



époque ? post-colombienne	Québec	jeu de cartes par défausse	4 joueurs
------------------------------	---------------	-------------------------------	------------------

Trou d'cul

- à partir de 10 ans
- durée : env. 10 min par donne

Ne vous y trompez pas, derrière ce nom vulgaire se cache un subtil jeu de cartes plein d'humour sur le thème de la hiérarchie sociale... à déconseiller aux grincheux et aux personnes susceptibles ! Il est impossible de dater ce jeu de cartes, mais vu le thème, il ne devrait être antérieur au XX^{ème} siècle. Comme pour la plupart des jeux de cartes, il en existe plusieurs variantes. On retrouve des jeux du même type dans d'autres coins du monde, comme en Chine. Ce qui est certain, c'est que ce jeu est très connu et pratiqué par les Québécois. Plus récemment, le jeu de Gang of four® (1991) reprend des mécanismes similaires.

matériel

Un jeu de 52 cartes + 1 Joker (un jeu de cartes classiques, tout simplement).
On peut aussi prévoir 3 ou 4 sièges au confort dégressif pour renforcer l'ambiance du jeu.

but du jeu

Au bout de 4, 8 ou 12 donnes, celui qui a le plus de points gagne le jeu.
A la fin de chaque donne, le premier joueur à s'être débarrassé de ses cartes sera président pour le tour suivant.
Le second à se défaire de ses cartes sera nommé vice-président; le troisième sera secrétaire et le dernier se retrouve... trou d'cul ! Il convient d'essayer de devenir et de rester président pour marquer le maximum de points.

préalables

valeur des cartes (de la plus forte à la plus faible) :

- le Joker,
- puis le 2,
- puis l'ordre «classique» des cartes : as, roi, dame, valet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3

Les couleurs des cartes n'ont pas d'importance dans ce jeu.

distribution des rôles et placement des joueurs :

Pour la première manche, les joueurs tirent au sort les 4 rôles. Puis ils se placent autour d'une table, en rôle hiérarchique décroissant. Le président s'installe le premier dans un confortable fauteuil, puis il invite le vice-président à se placer à sa gauche (sur une chaise). Le secrétaire (qui a droit à un tabouret) se placera ensuite à la gauche du vice-président. Et le trou d'cul reste debout, à gauche du secrétaire *let donc à droite du président, logique, non ?*. A la fin de la manche, les joueurs changeront de place selon leurs nouvelles nominations.

Pour une partie plus humaniste, il est bon de fournir au trou d'cul de quoi s'asseoir. D'ailleurs, certains présidents préfèrent le voir ainsi car ils trouvent humiliant d'avoir à lever les yeux pour voir le trou d'cul !

le trou d'cul :

C'est une personne soumise qui accepte son statut avec humilité et effectue ses tâches avec déférence.

Soyez bon joueur, cela fait partie du jeu, et puis comme on n'est pas dans la réalité, les rôles peuvent s'inverser très rapidement. Patience, le fauteuil du président n'est jamais très loin...

déroulement d'une partie

distribution des cartes :

Elle est effectuée par le trou d'cul qui est le seul qui travaille dans ce jeu.
Le trou d'cul distribue d'abord une carte au président (président oblige) puis toutes les cartes une par une à chaque joueur, en commençant par le président (cela va de soi !).

redistribution des richesses :

Chaque joueur regarde son jeu et trie ses cartes.
Le trou d'cul doit donner au président ses 2 meilleures cartes (faces cachées et avec déférence). Celui-ci consentira à lui remettre en, échange, ses 2 plus mauvaises.

Le secrétaire donne sa meilleure carte au vice-président qui lui remet sa plus mauvaise. Il n'y a vraiment pas de justice!

se défausser de ses cartes :

- Pour démarrer la partie, le président joue en premier (*vous vous en seriez douté, non ?*).

Il se défausse d'une carte ou de plusieurs carte de même valeur (*ex 1. : il pose un 6 ; ex. 2 : il pose trois 5*) qu'il pose face visible au centre de la table.

- C'est alors au vice-président de jouer.

Pour se défausser, il doit surenchérir. C'est-à-dire poser une ou des cartes **plus fortes** (*ex. 1 : un 7 ou plus fort ; ex 2 : 3 cartes plus fortes, comme 3 rois*). Dans tous les cas, il peut aussi choisir de jouer un joker (voir ci-dessous).

- C'est ensuite au secrétaire qui doit faire mieux que le vice-président

- c'est enfin au trou d'cul qui doit faire mieux que le secrétaire.

Un joueur peut choisir de passer puis lorsque son tour revient, le joueur peut choisir de passer de nouveau ou de surenchérir.

Lorsque un joueur pose une enchère sur laquelle aucun des trois autres ne peut ou ne veut surenchérir, ce joueur a le choix lorsque revient son tour entre :

- surenchérir sur lui-même
- démarrer une nouvelle enchère en posant une ou plusieurs cartes.

Les joueurs vont enchérir ou non, chacun à leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Il se peut donc, que plusieurs fois de suite, un même joueur soit le seul à se débarrasser de ses cartes.

le Joker :

Le Joker est la carte la plus forte.

On peut la poser à son tour de jeu sur n'importe quelle enchère.

Le Joker peut surenchérir sur une carte seule **mais également sur plusieurs** (on peut donc le poser sur 2, 3 ou 4 cartes du joueur précédent).

Comme on ne peut pas surenchérir sur le joker, le joueur qui vient de jouer cette carte entame une nouvelle enchère.

ramassage des cartes :

Il est évidemment effectué avant chaque nouvelle enchère par le trou d'cul.

comptage des points

- Le premier à s'être débarrassé de ses cartes est nommé président pour la manche suivante et marque 4 points,
- le second sera vice-président et marque 3 points,
- le troisième sera secrétaire et marque 2 points,
- le dernier se retrouve trou d'cul et aussi sec au boulot : il ramasse toutes les cartes, les bat et les distribue pour la manche suivante.

fin du jeu

Au bout de 4, 8 ou 12 donnes, celui qui a le plus de points gagne le jeu.

variante à 5 ou 6 joueurs

On rajoutera un contremaître et un sous-chef (qui se situent dans l'ordre hiérarchique après le vice-président et avant le secrétaire). Ce qui change : On rajoute un 2^{ème} Joker. le contremaître et le sous-chef n'échangent pas de cartes. C'est le trou d'cul qui commence. Pour la distribution à 5 joueurs : 10 cartes chacun et 11 pour le trou d'cul. Pour la distribution à 6 joueurs : 9 cartes chacun.

variante 'humaniste' pour 4 joueurs

C'est le trou d'cul qui commence !



maison des jeux grenoble

association d'éducation populaire

48 quai de france 38000 grenoble www.maisondesjeux-grenoble.org
t/ 04 76 43 28 36 f/ 04 76 43 71 61 e/ contact@maisondesjeux-grenoble.org



maison des jeux grenoble

association d'éducation populaire

48 quai de france 38000 grenoble www.maisondesjeux-grenoble.org
t/ 04 76 43 28 36 f/ 04 76 43 71 61 e/ contact@maisondesjeux-grenoble.org