

Règle du Président : jouer au Trou du Cul avec 52 cartes

Regle.Net

Règle de jeu

Le jeu du Trou du Cul expliqué simplement

Le Président est un grand classique des jeux de cartes entre amis : facile à lancer, rapide à comprendre, mais plein de petits cas qui déclenchent souvent des débats autour de la table. Voici une règle claire pour savoir qui commence, quelles cartes jouer, comment fonctionne la révolution et comment attribuer les fameux grades à la fin de la manche.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

Au Président, chaque joueur tente de se débarrasser de toutes ses cartes en posant des cartes plus fortes que celles déjà jouées. Le premier à vider sa main devient président, le dernier devient trou du cul, et ces grades donnent des avantages ou des pénalités à la manche suivante.

En bref

Réponse rapide : au Président, chaque joueur

Idéalement 4, possible jusqu'à 6 ou plus avec un deuxième jeu

Matériel

Un jeu de 52 cartes, ou deux jeux si vous êtes nombreux

Objectif

Ne plus avoir de cartes en main avant les autres

Type

Jeu de cartes, défausse, ambiance

Présentation du jeu

Pour jouer au jeu du Président, aussi appelé jeu du trou du cul, il vous faut un paquet de cartes normal de 52 cartes. Toutes les cartes sont distribuées entre les joueurs, puis chacun joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le principe est simple : poser une carte, une paire, un brelan ou un carré plus fort que la combinaison précédente, ou passer son tour si l'on ne veut pas jouer.

Ce jeu fonctionne particulièrement bien à 4 joueurs, car les grades sont alors très lisibles : président, vice-président, vice-trou du cul et trou du cul. À plus nombreux, on peut ajouter des rangs intermédiaires comme secrétaire, citoyen ou neutre. L'important est surtout de garder une hiérarchie claire pour que la manche suivante démarre sans discussion de vingt minutes, même si quelqu'un prétend soudain avoir toujours joué "comme ça chez lui".

Principe et but du jeu

Règle du Président : jouer au Trou du Cul avec 52 cartes

Regle.Net

Le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes le plus vite possible. Les cartes sont hiérarchisées ainsi, de la plus forte à la plus faible : 2, As, Roi, Dame, Valet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3. Le 2 est donc la carte la plus puissante en règle normale, tandis que le 3 est la plus faible.

Le premier joueur pose une combinaison : une carte seule, une paire, trois cartes identiques ou quatre cartes identiques. Les joueurs suivants doivent répondre avec le même nombre de cartes, mais d'une valeur supérieure. Si une carte simple est posée, il faut jouer une carte simple plus forte. Si une paire est posée, il faut jouer une paire plus forte. La couleur des cartes n'a pas d'importance.

Respecter la forme jouée

On ne répond pas à une paire avec une carte seule, ni à un brelan avec une paire. La combinaison doit rester du même type pendant toute la séquence.

Savoir passer au bon moment

Un joueur peut passer son tour et garder ses cartes pour plus tard. Passer n'est pas forcément un aveu de faiblesse : parfois, c'est juste de la survie stratégique.

Matériel et mise en place

La mise en place est très rapide. Mélangez les 52 cartes, distribuez-les toutes entre les joueurs, puis vérifiez qui possède la dame de cœur : ce joueur commence la première manche. Selon les habitudes de table, on peut aussi décider que le joueur assis à gauche du donneur entame, mais la règle indiquée ici retient la dame de cœur comme repère de départ.

- Utilisez un jeu de 52 cartes sans joker.
- Distribuez toutes les cartes, même si certains joueurs en reçoivent une de plus que d'autres.
- Le joueur qui possède la dame de cœur commence la première manche.
- La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.
- À partir de la deuxième manche, les places et les échanges dépendent des grades obtenus.

Déroulement d'une partie

Une manche se joue par séquences. Un joueur ouvre la séquence avec une combinaison, puis les autres joueurs doivent surenchérir avec une combinaison de même taille et de valeur supérieure. Quand tous les autres joueurs passent, la table est débarrassée : les cartes jouées sont mises de côté, et le joueur qui a remporté la séquence relance avec la combinaison de son choix.

- Un joueur pose une carte seule, une paire, trois cartes identiques ou quatre cartes identiques.

Règle du Président : jouer au Trou du Cul avec 52 cartes

Regle.Net

- Le joueur suivant doit jouer la même quantité de cartes, mais avec une valeur supérieure.
- Un joueur qui ne veut pas ou ne peut pas jouer peut passer son tour.
- Si tous les autres passent, la séquence est fermée et les cartes sont ramassées.
- Le joueur qui a remporté la séquence recommence en posant une nouvelle combinaison.
- Dès qu'un joueur n'a plus de cartes, il obtient le meilleur grade encore disponible.

Règles particulières et cas fréquents

La règle qui provoque le plus de questions est la révolution. Lorsqu'un joueur pose quatre cartes de même valeur d'un coup, on appelle cela une révolution. Elle inverse le pouvoir des cartes : le 2 devient alors la carte la plus faible et le 3 devient la carte la plus forte. Cette inversion change fortement la fin de manche, car les petites cartes deviennent soudain très utiles.

Si quatre cartes sont posées par plusieurs joueurs, on ferme le jeu : la table est débarrassée, et le joueur qui a posé la dernière combinaison relance. Attention aussi à une règle importante : si un joueur joue et que tous les autres passent, il ne rejoue pas sur lui-même dans la même séquence. On ramasse les cartes, puis il recommence une nouvelle séquence.

Les grades structurent les manches suivantes. Le président est le vainqueur de la manche précédente, le vice-président arrive deuxième, le vice-trou du cul termine avant-dernier, et le trou du cul est le dernier joueur. Si vous êtes plus nombreux, ajoutez des rangs intermédiaires sans modifier les rôles principaux.

Avant la manche suivante, le président donne ses deux cartes les moins avantageuses au trou du cul, qui lui donne en échange ses deux meilleures cartes. Le vice-président donne une carte moins avantageuse au vice-trou du cul, qui lui donne sa meilleure carte. Cette mécanique rend le jeu volontairement injuste, et c'est précisément ce qui fait son charme... ou ses petites vengeances de table.

Tableau récapitulatif

Règle du Président : jouer au Trou du Cul avec 52 cartes

Regle.Net

Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Ordre normal des cartes	2, As, Roi, Dame, Valet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3.	Le 2 est le plus fort, le 3 le plus faible.
Carte simple	Il faut poser une carte seule de valeur supérieure.	La couleur ne compte pas.
Paire, brelan ou carré	Il faut répondre avec le même nombre de cartes, mais plus fortes.	On respecte toujours la combinaison ouverte.
Révolution	Quatre cartes identiques inversent la force des cartes.	Le 3 devient le plus fort, le 2 le plus faible.
Tous les joueurs passent	La table est débarrassée et le dernier joueur relance.	On repart sur une nouvelle séquence.
Fin de manche	Les joueurs sont classés selon l'ordre dans lequel ils vident leur main.	Le premier devient président, le dernier trou du cul.

Comment gagner ?

Pour gagner une manche, il faut être le premier joueur à ne plus avoir aucune carte en main. Ce joueur devient président. Les autres continuent généralement à jouer pour déterminer les grades restants : vice-président, rangs intermédiaires éventuels, vice-trou du cul et trou du cul. Vous pouvez aussi décider d'arrêter dès que le président est connu et de classer les autres selon le nombre de cartes restantes, mais finir la manche donne souvent un résultat plus clair.

Pour jouer sur plusieurs manches, vous pouvez utiliser un système de points. Par exemple : le vainqueur gagne cinq points, le vice-président deux points, le joueur suivant un point, et la partie complète s'arrête lorsqu'un joueur atteint un total fixé à l'avance, comme 50 points. Ce système rend les remontées possibles, même pour celui qui a passé la moitié de la soirée coincé avec les mauvaises cartes.

La clé est d'enchaîner plusieurs manches : les grades, les échanges de cartes et les inversions de rapport de force rendent le jeu plus intéressant quand le classement évolue au fil de la partie.

Erreurs fréquentes

Règle du Président : jouer au Trou du Cul avec 52 cartes

Regle.Net

Changer de type de combinaison

Si une paire est posée, il faut jouer une paire plus forte. On ne peut pas répondre avec une carte seule, même très forte.

Oublier l'effet de la révolution

Après une révolution, l'ordre des cartes est inversé. Les cartes faibles deviennent fortes, et les anciennes cartes puissantes perdent leur superbe.

Confondre passer et abandonner

Passer son tour ne signifie pas quitter la manche. Le joueur garde ses cartes et pourra rejouer lors d'une prochaine séquence.

Jeux proches

Si vous aimez les jeux de cartes faciles à sortir, avec des règles rapides et des manches qui s'enchaînent bien, vous pouvez aussi tester d'autres classiques de la même famille. Certains demandent plus de stratégie, d'autres sont parfaits pour une partie légère en famille ou entre amis.

Jeux de Cartes Uno Rami Bataille

Questions fréquentes

Qui commence au Président ?

Pour la première manche, le joueur qui possède la dame de cœur commence. Ensuite, selon les habitudes de table, le président ou le joueur placé selon les grades peut entamer la manche suivante.

Quelle est la carte la plus forte au Président ?

En règle normale, le 2 est la carte la plus forte et le 3 la plus faible. Après une révolution, cet ordre est inversé : le 3 devient la carte la plus forte et le 2 la plus faible.

Peut-on passer son tour même si on peut jouer ?

Oui, un joueur peut passer son tour et garder ses cartes pour plus tard. C'est souvent utile pour conserver une carte forte ou éviter de gaspiller une bonne combinaison.

Que se passe-t-il quand tous les joueurs passent ?

La table est débarrassée. Les cartes jouées sont mises de côté, puis le joueur qui a remporté la séquence relance avec une nouvelle carte ou une nouvelle combinaison.

Règle du Président : jouer au Trou du Cul avec 52 cartes



Regle.Net

Comment fonctionnent les échanges entre président et trou du cul ?

À la manche suivante, le président donne ses deux cartes les moins avantageuses au trou du cul, qui lui donne ses deux meilleures cartes. Le vice-président et le vice-trou du cul échangent chacun une carte selon le même principe.