

Les sources du cucù feuilles volantes et textes polycopiés

Franco Pratesi – 24.05.1994

Le principal inconvénient dans la reconstitution de l'histoire du cucù vient de son caractère populaire même, avec des règles locales qui n'ont été fixées que rarement par écrit. On a choisi ici d'explorer la bibliographie italienne du jeu.

Les cartes

Le jeu de cucù est un des rares jeux traditionnels qui exige des cartes spécifiques. L'examen de ces cartes ne permet de tirer aucun indice quant à la manière de jouer. A la place des quatre couleurs habituelles on a ici deux séquences identiques de 20 cartes chacune : en commençant par les valeurs supérieures, on rencontre des cartes figurées, numérotées de XV à XI (Cucù, Bragone, Cavallo, Gatto et Osteria), une série intermédiaire de 10 cartes présentant seulement un numéro d'ordre de X à I, généralement en chiffres romains, et enfin d'autres cartes inférieures elles aussi figurées et sans numérotation: Nulla, Secchia, Mascherone, Leone et Matto. (1) Contrairement à bien des jeux atypiques à la carrière éphémère, le cucù a environ trois siècles d'existence. D'origine peut-être bolonaise, il s'est rapidement diffusé dans une grande partie de l'Italie. Les principaux centres de sa diffusion, outre Bologne, furent Milan, Bari et Gênes. La production n'a pas cessé aujourd'hui, grâce notamment à Masenghini de Bergame, même si le jeu traditionnel est limité aux provinces de Brescia et de Bergame, à quelques contrées précises des Abruzzes et, dit-on, de la Lucanie. Outre la relative longévité du jeu en Italie, il est intéressant de noter qu'il s'est diffusé aussi dans d'autres pays, notamment en Europe du Nord.

Les recueils de règles (les manuels “complets”)

Des recueils “complets”, comprenant les règles des principaux jeux, ont été publiés en Italie également, même s'ils n'atteignent pas la qualité des manuels français et anglais. Certaines séries importantes, toutefois, ne parlent pas du tout du cucù: ainsi les diverses éditions vénitienne et triestine des manuels de l'éditeur Colombo Coen dans la seconde moitié du XIXe siècle; les manuels florentins, plus souvent réimprimés par Salani jusque vers 1930; les éditions milanaise des almanachs et manuels d'Edoardo Sonzogno au XIXe siècle. Que ces éditions soient ici regroupées ne doit pas surprendre: il y avait entre elles des transferts de contenu continus, parfois en totalité. Parmi les divers recueils “complets” de jeux de cartes parus par la suite, la plupart (Fulgi Zaini, Almanacco La Matta, Edizioni SACSE, Garofoli, Ronzoni, Fusi, Carobene) ne traitent pas du cucù, désormais réduit au rang de simple curiosité, au moins à l'échelle nationale. Pourtant, Lenzi cite une quinzaine de titres qui comprennent le cucù. (2) Quand on analyse ces textes, on découvre qu'il ne se réfèrent pas à un jeu unique mais au moins à trois variantes différentes que nous nommerons “coucou”, “cucù traditionnel” et “cucù aux levées”.

Le coucou

On connaît depuis longtemps des variantes du cucù usant de cartes ordinaires (comme le jeu populaire anglais “ranter go round”), qui peuvent avoir précédé l'introduction des cartes spéciales. Ainsi, la série française “Académie universelle des jeux”, qui paraît tout au long du XVIIIe siècle, donne les règles d'un “jeu du coucou” à partir de son édition de 1725. (3) Or les manuels plus anciens établissent une équivalence entre le coucou, le “mécontent” (ou “malcontent”) et le “hère”. Les règles qui accompagnent le jeu de cartes héraldiques de Finé de Brianville (1ère édition 1659) font état de dette synonymie et confirment que le jeu est bien celui du coucou sous un autre nom. Le hère apparaît déjà en 1605 parmi les jeux du futur Louis XIII et la courte scène brochée par le

médecin Héroard ne laisse aucun doute sur la nature du jeu. Le mécontent/malcontent/ maucontent est quant à lui plus ancien encore puisqu'on le trouve cité à partir de 1490. (4)

Plusieurs règles du cucù apparues en Italie à partir de la fin du XIXe siècle décrivent cette version simplifiée, à commencer par le Codice de Perelli jusqu'au traité de Girardi et aux nombreuses réimpressions de l'encyclopédie de Gelli. (5) Cette tradition s'est imposée aussi dans les traités et les dictionnaires des années plus récentes. (6)

Il n'est pas difficile de reconstituer cette variante du "coucou". On y joue en cercle, en commençant avec un nombre déterminé de jetons, généralement trois. On reçoit une carte que l'on peut garder ou échanger avec son voisin; ce dernier est obligé d'échanger sauf s'il a un roi. A la fin d'un seul tour d'échanges, celui à qui reste la carte la plus basse dépose un jeton dans la cagnotte. Celui qui n'a plus de jetons est éliminé et le contenu de la cagnotte va au dernier qui reste en jeu. Ainsi, les gains peuvent être assez importants, alors que les pertes ne sont pas trop graves, rendant le jeu adapté aux ambiances familiales.

Le jeu traditionnel

Le schéma du "cucù traditionnel", où l'on utilise cette fois un jeu particulier, est du même genre, mais la présence des cartes spéciales rend le jeu plus vivant. Notamment, en tenant compte de la valeur séquentielle des cartes et du but du jeu, on constate que cinq cartes privilégiées permettent d'échapper aux échanges et donnent lieu dans certains cas à des pénalités additionnelles. (7) Il faut noter le rôle particulier du fou (Matto), qui est étranger à la séquence: celui qui reste avec lui, paie un jeton, mais selon des règles anciennes il en gagne un si les deux fous sont encore en jeu.

Une description précise du cucù traditionnel apparaît dès 1753 dans les "Capitoli per il giuoco del cucù", insérés dans la première édition du traité bien connu de Bisteghi, (8) où le jeu est dit "inventé comme un vrai divertissement d'une conversation à plusieurs sans amener les joueurs à de périlleux hasards".

Nous sommes ici dans le contexte des jeux "de société", comme la tontine ou celui nommé "andare a passare alla staffetta", jeux typiques du XVIIIe siècle mais d'origine plus ancienne. Le manuel bolognais de Bisteghi dépend en grande partie de textes déjà publiés sur des jeux isolés. Ici aussi, le cucù fut probablement ajouté, après quelques modifications, aux autres jeux grâce aux feuilles volantes déjà imprimées à Bologne. Quand on étudie les documents existants, (9) on peut remonter à l'origine de ces descriptions du cucù traditionnel. Le résultat est intéressant: ce sont les cartiers eux-mêmes qui ont cru utile de propager les règles d'un jeu avec des cartes aussi particulières. Ceci se produisit à Bologne dès 1717, avec la publication des règles par le célèbre cartier "Al Mondo"

- *Dichiarazione del vero giuoco intitolato il Cucu. Si Vende alla Bottega del Mondo, nella Piazzola della Canepa, dove si Fabricha Carte fine d'ogni sorte.* - Bologne, Borzaghi, 1717, feuille volante.

Cinq ans plus tard, un autre cartier bolognais célèbre, «Al Soldato», réimprima le texte:

- *Dichiarazione del vero giuoco intitolato il cucu solo si vendano alla bottega del soldato dove si fabbricano carte da giuoco.* - Bologne, G.B. Bianchi, 1722, feuille volant (Lensi 34). Un exemplaire est conservé à la Biblioteca Comunale de Sienne (C.III.29).

Toujours à Bologne, nous trouvons au moins une réimpression

- *Dichiarazione del vero giuoco intitolato il cucù per Clemente Maria Sassi, Successore del Benacci.* Bologne, s.d. [c. 1735], feuille volante. (10)

Le "cucù traditionnel" fut traité aussi dans certains manuels postérieurs. Dans les manuels milanais du XIXe siècle imprimés par Buccinelli, puis par Bussola, ensuite par Silvestri, le cucù, absent des deux premières éditions en 1807 et 1820, apparaît régulièrement à partir de 1825 et fut aussi inséré parmi les textes «dérivés» comme la minuscule édition Capaccini. (11) Finalement, les manuels milanais imitent ce qui s'était passé à Bologne et de façon encore plus évidente: le jeu

apparaît à partir de 1825 car on était alors en mesure d'insérer (avec quelques allègements, comme pour le rôle du Matto) un texte récemment paru :

- *Vero metodo per imparare il giuoco del cucù. Trovasi vendibile nella Fabbrica delle carte da Giuoco di Ferdinando Gumpfenberg lungo la Corsia del Giardino.* - Milan, Tip. Carlo Dova, 1824, 12 p. (Lensi 104). (12)

On a l'impression qu'aucune description valable de ce jeu de vieille tradition n'aurait été publiée sans l'intervention des cartiers. Par la suite, comme on l'a vu, la version simplifiée du coucou prend finalement sa place dans tous les manuels avec le début du XXe siècle.

Toutefois, certaines contributions plus récentes dues à des passionnés du jeu méritent l'attention. Ainsi nous devons à maître Di Pancrazio, de Teramo, une description écrite des règles du cucù traditionnel, tel qu'il est pratiqué encore aujourd'hui dans les Abruzzes. L'amusant frontispice du texte polycopié - et diffusé en 1962 à très peu d'exemplaires - rapporte ce qui suit:

- *Regia et Imperiale / REGULA / de lo Dilettevole Joco de lo Cucù / come se joca ne la città di Campli / et suo contado / compilata su consultatione de li gentilissimi signori / Joanni R. Sorgi G.M.C., Jufeppe F. Michilli A.G.L., Ju /feppe Farina Q.B.C., Antonio di Felice C.C., Luigi Bar / balato G.A., Vincenzo G. Genovesi C.B. et multi altri / et difattefe le opinioni in contrario del gentilissimo / signor Riccardo Valerii M.C.P. / per Marino Di Pancrazio Q.S.M.I. / a lo scopo edificante di mostrare a li giovani et a l' imperiti come qualmente quefto joco non debbafi giocare / perocché prohibito / con licentia, pertanto, de li signori superiori / et particolariter del signor Queftore di Teramo (quello / oggi in Sardinias trasferito) cui lo joco steffo fue pé / quafitombola gabellato - Imprensa ne la regia città di Campli / per li tipi de la Lexicon 80 / Cum Privilegio / MCMLXII.*

Ce texte, aimablement mis à la disposition de l'auteur, a été signalé aussi dans un article de Lucio Del Paggio, "Il gioco del cucù", paru dans *Campli* 72, un opuscule consacré aux traditions locales. A part quelques nuances de détail, les règles ne sont pas très différentes de celles transcrites depuis deux siècles. Une particularité qui rend le jeu des Abruzzes plus "périlleux" est la possibilité de revenir dans le jeu après avoir épuisé ses jetons initiaux en payant une quote-part croissant de façon géométrique. Mais on ne peut parler d'un jeu de hasard: l'ambiance est ici encore familiale et, à Campli et à Montorio al Vomano dans la province de Teramo, le jeu est traditionnellement associé aux fêtes de Noël.

Le cucù "aux levées"

En Lombardie, la fortune du jeu semble toutefois s'être récemment associée à des formes locales de "cucù aux levées". Déjà, dans le *Vero metodo...* de 1824, il est dit qu'en plus du cucù traditionnel "ce jeu peut se jouer de plusieurs façons, à savoir par équipes, au trionfo, au spizzichino, etc. ; mais cela est habituel dans diverses provinces d'Italie". Ce n'est que dans ces dernières années que les règles du jeu de levées ont été publiées, comme celles contenues dans un excellent manuel de jeux de cartes et celles dues à un joueur passionné de Bergame. (13)

Pourtant, ces descriptions laissent subsister encore certains détails obscurs. La base commune entre ces variantes, qui se distinguent l'une de l'autre par le décompte des points attribués aux cartes, est l'obligation de répondre aux Numeri (les 20 cartes portant des chiffres romains de I à X) ou aux Figure (les 20 autres, où seules comptent celles qui sont numérotées de XI à XV et parfois le Leone).

Comme d'habitude dans les jeux de ce genre, le joueur qui a mis sur la table la carte la plus forte remporte la levée et rejoue pour la suivante; la partie se termine quand on atteint un nombre de points déterminé à l'avance.

Si l'on recherche les origines de ces règles écrites, ou au moins des textes antérieurs, nous tombons à nouveau sur des feuillets fournis par les cartiers ! Encore aujourd'hui, Masenghini joint à ses jeux de cucù un feuillet de ce type qui donne la règle pratiquée dans les lieux indiqués plus haut.

Déjà entre les deux guerres, un feuillet portant des règles très semblables accompagnait les jeux de Solesio (14)

- *Gioco del Cucco*. Génes, Faustino Solesio, c. 1929, feuille volante.

Conclusion

Les textes ayant le cucù comme seul sujet sont peu nombreux et de diffusion limitée: opuscules, feuilles volantes, polycopiés. Malgré cela, ils se révèlent indispensables pour reconstituer l'histoire du jeu et la diffusion de ses variantes principales. Quand on peut retrouver le cucù dans les nombreux recueils "complets" qui donnent les règles des jeux de cartes, il s'agit souvent d'une dérivation partielle. En particulier, si nous n'avons pas ces textes isolés, nous serions embarrassés pour associer les cartes spécifiques du cucù à un jeu qui, dans la grande majorité des sources, ne correspond qu'à une variante jouée avec des cartes ordinaires.

Notes

- (1) Voir aussi l'article de Robert Thissen, «Cuccù, gambio, gnau, killekort...: une étrange parenté italo-scandinave», *AdT*, n° 10, juillet 1981, p. 12-17.
- (2) G. Dossena, *Giochi di carte italiani*, Milan, Oscar Mondadori, 1984; A. Lensi, *Bibliografia italiana di giochi di carte*. Florence, 1892, réimpression mise à jour par D.Silvestroni et G.Dossena, Ravenna, Longo, 1985 (cité ici sous Lensi).
- (3) Voir Th. Depaulis, *Les Loix du Jeu*, Paris, Cymbalum Mundi, 1994, n°61 et l'index des jeux. Du même auteur, "Quand le cuccù est mécontent", *AdT*, n° 11, oct. 1981, p. 23-24.
- (4) Je remercie Thierry Depaulis de m'avoir apporté toutes ces précisions, pour la plupart inédites.
- (5) G. Perelli, *Codice dei giochi di società*, Milan, Cioffi, 1894; E. Girardi, *Il libro dei giochi*, Milan, Sonzogno, [1905] (Biblioteca del Popolo, n° 385), réédité à de nombreuses reprises - avec une plus grande fidélité au contenu - sous le titre *I giochi con le carte*. J. Gelli, *Come posso divertirmi? Piccola enciclopedia di giochi mossi e tranquilli da eseguirsi in città e in campagna*, Milan, Hoepli, 1901, où le cucù est le premier du groupe B (jeux de cartes sans banque); le texte se retrouve sans changement dans les multiples rééditions.
- (6) Il faut citer au moins l'encyclopédie *Giochi di carte*, vol. I, Milan, Librex, 1969, et le texte original figurant dans A. Castelli, *Viaggio curioso nel mondo delle carte*, Milan, Fabbri, 1975. Pour les dictionnaires, citons celui consacré aux jeux: *Il gioco e gli sport*, Bologne, Zanichelli, 1960, ainsi que S.Battaglia, *Grande Dizionario della Lingua Italiana*, Turin, UTET, 1964.
- (7) Ainsi, celui qui a l'auberge (Osteria) peut être poussé à accepter l'échange proposé du fait de la menace d'avoir à payer pour le voisin si celui-ci a le Nulla; le possesseur du chat (Gatto) crie "miaou" (en italien "gnau", d'où le nom de cette carte dans les variantes danoises et norvégiennes: gnau), et le voisin qui demande l'échange doit mettre un jeton à la cagnotte; le Cavallo fait sauter l'échange au joueur suivant; le Bragon se fait payer un jeton; le Cucù n'inflige aucune pénalité: son détenteur, s'il refuse l'échange, prononce l'onomatopée "coucou" qui a donné son nom au jeu.
- (8) R. Bisteghi, *Il giuoco pratico o sieno capitoli diversi che servono di regola ad una raccolta di giochi più praticati nelle conversazioni d'Italia*, Bologne, Giovanni Gottardi, 1753 ; le cucù est présent aussi dans les éditions suivantes.
- (9) Outre Lensi, qui cite l'édition de 1722, je me suis servi du catalogue collectif *Il Magnifico Apparato*, Bologne, Clueb, 1982.
- (10) Sur la base de certains documents imprimés par le même Sassi, "imprimeur de la cour", on peut suggérer une datation autour de 1733-40, même si l'intervalle peut être plus large.
- (11) *Il giuocatore nella sala di conversazione che istruisce sul tarocco, all'ombra, al tressette, alla bazzica, sul giuoco degli scacchi, del bigliardo, della dama, e del cucù. Terza edizione corretta e*

migliorata, Milan, Vincezo Abele Bussola, 1825 ; 4e éd., Milan, Silvestri, 1838; 5e éd., Milan, Silvestri 1848. *I giuochi colle carte*, Rome, Capaccini, c. 1895.

- (12) Réimprimé par Vito Arienti avec un jeu de cucù et dans la brochure *Arienti Solleone Carte*, n° 3, octobre 1981.
- (13) Respectivement: E. Fantini, C.E. Santelia, *I giochi di carte*, Milan, Rizzoli, 1985, et G. Arduino, “Regole per ben giocare al cucù e allo zifuli”, paru dans *Arienti Solleone Carte*, n° 6, octobre 1984, p. 38-40. Dans ces variantes, le Matto n’a pas de rôle particulier mais est simplement la carte la plus basse. Inversement, le Leone devient la figure la plus haute; cette vingtième carte est considérée en Lombardie comme représentant Brescia, alors que, dans les Abruzzes, elle a traditionnellement une signification moins noble.
- (14) D’après le timbre des cartes, deux dates sont possibles: 1929 et 1946, Je dois cette information, ainsi que d’autres sur les jeux nordiques et la copie du feuillet de Solesio à Anthony Smith (Cheltenham).



Figure 1 – Carte du jeu de Gumpfenberg, 1846.