CARTES SUR TABLE

Apparus à la fin du Moyen Âge, les jeux de cartes ont traversé toutes les époques sans jamais se démoder. Si d'un pays à l'autre les règles parfois se ressemblent, les cartes, elles, sont spécifiques à chaque région.

PAR CORA MILLER

LE JASS

On l'ignore souvent de ce côté-ci de la Sarine, mais la plupart des cantons alémaniques (à l'exception de Bâle, Berne, Soleure, Schaffhouse, de la Thurgovie et des Grisons) jouent au jass avec des cartes allemandes. Par rapport au jeu français, ces dernières affichent des enseignes différentes. Le cœur devient une rose, le carreau un grelot, le pique un bouclier et le trèfle un gland. Arrivé en Suisse au XVIII[e] siècle dans les bagages des émigrés protestants venus des Pays-Bas, le jass va petit à petit remplacer le tarot jusqu'à devenir un sport national helvétique à partir du XIX[e] siècle. Le fabricant Jakob Peyer est très probablement le créateur, dans les années 1870, de ces cartes richement décorées.

LA SCOPA

En Italie, certaines régions (Gênes, Milan, Florence) jouent à la *scopa*, jeu national apparu au XVIII[e] siècle, avec des cartes françaises. Mais la plupart des régions de la Péninsule tapent le carton avec des enseignes italiennes, les fameuses cartes napolitaines, ou espagnoles. Les premières, dérivées des tarots des XIV[e] et XV[e] siècles, sont utilisées dans le nord du pays, tandis que les secondes, importées d'Espagne entre le XVIII[e] et le XIX[e] siècle, sont jouées dans les régions du sud. Si, entre les deux jeux, les enseignes (épées, bâtons, deniers et coupes) sont identiques, leurs dessins varient légèrement.

LE TAROT

Jeu inventé sans doute à Milan ou à Ferrare dans les années 1430, le tarot (ou *tarocchi*) se décline en plusieurs variétés. Mais toutes comptent 78 cartes réparties en quatre couleurs avec figures (dont une représentant un cavalier) auxquelles s'ajoutent 22 cartes d'atout. En Italie, et dans la version dite «de Marseille», ces dernières ont la particularité d'être illustrées par des images allégoriques: la Papesse, la Mort, la Maison Dieu, le Bateleur. À partir de 1781, en France, on attribue à ces représentations des valeurs divinatoires. Avant que, au milieu du XIX[e], on leur découvre les pouvoirs ésotériques et initiatiques qu'elles ont conservés jusqu'à aujourd'hui.

LE POKER

L'histoire a perdu les origines du poker qu'elle tend à rapprocher du *pochen* allemand, jeu de cartes pratiqué depuis le XV[e] siècle et dont les règles, les tactiques et le nom sont très proches du jeu actuel. Lequel se joue avec 52 cartes, sans joker, appelées jeu de cartes français, car créées à Rouen vers le XVI[e] siècle, et organisées en quatre couleurs (ou enseignes): pique, cœur, carreau et trèfle. Une théorie voudrait que certaines figures représentent des personnalités historiques: Alexandre le Grand incarnerait ainsi le roi de trèfle, Charlemagne le roi de cœur, César celui de carreau et David le pique. Il est cependant avéré que ces cartes ne désignent aucun monarque en particulier.

HANAFUDA

Traduit littéralement, *hanafuda* veut dire «jeu des fleurs». Né au Japon, où il est toujours très joué, ce jeu de combinaisons est également très populaire en Corée du Sud et sur l'île d'Hawaï. C'est au XVI[e] siècle que les missionnaires portugais introduisent les jeux de cartes dans l'Empire du Soleil levant. L'esprit très occidental de ces derniers va ensuite être adapté à une culture asiatique plus contemplative. De la même manière que leurs cartes. Les 48 du jeu *hanafuda* représentent des animaux, des rubans, des «lumières», mais surtout des fleurs qui, regroupées, illustrent les douze mois de l'année. À partir de 1889, une marque va massivement produire ces cartes au style délicieusement nippon. On veut parler de Nintendo, aujourd'hui célèbre fabricant de consoles de jeux vidéo.