

BONJOUR BONSOIR **bonjour !**

Qu'est-ce que le truc y flou ?

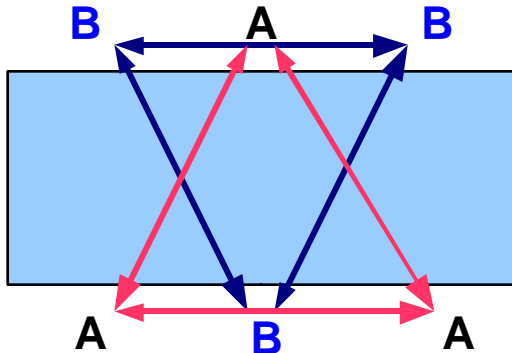
Le « **truc** » est le mot qui qualifie l'annonce
« **je truque ou truqui** » comme jouer à la belote
et dire belote ; rebelote !

« **Y** » est synonyme de « **et** » en français !

« **flou** » est la traduction en patois
(espagnol) qui veut dire « **fleur** »
comme tierce à la belote !

2 équipes de 3 joueurs s'affrontent, c'est le truc y flou !!!

Deux équipes de 3 joueurs qui sont disposés de façon que les 2 joueurs placés aux coins de la table jouent avec celui qui est situé en face et placé entre les 2 joueurs de l'équipe adverse. Ce dernier joueur est aussi appelé « le pied » ou « le milieu ». C'est lui qui mène le jeu, il recueille les informations de ses coéquipiers, va organiser le jeu et mettre en place une stratégie qui devrait permettre de gagner. Le pied désigne aussi le joueur de l'équipe qui va jouer en dernier, autrement dit c'est le joueur qui vient de distribuer les cartes.



Pour désigner l'équipe qui va commencer, un joueur de chaque équipe retourne une carte et la plus petite désigne l'équipe qui commande et qui va choisir de distribuer ou faire distribuer un joueur. Ce joueur demande à celui qui le précède de couper en 2 tas puis distribuera les cartes en tournant en sens inverse des aiguilles d'une montre. **On distribue** les cartes une par une jusqu'à ce que chaque joueur ait **3 cartes**, soit 2 par 2 puis on ajoute la 3ème,... il faut distribuer en prenant **les cartes par dessous** et à la fin **poser le tas de cartes restantes sur sa droite**, ce qui signifie que ce sera le prochain donneur !

Apprenez donc à jouer au Truc y Flou

LE TRUC Y FLOU, se joue avec un jeu de cartes espagnoles qui comporte **40 cartes** car on a retiré les 8 et les 9.

Il comprend **4 « familles »** de cartes :

- Épée ou aspade,
- Bâton ou bastou,
- Soleil ou aurous,
- Coupes ou copas.

L'épée



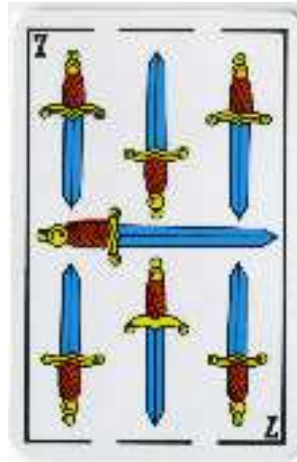
L'épée vaut 2 points et le signe conventionnel pour annoncer est ***lever les sourcils vers le haut***

Le bâton



Le signe conventionnel sans se faire attraper est
faire un clin d'œil (n'importe quel œil)

La manille d'épée



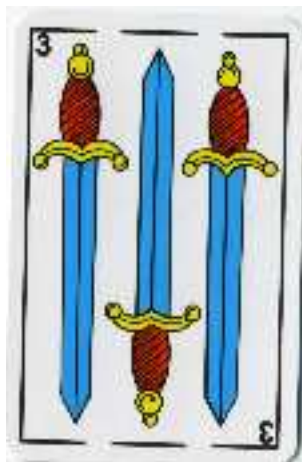
Le signe conventionnel de la manille d'épée est
pincer le coin droit des lèvres

La manille de soleil



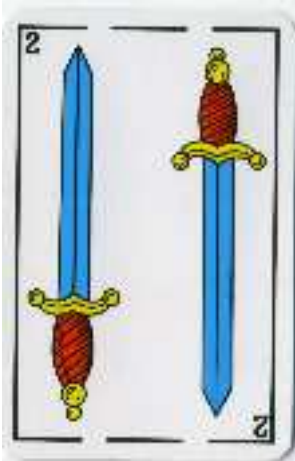
Le signe conventionnel pour annoncer la manille de soleil est ***pincer le coin gauche des lèvres***

Les trois (3)



Pour annoncer les trois (3) il faut ***passer la lèvre inférieure sous la lèvre supérieure***

Les deux (2)



Pour annoncer les deux (2)
un petit souffle suffira

Les pouts



Aucun signal

Les autres cartes ne se signalent pas



Mais ces **2 jokers** appelés « **périques** »
sont sujets d'annonces
et peuvent composer de beaux **embit**
ou de belles **fleurs** et peuvent **s'associer** avec
les autres 3 familles

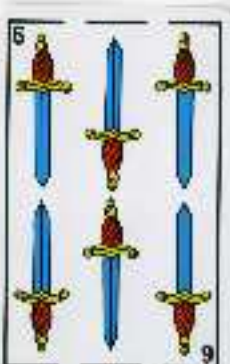
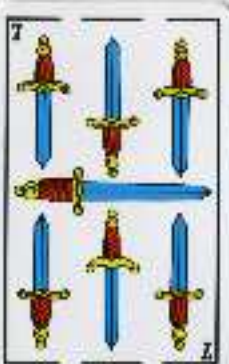
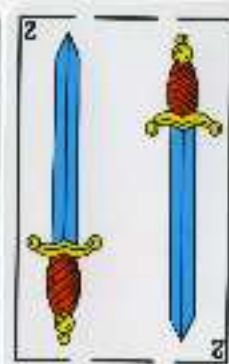
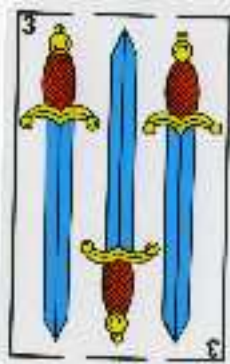
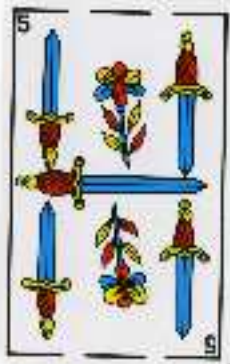
Quelles sont les autres cartes



Les 4 ; les 5 ; les (10) valets ;
les (11) cavaliers les (12) curés
et sauf les 2 pèriques qui sont :

- le 10 d'aurous (soleil)
- et le 11 de bastou (bâton)

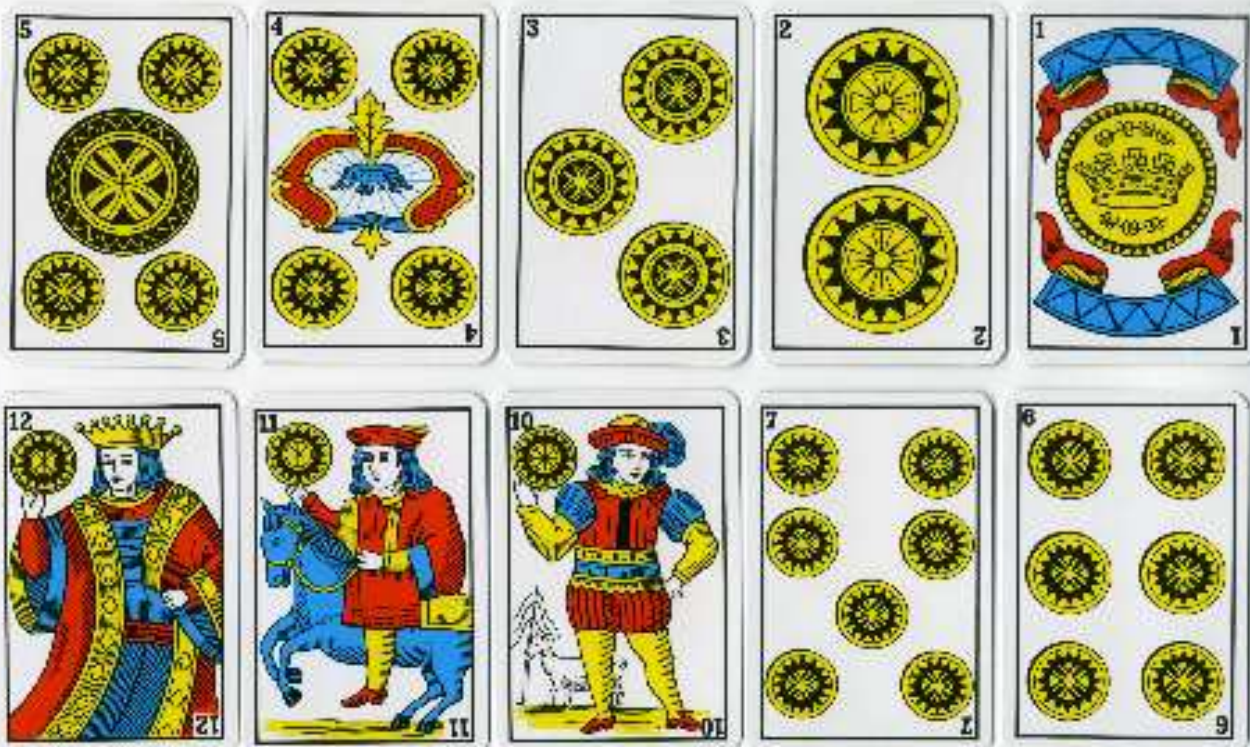
Faisons le tour des 4 familles épées ou aspades



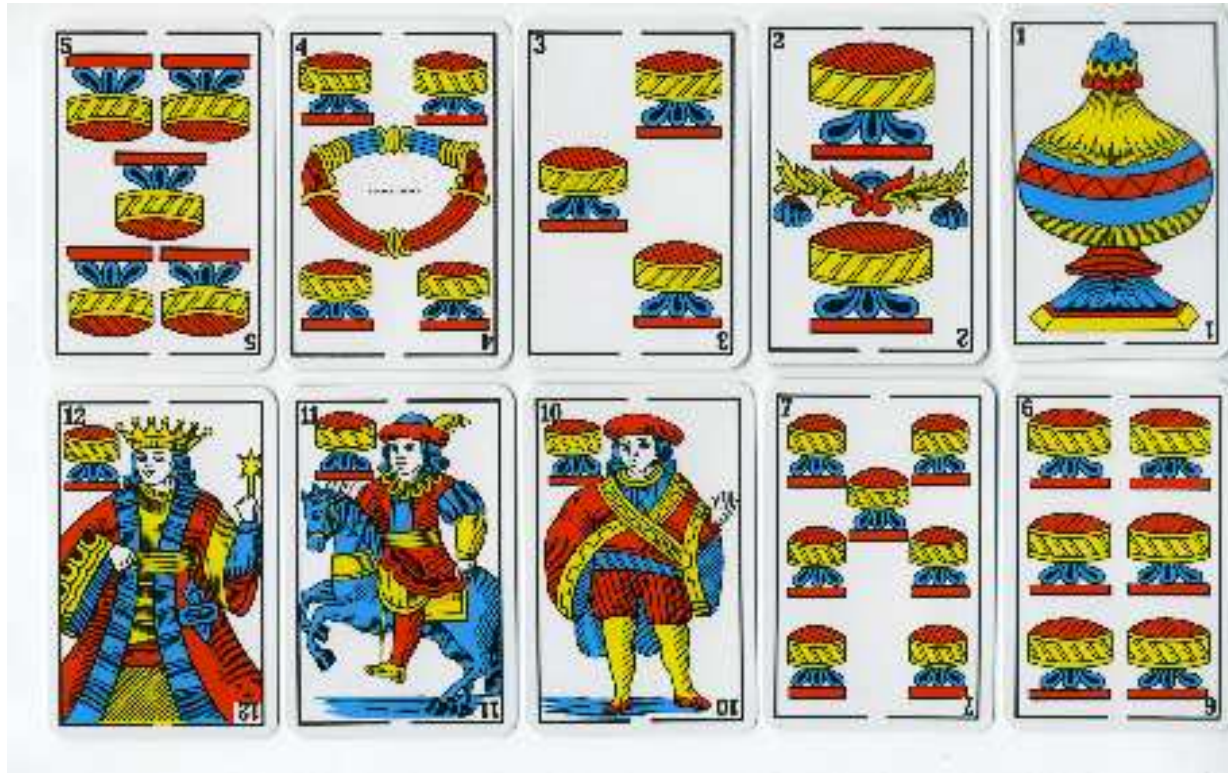
Faisons le tour des 4 familles les bâtons ou bastous



Faisons le tour des 4 familles Soleil ou aurous



Faisons le tour des 4 familles coupes ou copas



Et les ANNONCES ?

Avant de commencer à jouer, et en même temps qu'il découvre ses cartes, chaque joueur doit examiner si son jeu comporte des ANNONCES.

Les annonces « sont au nombre de 2 » :

- L'embit (2 cartes),
- La fleur (3 cartes).

L'embit

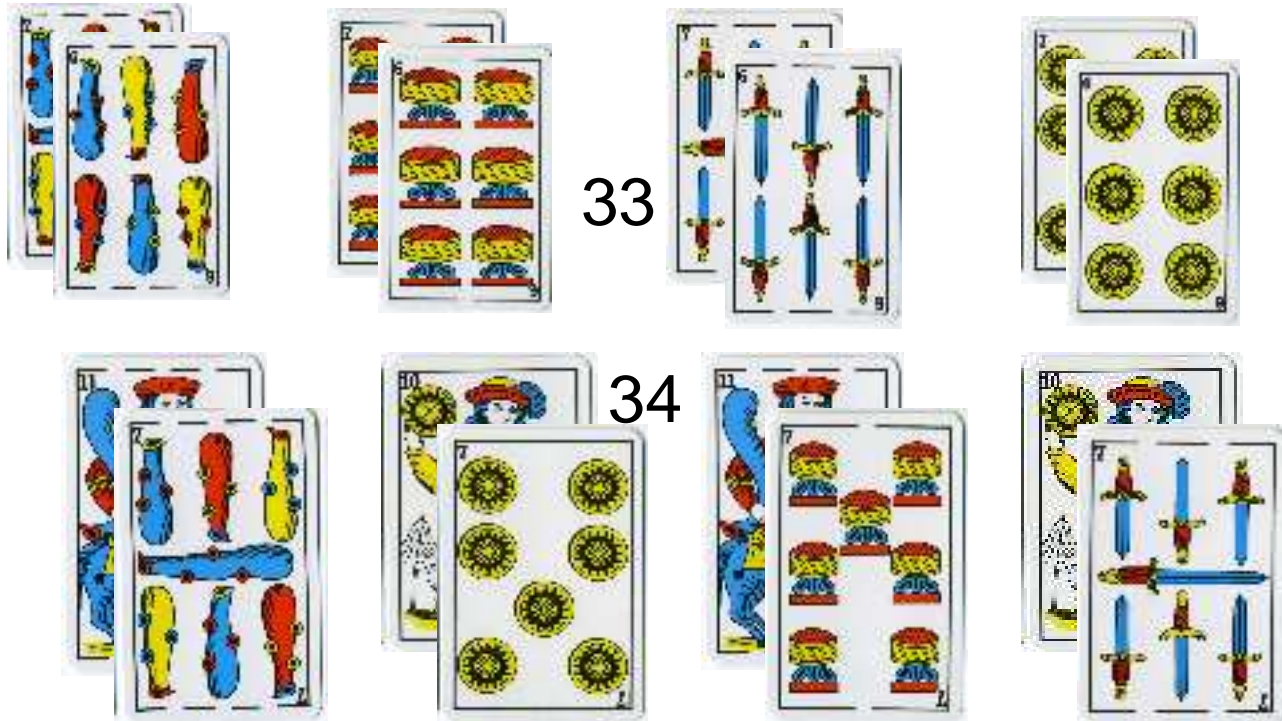
L'embit est le nombre de points obtenu en faisant la somme des points de deux cartes de la même famille à laquelle on ajoute 20 points.

Ex : un 6 + un 7 + 20 d 'annonce = 33 points

L'embit maximum totalise 34 points, il est obtenu lorsqu'un joueur possède dans son jeu un « joker » ou « périque » et un 7. La périque seule vaut 27 points.

Au nombre de 2 périques «le 10 aurous et le 11 de bastou » font un total de points de $27 + 7 = 34$.

Quelques exemples visuels



Une annonce = 20 points + le chiffre de la ou des cartes
qui donnent le montant à rajouter

L'embit

Il peut y avoir 2 joueurs qui en même temps aient un embit de 34 points. Dans ce cas c'est le joueur le plus prêt de celui qui vient de distribuer les cartes qui est en position de force pour empocher les points.

MAIS il y a un MAIS, les enchères sont telles que l'on peut perdre la manche et donc faire preuve de prudence. L'annonce aux enchères c'est le joueur qui va faire « chanter » le nombre de points de son embit et demander ou dire tout simplement 34 et l'autre répondre 33 « perdre » qui donne 2 points gagnants (1 d'annonce + 1 de chanter).

Autre cas de figure qui peut engranger beaucoup plus de points c'est de dire « **u aouté** » (un autre) et donner au plus fort des embits 2 points + 1 voire 2 si chanté. Et le pire de tout, ce sera l'annonce qui déchire « **u aouté** » et s'entendre répondre « **restou** » qui veut dire « 2 points d'annonce + les points manquants pour terminer la manche (au plus fort du montant de l'embit).

Plus raisonnable, « **mi falta l'embit** », expression qui engage le nombre de points qui manquent à l'équipe pour finir la manche.

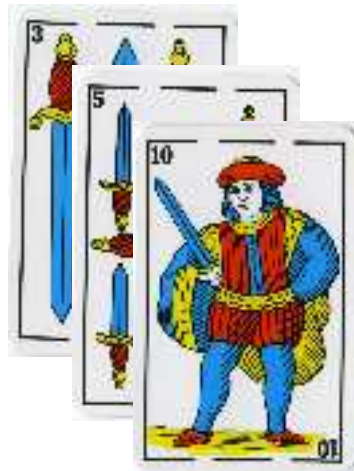
La fleur ou Flor

La **deuxième annonce** possible qu'un joueur peut avoir dans son jeu est **la fleur**.

Une fleur est constituée par : **3 cartes de la même famille**.



$$20+6+2=28$$



$$20+5+3=28$$



$$20+7+1=28$$

La fleur ou Flor

La **deuxième annonce** possible qu'un joueur peut avoir dans son jeu est **la fleur**.

Une fleur est constituée par : **2 cartes de la même famille + une périque ou joker.**



$$27+1+4=32$$



$$27+1+4=32$$



$$27+3+7=37$$

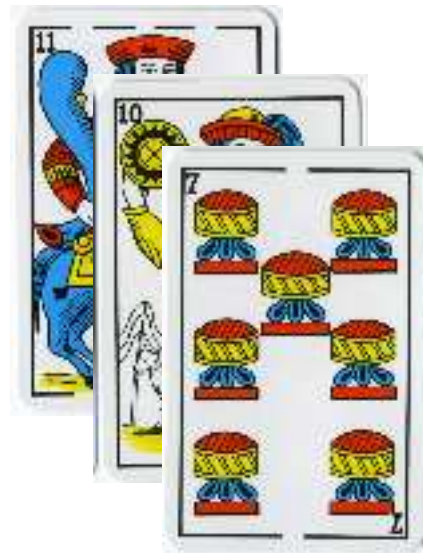
La fleur ou Flor

La **deuxième annonce** possible qu'un joueur peut avoir dans son jeu est **la fleur**.

Une fleur est constituée par : **2 périques et n'importe quelle autre carte.**



$$20+7+7+7=41$$



$$20+7+7+7=41$$

$$27+7+7 = 41$$

Ce sont les fleurs les plus fortes que vous pourrez avoir en main et les points seront acquis en fonction du placement le plus proche du joueur qui vient de distribuer si celles-ci sont en concurrence.

La fleur ou Flor

Les **fleurs** comme les embits peuvent faire l'objet de surenchères et plusieurs cas peuvent se présenter :

1er cas : seul un joueur d'une seule équipe annonce « fleur » ou « flor », il marquera 3 points.

2ème cas : si 2 ou 3 joueurs de la même équipe ont chacun une fleur l'équipe marquera soit 6 ou 9 points.

3ème cas : si un joueur de chaque équipe a une fleur dans son jeu, le gain des points va dépendre de la valeur de chaque fleur mais aussi de ce qui va être dit par l'un ou l'autre joueur.

« **flor** » ou « **flor tambien** » (fleur aussi) et chacun à leur tour, ils diront flor à la 1ère carte, **demi flor** à la 2ème carte et le montant à la dernière carte qui donnera vainqueur la fleur qui aura le plus de points et récupérer ainsi les 3 points dans son escarcelle.

La fleur ou Flor

4ème cas : les 2 équipes ont chacune une fleur ; le premier annonce « flor » et le 2ème « alimidou con flor » qui signifie moi aussi j'ai une fleur plus forte que la tienne « bluff ou pas bluff », soit le 1er chante le montant de sa fleur et peut gagner sauf si elle est vraiment faible il laisse passer ce qui donnera 3 points sans rien chanter sinon 5 points si trop faible. Il faut être très vigilant quant aux enchères et la stratégie est de bonne guerre pour récupérer des points.

5ème cas : la surprise est la meilleure fleur (40 ou 41 points) consiste à amener l'adversaire sur une annonce « flor » tout simplement, laisser dire à l'adversaire « alimidou con flor » et surenchérir avec « alimidou cantar » (ce qui donne 3+2 points si gagné) ou « alibarestou con flor » qui veut dire que la manche est engagée et en jeu.

En cas d'égalité, c'est la fleur la mieux placée (la plus proche du distributeur) qui remporte les points ou la manche.

La fleur ou Flor

Flor et mi falta ou mi falta con flor : qui veut dire que cette fleur d'un montant de 3 points peut et doit conclure quand il manque 2 ou 3 points pour gagner la manche.

Si l'adversaire compte une même fleur, il dira « **con flor cantar** » et ce sera la fleur la plus grosse qui remportera les points (3 pts).

En cas d'égalité, c'est la fleur la mieux placée qui remporte les points.

Alliouegou est une expression employée et peu usitée qui signifie que le joueur a aussi une annonce et pour y répondre il faut dire « **con flor ou sin flor** » (avec fleur ou sans fleur) et cette annonce peut être tout simplement de l'embit.

Il vaut mieux annoncer « **fleur** » ou « **embit** » tout simplement et voir les enchères avec ses associés puisque la discussion peut et doit avoir lieu.

Le pardes

Il arrive qu'une levée soit « **pardes** », qui signifie qu'il y a égalité et que le même joueur doit rejouer et peut être que ce sera le troisième pli qui déterminera le vainqueur et si égalité, il faut redistribuer ! Mais personne ne parquera de points.

Dans le cas où la tactique se veut d'enduire en erreur une des 2 équipes, le pardes peut faire l'objet de truqui et arrêtruqui _ attention aux bluffeurs !

Le pardes est 2 cartes de même valeur posées sur le tapis (des 2 ; des 3 ; des rois ; des pouts,...).

Le pidou

Les 2 joueurs qui possèdent soit le bâton soit l'épée ne doivent surtout pas jouer ces cartes au premier pli, et attendre le 2ème pli pour poser cette gagnance en criant « pidou » qui comble le point manquant (le bâton suffit) ou les 2 points qui manquent pour gagner la manche (l'épée est indispensable).

Les 2 équipes peuvent avoir à pider sur ce même pli mais ce sera le premier qui aura pidé qui remportera la manche.

L'idéal serait donc de laisser remporter le pli au joueur qui possède la gagnance, ainsi c'est lui qui rejouant en premier, pidera en premier et avant les autres.

Dans le cas où le truc est engagé, la personne qui peut pider n'a pas intérêt à s'engager dans le truc car il est interdit à ce moment de « pider ».

La belle

Une partie comporte plusieurs manches et lorsque chaque équipe a remporté une manche il faudra **jouer une manche supplémentaire** pour les départager ; c'est **la belle**.

Pour bien jouer au truc : il **faut savoir signaler rapidement**, sans se faire prendre et communiquer avec les partenaires tout au long des parties.

Il faut **savoir maîtriser ses sensations pour que personne ne soupçonne** que vous détenez une bonne carte et lorsque vous n'avez pas de bonnes cartes faire l'inverse, faire croire que vous en avez _ ceci n'est pas tricher mais être un bon **trucayre** (nom patois désignant le joueur de truc).

Restou y troucou

Il arrive quelquefois qu'une équipe qui a de bonnes cartes de truc dans son jeu mais aussi un bon embitté fasse dire à son premier joueur « **restou y troucou** ». Restou veut dire, j'embitté et j'engage la manche et troucou signifie que j'engage le truc.

Si je perds l'embitté je perds la manche et si en face ils ne disent rien c'est 1 point gagné mais si l'équipe fait chanter attention la manche peut-être perdue.

Dans le cas où l'équipe ne répond à aucune des annonces elle marquera 2 points.

Dans le cas où ils veulent faire tourner le truc et même retruquer ce seront les cartes qui décideront du vainqueur (**truqui = 2 points, arrétruqui = 3 pts ; balou quatre = 4 pts si je joue ; balou seiz = je joue et je mise 6 points ; balou partido ou balo passado = je joue la manche**).

Les points

Chaque levée permet à chaque équipe de marquer des points et la tradition veut que ces points soient des haricots : 1 point = 1 haricot ; 2 points = 2 haricots.

Chaque manche se joue en 25 points et lorsque l'équipe totalise un peu plus de 13 points « elle s'espinte » c'est à dire elle rend 13 haricots en échange d'un espintou (un objet différent, un jeton par ex) qui témoigne que l'équipe « a tourné » et a passé la moitié du contrat.

Dernière chose, la fleur passe avant toute chose, l'embit et les gagnances s'il manque des points. Un embit peut suffire pour gagner une manche à l'égal du bâton en pidant. Les mots patois qui sont utilisés sont vite acquis et les annonces peuvent se manifester en pur français pour dire « un autre » au lieu de « u aouté » ; la seule annonce « mi falta » ne peut pas être remplacé par un mot français.

Le petit mot de la fin

Il est de mon devoir après avoir travaillé avec mon ami Claude Sans d'Agut d'Aragnouet de le remercier, d'offrir à tout joueur qui souhaite s'imprégner de ces règles pour jouer correctement après un parrainage indispensable sur 2 ou 3 soirées.

Comme le dit Claude sur la préface de la plaquette que je vais vous remettre « ***il faut bien reconnaître que ce jeu est captivant, convivial, passionnant, plein de situations imprévues et qui changent à chaque fois en fonction des cartes distribuées*** ».

Le but de cette initiative « la découverte du truc » est de perpétuer et de solliciter les jeunes pour que ce jeu continue à vivre et je garde espoir que notre travail à l'initiation apportera ce plus à ce jeu qui est une part de notre patrimoine _ merci à Pays d'Art et d'Histoire d'y prêter attention et d'accepter le partenariat _ merci à radio RFM Vallée d'Aure et la presse _ merci à tous ceux qui participent aux soirées organisées par le comité des fêtes de Cadeilhan-Trachère qui s'y investissent sans compter _ truqui, arrêtruqui, aspade, bastou,... A bientôt !