

Président

3 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

Être le premier à se débarrasser de ses cartes pour devenir Président.

MISE EN PLACE

- 3 à 7 joueurs.
- Distribuez toutes les cartes.
- Le joueur avec le 3 de carreau commence.

SCORE

- 1er = Président, 2e = Vice-Président, etc.
- Dernier = Trou du Cul.
- Au tour suivant, le Trou du Cul donne ses meilleures cartes au Président.

Conseil: Gardez les 2 (atouts) pour bloquer les adversaires en fin de partie.

À VOTRE TOUR

- Jouez une ou plusieurs cartes de rang supérieur à celles posées.
- Passez si vous ne pouvez pas jouer.
- Le joueur qui vide sa main en premier devient Président.

Le Président est un jeu de cartes populaire qui implique stratégie, bluff et dynamiques sociales. Il se joue généralement avec un jeu standard de 52 cartes et est mieux apprécié avec un groupe de quatre joueurs ou plus.

Mise en place

1. **Rassembler les joueurs** : Le Président se joue idéalement à quatre joueurs ou plus. Plus il y a de joueurs, plus le jeu devient passionnant.
2. **Distribuer les cartes** : Le donneur mélange le jeu soigneusement et distribue la totalité du jeu de manière égale à tous les joueurs, face cachée. Les joueurs doivent tenir leurs cartes de façon à ce qu'elles ne soient visibles que par eux.

Classement des cartes

Au Président, les cartes sont classées comme suit, de la plus haute à la plus basse :

- Joker (optionnel, s'il est inclus dans le jeu)
- 2 (carte la plus haute en jeu standard)
- As
- Roi
- Dame
- Valet
- 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3

Déroulement du jeu

1. **Déterminer le premier Président** : Avant le début de la première manche, les joueurs peuvent décider de déterminer le premier Président au hasard ou par une méthode désignée, comme tirer des cartes ou lancer des dés.
2. **Jouer les manches** : Le Président se joue en manches, chaque manche composée de plusieurs tours. Le joueur à gauche du donneur commence le premier tour de la manche, et le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
3. **Jouer des cartes** : Pendant chaque tour, les joueurs doivent jouer le même nombre de cartes que le meneur, mais de rang supérieur. Par exemple, si quelqu'un joue une paire de 7, le joueur suivant doit jouer une paire de rang supérieur (deux 8 ou plus). Le 2 est la carte de rang le plus élevé. Les joueurs peuvent passer s'ils ne peuvent pas ou ne souhaitent pas jouer. Quand tous les joueurs passent, le dernier joueur à avoir joué vide la pile et mène le tour suivant.
4. **Vider la pile** : Lorsqu'un joueur joue une carte ou une combinaison de cartes qui vide la pile (aucun autre joueur ne peut battre la dernière carte jouée), il a la possibilité de commencer un nouveau tour en jouant n'importe quelle(s) carte(s).
5. **Progression des rangs** : Le premier joueur à vider sa main devient le Président pour la manche suivante. Le deuxième devient le Vice-Président. Le troisième devient le Neutre ou Joueur du milieu. Le dernier joueur devient le Trou du cul (ou autre titre désigné).
6. **Échange de cartes (Taxation)** : Au début de chaque nouvelle manche, le Trou du cul doit donner ses 2 meilleures cartes au Président, et le Président rend 2 cartes indésirables en retour. Le Vice-Président et l'avant-dernier joueur échangent 1 carte de la même manière. Le Président mène le premier tour de chaque manche. Le Trou du cul distribue les cartes.

Gagner la partie

Le jeu continue pendant plusieurs manches jusqu'à ce que les joueurs décident d'y mettre fin. Une variante courante consiste à jouer jusqu'à ce qu'un joueur atteigne un score prédéterminé (par exemple, 500 points) ou jusqu'à ce qu'un certain nombre de manches aient été complétées.

Conseils et stratégie

Gardez vos meilleures cartes pour la fin de partie et profitez des privilèges de Président pour vous maintenir au sommet.

Savoir quand jouer ses as et quand passer est crucial pour rester Président.