L’Écarté traditionnel

Règles, disposition de la table, usages et étiquette
Synthèse historique sourcée

Cette synthèse rassemble les principaux usages attestés de l’Écarté au XIXe et au début du XXe siècle. Elle distingue le noyau commun du jeu des conventions propres à certains milieux français ou britanniques. Les références [1] à [4] renvoient à la bibliographie finale.

Les quatre sources principales sont un traité bilingue franco-britannique publié à Londres en 1824, l’Encyclopédie des jeux de cartes de Jean Boussac (1896), le code de clubs reproduit dans Hoyle’s Games Modernized (1909) et l’article « Écarté » de l’Encyclopædia Britannica (1911).

En bref : deux joueurs, 32 cartes, cinq cartes chacun, donne par paquets de 2 et 3 ou de 3 et 2, onzième carte retournée pour l’atout, phase de proposition et d’écart, cinq levées, ordre Roi > Dame > Valet > As > 10 > 9 > 8 > 7, et partie généralement jouée en cinq points.

1. Cadre historique

L’Écarté est un jeu à deux de formation moderne. L’Encyclopædia Britannica de 1911 le dit probablement apparu dans les salons parisiens au premier quart du XIXe siècle et le présente comme un développement de l’ancienne Triomphe. Le traité de 1824 se donne pour objet le jeu pratiqué dans les cercles de Londres et de Paris et reproduit un « Traité de l’Écarté […] tel qu’il se joue dans la bonne société ». [1][4]

Les règles ne sont pas absolument uniformes d’une époque ou d’un pays à l’autre. Les pénalités, certaines formules d’étiquette et la manière de marquer présentent des variantes. En revanche, la structure essentielle du jeu est remarquablement stable dans les sources. [1][2][3][4]

Noyau commun

- Deux joueurs, avec des pratiques de « rentrants » lorsque plusieurs personnes veulent participer successivement.
- 32 cartes : 7, 8, 9, 10, As, Valet, Dame, Roi dans chaque couleur.
- Ordre des cartes : Roi, Dame, Valet, As, 10, 9, 8, 7.
- Cinq cartes à chaque joueur, par 2 + 3 ou 3 + 2.
- Onzième carte retournée pour déterminer l’atout ; le reste forme le talon.
- Écart négocié : le non-donneur propose ; le donneur accepte ou refuse.
- Cinq levées avec obligation de fournir et de gagner la levée si possible.
- Partie à cinq points comme norme la plus largement attestée ; Boussac signale aussi une partie « sèche » à sept points. [2]

2. Matériel et disposition de la table

Deux jeux alternés

L’usage de deux jeux de 32 cartes est ancien. Le texte français reproduit en 1824 recommande deux jeux alternés, l’un pouvant être « taroté » ou autrement distingué ; Boussac conseille également deux jeux aux revers nettement différents. Pendant que l’un sert à la donne, l’autre peut être mêlé pour le coup suivant. [1][2]

Talon à droite, écarts à gauche

La convention de table la plus précise concerne le donneur. Le traité de 1824 place le talon à sa droite. Boussac formule explicitement la règle : « le talon se place à la droite de celui qui donne, et les écarts à gauche », afin d’éviter les mélanges et de rappeler le tour de donne. [1][2]

Le traité de 1824 place aussi le jeu complet qui n’est pas utilisé à gauche du donneur. Si l’on emploie deux jeux, il faut donc garder nettement séparés le second jeu et les cartes écartées. [1]

Les sources principales consultées ne prescrivent pas une orientation géométrique des piles (verticale ou horizontale), ni une position unique de la retourne par rapport au talon. Ce qui est historiquement bien attesté est la disposition relative : talon à droite du donneur, écarts à gauche, retourne visible comme indicateur d’atout.



Le schéma est vu depuis le donneur. La zone centrale des levées est une représentation pratique : les textes décrivent le jeu des cartes mais ne fixent pas un dessin réglementaire de la table.

3. Premier donneur et donne

Détermination du premier donneur

Dans le texte français du traité de 1824, chaque joueur coupe et découvre une carte ; celui qui a découvert la carte supérieure a la donne. Boussac donne la même règle et précise qu'en cas d'égalité on recommence. Le code de clubs reproduit par Hoffmann est sans ambiguïté : « the player who cuts the highest Écarté card deals ». [1][2][3]

L'ordre de supériorité de l'Écarté est : Roi > Dame > Valet > As > 10 > 9 > 8 > 7. Hoffmann donne d'ailleurs un exemple où un Valet battant un As attribue la donne. [3]

> Note sur la source de 1824. La traduction anglaise placée au début du même volume emploie l'expression « highest whist card », alors que le texte français reproduit ensuite parle de la carte supérieure et énumère l'ordre propre à l'Écarté. Les codes ultérieurs de clubs tranchent explicitement en faveur de la plus forte carte d'Écarté. [1][3]

Distribution

Le donneur sert d'abord son adversaire, puis lui-même. Il choisit l'un des deux rythmes suivants et le conserve pendant la partie. [1][2][3][4]

3 puis 2	2 puis 3
Adversaire : 3 Donneur : 3 Adversaire : 2 Donneur : 2	Adversaire : 2 Donneur : 2 Adversaire : 3 Donneur : 3

Après les dix cartes, le donneur retourne la onzième : sa couleur devient l'atout. Les 21 autres cartes forment le talon. Si la retourne est un Roi, le donneur marque un point. [1][2][3][4]

La donne passe ensuite alternativement d'un joueur à l'autre. La position du talon et des écarts change donc de côté avec le donneur. [2][3]

4. Proposition et écart

Le non-donneur examine sa main en premier. S’il la conserve, il joue sans écarter. Sinon il propose un échange. Le traité français de Boussac relève des formules telles que « Je propose » ou « Si Monsieur veut ». En cas d’acceptation, le donneur répond traditionnellement « Combien ? ». [2]

Déroulement d’un écart accepté

- Le non-donneur indique combien de cartes il veut remplacer et les pose face cachée.
- Il reçoit le même nombre de cartes depuis le talon.
- Le donneur peut à son tour écarter et compléter sa main.
- Chaque joueur revient à cinq cartes.
- Une nouvelle proposition peut être faite tant qu’il reste des cartes ; le donneur garde le droit d’accepter ou de refuser.

Les cartes rejetées doivent rester séparées du talon et ne peuvent plus être consultées. Boussac les place à gauche du donneur ; le code de clubs de 1909 exige qu’elles soient posées face cachée et séparées du talon. [2][3]

Autorité et refus

Si le non-donneur joue sans proposer, il joue d’autorité. Si le donneur refuse la première proposition, il engage de manière comparable sa responsabilité. Dans l’un ou l’autre cas, celui qui a pris cette décision doit faire au moins trois levées ; s’il échoue, l’adversaire marque deux points au lieu d’un. [2][3][4]

Cette majoration ne transforme pas une vole en trois points : sans point de Roi, la marque maximale d’une donne reste deux. Avec un Roi marqué, trois points peuvent être obtenus dans la même donne. [2][3]

5. Jeu de la carte

Le non-donneur entame la première levée. Le gagnant de chaque levée entame la suivante. Il y a cinq levées par donne. [1][2][3][4]

Ordre

Rang	1	2	3	4	5	6	7	8
Carte	Roi	Dame	Valet	As	10	9	8	7

Obligations de jeu

- Fournir : si le joueur possède la couleur demandée, il doit la jouer.
- Monter : s’il possède dans cette couleur une carte capable de gagner la levée, il doit la jouer.
- Couper : s’il n’a pas la couleur demandée mais possède de l’atout, il doit couper ; l’atout gagne alors la levée.
- Défausser : s’il n’a ni la couleur demandée ni atout, il peut jouer une autre couleur.

Boussac nomme renonce le fait de ne pas fournir ou de ne pas couper lorsque c’est obligatoire, et sous-force le fait de jouer une carte inférieure alors qu’une carte de la couleur permettrait de gagner. Le code de clubs résume le principe : le second joueur doit fournir s’il le peut et doit gagner la levée s’il en a les moyens. [2][3][4]

Le Roi d’atout

Le Roi retourné vaut un point au donneur. Le Roi d’atout détenu en main vaut également un point, à condition d’être annoncé dans les délais prévus par le code utilisé. Boussac exige l’annonce avant que la première carte ne soit effectivement jouée ; le code de clubs permet quelques cas particuliers lorsque le Roi est lui-même la première carte. [2][3]

6. Marque et fin de partie

La norme la plus largement attestée est la partie en cinq points. Le traité de 1824, le code de clubs de 1909 et la Britannica de 1911 donnent cinq points. Boussac précise qu’on joue ordinairement en cinq points et mentionne également la partie « sèche » à sept points. [1][2][3][4]

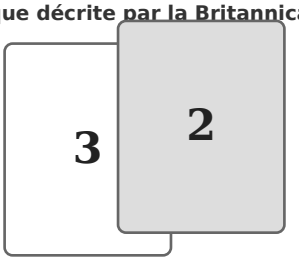
Points d’une donne

Événement	Marque
Roi retourné par le donneur	1 point
Roi d’atout annoncé en main	1 point
3 ou 4 levées : le point	1 point
5 levées : la vole (ou volte)	2 points
Jeu d’autorité sans 3 levées	2 points à l’adversaire
Premier refus du donneur sans 3 levées	2 points au non-donneur

Marque matérielle

Boussac indique que les points se marquent ordinairement avec des jetons et préfère ceux-ci aux cadrans-marques. La Britannica décrit une autre méthode, courante dans les manuels britanniques : un 3 face visible et un 2 posé dessus, que l’on décale pour faire apparaître le nombre de points. [2][4]

Marque décrite par la Britannica (3 + 2)



On décale les cartes pour faire apparaître 1 à 4 points.

Partie liée

Boussac décrit aussi la partie liée : il faut gagner deux manches, avec une belle si les deux premières sont partagées. Le traité de 1824 mentionne de même le jeu en « rubbers ». [1][2]

7. Étiquette et usages sociaux

Mélanger et couper

Les deux joueurs disposent traditionnellement de droits précis sur le mélange. Boussac insiste sur le droit de l’adversaire à mêler le jeu du donneur, et le code de clubs reconnaît à chacun le droit de mélanger les deux paquets, le donneur ayant le dernier mélange. La coupe doit être franche et respecter un minimum de cartes dans chaque paquet. [2][3]

Revanche

Boussac formule une règle de savoir-vivre : le gagnant ne doit pas refuser la revanche ; le perdant peut choisir de ne pas la demander, et insister lorsqu’il ne la souhaite pas est de mauvais ton. [2]

Rentrants et cul-levé

L’Écarté reste un jeu à deux, mais les sociétés pouvaient organiser une rotation. Boussac décrit le cul-levé : le gagnant reste en place et le perdant cède son siège à un « rentrant ». Le texte de 1824 atteste également l’existence de rentrants et l’emploi de cette expression, avec des modalités pouvant dépendre de la convention du groupe. [1][2]

La galerie : usages divergents

Les sources ne donnent pas une règle sociale unique. Boussac exige en principe une galerie muette, sans gestes ni conseils spontanés ; si un joueur demande un conseil, il doit être donné sans renseigner l’adversaire sur la difficulté rencontrée. La Britannica décrit toutefois un usage français où des spectateurs pariant sur la partie peuvent conseiller en désignant la carte à jouer. Il faut donc comprendre ces pratiques comme des usages de milieux ou d’époques différents, non comme une règle universelle. [2][4]

8. Synthèse des conventions les mieux attestées

Élément	Convention traditionnelle	Niveau d’attestation
Paquet	32 cartes, du 7 au Roi	Commun aux sources
Ordre	Roi > Dame > Valet > As > 10 > 9 > 8 > 7	Commun aux sources
Premier donneur	Tirage/coupe ; plus forte carte d’Écarté	Très fortement attesté après nuance 1824
Donne	3 + 2 ou 2 + 3, ordre conservé	Commun aux sources
Atout	11e carte retournée	Commun aux sources
Talon	À droite du donneur	Attestation française et anglo-française
Écarts	À gauche / côté opposé au talon, face cachée	Fortement attesté
Orientation des piles	Verticale ou horizontale non prescrite	Aucune prescription trouvée
Jeu	Fournir et gagner la levée si possible ; couper si nécessaire	Commun aux codes
Score	5 points ; variante 7 points chez Boussac	5 points = norme dominante
Deux jeux	Usage traditionnel avec dos distincts	Attesté dès 1824

Pour une restitution visuelle fidèle, les conventions les plus caractéristiques sont donc : deux mains opposées, talon à droite du donneur, écarts à gauche, retourne visible, et inversion de cette disposition lorsque la donne change. L’orientation verticale ou horizontale des piles peut être choisie librement sans contredire les sources consultées.

9. Bibliographie

Les références sont classées chronologiquement. Les liens permettent de consulter les reproductions utilisées.

[1] Anonyme. A Treatise on the Game of Ecarté, as Played in the First Circles of London and Paris. Translated from the French, with Additions, by an Amateur. London, James Harding, 1824. Le volume reproduit aussi le Traité de l’Écarté, contenant les règles de ce jeu, tel qu’il se joue dans la bonne société. Reproduction numérisée.

[2] Jean Boussac. Encyclopédie des jeux de cartes : jeux de combinaisons, de ruse, de hasard, patiences, etc., 1896. Numérisation issue de la Bibliothèque nationale de France. Reproduction consultée.

[3] Professor Hoffmann (Angelo Lewis), éd. Hoyle’s Games Modernized, édition révisée par Ernest Bergholt, London, George Routledge and Sons, 1909. Chapitre « Écarté », reproduisant le Club Code attribué à Cavendish. Project Gutenberg.

[4] Encyclopædia Britannica, 11e édition, 1911, article « Écarté ». Wikisource.

Méthode. Lorsqu’un point est concordant dans plusieurs sources, il est présenté comme convention forte. Lorsqu’un texte diverge ou décrit un usage local, la divergence est signalée. Les prescriptions concernant la disposition de la table sont limitées à ce que les textes formulent effectivement.