

Règle du jeu d'Alluettes

Les figures qui composent ce jeu de cartes sont empruntées aux cartes espagnoles, elles-mêmes issues du jeu de Ma-Jong chinois. Au lieu des pics, coeurs, carreaux, trèfles des cartes françaises, nous trouvons des épées, les coupes, les écus, les chènes. Le jeu serait de 52 cartes s'il ne manquait les 10. Il reste 48 cartes.

On trouve des jeux d'Alluettes dans toute la France chez les marchands spécialisés en jeux divers et dans tous les bureaux de tabac dans l'Ouest de la France. Ce jeu qui paraît dater du XVII^{ème} siècle est toujours très apprécié chez les marins de la côte ouest. Il ne s'agit nullement d'un jeu pour enfants ce qui n'empêche pas ceux-ci de s'y intéresser tout particulièrement à cause de son pittoresque.

Ordre des cartes

Les Alluettes

Monsieur, Madame, le Borgne, La Vache

Les Doubles

Grand neuf, Petit neuf, Deux de chène, Deux d'écrit.

Les quatre as

Les quatre trois

Les quatre cavalières

Les quatre valets

... ensuite les cartes suivant leur valeur faciale (les dix manquent) : 2

neuf, 4 sept, 4 six, 4 cinq, 2 trois, 2 deux, 4 huit, 4 quatre.

Noms folkloriques : Bise dur = cinq d'écu, jarretières de la mariée = cinq d'épée, chasse lulette = quatre de coupe.

Ces dernières cartes n'ont pas de valeur spéciale.

Tradition : On dit "quel plaisir" quand on prend un as avec deux d'écrit.

Il n'y a pas d'atout. Monsieur prend madame, madame prend le borgne, etc...

Les alluettes et les doubles forment "La Boïse", les as et les rois forment

"La Bigaille".

On dit aussi "un fagot" pour un neuf. D'où l'expression : "joue une merde ou un fagot".

Le jeu se joue à quatre personnes groupées deux à deux face à face, les joueurs se faisant face étant partenaires solidaires ; cependant on n'ajoute pas les plis des partenaires, chacun compte les siens.

Il n'existe pas de tradition spéciale pour la désignation du joueur qui donne le premier ; n'importe quel procédé de tirage aux sorts peut être employé.

On donne en faisant couper à droite et en distribuant par la gauche en tournant, comme au bridge, dans le sens des aiguilles d'une montre. On dit "comme on brasse la bouillie".

On distribue neuf cartes, trois par trois, à chacun des joueurs. Il reste un talon dont l'importance est qu'il rend difficile de deviner le jeu de ses adversaires.

On peut relever les cartes dès qu'elles sont distribuées, sans attendre la fin de la distribution (à l'inverse du bridge) et commencer aussitôt à faire les signes nécessaires pour indiquer son jeu à son partenaire.

Signes

Monsieur On relève les sourcils ou on fait les gros yeux.

Madame On penche légèrement la tête d'un côté ou on fait un demi sourire d'un seul coin de la bouche.

Le Borgne : Evidemment on cligne d'un oeil.

La Vache : On fait la moue.

Grand neuf : On montre un de ses pouces.

Petit neuf : On montre le petit doigt.

Deux de chène : L'index et le médius en l'air.

Deux d'écrit : Les mêmes doigts vers le bas, comme pour écrire sur la table.

Les as : On tire la langue légèrement.

Les rois : On se passe la main dans les cheveux (la couronne).

Les cavalières : On fait mine de soulever un sein.

Les Valets (surnommés niflous) : On renifle.

Il est rare qu'on fasse tous les signes.

1° - Pour les as, les rois, les cavalières et les valets on les annonce ordinairement tout haut sans se cacher.

2° - Pour les fortes cartes on fait un des signes en prenant bien soin de ne pas être vu des adversaires et on dit tout haut : "j'ai au dessus" ou "au dessous" ou "pas au dessous, ni au dessous, mais encore au dessous", ou "au dessous de la dessous de la dessous". Souvent on annonce ses as par ce procédé.

Si on a très mauvais jeu on hausse les épaules, c'est le signe de "misère"... "et encore au dessous" si la misère est grande.

Il existe encore un signe qui consiste à se mordre la lèvre inférieure, c'est "mordienne". J'en expliquerai le sens tout à l'heure.

Quand tout le monde a fait ses signes et échangé ses confidences... ne pas oublier qu'il s'agit d'un jeu de marins et de paysans tous finaux, les signes et confidences peuvent parfaitement n'être pas sincères et destinés seulement à tromper l'adversaire... on commence à jouer.

Toutefois, à ce moment, un des camps peut "offrir le point" c'est à dire se déclarer perdant avant même de jouer. Dans ce cas les adversaires peuvent, soit accepter et ils marquent un point, ou refuser et alors c'est "mordienne forcée". J'y reviendrai.

C'est le joueur placé à gauche du donneur qui joue le premier.

Il y a dans chaque camp un meneur de jeu. Si les joueurs sont de force inégale c'est le meilleur qui mène, sinon c'est le joueur qui a le meilleur jeu. Le meneur peut éviter de faire des signes.

Le jeu n'est nullement silencieux comme au bridge, au contraire il y a échange constant de paroles.

Traditions :

"Viens à moi" veut dire : "mets une basse carte".

"A toi la force" veut dire : "mets une forte carte".

"Connais-tu ça" : "peux-tu prendre ?".

"Voir venir" : "jouer le dernier".

On joue comme on donne "comme on brasse la bouillie", de gauche à droite.

Les quatre joueurs jouent successivement, celui qui a mis la plus forte carte ramasse le pli. C'est lui qui joue le premier ensuite. Si deux plus fortes cartes sont de valeur égale, on dit qu'il y a "autant" et le pli va au talon où il ne profite à personne.

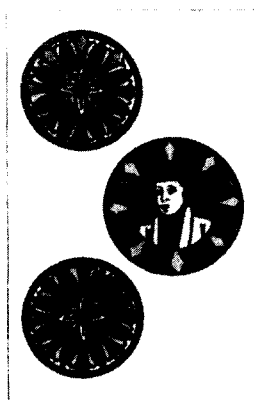
Celui des joueurs qui, le premier, a fait deux plis, place le second pli à l'envers (face visible). On dit qu'il a fait "deux plis premiers". Il gagne si personne n'en fait trois. Même chose pour trois plis premiers, mais il n'est pas alors nécessaire de retourner le pli, personne n'oublie "trois plis premiers".

C'est là la façon classique de gagner, elle marque un point.

Mordienne.

Mais, si un joueur fait plus de plis que celui qui en a fait le plus, s'il fait ces plis à la suite les uns des autres et à la fin du jeu, il fait "mordienne". Il ne faut pas cependant qu'il en ait fait aucun au paravant. "Mordienne" vaut deux points. Si on a refusé le point, c'est "mordienne forcée", il faut faire mordienne ou on perd et l'adversaire marque deux points, les plis premiers ne comptent plus.

La partie se joue en quatre points qui sont marqués avec six jetons en tout. Si chacun des camps marque trois points, tout le monde rend ses jetons et la partie se termine en un point qu'il est évidemment inutile de marquer.



MONSIEUR



MADAME



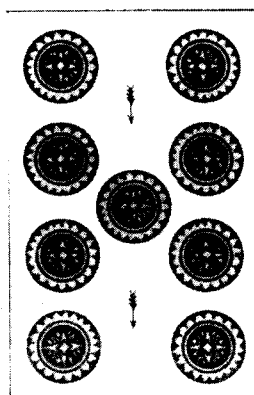
LE BOURGNE



LA VACHE



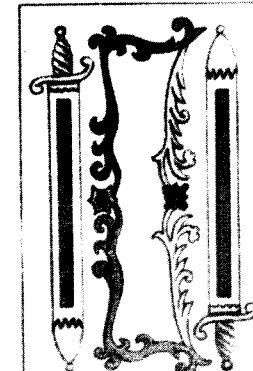
GRAND NEUF



PETIT NEUF



DEUX DE CHENE



DEUX D'ECRIT

LES PRESSES

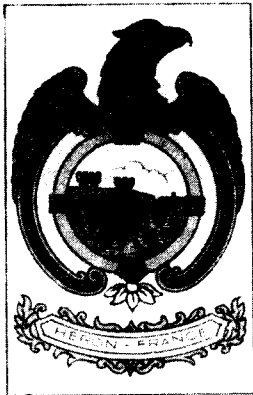
av. Maréchal Leclerc
34 Montpellier



AS



AS



AS



AS



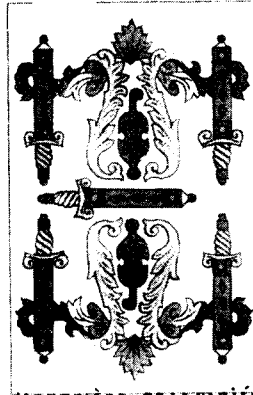
ROU



CAVALIERE



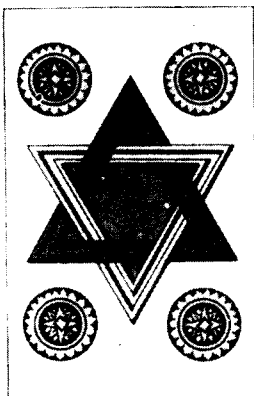
VALET



JARRETIÈRE DE LA MARÉE



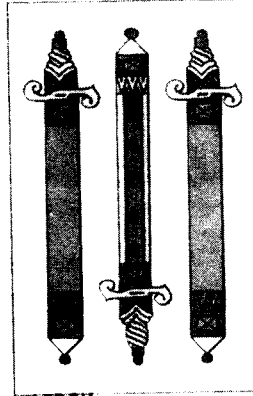
RISE DUR



CHASSE LUTTE



UN QUATRE



UN TROIS