

# LE TRUT GATINAIS

- **Nombre de joueurs** : 4 par équipe de 2.
- **Jeu de 32 cartes. la carte la plus forte** : 8, puis 7, puis As, Roi, Dame, Valet, 10, 9
- **But** : obtenir 5 truts (jetons longs)
- **Préparation** :
  - Le jeu est mélangé au départ de la partie mais jamais par la suite.
  - Coupe : Le voisin à droite du donneur coupe.
  - Distribution : Le donneur distribue 3 cartes une par une à chaque joueur et place le paquet à sa gauche.
  - Quand la manche est terminée les cartes jouées sont posées sur le paquet restant.
- **Une manche** : est constituée de 3 plis. Si une équipe remporte les 2 premiers plis, il est inutile de jouer le dernier pli.

## Déroulement d'une manche

A tour de rôle, en commençant par le joueur à gauche du donneur, les joueurs doivent :

- **Poser** : une carte sur la table face visible
- **Remporter le pli** : Lorsque tous les joueurs ont posé leur carte, la plus forte valeur remporte le pli. Les couleurs ne comptent pas. Le joueur qui remporte le pli ramasse les cartes et les conserve faces cachées devant lui.
- **Relancer** : Ce dernier relance avec l'une de ses 2 cartes restantes.
- **Si le 1er pli est « paté » (Egalité)** : il y a match nul et les joueurs continuent à poser à partir de celui qui a « paté » en 1er.
- Si le 2ème pli est encore « paté », même punition !
- Si le 3ème pli est encore « paté », la manche est annulée.
- **Gagner une manche** : L'équipe qui totalise 2 plis sur 3 remporte la manche et gagne 1 point.

**IMPORTANT** : S'il y a « paté » au 2ème pli ou 3ème pli, L'équipe qui a remporté le 1er pli gagne la manche (1 point).

## TRUT

Avant de poser sa carte un joueur peut **truter** à n'importe quel tour quand c'est à lui de jouer. Truter signifie que le joueur pense gagner la manche. Un trut se fait verbalement : « TRUT !!! » en tapant du poing sur la table !

L'équipe adverse a 2 choix :

- A) Elle suit et demande au truteur de jouer en disant : « Amène ! » : le truteur joue et la manche continue.
- B) Elle se « couche » (si les 2 joueurs TOUR À TOUR dans le sens du jeu disent « je me couche ») :
  - Tous les joueurs remettent les cartes sur le talon sans les révéler (Peut-être que le truteur bluffait mais on ne le saura pas...)
  - L'équipe du truteur gagne un point (jeton rond)

## Calcul des points

A la fin d'une manche (de 3 plis), on **compte les points** :

- 1 **Point** pour l'équipe gagnante si **aucune équipe n'a truté**.
- 1 **Trut** pour l'équipe gagnante s'il y a eu annonce d'un **Trut** (peu importe qui a truté). Les points gagnés dans les manches précédentes sont remis à la banque.

## Trut de force :

**Dès qu'une équipe a deux points il y a Trut de force. L'enjeu de la manche est forcément un trut :**

L'équipe qui a 2 points décide de jouer la manche ou pas de la manière suivante : dans le sens du jeu, le joueur à gauche du donneur dit « j'en veux » ou « j'en veux pas » puis son partenaire parle à son tour.

- Si l'un des 2 joueurs « en veut » la manche se joue, l'enjeu est donc un trut.
- Les 2 joueurs n'en veulent pas : les cartes sont remises sur le talon sans les révéler. Un point pour l'équipe adverse.

## Chanson :

**Si les 2 équipes arrivent à 2 points chacune c'est la « chanson ». L'enjeu est forcément un Trut !**

- Les joueurs disent tour à tour à partir de la gauche du donneur s'ils « chantent » ou pas. « Chanter » signifie qu'on redemande une distribution de 3 cartes pour avoir plus de jeu. (Variante : distribution d'une carte seulement, dans ce cas on peut chanter 3 fois de suite).
- Il suffit qu'un seul des 4 joueurs ne chante pas et il n'y a pas de redistribution de cartes.
- Si les 4 joueurs « chantent », le donneur redistribue 3 cartes supplémentaires à tous (1 carte pour la variante).
- Le jeu se déroule en 3 plis comme d'habitude. L'équipe gagnante remporte un trut.