

# Président

---

Président est un jeu de société qui se joue avec des cartes. Ce jeu était très joué dans mon lycée où l'on passait des midis entiers à jouer à ce jeu. Je vais vous présenter les règles avec un jeu de tarot mais il peut se jouer avec un jeu de 32 ou 54 cartes. Dans ce cas le nombre de joueurs doit être réduit et il n'y a pas d'atouts mais les règles sont les mêmes.

Ce jeu est très dynamique et les manches très courtes. Il peut se jouer de 3 à une dizaine de joueurs. Cela en fait donc un jeu pour passer un bon moment entre amis ou en famille.

Le but du jeu étant de se débarrasser de toutes ses cartes.

## Préparation

---

Pour commencer on distribue toutes les cartes entre les différents joueurs.

Si c'est la première manche d'une partie, le joueur qui a la dame de cœur commence. Sinon, c'est le joueur qui a perdu la manche précédente qui commence.

Si ce n'est pas la première manche, le joueur qui a gagné donne ses deux plus faibles cartes au perdant qui doit lui donner ses deux plus fortes cartes. Le deuxième du classement donne sa carte la plus faible à l'avant dernier qui lui donne sa carte la plus forte. Si il n'y a que 3 joueurs, alors le premier et le dernier ne s'échange qu'une seule carte et celui du milieu ne fait rien.

Le joker ne s'échange pas.

## La valeur des cartes

---

Voici l'ordre des cartes pour un jeu de tarot : 2 - ... - 10 - valet - cavalier - dame - roi - as - atout 2 - ... - atout 21 - atout 1 - joker

## Manche

---

Une manche se décompose en plusieurs tours de jeu.

## Début d'un tour

---



Le joueur qui débute un tour est celui qui commence la manche ou qui a gagné le précédent tour.

Le joueur peut alors poser :

- une carte (unette),
- deux cartes de même valeurs (doublette),
- trois cartes de même valeurs (triplette),
- quatre cartes de mêmes valeurs (révolution).

## Joker

Un joker peut prendre n'importe qu'elle valeur pour former une doublette, une triplette ou une révolution. S'il est joué seul alors il est la carte la plus forte du jeu.

## Révolution

Si le joueur pose une révolution, alors l'ordre des cartes est inversé, sauf pour le joker. Ainsi l'atout 1 devient la carte la plus faible et le 2 devient la carte la plus forte. Si un joueur a fait avant une révolution, alors c'est une contre-révolution et l'ordre des cartes redevient normal. Une révolution dure jusqu'à la fin de la manche si elle n'est pas annulée par une contre-révolution.

## Tour de jeu

Chaque joueur joue chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Celui qui joue peut alors soit jouer soit abandonner. S'il abandonne, il ne pourra jouer qu'au tour suivant. Si le joueur décide de jouer, alors il doit jouer une combinaison, qui se compose du même nombre de cartes que celui qui a commencé le tour, de même valeur ou de valeur supérieur.

*Exemple : si le premier joueur a joué une doublette de 4, alors le joueur suivant peut soit abandonner, soit jouer une doublette de 4 ou une doublette de valeur supérieure.*

## Tu sautes

Un joueur qui saute est un joueur qui ne joue pas et ne donc ne peut ni poser de carte ni abandonner. Un joueur saute quand le joueur précédent a mit une carte de la même valeur que le joueur précédent. Cela s'applique aussi pour les doublettes et les triplettes.

*Exemple : si un joueur joue une doublette de 4 puis le joueur suivant joue aussi une doublette de 4, alors le joueur suivant passe son tour.*

Le joueur peut échapper à cette règle si il pose une carte de la même valeur que celles précédemment jouées. Il peut y échapper aussi quand on est en unette et que les quatre cartes de même valeur ont été jouées à la suite. Dans ce cas le joueur suivant ne saute pas.

## Fin du tour

Quand il ne reste plus qu'un joueur qui n'a pas abandonné, alors il commence le tour suivant. Il peut avant continuer de jouer normalement en posant des cartes en respectant les règles précédemment données.

*Exemple : si le joueur qui reste à encore dans sa main un 3, un 7, quatre valets et un roi et que le tour déroule en unette avec comme dernière carte posée une dame., alors avant de commencer un nouveau tour, il peut jouer le roi puis commencer un nouveau tour en faisant par exemple une révolution avec ses valets.*

## Fin d'une manche

Un joueur a gagné une manche quand il n'a plus de carte. On continue de jouer pour déterminer l'ordre des joueurs restants.

Un joueur qui finit par le joker, ou une combinaison qui a un joker, perd la manche et se retrouve dernier.