

Règles du Président

Comment jouer au Président

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Se débarrasser de toutes ses cartes avant les autres pour devenir le Président.
- **Mécanique principale** : Poser des cartes de valeur supérieure ou égale à celles du joueur précédent, en respectant le même nombre de cartes.
- **Condition de victoire** : Le premier joueur à vider sa main remporte la manche et obtient le titre de Président.

Aussi connu sous le nom de [Trou du cul](#), le Président est un incontournable des soirées entre amis. Pas besoin de matériel spécial : un simple jeu de 52 cartes, 3 à 6 joueurs motivés, et c'est parti ! C'est un jeu de cartes où la hiérarchie se gagne manche après manche. Si vous aimez les jeux de cartes accessibles comme le [8 Américain](#), vous allez adorer celui-ci.

Préparer la partie

Distribution des cartes

Désignez un donneur (au hasard, au plus jeune, comme vous voulez). Celui-ci distribue **toutes les cartes** du paquet, une par une, face cachée, à chaque joueur. Peu importe si certains joueurs ont une carte de plus que d'autres, c'est tout à fait normal. Chaque joueur regarde ensuite ses cartes sans les montrer aux autres.

Hiérarchie des cartes

Oubliez l'ordre habituel ! Au Président, la **hiérarchie des cartes** est un peu spéciale. Voici

l'ordre de la plus forte à la plus faible :

Rang	Carte
1 (la plus forte)	2
2	As
3	Roi
4	Dame
5	Valet
6	10
7	9
8	8
9	7
10	6
11	5
12	4
13 (la plus faible)	3

Oui, vous avez bien lu : le **2 est la carte la plus puissante** du jeu, et le 3 est la plus faible.

Gardez bien cela en tête, c'est la clé de tout !

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'une manche

Lancer une série

Le joueur assis à gauche du donneur commence. Il pose sur la table une ou plusieurs **cartes de même valeur**. Par exemple, il peut poser un seul Valet, ou bien trois 7 d'un coup. Le nombre de cartes posées détermine la règle pour toute la série : si quelqu'un pose deux cartes, tout le monde devra jouer deux cartes à la fois.

Répondre à une série

En sens horaire, chaque joueur a ensuite trois options :

- **Surenchérir** : poser le même nombre de cartes mais de **valeur strictement supérieure**. Par exemple, si deux 8 ont été posés, vous pouvez poser deux 10 ou deux Dames.
- **Égaler (et faire sauter)** : poser le même nombre de cartes de **valeur identique** à celles qui viennent d'être jouées. Dans ce cas, le joueur suivant saute son tour ! C'est un coup redoutable.
- **Passer** : si vous ne pouvez pas (ou ne voulez pas) jouer, vous passez simplement votre tour. Vous pourrez toujours jouer au tour suivant si la série continue.

Petite astuce : ne vous précipitez pas pour poser vos meilleures cartes tout de suite. Gardez vos **2 et vos As** pour fermer les séries et reprendre la main au bon moment !

Fin d'une série et relance

La série s'arrête quand plus aucun joueur ne souhaite (ou ne peut) poser de cartes. On écarte alors le tas et le **dernier joueur à avoir posé des cartes** relance une toute nouvelle série avec la combinaison de son choix.

Les titres et le classement

Le Président, c'est avant tout une histoire de hiérarchie sociale (bon enfant, on vous rassure).

Voici comment ça fonctionne :

- **Président** : le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes. Bravo, vous êtes au sommet !
- **Vice-Président** : le deuxième à vider sa main.
- **Neutre** : si vous jouez à 6, le troisième joueur à terminer est simplement neutre (ni privilège, ni punition).
- **Vice-Trou du cul** : l'avant-dernier joueur restant.
- **Trou du cul** : le tout dernier joueur, celui qui a encore des cartes quand tout le monde a fini. Aïe.

La partie continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur avec des cartes en main : c'est lui le Trou du cul de la manche.

[IMAGE_FIN]

La règle d'or : attention au 2 en dernière carte

Voilà une règle qui fait mal et qu'il ne faut surtout pas oublier : **il est interdit de terminer son jeu en posant un 2**. Si votre dernière carte est un 2, vous êtes automatiquement déclaré Trou du cul, même si vous étiez sur le point de finir en tête. Pensez donc à vous défaire de vos 2 suffisamment tôt dans la partie. C'est un piège classique qui coûte cher aux débutants !

L'échange de cartes entre les manches

C'est ici que le jeu prend toute sa saveur. Avant chaque nouvelle manche (sauf la toute première), un **échange de cartes obligatoire** a lieu en fonction des titres obtenus :

Échange	Qui donne ?	Quoi ?	À qui ?
Échange principal	Le Trou du cul	Ses 2 meilleures cartes	Le Président
Retour	Le Président	2 cartes de son choix	Le Trou du cul
Échange secondaire	Le Vice-Trou du cul	Sa meilleure carte	Le Vice-Président
Retour	Le Vice-Président	1 carte de son choix	Le Vice-Trou du cul

Autrement dit, le Président récupère les meilleures cartes du Trou du cul et lui refile en échange ce qu'il veut (souvent ses cartes les plus faibles, évidemment). C'est cruel, mais c'est le jeu !

Même principe entre le Vice-Président et le Vice-Trou du cul, mais avec une seule carte.

Conseil malin : quand vous êtes Président, gardez un oeil sur les cartes que vous rendez.

Donner vos deux plus mauvaises cartes est tentant, mais pensez aussi à ne pas renforcer un adversaire dangereux pour la prochaine manche !

Après l'échange, c'est le **Trou du cul** qui commence la nouvelle manche. Et c'est reparti pour un tour !

Enchaîner les parties et s'amuser

Le Président se joue idéalement sur plusieurs manches d'affilée. Plus vous enchaînez, plus la dynamique des échanges et des titres rend le jeu palpitant. C'est un jeu parfait pour des soirées détendues, et si vous cherchez d'autres ambiances de jeu de cartes rapides, jetez un oeil aux

[règles du menteur](#) ou à celles de [6 qui prend !](#) pour varier les plaisirs. Amusez-vous bien et que le meilleur devienne Président !