

Le jeu du guerrier

Marie José Thériault

Volume 26, numéro 2 (152), mars 1984

Section sportive

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/30742ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Collectif Liberté

ISSN

0024-2020 (imprimé)

1923-0915 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

José Thériault, M. (1984). Le jeu du guerrier. *Liberté*, 26(2), 24–27.

MARIE JOSÉ THÉRIAULT

LE JEU DU GUERRIER

Ce jeu date des temps immémoriaux. Il plaît beaucoup à presque tous les types de caractères et à presque tous les tempéraments. Il se joue le plus souvent sans auditoire, encore que, dans certains cercles, l'on s'accommode de la présence de tiers et parfois même on la réclame, mais l'on s'expose ainsi à négliger la stratégie en faveur d'un dénouement rapide et sans grande finesse.

Le *jeu du Guerrier* se joue plus fréquemment à deux personnes. Il est cependant alors moins riche en agréments que dans sa variante à trois, quatre, cinq, six joueurs ou plus. Nous nous attarderons ici plus volontiers à cette dernière méthode.

L'ordre selon lequel les rôles sont supérieurs l'un à l'autre a beaucoup varié suivant les époques, les régions et les intérêts des joueurs. Dans l'ensemble, on peut dire qu'aujourd'hui, le Guerrier est encore supérieur à la Dame, la Dame l'emporte sur la Poule, le Maître sur le Valet, la Maîtresse sur la Dame, le Majordome sur la Servante et sur le Coq, et ainsi de suite. Quant aux paires, elles forment une classe à part, et il arrive parfois que deux Guerriers, deux Dames, deux Valets, deux Poules, deux Coqs, etc. passent toutes les autres combinaisons, à l'exception, dans des circonstances particulières, des combinaisons suivantes: Guerrier-Valet; Maîtresse-Poule; Dame-Servante; Maître-Majordome; Valet-Coq.

Lorsque le sort a désigné les joueurs, un second coup de dés indiquera leur place. La parole appartient ensuite au premier en force, qui doit dire s'il *manque* ou *joue*. S'il *manque* et que les autres, à leur tour, en font autant, on procède à un autre tirage au sort pour modifier les places. S'il *joue*, les autres joueurs peuvent y mettre obstacle en déclarant qu'on *joue sans prendre*. Il suffit alors de quelques *mains* ou *passes* pour que le jeu soit bien amorcé. Les joueurs *nomment* alors les *trionphes*. Lorsqu'ils *nomment* les *trionphes*, ils font un *écart*. Quand tout le monde a écarté, le dernier joueur (si l'on joue en nombre impair) peut les regarder, mais il est préférable pour l'esprit du jeu qu'il nomme alors les *passes* et les *mains*, et qu'il les mémorise afin que, son tour venu, il évite les duplications de stratégies, ce qui lui vaudrait de *faire la bête*.

Tous les joueurs, quel que soit leur rôle, sont encouragés à fournir le *triomphe* nommé, mais ils ne sont pas contraints de forcer. Ils peuvent aussi, pour défendre leurs couleurs, changer leur emplacement dans le jeu sans que cette modification soit entraînée par les dés, s'ils trouvent l'accord d'un autre joueur. Dans le cas où le joueur voulant changer de place (joueur-réclamant) se verrait refuser ce changement par les autres joueurs, il pourrait recourir aux dés, mais le joueur sur lequel tomberait le sort n'est pas tenu d'obéir. Celui-ci pourrait alors céder sa place (dans le cas d'équipes impaires) au joueur-regardant, ou (dans le cas d'équipes paires) sortir du jeu, ce qui porterait le nombre de joueurs-regardants à deux en éliminant d'office du jeu le joueur-réclamant.

Lorsqu'un joueur frappe, mettons, la Poule, c'est un avis à celle-ci de faire un fort *triomphe* pour entraîner le joueur à mettre un jeu et faire un *triomphe* plus forts encore.

Quand un joueur fait plus de levées que d'autres, il gagne et, baissant son jeu, s'en retire. On dit alors qu'il *fait Guerrier*.

Si, par mégarde, un joueur *nommait un triom-*

phe pour un autre, il ne pourrait se rétracter. Il lui faudrait jouer le *triomphe* nommé *quitte* à modifier son *écart*.

On fait la *bête* quand on est mis hors-jeu par désignation, par consentement unanime, ou quand on renonce.

Il est préférable qu'un joueur ne renonce pas quand sa rentrée n'est pas favorable, car il peut alors demander la *passé* ou la *main*. Si on la lui refuse ou qu'il ne réussit quand même pas sa mise, il perd son *triomphe* et se retire du jeu. Il fait alors la *bête*.

Le jeu du *Guerrier* comporte un certain nombre de hasards que nous définissons ci-après :

1. *Le bon air*: Ce hasard consiste dans la réunion d'un Maître et de deux Dames dans un jeu sans prendre. Le joueur qui gagne en ayant ce hasard se voit accorder une levée supplémentaire avec prendre.

2. *Le charivari*: C'est la réunion de quatre Dames.

3. *La discorde*: C'est la réunion de quatre Guerriers.

4. *La grande tante*: C'est la réunion de quatre Valets.

5. *La chicorée*: Quand un Guerrier écope de trois ou quatre faux-Majordomes, il a droit à la *consolation*, qui consiste à passer au hasard suivant :

6. *La guinguette*: C'est, le plus souvent, le hasard de la *consolation*, qui permet à un joueur de faire un tour de jeu seul.

7. *La partie carrée*: La rencontre d'un Guerrier, d'une Dame, d'un Coq et d'une Poule, ou de toute autre combinaison de deux couples.

8. *Les yeux de ma grand-mère*: Deux Coqs dans une Maîtresse, deux Guerriers dans une Servante, deux Majordomes dans une Dame, deux Valets dans une Poule, etc., forment ce hasard étonnant.

9. *Le parfait contentement*: Il consiste en un jeu sans prendre avec cinq joueurs tour à tour.

10. *La triomphante*: Ce hasard, plus fréquent

qu'on serait porté à le croire, a lieu lorsqu'un joueur fait *Guerrier* en un temps record.

Vers la fin du jeu, pour éviter les coups ou les mises inutiles, on convient assez souvent de *faire guinguette* (voir hasard no 6). Quand tout le monde a fait *guinguette*, le joueur à qui il reste le plus de chances de *faire Guerrier* est contraint de jouer, quelque mauvais jeu qu'il puisse avoir. Il *nomme* alors son *triomphe* et fait son *écart*, comme à l'ordinaire.

Le jeu est terminé quand tous les joueurs, sans exception, ont épuisé leurs *triomphe*s.