



Que racontent les rois, les dames et les valets de nos jeux de cartes ?

David, Judith, Charlemagne, Rachel, César... Ces noms se cachent dans chaque jeu de cartes français. Venues d'Égypte par les marchands de Méditerranée au XIV^e siècle, les cartes à jouer se transforment en France : on y invente les enseignes cœur, carreau, trèfle et pique, puis on donne aux figures des noms tirés de la Bible, de l'Antiquité et des romans de chevalerie. Tour à tour objet de passion, de condamnation par l'Église et de propagande politique, le jeu de cartes raconte un monde où religion, pouvoir et culture populaire se mêlaient. Le Musée français de la Carte à jouer d'Issy-les-Moulineaux en conserve la mémoire.

1. Un voyage depuis l'Orient

Les marchands européens découvrent les cartes au XIV^e siècle dans le sultanat mamelouk d'Égypte. Ces jeux comptent quatre enseignes : coupes, deniers, épées et bâtons de polo. Le mot arabe *nā'ib*, « lieutenant », a donné *naïpe* en espagnol. Dès les années 1370, les cartes sont attestées en Catalogne, en Italie et en Provence.

Un jeu parti d'Égypte, adopté par l'Europe chrétienne, puis rebaptisé avec des héros juifs, grecs, romains et francs.

2. L'invention française

Vers 1480, les cartiers français créent les enseignes cœur, carreau, trèfle et pique, plus simples à imprimer au pochoir. Elles s'imposent dans le monde entier. En 1392, les comptes du roi Charles VI mentionnent déjà l'achat de jeux peints par Jacquemin Gringonneur.

3. Des figures aux noms célèbres

- Rois : David (pique), Charles (cœur), César (carreau), Alexandre (trèfle)
- Valets : Ogier, La Hire, Hector, Lancelot
- Ces noms, apparus à la fin du Moyen Âge, sont fixés dans le « portrait de Paris »

Le roi de pique est un roi d'Israël, la dame de cœur une héroïne juive : la Bible est entrée dans les salles de jeu.

4. Les dames, héroïnes oubliées

Les quatre dames portent des noms de femmes fortes. Judith (cœur) est l'héroïne biblique qui sauve son peuple en tuant le général Holopherne. Rachel (carreau) évoque l'épouse de Jacob. Pallas (pique) est la déesse grecque de la sagesse. Argine (trèfle) serait l'anagramme de *regina*, « reine » en latin.

LE SAVIEZ-VOUS ?

En l'an II (1793), des cartiers révolutionnaires remplacent les rois par des « Génies », les dames par des « Libertés », les valets par des « Égalités », et les as par des « Lois ».

5. Chronologie

XIV^e s. — Les cartes arrivent d'Égypte en Europe.

1392 — Charles VI achète des jeux peints par Gringonneur.

Vers 1480 — Invention des enseignes françaises.

Fin XV^e s. — Les figures reçoivent des noms.

An II (1793) — Jeux révolutionnaires sans rois ni reines.

2023 — Fermeture de l'usine de cartes de Saint-Max (Lorraine).

6. Entre péché et patrimoine

Longtemps, l'Église et les autorités condamnent les jeux de hasard, souvent interdits les jours de fête. Les cartes survivent pourtant à toutes les interdictions et à tous les régimes. Au Musée français de la Carte à jouer d'Issy-les-Moulineaux, elles racontent aujourd'hui une histoire culturelle faite d'emprunts et de métissages.

QUESTIONS FRÉQUENTES

D'où viennent les cartes à jouer ?

D'Orient : les Européens les découvrent au XIV^e siècle en Égypte mamelouke.

Qui est le roi de pique ?

David, roi d'Israël selon la Bible.

Qui sont les dames ?

Judith (cœur), Rachel (carreau), Pallas (pique) et Argine (trèfle).

Qui est La Hire, valet de cœur ?

Étienne de Vignolles, capitaine et compagnon d'armes de Jeanne d'Arc.

Les cartes ont-elles changé à la Révolution ?

Oui : rois et reines sont remplacés par des Génies et des Libertés.

Où découvrir cette histoire ?

Au Musée français de la Carte à jouer, à Issy-les-Moulineaux.