

Mise en ligne : 12 février 2017.  
[www.entreprises-coloniales.fr](http://www.entreprises-coloniales.fr)

## DEUX JEUX DE CARTES POPULAIRES EN PAYS D'ANNAM

# Le Tam Cúc et le Bât

par René de CREISSEL  
(Indochine, hebdomadaire illustré, 30 novembre 1944, p. 11-14)

Avez-vous eu parfois la curiosité de vous approcher d'un groupe de *nhó*, assis gravement sur leur séant, manipulant sans hésitation des petits morceaux de carton d'un centimètre de large sur cinq de long ?

Ils jouent au *tam-cúc*, aussi populaire dans la foule annamite que la traditionnelle belote de France.



En voici les règles essentielles. Si vous examinez un instant la série des cartes coloriées, vous apercevez deux catégories :

Celles qui sont dotées du caractère *tho*, appelés communément *dô* ou *diêu* (rouge) ;

Celles qui ne sont pas dotées, appelées communément *den* (noir).

D'où une première règle : à égalité de valeur, deux cartes dont l'une est *dô* et l'autre *den*, le rouge a toujours le pas sur le noir.

Le jeu se compose de 32 cartes ainsi réparties : 2 *tuóng* (général), 1 *sĩ* (lettré), 4 *tuang* (éléphant), 4 *xe* (voiture), 4 *pháo* (canon). 1 *mã* (cheval), 10 *tốt* (soldat).

L'ordre décroissant de valeur des cartes est le suivant : *tuóng*, *sĩ*, *tuang*, *xe*, *pháo*, *mã* et *tốt* (fig.).

砲



砲

車



車

卒



卒

馬



馬

象



象

士



士

將



將

Nous voici donc éclairés pour pouvoir jouer. Faisons une partie voulez-vous ? Nous sommes généralement quatre : A, B, C, D. Je suis A et puisque je vous invite, c'est moi qui battrai les cartes.

Le paquet étant battu, A tire au hasard une carte. Supposons que c'est un *pháo*. *Pháo* est le 5<sup>e</sup>, dans l'ordre de grandeur décroissante. A servira donc en commençant par la personne dont le tour correspond au n° 5 en comptant ainsi A1 B2 C3 D4 A5, c'est-à-dire qu'il se servira le premier, et qu'il sera le premier à jouer.

Ceci étant, A refait le tas et distribue 8 cartes à chacun.

Ce jeu, très simple, comporte peu de combinaisons de figures. Ces combinaisons sont les suivantes :

La paire, qu'elle soit *dô* ou *den*, qui comporte deux figures de même valeur et de même couleur : ainsi 2 *sĩ* rouges, 2 *mã* noirs ;

Les trois cartes, sorte de tierce. Seules, sont admises les deux combinaisons de trois cartes qui suivent :

*Tuóng, sĩ, tuang*, tous rouges ou noirs ;

*Xe, pháo, mã*, également rouges ou noirs.

Si ces combinaisons de deux ou trois figures ne renferment rien que des cartes comprises entre le *xe* et le *tốt*, et qu'elles soient exhibées juste à la fin d'une partie de jeu, elles permettent de gagner une somme considérable, qui est souvent le double de l'enjeu habituel. C'est ce qu'on appelle *kết* ou « belle conclusion ». Remarquons que le *kết tốt den*, ou combinaison de deux cartes de soldats noirs, est de beaucoup le plus précieux et donne droit d'ordinaire au triple de l'enjeu.

Reprenons donc notre partie. C'est à A de parler. Ayant rangé ses cartes par ordre de valeur, il y trouvera par exemple une paire de 2 *tốt* rouges. Il étale sa paire, cartes couvertes, et énonce à haute voix . *Hoi* (deux).

B, C et D déposent deux cartes de la même façon.

A retourne alors ses cartes. Si B, C et D n'ont pas suffisamment pour le contrebattre, ils jettent les leurs, toujours sans les découvrir et la main reste à A.

Si, au contraire, C a, par exemple, deux *mã* noirs, comme le *mã* bat le *tốt*, il découvre les siennes et c'est à lui de prendre la parole. A jette ses cartes avec les cartes couvertes et C garde ses deux *mã* découverts. Et ainsi de suite.

Supposons qu'en fin de partie, les cartes étalées, c'est-à-dire celles qui constituent les seuls plis efficaces, et dont le nombre toujours invariable, s'élève à huit, soient réparties ainsi : 5 devant A, 1 devant B, 2 devant C et aucune devant D. Deux cas peuvent être envisagés :

— Il n'y a pas de « *kết* » ou belle conclusion. Il suffit alors d'avoir 2 cartes étalées devant soi pour ne rien perdre : on dit que le partenaire possède, dans ce cas, un capital juste suffisant (*dù ?ôn*). En vertu de ce principe, A gagne 5 - 2 = 3 cartes ou 3 cents qui sont respectivement supportés par B et D (B paie un cent et D deux).

— A a un *kết* ordinaire. Le gain devient alors deux fois plus fort ; et les autres partenaires devraient avoir quatre cartes pour ne pas perdre. A gagne, dans ces conditions, 3 cents sur B. 2 sur C, et 4 sur D. Si, au contraire il y a le *kết tốt den*, il gagne 5 cents sur B. 4 sur C et 6 sur D.

Vous voyez que c'est infiniment simple. Il faut le croire, puisque c'est un jeu que l'homme réserve habituellement aux femmes et aux enfants. Ne vous fiez pas trop cependant à cette simplicité apparente : un peu de réflexion et quelques parties vous feront comprendre immédiatement que si vous disposez dans vos 8 cartes de 3 *tốt* rouges ou noirs, de 2 *tuang* noirs, de 2 *sĩ* rouges et de 1 *tuang* rouge, vous ne gagnerez pas infailliblement si vous les abattez n'importe comment. Vous ferez toujours vos deux plis avec votre *tuang* rouge et vos 2 *sĩ* rouges, mais moins sûrement votre « brelan » de *tốt* ou vos 2 *tuang* noirs.

C'est là tout l'intérêt du jeu.



Ajoutons enfin que si vous êtes un joueur acharné et irrespectueux, vous pourrez transformer le *tam-cúc* en y incorporant des éléments inspirés de jeux européens tels le full, le poker, la séquence. Ce n'est pas sa destination normale et les Annamites ne l'admettent généralement pas.



Dans un village du pays d'Annam, c'est fête. Après les cérémonies et les offrandes, après le traditionnel *an co* (festin), place au jeu. Les femmes ont déjà organisé leur *tam-cúc* ; voyons donc maintenant les hommes jouer au *bāt*, encore appelé parfois *bāt bāt*.

L'Européen qui, pour la première fois, voit un jeu de *bāt* étalé tel qu'il est représenté sur la fig. 2. en retire un sentiment d'incompréhension absolue. Soyons donc patients et cherchons le fil conducteur. Les 38 cartes du *bāt*, de dimensions analogues à celles du *tam-cúc*, comportent 4 séries de caractères plus deux figures spéciales.

Examinons-les de près et la lumière va se faire peu à peu.

Chaque série comporte des cartes numérotées de 1 à 9. Ce chiffre figure à la droite du caractère chinois situé à la partie supérieure de l'image de la carte :

L'on a donc :

1	2	3	4	5	6	7	8	9
一	二	三	四	五	六	七	八	九
Nhāt	Nhi	Tam	Tú	Ngu	Luc	Thât	Bát	Cùru

La partie gauche du même caractère indique la série. Il y en a quatre :

La série *thâp* + , la série *van* , la série *sách* et la série *văn*

Dans l'ordre des valeurs décroissantes, on trouve successivement *thâp*, *van*, *sách* et *van*.

Parmi ces 4 séries, les 3 dernières : *van*, *sách*, *văn* ont chacune deux cartes n° 1 :

*Ông cu* (vieillard) de couleur rouge et *nhât van* de couleur noire (n° 1 de la série *van*) ;

*Thang-thang* de couleur rouge (femme à l'enfant) et *Nhât sách* de couleur noire (n° 1 de la série *sách*) ;

*Chi-chi* de couleur rouge (homme en culotte courte) et *nhât van* de couleur noire (n° 1 de la série *van*).

Le *thang-thang* et le *chi-chi* sont assimilés aux *nhât sách* et *nhât van*, qui doivent respectivement leur céder le pas. Seul, le *ông cu* joue un rôle de tout premier ordre : il n'ajoute pas seulement une unité au nombre total des points, mais sa présence donne encore à l'ensemble des cartes un cachet spécial lui permettant de primer en valeur toutes les combinaisons analogues. Le *ông cu* symbolise-t-il pas, en effet, le respect de l'âge en pays d'Annam ?

Ainsi, les 4 séries de cartes donnent : 9 cartes de la série *thâp* + 30 cartes des trois séries *van*, *sách* et *văn* = 39 cartes.

Ceci étant, voyons maintenant le jeu proprement dit. Le tour de donne est tiré de façon analogue au *tam cúc*. Ici, c'est plus simplement le chiffre chinois figurant à la partie droite du caractère de la carte tirée qui le détermine. Ainsi, supposons toujours A, B, C, D. S'il est tiré par A un *luc*, il comptera A1, B2, C3, D4, A5, B6, et servira B qui sera le premier à parler ou à jouer dans le cas du jeu à cartes distribuées tel que nous l'expliquerons plus loin.

On peut jouer de deux façons : à cartes forcées ou à cartes distribuées.

Le jeu à cartes forcées ressemble étrangement à un jeu français peu connu : le 7 1/2. En voici l'explication. A joue le rôle de banquier et distribue 1 carte à chaque joueur, le nombre de joueurs n'étant pas limité. Supposons A. B. C. D. E. F. G. H par exemple. A leur distribue une carte, couverte sur table, à chacun et s'en sert également une.

Le but est de réaliser le meilleur résultat fixé à 10. Supposons que la distribution a été la suivante : A9. B2, C6. D4. E7, F6, G4, H9. A demande à B : « 4 Bao-nhiêu ? » (combien ?) ; B demande 1 carte : môt et hérite d'un 8. Il devient B10 ; C, prudent, ne demande rien , D demande 1 carte et hérite d'un 7. il devient D 11, E ne demande rien ; F demande une carte et devient F7 ; G4 agit de même et devient G8 ; H, audacieux, demande une carte et devient H17 ; A regarde sa carte et décide de ne rien demander. Il fait encore un tour, C se décide, reçoit une carte et devient C9 ; les autres ne demandent rien. Les cartes sont alors abattues et l'on a :

A9, B10, C9, D11, E7, F7, G8 et H17.

Le règlement est le suivant : B10 est le gagnant et tous les autres lui versent la mise qu'ils avaient disposée devant eux. B devient banquier et le jeu recommence.

Si l'on eût eu B9 seulement, A9 gardait la banque et recevait toutes les mises inférieures à la valeur de ses cartes ou supérieures à 10, c'est-à-dire toutes les autres à l'exception de celles de B et C:.

Le jeu à cartes distribuées ne procède pas du même principe. A distribue trois cartes à chaque joueur. généralement au nombre de 4.

Le meilleur jeu réalisé est celui dont le total des trois cartes donne 10 ou un multiple de 10, c'est-à-dire 20 dans la pratique. Le gagnant est celui qui s'en approche le plus.

Un exemple : A a distribué les cartes, et cartes ouvertes, on a :

B = 1 *van* + 4 *sách* + 5 *sách*. Soit  $1 + 4 + 5 = 10$

C = 8 *thâp* + 9 *sách* + 7 *van*. Soit  $8 + 9 + 7 = 24$  ou  $+ 4$  ;

D = 2 *thâp* + 8 *thâp* + 3 *van*. Soit  $2 + 8 + 3 = 13$  ou  $+ 3$  ;

A = 9 *van* + 5 *vân* + 4 *vân*. Soit  $9 + 5 + 4 = 18$  ou  $+ 8$ .

Les cartes sont abattues, les gagnants sont dans l'ordre : B, A, C, D. B prend le gain et encaisse les mises disposées au préalable par les autres devant eux.

A total égal pour deux gagnants, le débat est tranché par les indicatifs de série. Ainsi, B a 8 *thâp*, 1 *sách* et 1 *van*, soit 10 ; et D, 1 vieillard, 4 *sách* et 5 *van*, soit également 10. D sera le gagnant, car il a le même nombre de points avec la présence dit « ông cu ».

Si B a 1 *thâp*, 4 *sách* et 5 *van*, soit 10 et 2 *thâp*, 5 *van* et 3 *sách*, soit 10, C sera gagnant puisque il a un *thâp* de plus que B. Si B et C avaient chacun 2 *thâp*, ce serait celui d'entre eux qui aurait le *van* le plus élevé qui gagnerait. Malgré toutes les parties que j'ai vu jouer, je n'ai pu obtenir la signification exacte des figures se trouvant sous les caractères. Les joueurs les connaissent très bien, mais n'en savent ni le sens ni l'origine. Elles sont traditionnelles.

Par ailleurs les caractères *tho* en rouge de certaines cartes n'ont pas de valeur comme au *tam-cúc* et sont de simples motifs de décoration.



Ces deux jeux sont des passe-temps dont l'Annamite est très friand. L'intérêt n'en est pas nul pour l'Européen qui étudie les choses de l'Annam.

Il m'est arrivé un jour dans un village tonkinois, de regarder un groupe de femmes jouer au *tam-cúc*. Comme je ne manifestais aucune hostilité, elles continuèrent leur partie, dans une totale indifférence à mon égard. C'est alors que, remarquant que l'une d'elles avait triché en annonçant une « tierce » pas très orthodoxe en profitant de la rapidité du jeu, j'intervins et, tel Salomon, fis comprendre la duperie en étalant les cartes et en expliquant l'erreur en mauvais annamite.

A la stupéfaction succéda un éclat de rire général de moquerie devant la

confusion de la délinquante et d'admiration non déguisée pour le « quan lón » qui était intervenu.

Sans vouloir attendre ce résultat purement accidentel, achetez un *tam-cúc* et un *bat*. Il vous en coûtera cinq piastres, et ce sera une agréable distraction qui meublera vos loisirs d'estivage en famille. Suivez mon conseil et vous vérifierez le fameux slogan : « l'essayer, c'est l'adopter ».

#### BIBLIOGRAPHIE

- DUMOUTIER. — *R.I.C.*, 1900, page 289 sq.  
BRÉBION. — *Passe-temps et jeux cochinchinois*, *R.I.C.*, 1911, page 499 sq.  
DURRWELL. — *Le jeu en Cochinchine*, *B.S.E.I.*, 1901. 1<sup>er</sup> semestre, page 3 sq. ;  
*R.I.C.*, 1902, page 9 sq.