

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: 51 (1961)

Artikel: Le "brouc" du Pays d'Enhaut

Autor: Morier-Genoud, Donald

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-1005520>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. 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. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

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. [Voir Informations légales.](#)

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. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 02.02.2025

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

aux membres de la société. La rue est vide, les auberges sont pleines, les lumières brillent aux fenêtres des maisons sises sur les flancs des montagnes.

*

Certaines sociétés de tir du Pays d'Enhaut, dont l'origine se perd dans la nuit des temps¹, ont vu leur déclin et leur mort, parce qu'elles n'ont pas su évoluer et modifier leur structure au fur et à mesure du perfectionnement des armes, parce qu'aussi les chefs n'ont pas compris que toute tradition pour durer doit plonger ses racines au tréfonds de l'âme populaire. A Château-d'Œx, les hommes vaillants de 1796 ont repris le drapeau tombé, lâché par des mains fatiguées, usées par la tourmente des révolutions; ils l'ont relevé, lui ont donné un nom nouveau, une devise nouvelle. Ils ont insufflé à la jeunesse un esprit nouveau. Le triomphe a été complet. La route a été parfois dure. L'Ancienne Abbaye de Château-d'Œx est aujourd'hui imprégnée plus que jamais de traditions séculaires.

Tant qu'il se trouvera dans ce pays un groupe de citoyens pour s'inspirer de l'esprit des fondateurs, tant qu'un président et un comité empêcheront l'institution de tomber dans la routine et la médiocrité, au lieu de se renouveler constamment, comme la nature au printemps, l'Ancienne Abbaye de Château-d'Œx vivra ... Elle vivra!

Anciens jeux de cartes²

Le «brouc» du Pays d'Enhaut

par Donald Morier-Genoud, Château-d'Œx

Ce jeu, aujourd'hui encore en usage au Pays d'Enhaut, est essentiellement pratiqué dans les familles. C'est aussi le jeu de prédilection des vieux, qui se retrouvent au café, les jours d'élections ou de votations. On me dit qu'il est également joué dans certains localités de plaine, sous la dénomination de «l'homme de brouc»³.

Les cartes

1° *Les couleurs.*

Les cartes comprennent les piques et les trèfles (noires) ainsi que les carreaux et les cœurs (rouges).

¹ Emile Henchoz, «L'Ancienne Abbaye de Château-d'Œx, Etude d'histoire locale». Château-d'Œx, Ed. du Musée du Vieux Pays d'Enhaut, 1946. 285 p., ill.

² Nous avons le plaisir de publier aujourd'hui une nouvelle réponse à notre questionnaire sur les anciens jeux de cartes (voir Folklore suisse, 1957, p. 35*). Réd.

³ Le Glossaire des patois de la Suisse romande, II, 846, atteste en effet ce jeu, en dehors du Pays d'Enhaut, dans quelques villages du district d'Aigle (Noville, Roche, Frenières-sur-Bex). Les enquêtes de l'Atlas de Folklore suisse l'ont fait retrouver encore aux Ponts-de-Martel (canton de Neuchâtel). La plus ancienne mention que nous connaissions du «brouc» date de 1791 (Revue historique vaudoise, 1898, p. 180 et 223). Sch.

2° *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.*

Le 7, le 8 et le 9 n'ont pas de valeur en points; le «fou» vaut deux points, la dame trois points, le roi quatre points, le 10 dix points et l'as onze points. Le jeu compte donc 32 cartes. Les atouts n'ont pas de valeur particulière en points.

Les joueurs

3° *Nombre des joueurs.*

Les joueurs sont au nombre de quatre.

4° *Forme-t-on des équipes?*

On joue deux contre deux.

5° *Comment détermine-t-on les joueurs qui forment équipe?*

On distribue les cartes en les retournant et les deux premiers joueurs qui reçoivent un roi forment une équipe.

L'atout

6° *Comment l'atout est-il déterminé?*

Celui qui donne fait couper le jeu (plot) par son voisin de droite. La carte coupée et qui devient la carte inférieure (dernière) du jeu indique l'atout.

7° *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

8° *Qui distribue? Comment détermine-t-on le joueur qui distribue le premier jeu d'une partie?*

Celui qui a reçu le premier roi (lors de la détermination des équipes) distribue le premier jeu.

9° *Dans quel ordre distribue-t-on?*

Le donneur donne à gauche (dans le sens des aiguilles de la montre).

10° *Manière de distribuer; combien de cartes chaque joueur reçoit-il?*

Le donneur distribue une, trois, puis quatre cartes, soit huit cartes à chaque joueur.

11° *Qui joue la première carte: le donneur? le joueur suivant?*

C'est le joueur suivant.

12° *Faut-il obtenir le plus grand nombre possible de points ou de plis?*

Pour gagner, il faut obtenir le plus grand nombre possible de points.

13° *En jouant, faut-il donner une carte de la couleur demandée? Peut-on couper par un atout? Toujours?*

Le joueur a l'obligation de «servir» la couleur demandée. S'il ne possède pas cette couleur dans son jeu, il a la faculté de couper par 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 une carte quelconque, en éliminant de préférence les cartes faibles et isolées, qui vous empêcheraient, par la suite, de couper les cartes maîtresses de la couleur en question.

14° *Peut-on jouer un plus petit atout que les joueurs qui vous précèdent?*
Toujours. C'est nécessaire par exemple pour faire certains mariages.
(Voir plus bas sous «annonces».)

Les annonces

15° *Quelles combinaisons de cartes peut-on annoncer? Quelle est leur valeur en points?*

Un joueur peut annoncer les «mariages» qu'il a dans son jeu.

Un roi et une dame de la même couleur valent	20 points
Un roi, une dame et un «fou» de la même couleur valent	30 points
Le roi et la dame d'atout valent	40 points
Le roi, la dame et le «fou» d'atout valent	60 points

16° *Moment de l'annonce?*

Ont seuls le droit d'annoncer, les partenaires qui ont «fait une plie» et ont encore les cartes requises dans leur jeu. C'est la raison pour laquelle il est avantageux de pouvoir jouer la première carte et de jouer la carte la plus haute et celle qui risque le moins d'être coupée.

Mariages sur table. Les mariages qui sont faits au cours du jeu («sur table») ont la même valeur que dans le jeu. Seulement, on ne les marque pas immédiatement, comme les annonces; on se contente de retourner et de mettre de côté la carte qui indique le mariage: la dame, s'il s'agit d'un «vingt», ou d'un «quarante», le valet, s'il s'agit d'un «trente» ou d'un «soixante».

Au moment de compter les points, les «mariages sur table» s'ajoutent au nombre de points pour ceux qui les ont faits et se déduisent dans le calcul du nombre de points de leurs adversaires. Ainsi les «mariages sur table» ont une importance *double* de celles des annonces ordinaires.

La marque

17° *Que compte-t-on: le jeu? les points? les plis?*

On compte les points, en arrondissant à la dizaine, à partir de 5 unités et en dessus. Le total des points étant de 120, si l'une des équipes a par exemple 43 points et l'autre 77 points, la première inscrit 40 points et la seconde 80 points. Si l'une des équipes a 45 points et l'autre 75 points, la première inscrit 50 points et l'autre 80 points (ce qui dans ce cas particulier fait un total de 130 et non pas de 120 points).

18° *Quand une partie est-elle gagnée?*

La première équipe qui atteint 301 points peut s'annoncer gagnante à n'importe quel moment du jeu, à condition qu'elle «mène» le jeu, c'est-à-

dire qu'elle ait fait la dernière «plie». Si une équipe ne surveille pas la marque et omet de se déclarer gagnante, ses adversaires risquent fort de ne pas oublier et de se déclarer gagnants.

19° Comment marque-t-on les points? Chiffres arabes? jetons?

On les inscrit parfois en chiffres arabes. En général, on préfère utiliser des jetons, afin de garder l'ardoise pour inscrire les «coches» ou parties gagnées. Il y a trois sortes de jetons: ceux de 100 points, en forme de rectangle; ceux de 50 points, en forme de triangle; ceux de 10 points, en forme de petit carré. Les jetons sont en bois, en carton ou en pavatex.

20° Comment marque-t-on les parties gagnées ou «coches»?

L'équipe perdante se voit infliger une «coche». Celle-ci est inscrite le long d'une ligne verticale, partageant l'ardoise en deux (ces coches sont semblables aux branches de sapin le long d'un tronc). Les perdants sont ceux qui ont le plus de coches de leur côté.

Coches doubles. Si l'une des équipes fait 301 points avant que la partie adverse ait fait 150 points (ait «dédoublé»), cette dernière se voit octroyer deux «coches» au lieu d'une. Si ce résultat intervient avant la fin de la partie, on compte les points acquis par chacun, y compris les «mariages sur table».

Cape. Si l'une des équipes ne laisse faire à l'autre aucune «plie», la perdante est dite «cape» et reçoit deux «coches». Mais dans ce cas-là, la partie continue, c'est-à-dire que les points obtenus restent acquis, de même que les annonces. Par contre, les «mariages sur table» sont perdus, puisqu'il n'y a pas de points à compter.

Dehors et la cape. L'équipe qui estime avoir un jeu lui permettant de faire la «cape» et d'atteindre les 301 points du même coup, doit l'annoncer avant la fin du jeu. Si elle réussit dans son entreprise, elle inflige trois «coches» à ses adversaires. Si, par contre, elle échoue, c'est elle qui recevra les trois «coches» comme punition pour ses prétentions exagérées.

Dehors, la cape et pas dédoublé. De la même manière, une équipe peut prétendre faire la «cape» et sortir avec 301 points avant que ses adversaires aient fait 150 points. En cas de réussite, l'autre équipe reçoit quatre «coches»; en cas d'échec, c'est elle qui sera punie de quatre «coches».

Fin du jeu

Le jeu peut être interrompu à n'importe quel moment (même si le sapin n'est pas terminé).

Enjeu

Si les joueurs désirent un enjeu, ils ont la faculté d'attribuer à chaque «coche» une valeur quelconque.