CARTES

Président : règles du jeu de cartes (Trouduc, échanges)

Mis à jour le 24 mai 2026

Hiérarchie des cartes, rôles Président et Trouduc, échanges entre manches, le jeu d'apéro par excellence.

Le Président (aussi appelé Asshole, Scum ou Capitalisme selon les tables) est un jeu de cartes festif où l'on se débarrasse de ses cartes le plus vite possible : et où le classement d'une manche détermine les rôles de la suivante. Pas d'équipes : chacun pour soi, hiérarchie sociale parodique, et beaucoup de rires. Ce guide reprend les règles françaises les plus répandues en soirée, avec la hiérarchie des cartes et les privilèges du Président.

Pour d'autres jeux de levée sans atout : le rami (combinaisons) ou le poker Texas Hold'em si vous voulez miser des jetons.

Objectif et matériel

Objectif : être le premier à se défaire de toutes ses cartes : on devient le Président. Le dernier joueur encore en main est le Trou du cul (ou « Trouduc », « Asshole » en version internationale).

Matériel : un jeu de 52 cartes. De 4 à 7 joueurs idéalement (3 possible, 8+ avec deux jeux mélangés).

Hiérarchie des cartes (de la plus forte à la plus faible) : 2 ’ As ’ Roi ’ Dame ’ Valet ’ 10 ’ 9 ’ 8 ’ 7 ’ 6 ’ 5 ’ 4 ’ 3. Le 2 est la carte la plus forte ; le 3 la plus faible. La couleur n'a aucune importance sauf variante avec coupe.

Distribution et rôles

Pour la première manche, mélangez et distribuez toutes les cartes équitablement. Les cartes restantes (si le nombre ne tombe pas juste) sont écartées ou données au Trouduc de la manche précédente : convenez-en.

À partir de la deuxième manche, les rôles de la manche précédente s'appliquent :

- Président : échange 2 cartes de son choix avec le Trouduc (le Trouduc lui donne ses 2 meilleures cartes).
- Vice-président (2e sorti) : échange 1 carte avec le Vice-trouduc (avant-dernier).
- Neutres : pas d'échange.
- Trouduc : donne ses 2 meilleures cartes au Président, reçoit 2 cartes quelconques en retour.

Le Président commence toujours la manche suivante. Certains groupes ajoutent des titres intermédiaires (People, Clodo…) : optionnel.

Déroulement d'un tour

Le joueur qui a la main pose une ou plusieurs cartes de même valeur face visible au centre (ex. un 7, deux 10, trois Dames). C'est le pli en cours.

Les autres joueurs, dans le sens horaire, doivent :

- Passer (ne rien jouer), ou
- Surpasser en posant le même nombre de cartes mais de valeur supérieure (ex. deux 10 battent deux 9 ; un As bat un Roi).

Quand tous les joueurs restants ont passé consécutivement (ou qu'il ne reste qu'un joueur avec des cartes en main sur le pli), le joueur qui a posé la combinaison la plus forte reprend la main et entame un nouveau pli (peut poser ce qu'il veut).

On continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient posé toutes leurs cartes, sauf le dernier.

Combinaisons autorisées

En règle classique française de soirée :

- Simple : 1 carte
- Paire : 2 cartes identiques
- Brelan : 3 cartes identiques

- Carré : 4 cartes identiques (bat tout sauf un carré plus fort ou un 2 selon variante)

On ne peut jouer qu'une combinaison du même type que le pli en cours : si quelqu'un pose une paire, vous devez battre avec une paire (pas un brelan seul : sauf variante « full power »).

Le 2 est souvent spécial : un 2 seul bat n'importe quelle carte simple ; une paire de 2 bat n'importe quelle paire. Certains groupes interdisent de finir sur un 2 (pénalité Trouduc assurée la manche suivante).

Règles spéciales courantes

Le 2 reset (variante)

Quand un 2 est joué, le pli est « brûlé » : les cartes du centre sont écartées et le joueur du 2 reprend la main librement.

Finir sur un 2 interdit

Si votre dernière carte est un 2, vous devez la garder et jouer autre chose avant, sinon vous restez Trouduc même si vous vous êtes débarrassé en premier sur le papier.

Quatre cartes identiques

Poser quatre cartes d'un coup peut brûler le pli (comme le 2) ou passer outre : très variable selon les tables.

Revolution (révolution)

Variante japonaise populaire en Erasmus : quand un joueur pose quatre cartes identiques, la hiérarchie s'inverse (3 devient fort, 2 devient faible) jusqu'à la fin de la manche.

Classement de fin de manche

L'ordre de sortie détermine les titres :

1. Président : premier sorti
2. Vice-président : deuxième
3. Joueurs neutres au milieu
4. Vice-trouduc : avant-dernier
5. Trouduc : dernier avec des cartes en main

On enchaîne les manches jusqu'à un score convenu ou jusqu'à ce que le Président en place l'emporte trois fois de suite : règle maison fréquente.

Stratégie rapide

- Ne gaspillez pas vos 2 et As au début sur des plis sans enjeu.
- Gardez des cartes basses pour reprendre la main quand les adversaires passent.
- En tant que Trouduc, l'échange de cartes punit : visez le Vice-trouduc minimum la manche suivante.
- Compter les cartes fortes sorties aide à savoir si votre paire de Rois passera.

Variantes internationales

Le jeu existe sous des dizaines de noms (DaifugM au Japon, Zing au Québec…). Les échanges Président/Trouduc et la hiérarchie 2-A-Roi sont le dénominateur commun en France. Les variantes avec couleur obligatoire ou atouts existent mais ne sont pas la norme en soirée étudiante hexagonale.

Erreurs fréquentes

- Jouer trois cartes quand le pli demande une paire
- Oublier l'échange de cartes entre manches
- Considérer l'As plus fort que le 2 (faux en Président classique)
- Laisser le Trouduc commencer la manche (c'est toujours le Président)

FAQ : Président (Asshole)

Combien de joueurs minimum ? 4 pour une vraie dynamique ; 3 possible avec des cartes écartées.

Le 2 est-il toujours le plus fort ? Oui en règle française standard, sauf révolution ou variante inversée.

Peut-on passer alors qu'on pourrait jouer ? Oui : passer est toujours autorisé, même stratégiquement.

Comment s'appelle le jeu en français poli ? « Président », « Capitalisme » ou « Trouduc » selon l'audience : adaptez le vocabulaire avec les enfants.

Président ou poker ? Le Président n'a pas de mises ni de mains combinées : voir poker Texas Hold'em pour un jeu avec jetons et tours d'enchères.