

Lever les yeux



Monsieur

1

La bouche en coin



Madame

2

Fermer un œil



Le borgne

3

Faire la moue



La vache

4

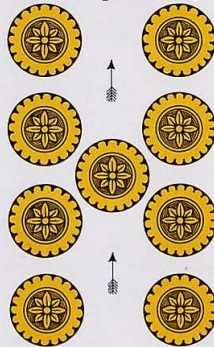
Lever le pouce



Grand neuf

5

Lever le petit doigt



Petit neuf

6

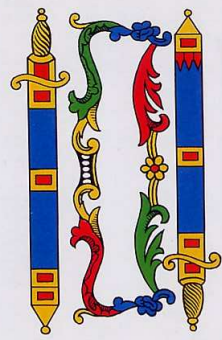
Lever index et majeur



Deux de chêne

7

Faire semblant d'écrire



Deux d'écrit

8

Ouvrir la bouche



AS

9

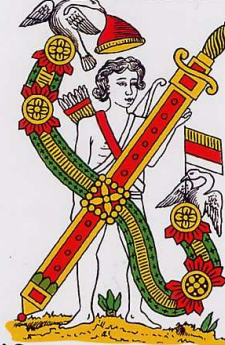
Ouvrir la bouche



AS

9

Ouvrir la bouche



AS

9

Ouvrir la bouche



AS

9



10



11



12

Le jeu d'Aluette Ou jeu de la vache

Le jeu d'Aluette a sans doute pour origine la péninsule ibérique, vers le XVème siècle, et s'est répandu en France (et surtout en Vendée) dès le XVIème siècle. L'origine espagnole ou portugaise de ce jeu est renforcée par le fait qu'il se joue avec un jeu de 48 cartes.

Plusieurs explications sont plausibles pour expliquer le mot « aluette » : dérivé du vieux français « luet », signifiant œil ; dérivé de « sans lulette », signifiant sans aucun mot...

Le jeu d'Aluette se pratique à 4 joueurs, en équipe de 2.

Il s'agit d'un jeu de levées, mais qui possède la première particularité que les levées des 2 joueurs d'une même équipe ne sont pas additionnées : c'est en effet le joueur ayant fait le plus de levées qui fait gagner son équipe.

Il est donc important de savoir qui a le plus de chance entre les 2 joueurs d'une même équipe de l'emporter.

D'où, et c'est ce qui fait l'originalité de ce jeu, une communication par signe avec son équipier pour faire comprendre les forces et faiblesses de son propre jeu.

Le Comptoir des Jeux - 74 rue du Connétable - 60500 Chantilly
www.lecomptoirdesjeux.com

Les cartes

Le jeu comporte 48 cartes, dont :

- 12 cartes illustrées par des bâtons ou des massues
- 12 cartes illustrées par des deniers (pièces de monnaies)
- 12 cartes illustrées par des épées
- 12 cartes illustrées par des coupes

Chaque série de cartes comprend les cartes d'un jeu classique, à l'exception du 10, absent. Les cartes sont classées de la plus forte à la plus faible : as, roi, dame, valet, 9, 8, 3, 2.

8 cartes particulières permettent de donner au jeu d'Aluette toute son originalité, puisqu'elles correspondent chacune à une grimace, une mimique ou un signe, qui pourra être utilisé pour informer votre équipier de votre jeu.

Ces cartes sont plus fortes que toutes les autres cartes du jeu (même les as).

Les « luettes », classées de la plus forte à la moins forte

Carte	Mimique associée
le 3 de denier, dit « Monsieur »	on lève les yeux au ciel
le 3 de coupe, dit « Madame »	on penche la tête (à droite ou à gauche)
le 2 de denier, dit « Le borgne »	on fait un clin d'œil
le 2 de coupe, dit « La vache »	on fait la moue

Les « doubles », inférieures aux « luettes », classées de la plus forte à la moins forte

le 9 de coupe, dit « le grand 9 »	on montre son pouce
le 9 de denier, dit « le petit 9 »	on montre le petit doigt
le 2 de bâton, dit « 2 de chêne »	on montre l'index et le majeur
le 2 d'épées, dit « 2 d'écrit »	on montre l'annulaire

La distribution

Au début d'une manche, 9 cartes sont distribuées à chaque joueur ; les 12 cartes restantes forment le talon.

Ce talon est ensuite partagé en deux et chaque moitié est distribuée à un joueur de chaque équipe, qui placeront alors les 6 cartes les plus faibles de leur jeu dans le talon (on peut considérer que celui qui distribue donne les cartes du talon à son partenaire et à son adversaire de gauche).

Les annonces

Les joueurs peuvent alors commencer à annoncer leur jeu à leur partenaire et ce tout au long de la partie.

On ne peut prononcer le nom d'une carte, mais on peut accompagner la mimique faite à son équipier par un commentaire : « en dessous », « au-dessous », « au dessus du dessus ». Par exemple, en montrant l'index et le majeur, « en dessous » désigne le 2 d'épées.

Le premier joueur est celui situé à gauche du donneur.

Les joueurs déposent à tour de rôle une carte, la plus forte remportant le pli.

Il n'y a pas obligation de surenchérir sur une carte : on peut déposer une carte quelconque.

Le joueur ayant remporté un pli, rejoue le premier au tour suivant.

Si le pli est remporté par 2 cartes de même valeur, ce pli est annulé et ne comptera pour aucune équipe (le pli est « pourri »).

A la fin de la partie, si les deux camps ont autant de plis, c'est le joueur ayant remporté ces plis le premier qui fait gagner son équipe (une manche est égale à 1 point).

Le jeu s'achève lorsqu'une équipe a atteint 5 points.

Le jeu de l'Aluette est un savant mélange de communication, de bluff et de jeu de carte : faut-il pourrir un coup, le remporter ou le laisser à l'équipe adverse pour mieux finir au tour suivant ? Quel joueur faut-il favoriser ?

Variante

La mordienne : il s'agit d'une variante où un joueur peut remporter la manche s'il fait les 2 ou 3 derniers plis, sans en avoir fait auparavant.