ALAIN BORVEAU

LE GRAND LIVRE DES JEUX DE CARTES

JEUX DE CARTES ET CARTES A JOUER

EDITIONS DE VECCHI

LE GRAND LIVRE DES JEUX DE CARTES

JEUX DE CARTES ET CARTES A JOUER

EL 8° Z
2553

Alain Borveau

LE GRAND LIVRE DES JEUX DE CARTES

JEUX DE CARTES ET CARTES A JOUER

EDITIONS DE VECCHI S.A.
20, rue de la Trémoille
75008 PARIS

DL-13-11-1984-32630

La plupart des règles de jeux nous ont été aimablement communiquées par B. P. Grimaud.

Les cartes à jouer en hors-texte sont extraites de la collection d'Alain Borveau.

Les photos ont été réalisées par Martin Gadreau.

© 1984 Editions De Vecchi S.A. Paris
Imprimé en Italie

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les «copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective» et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, «toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite» (alinéa 1er de l'article 40).
Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal.

Préface

Rares sont ceux qui, au moins une fois dans leur vie, n'ont jamais cédé à l'envoûtement des jeux de cartes. Et rares tout autant sont ceux qui ne sont jamais tombés en arrêt devant les figures des cartes à jouer pour tenter d'en percer le mystère. Jeux de cartes et cartes à jouer ont en effet ceci en commun d'exercer une sorte de fascination. Fascination du risque et défi au hasard pour le joueur que tente le pari impossible. Fascination de l'énigme pour le simple curieux qui s'interroge toujours sur le sens caché du message dont sont porteurs ces rois, ces dames et ces valets d'un autre âge...

C'est là l'originalité de ce livre que de réunir, dans un même volume, les règles des principaux jeux de cartes qui ont marqué leur époque - y compris la nôtre - et de reproduire ces cartes elles-mêmes, qui, au fil des siècles et sur chaque continent, ont été ou sont encore utilisées pour pratiquer ces jeux.

Indissociables par définition, jeux de cartes et cartes à jouer sont les héros d'une même fantastique aventure qui s'est jouée à travers le temps et l'espace. Leur origine est fort lointaine, puisqu'elle remonte, semble-t-il, aux plus lointaines dynasties de l'empire chinois.

De fait, le jeu est inhérent à la nature humaine et il est probable que, dès l'aube de l'humanité, nos ancêtres avaient déjà inventé bon nombre des principes qui régissent nos actuels

jeux de cartes : le recours au hasard, le pari, la bataille, les combinaisons... Mais c'est en Chine que, succédant aux dés, aux jonchets, aux dames et aux échecs, les cartes à jouer seraient apparues pour la première fois, sous la forme de billets de banque qu'on utilisait directement pour jouer et qui constituaient en même temps l'enjeu. Les chapelets de sapèques qui ornent les actuelles cartes chinoises paraissent bien confirmer cette théorie.

Passé de Chine en Inde, d'Inde en Perse et de Perse en Egypte, l'usage des cartes à jouer aurait alors été introduit en Europe par les Sarrasins, qui l'implantèrent simultanément en Italie et en Espagne lors de l'occupation arabe. Les cartes étaient déjà réparties en quatre séries, ayant pour enseignes le denier, la coupe, le bâton et l'épée, symboles encore aujourd'hui en usage dans ces deux pays.

Ces "enseignes" allaient assez vite se diversifier au gré de la fantaisie des maîtres-cartiers européens, prenant tour à tour la forme de fruits, de fleurs, d'oiseaux, voire même de tampons encreurs d'imprimerie ! C'est ainsi qu'en Allemagne, on finit par adopter définitivement, pour différencier les quatre séries, les grelots, les cœurs, les glands et les feuilles ; en Suisse, les grelots, les roses, les glands et les écussons. Mais ce furent les Français qui devaient avoir le dernier mot de cette petite guerre des enseignes : en inventant des symboles plus schématisés, faciles à exécuter par de simples à-plats au pochoir, donc d'un coût de production moindre pour toutes les cartes numérales, ils allaient inonder le monde de leurs jeux aux carreaux et cœurs rouges, trèfles et piques noirs.

Le nombre des cartes à l'intérieur du paquet allait, lui aussi, évoluer, mais cette fois en fonction des jeux pratiqués selon les époques. A l'origine sans doute constitué de 48, 52 ou 56 cartes lors de ses débuts en Europe, le paquet standard tomba à 40 cartes lorsqu'arriva la mode de l'Hombre, puis à 32 lorsque vint celle du Piquet. Avec l'avènement du Bridge, il est

aujourd'hui remonté à 52 cartes, auxquelles s'ajoutent les jokers.
Entre-temps, on avait inventé à Venise le Tarot de 78 cartes, associant aux quatre séries classiques, de 14 cartes chacune avec le cavalier, une suite de 22 images, utilisées jusque-là, semble-t-il, pour synthétiser de façon symbolique l'ensemble des connaissances de l'époque. Ces 22 images, qui figurent encore aujourd'hui dans le Tarot de Marseille, ainsi que sur tous les tarots modernes utilisés pour la divination, constituent les atouts de l'actuel jeu de tarot. Dans la version utilisée par les joueurs, elles ont été remplacées par la figuration de scènes populaires datant de la fin du siècle dernier. Là encore, les variations du jeu ont modifié la composition du paquet de cartes : tandis qu'à Bologne on se contentait d'une version écourtée du tarot, le Tarocchino (40 cartes + 22 atouts), on s'adonnait plutôt à Florence au Minchiate nécessitant l'emploi d'un paquet de 97 cartes (56 + 41 atouts).
Tout cela suffirait déjà à démontrer l'extrême variété de formes qu'ont pu connaître les cartes à jouer depuis leur arrivée en Europe, s'il n'y avait encore ce qu'on appelle les portraits. Par portraits, on entend les types de figures utilisées pour représenter les cartes de cour — les Rois, les Dames, les Valets, éventuellement les Cavaliers. Depuis leur arrivée en Europe, les cartes à jouer s'étaient en effet différenciées selon les provinces, chaque personnage se caractérisant par une attitude ou par divers accessoires : une lyre, une pipe, une hallebarde, par exemple. Aujourd'hui, seules l'Allemagne et l'Italie ont conservé la plupart de leurs anciens portraits régionaux, ce qui constitue une aubaine pour les collectionneurs d'art populaire. En France, par contre, il n'en subsiste plus qu'un — celui de notre actuel jeu de Belote, version moderne à deux têtes de l'ancien portrait de Paris déjà en usage au XVIIe siècle. Tous les autres ont sombré dans la tempête révolutionnaire qui tenta, sans succès d'ailleurs, de substituer

définitivement aux figures royales des "honneurs" plus conformes à l'idéologie du moment.
Tous les autres, avons-nous dit. Cela n'est pas tout à fait vrai, car il est un portrait familier des joueurs contemporains qui, par de ces curieux destins dont les jeux de cartes semblent avoir le secret, dérive, lui aussi, d'un ancien modèle de cartes françaises. Il s'agit, ni plus ni moins, du portrait dit "international" ou "américain", dont on se sert au Bridge comme au Poker et qui, parti de Rouen pour l'Angleterre au XVIe siècle avec les Huguenots, a fini par nous revenir après avoir fait le tour du monde et subi en route quelques modifications. Ce n'est pas là le seul exemple de ces voyages fabuleux accomplis par les cartes à jouer. L'un des plus étonnants est celui de l'ancien portrait aux dragons, aujourd'hui disparu du Portugal où il était né, mais qui fut jusqu'à ces derniers temps en usage au Brésil, en Inde, à Java, aux Célèbes et au Japon, territoires où les marins portugais l'implantèrent au XVIe siècle !
Les figures des cartes, on le voit, ont la vie dure. C'est que les joueurs sont très attachés à leurs habitudes. Toutes les tentatives faites pour leur imposer de nouveaux modèles se sont, presque toujours, soldées par un échec. Ainsi en fut-il sous la Révolution française, où l'on continua à utiliser les vieilles cartes du temps de la monarchie, boudant systématiquement tous les Jean-Jacques Rousseau, Caton, Brutus, Génies du commerce et autres Libertés du mariage qu'on leur proposait pour remplacer les Rois et Reines traditionnels. Ainsi en est-il encore actuellement avec tous les jeux modernes dus à l'imagination d'artistes célèbres ou de publicitaires en mal de media, lesquels se retrouvent davantage dans les cartons des collectionneurs que sur les tables de jeu.
Cette aversion des joueurs pour l'innovation n'a jamais pour autant découragé les éditeurs. A toutes les époques et dans tous les pays, depuis que la carte existe, on a vu fleurir, à

côté des cartes officielles, de multiples portraits de fantaisie utilisés à des fins politiques, satiriques, éducatives ou promotionnelles, véhicules d'information ou de propagande circulant, selon les cas, au grand jour ou sous le manteau.
Hormis certaines des modifications imposées par l'état, comme ce fut le cas, par exemple, en France, en 1832, pour l'adoption du portrait réversible à deux têtes, tous les grands changements dans la composition des cartes semblent être venus avec la mode de nouveaux jeux. Du moins de certains d'entre eux, car on en a inventé des centaines au fil des siècles ! La plupart de ces jeux sont totalement tombés dans l'oubli, mais, avec l'aide de l'ordinateur dont on dispose aujourd'hui, il serait sans doute facile d'en reconstituer les règles en même temps que l'on trouverait celles de milliers de jeux nouveaux. Un jeu de cartes n'est, en effet, que l'assemblage d'un certain nombre de conventions de base qui se combinent entre elles. Ainsi, pour un même jeu, rencontre-t-on de nombreuses variantes selon que l'on change l'une ou l'autre des conventions qui en constituent la règle habituelle.
Il existe de ce fait des familles de jeux dont la mode s'est imposée en fonction de la mentalité de l'époque. Au jeu militaire que pratiquaient, au XVIe siècle, avec le Lansquenet, les aventuriers avides de coups hasardeux et de prises rapides, devait succéder — et ce n'est pas un hasard, le "Jeu du Roi" beaucoup plus policé, qui allait faire les beaux jours de Versailles sous la forme du trente-et-quarante, du Hoca, puis de la Bassette.
Ainsi, chaque période a-t-elle puisé dans la registre des grandes familles de jeux connues, sans jamais en épuiser aucune. Dans certains cas, il s'agira de former des combinaisons de cartes — des paires, des tierces, des brelans, etc., comme au Poker ou au Rami. Dans d'autres, au Whist ou au Bridge, par exemple, le jeu consiste à ramasser des cartes sous forme de "plis", avec ou sans atout. Parfois, au contraire, l'essen-

tiel est de se débarrasser de ses cartes comme on le fait au Bambu. Une autre famille, qui peut se combiner avec la précédente, est celle des jeux où l'on doit constituer des séries, des suites de cartes que l'on étale en commun sur la table. Une autre encore est constituée des jeux à banquier, où l'on s'en remet au hasard pour décider qui, du banquier ou des "pontes", ramassera l'enjeu.

Même dans les jeux faisant le plus appel à l'intelligence, le hasard demeure un facteur important. Le calcul des probabilités montre, par exemple, qu'il existe plus de deux millions et demi de combinaisons différentes dans une "main" de Poker de cinq cartes. Et lorsqu'on distribue les cinquante-deux cartes d'un même jeu de Bridge entre quatre joueurs, le total des donnes possibles pour chacun s'exprime par un nombre de vingt-neuf chiffres !

Ce défi permanent au sort constitue bien un des attraits essentiels du jeu, car il répond à un trait fondamental de la nature humaine. Entre le "flambeur" habitué des tables de Monte-Carlo ou de Las Vegas, le beloteux du Café du Commerce et des trains de banlieue, le courtisan du Grand Siècle qui fréquentait le "Jeu du Roi" et le joueur d'Aluette des carrés de matelots, il n'est d'autre différence, au fond, que la nature de la mise et l'importance du risque engagé.

Quelques termes utiles à connaître

Abattre : déposer une ou plusieurs cartes de son jeu.

Annonce : déclaration d'un atout ou d'une combinaison de cartes.

Atout : couleur déterminée par le sort, qui l'emporte sur toutes les autres. Carte de cette couleur. Au tarot, une des 21 lames majeures du jeu, numérotées de 1 à 21.

Banquier : celui des joueurs qui tient le jeu contre tous les autres.

Battre : mêler les cartes entre elles.

Brelan : trois cartes de même valeur (un brelan de Dames).

Capot : on est capot lorsqu'on n'a fait aucun pli.

Carré : quatre cartes de même valeur (un carré d'As).

Chance : combinaison possible de cartes. Synonyme de hasard.

Couleur : ne désigne pas les rouges ou les noires, mais la série, l'enseigne. Dans les jeux à enseignes dites françaises, les

quatre couleurs sont : le Pique, le Cœur, le Trèfle et le Carreau.

Couper : séparer le jeu en deux paquets et replacer le paquet inférieur sur l'autre avant la distribution. En cours de jeu : jeter un atout lorsqu'on n'a pas de carte de la couleur demandée.

Couverte : une carte est dite couverte lorsqu'elle est tournée face contre le tapis. Dans le cas contraire, on dit qu'elle est ouverte.

Défausser (se) : se débarrasser des cartes inutiles ou dangereuses.

Donne : distribution des cartes en début de partie.

Ecarter : rejeter une ou plusieurs cartes de son jeu pour en prendre de nouvelles.

Enchère : demande supérieure à celle de l'adversaire.

Faire : distribuer les cartes.

Fournir : jouer une carte de la qualité demandée.

Hasard : synonyme de chance.

Hauteur : valeur d'une carte dans la série. Le Dix de Pique et le Dix de Trèfle sont de même hauteur.

Joker : carte illustrée d'un fou, pouvant être utilisée à la place de n'importe quelle autre.

Lever : ramasser une carte ou un pli. La levée est l'ensemble des cartes qu'on ramasse quand on gagne un coup.

Main : l'ensemble des cartes données à chaque joueur constitue la main. Avoir la main signifie avoir l'initiative du jeu, être le premier à jouer ou à rejouer.

Maldonne : mauvaise donne, erreur dans la distribution des cartes.

Montrer : abattre une carte plus forte que celle qui vient d'être jouée.

Parole : avoir la parole, c'est avoir le droit d'indiquer ce qu'on veut faire sur le coup qui se présente.

Piocher : prendre une ou plusieurs cartes au talon.

Pli : synonyme de levée.

Ponte : celui qui joue contre le banquier.

Poule : ensemble des mises déposées par les joueurs dans les jeux à enjeux.

Renvi : relance du jeu par la mise d'un nouvel enjeu. Surenchère.

Renvier : surenchérir, mettre une nouvelle mise.

Séquence : suite de plusieurs cartes de même couleur.

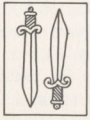
Talon : ce qui reste des cartes après la donne.

Tenir : être maître, avoir la plus forte carte.

Vole : coup qui consiste à faire toutes les levées.

NOTE PRELIMINAIRE

Bien qu'ils aient été adoptés dans le monde entier, les Carreaux, Cœurs, Trèfles et Piques auxquels nous sommes habitués ne sont pas les seules "enseignes" en usage. En Espagne et en Italie, en Suisse et en Allemagne, il existe des systèmes différents. Tous sont néanmoins basés sur un même schéma comportant quatre enseignes, elles-mêmes ordonnées en deux familles, comme les rouges et les noires en France. Les enseignes se correspondent en outre de système à système, comme le montre le tableau suivant

Système italien (tarot)	Système espagnol (aluette)	Système français (international)	Système germanique
			
deniers	**deniers**	**carreaux**	**grelots**
			
coupes	**coupes**	**cœurs**	**cœurs**
			
bâtons	**bâtons**	**trèfles**	**glands**
			
épées	**épées**	**piques**	**feuilles**

séries rouges *des systèmes français et allemand ancien, enseignes* rondes *des systèmes de type italo-espagnol, enseignes* supérieures *des jeux de Tarot et d'Aluette*

séries noires *du système français et* vertes *du système allemand ancien, enseignes* longues *du système allemand ancien, enseignes* longues *des systèmes de type italo-espagnol, enseignes* inférieures *des jeux de Tarot et d'Aluette*

(Dessin Alain Borveau)

L'ALUETTE
(ou jeu de la vache)

- **Joueurs** : 4 personnes en 2 équipes.
- **Cartes** : 48 cartes spéciales au jeu d'Aluette.
- **Valeur** : voir tableau page 21.

Ce jeu très ancien, toujours en usage sur le littoral français entre Cherbourg et Bordeaux ainsi que dans la basse vallée de la Loire, se pratique à quatre joueurs avec des cartes spéciales a enseignes espagnoles. Le jeu comprend 48 cartes au charme naïf, illustrées de curieux symboles, qui font la joie des amateurs d'imagerie populaire. Mais l'aluette a une autre originalité : celle de permettre aux partenaires de se signaler, au moyen de signes et de mimiques, les cartes fortes qu'ils ont en main. Cette simple convention suffit à en faire un jeu à la fois subtil et pittoresque, en tout cas divertissant.

La partie est fixée d'avance par les joueurs à quatre, cinq ou six jeux ou partions.
Si les joueurs ne se choisissent pas, les cartes sont tirées, c'est-à-dire amenées sur le tapis, et ceux à qui arrivent Monsieur et Madame sont ensemble, contre ceux à qui sont tombés le borgne et la vache. On peut aussi ne tirer que quatre cartes, et les plus fortes classent les joueurs.
Madame donne la main, le droit de battre les cartes ; elles sont coupées par le joueur à droite puis servies à gauche à chacun des joueurs par trois, jusqu'à concurrence de neuf. Si le donneur se trompe, celui qui a reçu plus de neuf cartes doit le déclarer avant de jouer, sinon il perd le point ; de même s'il a reçu moins de neuf cartes, cette erreur s'appelle maldonne.
Le donneur a toujours soin de vérifier s'il y a douze cartes au reste, appelé talon, qui se place à droite et ne sert qu'au

cas où le chant est admis, c'est-à-dire lorsqu'on a décidé d'aller au talon, de l'assentiment de tous les joueurs ; alors les douze cartes restantes sont réparties entre deux adversaires, une à une, trois par trois, à découvert ou la face en bas. Les chanteurs réduisent leur jeu à neuf cartes, en rejetant les inférieures.

Marche du jeu

Celui qui a la donne voit venir ; son adversaire de droite a la force ; le premier à gauche et le second jouent habituellement des basses cartes, le troisième avance une carte marquante, que le quatrième prend, s'il en a une plus forte et s'il croit agir dans l'intérêt de son jeu ; ou bien il fait *autant*, en mettant une carte de même valeur, ce qui s'appelle *pourrir*. Les cartes sont mises au talon, et celui qui avait joué le premier dans ce coup recommence, ou bien file, c'est-à-dire il jette une basse carte et laisse la levée à son adversaire, qui relève les cartes et en joue aussitôt une faible.
Il est loisible au premier comme au second en cartes, d'en jouer de fortes et de changer ainsi la marche ordinaire du jeu, pour embarrasser les adversaires, pour favoriser son partenaire, ou son propre jeu.
Les levées sont comptées à chaque joueur et celui qui en a le plus a gagné la manche ou le partion avec son associé. Si le nombre des levées est égal chez deux adversaires, c'est celui qui en a fait le même nombre le premier qui gagne le point. La deuxième levée se marque habituellement par une carte retournée, comme la troisième si l'on en craint quatre.
La main est donnée successivement à chaque joueur.
Le jeu d'*autant* ou de *pourri*, ne se fait que quand on n'a pas de cartes supérieures pour prendre, quand on veut voir venir une seconde fois, quand on n'a qu'un petit nombre de cartes fortes dont l'une est Monsieur et qu'on cherche à ren-

dre valables les premières levées. Il est toujours avantageux de voir venir, on n'expose pas ainsi ses cartes.
Les joueurs, tout en cachant leurs cartes, cherchent à surprendre les signes de leurs adversaires, afin de connaître une partie de leur jeu ; aussi chacun épie-t-il le moment où sans être aperçu, il peut faire connaître ses cartes à son partenaire. Le plus faible joueur doit laisser conduire son jeu par son associé plus habile.
Un jeu faible ou très faible se marque par le signe misère, (lever l'épaule plus ou moins). Dans ce cas, si le partenaire n'est pas mieux partagé et y consent, on donne le point.

Désignation des cartes dans l'ordre de leur valeur

Voir le tableau représenté page 21

Variante : la Mordienne

Dans certaines contrées on joue à gagner la partie en faisant les dernières levées sans interruption. Celui qui, n'ayant pas de levées à l'avance, réussit à gagner ainsi, fait *Mordienne* et gagne deux points ; on ne peut la tenter avec succès qu'avec plusieurs cartes d'aluettes et les plus fortes. Le partenaire favorise en faisant des autants et en égalisant les levées le plus possible. Le signe est de se mordre les lèvres ou fermer la bouche plusieurs fois.
Cette partie est difficile parce qu'elle retient les joueurs qui craignent de se défaire de leurs bonnes cartes, de peur de laisser le champ libre ; on s'attache à faire faire des levées à chaque adversaire. Il est loisible à la partie adverse d'offrir le jeu, quand elle craint *Mordienne* ; si la proposition est acceptée elle perd un point ; si elle est refusée et que ceux qui tentent Mordienne, ne réussissent pas, elle gagne deux points.

LES QUATRE LUETTES

monsieur
lever les yeux

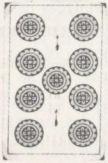
madame
lever la bouche en coin

le borgne
fermer un œil

la vache
faire la moue

LES QUATRE DOUBLES AS

grand 9
lever le pouce



petit 9
lever le petit doigt

2 de chêne
lever index & majeur

2 d'écrit
avancer 2 doigts

Les huit cartes les plus fortes au jeu de l'Aluette avec les mimiques et signes qui leur correspondent **(Dessin Alain Borveau)**

Nos d'ordre	Termes techniques	Noms vulgaires	Signes mimiques
		CARTES D'ALUETTES	
1e	3 de Deniers.	Monsieur.	Lever les yeux au ciel.
2e	3 de Coupe.	Madame.	Pencher la tête à droite ou à gauche.
3e	2 de Deniers.	Borgne.	Fermer un œil.
4e	2 de Coupe.	Vache.	Faire une légère moue.
		DOUBLES OU DOUBLES AS	
5e	9 de Coupe.	Grand-Neuf.	Montrer le pouce.
6e	9 de Deniers.	Petit-Neuf.	Montrer le petit doigt.
7e	2 de Baston.	Deux de Chêne.	Montrer l'index avec ou sans le majeur.
8e	2 d'Epée.	Deux d'Ecrit.	Montrer l'annulaire ou faire semblant d'écrire.

Nos d'ordre	Noms	Marques	Désignation verbale
		CARTES MOYENNES - FIGURES	
9e	4 As.	Denier, Coupe, Epée, Baston.	Ouvrir la bouche
10e	4 Rois.	id. id. id. id.	Figures (bonnes
11e	4 Dames.	id. id. (cavalières).	Figures (moyennes
12e	4 Valets.	id. id. (domestiques)	Figures (petites
		CARTES INFERIEURES COMPTANT COMME POINTS	
13e	2 Neuf.	Epée, Baston.	
14e	4 Huit.	Denier, Coupe, id. id.	
15e	4 Sept.	id. id. id. id.	
16e	4 Six.	id. id. id. id.	
17e	4 Cinq.	id. id. id. id.	
18e	4 Quatre.	id. id. id. id.	
19e	2 Trois.	id. id.	
		EN TOUT 48 CARTES	

L'AMBIGU

- **Joueurs** : 2 à 6 personnes.
- **Cartes** : 40. On retire les figures d'un jeu de 52.
- **Valeur :** elles conservent leur valeur nominale, le Dix étant la plus forte et l'As la plus faible.

L'Ambigu est un jeu très ancien d'origine italienne, qui eut son heure de gloire au XVIIIe siècle. Il tomba ensuite peu à peu dans l'oubli, léguant certaines de ses règles au Whist, au Poker et à l'Ecarté. On le redécouvre avec intérêt.

Chaque joueur a mis son enjeu dans une corbeille. Le sort désigne celui qui fera le premier. Celui-ci mêle les cartes, fait couper à gauche et donne deux cartes, l'une après l'autre, à chaque joueur en commençant par la droite.
Chaque joueur, en commençant par le premier en main, examine son jeu, et s'il en est satisfait, il s'y tient ; sinon il écarte une ou deux cartes, que le donneur lui remplace.
Ensuite le donneur mêle les cartes du talon, et après la coupe distribue deux autres cartes à chaque joueur. Le joueur satisfait dit : *Je m'y tiens* ; dans le cas contraire, il dit : *Je passe.*
Chaque joueur qui passe écarte alors une ou plusieurs cartes, que le donneur remplace jusqu'à l'épuisement du talon. Si tous les joueurs passent, le donneur peut, en doublant son enjeu, forcer les autres joueurs à garder leur jeu, tout en conservant le droit de changer le sien.
Lorsque la distribution des cartes est finie, les joueurs satisfaits de leur jeu tiennent, les autres passent. Si personne ne tient, la poule est pour le coup suivant. Lorsque plusieurs joueurs tiennent, chacun d'eux peut relancer ; mais si personne n'a tenu le premier renvi, celui qui l'a fait lève tout et se fait payer par les autres joueurs la valeur de ce qu'il a en

points. Lorsque le renvi est tenu, les joueurs intéressés doivent abattre leur jeu, afin de connaître le gagnant.

Les chances de l'Ambigu sont au nombre de six :

1. Le *point*, qui consiste dans la réunion de deux ou plusieurs cartes d'une même espèce ; les cartes emportent par le nombre et non par les points : on ne compte les points qu'en cas d'égalité pour le nombre des cartes. Celui qui gagne par le point reçoit une mise de chaque joueur et gagne la poule et les renvis ;
2. La *prime*, qui se forme par quatre cartes de couleur différente : elle emporte sur le point ; quand les quatre cartes renferment plus de 30 points, elles forment la *grande prime* et gagnent 3 mises ; lorsqu'il y a moins de 30 points, c'est une *petite prime* qui gagne deux mises ;
3. La *séquence* ou *tierce*, 3 cartes qui se suivent ; elle l'emporte sur le point et la prime et gagne 3 mises ;
4. Le *tricon* ou *brelan* se compose de 3 cartes semblables, par exemple, 3 As, 3 Deux, etc. ; il l'emporte sur le point, la prime, la séquence et gagne 4 mises ;
5. Le *flux* se forme par quatre cartes de même famille et gagne 5 mises ;
6. Le *fredon* se compose de 4 cartes semblables : il l'emporte sur toutes les chances et gagne 8 mises ; en outre, comme il forme un jeu double, puisqu'il renferme nécessairement une prime, il gagne 3 ou 2 mises suivant que la prime est double ou simple.

Les autres jeux doubles, tels que tricon et prime, flux et séquence, se payent aussi séparément.

Si plusieurs joueurs ont la chance gagnante, on gagne par les points et, en cas d'égalité de points, l'avantage est à celui qui se trouve le plus près à droite du donneur.

Le jeu de l'Ambigu ne souffre pas de crédit : on ne doit jouer, hors de la prise d'un joueur, que comptant.

L'AS QUI COURT

- **Joueurs** : on peut y jouer à 10 ou même à 15.
- **Cartes** : un jeu de 52.
- **Valeur :** elles ont leur valeur nominale; l'As est la plus faible et le Roi la plus forte.

Ancien jeu d'origine normande, l'As qui court est une variante du Chat noir.

On dépose au panier un enjeu convenu contre 3 jetons. Puis, quand le donneur a tiré la donne, il distribue une carte à chaque joueur et finit par lui-même en mettant le talon devant lui sans retourner.
Si le premier en cartes a une carte faible, il demande à l'échanger contre celle de son voisin, qui ne peut refuser, sauf s'il a un roi, auquel cas il abat sa carte.
Les échanges continuent sur toute la ligne, mais celui qui a reçu une carte supérieure à celle qu'il a donnée peut ne pas demander l'échange. Il dit alors : *je m'y tiens* ; car il est sûr de ne pas perdre.
Les échanges continuent ainsi jusqu'à celui qui a donné les cartes ; mais quand il lui vient un As de cette façon, il peut tirer au talon pour le remplacer. Quand cela est terminé, on abat le jeu, et celui ou ceux qui ont la plus faible carte, mettent un jeton au panier, jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un joueur qui, alors, a gagné.

Si vous désirez vous amuser chez vous, en famille ou entre amis, voici un livre passionnant, regroupant près de 90 jeux de cartes qui vous permettront de passer d'agréables moments.
Cet ouvrage vous présente les règles de base, les termes techniques à connaître ainsi que l'origine des cartes qui ont marqué leur époque.
Des jeux anciens tels que l'Aluette, l'Ambigu, le Baccara, la Bassette, le Boston aux jeux plus récents comme la Belote ou le Poker, de l'original Bambu au plus sérieux jeu de Bridge, vous découvrirez ou retrouverez avec plaisir ce passe-temps aux multiples facettes.

ISBN 2-7328-0461-4

75 F.F.

BIBLIOTHÈQUE NATIONALE DE FRANCE
3 7531 00614363 1

Participant d'une démarche de transmission de fictions ou de savoirs rendus difficiles d'accès par le temps, cette édition numérique redonne vie à une œuvre existant jusqu'alors uniquement sur un support imprimé, conformément à la loi n° 2012-287 du 1er mars 2012 relative à l'exploitation des Livres Indisponibles du XXe siècle.

Cette édition numérique a été réalisée à partir d'un support physique parfois ancien conservé au sein des collections de la Bibliothèque nationale de France, notamment au titre du dépôt légal. Elle peut donc reproduire, au-delà du texte lui-même, des éléments propres à l'exemplaire qui a servi à la numérisation.

Cette édition numérique a été fabriquée par la société FeniXX au format PDF.

La couverture reproduit celle du livre original conservé au sein des collections de la Bibliothèque nationale de France, notamment au titre du dépôt légal.

*

La société FeniXX diffuse cette édition numérique en vertu d'une licence confiée par la Sofia – Société Française des Intérêts des Auteurs de l'Écrit – dans le cadre de la loi n° 2012-287 du 1er mars 2012.

Avec le soutien du

CNL Centre national du livre