

Règle du Président variante Piketty (jeu de cartes du Trouduc)

C'est un jeu de cartes très amusant et facile à apprendre. Cette variante pousse la logique du jeu de président très loin où tout est fait pour avantager le président et désavantager le trouduc. On peut jouer de 4 à 9 personnes.

Voici les règles pour **6 personnes**.

Il faut mélanger 2 jeux de 52 cartes dont on retire les 3, 4 et 5. La meilleure carte est le 2, puis l'as, le roi, etc.

On définit des positions autour d'une table, du président jusqu'au Trouduc avec des titres associés. Exemple: Président, Vice-Président, 1^{er} ministre, Ministre, Vice-Trouduc, Trouduc puis on tire au sort la position de chacun en tirant une carte. C'est important que le trouduc soit à côté de son président. Les rôles se définissent préalablement en tirant au sort une carte (pique / coeur / carreau / trèfle en cas d'égalité).

La distribution des cartes se fait en commençant par le trouduc, puis le vice-trouduc, etc. La distribution doit se terminer par le trouduc et le vice-trouduc qui se retrouve avec une carte supplémentaire chacun.

Le trouduc donne ses 3 meilleurs cartes au président, le vice-trouduc ses 2 meilleurs cartes au vice-président et le ministre sa meilleur carte au 1^{er} ministre. Ceux qui reçoivent, donnent en échange les cartes qu'ils veulent.

Après les échanges, c'est le président qui commence. Si il commence par une seule carte, tous ceux qui jouent derrière ne peuvent jouer qu'avec une carte. Si c'est avec une paire, il faut obligatoirement mettre une paire pour pouvoir jouer, etc. Il faut jouer le même nombre de cartes que ce qui a été mis en premier. Comme il y a 2 jeux il peut potentiellement y avoir des simples, paires, brelans, carrés, quintuples, septuples, et octuples.

Le jeu se fait toujours dans le sens de hiérarchie descendante. Si on joue il est obligatoire de mettre une carte au dessus de la précédente. On ne peut pas égaliser et l'on n'est pas obligé de jouer. Si quelqu'un passe il peut rejouer tant qu'un tour complet n'a pas été effectué. Par exemple le vice-président passe, mais le premier-ministre joue, le vice-président peut décider de jouer malgré tout après cela sur le même tour. Quand plus personne ne peut monter sur un tour, c'est le dernier qui a joué qui remet la ou les cartes de son choix.

Le premier qui se débarrasse de ses cartes devient président, le second vice-président, etc jusqu'au dernier qui devient trouduc. Si quelqu'un termine avec un 2, il devient trouduc. Par ailleurs quand quelqu'un se débarrasse de sa dernière carte les autres peuvent jouer dessus. Si tout le monde passe, c'est le plus haut en grade qui rejoue et non pas le suivant.

Pour jouer à 7, il faut ajouter un neutre. A 8 ou 9 on garde toutes les cartes et le trouduc échange 4 cartes avec le président. A 4 ou 5 on joue avec un seul jeu de cartes et il s'échange seulement 2 cartes entre le trouduc et le président, et 1 carte entre le vice-trouduc et le vice-président. Alternativement pour 4 ou 5 on peut garder 2 jeux et retirer des cartes supplémentaires.

Un bon président, c'est un président qui reste président, qui aide son trouduc à monter - au besoin le trouduc lui montre son jeu - et garde une petite combinaison pour la fin, pour favoriser son trouduc.