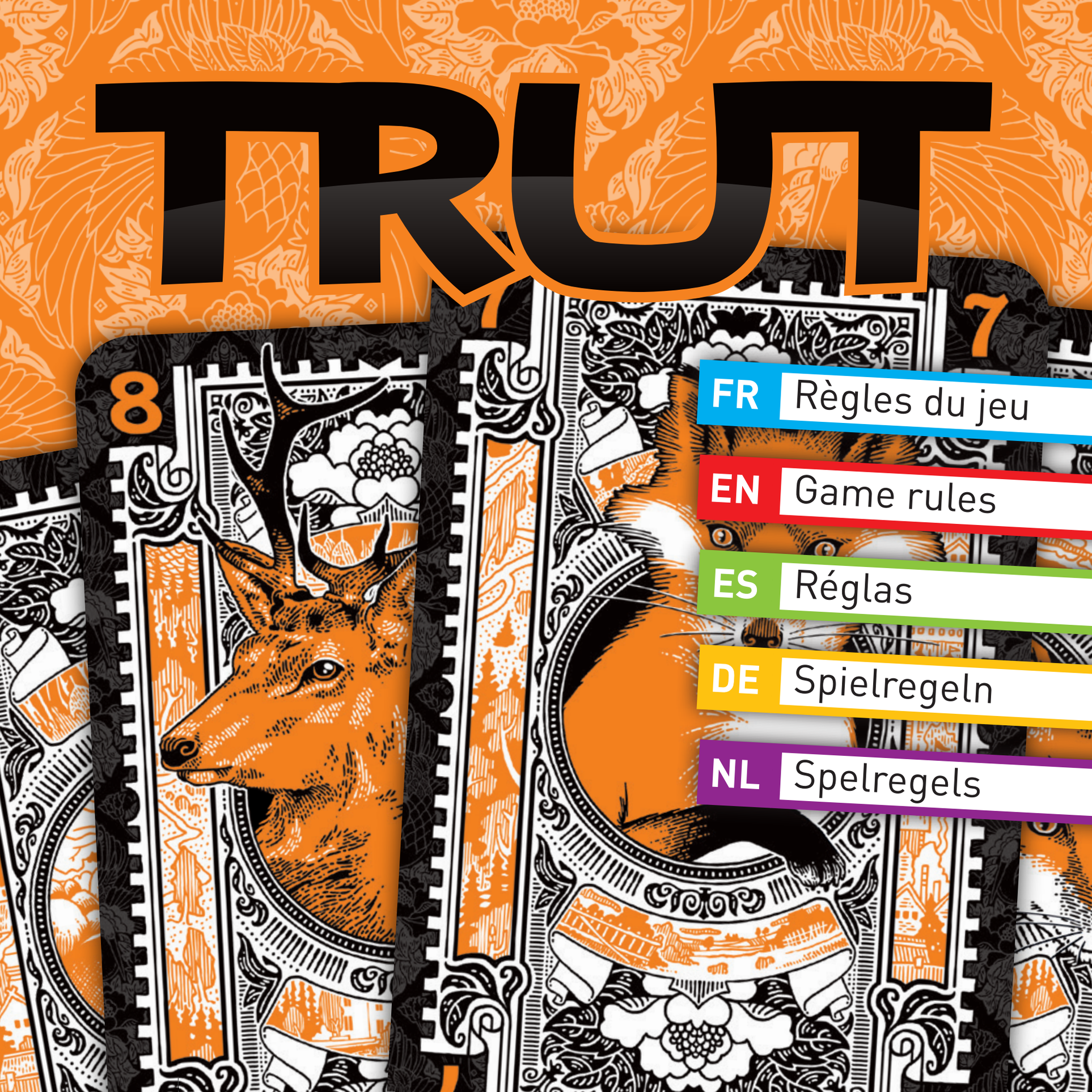
TRUT



FR Règles du jeu

EN Game rules

ES Réglas

DE Spielregeln

NL Spelregels

Joueur A1
Player A1
Jugador A1
Spieler A1
Speler A1



Joueur B1
Player B1
Jugador B1
Spieler B1
Speler B1



Aire de jeu
Game aréa
Zona de juego
Spielfeld
Speeltuin

Longs
Long
Largas
Lang
Lange



Petits
Small
Pequeñas
Klein
Kleine



Talon
Stock
Baraja
Kartenstock
Stapel





Donneur
Dealer
Dador
Geber
Gever



Joueur B2
Player B2
Jugador B2
Spieler B2
Speler B2



Joueur A2
Player A2
Jugador A2
Spieler A2
Speler A2

Le TRUT *est un jeu de cartes dit « de comptoir » aux origines incertaines dont on aurait entendu parlé pour la première fois au XVIIe siècle, dans l'Ouest de la France. Il serait un descendant du jeu d'*Aluette*. De nos jours, il est encore pratiqué par quelques irréductibles dans les* Deux-Sèvres*, le* Maine-et-Loire *et la* Sarthe*, ainsi que dans certains pays de cultures hispaniques. Ce jeu, pourtant très dynamique, tombe lentement dans l'oubli faute de pratiquants. Par cette édition personnalisée,* Robin Red Games *espère lui redonner ses lettres de noblesse et lui rendre sa popularité.*

Les règles énoncées ci-dessous sont celles les plus couramment pratiquées. Cependant, les variantes A la Gâtinaise *sont exposées en annexes.*

Matériel

Le ***TRUT*** contient 32 cartes, 14 jetons « *Longs* » (oranges sur fond noir), 12 jetons « *Petits* » (noirs sur fond orange) et un pion « *Donneur* ».

Le ***TRUT DE LUXE*** contient 32 cartes(1), 13 cartes spéciales(1) (+5 cartes bonus(2)), 24 jetons en bois, 1 sac en velours, 4 aides de jeu, les règles historiques, les règles additionnelles, 2 règles inédites pour 3 ou 6 joueurs, 1 « *Donneur* » en bois, et des bonus ((1)*qualité supérieure,* (2)*uniquement pour les contributeurs sur Kickstarter*).

L'utilisation du pion *Donneur* est facultative, il sert simplement à définir celui qui commence la manche (les manches sont si rapides que, parfois, dans le feu de l'action, les joueurs peuvent perdre le fil).

Les jetons sont utilisés pour comptabiliser les points. Les *Petits* sont noirs avec un trait orange et les *Longs* sont oranges avec un trait noir. Dans la version ***DE LUXE***, ils sont en bois et de deux tailles différentes impossibles à confondre. Quand un joueur marque des points, il prend les pions correspondants et les place devant lui.

But du jeu

Le but est d'obtenir 7 jetons *Longs* le premier.

Préparatif

A deux joueurs, les joueurs se placent face à face.

A quatre joueurs, les joueurs forment deux équipes de deux joueurs. Ils se placent de manière à ce que chacun soit face à son partenaire, avec 1 adversaire de chaque côté.

Les *Petits* et les *Longs* sont placés en deux paquets sur un côté de l'*Aire De jeu*.

Si vous avez la version ***DE LUXE***, séparez les cartes *Spéciales* et les cartes *Bonus* (2) du reste des cartes ((2)*uniquement pour les contributeurs sur Kickstarter*). Pour les utiliser, référez-vous aux ***Règles Spéciales***.

Mélanger les cartes et distribuer 1 carte, face visible, à chaque joueur. Le joueur qui a la carte la plus forte devient le *Donneur* et commence la partie. En cas d'égalité, on distribue une (ou plusieurs) autre(s) carte(s) pour départager les joueurs. Il place le pion *Donneur* devant lui.

Déroulement

Le *Donneur* fait couper le jeu à son voisin de gauche. Puis en commençant par ce dernier, il distribue 3 cartes à chaque joueur (une par une), dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun prend connaissance de ses cartes sans les montrer aux autres.

La *Donne* ne comportant que 3 cartes, il y a seulement 3 *Plis* à faire à chaque *Manche*. Quand la même équipe remporte les 2 premiers *Plis*, la *Manche* est gagnée. Il est inutile de jouer le dernier *Pli* car la valeur des cartes n'est pas comptabilisée.

A chaque manche, le *Donneur* pose une carte au centre de la table, dans l'*Aire De*

jeu, puis le joueur directement à sa gauche fait de même, et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur (notez qu'un joueur n'est jamais obligé de surenchérir sur la valeur de la carte précédente).

Le joueur qui a posé la carte avec la plus forte valeur, remporte le *Pli*. Il ramasse les cartes présentes dans l'*Aire De jeu* et les conserve, faces cachées devant lui. Il devient le *Donneur* pour la *Manche* suivante. Lorsque la plus forte carte jouée par chaque équipe est de valeur équivalente (par exemple, 2 six), on dit que le *Pli* est *Patté* (c'est à dire *Match Nul*).

Si le premier *Pli* est *Patté*, les cartes restent dans l'*Aire De jeu* et les joueurs jouent le deuxième en commençant par le joueur qui a mis, en premier, l'une des deux plus fortes cartes de même valeur.

Si le deuxième *Pli* est *Patté* lui aussi, les cartes restent dans l'*Aire De jeu* et les joueurs jouent le troisième qui devient capital pour remporter la *Manche*.

Si le troisième *Pli* est encore *Patté* (c'est rare, mais cela arrive), la *Manche* est *Pourrie*. Elle est annulée et on recommence une nouvelle *Manche*.

Le premier *Pli* est très important car il est prioritaire en cas d'égalité pour les deux *Plis* suivants. Si la première équipe remporte le premier *Pli*, la seconde équipe doit impérativement remporter le second et le troisième pour gagner. Si elle ne le peut pas ou si l'un des 2 *Plis* suivants est *Patté*, la manche est perdue (les cartes non-jouées retournent au *Talon)*.

Le *TRUT*

A tout moment durant une *Manche*, tant que la dernière carte n'a pas été jouée, un joueur peut choisir de *Truter* en toquant avec le poing sur la table, ou en disant « *Trut* ! ».

Le joueur qui *Trut*e annonce ainsi qu'il pense remporter la manche. Les joueurs de l'équipe adverse, doivent alors, chacun à leur tour, décider de la suite des évènements. Ils ont deux possibilités :

- Soit ils pensent que le joueur bluffe ou estiment avoir un meilleur jeu que lui, et ils relèvent le défi en disant « *Joue !* » ou « *Vient !* ». La *Manche* poursuit alors normalement son déroulement.
- Soit ils estiment avoir un jeu insuffisant et ils renoncent en disant « *Je me couche !* ». Les cartes restantes sont mises au talon sans être dévoilées.

En général, les aficionados du *TRUT* privilégient le coup sur la table à l'annonce verbale car l'intensité dramatique monte d'un cran. D'ailleurs, les meilleures parties sont celles où les joueurs n'échangent aucune parole… Juste des regards lourds de sens. Un peu à la façon de *Clint Eastwood*, *Lee Van Cleef* et *Eli Wallach* dans la dernière scène de *Le Bon La Brute Et Le Truand*. Vous voyez ce que je veux dire ? ***;-)***

Calcul des points

Si aucune des deux équipes n'a *Truté*, l'équipe qui remporte la *Manche* gagne 1 *Petit*.

Si une des deux équipes a *Truté* et que l'autre se couche, l'équipe qui a *Truté* remporte la *Manche* et gagne 1 *Petit* (sans jouer).

Si une des deux équipes a *Truté*, et qu'elle a remporté la *Manche*, elle gagne 1 *Long*. L'équipe vaincue perd ses *Petits* (si elle en a).

Si une des deux équipes a *Truté*, et qu'elle a perdu la *Manche*, l'équipe adverse gagne 1 *Long*. L'équipe vaincue perd ses *Petits* (si elle en a).

Il faut totaliser 7 *Longs* pour gagner la partie. 3 *Petits* permettent de former 1 *Long*. Bien sûr, lorsqu'une équipe gagne un *Long* par totalisation, tous les *Petits* sont défaussés.

Le *Fortial*

Le *Fortial* est un cas particulier.

Lorsqu'une équipe totalise 6 *Longs* et 2 *Petits*, il lui manque alors 1 *Petit* pour gagner la partie. On dit qu'elle est au *Fortial*. Dans ce cas, l'équipe adverse ne doit pas regarder son jeu après la distribution, elle doit attendre que le joueur au *Fortial Trute* ou pas. S'il ne *Trute* pas, son partenaire peut regarder son jeu et choisir à son tour de *Truter* ou pas. Si aucun des deux ne *Trute*, 1 *Petit* est accordé à l'équipe adverse sans que la *Manche* ne soit jouée. Si l'un des deux *Trute*, l'équipe adverse est contrainte de *Jouer*, car sinon la défaite est automatique.

La *Manche* est jouée normalement. Si l'équipe au *Fortial* n'a pas *Truté*, une nouvelle *Manche* commence jusqu'à aboutir à la sortie du *Fortial* (si les 2 *Petits* sont perdus ou si la partie est gagnée). Si les deux équipes sont au *Fortial*, la *Manche* est jouée normalement et l'équipe qui remporte la *Manche* gagne la partie.

Fin de partie

La partie s'achève lorsqu'une des deux équipes totalise 7 *Longs*.

La variante Gâtinaise

L'objectif : Le but est d'obtenir 5 *Longs* le premier (au lieu de 7).

Le TRUT d'Office : Lorsqu'une équipe possède 2 *Petits*, l'équipe adverse doit obligatoirement annoncer un *TRUT* même si elle a un mauvais jeu. C'est un *TRUT d'Office* ou un *TRUT Forçé*. L'équipe qui a 2 *Petits* peut alors accepter de jouer le *TRUT* ou renoncer. Dans ce dernier cas, l'équipe adverse marque 1 *Petit*.

La Chanson : Dans le cas où les 2 équipes ont chacune 2 *Petits*, c'est *La Chanson* ! Elle permet d'obtenir des cartes suplémentaires. Dans ce cas, le *Donneur* demande au premier joueur à sa gauche « *Est-ce que tu chantes ?* ». Celui-ci peut répondre non

s'il estime avoir un jeu suffisamment bon pour remporter la *Manche*. Dans le cas contraire, il dit « *Je chante !* ». Si tous les autres joueurs sont d'accord pour *Chanter* avec lui, le *Donneur* demande au premier joueur « *Combien de cartes ?* ». Il peut demander 1, 2 ou 3 cartes puis, le *Donneur* distribue une par une le nombre de cartes demandées à chacun des joueurs. Il est possible de *Chanter* plusieurs fois si le premier joueur n'est pas satisfait et si les autres joueurs sont d'accord.

Lorsque le premier joueur « *ne Chante plus* », chaque joueur ne conserve que les 3 cartes de son choix et se défausse des autres au *Talon* sans les dévoiler.

La *Manche* est alors jouée en *TRUT d'Office*.

La version *DE LUXE*

L'édition de la version ***DE LUXE*** a fait l'objet d'une campagne de **financement participatif** sur la plateforme *Kickstarter* en septembre 2017. Grâce à l'incroyable soutien des très nombreux contributeurs, non seulement cette édition a bénéficié de matériaux de qualité supérieure, mais elle s'est également enrichie de ***13 Cartes Spéciales*** dottées de capacités spéciales inédites (ainsi que de *5 Cartes Bonus*, réservées exclusivement aux contributeurs).

Les règles suivantes ont été créées spécialement pour cette édition et sont totalement indépendantes de la version historique expliquée précédemment.

Préparatifs

Durant la phase *Préparatifs*, le *Donneur* mélange les *Cartes Spéciales* (et les *Cartes Bonus* si vous les possédez) et en distribue 2, faces cachées, à chaque joueur. Les joueurs en prennent secrètement connaissance et choisissent une des deux cartes. Le *Donneur* ajoute les cartes choisies au *Talon* et la partie reprend son cours norma-

lement. Les cartes restantes sont mise de côté sans être dévoilées, elles ne seront pas utilisées durant cette partie.

Les Cartes Spéciales (cf. image *page 47*)

A La **Chouette** : L'équipe qui capture la *Chouette* gagne immédiatement un *Petit*.

B Le **Loup** : Le *Loup* est la carte qui affiche la valeur la plus forte.

C Le **Sanglier** : Le joueur qui joue le *Sanglier Patte* automatiquement le *Pli*.

D La **Couleuvre** : L'équipe qui capture la *Couleuvre* gagne immédiatement un jeton *Long* + un *Petit* en cas de *Trut*.

E Le **Faucon** : Le joueur qui possède le *Faucon* le montre à tout le monde en début de *Manche*. Il peut alors regarder secrètement les cartes de son partenaire (la réciproque n'est pas vrai). Ensuite, la carte est jouée comme les autres.

F Le **Lièvre** : Le joueur qui joue le *Lièvre* pioche la première carte du *Talon* et ajoute sa valeur à celle du *Lièvre*.

G La **Pie** : Le joueur qui joue cette carte peut voler un *Petit* à l'équipe adverse. Si elle n'a pas de *Petit*, le joueur vole un *Long*. Il place le jeton obtenu avec ceux de son équipe. Il n'est pas nécessaire de faire le *Pli* ou de remporter la *Manche* pour que ce pouvoir s'applique.

H La **Belette** : Le joueur qui joue cette carte, cible un adversaire et jette le *Dé*. L'adversaire subit l'effet du *Malus* correspondant au résultat du *Dé*.

1 - Le joueur échange une carte de sa main avec une (au hasard) de son adversaire.
2 - L'adversaire subit un *Malus* de 2 points à la valeur de sa carte.
3 - L'adversaire remplace ses cartes restantes par des cartes piochées au *Talon*.
4 - Le joueur décide, à l'aveugle, de la prochaine carte que jouera son adversaire (s'il

ne lui reste aucune carte, rien ne se passe).

5 - L'adversaire fait *Trut d'Office* (s'il a déjà *Truté*, il se couche et le joueur gagne 1 *Petit*).

6 - L'adversaire donne ses *Petits* au joueur.

I Le **Corbeau** : En présence d'un *Renard*, le *Corbeau* perd ses moyens (Cf. la fable de *La Fontaine*, *Le Corbeau et le Renard*). Si la carte *Corbeau* se retrouve sur le tapis avec une carte *Renard*. Le joueur qui l'a joué jette un *Dé* et soustrait la valeur obtenue à celle de la carte. *Exemple : vous jouez le* Corbeau *et votre adversaire joue un* Renard. *Vous jetez un* Dé *et obtenez 3. Votre carte* Corbeau *est minorée de 3 points et n'aura qu'une valeur de 5 points pour ce* Pli.

J Le **Blaireau** : Le joueur qui joue le *Blaireau* lance aussitôt le *Dé* et retranche la valeur obtenue à celle d'une carte *Figure* présente sur la table. S'il n'y a pas de carte *Figure* en jeu, la carte est jouée comme une carte normale. Si une carte *Figure* est jouée après le *Blaireau*, l'effet s'applique aussitôt.

K Le **Geai** : Le joueur qui joue cette carte lance aussitôt le *Dé*. Le résultat obtenu détermine le nombre de *Petits* qui est mis de côté. Lors d'une prochaine manche, si le *Geai* est joué à nouveau, celui qui le capturera remportera tous les *Petits* précédemment mis de côtés. Si le *Geai* n'est plus joué avant la fin de la partie, les *Petits* sont perdus.

L Le **Ragondin** : Le joueur qui joue cette carte lance aussitôt le *Dé*. Si le résultat est *Pair*, il remplace le *Ragondin* par la 1ère carte du *Talon*. S'il est *Impair*, il pioche deux cartes au *Talon* et choisit celle qui remplacera le *Ragondin*.

M Le **Hérisson** : Quand un joueur joue la carte *Hérisson*, elle n'est pas ramassée mais placée à l'écart, près des jetons de l'équipe du joueur. Les *Petits* précédemment gagnés par cette équipe (s'il y en a) sont posés sur la carte et ne peuvent plus être perdus. Il en va de même pour les futurs *Petits* qui seront gagnés durant

la partie, jusqu'à ce que 3 petits deviennent un *Long*. La carte est ensuite réintégrée au *Talon*.

N Le **Rouge-Gorge** : L'équipe qui capture le *Rouge Gorge* double ses gains… Ou augmente ses pertes. Si elle remporte le *Pli*, elle gagne 2 *Petits* au lieu d'un (ou deux *Longs* au lieu d'un, s'il y a *Trut*) mais si elle perd, elle perd ses *Petits* + 1 *Long* (si elle en a).

O L'**Aigle** : Lorsque l'ombre de l'*Aigle* se dessine sur l'aire de jeu, tous les animaux courent se mettre à l'abri. Si la carte *Aigle* est jouée, les valeurs de toutes les cartes *Figures* contenues dans le *Pli* sont égales à 0. Cela s'applique aussi bien aux cartes jouées avant l'*Aigle* que celles jouées après.

P La **Chauve-souris** : Le joueur qui joue cette carte peut ajouter ou enlever 1 point à n'importe quelle autre carte déjà présente sur la table.

Q La **Chimère** : L'équipe qui capture la *Chimère* gagne immédiatement un *Long*, que la *Manche* soit remportée ou non.

R **Trhulhu** : *Thrulhu* fait peur. Quand un joueur joue cette carte, toutes les cartes de l'équipe adverse perdent 3 points à leurs valeurs affichées.

La règle de Michao

Si le **LOUP**, un **RENARD** et la **BELETTE** se retrouve sur la table… Le joueur qui chante « *La jument de Michao* » le premier, fait gagner 1 *Long* à son équipe. Il s'agit là d'un clin d'oeil à la version *Bretonne* de la chanson traditionnelle rendue célèbre en France par le groupe *Tri Yann*… Mais cela fonctionne aussi avec le **LOUP**, un **RENARD** et le **LIÈVRE** pour les versions *Occitane* et *Bourguignonne*. Je sais que c'est puéril comme règle... Mais ça me fait rire. :-)

Variante pour 3 joueurs

Cette variante se déroule exactement comme une partie à 2 joueurs. Toutefois, certaines précisions s'imposent.

Il peut arriver que les 3 joueurs fassent 1 *Pli* chacun, auquel cas c'est le joueur qui a fait le 1er *Pli* qui gagne la *Manche* (comme dans les règles normales). Il en va de même si un *Pli* est *Patté*.

Quand un joueur *Trute*, que se passe-t-il ?

- Si les 2 adversaires se couchent, le joueur qui a *Truté* gagne 2 *Petits*.
- Si 1 des 2 adversaires se couche, le joueur gagne 1 *Petit* et la *Manche* se joue entre lui et l'adversaire qui reste (si le joueur possède déjà 2 *Petits*, ils sont immédiatement convertis en 1 *Long*). Celui des deux qui remporte la *Manche* gagne 1 *Long* et l'autre perd ses *Petits* (s'il en a).
- Si les 2 adversaires acceptent le défi, celui des 3 joueurs qui remporte la *Manche* gagne 2 *Longs* et les autres joueurs perdent leurs *Petits* (s'ils en ont). Vous remarquerez que les enjeux sont plus importants qu'à 2 ou 4 joueurs.

Variante pour 6 joueurs

Une partie à 6 joueurs se déroule comme une partie à 4 joueurs, à ceci près que chaque équipe se compose de 3 joueurs au lieu de 2. C'est aussi simple que ça.

Toutefois, nous avons remarqué que les *Plis Pattés* sont plus fréquents qu'à 2 ou 4 joueurs, ce qui peut s'avérer frustrant à la longue. En cas de *Patté*, vous pouvez choisir de totaliser les points des 3 cartes de chaque équipe pour déterminer le vainqueur. Cela fonctionne très bien même si, de ce fait, l'expérience de jeu s'éloigne considérablement du concept initial du *TRUT*.