Zeitschrift: Folklore suisse : bulletin de la Société suisse des traditions populaires = Folclore svizzero : bollettino della Società svizzera per le tradizioni popolari

Herausgeber: Société suisse des traditions populaires

Band: 47 (1957)

Artikel: La "petite bête" du Jura bernois

Autor: Surdez, Jules

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-1005577

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 11.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Anciens jeux de cartes

Sans conteste, le yass occupe aujourd'hui la première place parmi les jeux de cartes pratiqués en Suisse. Les deux mobilisations de 1914–18 et de 1939–45 n'ont pas peu contribué à répandre ce jeu national dans tous nos cantons romands. On peut regretter cette évolution vers l'uniformité, qui condamne à la disparition les anciens jeux de cartes, en grande faveur encore à la fin du XIXe siècle et qui avaient souvent un caractère local. Si de ces jeux d'autrefois, on connaît un certain nombre d'appellations régionales (*bête*, *seul*, *quadrette*, *spadille*, *tape*, *napolitaine*, etc.), il est rare en revanche qu'on soit suffisamment renseigné sur les règles particulières qui les régissent. Aujourd'hui il ne faut pas tarder à recueillir et à fixer ces détails auprès des personnes qui ont encore pratiqué ces jeux ou qui s'en souviennent; seules de telles données précises permettront un jour de se prononcer sur leur histoire et sur leur appartenance à un type déterminé de jeu de cartes.

Nous donnons ci-après le questionnaire que nous avons établi pour notre enquête et une première réponse que nous a fait parvenir un fidèle collaborateur du Folklore suisse. Réd.

La «petite bête» du Jura bernois

par *Jules Surdez*

1° Nom local du jeu de cartes. Localité pour laquelle vaut cette description. Ce jeu est-il encore pratiqué? Depuis quand est-il abandonné?

Nom patois du jeu: *lè ptét bét*, en français local: *la petite bête; djuər an lè ptét bét*, «jouer à la petite bête». La description ci-après vaut pour Épauvillers (nous avons retrouvé ce jeu dans d'autres villages du Jura septentrional: par exemple à Bonfol, aux Enfers, à Montavon sur Glovelier). Ce jeu est encore très pratiqué dans les familles, pour jouer des noisettes, des petits sous, et clandestinement, pour jouer à l'argent. La «petite bête», comme les autres jeux du pays (ramse, binocle, piquet, tarots, etc.), est quelque peu délaissée depuis les deux guerres mondiales de 1914 et de 1939: depuis la guerre de 1870/71, le yass les a insensiblement supplantés.

Les cartes

2° Les couleurs et leurs noms locaux.

Les cartes *(lé kātch)*; les noires *(lé nouèr)* comprennent les piques *(lé pity)* et les trèfles *(lé krou*, litt. les croix); les rouges *(lé roudj)* comprennent les carreaux *(lé karó)* et les cœurs *(lé tyuə)*.

3° La valeur des cartes; énumérez-en la série complète, de la plus faible au jeu jusqu'à la plus forte; indiquez leur valeur en points.

4° Noms locaux de certaines cartes (par exemple dame = bourgeoise).

Le 7 *(lè sèt*, litt. la sept), le 8 *(lè œt)*, le 9 *(lè nuəf)*, le 10 *(lè diəch)*; puis les habillées *(véti)* comprenant le valet *(lə fó*, le fou, *lə bouəb*, rarement *lə vāla)*, la dame *(lè dèm*, rarement *lè fan.n*, la femme*)*, le roi *(lə rouè)*; enfin l'as *(l'ès)*. Parfois on prend aussi le six *(lè chē)*. – Les cartes n'ont point de valeur en points; seuls comptent les plis.

Les joueurs

5° Nombre des joueurs.

Les joueurs *(lē djuā)* sont au nombre de 10 au maximum, avec un jeu de 32 cartes; au nombre de 12, lorsqu'on utilise un jeu de 36 cartes, qui comprend donc les six.

6° Chacun joue-t-il pour son compte ou forme-t-on des équipes? deux contre deux? deux contre un?

Chacun joue pour son compte.

7° Comment détermine-t-on les joueurs qui forment équipe?

On ne forme jamais d'équipes.

Les annonces

8° Quelles combinaisons de cartes peut-on annoncer et quelle est leur valeur en points?
9° Moment de l'annonce: au début? en jouant la première, la dernière carte de l'annonce?

Il n'y a aucune combinaison de cartes à annoncer.

L'atout

10° Comment l'atout est-il déterminé?

Celui qui donne retourne la carte supérieure du talon qui reste: elle indique l'atout *(atou)*. Voir aussi ci-dessous 14°.

11° Comparées à celles des autres couleurs, les cartes ont-elles une autre valeur ou un autre ordre (force de jeu) en atout?

Non.

Distribution et jeu

12° Qui distribue? Comment détermine-t-on le joueur qui distribue le premier jeu d'une partie?

Chacun coupe le jeu, puis le retourne à tour de rôle. Le donneur *(lə bèyou*, fém. *lè bèyouz)* sera celui qui montrera la carte la plus basse ou la plus haute, selon entente.

13° Dans quel ordre distribue-t-on? dans le sens des aiguilles d'une montre?

Le donneur donne à droite ou, comme on dit, «du côté où l'on donne une gifle» *(də lè san k'an bèy in.n nyaf, in.n èmouənisy, in.n touərtch, in.n pāsyè dvin l mouér*, etc.), dans le sens de celui des aiguilles d'une montre *(də lè san dēz èdyœ́y d'in.n mōtr)*.

14° Combien de cartes chaque joueur reçoit-il à la distribution initiale? Nom du talon qui reste? Qu'advient-il des cartes non distribuées?

Chaque joueur ne reçoit jamais plus de trois cartes. Le talon se nomme le «reste» (*lə récht;* d'aucuns l'appellent *lè fondrouèyiər* ou *lə mār*, litt. le marc, en parlant du café, etc.); les cartes non distribuées restent sur la table. Le nombre des cartes du talon dépend du nombre des joueurs, ainsi que de la présence ou de l'absence des six. Si par exemple le jeu a 32 cartes et que le nombre des joueurs soit de 10, le talon n'aura que deux cartes: celle de dessus retournée indique l'atout. Si au contraire le jeu a 36 cartes et s'il y a 12 joueurs, il n'y aura pas de cartes au talon; dans ce cas, fort rare, la première carte distribuée indiquera l'atout.

15° Qui joue la première carte: le donneur? le joueur suivant?

C'est toujours le joueur suivant.

16° Faut-il obtenir le plus grand nombre possible de points ou de plis? Dit-on «un pli» ou «une plie» dans le français local?

Pour gagner, il faut obtenir le plus grand nombre de plis (*lə pyè*, le pli) ou de levées *(yəvè)*, nommés parfois, mais à tort «points» *(pouin)*.

17° En jouant, faut-il donner une carte de la couleur demandée? Peut-on couper par un atout? Toujours?

18° Peut-on jouer un plus petit atout que les joueurs qui vous précèdent?

En jouant, il faut donner une carte de la couleur demandée. A défaut, l'on peut toujours «poindre» *(pouindr)* avec un atout. Si l'on ne peut surmonter un atout, qui coupe une carte d'une autre couleur, par un atout plus fort, point n'est besoin d'en mettre un. On joue alors une carte quelconque; à la rigueur, on pourrait même jouer un plus petit atout que les joueurs précédents. – Cf. une variante de ces règles sous n° 25.

19° Autres détails.

Aucun.

La marque

20° Que compte-t-on: le jeu? les plis? les points? Quand une partie est-elle gagnée?

On ne compte pas les points, mais les plis. Chaque joueur met devant lui l'enjeu fixé, soit 5 francs par exemple. Supposons aussi qu'il y ait trois joueurs. A la fin de la partie, ils se partageront les 15 francs proportionnellement au nombre des plis qu'ils auront faits. Pour une levée, on touchera donc 5 francs, pour deux 10 francs, pour trois 15 francs. – Avant de recommencer une autre partie, chacun remettra devant lui un nouvel enjeu de 5 francs. Celui qui n'a pas fait de pli au tour précédent, ajoutera à son enjeu la somme totale des enjeux précédents, soit 5 francs plus 15 francs.

21° Comment marque-t-on? Chiffres arabes?

On ne marque pas.

L'enjeu

22° Quel est l'enjeu pratiqué couramment?

L'enjeu clandestin pratiqué couramment varie de 1 à 5 francs. Au cours d'une soirée ou d'une nuit, on peut perdre 100 francs et plus, voire la valeur d'un mouton, d'un veau ou même d'une génisse.

23° Récits d'enjeux exagérés.

On assure qu'un joueur du Clos-du-Doubs, décavé, se trouva disposé à céder sa couche pour une nuit, auprès de sa femme. Il en fut de même à la Montagne des Bois. Le premier n'aurait pas été désavoué par sa femme. L'épouse du second par contre poussa les hauts cris et alla prévenir le curé de la paroisse.

Divers

24° Auprès de qui ce jeu était-il particulièrement en faveur: hommes et femmes en famille? hommes au café? seuls les domestiques de campagne?

25° Autres particularités.

Le jeu de la «petite bête» à l'argent était surtout en faveur chez les paysans aisés. Ils pouvaient gagner et surtout perdre de grandes sommes en jouant à la «petite bête forcée» *(an lè ptét bét fouéchiə)*. Cette variante du jeu, fort onéreuse, diffère de la «petite bête», telle que nous venons de la décrire, par ce seul trait: à la «petite bête forcée», lorsqu'un joueur n'a pas de carte de la couleur demandée et qu'il met un atout, le joueur qui le suit doit également jouer un atout, même s'il est de valeur inférieure. A comparer ci-dessus n° 18.

Astronomie et météorologie populaires de Nendaz

par *Rose Claire Schüle*, Crans-sur-Sierre

Nous avons le plaisir d'offrir à nos lecteurs deux chapitres de la monographie folklorique que Madame R. C. Schüle prépare sur le village de Haute-Nendaz (Valais central). Réd.

L'habitant de la montagne ne se préoccupe guère de la nature et de la structure du ciel et toute question à ce sujet ne manque pas de le surprendre. L'instruction publique contribue actuellement à faire disparaître les explications traditionnelles, sans toutefois les remplacer de façon durable par des données scientifiques.

Le ciel est considéré comme une grande voûte bleue où évoluent les astres. Dans les prévisions météorologiques, le ciel ne joue qu'un rôle subordonné et il n'existe pas de croyance à son sujet. Le ciel est, sans qu'on