

# Règles du Trou du cul (Président)

## Comment jouer au Trou du cul (Président)

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Se débarrasser de toutes ses cartes le plus vite possible pour grimper dans la hiérarchie et devenir président·e.
- **Mécanique principale** : Enchérir à tour de rôle en posant des cartes de valeur supérieure à celles posées précédemment.
- **Condition de victoire** : Avoir le plus de points au bout de 4, 8 ou 12 donnes.

Voilà un jeu de cartes qui ne manque pas de caractère ! Le **Trou du cul** (aussi connu sous le nom de **Président**) est un grand classique québécois où la hiérarchie sociale est au cœur du fun. Le principe est simple : vider sa main de cartes le plus vite possible pour grimper au sommet. Spoiler : tout le monde commence par être trou d'cul au moins une fois, et c'est justement ce qui rend la partie aussi savoureuse !

## Le matériel

Pour jouer, il vous faut :

- Un **jeu de 52 cartes** classique
- 1 **Joker**
- De préférence, des sièges au confort bien inégal pour pimenter l'ambiance : un fauteuil douillet pour le·la président·e, une chaise pour le·la vice-président·e, un tabouret pour le·la secrétaire... et le trou d'cul reste debout !

## La valeur des cartes

Les **couleurs des cartes n'ont aucune importance**. Seule la valeur compte. Voici l'ordre des cartes, **de la plus forte à la plus faible** :

- **Joker** (la carte ultime, imbattable)
- **2**
- **As**
- **Roi**
- **Dame**
- **Valet**
- **10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3**

Petite astuce : gardez vos cartes les plus fortes (2, As, Roi) pour les moments où vous en avez vraiment besoin, notamment en fin de main !

[IMAGE\_MATERIEL]

## Mise en place et rôles

Avant la première donne, on **tire au sort les 4 rôles** :

- **Président·e** : le boss, s'installe dans le fauteuil.
- **Vice-président·e** : à la gauche du·de la président·e, sur une chaise.
- **Secrétaire** : à la gauche du·de la vice-président·e, sur un tabouret.
- **Trou d'cul** : debout, à la gauche du·de la secrétaire (donc à droite du·de la président·e).

À partir de la deuxième donne, chacun·e s'installe selon le classement obtenu à la donne précédente. Les rôles changent à chaque donne, et c'est tout l'intérêt du jeu !

## Déroulement d'une donne

### Distribution des cartes

C'est le·la **trou d'cul** qui distribue toutes les cartes, une par une, en commençant par le·la **président·e**. Toutes les cartes sont distribuées.

### Redistribution des richesses (et c'est injuste, c'est voulu !)

Avant que le jeu commence, il y a un échange de cartes obligatoire :

- Le·la **trou d'cul** donne ses **2 meilleures cartes** au·à la président·e, qui lui rend en échange ses **2 plus mauvaises**.
- Le·la **secrétaire** donne sa **meilleure carte** au·à la vice-président·e, qui lui rend en échange sa **plus mauvaise**.

Oui, c'est délibérément inégal. C'est toute la philosophie du jeu !

## Le jeu des enchères

Le·la **président·e commence** toujours la première **enchère**. Il·elle pose face visible au centre de la table une ou plusieurs cartes **de même valeur**. Exemples : poser un seul 7, ou poser trois 5 d'un coup.

Ensuite, chaque joueur·se joue à son tour dans le sens des **aiguilles d'une montre** (vice-président·e → secrétaire → trou d'cul → président·e → etc.). À chaque tour, le choix est simple :

- **Surenchérir** : poser le même nombre de cartes mais de valeur supérieure (si quelqu'un pose 2 valets, vous devez poser 2 cartes plus fortes que le valet).
- **Passer** : ne rien jouer ce tour-ci. Vous pourrez tenter de jouer au prochain passage.

Quand personne ne veut ou ne peut surenchérir sur une pose, la personne qui a posé la dernière enchère a deux options : soit elle surenchérit sur elle-même, soit elle **démarre une nouvelle enchère** en posant librement une ou plusieurs cartes de même valeur.

Avant chaque nouvelle enchère, le·la **trou d'cul ramasse toutes les cartes** posées au centre.

## Le Joker, la bombe atomique

Le **Joker** est la carte la plus puissante du jeu. On peut le poser à son tour sur n'importe quelle enchère, qu'il y ait 1, 2, 3 ou 4 cartes posées. Personne ne peut surenchérir sur le Joker. Du coup, la personne qui vient de le jouer **démarre automatiquement une nouvelle enchère**.

## Fin d'une donne et attribution des rôles

La donne se termine quand tous les joueurs et joueuses ont vidé leur main. L'ordre dans lequel

on se débarrasse de ses cartes détermine le rôle pour la donne suivante :

- 1er·ère à vider sa main → **Président·e**
- 2ème → **Vice-président·e**
- 3ème → **Secrétaire**
- Dernier·ère → **Trou d'cul** (et au boulot immédiatement : ramasse les cartes, bats-les et distribue !)

[IMAGE\_FIN]

## Comptage des points

À la fin de chaque donne, on attribue les points suivants :

Rang obtenu	Rôle pour la prochaine donne	Points marqués
1er·ère	Président·e	4 points
2ème	Vice-président·e	3 points
3ème	Secrétaire	2 points
Dernier·ère	Trou d'cul	0 point

Au bout de **4, 8 ou 12 donnes** (à vous de choisir avant de commencer !), le·la joueur·se avec le plus de points remporte la partie. Astuce de pro : être président·e plusieurs donnes de suite fait vraiment la différence sur le score final, alors ne relâchez pas la pression quand vous êtes au sommet !

## Variantes

### Variante à 5 ou 6 joueurs·ses

On ajoute deux nouveaux rôles dans la hiérarchie, entre le·la vice-président·e et le·la secrétaire : le·la **contremaître** et le·la **sous-chef·fe**. Ces deux rôles n'échangent pas de cartes. On ajoute également un **2ème Joker** au jeu. C'est le·la **trou d'cul qui commence** la première enchère.

- À **5 joueurs·ses** : 10 cartes chacun·e, 11 pour le·la trou d'cul.
- À **6 joueurs·ses** : 9 cartes chacun·e.

## Variante humaniste à 4 personnes

Pour rééquilibrer un peu les choses : c'est le·la **trou d'cul qui commence** la première enchère au lieu du·de la président·e. Un petit geste de solidarité qui change vraiment la dynamique !

## Des jeux du même genre à découvrir

Si vous aimez l'ambiance des jeux de cartes où tout peut basculer d'un coup, vous devriez jeter un œil aux [règles du Président](#), cousin direct de ce jeu avec quelques variantes intéressantes. Les amateurs de bluff et de psychologie apprécieront aussi les [règles du menteur](#). Pour changer complètement d'ambiance tout en restant dans les jeux de cartes rapides et malins, les [règles du Rami](#) valent vraiment le détour. Et si vous cherchez quelque chose de plus décalé et festif, les [règles de Limite Limite](#) feront leur petit effet !