



?

Québec

jeu de cartes
par défausse

4 pers.

Trou d'cul

- ☐ à partir de 10 ans
- ☐ durée : env. 10 min par donne

Ne vous y trompez pas, derrière ce nom vulgaire se cache un subtil jeu de cartes plein d'humour sur le thème de la hiérarchie sociale... à déconseiller aux grincheux et aux personnes susceptibles ! Il est impossible de dater ce jeu de cartes, mais vu le thème, il ne devrait être antérieur au XX^{ème} siècle. Comme pour la plupart des jeux de cartes, il en existe plusieurs variantes. On retrouve des jeux du même type dans d'autres coins du monde, comme en Chine. Ce qui est certain, c'est que ce jeu est très connu et pratiqué par les Québécois. Plus récemment, le jeu Gang of four® (1991) reprend des mécanismes similaires.

matériel

Un jeu de 52 cartes + 1 Joker (un jeu de cartes classiques, tout simplement).

On peut aussi prévoir 3 ou 4 sièges au confort dégressif pour renforcer l'ambiance du jeu.

but du jeu

Totaliser le plus de points au bout de 4, 8 ou 12 donnes.

A la fin de chaque donne, la première personne à s'être débarrassée de ses cartes sera président-e pour le tour suivant.

La seconde personne à se défaire de ses cartes sera nommée vice-président-e ; la troisième sera secrétaire et la dernière se retrouve... trou d'cul ! Il convient d'essayer de devenir et de rester président-e pour marquer le maximum de points.

préalables

valeur des cartes (de la plus forte à la plus faible) :

- le Joker,
- puis le 2,
- puis l'ordre « classique » des cartes : as, roi, dame, valet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3.

Les couleurs des cartes n'ont pas d'importance dans ce jeu.

distribution des rôles et placement des joueurs et joueuses :

Pour la première manche, on tire au sort les 4 rôles. Puis on se place autour d'une table, en rôle hiérarchique décroissant. Le-la président-e s'installe d'abord dans un confortable fauteuil, puis invite le-la vice-président-e à se placer à sa gauche (sur une chaise). Le-la secrétaire (qui a droit à un tabouret) se placera ensuite à la gauche du/de la vice-président-e. Et le trou d'cul reste debout, à gauche du/de la secrétaire (*et donc à droite du/de la président-e, logique, non ?*). À la fin de la manche, on change de place selon les nouvelles nominations.

Pour une partie plus humaniste, il est bon de fournir au trou d'cul de quoi s'asseoir.

D'ailleurs, certain-es président-es préfèrent le-la voir ainsi car trouvent humiliant d'avoir à lever les yeux pour voir le-la trou d'cul !

trou d'cul :

C'est une personne soumise qui accepte son statut avec humilité et effectue ses tâches avec déférence. Cela fait partie du jeu, et puis comme on n'est pas dans la réalité, les rôles peuvent s'inverser très rapidement. Patience, le fauteuil de président-e n'est jamais très loin...

déroulement d'une partie

distribution des cartes :

Elle est effectuée par le-la trou d'cul qui est la seule personne à travailler dans ce jeu.

Le-la trou d'cul distribue toutes les cartes une par une à chaque personne, en commençant par le-la président-e (cela va de soi !).

redistribution des richesses :

Chacun-e regarde son jeu et trie ses cartes.

Le-la trou d'cul doit donner au/à la président-e ses 2 meilleures cartes (faces cachées et avec déférence), qui consentira à lui remettre en échange, ses 2 plus mauvaises.

Le-la secrétaire donne sa meilleure carte au/ à la vice-président-e qui lui remet sa plus mauvaise. Il n'y a vraiment pas de justice!

se défausser de ses cartes :

• Pour démarrer la partie, le-la président-e commence (*vous vous en seriez douté-e, non ?*).

Il-elle se défausse d'une carte ou de plusieurs cartes de même valeur (*ex 1. : poser un 6 ; ex. 2 : poser trois 5*). Les cartes sont posées faces visibles au centre de la table.

• C'est alors au tour du/de la vice-président-e de jouer.

Pour se défausser, il faut surenchérir. C'est-à-dire poser une ou des cartes **plus fortes** (*ex. 1 : un 7 ou plus fort ; ex 2 : 3 cartes plus fortes, comme 3 rois*). Dans tous les cas, il peut aussi choisir de jouer un joker (voir ci-dessous).

• C'est ensuite au/à la secrétaire qui doit faire mieux que le-la vice-président-e.

• c'est enfin au/à la trou d'cul qui doit faire mieux que le-la secrétaire.

On peut choisir de passer puis lorsque son tour revient, on peut choisir de passer de nouveau ou de surenchérir.

Lorsqu'on pose une enchère sur laquelle personne ne peut ou ne veut surenchérir, on a le choix lorsque revient son tour entre :

- surenchérir sur soi-même
- démarrer une nouvelle enchère en posant une ou plusieurs cartes.

Les joueurs et joueuses vont enchérir ou non, chacun-e à leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Il se peut donc, que plusieurs fois de suite, une même personne soit la seule à se débarrasser de ses cartes.

le Joker :

Le Joker est la carte la plus forte.

On peut la poser à son tour de jeu sur n'importe quelle enchère.

Le Joker peut surenchérir sur une carte seule **mais également sur plusieurs** (on peut donc le poser sur 2, 3 ou 4 cartes).

Comme on ne peut pas surenchérir sur le joker, la personne qui vient de jouer cette carte entame une nouvelle enchère.

ramassage des cartes :

Il est évidemment effectué avant chaque nouvelle enchère par le-la trou d'cul.

comptage des points

- La première personne à s'être débarrassée de ses cartes est nommée président-e pour la manche suivante et marque 4 points,
- la seconde sera vice-président-e et marque 3 points,
- la troisième sera secrétaire et marque 2 points,
- la dernière se retrouve trou d'cul et aussi sec au boulot : ramasse toutes les cartes, les bat et les distribue pour la manche suivante.

fin du jeu

Au bout de 4, 8 ou 12 donnes, celui ou celle qui a le plus de points gagne le jeu.

variante à 5 ou 6 personnes

On rajoutera 1 contremaître et 1 sous-chef-fe (qui se situent dans l'ordre hiérarchique après le-la vice-président-e et avant le-la secrétaire). Ce qui change : On rajoute un 2^{ème} Joker. Les contremaître et sous-chef-fe n'échangent pas de cartes. C'est le-la trou d'cul qui commence. Pour la distribution à 5 personnes : 10 cartes chacun-e et 11 pour le-la trou d'cul. Pour la distribution à 6 personnes : 9 cartes chacun-e.

variante 'humaniste' pour 4 personnes

C'est le-la trou d'cul qui commence !

