

Règles du Trut

Comment jouer au Trut

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Être la première équipe à collecter 7 jetons Longs en remportant des manches de 3 plis.
- **Mécanique principale** : Jeu de plis avec du bluff : on peut « Truter » pour augmenter les enjeux et forcer l'adversaire à se coucher ou à relever le défi.
- **Condition de victoire** : Totaliser 7 Longs (sachant que 3 Petits forment 1 Long).

Le **Trut** est un jeu de cartes traditionnel du XVIIe siècle, originaire de l'ouest de la France. Avec ses 32 cartes, ses **jetons** et son système de bluff irrésistible, il offre des parties ultra-rapides et pleines de tension. Si vous aimez les jeux de cartes nerveux comme le [Président](#) ou la [Dame de Pique](#), vous allez adorer le Trut. Allez, installez-vous, on vous explique tout !

Ce qui se trouve dans la boîte

Voici le matériel nécessaire pour jouer au Trut :

- **32 cartes** classiques
- **14 jetons « Longs »** (oranges sur fond noir)
- **12 jetons « Petits »** (noirs sur fond orange)
- **1 pion « Donneur »** (facultatif, mais bien pratique pour ne pas perdre le fil !)

Les **jetons** servent à compter les points. Les **Petits** sont les petits gains et les **Longs** sont les gros gains. On les place en deux tas séparés sur le côté de la table, à portée de main. Quand vous marquez des points, vous piochez le **jeton** correspondant et le posez devant vous.

Mise en place de la partie

À 2 joueurs

Les deux joueurs s'installent face à face, tout simplement.

À 4 joueurs (en équipes)

Vous formez **deux équipes de deux**. Chaque joueur s'assoit en face de son partenaire, avec un adversaire de chaque côté. Placez les tas de **Petits** et de **Longs** sur le côté de la table. Pour déterminer le premier **Donneur**, mélangez les cartes et distribuez-en une, face visible, à chaque joueur. Celui qui reçoit la carte la plus forte devient le **Donneur** et commence la partie. En cas d'égalité, on redistribue jusqu'à départager. Le **Donneur** place le pion devant lui pour que tout le monde sache qui mène la danse.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'une manche

La distribution

Le **Donneur** fait couper le paquet par son voisin de gauche. Puis, en commençant par ce même voisin et dans le sens des aiguilles d'une montre, il distribue **3 cartes à chaque joueur**, une par une. Chacun regarde ses cartes sans les montrer aux autres.

Les plis

Chaque manche comporte **3 plis maximum**. Le **Donneur** pose une carte au centre de la table (l'aire de jeu), puis le joueur à sa gauche fait de même, et ainsi de suite. Pas besoin de jouer une carte plus forte que la précédente : vous jouez ce que vous voulez !

Le joueur qui a posé **la carte la plus forte** remporte le **pli**. Il ramasse les cartes et les garde devant lui, faces cachées. C'est lui qui deviendra le **Donneur** de la manche suivante.

Dès qu'une équipe remporte 2 plis sur 3, elle gagne la manche. Inutile de jouer le troisième

pli si les deux premiers sont déjà dans la poche d'une seule équipe.

Le pli « Patté » (match nul)

Quand les deux équipes jouent des cartes de même valeur, le pli est **Patté** (c'est-à-dire nul).

Voici comment gérer chaque situation :

- Si le **1er pli est Patté** : les cartes restent sur la table. On joue le 2e pli en commençant par le joueur qui a posé, en premier, l'une des deux cartes les plus fortes à égalité.
- Si le **2e pli est aussi Patté** : les cartes restent encore et le 3e pli devient décisif.
- Si le **3e pli est encore Patté** (c'est rare !) : la manche est « Pourrie ». On annule tout et on recommence.

Petite astuce : le **premier pli est prioritaire**. Si votre équipe remporte le 1er pli et que le 2e ou le 3e est Patté, vous gagnez quand même la manche. L'équipe adverse doit impérativement remporter les deux plis restants pour l'emporter.

Le Trut : la mécanique de bluff

Voilà ce qui rend ce jeu absolument génial. À **n'importe quel moment** de la manche (tant que la dernière carte n'a pas été jouée), un joueur peut **Truter**. Pour cela, il toque du poing sur la table ou lance un « Trut ! » bien senti.

Truter, c'est affirmer haut et fort : « Je pense gagner cette manche ! » Les adversaires doivent alors choisir, chacun à leur tour :

- « **Jouer !** » ou « **Vient !** » : ils relèvent le défi et la manche continue normalement, mais avec des **enjeux bien plus élevés**.
- « **Je me couche !** » : ils renoncent. Les cartes non jouées retournent au talon sans être dévoilées.

Conseil de joueur aguerris : les vrais passionnés du Trut préfèrent le coup de poing sur la table au mot. Pas de paroles, juste des regards intenses, un peu comme dans un western de Sergio Leone. Plus c'est silencieux, plus c'est intense !

Comptage des points

Voici comment les **jetons** circulent selon les différentes situations. C'est le cœur du jeu, alors lisez bien ce tableau :

Situation	Résultat
Aucune équipe n'a Truté, la manche est gagnée	L'équipe gagnante prend 1 Petit
Une équipe Trute et l'autre se couche	L'équipe qui a Truté prend 1 Petit
Une équipe Trute et gagne la manche	L'équipe gagnante prend 1 Long . L'équipe perdante perd ses Petits
Une équipe Trute et perd la manche	L'équipe adverse prend 1 Long . L'équipe qui a Truté perd ses Petits

N'oubliez pas : **3 Petits = 1 Long**. Dès qu'une équipe cumule 3 Petits, on les échange immédiatement contre 1 Long. Il faut atteindre **7 Longs pour gagner la partie**.

[IMAGE_FIN]

Le Fortial : la situation critique

Le **Fortial** est un moment clé de la partie. Quand une équipe a **6 Longs et 2 Petits**, il ne lui manque plus qu'un seul Petit pour gagner. On dit qu'elle est « au Fortial ». Voici ce qui se passe dans ce cas :

- L'équipe adverse **ne doit pas regarder ses cartes** après la distribution. Elle attend.
- Le joueur au Fortial peut choisir de **Truter** ou non. S'il ne Trute pas, son partenaire peut regarder son jeu et décider à son tour.
- Si **aucun des deux ne Trute**, l'équipe adverse reçoit 1 Petit gratuitement, sans jouer.
- Si l'un des deux **Trute**, l'équipe adverse est **obligée de jouer** (car se coucher signifierait la défaite automatique).

Si les deux équipes sont au Fortial en même temps, la manche se joue normalement et celle qui la remporte gagne la partie. Sacré suspense !

La variante Gâtinaise

Objectif réduit

Dans cette variante, le but est d'obtenir **5 Longs** au lieu de 7. Les parties sont donc plus courtes et plus nerveuses.

Le Trut d'Office

Quand une équipe possède **2 Petits**, l'équipe adverse est **obligée de Truter**, même avec un mauvais jeu. C'est le « **Trut Forcé** ». L'équipe qui a les 2 Petits peut alors accepter le défi ou se coucher (et dans ce cas, l'adversaire gagne 1 Petit).

La Chanson

Si les **deux équipes ont chacune 2 Petits**, c'est « La Chanson » ! Le **Donneur** demande au premier joueur à sa gauche : « Est-ce que tu chantes ? ». Ce joueur peut répondre non s'il est content de son jeu, ou « Je chante ! » s'il veut de meilleures cartes. Si tous les joueurs sont d'accord pour chanter, le **Donneur** distribue à chacun le nombre de cartes supplémentaires demandé (1, 2 ou 3). On peut chanter plusieurs fois tant que tout le monde est d'accord. Ensuite, chaque joueur garde ses **3 meilleures cartes** et défausse les autres au talon, faces cachées. La manche se joue alors en **Trut d'Office**.

Variantes selon le nombre de joueurs

À 3 joueurs

La partie se déroule comme à 2 joueurs, chacun pour soi. Si les 3 joueurs font chacun 1 pli, c'est le joueur qui a remporté le 1er pli qui gagne la manche. Pour le **Trut** :

- Si les **2 adversaires se couchent** : le joueur qui a Truté gagne 2 Petits.
- Si **1 seul adversaire se couche** : le joueur gagne 1 Petit et joue le reste de la manche contre l'adversaire restant. Le vainqueur gagne 1 Long, le perdant perd ses Petits.
- Si les **2 adversaires relèvent le défi** : celui qui remporte la manche gagne 2 Longs. Les deux autres perdent leurs Petits.

À 6 joueurs

Même principe qu'à 4 joueurs, mais avec **3 joueurs par équipe**. Les plis Pattés sont plus fréquents dans cette configuration. Si cela devient frustrant, vous pouvez additionner les valeurs des 3 cartes de chaque équipe pour départager un pli nul.

Fin de la partie

La partie s'achève dès qu'une équipe atteint **7 Longs** (ou 5 Longs dans la variante Gâtinaise). Bravo aux vainqueurs, et revanche immédiate pour les autres ! Les manches sont tellement rapides que vous enchaînez les parties sans vous en rendre compte. Si vous cherchez d'autres jeux de cartes rythmés, jetez un œil aux règles du [6 qui prend !](#) ou encore au [Tamalou](#).
Bon Trut à tous !