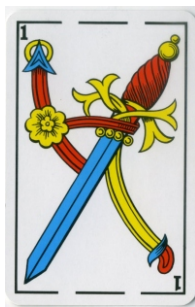


# JEUX DE CARTES ???

Les jeux de cartes ont été introduits probablement entre 1360 et 1370, la provenance, les ports sur l'Océan et la Méditerranée et bien-sûr le passage par les Pyrénées. Les échanges existaient, des trocs aussi et des ramasseurs d'olives embauchés à la saison ainsi que des aides à la ferme souhaités au moment des transhumances.

Dans la généralité des cartes, les françaises contiennent 32 ou 52 cartes, quatre couleurs avec le trèfle, le carreau, le cœur et le pique. Les 8 ou 13 cartes que composent la couleur sont les rois, les dames, les valets avec les numérales du 1 (as) au 10 sauf que pour le 32 du 2 au 6 sont exclus.

Les cartes espagnoles ou catalanes, 40 à 48 cartes composent le jeu avec 4 couleurs qui sont l'Épée (aspade), le bâton (bastou), le soleil (oros), les coupes (copas) ; 3 figures composent chaque couleurs : le Roi, le Cavalier et le Valet suivi des 9 cartes numérale qui vont de 1 à 9 mais pour les jeux à 40 cartes comme le truc y flou (truc et fleur), les 8 et 9 sont exclus.



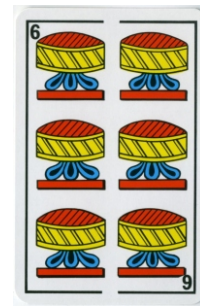
Épée (Aspade)



Bâton (Bastou)



Soleil (Aurous)



Coupes (Copas)



Roi



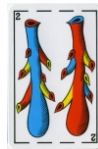
Cavalier



Valet



1



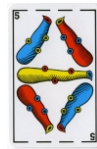
2



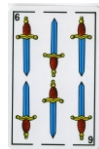
3



4



5



6



7

Les 4 familles sont ici représentées (voir plus bas)

Il faut savoir que nos voisins des PO, les catalans ont joué un rôle précoce dans l'introduction et la fabrication des jeux des cartes à jouer dans notre monde Occidental en cette fin du Moyen Age. (recherches effectuées par Jean-Pierre Garrigue auteur du livre « LA CARTE A JOUER A PERPIGNAN, avec qui mon contact a été des plus chaleureux et instructif pour nous deux, merci à lui de m'avoir écouté.

En 1825, le graphisme du jeu des cartes catalan fait son apparition « fabrication de Dessoris » et étrangement elles ressemblent aux cartes du truc.

Aussi le truc catalan résiste au monopole des autres jeux tels que la belote, le rami, le tarot, le bridge, le poker,... et nous, sur le canton de la Haute Vallée d'Aure nous essayons de perdurer avec notre 20aine de passionnés sur des périodes qui vont de décembre à fin mai, un samedi en soirée sur 2, sachant qu'un rassemblement au cours de l'été permet de renouer avec ce jeu « le truc y flou », truc et fleur en français. Il y a des termes employés en patois qui donne une ambiance différente mais en français les enchères sont toutes autant dévastatrices et motivantes,

Les cartes à jouer qui nous intéressent se font appeler cartes espagnole et nos Pyrénées Centrales l'ont adopté à hauteur des Hautes-Pyrénées et le versant de la Haute-Garonne pour le jeu qui nous intéresse "le truc y flou", le truc et fleur en français.

Pour le département des Hautes-Pyrénées, seules les vallées du Louron et d'Aure sont concernées et à proximité du Luchonnais, la Vallée d'Oueil joue également au truc y flou.

Nos voisins et frontaliers du Haut Aragon jouent aussi avec ces mêmes cartes à « la guignoté », nos voisins basques jouent au « mush », et le nombre de joueurs est différent suivant les jeux et passe de 2 à 6.

Notre grand bonheur dans notre jeu du truc y flou, si marginal est composé de 6 joueurs baptisés grands menteurs tous liés au bluff et aux enchères quelquefois exagérées et payable en haricots équivalent aux points gagnés. (voir plus loin).

Ce jeu n'est pas calme, on peut discuter, échanger et cela pour destabiliser, amuser la galerie avec des anecdotes et s'il y a un sérieux notable cela ne paraît pas car les joueurs sont étrangement motivés pour gagner des points et la partie, un graphique est tenu pour suivre l'évolution du concours organisé avec une repêche pour les perdants du 1er tour.

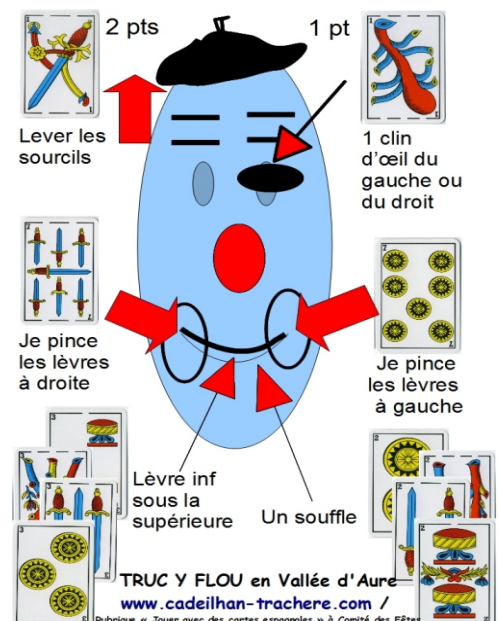
Des marginaux, parce que ce jeu se joue à 6 joueurs, 3 contre 3 et le joueur placé au milieu, capitaine de fait, gère, capte les informations de ses partenaires et met en place une stratégie.

Et quelle stratégie ? Avec du bluff ça marche ou ça casse, on y laisse des points même si l'on s'échappe, divertissant non !

Des points au nombre de 25 représentés par des haricots sec tarbais (pour nous), mais pour bien gérer les comptes, un milieu de partie soit 13 points permet de récupérer un « espintou », un jeton qui remplacera le nombre, reste à conclure les 12 autres souvent difficiles à effectuer tant les adversaires utiliseront des farces, du bluff pour faire échapper l'adversaire.

Le joueur du milieu capte des informations, ce sont de signes conventionnels qui révèlent les cartes en main au nombre de 3, soit 18 cartes distribuées sur 40 que comporte le jeu. Et c'est pour cela qu'il faut signaler sinon appeler « viens à moi, j'ai de tout ». A noter que la donne s'effectue par dessous et non par dessus le paquet comme à la belote, et une suite pour cette distribution originale, par une ou deux et même trois d'un coup, le paquet restant ira à la droite du donneur qui sera le premier à jouer, à faire son cinéma, provoquer, s'en aller ou convaincre ses partenaires qu'il a tout pour gagner.

Le jeu des cartes est composé de 40 cartes, du valet au cavalier et au roi, le 1 ou as à son mot à dire, les 7 aussi ainsi que les 3 et les 2 et les 4 familles que composent le jeu sont Epée, Bâton, Soleil et Coupe. L'Epée vaut 2 points et elle se signale en levant les sourcils au ciel, le bâton 1 point qui se signale par un clin d'oeil gauche ou droit, le 7 d'épée, pincer le coin droit des lèvres ; le 7 de soleil, pincer le coin gauche des lèvres (elles sont les plus fortes et sont appelées gagnances); les 3 par ordre de force, passer la lèvre inférieure sous la lèvre supérieure ; les 2 un souffle suffira pour le traduire ; les suivantes sont utiles aux annonces et ne se signalent pas.

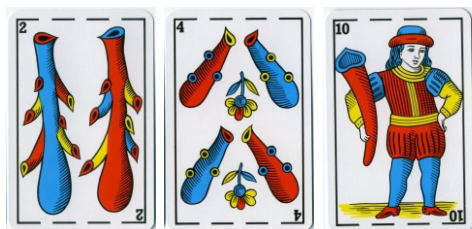


Parmi les cartes citées 2 figures servent de joker pour être utilisé à des fins d'annonces telles que fleur ou emmit, il s'agit du valet de soleil et du cavalier de bâton que l'on appelle "périque" dans le langage truc. La fleur vaut 3 points et l'emmit 1 point, elles peuvent être chantées et ce sera la valeur qui fera la différence, la ou le plus fort remportera des points, le joker remplace n'importe quelle carte puisqu'une fleur doit être composé de 3 cartes (comme une tierce) de la même famille et l'emmit 2 cartes avec un maximum qui sera de 34 points.

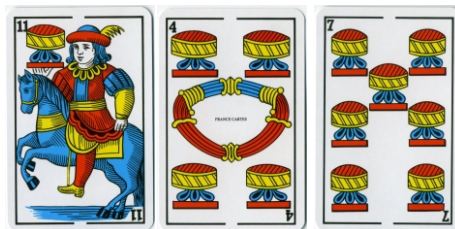


Valet de soleil

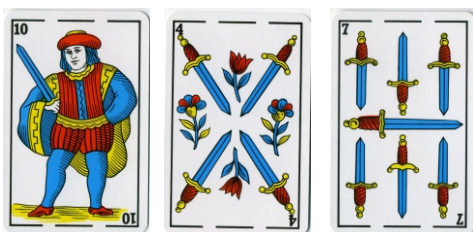
Cavalier de bâton



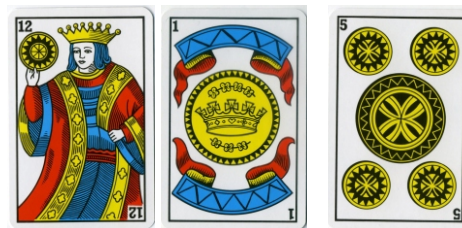
Fleur  $20+2+4 = 26$



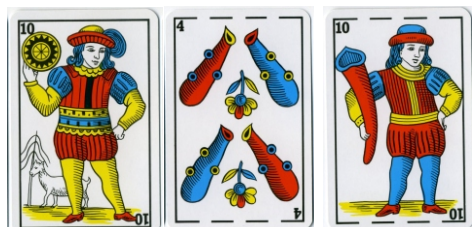
Fleur  $20+4+7 = 31$



Fleur  $20+4+7 = 31$



Fleur  $20+2+4 = 26$



Fleur  $27+4 = 31$

La périque de soleil et de bâton vaut 27 pour les annonces fleur et emmit



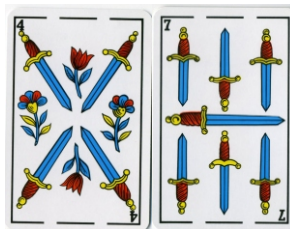
Fleur  $1+27 = 28$



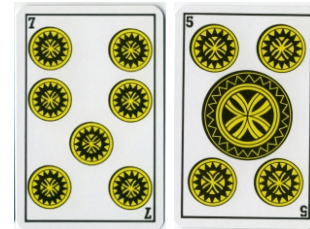
Emmit  $27+2 = 29$



Emmit  $27+27 = 34$



Emmit  $20+4+7 = 31$



Emmit  $20+7+5 = 32$

Un calendrier est géré par le comité des fêtes de Cadeilhan-Trachère, ou les soirées démarrent fin novembre pour terminer fin mai par un repas, la distribution des trophées puisqu'un classement est tenu en fonction des résultats obtenus à chaque soirées, cette dernière soirée est dédiée à nos amis trucayres (joueurs de truc y flou) disparus et elle s'organise à la mêlée (inscription individuelle et tirage au sort des équipes et du graphique).

Que du bonheur !!!