

Zeitschrift: Le conteur vaudois : journal de la Suisse romande
Band: 24 (1886)
Heft: 51

Artikel: Les joueurs de cartes : [1er article]
Autor: [s.n.]
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-189540>

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: 09.02.2026

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

CONTEUR VAUDOIS

JOURNAL DE LA SUISSE ROMANDE

Paraissant tous les samedis.

PRIX DE L'ABONNEMENT :

SUISSE : un an . . . 4 fr. 50
six mois . . . 2 fr. 50
ÉTRANGER : un an . . . 7 fr. 20

On peut s'abonner aux Bureaux des Postes ; — au magasin MONNET, rue Pépinet, maison Vincent, à Lausanne ; — ou en s'adressant par écrit à la *Rédaction du Conte à vaudois*. — Toute lettre et tout envoi doivent être affranchis.

CAUSERIES DU CONTEUR

2^{me} et 3^{me} séries.

Prix 2 fr. la série ; 3 fr. les deux.

Les joueurs de cartes.

Parmi les passe-temps de l'époque actuelle, les jeux de cartes prennent une grande place à tous les degrés de l'échelle sociale. Depuis l'humble bête à trois cartes que nous avons vu jouer par les paysans des bords de la Menthue avec un enjeu de un centime par levée, jusqu'au whist fashionable qui fleurit dans les salons du grand monde, on rencontre ces petits rectangles de carton un peu partout.

On a beaucoup dit et écrit sur les jeux de cartes, leur influence sur le caractère, les mœurs, et la prospérité générale. On en a surtout beaucoup médit.

Parce qu'on cite quelques exemples de joueurs passionnés qui ont perdu jusqu'à leur dernier sou et mis leur famille sur la paille, il ne s'en suit pas qu'on puisse, dans notre canton, généraliser ce fait et reprocher aux jeux de cartes de ruiner le pays.

Si, depuis quelque dix ans, dans nos petites villes vaudoises, on s'était borné à faire quelques parties de piquet, d'écarté ou de binocle, chacun suivant son intelligence et son goût, on aurait évité l'écueil, bien autrement redoutable, des jeux à la corbeille, pour lesquels nous n'étions ni faits, ni préparés, et dont les conséquences seront encore longtemps lourdes à supporter.

* * *

C'est une curieuse étude que celle de la physionomie des joueurs, de leurs attitudes, de leur manière de faire.

Généralement, le bon et fort joueur est supersstitieux. La moindre informalité lui porte ombrage, l'agite ; la plus petite faute commise l'agace. Gare, si le manquement vient d'un partenaire maladroit qui a fait une fausse rentrée, ou mal compris une invite : les quolibets ne lui manqueront pas. La morale de ceci, c'est qu'on peut jouer en tête-à-tête avec un joueur plus fort que soi, mais qu'il ne faut pas lui servir de partenaire.

Un type plus rare, mais plus fatigant encore, est le joueur grincheux qui ne sait pas perdre. Si la fortune lui est contraire, il accuse d'abord son partenaire, puis celui qui a donné les cartes sans les battre suffisamment, puis le joueur qui a coupé trop haut ou trop bas, et enfin sa déveine. Jamais il ne lui viendrait à l'esprit que sa maladresse fut la cause de sa défaite. Avec le joueur grincheux, la partie de cartes est une corvée au lieu d'un délassement, et les intermèdes sont remplis, non par des paroles aimables, mais par des récriminations sans

fin, qui allument la joue et souvent troubent la digestion.

A ce caractère mal fait nous préférons encore le joueur bavard qui lance une pointe en battant les cartes et conte une anecdote en les distribuant. Si au point de vue artistique son jeu laisse beaucoup à désirer, il a une foi robuste en son étoile, et conserve, malgré le coup contraire du sort, une inaltérable bonne humeur.

Comme repoussoir au joueur bavard, il y a le joueur taciturne, avare de ses paroles, renfermé, ne se déridant jamais, comptant ses points sur un ton monotone et ennuyeux, gagnant et perdant sans accès de bonne ou de mauvaise humeur. Il ne croit pas pouvoir se départir de son visage de croquemort, de cette tête d'homme qui va déposer son bilan.

Il y a pourtant quelque chose d'admirable dans ce joueur-là, c'est son vis-à-vis.

Le joueur à principes est aussi dans les genres peu récréatifs. A tout propos il invoque la règle, il estime qu'on doit jouer de telle ou telle façon, donner de telle autre, et compter suivant la théorie qu'il émet et qui est la seule juste. Si la discussion tourne à l'aigre et qu'on veuille remonter aux sources, le joueur à principes récuse l'autorité de l'académie des jeux, et se retranche derrière une soi-disant tradition dont il serait fort embarrassé d'indiquer l'origine.

En un mot, le joueur à principes doit être classé dans les fâcheux qu'il faut éviter, si on a l'intention de passer un moment agréable.

Mais la pire variété des *batteurs de carton*, est celle du joueur-conseil. Il s'assied le plus commode possible à votre table, s'arrange pour voir deux jeux, conseille à droite, commente à gauche, refait, après chaque donne, l'historique du coup, critique vos hardiesques, gouaille votre prudence et finit par vous ahurir tout-à-fait. Aussi, le joueur-conseil fait-il régulièrement perdre la carte et quelquefois la tête à ceux qu'il honore de son voisinage, et devient-il l'effroi, la bête noire du lieu qu'il fréquente. Toutefois, le joueur-conseil n'est ordinairement pas d'une force supérieure, et si l'on parvient à triompher de l'irritabilité que ses jugements provoquent, le mieux est d'en faire son adversaire, pour le voir commettre les mêmes fautes qu'il relevait avec tant de malice chez autrui. C'est le meilleur châtiment à lui infliger.

LE CARRIER.