

LE TROU-DU-CUL

TROU-DU-CUL CLASSIQUE - TROU-DU-CUL D'ARMIX
"De l'apologie de notre système social"

Ce jeu, nous en sommes certains, saura égayer vos samedis, vos vacances et vos longues soirées d'hiver... ou d'été ! Alors, prenez le temps de lire le règlement.

Article 1. Les fondements du jeu.

◆ But

Etre Président à la place du Président, et le rester.

◆ Matos

4 joueurs, 1 jeu de 54 cartes (52 + les 2 jokers)

◆ Ordre des cartes

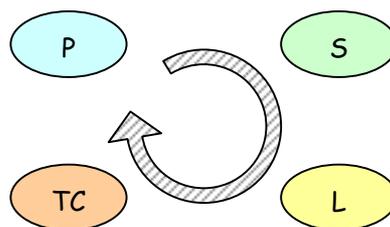
Classique : 2, 3, 4, ...9, 10, Valet, Dame, Roi, As, Joker

Ou bien : 3, 4, ...9, 10, Valet, Dame, Roi, As, 2, Joker

◆ Rôles

Les joueurs se voient attribuer 4 rôles : 1 Président, 1 Secrétaire, 1 Larbin, 1 Trou-du-cul. Le Trou-du-cul est chargé de distribuer les cartes et de les ramasser (et accessoirement de servir l'apéro).

◆ Emplacement des joueurs et sens du jeu



Article 2. Structure d'une partie

"De l'histoire d'une partie qui s'est finie au lever du jour
quand le trou-du-cul en eu marre de servir des verres et de faire la vaisselle"

◆ Sessions

Du rôle des bureaucrates...

"Une partie est constituées d'un enchaînement de sessions elles-mêmes composées d'une succession de tournées."

Norme Européenne ISO 421 des jeux de société - article 225, alinéa 4

Bon, alors oublions les tournées pour le moment...

Une partie se déroule en plusieurs sessions.

Au début de chaque session, chaque joueur se voit attribuer un rôle, et se place autour du Président, qui ne bouge pas, selon le schéma précédent.

◆ Attribution des rôles

Au début de la 1^e session, les rôles sont attribués au hasard. Un joueur étale les cartes sur la table et chacun en pioche une. Les rôles sont attribués en fonction de la hauteur des cartes (carte la + forte → président, etc...). Evidemment, 2 cartes identiques sont départagées par tirage.

A la fin de chaque session, le joueur qui finit en 1^{er} devient Président pour la session suivante, le 2^e est Secrétaire, etc...

◆ Fin de partie

Le nombre de sessions n'est limité que par le manque de sommeil ou l'hypoglycémie.

Article 3. Déroulement d'une session

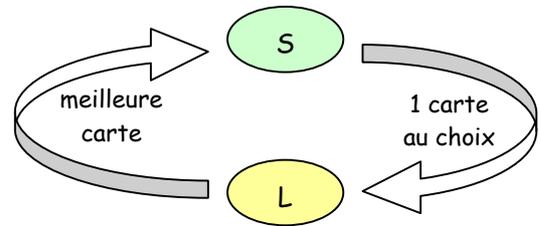
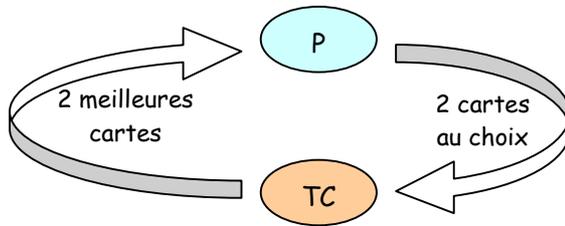
◆ Distribution des cartes

Elle est assurée par le Trou-du-cul, rappelons-le, de la manière suivante :
2 cartes au Trou-du-cul, puis 1 par 1 dans le sens des aiguilles d'une montre.

◆ Handicaps

Le Trou-du-cul donne au Président ses 2 meilleures cartes. Celui-ci lui en rend 2 au choix.

Le Larbin donne au Secrétaire sa meilleure carte. Celui-ci lui en rend 1 au choix.



♦ **Qui commence ?**

Evidemment, le Président a la main en début de session.

♦ **Principe du jeu - déroulement d'une tournée**

Le joueur qui a la main pose une carte seule, ou bien une paire, un brelan ou un carré. Les joueurs suivants doivent monter (poser une carte supérieure - sur une carte, poser une paire supérieure - sur une paire...) ou abandonner.

Exemple : extrait d'une simulation de partie avec quelques indications complémentaires qui couvrent différents cas de figure.

Tournée T
(du Secrétaire)

- S joue un 4
- L 6
- TC 10
- P Valet
- S abandonne la tournée
(il a un joker, mais préfère le garder pour une autre tournée)
- L joue une Dame
- TC abandonne la tournée
(il n'a au-dessus qu'une paire de Rois qu'il ne veut pas casser)
- P joue un Roi
- L abandonne la tournée
- P joue un As et prend la main pour la tournée suivante.

Tournée T+1
(du Président)

- P joue un brelan de 9
- S abandonne
- L abandonne
- TC abandonne
- P garde la main

Tournée T+2
(du Président)

- P joue une paire de 2
- S paire de 5 (et casse ainsi un brelan)
- L abandonne
- TC joue une paire de Rois
- P abandonne (il a une paire d'As mais préfère utiliser ses As séparément)
- S abandonne
- L abandonne
- TC prend la main

♦ **Joker**

Le joker est supérieur à n'importe quelle combinaison, y compris un carré. Cependant, un carré posé sur un joker l'emporte. Le joker ne l'emporte donc que sur un seul carré.

◆ Abandon

Un joueur a le droit de "passer" son tour (pour garder une bonne carte, par exemple). Ce faisant, il n'a pas le droit de rejouer au tour suivant. Il abandonne donc la tournée.

◆ Remarque 1

Un joueur ne peut jouer sur sa propre carte qu'une seule fois. Dans l'exemple précédent, tournée T, vers la fin le Président joue un Roi puis un As par-dessus. Il ne peut pas rejouer une fois de plus, même s'il a un Joker.

◆ Remarque 2

"Une tournée peut être constituée de plusieurs tours, ceux-ci étant définis, d'après la convention internationale des poids et mesures, par leur équivalence en degrés (1 tour = 360°)."

Norme Européenne ISO 421 des jeux de société - article 227, alinéa 85

◆ Fin de session - dernières tournées

A un moment donné, un joueur jettera sa dernière carte. Il sera alors le Président de la session suivante.

La tournée continue sans lui si les autres joueurs peuvent continuer de monter. Dans le cas contraire, c'est le joueur restant de plus haut "grade" qui prend la main.

Le 2^e joueur qui termine est Secrétaire, etc...

Exemple 1

⎧	P	jette sa dernière carte, qui est un 10 (il sera donc de nouveau Président à la session suivante)
	S	joue un Roi
	L	As
	TC	abandonne
	S	abandonne
	L	prend la main

Exemple 2

⎧	L	jette sa dernière carte (et devient Président de la prochaine session)
	TC	abandonne
	P	abandonne
	S	abandonne
	P	prend la main

Article 4. 1^e variante : nombre de joueurs

4 joueurs est le nombre optimal, mais on peut adapter les règles pour jouer de 3 à 6 joueurs (au-delà, il vaut mieux sortir un deuxième jeu de cartes et répartir les joueurs sur 2 parties indépendantes).

- ◆ **3 joueurs** : 1 Président, 1 Secrétaire, 1 Trou-du-cul.

Distribution : 1 carte au Secrétaire, 2 cartes au Trou-du-cul, puis 1 par 1.

Handicaps

Le Trou-du-cul donne au Président ses 2 meilleures cartes. Celui-ci lui en rend 2 au choix.

Le Secrétaire se débarrasse d'une carte au choix, qu'il montre à ses adversaires, et qui est ramassée par le Trou-du-cul (celui-ci ne la place pas dans son jeu, attention).

- ◆ **5 joueurs** : 1 Président, 1 Secrétaire, 1 Contremaître, 1 Larbin, 1 Trou-du-cul.

Distribution : 1 carte au Contremaître, 1 carte au Larbin, 2 cartes au Trou-du-cul, puis 1 par 1.

Handicaps

Comme à 4, et le Contremaître se débarrasse d'une carte au choix.

- ◆ **6 joueurs** : 1 Président, 1 Secrétaire, 1 Contremaître, 1 Ouvrier, 1 Larbin, 1 Trou-du-cul.

Distribution : 1 carte au Contremaître, 1 carte à l'Ouvrier, 2 cartes au Larbin, 2 cartes au Trou-du-cul, puis 1 par 1.

Handicaps

Comme à 4, et le Contremaître se débarrasse d'une carte au choix.

Article 5. 2^e variante : le Trou-du-cul d'Armix

Appelée aussi "Trou-du-cul n'importance", cette variante, qui modifie sensiblement la stratégie du jeu, porte sur 3 points de la règle. A mon avis, le Trou-du-cul d'Armix est un peu plus facile à jouer que le Trou-du-cul classique.

- ◆ **Nombre de cartes jetées**

Le joueur qui a la main ne peut jouer qu'1 carte à la fois. On ne peut donc pas associer les cartes par paires, brelans, ou carrés.

- ◆ **Longueur de la tournée**

Une tournée est équivalente à 1 tour, comme dans la plupart des jeux. Sur une tournée, chaque joueur ne joue donc qu'une seule carte.

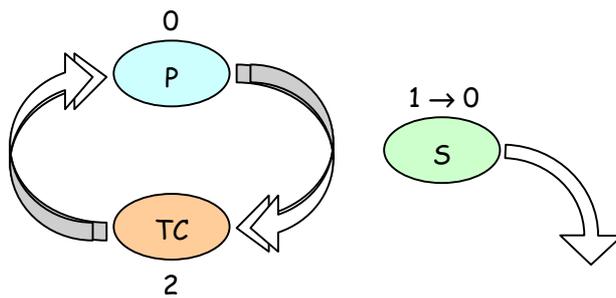
- ◆ **Abandon**

Un joueur doit jouer s'il le peut. Il n'a pas le droit de "passer" (dans le but de garder une bonne carte, par exemple). Un joueur n'abandonne donc que s'il ne peut pas monter (d'où la possibilité par exemple, de faire tomber un Joker en jouant un As, le joueur ne pouvant se rétracter).

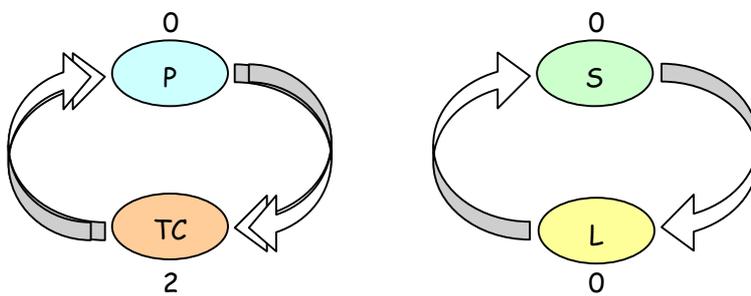
- ◆ **Remarque** : La 1^e variante peut évidemment s'appliquer au Trou-du-cul d'Armix.

Article 6. Résumé des préparatifs

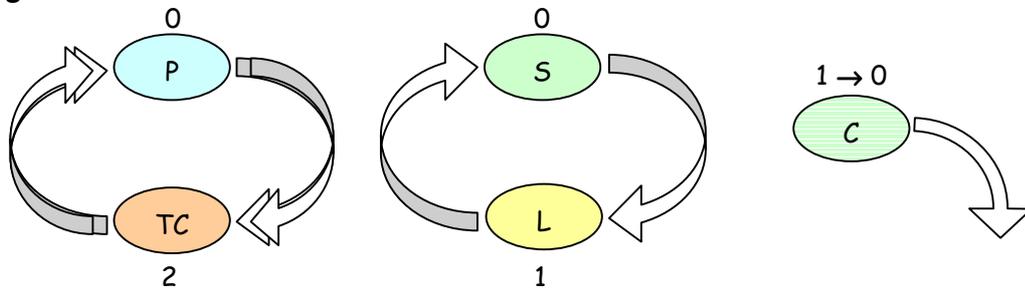
◆ 3 joueurs



◆ 4 joueurs



◆ 5 joueurs



◆ 6 joueurs

