

# Jeux de cartes... avant les cartes

Franco Pratesi

*Franco Pratesi est maintenant bien connu de nos lecteurs. Ce Florentin multiplie les trouvailles et porte ainsi un regard neuf sur les premières cartes, les premiers tarots et les premiers jeux de cartes. Certes, son rayon d'action se situe plus souvent avant 1600, mais que de découvertes grâce à lui ! Il nous livre ici les réflexions que lui inspire... la « préhistoire » des cartes. On lira avec intérêt cette plongée dans l'Antiquité et les hypothèses ingénieuses que Pratesi formule.*

Les premières mentions européennes sûres des cartes à jouer remontent aux années 1370.

Par la suite, des jeux à figures et sans indication des quatre couleurs sont parfois mentionnés à côté des cartes courantes. Dans certains cas, il se peut que les cartes numériques ne soient pas évoquées parce qu'elles étaient moins importantes ; mais on peut difficilement expliquer ainsi tous les cas signalés : on a conservé des jeux atypiques entiers, comme les « triomphes » du musée Correr (1), où il n'y a pas de cartes numériques. Pourquoi ne pas supposer qu'une tradition de cartes figurées ait pu précéder l'émergence des *naibi* ?

De fait, il existe des cartes ou billets pour le jeu qui n'impliquent pas nécessairement une pré-existence des jeux de cartes traditionnels. Ainsi, les cartes japonaises des Cent poèmes dériveraient de coquillages à l'intérieur desquels étaient inscrits les poèmes et d'un jeu antérieur où il fallait assembler les deux valves d'un coquillage sans inscription : cette tradition est pourtant sans rapport avec le filon principal des cartes à jouer et remonte à 1100 (2). Il est alors intéressant de rechercher, en remontant le temps, des indications sur de semblables usages dans l'aire méditerranéenne.

\*\*\*

Un érudit italien, Pietro Sella, a cru pouvoir attribuer divers termes latins trouvés dans les statuts médiévaux à des jeux de cartes (3). L'auteur exagère certainement dans ses indications de jeux de cartes, car il en voit déjà au XIII<sup>e</sup> siècle. Parfois, il s'agit de noms suggérant des personnages socialement élevés, comme abbates (« abbé ») ou regineta (« reine »). A juger de tels noms, s'il ne s'agit pas de variantes du jeu de dés, il semble possible d'imaginer une existence précoce de séries de cartes figurées représentant des personnages historiques ou mythologiques que plusieurs érudits du passé avaient cru voir sous le terme de *naibi*.

Les sujets de ces séries de personnages célèbres auraient été : rois, philosophes, prophètes et ainsi de suite ; des figures qui, entre autres, ont été utilisées pour donner plus de poids aux pronostics, comme on le sait d'après les livres de sort (qui ont eu une grande diffusion sous forme manuscrite, avant le floraison de ces mêmes livres imprimés).

D'autres images, tout à fait profanes, étaient aussi diffusées puisque Michele di Vanne, un « cartier » allemand, fut traîné en justice à Bologne en 1427 pour avoir répandu des images offensives et obscènes (4). Nous devons aussi considérer les

images religieuses. Quand saint Bernardin, selon la tradition, expliquait comment produire des images de saints au cartier bolonais que ses prêches avaient ruiné (5), la suggestion n'était peut-être pas nouvelle. Ainsi, le cartier florentin Antonio di Giovanni possédait, en 1430, des moules de figures et de saints avec lesquels il fabriquait des *naibi* (6).

\*\*\*

Si, à l'époque qui précéda de peu l'introduction des *naibi* en Europe, on trouve des indications rares et ambiguës, il ne faut pas espérer grand-chose d'une analyse étendue aux époques plus reculées. Ainsi, si l'on cherche dans la civilisation gréco-romaine des traces des cartes à jouer, il faut imaginer quelque-chose qui ne soit pas fait de papier et ne pourrait avoir des enseignes traditionnelles, mais qui serait déjà assimilable à un jeu de hasard ou de société.

Une utilisation de personnages célèbres était bien connue des joueurs de dés et d'osselets dans l'Antiquité. Il s'agissait d'« objets » qui n'existaient guère que dans l'imagination des joueurs : les attributions de significations aux coups de dés. Il est intéressant d'observer que les sujets de telles associations étaient des dieux, des philosophes, ainsi que des objets ou des qualités plus courantes. Les personnages suivaient une hiérarchie qui allait du défavorable au favorable, mais dont seul est resté, en général, le caractère positif ou négatif du coup (7).

\*\*\*

Pareillement, certaines pièces archéologiques authentiques peuvent être prises ici en considération. Parmi les médailles romaines en bronze, les « contorniates » ont attiré l'attention de nombreux savants qui ont discuté, sans conclure, sur leur possible utilisation dans le jeu. Plus anciens et, peut-être, plus faciles à reconstituer dans leur ensemble sont les jetons circulaires, principalement en os ou en ivoire, avec les « merveilles » (8). Ce sont des jetons d'environ 3 cm de diamètre sur la face desquels une figure est gravée ; au revers, se trouve le nom en grec de la figure et un numéro d'ordre. Dans la série, il y a des sous-groupes homogènes,

1. F. Pratesi, *AdT*, n° 36, p. 6-8.  
2. K. Yamaguchi, *The Playing-Card*, XV, 1982, p. 131-132.  
3. Voir le mot « ludus » dans P. Sella, *Glossario latino italiano - Stato della Chiesa - Veneto - Abruzzi*, Cité du Vatican, 1944, p. 322-36.  
4. Cf. E. Orioli, « Sulle carte da giuoco a Bologna nel secolo XV », *Il libro e la stampa*, II, 1908, p. 109-119.

5. G. Ungarelli, F. Giorgi, « Documenti riguardanti il giuoco in Bologna nei secoli XIII e XIV », *Atti della Regia Deputazione di Storia Patria per le province Romagnole*, III, XI, 1894, p. 360-410.  
6. P. Kristeller, *Early Florentine woodcuts*, Londres, 1897, p. II.  
7. H. Lamer, s.v. « Lusoria tabula », in *Paulys Realencyclopädie der klassischen Altertumswissenschaft*, vol. XIII, Stuttgart, 1927, col. 1947-58.  
8. J.-A. Blanchet, « Tessères antiques », *Rev. arch.*, III<sup>e</sup> série, XIII, 1889-I, p. 225-242, 369-380; XIV, 1889-II, p. 64-80, 243-257 ; M. Rostovtzev, « Interprétation des tessères en os », *Rev. arch.*, IV<sup>e</sup> série, V, 1905, p. 110-124.

mais les relations entre les divers sous-groupes nous échappent. Il s'agit surtout de : tête et buste, à leur tour divisibles en : dieux, empereurs, athlètes, courtisans ; édifices et quartiers typiques d'Alexandrie d'Égypte ; couronnes de lutteurs et jeux gréco-romains correspondants.

Un groupe de 15 jetons a été trouvé avec leur boîte dans la tombe d'un jeune homme. Jusque là, il n'était pas facile de leur supposer un usage comme jeu, parce que les dizaines de jetons épars qui avaient été recueillis présentaient des figures semblables et des numéros différents. D'Alexandrie, ce jeu se serait répandu rapidement dans l'aire méditerranéenne ; sa durée serait située entre le I<sup>er</sup> s. av. J.-C. et le III<sup>e</sup> ap. J.-C.

\*\*\*

En plus des jetons déjà examinés, nous devons considérer des objets de provenance romaine (9) qui semblent encore plus anciens (une pièce de Pérouges est datée du II<sup>e</sup> s. av. J.-C. par le style de l'écriture). Il s'agit de tablettes d'ivoire ou d'os de forme rectangulaire, arrondies sur le côté plus court, d'environ 6 x 10 cm. Normalement, ces tablettes portent un chiffre romain et une inscription gravés ; les nombres varient de I à LX. Plusieurs tablettes de ce genre ont été trouvées à Rome, à Pompéi et ailleurs. En particulier, un groupe incomplet de 15 pièces a été découvert à Pérouges en 1887, associé à d'autres pièces de jeu.

Une hiérarchie de valeurs est indiquée non seulement dans la série croissante des nombres mais aussi dans les légendes correspondantes ; on a montré que les chiffres inférieurs correspondent à des inscriptions injurieuses ; les nombres intermédiaires représentent des légendes indifférentes ; les

nombres supérieurs correspondent à des inscriptions favorables. La légende VIX RIDES («tu ris à peine») est intéressante car elle semble indiquer la limite du péril évité. Il n'est guère possible de reconstituer une série entière. Il semble pourtant certain que, dans ce cas aussi, une série et l'autre pourraient présenter des différences significatives.

\*\*\*

Du fait de notre ignorance des règles, on ne peut reconstituer le développement et la transmission de ces jeux dans les différentes civilisations de la Méditerranée, et les conclusions qu'on peut tirer des objets décrits sont nécessairement limitées. On en retire l'impression que si l'on connaissait les règles d'un type de jeu, on pourrait facilement les étendre à un autre cas. Il serait certainement hasardeux de supposer qu'un type unique de jeu se soit transmis de l'Antiquité à nos jours. Mais on peut conclure que les jeux de «cartes», dans le sens plus large de jeu avec des images, existaient en Europe bien avant l'arrivée des naibi.

Ce fait peut avoir quelque relation avec l'origine des tarots. On lit souvent qu'à des objets ordinaires comme les cartes à jouer on aurait réuni, pour former le tarot au XV<sup>e</sup> siècle, des images d'origine bien plus sérieuse, presque sacrée. En étudiant l'usage dans le jeu de divers personnages célèbres – y compris des divinités – de l'Antiquité à la Renaissance, on voit plutôt que, déjà à l'époque classique, les deux niveaux ludique et sacré étaient considérablement mêlés : l'introduction d'un éventuel caractère magico-religieux parmi les objets de jeu ne dut certainement pas attendre l'invention des tarots.

9. Lamer, *loc.cit.*, col. 2026-7. Voir en outre : Carattoli, Brizio, G.F.Gamurrini, *Notizie scavi*, 1887, p. 396-398.

# La Tortue Electrique

## JEUX ANCIENS

Jeux de cartes, marqueurs, livres,  
objets liés à la carte à jouer,

et...

jeux de bistrot, jeux de pions et de parcours,  
jeux d'adresse, magie, cirque, précinéma, etc.

7 rue Frédéric-Sauton — 75005 PARIS

Tél. (1) 43 29 37 08

Ouvert l'après-midi seulement ou sur rendez-vous. Pas de catalogue.