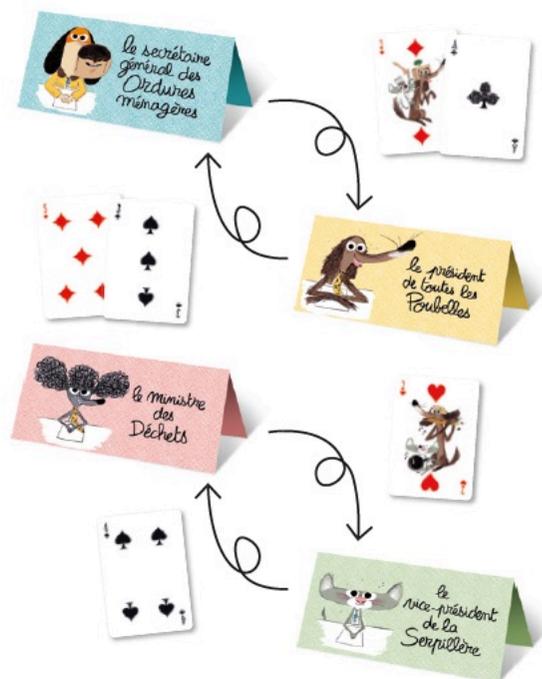


Ces titres honorifiques déterminent l'ordre de jeu de la deuxième manche ainsi que les privilèges :

- Le **secrétaire général des Ordures ménagères** doit donner ses **2 meilleures cartes** à son **président de toutes les Poubelles** qui lui donne en retour ses **2 cartes de moindre valeur**.

- Le **ministre des Déchets** doit donner sa **meilleure carte** au **vice-président de la Serpillière** qui lui donne en retour sa **moins bonne carte**.



C'est ensuite le **secrétaire général des Ordures ménagères** qui lance la deuxième manche.

À la fin de la deuxième manche, selon l'ordre dans lequel les joueurs se débarrassent de leurs cartes et les nouveaux titres obtenus (ou pas), on détermine de nouveau le rang et les privilèges de chacun. On échange les chevalets comme il se doit et le secrétaire général des Ordures ménagères commence la troisième manche.

Fin de partie

À la fin de la troisième manche, on détermine définitivement les titres des joueurs pour la partie. C'est celui qui obtient le **titre de président de toutes les Poubelles qui remporte la partie** ! Vive le Président ! Vive la rue Publique ! Tout le monde jette des peaux de bananes et des croquettes moisis en l'air !



D'après l'univers de
Colas Gutman et Marc Boutavant



De 6 à 106 ans
4 joueurs et plus

Contenu du jeu

56 cartes, 4 chevalets

Durée

20 minutes en **3 manches**

But du jeu

Être le premier à se **débarrasser de toutes ses cartes** pour devenir le président de toutes les Poubelles et essayer de garder son titre sur 3 manches !

Préparation du jeu

Mélangez et distribuez toutes les cartes. Chaque joueur classe ses cartes dans l'**ordre croissant de leur valeur** : 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Valet, Dame, Roi, As, Joker, 2, **sans les montrer à ses adversaires**.

- **Les cartes 2 sont les plus fortes ! Elles battent toutes les autres, même les cartes Joker !**



- La carte Joker permet de **remplacer n'importe quelle carte au cours d'un pli (sauf la carte 2)**. Elle peut donc avoir la valeur d'un 9 aussi bien que celle d'un As.



Déroulement du jeu

Le joueur qui imite le mieux Chien Pourri prend la main. Sinon le plus jeune joueur commence. Il pose une carte et les enchères peuvent démarrer. Le joueur suivant doit poser une carte de valeur supérieure.

- S'il a une carte **de valeur plus grande**, il la pose.
- S'il n'a pas une carte de valeur plus grande, **il passe son tour en aboyant « wouaf ! »** et ne pourra plus jouer lors de ce pli, jusqu'à ce que toutes les cartes soient ramassées par un joueur.
- S'il a une carte **de même valeur**, il la pose et cela fait passer le tour du joueur suivant (juste une fois, pas jusqu'à la fin du pli).

Les joueurs jouent ensuite à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque plus personne ne peut enchérir, c'est **le joueur qui a posé la dernière carte qui remporte le pli**. C'est lui qui prend la main et pose la première carte du pli suivant.

Important : lorsque, en cours de pli, un joueur pose une carte 2, cette carte ayant la plus grande valeur, **personne ne peut renchérir (sauf avec une autre carte 2)**, il **ramasse alors le pli automatiquement**. C'est pourquoi un joueur peut s'en servir comme **atout et poser cette carte** s'il veut mettre fin à un pli et économiser ses cartes de valeur (Valet, Dame, Roi ou As) pour remporter d'autres plis. Si un joueur renchérit **sur une carte 2 avec un autre 2, c'est lui qui ramasse le pli !** On ne peut pas renchérir sur une carte 2 avec un joker.

Astuce : le but étant de se débarrasser le premier de toutes ses cartes, il peut être judicieux de jouer **ses petites cartes en premier**, car elles seront difficiles à placer ensuite lors d'une série (exemple le 3 qui ne peut être joué qu'au commencement).

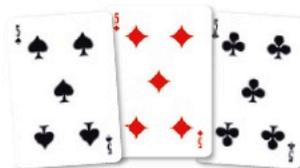
Un joueur peut également commencer un pli en posant **2 cartes, 3 cartes ou 4 cartes de même valeur !** Si c'est le cas, les joueurs suivants doivent pouvoir enchérir avec une paire, une triplette ou **une quarte de valeur supérieure, sinon, ils passent leur tour.**

Ce type de manœuvre peut s'avérer stratégique pour se débarrasser d'un grand nombre de cartes d'un seul coup ou pour bloquer ses adversaires et récupérer la main !

Exemple de paire :



Exemple de triplette :



Exemple de quarte :



À noter : un joueur ne peut pas enchérir avec une paire de Joker pour espérer arrêter le pli et le ramasser. Mais attention car il peut être battu par une paire de 2 ! Et puis ce serait dommage de dilapider ses joker ainsi !

Quand un joueur s'est débarrassé de toutes ses cartes, **il gagne le titre de Président de toutes les Poubelles !** Les joueurs restants continuent de jouer dans le sens des aiguilles d'une montre. Au fur et à mesure qu'ils se défaussent de toutes leurs cartes, les joueurs gagnent des titres :

1. Le joueur qui s'est défaussé de toutes ses cartes en premier est nommé :
« Président de toutes les Poubelles ».



2. Le joueur qui termine en deuxième :
« Vice-président de la Serpillière ».



3. Le joueur qui termine en troisième :
« Ministre des Déchets ».



4. Le joueur qui termine en quatrième :
« Secrétaire général des Ordures ménagères ».



Pour se souvenir du titre obtenu, chaque joueur récupère le chevalet qui correspond à sa fonction et le place devant lui.