

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

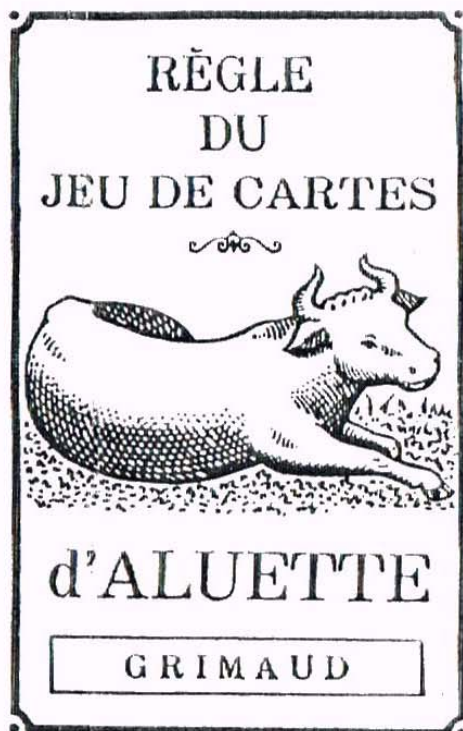
09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



FRANCE CARTES
49, rue Alexandre 1^{er} - BP 49
54130 SAINT-MAX - Tél. 83.29.56.10



Règle du jeu de cartes d'Aluette

Ce jeu dérive des cartes espagnoles où les couleurs au lieu d'être : cœur, carreau, pique et trèfle sont denier, coupe, épée et bâton. Il n'en diffère que par quelques cartes inférieures à figures qui caractérisent ce jeu français, dit : Aluette (sans lulette, sans parole), dont on a fait le mot aluette. Ce mot s'explique parce que les partenaires se font connaître sans désignation verbale, les plus fortes cartes et même les moyennes, comme aussi le faible et très faible jeu, par une mimique de convention, exprimée au moyen de la tête, des yeux, de la bouche, des doigts et du corps.

ARTICLE PREMIER. — Cette partie se joue entre quatre : les adversaires se placent aux angles opposés.

ART. 2. — Elle est fixée d'avance par les joueurs à quatre, cinq ou six jeux ou partions.

ART. 3. — Si les joueurs ne se choisissent pas, les cartes sont tirées, c'est-à-dire amenées sur le tapis, et ceux à qui arrivent Monsieur et Madame sont ensemble, contre ceux à qui sont tombés le borgne et la vache. On peut aussi ne tirer que quatre cartes, et les plus fortes classent les joueurs.

ART. 4. — Madame donne la main, le droit de battre les cartes ; elles sont coupées par le joueur à droite puis servies à gauche à chacun des joueurs par trois, jusqu'à concurrence de neuf. Si le donneur se trompe, celui qui a reçu plus de neuf cartes doit le déclarer avant de jouer, sinon il perd le point ; de même s'il a reçu moins de neuf cartes, cette erreur s'appelle maldonne (elle se reprend toujours).

ART. 5. — Le donneur a toujours soin de vérifier s'il y a douze cartes au reste, appelé talon, qui se place à droite et ne sert qu'au cas où le chant est admis, c'est-à-dire que l'on va au talon, de l'assentiment de tous les joueurs ; alors les douze cartes restantes sont réparties entre deux adversaires, une à une, trois par trois, à découvert ou la face en bas. Les chanteurs se réduisent à neuf, en rejetant les inférieures.

MARCHE DU JEU

ART. 6. — Celui qui a la donne voit venir ; son adversaire de droite a la force ; le premier à gauche et le second jouent habituellement des basses cartes, le troisième avance une carte manquante, que le quatrième prend, s'il en a une plus forte et s'il croit agir dans l'intérêt de son jeu ; ou bien il fait *autant*, en mettant une carte de même valeur, ce qui s'appelle *pourrir*. Les cartes sont mises au talon, et celui qui avait joué le premier dans ce coup recommence, ou bien file, c'est-à-dire il jette une basse carte et laisse la levée à son adversaire, qui relève les cartes et en joue aussitôt une faible.

ART. 7. — Il est loisible au premier comme au second en cartes, d'en jouer de fortes et de changer ainsi la marche ordinaire du jeu, pour embarrasser les adversaires pour favoriser son partenaire ou son propre jeu.

ART. 8. — Les levées sont complées à chaque joueur et celui qui en a le plus a gagné la manche ou le partion avec son associé. Si le nombre des levées est égal chez deux adversaires, c'est celui qui en a fait le même nombre le premier qui gagne le point. La deuxième levée se marque habituellement par une carte retournée, comme la troisième si l'on en craint quatre.

ART. 9. — La main est donnée successivement à chaque joueur.

ART. 10. — Le jeu d'*autant* ou de *pourri*, ne se fait que quand on n'a pas de cartes supérieures pour prendre, quand on veut voir venir une seconde fois, quand on n'a qu'un petit nombre de cartes fortes dont l'une est Monsieur et qu'on cherche à rendre valables les premières levées. Il est toujours avantageux de voir venir, on n'expose pas ainsi ses cartes.

ART. 11. — Les joueurs tout en cachant leurs cartes, cherchent à surprendre les signes de leurs adversaires, afin de connaître une partie de leur jeu ; aussi chacun épie-t-il le moment où sans être aperçu, il peut faire connaître ses cartes à son partenaire. Le plus faible joueur doit laisser conduire son jeu par son associé plus habile.

ART. 12. — Un jeu faible ou très faible se marque par le signe *misère*, lever l'épaule plus ou moins. Dans ce cas, si le partenaire n'est pas mieux partagé et y consent, on donne le point.

MORDIENNE

Dans certaines contrées on joue à gagner la partie en faisant les dernières levées sans interruption. Celui qui n'ayant pas de levées à l'avance réussit à gagner ainsi, fait *Mordienne* et gagne deux points ; on ne peut le tenter avec succès qu'avec plusieurs cartes d'alouette et les plus fortes. Le partenaire favorise en faisant des *autants* et en

égalisant les levées le plus possible. Le signe est de se mordre les lèvres ou fermer la bouche plusieurs fois.

Cette partie est difficile parce qu'elle retient les joueurs qui craignent de se défaire de leurs bonnes cartes, de peur de laisser le champ libre ; on s'attache à faire faire des levées à chaque adversaire. Il est loisible à la partie adverse d'offrir le jeu, quand elle craint *Mordienne* ; si la proposition est acceptée elle perd un point ; si elle est refusée et que ceux qui tentent *Mordienne*, ne réussissent pas, elle gagne deux points.

DESIGNATION DES CARTES DANS L'ORDRE DE LEUR VALEUR

Nos ordre	Termes Techniques	Noms Vagabonds	Signes Mimiques
1 ^{re}	3 de Deniers	Cartes d'Aluette	Lever les yeux au ciel Pencher la tête à droite ou à gauche Fermer un œil Faire une légère moue
2 ^e	3 de Coupe	Monsieur Madame	
3 ^e	2 de Deniers	Borgne	
4 ^e	2 de Coupe	Veche	
5 ^e	9 de Coupe	Doubles ou Doubles As	Montrer le poeur Montrer le petit doigt Montrer l'index, avec ou sans le majeur Montrer l'annulaire ou faire semblant d'écrire
6 ^e	9 de Deniers	Grand-Neuf Petit-Neuf	
7 ^e	2 de Baston	Deux de Chânes	
8 ^e	2 d'Épée	Deux d'Écrit	
Nos ordre	Noms	Marques	Désignation verbale
9 ^e	4 As	Cartes Moyennes - Figures	Ouvrir la bouche Figures : bonnes moyennes petites
10 ^e	4 Rols	Aigle, Coupe, Épée, Baston	
11 ^e	4 Dames	Denier, Coupe, Épée, Baston	
12 ^e	4 Valets	Denier, Coupe (cavallères) Denier, Coupe (domestiques)	
13 ^e	2 Neuf	Cartes inférieures comptant comme points	En tout 48 cartes
14 ^e	4 Huit	Épée, Baston	
15 ^e	4 Sept	Denier, Coupe, Épée, Baston	
16 ^e	4 Six	Idem.	
17 ^e	4 Cinq	Idem.	
18 ^e	4 Quatre	Idem.	
19 ^e	2 Trois	Idem.	