

Uniquement pratiqué à notre connaissance dans les Pyrénées Centrales et surtout en fond des vallées d'Aure et du Louron, ce jeu est encore trop méconnu du grand public et des joueurs de cartes traditionnelles. Notre objectif, mettre noir sur blanc les règles de ce jeu. Non sans mal, entre la première mouture, l'écriture, les relectures en groupe et la validation définitive, des mois se sont écoulés et le truc y flou presque sauvé !

Cette initiative va permettre à ce très vieux jeu de cartes (début du XIX^e) de trouver sa place au patrimoine culturel aurois. Le comité des fêtes de Cadeilhan-Trachère soutient ce projet et va continuer à s'investir à la promotion du jeu et à mobiliser pour la sauvegarde du "truc y flou" (truc et fleur en français). Chaque année, un agenda est collectivement dressé (de début décembre à début mai) pour proposer des tournois aux "trucayres" (joueur de truc y flou) qui sont organisés sur les villages du fond de vallée. Pour clôturer la saison, un grand rassemblement est organisé et baptisé "la trucadera d'estiu", la fête de l'été de tous les trucayres.

Une précision, le truc n'a de similitude avec nos voisins espagnols Aragonais que les cartes ; "la guignoté, le mus" se jouent autrement, les valeurs des cartes et des annonces sont très différentes, et le nombre des joueurs n'est pas figé, il peut être pair ou impair.



Raymond Pouy

LE TRUC Y FLOU C'EST QUOI ?

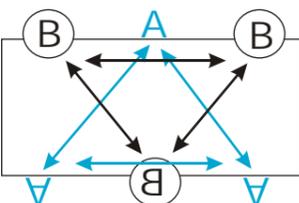
Le Truc Y Flou se joue avec un jeu de cartes espagnoles qui comporte 40 cartes car on a retiré les 8 et les 9.

- Il comprend 4 "familles" de cartes :
 - Épée ou aspade,
 - Bâton ou bastou,
 - Soleil ou aurous,
 - Coupes ou copas.



Deux équipes de 3 joueurs s'affrontent. Ils sont disposés de telle façon que les deux joueurs placés en bout de table, jouent avec celui qui est situé en face et placé entre les deux joueurs de l'équipe adverse. Ce dernier joueur est aussi quelquefois appelé "le pied" ou "milieu". C'est celui qui est le "meneur de jeu" en quelque sorte, c'est à dire qu'en fonction des informations qu'il pourra recueillir de la part de ses coéquipiers, il va organiser le jeu, mettre en place la stratégie qui permettra à son équipe de gagner.

Le mot "pied" peut aussi avoir une autre signification ; il désigne habituellement le joueur de l'équipe qui va jouer en dernier. Autrement dit, c'est le joueur qui vient de distribuer les cartes.



Pour l'équipe adverse, celle qui va jouer en premier "le pied" sera le joueur placé avant dernier juste avant celui qui vient de distribuer les cartes. Au cours de la partie, il arrive souvent que le "meneur de jeu" dise à ses partenaires "on va vers le pied" ou bien "on va au pied" : cela signifie que les deux premiers joueurs ne vont jouer que de petites cartes, sans valeur pour éviter de faire "mater" les bonnes cartes, c'est à dire les faire prendre, par une carte supérieure jouée par un joueur de l'équipe adverse. Quand on ne dispose que d'un petit nombre de bonnes cartes de jeu, il est parfois utile de savoir les économiser, ou les jouer quand il faut, à bon escient.

Cette façon de jouer est une stratégie pour conserver une bonne carte qui pourra toujours être utile pour remporter un pli, mais aussi pour obliger l'équipe adverse à jouer une "bonne carte" qui pourra être "matée" par le joueur "pied" de l'équipe qui lui aussi peut posséder une "bonne carte".

Au début de la partie, pour désigner l'équipe qui va commencer, un joueur de chaque équipe retourne une carte du jeu posé face vers le tapis. La plus petite carte retournée désigne l'équipe qui commande. Elle peut alors choisir de distribuer ou de faire distribuer tel ou tel joueur. Celui-ci aura le droit de mélanger les cartes à sa guise, mais pas les autres joueurs. Ensuite, il demandera au joueur placé juste avant lui de couper le jeu ou faire deux tas, puis il distribuera les cartes en tournant en sens inverse des aiguilles d'une montre, mais surtout, en les prenant par dessous le jeu. Habituellement on distribue les cartes soit une par une, jusqu'à ce que chaque joueur en ait trois, soit deux par deux puis on en ajoute une

troisième, soit encore une, puis deux, puis une, puis deux, etc., etc., etc. Soit on les distribue trois par trois. Certains "anciens" disent que cette façon de distribuer n'était pas admise autrefois. C'est un peu pour cette raison qu'elle est peu utilisée actuellement. Quelques joueurs le font parfois quand les cartes ne sortent pas pour essayer de faire "tourner", le jeu.

Quand le joueur a terminé la distribution, il doit poser le paquet de cartes à sa droite de manière à ce que tout le monde puisse voir qui est "le pied" mais aussi qui va jouer en premier.

Ces deux renseignements ont leur importance, nous verrons pourquoi plus loin !

A partir de ce moment, le jeu peut commencer. Chaque joueur ramasse ses cartes et après les avoir regardées, il va essayer de communiquer à son "meneur de jeu" le contenu de son jeu, ses "bonnes cartes". Pour cela on utilise des signes conventionnels, qu'il faut faire rapidement afin que le meneur de jeu puisse très vite organiser la stratégie à mettre en place, en fonction des cartes de l'équipe ; mais aussi de l'endroit où elles sont placées par rapport au déroulement du jeu.

Il faut "signaler" si possible sans que les équipiers adverses interceptent les signaux, car bien que les joueurs s'épient en permanence, une carte signalée et "prise" par l'adversaire peut changer toute la stratégie de jeu.

Voici les signes conventionnels représentés dans l'ordre décroissant des cartes gagnantes.

L'épée : lever les sourcils vers le haut,



Le bâton : faire un clin d'oeil (peu importe l'oeil),



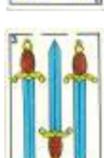
La manille d'épée : pincer le coin droit des lèvres,



La manille de soleil : pincer le coin gauche des lèvres,



Les trois : passer la lèvre inférieure sous la lèvre supérieure,



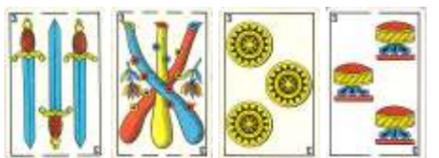
Les deux : un petit souffle



Les pouts : pas de signal

Les autres cartes ne se signalent pas car elles ont peu de valeur et ne participent guère au gain des plis. Il arrive tout de même quelquefois qu'avec une carte de peu de valeur on puisse remporter un pli.

Il faut interpréter ça avec prudence : soit l'adversaire "garde" ses bonnes cartes et vous laisse remporter le pli, soit il n'y a aucune carte dans le jeu !



LES ANNONCES

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

Les "annonces" sont au nombre de deux : l'embit et les fleurs.

L'EMBIT

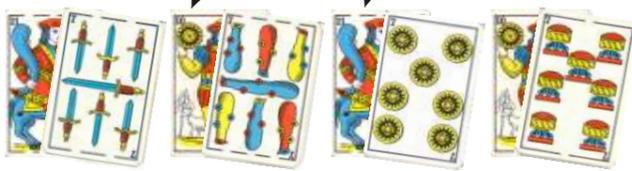
L'embit est le nombre de points obtenu en faisant la somme des points de deux cartes de la même famille à laquelle on ajoute 20 points.

ex : un six et un sept donne 20 + 6 + 7 = 33 points



L'embit maximum totalise 34 points. Il est obtenu lorsqu'un joueur possède dans son jeu un "joker", une "périque", et un sept n'importe quel sept. La périque vaut 27 points

Les 2 périques sont le 10 d'aurous et le 11 de bastou.



Ex : 27 + 7 = 34 points

Il peut donc se produire que, dans une même donne, deux joueurs aient en même temps 34 points d'imit. Dans ce cas c'est le joueur qui est le mieux placé par rapport à la personne qui a distribué les cartes qui est en position de force pour remporter le point, ou les points.

Le mieux placé de tous est le joueur placé en première main c'est à dire après la personne qui a donné. C'est lui qui va jouer le premier. La stratégie veut donc que dans ce cas là, le joueur "signale" à son meneur de jeu ou mieux encore directement au "pied" de l'équipe qu'il est en possession d'un très très bon "embit" en lui faisant un signe de tête, de haut en bas ou de bas en haut, qui veut dire "embide" ou bien tu peux y aller j'ai 34 points d'embit.

Si ce "signal" n'est pas remarqué par l'équipe adverse, lorsque le "pied" embidera, les autres joueurs pourront penser que c'est lui qui est en possession de l'embit et pourront alors surenchérir se croyant mieux placé que lui pour soutenir les enchères et donc gagner le ou les points. Pour aller au bout de la stratégie, et toujours pour tromper l'adversaire et l'inciter à faire monter les enchères, il est de coutume que ce soit le "pied" qui continue à surenchérir tandis que ses deux partenaires font semblant de ne rien avoir dans leur jeu et ne disent mot...

Théoriquement n'importe quel joueur de n'importe laquelle des deux équipes peut "imbider", à son tour, au moment où il va jouer sa carte.

On peut même "imbider" sans avoir le moindre imbit dans son jeu, c'est un peu ce qui en fait le charme, en prenant alors un air persuasif, pour mieux tromper l'adversaire. Généralement, c'est le joueur "pied" de l'équipe qui peut le faire, mais il s'expose parfois au contre de l'équipe adverse.

Il arrive aussi quelquefois que même si le joueur qui imbidé n'a pas du tout d'imit dans son jeu, il peut être "aidé", ou "sauvé", par l'un de ses coéquipiers, qui lui, en a suffisamment pour gagner la surenchère engagée par l'équipe adverse.

Imbider sans avoir d'imit est donc autorisé, à son charme incontestablement, peut faire

gagner des points, mais peut aussi en faire perdre... La prudence est donc de mise, car si les enchères montent, on peut en perdre la manche.

Concrètement plusieurs situations peuvent se présenter !

1er cas :

Un joueur ayant un peu d'imit dans son jeu, ou n'en ayant pas du tout d'ailleurs, imbidé en jouant à son tour. Si les joueurs de l'équipe adverse n'ont pas du tout d'imit dans leur jeu, ils ne diront rien. Dans ce cas l'équipe qui a imbidé marquera 1 point.

Si l'un des joueurs de l'équipe adverse a un "bon" imbit plusieurs solutions s'offrent à lui :

- Il peut demander au joueur qui a imbidé de "chanter" son imbit c'est à dire de le chiffrer, de dire quel est le montant de son imbit (30, 32 ou 31). L'équipe qui aura l'imit le plus élevé marquera 2 points au lieu d'un. Cette façon de faire est la plus utilisée car elle ne fait perdre qu'un seul point supplémentaire, mais peut aussi en faire gagner 2 si le joueur bluffe.

Si l'équipe adverse a aussi un très bon imbit et si cet imbit est bien placé par rapport à la personne qui a commencé à jouer, elle peut alors faire monter les enchères en disant "u aouté" un de plus ou dus de mes (deux points de plus) ou detz de mes (dix points de plus) ou bien "restou" (le reste, c'est à dire le nombre de points qui manquent à l'équipe pour gagner la manche).

C'est à dire le nombre de points qui manquent à l'équipe pour gagner la manche).

Si l'équipe qui a embidé ne répond pas aux différentes enchères, l'équipe qui a surenchéri marquera 2 points.

Si l'équipe qui a embidé en premier suit les

enchères il faudra que chaque joueur qui a de l'embit le montre ou indique son montant.

Bien entendu si on a un embit constitué avec une carte de truc comme la manille d'aurous ou celle d'aspade on évite de le montrer au moment des enchères, mais on demande à l'adversaire de contrôler les cartes au moment où on joue.

L'équipe qui a l'embit le plus élevé gagnera et marquera donc respectivement, soit 2 points, ou 3 points (2+1) soit 10 + 1 = 11 points ou bien gagnera la manche.

Si les deux équipes ont le même embit, c'est l'embit du joueur le mieux placé après la personne qui a donné les cartes qui remportera l'enchère et qui fera gagner les points mis en jeu à son équipe. Il est donc très important que le joueur qui a un embit "bien placé" ne le montre pas à l'adversaire, maîtrise bien ses émotions et n'intervienne qu'au tout dernier moment, au moment de faire les comptes.

Il faut aussi faire preuve de prudence car un embit peut rapidement faire perdre une manche.

Certains joueurs imbident souvent, qu'ils aient ou qu'ils n'aient pas d'imit dans leur jeu, mais s'exposent aux contres. D'autres, plus prudents, ne le font que lorsqu'ils ont un bon "embit" 32, 33, 34 et qu'il est bien placé. D'autres enfin n'imbident pas, même quand ils ont l'embit maximum, et attendent que l'équipe adverse le fasse pour la contrer. Si elle n'imbide pas l'équipe perd un point qui aurait logiquement pu être gagné, mais peut espérer en gagner beaucoup plus en utilisant le contre. Psychologiquement, l'équipe qui se fait prendre une fois devient plus prudente par la suite et hésite à imbidé.

Beaucoup plus en utilisant le contre. Psychologiquement, l'équipe qui se fait prendre une fois devient plus prudente par la suite et hésite à imbidé.

Mi falta embidou

Quand on arrive en fin de manche, c'est à dire quand l'une de deux équipes ou bien les deux n'ont plus qu'un ou deux points à marquer pour gagner la manche, il est intéressant de pouvoir marquer le ou les points "d'embit" avant d'engager le jeu car l'embit passe avant le jeu.

La fleur annulera l'embit si l'un des joueurs a une fleur, mais l'adversaire a beau avoir des cartes marquantes de truc, l'embit permettra de finir avant que ne se déroule le jeu.

La stratégie est donc la suivante :

Une équipe qui joue en première main et dont le premier joueur a un peu d'embit, il peut annoncer : "mi falta embidou"

Cette expression veut dire qu'il engage le nombre de points qui manquent à l'équipe pour finir.

S'il gagne l'embit, soit parce que l'équipe adverse n'en a pas du tout, soit qu'il est inférieur, son équipe marquera le nombre de points qu'il manquait et elle remportera la manche avant d'avoir engagé le jeu.

Cette façon de jouer a aussi un autre avantage et non des moindres. En effet lorsqu'une équipe a engagé son "mi falta embidou", l'autre équipe n'a pas le droit de surenchérir, de faire monter les enchères. Elle ne peut que faire chanter l'embit, connaître le montant.

Si elle gagne, elle marquera le nombre de points qui, manquaient à l'équipe qui a embidé plus 1 point.

La coutume veut, et la prudence aussi, que l'on n'utilise cette façon de faire que lorsqu'il ne manque plus qu'un ou deux

points à faire. Mais, rien n'empêche de l'utiliser quand il en manque bien davantage. C'est tellement risqué que peu de joueurs osent le faire.

Un deuxième cas de figure peut se présenter :

L'équipe qui joue en premier n'a pas d'embit et donc n'embide pas. Par contre si le joueur suivant imbidé en jouant et si l'un des joueurs de la première équipe a un peu d'embit ils peuvent répondre "mi falta".

L'équipe qui a embidé en premier ne peut plus faire monter les enchères. Il faut que chaque équipe "chante" son embit. Si c'est l'équipe qui a dit "mi falta" qui l'emporte elle gagnera la manche.

Dans le cas contraire l'équipe qui a embidé marquera le nombre de points qui manquaient à l'équipe qui a fait "mi falta" plus un point.

Quelquefois la situation suivante se présente :

Tous les joueurs, sauf le pied, ont joué leur première carte mais personne n'a embidé. Le joueur pied peut alors annoncer en jouant "mi falta embidou".

Ça signifie qu'il engage le nombre de points qui manquent à son équipe pour finir et remporter la manche. A ce moment là, les joueurs de l'équipe adverse n'ont qu'une solution : c'est de lui dire "cantar l'embit" chante ton embit.

Si l'équipe qui a engagé la falta gagne, elle remporte la manche.

Si l'équipe adverse gagne, elle marquera le point de l'embit + 1 ou plusieurs points de falta de l'équipe qui l'a engagée. L'avantage de cette solution est que l'équipe qui engage la falta empêche les joueurs de l'équipe adverse de faire monter les enchères en disant "u aouté" ou "restou". Ils ne peuvent plus le faire. Ils

ne peuvent que le faire chanter - dire le montant.

monter les enchères en disant "u aouté" ou "restou". Ils ne peuvent plus le faire. Ils ne peuvent que le faire chanter - dire le montant.

Cette règle est quelquefois interprétée différemment dans certains villages. Lorsque les enchères sont engagées comme par exemple :

- Equipe 1 annonce un embit
- Equipe 2 surenchérit u aouté ou restou
- Equipe 1 répond mi falta

Nous nous pensons que cette façon de jouer ne doit pas être employée car c'est vraiment trop facile. On commence à faire monter les enchères, et si on voit qu'on va perdre on se retranche en disant mi falta.

Si l'équipe 1 voulait engager la falta, il fallait que le premier joueur le fasse en jouant.

Quand les enchères sont engagées on ne peut plus revenir à mi falta.

La solution est de faire chanter l'embit ou de ne plus rien dire donc de l'abandonner à l'équipe adverse ou bien alors de continuer à faire monter les enchères en sachant que ça n'intimidera pas forcément les adversaires.

