



Même s'il n'a pour ainsi dire jamais joué au Scrabble, **Jean Rime** a toujours été attiré par le monde des lettres et par les jeux de mots. Étudiant en littérature et en linguistique françaises à Fribourg, il s'intéresse aussi aux arts, à la philosophie, à l'histoire culturelle: en fait, à tous les langages de la société. Durant plusieurs années, il a orienté ses recherches personnelles sur l'oeuvre d'Hergé.

## Jass: sport national et helvétisme hollandais !

Alors que le scrabble est un jeu international, le *jass*, passe-temps obligé des longues soirées de février qui ont vu bourgeonner le *Scrabblophile* printanier, est souvent revendiqué comme un sport typiquement suisse. C'est en tout cas ce que clame haut et fort Heinrich Koch dans son manifeste iconolâtre *Der Jass* publié à Saint-Gall en 1891: «Le jass, envoie-t-il, est le sport national des Suisses et doit être consacré comme tel par le Conseil fédéral dans un 'Appel au peuple' spécial<sup>1</sup>.» En pamphlétaire trublion, il impose ce jeu de cartes comme le meilleur moyen d'éducation politique, et exige qu'il soit enseigné dans les écoles et dans les universités du pays, où il devrait d'ailleurs, selon lui, être élevé au règne de science, et devenir l'objet d'étude de fort sérieux «séminaires jassologiques»... Rebelote, certes plus raisonnable, au début du XX<sup>e</sup> siècle: helvétique, le *jass* le reste bel et bien dans l'opuscule de Jean-Nicolas Ramstein, *Règlement du jeu national «Le Jass»*, édité en allemand puis traduit en français, un ouvrage qui restera, pour plusieurs décennies, une référence en la matière.

Il n'est pas étonnant, dès lors, que le nom de ce jeu soit vénéré comme

un archétype d'helvétisme. Écrit *jass* ou *yass* (deux graphies autorisées par l'ODS), voire, sous une forme archaïque et agglutinée, *lias* ou *liasse*, il est apparu relativement tard dans la langue française: il n'est attesté, par écrit, qu'à partir des années 1890, à peine une cinquantaine d'années après les premières occurrences repérées du mot suisse allemand dont il est l'emprunt transparent. Mais le mot est sans doute plus ancien, et date au moins du XVIII<sup>e</sup> siècle, en tout cas en Suisse alémanique, puisque un protocole du Conseil de Schaffhouse du 21 novembre 1796 mentionne le verbe *jassen*.

Et pourtant, malgré les apparences, le *jass* n'est pas un jeu d'origine suisse: il a été emprunté aux Hollandais par des soldats mercenaires avant d'être diffusé aux quatre coins de notre pays. Le nom du *jass*, lui non plus, n'est pas vraiment suisse. Dans les pays néerlandophones, *Jas* est un diminutif de *Jasper* (notre Gaspard); c'est un nom que l'on trouvait dans des comédies hollandaises, en particulier aux XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles. Aux cartes, *jas* devient le nom du valet de la couleur atout. Cette évolution sémantique s'explique peut-être par le statut ambigu

<sup>1</sup> «Der Jaß ist das Nationalspiel der Schweizer und muß vom h. Bundesrat als solches in einem besonderen 'Aufruf an das Volk' geweiht werden.» Heinrich Koch, *Der Jaß. Freunden und Feinden des edeln Spiels*, Saint-Gall, 1891, p. 52.

<sup>2</sup> Comme l'allemand *Bauer*, *boer* signifie « paysan ». À l'instar du valet, il désigne, dans l'imaginaire social où le jass est né, une figure inférieure au roi et à la reine. Il est à signaler que *Bauer* ne s'applique aux cartes que pour le valet atout. Dans les autres cas, l'allemand emploie le mot *Bube*.

<sup>3</sup> En allemand, *Bock* signifie « bouc », mais, en Suisse, il peut prendre différentes acceptions. Il désigne aussi, entre autres, une certaine pièce de monnaie : cette signification, liée à une idée de valeur comme une carte *bock*, serait-elle à l'origine de l'emploi du mot au jass ? Cela dit, l'heureux détenteur de cartes fortes peut aussi chinder, c'est-à-dire feinter pour ne pas montrer son avantage. Ce verbe attesté en français dès 1861 est dérivé de l'allemand *schinden* (faire de l'épate, gagner du temps), et son usage s'est élargi, au point de devenir en Suisse romande un synonyme de *pougnier* (un autre helvétisme agréé au Scrabble), sens auquel il est reconnu dans l'ODS, sous les deux graphies *chinder* ou *schinder*.. Son déverbal le *chinde* s'emploie pour désigner une anti-sèche.

du farceur au théâtre : asservi socialement à des personnages plus élevés dans la hiérarchie sociale traditionnelle (comme le valet est au service du roi et de sa dame), l'Arlequin du Nord se révélait sans doute plus malin qu'eux, donc plus fort. Quoi qu'il en soit, le nom a fait mouche, et *jas* a peu à peu désigné le jeu lui-même. Aujourd'hui, en Hollande, *jasser* (helvétisme accepté par l'ODS) se dit *klaverjassen*, où *klaver(en)* désigne la couleur trèfle.

Sans entrer dans le détail des règles certainement connues de tous les scrabbleurs de par chez nous, rappelons qu'une partie de jass se constitue d'une succession de tours où chaque joueur abaisse une carte dans l'espoir de ramasser celles de ses adversaires : c'est ce que l'on appelle une levée ou un pli, mot qui se féminise couramment en *plie* dans les cantons romands et dans certaines régions de France. Un système de points régit la valeur des cartes, et une couleur l'emporte sur les autres : l'atout. Dans cette couleur, déterminée de diverses façons selon la variante du jass envisagée, la carte la plus forte est le valet : c'est, nous l'avons vu, la signification même du mot néerlandais *jas*. Cette carte est alors appelée le *bour* (accepté au Scrabble avec ou sans *e* final). Ce mot est voisin de l'allemand *Bauer* ou de ses variantes dialectales *Bur*, *Pur*, etc., mais il est aussi à rapprocher, indirectement, du néerlandais *boer* (prononcé *bour*), que les Hollandais emploient encore, aux cartes, dans le mot composé *troefboer* : valet atout<sup>2</sup>.

La carte la plus forte après le bour est le neuf atout. On la nomme le *nel* ou *nell* (seule orthographe admise par l'ODS), un substantif qui

provient du suisse allemand *Nell*, lui-même emprunté au néerlandais *nel*. L'histoire de ce mot est étonnante : il s'agit d'une aphérèse (c'est-à-dire d'une abréviation par suppression du début d'un vocable) de *menel*, un nom apparenté – on ignore comment exactement –, à *manille*, qui est, lui, transposé directement de la langue de Molière. Attesté en France dès la fin du XVII<sup>e</sup> siècle, *manille* désigne originellement une carte maîtresse dans plusieurs jeux : hombre, hoc, quadrille, avant de devenir par métonymie, à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, le nom d'un jeu. Le mot est né d'une altération de *malille*, « neuf de carreau », substantif emprunté à l'espagnol *malilla*, « seconde carte maîtresse dans certains jeux de carte ». C'est le diminutif de *mala*, « méchante, malicieuse ». Selon le *Dictionnaire historique de la langue française* dirigé par Alain Rey, l'application de cet adjectif à une carte à jouer « vient de ce que cette carte, ordinairement l'une des moindres en valeur, peut devenir l'une des plus puissantes quand sa couleur est atout ».

Si remporter des plies grâce au bour, au nell ou à d'autres cartes *boc* ou *bock*<sup>3</sup> est une manière de gagner des points, il est aussi possible d'en glaner en faisant des annonces. L'une d'entre elles a droit à un traitement lexical de faveur : le *stöck* ou *steuc*, mariage du roi et de la dame atouts. Le mot vient du suisse allemand *Stock*, qui peut avoir le même sens que notre *stock* de marchandises, mais qui, par spécialisation, désigne aussi le talon d'un jeu de cartes, c'est-à-dire le stock de cartes non distribuées. Dans certaines variantes du jass, la couleur atout est définie par la première carte soulevée dans



*Les joueurs de cartes, 181,5 x 134 cm  
Paul Cézanne, Huile sur toile, 1891*

ce talon : par métonymie, *Stock* désigne alors l'atout lui-même ; le *stöck*, quant à lui, avec *Umlaut*, se comprend étymologiquement comme un couple d'atouts (pluriel *Stöcke*). L'expression s'est tellement répandue que *stöck* est devenu un synonyme de *jass*<sup>4</sup>, et le verbe dérivé *stöcker* un équivalent de *jasser*.

Au-delà des règles de base, l'exploration du jass, véritable jungle ludique, se heurte à une multitude de variantes qui se cachent sous ce nom générique, ayant chacune leurs subtilités. L'une des plus connues est sans doute le chibre (mot accepté par l'ODS). Pratiqué par quatre joueurs répartis en deux équipes, il se caractérise par la possibilité offerte au premier joueur, à qui incombe le choix de l'atout, de repousser (en allemand *schieben*, d'où le *Schieber* francisé en *chibre*) sa décision s'il n'a pas de bonnes cartes, et de déléguer cette lourde tâche à son coéquipier. Si le nombre de quatre joueurs n'est pas atteint, le jeu peut se pratiquer avec un tas de cartes cachées aux joueurs, appelé le *blind* (de l'adjectif allemand : « aveugle »). Une autre variante du jass très répandue, la pomme, doit son nom

à la forme du zéro écrit sur l'ardoise lorsqu'un joueur obtient moins de 21 points à la fin de la partie ; en suisse allemand, on parle plutôt de *Herdopfel* (pomme de terre). Cette version du jeu est aussi appelée *poutse* (ou *putz(e)*, *poutz(e)*, masculin ou féminin), nom donné à la coche

dont sont gratifiés les joueurs qui ne sont pas « pomme » et qui ont liquidé (littéralement « nettoyé », « poutsé ») la partie entre eux. Dans la *crutse* (*crutz*), dont le nom proviendrait de la disposition des joueurs en croix (*Kreuz*), on fixe un nombre total de points à atteindre.

Si certaines variantes du jass doivent leur nom aux spécificités de leurs règles, d'autres sont baptisées en fonction de leur lieu d'origine. Ainsi du *schaffhouse*, où, sur trois joueurs, deux se liguent contre le troisième : ce dernier, le « roi »<sup>5</sup>, doit atteindre 350 points avant que ses adversaires n'arrivent ensemble à 1000 points. Dans le *zougre* (*dzougre*, *tsougre*), dont le nom vient de l'adjectif *zuger* (zougois), les équipes sont définies selon un système de mises : le joueur qui mise le plus joue seul contre les deux autres jusqu'au nombre de points misés. Ce rapport métonymique entre un jeu de cartes et le lieu de son apparition n'est du reste pas limité au jass : le Boston, un voisin du whist, provient de la ville des États-Unis dont il porte le nom ; inventé à l'époque où les insurgés américains luttèrent contre les Anglais, il a été transmis aux

<sup>4</sup> Dans les deux cas, le jeu doit son nom à la carte la plus forte. C'est peut-être aussi le cas de son équivalent français, la *belote*, elle aussi héritée du *jas* hollandais. Si d'aucuns font de son nom une antonomase (elle aurait été inventée par un certain Belot), et si d'autres en font un diminutif de la « belle » (nom de la carte gagnante dans certaines régions), d'autres y voient une contraction de « bel atout ».

<sup>5</sup> Il s'agit d'un emploi typiquement romand de ce mot qui, par métonymie, désigne parfois le jeu lui-même.



Trois cartes et stöck, valant 40 points (les trois cartes + le stöck)

<sup>6</sup> «O Jaß! Wie tönt es in meinem Inwendigen bei Nennung deines Namens gleich überirdischer Sphärenmusik! Du Wunderton mit deinem vieldeutigen, tiefsinnigen J am Anfang, deinem klaren, klanggewaltigen A in der Mitte und dem schneidigen Blitz des ß am Schluß! – Du Goldwort, du Himmelslaut, du herrlicher Jaß!» Heinrich Koch, *op. cit.*, p. 1.

Français venus les aider et s'est popularisé dès leur retour au pays sous le nom de Boston de Nantes ou Boston de Fontainebleau.

On pourrait observer bien d'autres variantes de jass, du *Schmauss* au *tutti* pratiqué en Haut-Valais, on pourrait multiplier les exemples en fonction des finesses infinies introduites dans chaque type de jass, et en fonction de la créativité lexicale de chaque communauté qui pratique ce jeu. Une chose demeure : l'évocation du mot *jass* réveille sans doute chez chacun d'entre nous des souvenirs chaleureux. Car, comme le préconise le *Règlement* de Ramstein dans son premier paragraphe, «le Jass doit être joué en amis». Si l'étymologie met à mal l'orgueil patriotique, il n'en reste pas moins que le *jass* est un mot magique qui, comme quelques autres que l'on emploie des deux côtés de la Sarine, cimente l'unité culturelle

de la Suisse. Un mot dont Heinrich Koch n'hésitait pas à exprimer, non sans une certaine provocation, le pouvoir incantatoire dans une impressionnante envolée lyrique sur laquelle, amis scrabbleurs, le transfuge que je suis prend congé de vous : une bonne partie de cartes en perspective...

*Ô Jass! Comme cela résonne, à l'intérieur de moi, lorsque j'évoque ton nom tel une surnaturelle musique des sphères! Toi, son miraculeux avec, au commencement, ton J ambigu et profond, ton A clair et monumental au milieu, et l'éclair foudroyant du double S à la fin! – Toi, mot d'or; toi, voix du ciel; toi, Jass magnanime!*<sup>6</sup>

## Quelques références :

Georges Aubert, *(A) tout sur le jass*, Genève, éditions Sanglard, 1984.

Frank Lohéac-Ammoun, *Tous les jeux de cartes*, Paris, Solar, [1987].

Louis Gauchat, Jules Jeanjaquet, Ernest Tappolet (et al.), *Glossaire des patois de la Suisse romande*, Neuchâtel – Paris, Attinger, dès 1924.

William Pierrehumbert, *Dictionnaire historique du parler neuchâtelois et suisse romand*, Neuchâtel, Attinger, 1926.

Pierre Knecht (et al.), *Dictionnaire suisse romand*, Carouge – Genève, Zoé, 2004.

[coll.], *Schweizerisches Idiotikon*, Frauenfeld, Huber, dès 1881.

[coll.], *Woordenboek der nederlandsche Taal*, Leiden, A. W. Sijthoff, dès 1882.