



# Règle du jeu d'aluette sur l'Isle de Bouin



Le jeu se joue à quatre, par équipe de deux. Chaque équipe forme une diagonale du tapis. L'équipe gagnante est celle qui totalise le plus de points par partie de huit coups de cartes.

Au début de la partie, chaque joueur tire une carte du paquet étalé sur le tapis face cachée, le joueur qui tire la plus petite carte sera le premier donneur. Le donneur suivant sera son adversaire de gauche.

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. L'adversaire, à la droite du donneur, coupera le paquet de cartes. Les cartes seront battues à la convenance du donneur. Les cartes sont distribuées par trois et chacun reçoit neuf cartes. Douze cartes restent au « **talon** ». En cas de « **fausse donne** », le donneur recommence.



Le joueur à gauche du donneur commence. Chacun dépose une carte sur le tapis, et celui qui a la plus forte carte remporte « **le pli** ».

## L'ordre des cartes :

- **Les aluettes** : monsieur, dame, borgne, vache
- **Les as doubles** : grand neuf, petit neuf, grand deux, petit deux
- **Les 4 as simples**
- **La bigaille** : 4 rois, 4 cavalières, 4 pissous
- **Les bâtons** : le reste des petites cartes (9/8/7/6/5/4/3)

Lorsque les deux plus grosses cartes d'un pli ont la même valeur, le pli n'est pour personne. C'est ce qu'on appelle « **autant** » ou « **pourri** ». On place alors le pli sur le talon et le même joueur rejoue. L'intérêt de cette technique est d'une part de ne pas se démunir de bonnes cartes pour faire un pli composé de basses cartes, tout en ne laissant pas le pli à l'adversaire, et d'autre part de « **voir venir** », c'est-à-dire de forcer l'adversaire à rejouer et donc à découvrir son jeu.



Les joueurs annoncent leur jeu à leur partenaire en faisant discrètement « **des signes** ». Ils peuvent également parler de tout et de rien pour déstabiliser les adversaires. Exemple : C'est vraiment « **la misère** » ! Dans un même temps, ils essayeront de déceler le jeu adverse. La stratégie restant à la convenance de chacun.

Il y a souvent « **un meneur** » et « **un mené** » dans la même équipe.

- **Monsieur** : lever les yeux
- **Madame** : la bouche en coin
- **Le Borgne** : faire un clin d'oeil
- **La vache** : faire la moue
- **Grand neuf** : lever le pouce
- **Petit neuf** : lever le petit doigt
- **Grand deux ou « deux de chêne »** : lever index et majeur
- **Petit deux ou « deux d'écrit »** : Faire semblant d'écrire
- **As simple** : ouvrir la bouche

Chaque joueur garde ses plis. Le joueur qui a fait les deux ou troisième « **premiers plis** », retourne une carte sur ses plis acquis, de manière à ne pas instaurer le doute sur le vainqueur du coup de cartes à la fin.



Le joueur totalisant le plus de plis fait gagner son équipe. En cas d'égalité de plis, c'est le joueur qui a fait ses plis le premier qui gagne. Son équipe remporte 1 point.

« **Un mordienne** » rapporte 2 points : Cette technique consiste à avoir plus de plis que les adversaires. Il faut les remporter à la suite, sans être intercalé d' « **autant** » et à la fin du coup de cartes. Par exemple, si les trois autres joueurs ont fait chacun deux plis, le joueur qui remporte les trois derniers plis fait « **mordienne** ». Son signe : se mordre la lèvre inférieure.