

Le trou du cul

Nombre de joueurs: 4

Nombre de jeux: 1 (F)

Difficulté: 2 (3 si on commence dans la peau du trou de c...)

Ordre des cartes: Fou, 2, As, Roi, Dame, Valet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3

Chaque joueur a un rang social:

le président est le maître et il a droit au meilleur fauteuil. Les autres joueurs doivent le vouvoyer. Le trou de cul est l'esclave de service; il s'assoit sur un tabouret, une bûche ou encore par terre. Le but de la partie est d'arriver au poste de président... et de ne pas en retomber!

Répartition des rôles

Au début de la partie, chaque joueur tire une carte.

- La plus forte désigne le joueur qui devient président.
- La deuxième désigne le joueur qui devient vice-président.
- La troisième désigne le joueur qui devient cadre ou chef de section.
- La plus faible désigne vous savez qui!

Si deux joueurs tirent une carte de même rang, ils retirent chacun une carte pour se départager.

Les joueurs se placent autour de la table dans l'ordre des positions sociales (président, vice-président à sa gauche, puis le cadre et enfin le trou de cul).

Début du jeu

Le trou de cul brasse les cartes puis les remet au président, qui coupe avant de les distribuer en commençant par lui-même et en continuant par le vice-président. À la fin de la distribution, le président a donc une carte de plus que les autres joueurs.

Le président donne ses deux cartes les plus faibles au trou du cul, et inversement, le trou du cul donne ses deux meilleures cartes au président. Le trésorier échange sa meilleure carte contre la carte la plus faible du chef de section.

Le président commence à jouer. Il pose une carte ou une combinaison de plusieurs cartes de même rang.

Chaque joueur, le vice-président d'abord, peut:

- poser une combinaison identique, mais avec des cartes de plus fort rang;
- passer (un joueur n'est jamais obligé de poser une combinaison).

Le joueur ayant posé la plus forte combinaison remporte le pli et peut entamer le tour suivant.

Le joueur qui se débarrasse de ses cartes le premier remporte la manche. Il deviendra président au tour suivant. Le deuxième deviendra vice-président; le troisième prendra la place du chef de service et le dernier se retrouvera dans le rôle du trou du cul. Les joueurs changent alors de place en fonction de leur nouveau rang social.

La partie s'arrête quand les joueurs le décident.

Idéalement, il faut établir l'heure où la partie prend fin.

On a vu des gens jouer des heures durant pour ne pas avoir à terminer trou de cul!

Variantes

- Il est possible de jouer à cinq joueurs ou plus, en modulant le nombre de cartes transmises. On peut par exemple rajouter un cinquième joueur (l'artisan) qui n'échange des cartes avec personne.
- Certains jouent sans jokers. D'autres se servent du Fou comme une carte atout, pouvant remplacer n'importe quelle autre carte. Une combinaison «pure» peut alors être posée sur une combinaison de même niveau, mais contenant un Fou. D'autres enfin considèrent qu'un Fou bat n'importe quelle combinaison.
- Pour ceux qui veulent compter les points, voici une méthode: à la fin d'un tour, le président marque 5 points, le vice-président, 2, et le chef de section, 1. Le premier joueur arrivé à 50 points remporte la partie, mais on peut établir n'importe quel nombre de points avant de commencer la partie. Cette méthode peut aider à raccourcir le temps d'une partie...