers de cartiers fabriquèrent des jeux de cartes en série, avec un prix beaucoup plus abordable pour les joueurs, même les plus pauvres. Cependant, ils continuèrent à fabriquer des cartes de haute qualité pour les joueurs aisés ou les collectionneurs, comme des objets d'art à exposer dans les cabinets de curiosités.

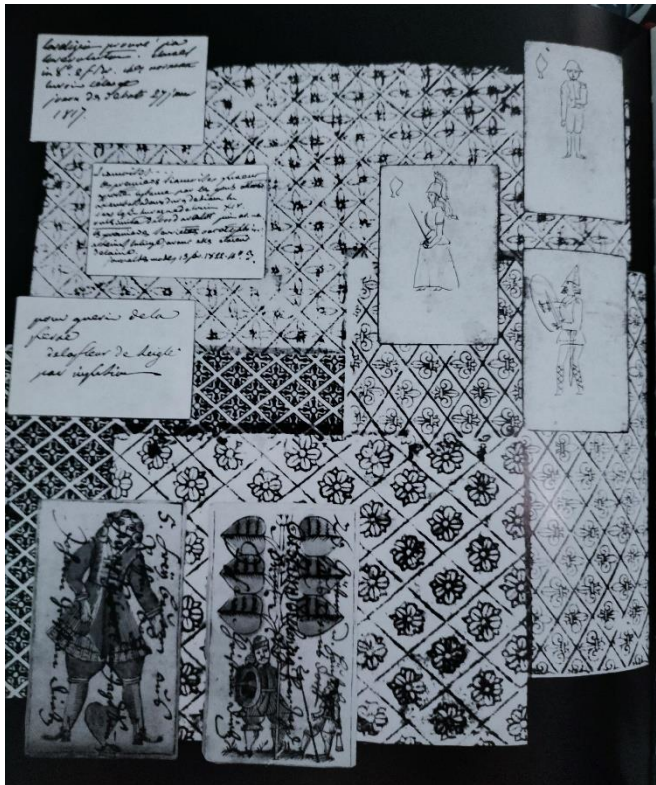
Initiée par les Italiens en 1445, la gravure en taille-douce, sur une plaque en fer, permet des détails plus fins et une plus grande complexité des motifs. Aux XVII^e et XVIII^e siècles, la fabrication des cartes à jouer est devenue plus industrialisée, avec des ateliers spécialisés dans leur production.

Au XIX^e siècle, les presses mécaniques de la Révolution Industrielle ont révolutionné la production des cartes, permettant une production à grande échelle. Le papier cartonné est devenu le matériau standard pour les cartes.

1.4 Les différentes utilisations des cartes

La première utilisation des cartes était le jeu, mais avant de consacrer la suite de cet écrit sur cet usage, voici ci-après quelques usages secondaires, apparus çà et là. En effet, avant le XVI^e siècle, le verso des cartes était vierge, ce qui laissait libre cours à différentes utilisations des cartes.

Sur ces espaces libres apparaissaient de courts écrits, comme un besoin de noter des informations qu'on ne voudrait oublier. Une sorte de pense-bête, un post-it si j'osais ce néologisme pour l'époque ou cet anachronisme ! C'est à quoi me font penser « des indications bibliographiques, des déclarations d'amour, des rendez-vous [...] des décomptes de corvée » (D. Hoffmann, p.9) visibles sur certaines cartes.



Dos de cartes à jouer du XVII^e et du XIX^e siècle et décomptes de corvée sur des cartes saxonnes.

Les cartes ont également pu servir d'instrument de publicité, au recto ou au verso de celles-ci.

Cartes de mode des tailleurs parisiens, vers 1850



Cartes publicitaires pour Trevira, Etats-Unis, 1967

Cartes vendues par Tecta, Rixdorf Drucke

Jeu à la mémoire du 400^e anniversaire de l'obtention des privilèges de la foire de Leipzig (1497)

Parmi les utilisations secondaires des cartes, on peut également trouver des jeux de cartes instructifs (jeux alphabétiques, chronologie, histoire sainte, histoire naturelle des animaux...) ou encore des jeux de cartes pour prévenir l'avenir (ex : le petit oracle des dames, 42 cartes) (illustration ci-contre)



Il existe encore d'autres types de cartes, comme le jeu de 50 cartes-mots : le but du jeu est de composer des phrases orales/histoires (Spa, 1763), le jeu du Solitaire du Mont Sauvage (30 cartes), le jeu de cartes en tableaux (52 cartes), le jeu des cartes musiciennes (ou de 1000 et 1 valse) :



32 cartes du jeu de piquet, portant chacune deux mesures de musique, avec lesquelles on peut composer plusieurs milliers de valse.

1.5 La carte à jouer

La carte à jouer est un objet en carton avec un pourcentage de cellulose plus ou moins grand. Cette carte possède un recto et un verso.

Au recto, il y a des images et des symboles qui indiquent au joueur la valeur de la carte. La plupart du temps, ce sont quatre signes distinctifs qui sont utilisés, des chiffres de 1 à 10 et trois ou quatre figures. « Aucune carte à jouer ne peut exister sans que sa valeur soit indiquée » (D. Hoffmann). En cela, on définit une carte à jouer en fonction de la présence de la valeur de la carte, visible (aussi petite soit-elle) à un emplacement précis. Dès lors, peu importe l'illustration qui accompagne cette valeur, elle est facultative et n'a pas de corrélation avec la valeur de la carte. Ces illustrations, même si elles n'ont pas d'impact sur la valeur de la carte, sont extrêmement variées et foisonnantes selon les pays, les époques ou l'utilisation qui est faite de la carte.

Au verso de la carte, le « dos », est portée soit une vignette, soit une autre image (je laisse de côté la courte période des dos laissés vierges). Tous les dos d'un jeu de cartes doivent être identiques.

2. Quand l'Histoire et la géographie mondiales façonnent les cartes à jouer

Dans cette partie, je m'appuie sur le chapitre « Analyses de recherches sur les cartes à jouer » de l'ouvrage de Gabriel Peignot : *Recherches historiques et littéraires sur les danses des morts et sur l'origine des cartes à jouer* (Librairie Victor Lagier, Paris, 1826). En effet, de la page 199 à la page 306, G. Peignot analyse les descriptions des jeux de cartes faites par des chercheurs précédents, à savoir :

- le Père Claude-François Menestrier (prêtre jésuite, héraldiste, chorégraphe, théoricien et historien de la musique, et théoricien de la danse français, 1631-1703),
- le Père Gabriel Daniel (historiographe jésuite français, 1649-1728),
- l'abbé Bullet (théologien et historien français, 1699-1775),
- le baron Carl Heinrich von Heineken (historien de l'art allemand, 1706-1791),
- l'abbé Saverio Bettinelli (religieux jésuite et écrivain italien, 1718-1808),
- l'abbé Jean-Joseph Rive (bibliographe, bibliothécaire et meneur révolutionnaire français, 1730-1791),
- Antoine Court dit Court de Gébelin (écrivain et érudit français, 1728-1784),
- Johann Gottlob Immanuel Breitkopf (imprimeur libraire allemand, 1719-1794),
- Henrick Jansen (imprimeur libraire néerlandais, 1741-1812),
- William Young Ottley (collectionneur et historien de l'art, artiste amateur et éditeur d'estampes britannique, 1771-1836)
- Samuel Weller Singer (auteur et spécialiste anglais de l'œuvre de William Shakespeare ; historien pionnier des jeux de cartes, 1783-1858)

**C'est donc parce que
les cartes sont universellement répandues, que
les érudits en ont fait l'objet de leurs recherches.** (p.200)

2.1 Les cartes en France

Entre le 1^{er} et le 14^{ème} siècle, les cartes à jouer semblent ne pas exister en France ou être peu répandues car n'apparaissent nommément qu'à partir de 1387 dans les jeux interdits. En 1392, des cartes à jouer peintes par Jacquemin le Gringonneur sont achetées pour le roi Charles VI. Ces cartes en cartons minces contiennent 4 rois, 4 reines (dames) et 4 valets, avec les couleurs et symboles pique, cœur, carreau et trèfle. La description de ces cartes montre que les cartes étaient coutumières, donc avec une apparition, une création avant 1392. En analysant les costumes des « figures », les cartes auraient été inventées en 1375-1376, quatre ou cinq ans avant la mort de Charles V (1380). « Les cartes étoient en usage en France, au moins à la cour et chez les seigneurs, avant le règne de Charles VII, sous lequel le P. Menestrier place leur invention. Il paroistroit que ce fut alors qu'elles subirent les changemens qui les rendirent telles qu'on les voit aujourd'hui. » (p.273). Les cartes à jouer étaient alors destinées pour « l'amusement de tout le monde, et principalement pour les gens de guerre ».

Les interprétations sont nombreuses concernant les figures et les couleurs représentées (rois et reines de grandes dynasties, dieux ou déesses, allégories des saisons ou de la vie qui passe...). Je ne donnerai pas les explications de toutes les cartes de toutes les époques, mais en voici au moins une, à partir de l'explication d'un jeu de piquet par P. Daniel. Ce jeu de cartes utilisé vers 1430, sous le règne de Charles VII, serait un jeu « symbolique, allégorique, militaire, politique historique, et renferme des maximes très importantes sur la guerre et le gouvernement » (p.205).

Les couleurs tout d'abord. Le trèfle représente le fourrage dans lequel la cavalerie doit être installée par les généraux. Les piques et les carreaux sont les magasins d'armes, le carreau étant le nom donné à la flèche de l'arbalète. Les cœurs représentent le courage des chefs et des soldats.

Les figures à présent.

- D'abord, les rois. Charles, le Roi de Cœur. Il s'agit sans doute de Charlemagne ou Charles I^{er}, membre fondateur des Carolingiens et qui porte aussi le surnom d'Empereur à la barbe fleurie. Toujours dans la couleur rouge, le Roi de Carreau, César. Il s'agit du célèbre *Imperator* Jules César, vainqueur de Vercingétorix à Alesia et a conquis la Gaule au I^{er} siècle av. J.- C. Toujours dans la série des rois légendaires, David, le Roi de Pique : son fait d'arme le plus célèbre est d'avoir vaincu le géant Goliath d'un jet de pierre. Ce personnage de la Bible a également fondé l'ancien Etat hébreu avec son fils Salomon. Enfin, Alexandre, le Roi de Trèfle : il s'agit du roi de Macédoine Alexandre le Grand, qui a étendu son royaume jusqu'en Inde.

- Passons à présent aux Reines ou Dames. Judith, la Reine de Cœur : Judith est l'impératrice, femme de Louis le débonnaire. Rachel, la Dame de Carreau, favorite du roi Charles VII. Pallas, la Reine de Pique serait une représentation de Jeanne d'Arc. Et Argine, la Dame de Trèfle : il s'agit de l'anagramme de Regina, qui signifie « reine » en latin, mais qui pourrait être la femme de Charles VIII. Les explications des dames varient et ont parfois une origine plus biblique.

- Troisièmes figures, les valets. « Le titre de valet, varlet, étoit anciennement honorable, et les plus grands seigneurs le portoient jusqu'à ce qu'ils eussent été reçus chevaliers » (p.207). Ogier, valet de pique, et Lancelot, valet de trèfle, étaient deux chevaliers du temps de Charlemagne. Lahire, valet de cœur, et Hector, valet de carreau, étaient des capitaines de distinction sous Charles VII.

Enfin, les as, les 10, 9, 8 et 7. L'as provient d'un mot latin signifiant « monnaie », « richesse » et comme l'argent est le nerf de la guerre, c'est l'as qui l'emporte à ce jeu de piquet. Les 10, 9, 8 et 7 représentent les soldats.

2.2 Les cartes, ailleurs en Europe

De France, les cartes passèrent **en Espagne** où elles étaient nommées *naipes*, terme basque signifiant « plat, plein, uni », et ayant la même désignation que le mot latin *charta*. Les Espagnols modifièrent les cartes, supprimant les dames ; les figures sont donc des rois, des cavaliers et des valets. Le pique devient une épée, le trèfle devient un bâton, le carreau devient un denier et le cœur, une coupe. Les Espagnols amenèrent les cartes à St Domingue lors de la découverte du nouveau monde, de la République Dominicaine.

En Italie, les cartes portent le nom italien de *naibes*. En 1299, le manuscrit de Pipozzo Di Sandro évoque des jeux de cartes mais Pétrarque, mort en 1374, fait une énumération des jeux, sans parler des cartes à jouer, ce qui laisse entendre que les cartes n'existaient pas en Italie à cette époque ? Ce dont on est sûr, c'est d'un décret de Venise, rendu en 1444 à la demande des cartiers de cette ville, et qui prohibe dans ses étals, l'introduction des gravures et des cartes à jouer fabriquées chez l'étranger.

En Angleterre, il n'y a pas de désignations de cartes dans les « statuts qui défendent les jeux » au XII^{ème} siècle, avec les croisés. Elles ne sont pas connues non plus en 1400 car elles ne sont pas mentionnées par Geoffrey Chaucer (mort en 1400) parmi les amusements qu'il cite. « Elles paroissent quelque temps avant 1464 ; car dans les Rôles du Parlement, pour cette année, les cartes sont comprises au nombre des objets dont l'importation est défendue » (p.273). Les Anglais connaissent les cartes grâce aux Français. Ils transforment les rois en *king*, les reines en *kouine*, les valets en *knace* (fripon). Les anglais n'ont connu les cartes qu'à partir du moment où le mot « valet » a perdu de sa noblesse et qu'il désigne alors en français « serviteur ». Il n'y avait pas de fabriques de cartes en Angleterre avant le XVII^{ème} siècle (mais les cartes étaient connues et utilisées par le gouvernement).

Les Allemands également connaissent les cartes par le biais des Français. Le mot « valet » étant traduit par « serviteur, domestique » (*knecht*). Les quatre couleurs des cartes allemandes, sont les Schellen (grelots), le Roth ou Herzen (rouge ou cœur), le Grun (vert) et les Eicheln (glands), comme symboles de la noblesse, du clergé, des cultivateurs et des valets, symboles qui se retrouvent dans les cartes françaises. Cependant, selon le baron Heinecken, le plus ancien jeu de cartes serait le lansquenet, qui provient de *lands-knecht*, mot désignant les soldats établis en campagne. Il désigne l'Allemagne comme lieu

d'invention des cartes, qui auraient ensuite été modifiées par la France. Les jeux de cartes dateraient alors de 1300. Il existe de plus un témoignage non daté précisément mais relaté en 1441 d'un commerce d'échange entre jeux de cartes à jouer, allemandes, contre « épicerie ou autres marchandises » à Venise. Les Allemands ont beaucoup fait varier la forme et les figures de leurs cartes. Pour exemple, « Un jeu conservé dans la collection de M. Douce est divisé en cinq suites au lieu de quatre. Ces cinq suites ou couleurs sont appelées par M. Singer, lièvres, perroquets, œillets, roses et ancolies. Ces différentes figures sont renfermées dans un rond au milieu de chaque carte. » (p.274)



Source de l'illustration :

<https://www.alamyimages.fr/cartomancie-cartes-a-jouer-les-gravures-de-trois-cartes-du-15e-siecle-qui-avait-cinq-lievres-costumes-perroquets-roses-roses-et-ancolies-reproduit-par-samuel-weller-singer-recherches-sur-l-histoire-des-jeux-de-cartes-1816-image179156400.html>

Les hypothèses sont nombreuses concernant nation créatrice des cartes (France, Italie, Allemagne, Espagne, Egypte, Chine, Inde...). Selon Peignot, les cartes sont arrivées des orientaux directement vers l'Espagne, l'Italie et la France, sans transmission entre ces derniers. Selon Singer, les cartes modernes ressemblent aux cartes de Chinois et la venue des cartes asiatiques vers l'Europe est passée par Venise. « En général, le système de Breitkopf tend à démontrer que les cartes nous viennent des Orientaux, mais qu'elles ont éprouvé beaucoup de changements et de modifications en Europe dans leurs formes, leur nombre et leurs dénominations, selon les temps et selon le goût des peuples qui en ont fait usage. On n'en trouve point de traces en Italie avant 1299 ; elles sont répandues en Allemagne dès 1380, et y étoient déjà connues en 1300 ; on les a vues en Espagne dès 1332, et en France avant 1361. » (p.256). L'origine des cartes est donc vraisemblablement asiatique, sans qu'on ait de témoignages confirmant cette hypothèse et ce serait au XII^e ou XIII^e siècle que les cartes seraient apparues, soit un siècle avant leurs premières désignations écrites.

Que conclure de toutes les recherches exposées ci-dessus ? que l'origine des cartes à jouer est encore, comme celle de la Danse des Morts, totalement inconnue, et qu'il est presumable qu'on ne la découvrira jamais. Mais n'y auroit-il pas un moyen, sinon d'y parvenir, car la chose paroît à peu près impossible, du moins d'en approcher le plus près que l'on puisse espérer ?

(p.283)

3. Focus sur les cartes à jouer en France ou quand l'Histoire de France façonne les cartes à jouer

En France, la forme des cartes n'a pas changé depuis le début du XVIII^e siècle, hormis quelques changements temporaires, comme post-révolution. En voici deux versions.

3.1 Les cartes républicaines

Après la Révolution française et l'abolition de la monarchie, en 1793, 1794 et 1795, rois, dames et valets ont été remplacés par génies, libertés et égalités. Images des cartes républicaines tirées du site <https://fr.ulule.com/jeu-de-cartes-republicain/>

Les rois remplacés :



Roi de cœur :

Génie de la guerre (titre écrit au bas de la carte).

Ce Génie ailé est assis sur un affût de canon ; il tient de la main droite un glaive avec une couronne de laurier, et de la gauche un bouclier autour duquel est écrit : pour la république française ; à droite on lit verticalement le mot force. (Cette espèce de devise remplace le nom Charlemagne dans l'ancien roi de cœur). Une bombe, une mèche allumée, un tas de boulets sont aux pieds du Génie.

Roi de trèfle :

génie de la paix.

Il tient de la droite un faisceau et une branche d'olivier, et de la gauche un rouleau où est écrit : Lois.

Devise verticale : Prospérité.

Roi de pique :

génie des arts.

C'est Apollon, coiffé d'un bonnet rouge. Il tient d'une main sa statue du Belvédère, et de l'autre la lyre.

Devise verticale : Goût ; au bas, des emblèmes de peinture, sculpture, etc.

Roi de carreau :

génie du commerce.

Il est assis sur un ballot ficelé, sur lequel on lit : P. B. d'inv. J.D. à Paris. Il tient d'une main une bourse, et de l'autre le caducée et une branche d'olivier.

Devise verticale : Richesse. Au bas, une ancre, une proue de vaisseau, un portefeuille, etc.

Les dames remplacées :



Dame de cœur :

Liberté des cultes.

C'est une femme assise, très mal costumée, et les jambes nues. Elle tient une pique surmontée d'un bonnet rouge ; une banderole est attachée à cette pique, on y lit : Dieu seul.

Devise verticale : Fraternité.

On voit entre les jambes de cette femme le Thalmut, le Coran qui sont debout, et l'Evangile qui est couché à terre, pressé par le genou de la femme.

Dame de trèfle :

Liberté du mariage.

Cette femme tient une pique surmontée du bonnet rouge, avec une inscription attachée à la pique ; on y lit : Divorce.

Devise verticale : Pudeur.

La statue de Vénus accroupie et toute nue, est placée sur une colonne, sans doute comme symbole de la pudeur.

Dame de pique :

Liberté de la presse.

Femme tenant d'une main une plume, et de l'autre soutenant, avec un bâton surmonté d'un bonnet rouge, un pupitre sur lequel un rouleau déployé offre les mots morale, religion, philosophie, physique, politique, histoire.

Devise verticale : Lumière ; au bas, des masques, des rouleaux, etc.

Dame de carreau :

Liberté des professions.

Cette femme, comme les trois autres, a une pique surmontée du bonnet rouge. Elle tient une corne d'abondance, avec un rouleau où est écrit : Patentes.

Devise verticale : Industrie.

Les valets remplacés :



Valet de cœur :

égalité des devoirs.

C'est un soldat assis sur un tambour, ayant son fusil entre les jambes. De la main gauche il tient un papier sur lequel on lit : Pour la patrie.

Devise verticale : Sécurité.

Valet de trèfle :

égalité de droits.

Un juge dans un costume tricolore, tient d'une main une balance, et de l'autre un rouleau où se lit : La loi pour tous.

Devise verticale : Justice. Il foule aux pieds un serpent ou dragon, dont les replis tortueux figurent la chicane.

Valet de pique :

égalité de rangs.

C'est un homme dans un costume qui convient mieux encore aux massacreurs de septembre qu'à ceux qu'on appeloit alors sans-culottes. Il est représenté en sabots, coiffé d'un bonnet rouge, en chemise, dont les manches sont retroussées jusqu'au coude. Ses culottes sont débraillées sur ses genoux et ses jambes nues ; il est assis sur une pierre brisée où l'on lit : Démolition de la Bastille. 10 août 1792. Il s'appuie sur son fusil.

Devise verticale : Puissance. Il foule aux pieds une bande inscrite noblesse, et des écussons, parmi lesquels on remarque en premier ordre les armes de France.

Valet de carreau :

égalité des couleurs.

C'est un nègre appuyé sur son fusil ; il est assis. On lit entre ses jambes : Café.

Devise verticale : Courage. A côté de lui est un pain de sucre, un joug brisé, des fers épars sur la terre, avec les colliers ouverts, etc.

3.2 La version des cartes de Houbigant

Vers 1818, Armand-Gustave Houbigant, historien et artiste en dessin, aquarelle et gravure, crée un jeu de cartes composé à la suite d'un pari avec des amis, pour les faire « jouer avec des cartes autres que celles usitées et que tout le monde trouvait hideuses ». Ce jeu de cartes a été « mis en usage lors du mariage du duc de Berry ». Ces cartes se distinguent des cartes déjà en usage par leur esthétique raffinée et leur qualité supérieure (ornements sophistiqués, matériaux de fabrication de qualité supérieure, et durabilité des encres), rangées dans des boîtes ou coffrets de rangement élégants (bois, cuir). Des cartes de luxe.



Source de l'illustration : <https://www.alamyimages.fr/illustration-coloree-des-cartes-a-jouer-faites-par-houbigant-vers-1818-mises-en-circulation-lors-du-mariage-du-duc-de-barry-image481877406.html?imageid=FD300028-90BF-4105-8A25-23079DC506C1&p=75935&pn=1&searchId=5bc01f282fe41997cf2bc27876700f&searchtype=0>

4. Pour aller plus loin

Comme annoncé en introduction, ce dossier est loin d'être exhaustif et n'a qu'une vision parcellaire du monde des cartes à jouer. Afin d'approfondir cette culture, il serait utile et passionnant de poursuivre les lectures, notamment par l'ouvrage de D. Hoffmann, Le monde de la carte à jouer (1972) et par la collection de fascicules dans lesquels se retrouvent des rubriques (jeux de cartes, tradition, réussite, lexique, etc.) reprenant l'histoire des cartes et leur évolution dans différents pays (Ed. Fabri, 1999).

Pour une immersion plus réaliste et concrète, différents musées européens, spécialisés dans les jeux de cartes sont à visiter.

- **Le musée de la Carte à jouer à Issy-les-Moulineaux** est le seul musée en France à être consacré à ce thème. Ce Musée Français de la Carte à Jouer a reçu le Prix Européen du musée de l'Année 1999 (prix décerné depuis 1977 aux musées d'Europe qui, au cours des deux dernières années précédant l'attribution, ont ouvert leurs portes, ou se sont modernisés ou étendus)

Le musée a été pensé de manière ludique et offre une visite qui permet d'apprendre en s'amusant.

Créé en 1981, il est dans ses locaux actuels depuis 1997. Il s'adresse à tous, petits et grands, amateurs de cartes ou non. On peut y trouver 9 000 ensembles, 6 500 jeux de cartes et 980 gravures. On y découvre également des dessins, des affiches et des objets liés à la carte à jouer.

La collection du Musée Français de la Carte à Jouer a été initiée en 1930 par une exceptionnelle donation au profit de la ville d'Issy-les-Moulineaux. Plus de 11 000 ensembles du monde entier sont aujourd'hui conservés.

- La France et ses « portraits régionaux » d'Ancien Régime, les péripéties de la Révolution, la naissance de notre « portrait français » actuel.

- L'Europe aux multiples « portraits » allemands, italiens, espagnols...

- L'Asie (Chine, Inde et Japon) dévoile des cartes à jouer originales par leurs formes et leurs contenus.

- La fabrication et la réglementation des jeux de cartes, l'univers du joueur, les scènes de jeux.

- Les cartes de fantaisie, propres à la rêverie, au rire, ou à la découverte...



Lien vers le site officiel :

<https://www.museecarteajouer.com/>

- **Le musée Fournier des cartes à jouer** est situé à Vitoria-Gasteiz en Espagne. Une promenade à travers les différentes collections permet d'apprécier l'évolution des cartes à jouer tout au long de l'histoire et dans différents pays,

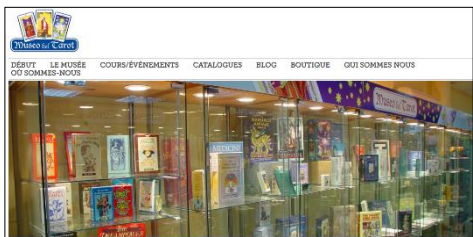
aussi bien du point de vue de la fabrication que des thèmes abordés. On peut y contempler tous types de cartes (anciennes, taurines, satiriques, parapsychologiques...), en portant une attention toute particulière au jeu espagnol.



Lien vers le site officiel :

<https://www.spain.info/fr/curiosites/musee-fournier-cartes-a-jouer/>

- **Le musée du Tarot à Madrid** : Madrid dispose depuis 2021 d'un musée issu d'une collection privée de cartes de tarot. Cette collection de Ricardo Salas a démarré en 1997. Son premier contact avec les cartes de tarot l'a amené à se lancer dans une recherche sans fin de pièces originales et uniques, atteignant aujourd'hui une collection privée qui pourrait être classée comme la plus importante d'Europe tant par sa quantité, plus de 2500 pièces, que par sa qualité (rareté et caractère unique de certaines d'entre elles). Certaines de ces éditions et objets liés au tarot proviennent d'échanges avec des collectionneurs privés, d'acquisitions aux enchères et de dons de particuliers, de magiciens ou d'experts du Tarot.



Lien vers le site officiel :

<https://www.museodeltarot.com/>

- **Le musée national de la carte à jouer de Turnhout (Belgique) et des Pays-Bas historiques** possède la plus importante collection de cartes à jouer. Dans cette ancienne usine de cartes à jouer sont exposées des machines ayant servi à fabriquer ou à imprimer les cartes. Le musée présente une riche collection de jeux de cartes de tous pays, les plus anciens datant des environs de l'an 1500. Ce musée documente l'histoire, l'utilisation et la fabrication de la carte à jouer.

Les pièces originales les plus anciennes datent du début du XVI^e siècle, mais l'accent est placé sur la période industrielle (du XVIII^e siècle à nos jours). C'est la période durant laquelle les créateurs de cartes de Turnhout firent fureur. Puisque la majorité de leurs jeux de cartes étaient destinés à l'exportation, le monde entier est présent dans le musée. En outre, le musée est également attentif à l'aspect technique. Il conserve d'authentiques presses à imprimer et autre appareillage graphique. Le parc de machines illustre la totalité de la chaîne de production, du passé à nos jours, y compris une gigantesque machine à vapeur.



Lien vers le site officiel :

<https://www.museumpassmusees.be/fr/offre/musee/926bb8a0-84ac-4d41-a037-e739fd31b3ae/musee-national-de-la-carte-a-jouer>

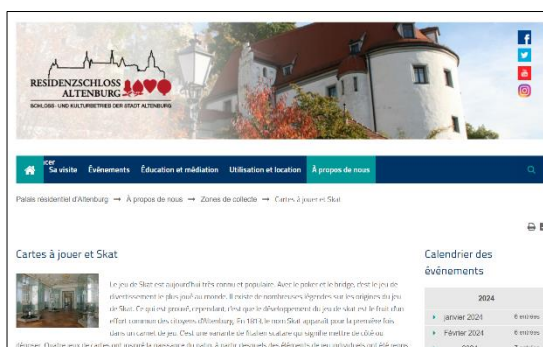
- **Le Musée du jeu de cartes Jean Dieudonné est situé à Grevenmacher au Luxembourg .** Ce musée, ouvert en 2000, est dédié à Jean Dieudonné, fondateur d'une dynastie de cartiers qui s'est installée à Grevenmacher en 1754 et a manufacturé des cartes jusqu'en 1880. Ce musée illustre les différentes techniques de la fabrication de cartes à jouer.



Lien vers le site officiel :

<https://www.kulturhuef.lu/fr/kulturhuef-musee/expo-dieudonne/7/expo-dieudonne.html>

- **Le Musée des cartes à jouer du château d'Altenbourg, (Allemagne).** Ce musée, ouvert en 1923, est le plus ancien du monde dans son genre ; il évoque l'histoire du jeu de skat et des cartes à jouer. L'exposition permanente s'étale sur près de dix salles, avec un atelier de création de cartes historiques reconstitué. Le musée propose également un véritable atelier de fabrication de cartes où les visiteurs peuvent se lancer eux-mêmes.



Lien vers le site officiel :

<https://www.residenzschloss-altenbourg.de/spielkarten-und-skat.html>

Conclusion

Au niveau professionnel, ce dossier sur l'histoire des jeux de cartes m'a apporté une culture du jeu qui m'était alors inconnue. J'ai découvert le monde de la carte, aussi bien dans sa conception que dans ses usages, son histoire et sa géographie encore nébuleuses, qui évoluent et évolueront encore au fur et à mesure des recherches et découvertes scientifiques. Avec ma lorgnette d'Européenne et de Française, c'est quand même une multitude de versions de cartes qui existe et je n'aurai pas assez de toute une vie pour les connaître toutes, mais au moins la porte est ouverte.

Au niveau personnel, ce fut passionnant, enrichissant et satisfaisant de se retrouver quelques temps dans la peau d'une chercheuse, qui fouille dans les ouvrages historiques, et relit du vieux français, et qui se met en quête d'illustrations. Ces recherches m'ont également permis de rencontrer des passionnés des jeux anciens comme Jean-Christophe de Wellouëj ou Audrey de la ferme Galamé (musée).

Et, en tant que ludothécaire, hormis la culture des cartes, ces recherches ont également levé des réticences quant au fait de jouer aux cartes. C'est une façon très répandue de pratiquer le jeu et je sais désormais que j'ai beaucoup à apprendre, notamment de nos aînés, quant à l'utilisation des cartes à jouer. J'ai déjà découvert le jeu de la manille, mais je compte bien également me faire transmettre les règles du tarot, du bridge, ou encore piquet, brelan ou lansquenet.

Les jeux de cartes sont alors à la fois des objets culturels, témoins du passé, mais également des objets sociaux, témoins de liens qui peuvent se tisser entre joueurs de même génération, même origine sociale ou culturelle, ou alors multigénérationnel, pluriculturel et multisocial. Un jeu à ne négliger sous aucun prétexte...

Bibliographie

- Hoffmann, D. (1972). *Le monde de la carte à jouer*. Leipzig
- Peignot, G (1826) *Recherches historiques et littéraires sur les danses des morts et sur l'origine des cartes à jouer*, Librairie Victor Lagier, Paris, (chapitre Analyses de recherches sur les cartes à jouer, de la page 199 à la page 306 via le site internet de la BNF : <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k5817536q/f272.item>)

Sitographie

<https://www.meisterdrucke.ie/fine-art-prints/Unbekannt/701069/The-St.-Christopher-of-1423.-.html>

<https://www.alamyimages.fr/cartomancie-cartes-a-jouer-les-gravures-de-trois-cartes-du-15e-siecle-qui-avait-cinq-lievres-costumes-perroquets-roses-roses-et-ancolies-reproduit-par-samuel-weller-singer-recherches-sur-l-histoire-des-jeux-de-cartes-1816-image179156400.html>

<https://fr.ulule.com/jeu-de-cartes-republicain/>

<https://www.alamyimages.fr/illustration-coloree-des-cartes-a-jouer-faites-par-houbigant-vers-1818-mises-en-circulation-lors-du-mariage-du-duc-de-barry-image481877406.html?imageid=FD300028-90BF-4105-8A25-23079DC506C1&p=75935&pn=1&searchId=5bc01f282fefe41997cf2bc27876700f&searchtype=0>

<https://www.museecarteajouer.com/>

<https://www.spain.info/fr/curiosites/musee-fournier-cartes-a-jouer/>

<https://www.museodeltarot.com/>

<https://www.museumpassmusees.be/fr/offre/musee/926bb8a0-84ac-4d41-a037-e739fd31b3ae/musee-national-de-la-carte-a-jouer>

<https://www.kulturhuef.lu/fr/kulturhuef-musee/expo-dieudonne/7/expo-dieudonne.html>

<https://www.residenzschloss-altenburg.de/spielkarten-und-skat.html>