



L'essentiel du chapitre 1 : l'origine des cartes à jouer

Aux origines :

- Les **jeux de société** se développent en **Asie** au cours du **premier millénaire**
- La **Chine** invente **les cartes** au **Xème siècle**
- Les cartes arrivent en **Egypte** au **XIIème siècle** grâce aux **conquêtes arabes** qui s'étendent jusqu'en Inde
- Au **XIIIème siècle** les **Mamelouks** qui ont pris le pouvoir en Egypte, dessinent de **magnifiques cartes enluminées**
- Vers **1360**, les cartes Mamelouks arrivent en **Europe** via les relations commerciales et les conquêtes

L'essor du jeu en Europe

- Les **européens** commencent la fabrication de **cartes enluminées** au début du **XVème siècle**
- La découverte de la **xylographie** en Allemagne au **XIVème siècle** va **accélérer** la production de jeux
- En France, c'est à **Lyon, Rouen et Paris** que sont fabriqués un très grand nombre de jeux, qui sont exportés en masse

La structure du jeu

- Le jeu de cartes a conservé sa structure initiale composée de **quatre séries de dix cartes à points et trois figures**
- Chaque pays utilise ses propres figures, mais la **France** est la première à utiliser le personnage de la **reine**
- Les quatre couleurs diffèrent également selon les pays. On trouve les **enseignes latines, allemandes et françaises**
- Ce sont les **cartes françaises** qui se généralisent dans **le monde**

Symbolisme

- Les cartes évoquent le **calendrier grégorien** : nombre de mois, semaines, jours, saisons...
- Les quatre couleurs ont de nombreuses correspondances : les **éléments**, les **vertus cardinales**, les **points cardinaux**, les **évangélistes**...
- Les enseignes latines font directement référence à la **société médiévale** et aux ordres qui la composent : **le tiers-état, la bourgeoisie, le clergé et la noblesse**

