

Le déroulement de la partie :

Une fois la donne et le chant réalisés, les chanteurs peuvent commencer leurs mimiques afin d'indiquer à leur partenaire le contenu de leur jeu. Ces annonces peuvent continuer tout au long de la partie.

Il est bien entendu interdit d'annoncer oralement le contenu de son jeu, mais l'on peut admettre qu'un joueur ayant le borgne réalise la moue (pour la vache) et dise « je n'ai pas cette carte mais au dessus », histoire de compliquer encore les choses... (les puristes ne parlent pas du tout mais baissent la tête ou haussent les épaules pour indiquer une valeur de carte plus haute ou plus faible)

Le premier à jouer est le joueur à gauche du donneur, puis l'on tourne dans le sens horaire.

Il n'y a aucune obligation à monter (surenchérir) sur une carte d'un adversaire comme de son partenaire, cela s'appelle « filer »

La plus forte carte emporte la levée.

En cas d'égalité, la levée est dite « pourrie », personne ne la remporte, le premier joueur ayant abattu une carte « à égalité » entame le tour suivant

Le joueur qui emporte un plis commence le tour suivant.

Une équipe peut décider de ne pas jouer une manche si elle estime son jeu trop mauvais (« une misère ») le point de la manche est alors accordé à l'équipe adverse.

Le joueur qui a réalisé le plus de plis dans une manche donne le point à son équipe (ATTENTION : Ce n'est pas la somme des plis de l'équipe qu'il faut prendre en compte), en cas d'égalité, c'est le joueur qui a été le premier à les avoir réalisés qui amène un point à son équipe.

Variante : LA MORDIENNE

La mordienne est une variante très fréquemment employée, elle doit être annoncée au début d'une manche : Une manche est gagnée par une équipe si l'un de ses joueurs réalise plus de plis que les autres joueurs mais en continu et à la fin et aucun autre plis dans la manche (ex: un joueur fait les 3 derniers plis, les trois autres joueurs en font 2)

Dès qu'au cours d'une partie une mordienne a été déclarée, la victoire s'obtient sur 10 points et non sur 5. Il est stratégiquement important de réaliser des pourris sur une mordienne.

Une mordienne réussie rapporte 2 points.

OPTION : LE CHANT

L'aluette étant un jeu régional, les variantes sont légion, on peut par exemple pour plus de suspens supprimer le chant (le talon n'est pas distribué), ou ne l'autoriser qu'avec l'accord unanime des joueurs. Dans ce cas, un joueur qui n'a que des gailles peut demander à refaire. Tous les joueurs peuvent annoncer (mimiques), il n'y a plus de chanteur.



Géoludie

Un Monde de Jeux



Livret de règles

Aluette

Jeu de cartes
Ouest de la France
4 joueurs

Le jeu d'alouette ou de "la Vache"

L'alouette (ou Vache) se pratiquait sur une grande partie du littoral Atlantique, il a hélas tendance à disparaître bien qu'il résiste encore en Vendée et Loire Atlantique principalement.

L'origine de son nom est mal connue, cela pourrait dériver de l'oiseau Alouette (symbole de la vigilance) ou du vieux français luet (œil) mais cela sans certitude.

Origine

L'Alouette se pratique avec un jeu de 48 cartes (il n'y a pas de 10) d'origine espagnole (les couleurs habituelles sont remplacées par les Deniers, le Bâton, l'Epée et la Coupe)

Ce sont les marins qui ont sans doute ramené ce jeu Ibérique en France.

Nous avons des traces du jeu d'Alouette dès le XVI^e siècle, Rabelais y faisant allusion dans Gargantua et Pantagruel

Les valeurs des cartes

Les 48 cartes du jeu se divisent en 4 séries de 12 cartes:

- Les bâtons ou massues, pour la paysannerie.
- Les deniers (pièces), pour les marchands.
- Les épées, pour la noblesse.
- Les coupes, pour le clergé.

Chaque série comprend as, roi(12), cavalière(11), valet (10), neuf, huit, sept, six, cinq, quatre, trois, deux.

Ce jeu d'Alouette « modernisé » a été adapté dans sa présentation pour en faciliter l'apprentissage, vous trouverez indiqué sur les cartes les mimiques (en haut) et la valeur (en bas à droite, le 1 étant la plus forte valeur...)

Certaines cartes portent des noms particuliers :

Classées par ordre d'importance décroissante :

Les cartes d'Alouette :

Le 3 de denier « Monsieur »
Le 3 de coupe « Madame »
Le 2 de denier « Le Borgne »
Le 2 de coupe « La Vache »

Mimique correspondante :

Lever les yeux
Bouche en coin
fermer un œil
Faire la moue

Les cartes de double :

Le 9 de coupe « Le grand 9 »
Le 9 de denier « Le petit neuf »
Le 2 de bâton « Le chêne »
Le 2 d'Epée « L'écrit »

Lever le pouce
Lever le petit doigt
Lever l'index et le majeur
Joindre pouce et index (écriture)

Ensuite : (ces mimiques sont très peu utilisées - sauf pour l'as)

As	ouvrir la bouche
Roi	Se frotter le menton
cavalières	Sauter sur sa chaise
valets	frotter la table du poing

Puis les bigailles, 9 (les 2 restants) ,8,7,6,5,4,3(les 2 restants)

Pour les As, il faut ouvrir la bouche autant de fois que l'on a d'as
Pour un mauvais jeu, il faut hausser les épaules.

But et esprit du jeu :

4 joueurs (2 équipes de 2)

Faire connaître à son partenaire le contenu de son jeu par des mimiques, afin de réaliser le plus de levées (plis) possibles. Une manche se joue en 5 pts.

La donne et le chant :

Au premier tour, celui qui tire la plus forte carte réalise la donne, le donneur change à chaque tour de jeu.

Le donneur distribue 9 cartes à chaque joueur (3 par 3), il reste donc un talon de 12 cartes, ce talon est réparti ensuite entre les deux chanteurs (cette deuxième donne se nomme « Le chant ») qui doivent rejeter 6 cartes de leur choix au talon (afin d'avoir 9 cartes en main à la fin du chant)

Les chanteurs sont les deux joueurs qui seront autorisés à réaliser des mimiques pour faire connaître leurs jeux, il s'agit du partenaire du donneur et de l'adversaire qui est à sa gauche.

N.B : Si un joueur ne possède aucune carte à figure dans son jeu il peut demander avant le champ à échanger la totalité de son jeu avec les neuf premières cartes du talon.