

<http://www.menouetsesvoisinsdargonne.fr/spip.php?article720>

Le Matador, un jeu de cartes presque oublié.

- Revue N°54 -

Date de mise en ligne : vendredi 23 mars 2012

Copyright © Sainte Ménehould et ses Voisins d'Argonne - Tous droits

réservés

Le Matador, un jeu de cartes presque oublié.

Avec un jeu de 52 cartes, on peut jouer à la belote, à la bataille, au rami. A Auve, on jouait au Matador, un jeu disparu aujourd'hui ou presque, puisque quelques seniors continuent à y jouer.

Dans la région de Sainte-Ménéhould, ce jeu était courant dans la première moitié du XXème siècle et probablement avant. Des anciens ont indiqué qu'il se pratiquait dans quelques villages et à Sainte-Ménéhould, en particulier les jours de marché, attirant les paysans et ruraux des localités voisines.

Personnellement je l'ai connu dans les années 1970 en regardant certains joueurs au café d'Auve (le café était situé au centre du village, actuellement Â« Garage Pillard Â», et il a fermé en 1996). Depuis nous sommes quelques-uns, (il faut être quatre pour jouer), à avoir repris la suite. Nous essayons d'y jouer une fois l'an, et encore, car le nombre d'adeptes se compte aujourd'hui sur les doigts d'une seule main.

Dans le n° 49 de décembre 2010 du Â« Petit journal Â», j'ai lancé un appel à témoins concernant ce jeu, pour en connaître davantage et recueillir des informations de personnes l'ayant connu, voire même pratiqué.

A ce jour il n'y a eu aucune réponse à cet appel. J'ai également sollicité quelques Â« internautes Â» pour en savoir plus, sans résultat. J'ai donc mis noir sur blanc les règles transmises par les aînés de façon à pérenniser la mémoire du Matador au cas où ce jeu viendrait à disparaître définitivement.

Dominique Delacour.



Ancien café d' Auve, haut lieu du jeu de carte Â« Le Matador Â».

Règles de jeu du Matador

- Quatre partenaires avec un jeu de 32 cartes duquel on aura enlevé les sept de trèfle, de carreau et de pique. Seul reste le sept de coeur appelé Â« Baco Â» qui se distingue des autres cartes en étant toujours atout. Il y a donc 8 atouts, quelle que soit la couleur demandée. Valeur des cartes en ordre décroissant : Roi, Dame, Valet, As, dix, neuf, huit et sept de coeur.

- La donne se fait à tour de rôle dans le sens contraire des aiguilles d'une montre par trois et deux cartes ou inversement. Cela fait 5 cartes à chaque joueur et la carte suivante, la 21ème, contrairement à la belote, n'est pas retournée.

- Ensuite, c'est au joueur qui suit le donneur dans le sens du jeu à s'exprimer le premier : possibilités de prises par ordre croissant, c'est-à-dire lorsqu'un joueur s'est positionné pour une des solutions possibles, les suivants auront la possibilité de changer simplement si l'option est supérieure.

1- **Revire** : La 1ère carte non distribuée (la 21ème) est alors retournée et elle détermine l'atout demandé.

Le Matador, un jeu de cartes presque oublié.

2- **La Demande** : C'est une des quatre couleurs demandée.

3- **La demande après** : C'est pour se positionner sur la couleur coeur qui est prioritaire et de valeur plus élevée.

Dans ces trois cas, le preneur, puis ensuite chacun des trois autres joueurs, toujours dans l'ordre, peut arranger son jeu, c'est-à-dire enlever des cartes à son jeu, reprendre le même nombre dans celles non distribuées, avec pour but d'essayer d'améliorer son jeu par rapport à la demande du preneur et sa couleur choisie. Les joueurs peuvent échanger dans l'ordre jusqu'à la fin des cartes. Il peut alors manquer des cartes et les derniers ne peuvent pas échanger ou, en cas opposé, le tour étant fait, il peut également en rester.

4 " **La jouerie** : Elle vaut le double de la demande et prive le demandeur d'échanges de cartes, mais pas les autres joueurs.

5 " **La jouerie après** : Option prioritaire sur la jouerie par la couleur du coeur.

6 " **L'entreprise** : pour pouvoir entreprendre, il faut déjà qu'une jouerie ait été annoncée avant. Dans ce cas, le preneur commence à jouer après avoir choisi la couleur de ce jeu, sans changer de cartes contrairement aux trois autres joueurs. Pour gagner, le preneur doit faire tous ses plis.

Le jeu : Le principe du jeu consiste, pour le preneur jouant seul, à faire plus de plis que chacun des trois autres joueurs. La partie commence à tour de rôle, le premier à jouer étant celui qui suit le donneur (et chaque pli est personnel).

Le preneur gagne s'il fait trois plis au minimum, ou deux plis si chacun des trois autres joueurs n'en font qu'un. Il perd et se retrouve Â« **bête** Â» si un joueur fait autant de plis que lui. Exemple : deux plis pour le preneur, deux pour un autre joueur et un pour le troisième et également s'il ne fait qu'un pli et deux autres joueurs en font deux chacun. Il perd et se retrouve Â« **godille** Â» s'il fait moins de plis qu'un ou plusieurs des autres joueurs. Dans le cas de l'entreprise, il doit faire tous les plis pour gagner.

Dans d'autres cas : revire, demande après, jouerie, jouerie après, si le preneur ou même un autre joueur pense faire tous les plis, il doit annoncer Â« double Â» à l'amorce du 3ème tour (sur cinq) et s'il échoue, il perd tout.

Le Â« **Matador** Â» est aussi le nom de la combinaison (Roi, Dame, Valet) de l'atout, les trois plus fortes cartes de chaque couleur et celui qui l'a, doit l'annoncer dès le premier pli, cela amenant un gain supplémentaire.

Le donneur à tour de rôle, met une mise sur la table négociée au début du jeu avec l'accord des joueurs.

La couleur prise ou celle de la carte retournée dans le cas de la Â« revire Â» détermine l'atout et sert, soit à fournir ou à couper si le joueur n'a pas la couleur demandée.

Il faut toujours Â« monter Â» dans la couleur jouée, c'est-à-dire mettre une carte plus forte que la précédente si c'est possible, suivant le barème énoncé au début.

Le gagnant ramasse la mise du départ et paie à chacun des trois autres joueurs. S'il y a parmi ceux-ci un gagnant, c'est lui qui ramasse la mise sinon, elle se trouve reconduite au tour suivant et ainsi de suite.

Exemple de brème des différentes possibilités et des situations apportant un supplément

	Valeur	Matador	Double
Revire et demande	10 points	10 points	10 points

Le Matador, un jeu de cartes presque oublié.

Revire et demande en cÅ“ur	20 points	20 points	20 points
Jouerie	20 points	20 points	20 points
Jouerie en cÅ“ur	40 points	20 points	20 points
Entreprise	60 points	20 points	