

L'aluette

Nombre de joueurs: 4

Nombre de jeux: 1 (48 cartes)

Niveau de difficulté: 3

Ordre des cartes: As, Roi, Dame, Valet, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3,2

Ce jeu ancien se joue avec des cartes particulières. Par contre, puisque ce livre traite des cartes en général, nous avons quelque peu modifié le jeu de l'aluette pour qu'il se pratique avec des cartes ordinaires.

Mise en place

Deux équipes de deux s'affrontent. Les coéquipiers se placent un en face de l'autre.

Au premier tour, celui qui tire la plus forte carte devient le donneur. Il distribue ensuite neuf cartes, trois à la fois, à chaque joueur. Les douze cartes restantes formant le talon. Si un joueur se rend compte qu'il n'a aucune carte de valeur, il peut échanger son jeu contre les neuf premières cartes du talon.

Une fois cette première donne réalisée, celui qui distribue les cartes partage le talon entre son partenaire et son adversaire de gauche, joueurs qui deviennent des «chanteurs». Ceux-ci doivent maintenant annoncer leur jeu. Mais avant, ils placent les six cartes les plus faibles de leur jeu dans le nouveau talon.

Pour annoncer, les joueurs d'une équipe doivent se faire des signes afin de connaître leur jeu commun. Si une équipe croit que ses deux jeux réunis sont trop faibles,

elle peut accorder le point à ses adversaires sans jouer la manche.

Début du jeu

Le premier joueur, situé à gauche du donneur, commence à jouer. Il peut jouer une carte de faible valeur, et ses adversaires peuvent à leur tour augmenter la valeur de cette carte par une figure ou un As ou poser un double ou une aluette. Si un joueur dévoile une forte carte, personne n'a à faire de surenchère.

Par exemple, si un joueur dépose un 4 de carreau, le second joueur peut surenchérir avec n'importe quelle carte sauf les suivantes: 2 de carreau, 2 de cœur, 3 de pique et 3 de trèfle. Il a toutefois le droit de jouer ces cartes s'il veut s'en débarrasser.

Le joueur ayant déposé la plus forte carte remporte le pli. C'est lui qui rejoue en premier au tour suivant. À la fin de la manche, on donne un point à l'équipe du joueur qui a fait le plus de plis. S'il y a autant de plis chez deux joueurs opposés, on compte le nombre de plis total des équipes.

Notez qu'il est possible qu'un tour soit annulé si deux cartes de même valeur remportent un pli.

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

Les cartes

Il n'y a que 48 cartes dans ce jeu. Elles se divisent en quatre séries de douze: As, Roi, Dame, Valet, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. Il n'y a donc pas de 10 dans ce jeu.

- Le trèfle fait référence aux bâtons, l'arme des paysans.

- Le carreau symbolise l'argent, les deniers des marchands.
- Le pique se rapporte à l'épée des nobles.
- Le coeur, c'est le calice des prêtres.

Certaines cartes possèdent des atouts particuliers. Les quatre premières dans l'énumération suivante sont des aluettes, c'est-à-dire qu'elles valent plus que toute autre carte. Les autres sont doubles, c'est-à-dire que, si on en dépose une, c'est comme si on en montrait deux. Quant aux As, on en fait mention, car ils forment les plus fortes cartes parmi celles qui n'ont pas de rôle particulier. Dans le jeu de l'alulette, on peut aussi se faire des signes entre coéquipiers pour indiquer lesquelles se trouvent dans son jeu.

- Le Monsieur est le 3 de carreau. Le signe pour indiquer qu'on le possède: lever les yeux au ciel. C'est la plus forte carte.
- La Madame est le 3 de cœur. Pour indiquer qu'elle l'a dans son jeu, on balance la tête de gauche à droite. C'est la deuxième plus forte carte.
- Le Borgne est le 2 de carreau. Cligner de l'oeil signifie qu'on le possède. Seuls le Monsieur et la Madame battent cette carte.
- La Vache est le 2 de coeur. Montrer un visage d'enfant triste, c'est affirmer qu'on l'a dans son jeu. Seuls le Monsieur, la Madame et le Borgne battent cette carte.

- Le grand neuf est le 9 de coeur. Pour dire à son coéquipier qu'on l'a dans son jeu, on montre un pouce. C'est la plus forte des cartes doubles. Deux Valets et mieux peuvent le battre.
- Le petit neuf est le 9 de carreau. Dans son cas, c'est le petit doigt qu'il faut soulever.
- Le deux de chêne est le 2 de trèfle. Montrer l'index et le majeur en même temps signifie qu'il fait parties des cartes dans son jeu.
- Le deux d'écrit est le 2 de pique. Il faut montrer l'annulaire pour indiquer qu'on le possède.
- Les As ont tous la même valeur. Pour dire combien on en possède, il faut ouvrir la bouche sans prononcer de parole. Par exemple, si on en a deux dans son jeu, on ouvre la bouche deux fois.

Variantes

- La mordienne se joue en dix manches plutôt que cinq. Le jeu consiste à ne pas faire de plis au cours des cinq, six ou sept premiers tours et à ramasser les deux, trois ou quatre derniers plis. Il faut cependant annoncer le nombre de plis réalisés avant chaque manche.
- Ajoutez la mordienne au jeu normal. Après la donne, annoncez-la, ainsi que le nombre de plis que vous comptez réaliser (de deux à quatre). Si vous avez la possibilité d'appeler la mordienne, faites le jeu en dix manches. Une mordienne donnera deux points à l'équipe qui l'aura réussie.