

TRUT

8



7

FR Règles du jeu

EN Game rules

ES Reglas

DE Spielregeln

NL Spelregels

Joueur A1
 Player A1
 Jugador A1
 Spieler A1
 Speler A1



Joueur B1
 Player B1
 Jugador B1
 Spieler B1
 Speler B1



Talon
 Stock
 Baraja
 Kartenstock
 Stapel



Aire de jeu
 Game area
 Zona de juego
 Spielfeld
 Speelruim

Longs
 Long
 Largas
 Lang
 Lange



Petits
 Small
 Pequeñas
 Klein
 Kleine



Joueur B2
 Player B2
 Jugador B2
 Spieler B2
 Speler B2



Donneur
 Dealer
 Dador
 Geber
 Gever



Joueur A2
 Player A2
 Jugador A2
 Spieler A2
 Speler A2





Le **TRUT** est un jeu de cartes dit « de comptoir » aux origines incertaines dont on aurait entendu parler pour la première fois au XVII^e siècle, dans l'Ouest de la France. Il serait un descendant du jeu d'**Aluette**. De nos jours, il est encore pratiqué par quelques irréductibles dans les **Deux-Sèvres**, le **Maine-et-Loire** et la **Sarthe**, ainsi que dans certains pays de cultures hispaniques. Ce jeu, pourtant très dynamique, tombe lentement dans l'oubli faute de pratiquants. Par cette édition personnalisée, **Robin Red Games** espère lui redonner ses lettres de noblesse et lui rendre sa popularité.

Les règles énoncées ci-dessous sont celles les plus couramment pratiquées. Cependant, les variantes **A la Gâtinaise** sont exposées en annexes.

Matériel

Le **TRUT** contient 32 cartes, 14 jetons « Longs » (oranges sur fond noir), 12 jetons « Petits » (noirs sur fond orange) et un pion « Donneur ».

Le **TRUT DE LUXE** contient 32 cartes⁽¹⁾, 13 cartes spéciales⁽¹⁾ (+5 cartes bonus⁽²⁾), 24 jetons en bois, 1 sac en velours, 4 aides de jeu, les règles historiques, les règles additionnelles, 2 règles inédites pour 3 ou 6 joueurs, 1 « Donneur » en bois, et des bonus ⁽¹⁾qualité supérieure, ⁽²⁾uniquement pour les contributeurs sur Kickstarter).

L'utilisation du pion *Donneur* est facultative, il sert simplement à définir celui qui commence la manche (les manches sont si rapides que, parfois, dans le feu de l'action, les joueurs peuvent perdre le fil).

Les jetons sont utilisés pour comptabiliser les points. Les *Longs* sont noirs avec un trait orange et les *Petits* sont oranges avec un trait noir. Dans la version **DE LUXE**, ils sont en bois et de deux tailles différentes impossible à confondre. Quand un joueur marque des points, il prend les pions correspondants et les place devant lui.

But du jeu

Le but est d'obtenir 7 jetons *Longs* le premier.

Préparatif

A deux joueurs, les joueurs se placent face à face.

A quatre joueurs, les joueurs forment deux équipes de deux joueurs. Ils se placent de manière à ce que chacun soit face à son partenaire, avec 1 adversaire de chaque côté.

Les *Petits* et les *Longs* sont placés en deux paquets sur un côté de l'*Aire De Jeu*.

Si vous avez la version **DE LUXE**, séparez les cartes *Spéciales* et les cartes *Bonus* ⁽²⁾ du reste des cartes ⁽²⁾uniquement pour les contributeurs sur Kickstarter). Pour les utiliser, référez-vous aux **Règles Spéciales**.

Mélanger les cartes et distribuer 1 carte, face visible, à chaque joueur. Le joueur qui a la carte la plus forte devient le *Donneur* et commence la partie. En cas d'égalité, on distribue une (ou plusieurs) autre(s) carte(s) pour départager les joueurs. Il place le pion *Donneur* devant lui.

Déroulement

Le *Donneur* fait couper le jeu à son voisin de droite. Puis, il distribue 3 cartes à chaque joueur (une par une), dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun prend connaissance de ses cartes sans les montrer aux autres.

La *Donne* ne comportant que 3 cartes, il y a seulement 3 *Plis* à faire à chaque *Manche*. Quand la même équipe remporte les 2 premiers *Plis*, la *Manche* est gagnée. Il est inutile de jouer le dernier *Pli* car la valeur des cartes n'est pas comptabilisée.

A chaque manche, le *Donneur* pose une carte au centre de la table, dans l'*Aire De*

Jeu, puis le joueur directement à sa gauche fait de même, et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur (notez qu'un joueur n'est jamais obligé de surenchérir sur la valeur de la carte précédente).

Le joueur qui a posé la carte avec la plus forte valeur, remporte le *Pli*. Il ramasse les cartes présentes dans l'*Aire De Jeu* et les conserve, faces cachées devant lui. Il devient le *Donneur* pour la *Manche* suivante. Lorsque la plus forte carte jouée par chaque équipe est de valeur équivalente (par exemple, 2 six), on dit que le *Pli* est *Patté* (c'est à dire *Match Nul*).

Si le premier *Pli* est *Patté*, les cartes restent dans l'*Aire De Jeu* et les joueurs jouent le deuxième en commençant par le joueur qui a mis, en premier, l'une des deux plus fortes cartes de même valeur.

Si le deuxième *Pli* est *Patté* lui aussi, les cartes restent dans l'*Aire De Jeu* et les joueurs jouent le troisième qui devient capital pour remporter la *Manche*.

Si le troisième *Pli* est encore *Patté* (c'est rare, mais cela arrive), la *Manche* est *Pourrie*. Elle est annulée et on recommence une nouvelle *Manche*.

Le premier *Pli* est très important car il est prioritaire en cas d'égalité pour les deux *Plis* suivants. Si la première équipe remporte le premier *Pli*, la seconde équipe doit impérativement remporter le second et le troisième pour gagner. Si elle ne le peut pas ou si l'un des 2 *Plis* suivants est *Patté*, elle perd la manche (les cartes sont remises au *Talon*).

Le TRUT

A tout moment durant une *Manche*, tant que la dernière carte n'a pas été jouée, un joueur peut choisir de *Truter* en toquant avec le poing sur la table, ou en disant « *Trut!* ».

FR 8 • Règles du jeu

Le joueur qui *Trute* annonce ainsi qu'il pense remporter la manche. Les joueurs de l'équipe adverse doivent alors, chacun à leur tour, décider de la suite des événements. Ils ont deux possibilités :

- Soit ils pensent que le joueur bluffe ou estiment avoir un meilleur jeu que lui, et ils relèvent le défi en disant « *Joue !* » ou « *Viens !* ». La *Manche* poursuit alors normalement son déroulement.
- Soit ils estiment avoir un jeu insuffisant et ils renoncent en disant « *Je me couche !* ». Les cartes sont mises au talon (celles non-jouées ne sont pas dévoilées).

En général, les aficionados du *TRUT* privilégient le coup sur la table à l'annonce verbale car l'intensité dramatique monte d'un cran. D'ailleurs, les meilleures parties sont celles où les joueurs n'échangent aucune parole... Juste des regards lourds de sens. Un peu à la façon de *Clint Eastwood*, *Lee Van Cleef* et *Eli Wallach* dans la dernière scène de *Le Bon La Brute Et Le Truand*. Vous voyez ce que je veux dire ? ;-)

Calcul des points

Si aucune des deux équipes n'a *Truté*, l'équipe qui remporte la *Manche* gagne 1 *Petit*.

Si une des deux équipes a *Truté* et que l'autre se couche, l'équipe qui a *Truté* remporte la *Manche* et gagne 1 *Petit* (sans jouer).

Si une des deux équipes a *Truté*, et qu'elle a remporté la *Manche*, elle gagne 1 *Long*. L'équipe vaincue perd ses *Petits* (si elle en a).

Si une des deux équipes a *Truté*, et qu'elle a perdu la *Manche*, l'équipe adverse gagne 1 *Long*. L'équipe vaincue perd ses *Petits* (si elle en a).

Il faut totaliser 7 *Longs* pour gagner la partie. 3 *Petits* permettent de former 1 *Long*. Bien sûr, lorsqu'une équipe gagne un *Long* par totalisation, tous les *Petits* sont défaussés.

Le Fortial

Le *Fortial* est un cas particulier.

Lorsqu'une équipe totalise 6 *Longs* et 2 *Petits*, il lui manque alors 1 *Petit* pour gagner la partie. On dit qu'elle est au *Fortial*. Dans ce cas, l'équipe adverse ne doit pas regarder son jeu après la distribution, elle doit attendre que le joueur au *Fortial* *Trute* ou pas. S'il ne *Trute* pas, son partenaire peut regarder son jeu et choisir à son tour de *Truter* ou pas. Si aucun des deux ne *Trute*, 1 *Petit* est accordé à l'équipe adverse sans que la *Manche* ne soit jouée. Si l'un des deux *Trute*, l'équipe adverse est contrainte de *Jouer*, car sinon la défaite est automatique.

La *Manche* est jouée normalement. Si l'équipe au *Fortial* n'a pas *Truté*, une nouvelle *Manche* commence jusqu'à aboutir à la sortie du *Fortial* (si les 2 *Petits* sont perdus ou si la partie est gagnée). Si les deux équipes sont au *Fortial*, la *Manche* est jouée normalement et l'équipe qui remporte la *Manche* gagne la partie.

Fin de partie

La partie s'achève lorsqu'une des deux équipes totalise 7 *Longs*.

La variante Gâtinaise

L'objectif : Le but est d'obtenir 5 *Longs* le premier (au lieu de 7).

Le TRUT d'Office : Lorsqu'une équipe possède 2 *Petits*, l'équipe adverse doit obligatoirement annoncer un *TRUT* même si elle a un mauvais jeu. C'est un *TRUT d'Office* ou un *TRUT Forcé*. L'équipe qui a 2 *Petits* peut alors accepter de jouer le *TRUT* ou renoncer. Dans ce dernier cas, l'équipe adverse marque 1 *Petit*.

La Chanson : Dans le cas où les 2 équipes ont chacune 2 *Petits*, c'est *La Chanson* ! Elle permet d'obtenir des cartes supplémentaires. Dans ce cas, le *Donneur* demande au premier joueur à sa gauche « *Est-ce que tu chantes ?* ». Celui-ci peut répondre non

s'il estime avoir un jeu suffisamment bon pour remporter la *Manche*. Dans le cas contraire, il dit « *Je chante !* ». Si tous les autres joueurs sont d'accord pour *Chanter* avec lui, le *Donneur* demande au premier joueur « *Combien de cartes ?* ». Il peut demander 1, 2 ou 3 cartes puis le *Donneur* distribue une par une le nombre de cartes demandées à chacun des joueurs. Il est possible de *Chanter* plusieurs fois si le premier joueur n'est pas satisfait et si les autres joueurs sont d'accord.

Lorsque le premier joueur « *ne Chante plus* », chaque joueur ne conserve que les 3 cartes de son choix et se défausse des autres au *Talon* sans les dévoiler.

La *Manche* est alors jouée en *TRUT d'Office*.

Les règles spéciales de la version **DE LUXE**

L'édition de la version **DE LUXE** a fait l'objet d'une campagne de **financement participatif** sur la plateforme *Kickstarter* en septembre 2017. Grâce à l'incroyable soutien des très nombreux contributeurs, cette édition a non seulement bénéficié de matériaux de qualité supérieure, mais elle s'est également enrichie de **13 Cartes Spéciales** dotées de capacités spéciales inédites (ainsi que de 5 *Cartes Bonus*, réservées exclusivement aux contributeurs).

Les règles suivantes ont été créées spécialement pour cette édition et sont totalement indépendantes de la version historique expliquée précédemment.

Préparatifs

Durant la phase *Préparatifs*, le *Donneur* mélange les *Cartes Spéciales* (et les *Cartes Bonus* si vous les possédez) et en distribue 2, faces cachées, à chaque joueur. Les joueurs en prennent secrètement connaissance et choisissent une des deux cartes. Le *Donneur* ajoute les cartes choisies au *Talon* et la partie reprend son cours norma-

lement. Les cartes restantes sont mise de côté sans être dévoilées, elles ne seront pas utilisées durant cette partie.

Les Cartes Spéciales (cf. images page 57)

- A** La **Chouette** : L'équipe qui capture la *Chouette* gagne immédiatement un *Petit*.
- B** Le **Loup** : Le *Loup* est la carte qui affiche la valeur la plus forte.
- C** Le **Sanglier** : Le joueur qui joue le *Sanglier Patte* automatiquement le *Pli*.
- D** La **Couleuvre** : L'équipe qui capture la *Couleuvre* gagne immédiatement un jeton *Long* + un *Petit* en cas de *Trut*.
- E** Le **Faucon** : Le joueur qui possède le *Faucon* le montre à tout le monde en début de *Manche*. Il peut alors regarder secrètement les cartes de son partenaire (la réciprocité n'est pas vraie). Ensuite, la carte est jouée comme les autres.
- F** Le **Lièvre** : Le joueur qui joue le *Lièvre* pioche la première carte du *Talon* et ajoute sa valeur à celle du *Lièvre*.
- G** La **Pie** : Le joueur qui joue cette carte peut voler un *Petit* à l'équipe adverse. Si elle n'a pas de *Petit*, le joueur vole un *Long*. Il place le jeton obtenu avec ceux de son équipe. Il n'est pas nécessaire de faire le *Pli* ou de remporter la *Manche* pour que ce pouvoir s'applique.
- H** La **Belette** : Le joueur qui joue cette carte, cible un adversaire et jette le *Dé*. L'adversaire subit l'effet du *Malus* correspondant au résultat du *Dé*.
 - 1 - Le joueur échange une carte de sa main avec une (au hasard) de son adversaire.
 - 2 - L'adversaire subit un *Malus* de 2 points à la valeur de sa carte.
 - 3 - L'adversaire remplace ses cartes restantes par des cartes piochées au *Talon*.
 - 4 - Le joueur décide, à l'aveugle, de la prochaine carte que jouera son adversaire (s'il

ne lui reste aucune carte, rien ne se passe).

5 - L'adversaire fait *Trut d'Office* (s'il a déjà *Truté*, il se couche et le joueur gagne 1 *Petit*).

6 - L'adversaire donne ses *Petits* au joueur.

- I** Le **Corbeau** : En présence d'un *Renard*, le *Corbeau* perd ses moyens (Cf. la fable de *La Fontaine, Le Corbeau et le Renard*). Si la carte *Corbeau* se retrouve sur le tapis avec une carte *Renard*, le joueur qui l'a jouée jette un *Dé* et soustrait la valeur obtenue à celle de la carte. *Exemple* : vous jouez le *Corbeau* et votre adversaire joue un *Renard*. Vous jetez un *Dé* et obtenez 3. Votre carte *Corbeau* est minorée de 3 points et n'aura qu'une valeur de 5 points pour ce *Pli*.
- J** Le **Blaireau** : Le joueur qui joue le *Blaireau* lance aussitôt le *Dé* et retranche la valeur obtenue à celle d'une carte *Figure* présente sur la table. S'il n'y a pas de carte *Figure* en jeu, la carte est jouée comme une carte normale. Si une carte *Figure* est jouée après le *Blaireau*, l'effet s'applique aussitôt.
- K** Le **Geai** : Le joueur qui joue cette carte lance aussitôt le *Dé*. Le résultat obtenu détermine le nombre de *Petits* qui est mis de côté. Lors d'une prochaine manche, si le *Geai* est joué à nouveau, celui qui le capturera remportera tous les *Petits* précédemment mis de côtés. Si le *Geai* n'est plus joué avant la fin de la partie, les *Petits* sont perdus.
- L** Le **Ragondin** : Le joueur qui joue cette carte lance aussitôt le *Dé*. Si le résultat est *Pair*, il remplace le *Ragondin* par la 1^{ère} carte du *Talon*. S'il est *Impair*, il pioche deux cartes au *Talon* et choisit celle qui remplacera le *Ragondin*.
- M** Le **Hérisson** : Quand un joueur joue la carte *Hérisson*, elle n'est pas ramassée mais placée à l'écart, près des jetons de l'équipe du joueur. Les *Petits* précédemment gagnés par cette équipe (s'il y en a) sont posés sur la carte et ne peuvent plus être perdus. Il en va de même pour les futurs *Petits* qui seront gagnés durant

la partie, jusqu'à ce que 3 petits deviennent un *Long*. La carte est ensuite réintégrée au *Talon*.

- N** Le **Rouge-Gorge** : L'équipe qui capture le *Rouge Gorge* double ses gains... Ou augmente ses pertes. Si elle remporte le *Pli*, elle gagne 2 *Petits* au lieu d'un (ou deux *Longs* au lieu d'un, s'il y a *Trut*) mais si elle perd, elle perd ses *Petits* + 1 *Long* (si elle en a).
- O** L'**Aigle** : Lorsque l'ombre de l'*Aigle* se dessine sur l'aire de jeu, tous les animaux courent se mettre à l'abri. Si la carte *Aigle* est jouée, les valeurs de toutes les cartes *Figures* contenues dans le *Pli* sont égales à 0. Cela s'applique aussi bien aux cartes jouées avant l'*Aigle* que celles jouées après.
- P** La **Chauve-souris** : Le joueur qui joue cette carte peut ajouter ou enlever 1 point à n'importe quelle autre carte déjà présente sur la table.
- Q** La **Chimère** : L'équipe qui capture la *Chimère* gagne immédiatement un *Long*, que la *Manche* soit remportée ou non.
- R** **Trhulhu** : *Trhulhu* fait peur. Quand un joueur joue cette carte, toutes les cartes de l'équipe adverse perdent 3 points à leurs valeurs affichées.

La règle de Michao

Si le **LOUP**, un **RENARD** et la **BELETTE** se retrouvent sur la table... Le joueur qui chante « *La jument de Michao* » le premier, fait gagner 1 *Long* à son équipe. Il s'agit là d'un clin d'œil à la version *Bretonne* de la chanson traditionnelle rendue célèbre en France par le groupe *Tri Yann*... Mais cela fonctionne aussi avec le **LOUP**, un **RENARD** et le **LIÈVRE** pour les versions *Occitane* et *Bourguignonne*. Je sais que c'est puéril comme règle... Mais ça me fait rire. :-)

Variante pour 3 joueurs

Cette variante se déroule exactement comme une partie à 2 joueurs. Toutefois, certaines précisions s'imposent.

Il peut arriver que les 3 joueurs fassent 1 *Pli* chacun, auquel cas c'est le joueur qui a fait le 1er *Pli* qui gagne la *Manche* (comme dans les règles normales). Il en va de même si un *Pli* est *Patté*.

Quand un joueur *Trute*, que se passe-t-il ?

- Si les 2 adversaires se couchent, le joueur qui a *Truté* gagne 2 *Petits*.
- Si 1 des 2 adversaires se couche, le joueur gagne 1 *Petit* et la *Manche* se joue entre lui et l'adversaire qui reste (si le joueur possède déjà 2 *Petits*, ils sont immédiatement convertis en 1 *Long*). Celui des deux qui remporte la *Manche* gagne 1 *Long* et l'autre perd ses *Petits* (s'il en a).
- Si les 2 adversaires acceptent le défi, celui des 3 joueurs qui remporte la *Manche* gagne 2 *Longs* et les autres joueurs perdent leurs *Petits* (s'ils en ont). Vous remarquerez que les enjeux sont plus importants qu'à 2 ou 4 joueurs.

Variante pour 6 joueurs

Une partie à 6 joueurs se déroule comme une partie à 4 joueurs, à ceci près que chaque équipe se compose de 3 joueurs au lieu de 2. C'est aussi simple que ça.

Toutefois, nous avons remarqué que les *Plis Pattés* sont plus fréquents qu'à 2 ou 4 joueurs, ce qui peut s'avérer frustrant à la longue. En cas de *Patté*, vous pouvez choisir de totaliser les points des 3 cartes de chaque équipe pour déterminer le vainqueur. Cela fonctionne très bien même si, de ce fait, l'expérience de jeu s'éloigne considérablement du concept initial du *TRUT*.

Le TRUT is a deck of cards called «counter» of uncertain origins which would have been heard of for the first time in the XVIIth century, in the west of France. It would be a descendant of the game called **Aluette**. Nowadays, it is still practiced by some irreducible at **Deux-Sèvres, Maine-et-Loire** and **Sarthe**, as well as in some countries of Hispanic cultures. This game, however very dynamic, is slowly falling into oblivion because of the lack of practitioners. Through this personalized edition, **Robin Red Games** hopes to give it back its title of nobility and its popularity.

The rules set out below are the ones most commonly practiced. However, the alternatives **A la Gâtinaise** are described in annexes.

Material

Le **TRUT** contains 32 cards, 14 «Long» tokens (orange), 12 «Small» (black) tokens, and a «Dealer» pawn.

The **DELUXE TRUT** contains 32 cards⁽¹⁾, 13 special cards⁽¹⁾ (+5 bonus cards⁽²⁾), 24 wooden tokens, 1 velvet bag, 4 game supports, the historical rules, the additional rules, 2 new rules for 3 or 6 players, 1 wooden "giver," and bonus ⁽¹⁾high quality, ⁽²⁾only for the contributors on Kickstarter).

The use of the *Dealer* pawn is optional, it is useful only to define who will start the round (the rounds happen so fast that sometimes in the heat of the action, players can lose the thread).

Tokens are used to count points. The *Small* ones are black with an orange line and the *Long* ones are orange with a black line. In the **DELUXE** version, they are in wood and in two different sizes impossible to confound. When a player scores points, he takes the corresponding pawns and places them in front of him.

Goal of the game

The goal is to be the first to get 7 *Long* tokens.

Preparation

When there are two players, the players face each other.

When there are four players, the players form two teams of two players. They place themselves in a way that everyone is facing their partner, with 1 opponent at each side.

The *Small* and *Long* ones are placed in two packages on one side of the *Game Area*.

If you have the **DELUXE** version, separate the **Special cards** and the **Bonus cards**⁽²⁾ from the rest of the cards. To use them, refer to the **Special Rules**.

Mix the cards and distribute 1 card, face up, to each player. The player with the strongest card becomes the *Dealer* and starts the game. In the event of a tie, one (or more) card (s) is distributed to tie-break the players. The player places the *Dealer* pawn in front of him.

Development

The *Dealer* makes his left neighbor player cut the cards. Then starting with the latter, he distributes 3 cards to each player (one by one), in a clockwise direction. Everyone gets to know his cards without showing them to others.

The *Hand* comprises only 3 cards, there are only 3 *Lifts* to make at each round. When the same team wins the first two *Lifts*, there is no need to play the last one because the value of the cards is not counted.

Each round, the *Dealer* puts a card in the center of the table, in the *Game Area*, then the player directly to his left does the same, and so on to the last player (note that a

player is never required to outbid the value of the previous card).

The player who placed the card with the highest value, wins the *Lift*. He picks up the cards in the *Game Area* and keeps them, facing down in front of him. He becomes the *Dealer* for the next round. When the strongest card played by each team is of equivalent value (for example, 2 six), it is said that the *Lift* is a *Patté* (this means *Nullified*).

If the first *Lift* is *Patté*, the cards remain in the *Game Area* and the players play the second one starting with the player who first put on the two strongest cards of the same value.

If the second *Lift* is *Patté*, the cards remain in the *Game Area* and the players play the third round which becomes capital to win the round.

If the third *Lift* is still *Patté* (it is rare, but it happens), the round is Foul. It's nullified and we're starting a new round.

The first *Lift* is very important because it takes precedence in case of equality for the two following *Lifts*. If the first team wins the first *Lift*, the second team must win the second one. If it cannot or is *Patté*, the round is considered lost and the un-played cards return to the *Stock*.

Le TRUT

At any time during a round, as long as the last card has not been played, a player can choose to be the *Truter* by tapping with the fist on the table, or by saying «TRUT!».

The player who plays the *Trute* announces that he thinks he will win the round. The players of the opposing team must then, each in turn, decide on the aftermath of the events. They have two possibilities:

- Either they think that the player is bluffing or feel they have a better game than

EN 18 • Game rules

him, and they take up the challenge by saying «*Play!*» or «*Come!*». The round keeps its normal development.

- Either they feel they have an insufficient game and they give up saying «*I'm going to bed!*». The remaining cards are put to the stock without unveiling them.

In general, the fans of *TRUT* favor the tap on the table over the verbal announcement because the dramatic intensity rises by a gut feeling. Moreover, the best parts are those where the players do not exchange any words... Just heavy looks. A bit like *Clint Eastwood*, *Lee Van Cleef* and *Eli Wallach* in the last scene of *The good The Ugly and The Bad*. You know what I mean? Of course you see ...:-)

Calculating points

If neither of the two teams has won *Truté*, the team winning the round wins 1 *Small* token.

If one of the both teams has "*Truté*" and that the other lies down, the team who has "*Truté*" wins the *Round* and 1 *Small* (without playing).

If one of the two teams has won *Truté*, and it won the round, it wins 1 *Long* token. The losing team loses its *Small* (if they have some).

If one of the two teams has won *Truté*, and it has lost the round, the opposing team wins 1 *Long*. The losing team loses its *Small* (if they have some).

A team must have a total of 7 *Long* to win the game. 3 *Small* tokens allow to form 1 *Long*. However, when a team wins a *Long* by Totalizing), all the *Small*s are discarded.

The Fortial

The *Fortial* is a special case.

When a team has a total of 6 *Long* and 2 *Small*, then it still needs 1 *Small* to win the

game. They say it is on *Fortial*. In this case, the opposing team must not watch its game after the distribution of cards, it must wait for the player in *Fortial* declares *Trute* or passes. If he does not *Trute*, his partner can watch his game and choose to *Truter* when his turn comes. If neither of the two *Trute*, 1 *Small* is granted to the opposing team without playing the round. If one of the two *Trute*, the opposing team is forced to play, because otherwise the defeat is automatic.

The round is normally played. If the team in *Fortial* has not *Truté*, a new round begins until the team exits the *Fortial* (if the 2 *Small* tokens are lost or if the game is won).

If both teams are in *Fortial*, the round is played normally and the team winning the race wins the game.

End of game

The game ends when one of the two teams totals 7 *Long*.

The *Gâtinaise* variant

Goal: The goal is to be the first to get 5 *Long* (instead of 7).

Le TRUT d'office (ex-officio): When a team has 2 *Small*, the opposing team must announce a *TRUT* even if it has a bad game. It is a *TRUT d' Office (Ex-officio)* or a *Forced TRUT*. The team that has 2 *Small* can then agree to play the *TRUT* or give up. In the latter case, the opposing team marks 1 *Small*.

La Chanson(the Song): In case where the 2 teams, have 2 *Small* each, that's called *La Chanson!* It allows to obtain additional cards. In this case, the *Dealer* asks the first player to his left «*Do you sing?*». He can answer no if he thinks he has a good enough game to win the round. If not, he says «*I sing!*». If all the other players agree to *Sing* with him, the *Dealer* asks the first player «*How many cards?*». The player can ask for 1, 2 or 3 cards, then the *Dealer* distributes one by one the number of cards requested

from each of the players. It is possible to *Sing* several times if the first player is not satisfied and if the other players agree.

When the first player «no longer sings», each player retains only the 3 cards of his choice and discards the others at the *Stock* without revealing them.

The round is then played in *TRUT d'office*.

The **DELUXE** version

The edition of the **DELUXE** version has been subject to a **crowdfunding campaign** on the *Kickstarter* platform, on September 2017. Thanks to the incredible support from several contributors, this edition benefited from high quality materials as well as it has been enriched with **13 Special Cards** endowed with new special capacities (as well as *5 Bonus Cards*, exclusively reserved to the contributors).

The following rules have been especially created for this edition and are totally independent from the historical version previously explained.

Preparations

During the phase of *Preparations*, the *Giver* mixes the *Special Cards* (and the *Bonus Cards* if you possess it) and gives 2 cards, face down, to each player. The players secretly take acknowledgment of it and only choose one from the two cards. The *Giver* adds the chosen cards in the *Draw* pile and the game restarts normally. The remaining cards are put aside without being seen, they will not be used during this game.

The Special Cards (see image at the *page 57*)

- A** The **Owl** : The team capturing the *Owl* immediately win a *Small*.
- B** The **Wolf** : The *Wolf* is the card displaying the strongest value.

- C** The **Boar** : The player playing the *Boar* will automatically *Patte* the *Pli*.
- D** The **Snake** : The team capturing the *Snake* immediately wins a *Long* + one *Small* token in case of *Trut*.
- E** The **Falcon** : The player possessing the *Falcon* shows it to everyone at the start of the *Round*. Then, he can look secretly the cards of its opponents (the converse isn't true). After it, the card is played like any other cards.
- F** The **Hare** : The player playing the *Hare* takes the first card in the *Draw* pile and adds its value to the one of the *Hare*.
- G** The **Magpie** : The player playing this card can steal a *Small* from the opposite team. If this team doesn't have a *Small*, the player will steal a *Long*. He places the token obtained with the ones in its team. It is not necessary to make the *Pli* or to win the *Round* so that this power applies.
- H** The **Weasel** : The player playing this card, targets an opponent and throw the *Die*. The opponent will suffer from the effect of the *Malus* corresponding to the result of the *Die*.
- 1 - The player exchanges a card from its hand with a random card from its opponent.
 - 2 - The opponent receives a *Malus* of 2 points to the value of the card.
 - 3 - The opponent replaces its remaining cards by cards taken in the *Draw* pile.
 - 4 - The player decides, blindly, which card will be played by its opponent in the next *Round* (if the opponent doesn't have any card, nothing will happen).
 - 5 - The opponent makes immediately a *Trut* (if he already has *Truté*, he lies down, and the player wins 1 *Small*).
 - 6 - The opponent gives its *Smalls* to the player.

- I** The **Raven** : If there is a *Fox*, the *Raven* will lose (see the tale of *La Fontaine, the Crow and the Fox*). If the *Raven* card is on the table with a *Fox* card, the player who played it must throw a *Die* then will deduct the value obtained to the one of the cards. Example: you play the *Raven* and your opponent play a *Fox*. You throw a *Die* and obtain 3. Your *Raven* card will lose 3 points and will have a remaining value of 5 points for this *Pli*.
- J** The **Badger** : The player who plays the *Badger* will immediately throw the *Die* and will divide the value obtained to one *Figure* card on the table. If there isn't any *Figure* card in the game, the card is played as a normal card. If a *Figure* card is played after the *Badger*, the effect will immediately apply.
- K** The **Jay** : The player who plays this card will immediately throw the *Die*. The result obtained determines the number of *Small* that are put apart from the game. During the next round, if the *Jay* is played again, the one who will capture it will win all *Smalls* previously put aside. If the *Jay* isn't played anymore before the end of the game, the *Smalls* are lost.
- L** The **Nutria** : The player who plays this card will throw immediately the *Die*. If the result is *Even*, he replaces the *Nutria* by the 1st card of the *Draw* pile. If it is *Odd*, he takes two cards in the *Draw* pile and chooses the one which will replace the *Nutria*.
- M** The **Hedgehog** : When a player plays the *Hedgehog* card, this card isn't taken but is placed apart from the game, near the tokens of the player's team. The *Smalls* previously gained by this team (if there are some) are placed on the card and can't be lost anymore. Same goes for the future *Smalls* which will be gained during the game, until 3 *Smalls* become one *Long*. Then, the card will be reintegrated in the *Draw* pile.

- N** The **Robin Red** : The team capturing the *Robin Red* double its gains... Or increase its losses. If the team win the *Pli*, the latter will win 2 *Smalls* instead of one (or two *Longs* instead of one, if there is *Trut*) but if the team loses, the latter will lose its *Smalls* + 1 *Long* (if the team has one).
- O** The **Eagle** : When the shadow of the *Eagle* takes shape on the game area, all animals run to put themselves under a shelter. If the *Eagle* card is played, the values of all *Figure* cards contained in the *Pli* are equal to 0. This applies to the cards played before the *Eagle* as well as the ones played after it.
- P** The **Bat** : The player who plays this card can add or remove 1 point to any other card already on the table.
- Q** The **Chimera** : The team who captures the *Chimera* will immediately win a *Long*, whether the *Round* is gained or not.
- R** **Trhulhu** : *Trhulhu* is scary. When a player plays this card, all cards from the opposite team lose 3 points in their displayed values.

The Michao's Rule

If the **WOLF**, a **FOX** and the **WEASEL** are gathered on the table... The player singing first the "*The Michao's mare*," will make win 1 *Long* to his team. This is an allusion to the *Breton* version of the traditional song which became famous in *France* thanks to the *Tri Yann* band... But it also works with the **WOLF**, a **FOX** and the **LIÈVRE** for the *Occitan* and *Burgundy* versions. I know that it's a childish rule... But it makes me laugh. :-)

Version for 3 Players

This version is played exactly like a game with 2 players. However, some precision must be given.

It can happen that 3 players make 1 *Pli* each, in which case the player who made the 1st *Pli* wins the *Round* (like in the normal rules). Same goes if a *Pli* is *Patté*.

When a player *Trute*, what happens?

- If the 2 opponents lie down, the player who has *Truté* will win 2 *Smalls*.
- If 1 of the 2 opponent lies down, the player wins 1 *Small* and the *Round* will be between the remaining opponent and himself (if the player already possesses 2 *Smalls*, those are immediately converted in 1 *Long*). The one of the two who wins the *Round*, will win 1 *Long* and the other will lose his *Smalls* (if he has some).
- If the 2 opponents accept the challenge, the one of the 3 players who wins the *Round*, will win 2 *Longs* and the other players will lose their *Smalls* (if they have some). You will notice that the issues are more important than with 2 or 4 players.

Version for 6 Players

One game with 6 players is played the same as a game with 4 players, except that each team has 3 players instead of 2. It is as simple as that.

However, we noticed that the *Plis Pattés* are more frequent than with 2 or 4 players, which can become frustrating over time. In case of *Patté*, you can choose to gather all points from the 3 cards of each team to determinate the winner. This works very well even if, because of it, the experience of the game is far from the initial concept of the *TRUT*.

El **TRUT** es un juego de cartas «simplón» con orígenes inciertos del que se oyó hablar por primera vez en el siglo XVII, en la zona oeste de Francia. Podría decirse que es descendiente del juego «**Aluette**». Hoy en día, todavía quedan algunos fanáticos que lo practican en las regiones de **Deux-Sevres**, **Maine-et-Loire** y **Sarthe**, así como en algunos países de culturas hispánicas. Aunque este juego es muy dinámico, está cayendo lentamente en el olvido por falta de personas que lo practiquen. En esta edición personalizada, **Robin Red Games** espera devolverle su antigua gloria y su popularidad.

Las normas que se establecen a continuación son las más comunes. Sin embargo, existen variantes del juego en la región de «**Gâtinaise**» que se describen en los apéndices.

Material

El **TRUT** contiene 32 cartas, 14 fichas «*Largas*» (naranjas), 12 fichas «*Pequeñas*» (negros) y un peón «*Dador*».

El **TRUT DELUXE** contiene 32 cartas⁽¹⁾, 13 tarjetas especiales⁽¹⁾, (+5 tarjetas de bonificación⁽²⁾), 24 fichas de madera, 1 bolsa de terciopelo, 4 ayudas de juego, reglas tradicionales, reglas adicionales, 2 reglas inéditas para 3 a 6 jugadores, 1 «*Dador*» de la madera, y bonificaciones ⁽¹⁾calidad superior, ⁽²⁾sólo para los contribuyentes de *Kickstarter*.

El uso del peón *Dador* es opcional, ya que sólo sirve para definir la persona que comienza la mano (las manos son tan rápidas que a veces, en el calor de la batalla, los jugadores pueden despistarse).

Las fichas se utilizan para contar los puntos. Las *Pequeñas* son negras con una línea naranja y las *Largas* son de color naranja con una línea negra. En la versión **DELUXE**, las fichas son de madera y tienen dos tamaños diferentes para no confundirlas. Cuando un jugador marca puntos, éste toma las fichas correspondientes y las coloca frente a él.

Objetivo del juego

El objetivo es ser el primero en conseguir las 7 fichas *Largas*.

Preparación

Con dos jugadores, los jugadores se colocan uno frente al otro.

Con cuatro jugadores, los jugadores forman dos equipos de dos jugadores. Se colocan de manera que cada uno esté frente a su compañero, con un oponente al lado.

Las *Pequeñas* y las *Largas* se colocan en dos montones en un lado de la *Zona De Juego*.

Si tiene la versión **DELUXE**, separe las cartas *Especiales* y las cartas de *Bonificación*⁽²⁾ del resto de cartas. Para utilizarlas, consulte las **Reglas Especiales**.

Barajar las cartas y distribuir una carta boca arriba a cada jugador. El jugador con la carta más alta se convierte en el *Dador* y comienza el juego. En caso de empate, se reparte una (o varias) carta/s para deshacer el empate. Se coloca el peón *Dador* delante del ganador.

Desarrollo

El *Dador* pide que el jugador a su izquierda corte la baraja. Después, comenzando por este último, reparte 3 cartas a cada jugador (uno por uno), en el sentido de las agujas del reloj. Cada uno mira sus cartas sin mostrarlas a los demás.

Como cada jugador sólo cuenta con 3 cartas, tan sólo hay 3 *Jugadas* en cada ronda. Si el mismo equipo gana las dos primeras *Jugadas*, no hay necesidad de jugar la final ya que el valor de las cartas no se contabiliza.

En cada ronda, el *Dador* pone una carta en el centro de la mesa, en la *Zona De Juego*. A continuación, el jugador a su izquierda hace lo mismo, y así sucesivamente hasta el último jugador (tenga en cuenta que un jugador nunca está obligado a superar el valor de la carta anterior).

El jugador que coloca la carta con el valor más alto gana la *Jugada*. Éste recoge las cartas de la *Zona De Juego* y las guarda boca abajo delante de él. Se convierte en el *Dador* para la siguiente ronda. Si la carta más alta *Jugada* por cada equipo tiene un valor equivalente (por ejemplo, 2 seis), la *Jugada* queda anulada.

Si la primera ronda queda anulada, las cartas permanecen en la *Zona De Juego* y los jugadores juegan la segunda mano empezando por el jugador que colocó, en primer lugar, una de las dos cartas más altas del mismo valor.

Si la segunda ronda también resulta en empate, las cartas permanecen en la *Zona De Juego* y los jugadores juegan la tercera ronda que es vital para ganar la mano.

Si la tercera ronda sigue quedando en empate (que es raro, pero podría ocurrir), la mano queda anulada. Ésta se cancela y se inicia una nueva mano.

La primera ronda es muy importante porque da ventaja en caso de empate en las dos siguientes rondas. Si el primer equipo gana la primera ronda, el segundo equipo necesita ganar la segunda. Si éste no lo logra o si hay empate, la manga se pierde y las cartas que no se han jugado vuelven a la *Baraja*.

EL TRUT

En cualquier momento durante una manga, mientras la última carta aún no se haya jugado, un jugador puede elegir «*Truter*» golpeando la mesa con el puño, o diciendo «¡*Trut!*».

El jugador que anuncia el «*Trut*», avisa que piensa que puede ganar la mano. Los jugadores del equipo oponente deben entonces, cada uno en su turno, decidir el curso de los acontecimientos. Tienen dos opciones:

- Si piensan que el jugador ha lanzado un farol o sienten que tienen una manga mejor que éste, pueden desafiarle diciendo «¡*Juego!*» o «¡*Ven!*!». La mano continúa

desarrollándose con normalidad.

- Si creen que su mano puede perder contra la del oponente, pueden renunciar al reto y decir «¡Me voy a la cama!». Las cartas restantes se colocan en la baraja sin mostrarse.

En general, los aficionados al *TRUT* prefieren dar el golpe sobre la mesa que anunciarlo verbalmente, ya que la intensidad dramática del juego alcanza el drama a un nivel superior. Además, los mejores momentos del juego son cuando los jugadores no intercambian ninguna palabra... sólo se comunican con miradas llenas de significado. Un poco como *Clint Eastwood*, *Lee Van Cleef* y *Eli Wallach* en la última escena de «*El bueno, el feo y el malo*». ¿Entiende lo que quiero decir? Seguro que sí... ;-)

Recuento de puntos

Si ninguno de los equipos no ha hecho «*Trut*», el equipo ganador de la *Mano* gana 1 ficha *Pequeña*.

Si algún equipo ha hecho «*Trut*» y el otro se rinde, el primero gana la *Mano* y gana 1 ficha *Pequeña* (sin jugar).

Si algún equipo ha hecho «*Trut*», y éste gana la *Mano*, gana también 1 ficha *Larga*. El equipo vencido pierde sus fichas *Pequeñas* (si tuviera alguna).

Si algún equipo ha hecho «*Trut*», pero ha perdido la *Mano*, el equipo contrario gana 1 ficha *Larga*. El equipo vencido pierde sus fichas *Pequeñas* (si tuviera alguna).

Se necesita un total de 7 fichas *Largas* para ganar la partida. 3 fichas *Pequeñas* forman 1 ficha *Larga*. Pero cuando un equipo gana una ficha *Larga* (ya sea por victoria o por suma de puntos), todas las fichas *Pequeñas* se descartan (incluyendo las del equipo contrario si éste tuviera).

El «Fortial»

El «Fortial» es un caso especial.

Cuando un equipo suma 6 fichas *Largas* y 2 fichas *Pequeñas*, le falta 1 ficha *Pequeña* para ganar la partida. Se dice que está en el «Fortial». En este caso, el equipo oponente no puede mirar sus cartas cuando éstas se reparten, y debe esperar a que el jugador en el «Fortial» decida hacer «Trut» o no. Si éste no hace «Trut», su compañero puede ver sus cartas y elegir en su turno hacer «Trut» o no. Si ninguno de los dos hace «Trut», el equipo contrario recibe 1 ficha *Pequeña* antes de comenzar la mano. Si uno de los dos jugadores hace «Trut», el equipo contrario está obligado a hacer «¡Juego!», o de lo contrario pierde la mano automáticamente.

La mano se juega con normalidad. Si el equipo en el «Fortial» no ha hecho «Trut», comienza una nueva mano hasta que el equipo salga del «Fortial» (si pierde 2 fichas *Pequeñas* o si se gana la partida).

Si ambos equipos están en el «Fortial», la mano se juega con normalidad y el equipo que gana la mano también gana la partida.

Final de la partida

El juego termina cuando uno de los dos equipos logra un total de 7 fichas *Largas*.

Variante de la región «Gâtinaise»

Objetivo: El objetivo es ser el primero en conseguir 5 fichas *Largas* (en lugar de 7).

El «TRUT de Oficio»: Cuando un equipo tiene 2 fichas *Pequeñas*, el equipo oponente debe anunciar obligatoriamente un «Trut» aunque tenga una mala mano. Éste es un «TRUT de Oficio» o un «TRUT Forzado». El equipo con 2 fichas *Pequeñas* puede entonces aceptar jugar el «Trut» o renunciar. En este último caso, el equipo contrario anota 1 ficha *Pequeña*.

Canción: Si los dos equipos tienen cada uno 2 fichas *Pequeñas* significa que es «¡La Canción!». Ésta permite obtener cartas adicionales. En este caso, el *Dador* pregunta al primer jugador a su izquierda «¿Tu *canta*?». Éste puede responder «no» si cree que tiene una mano lo suficientemente buena como para ganar la ronda. De lo contrario, éste dice «¡Yo *canto*!». Si el resto de jugadores están de acuerdo con cantar con él, el *Dador* pregunta al primer jugador «¿Cuántas *cartas*?». Éste puede solicitar 1, 2 o 3 cartas. A continuación el *Dador* distribuye una a una las cartas solicitadas a cada jugador. Es posible «cantar» varias veces si el primer jugador no está satisfecho y si los otros jugadores están de acuerdo.

Cuando el primer jugador «ya no *Canta*», cada jugador se queda con sólo 3 cartas de su elección y se descarta de las demás que coloca en la *Baraja* sin revelarlas.

La mano se juega a continuación en «*TRUT de Oficio*».

Versión DELUXE

La edición de la versión **DELUXE** fue objeto de una campaña de **crowdfunding** en la plataforma *Kickstarter* en septiembre de 2017. Gracias al increíble apoyo de muchos contribuyentes, no sólo esta edición goza de materiales de mayor calidad, sino que también cuenta con **13 Cartas Especiales** dotadas de habilidades especiales e inéditas (así como 5 *Cartas de Bonificación*, reservadas exclusivamente para los contribuyentes).

Las siguientes reglas han sido creadas especialmente para esta edición y son completamente independientes de la versión tradicional, explicada anteriormente.

Preparativos

Durante la fase de *Preparación*, el *Dador* baraja las *Cartas Especiales* (y las *Cartas de Bonificación*, si hubiera) y distribuye 2, boca abajo, a cada jugador. Los jugadores las miran en secreto y eligen una de las dos cartas. El *Dador* añade las cartas elegidas al *Baraja* y

el juego comienza con normalidad. Las cartas restantes se dejan de lado sin mostrarlas, no se utilizarán durante esta parte.

Cartas Especiales (ver foto en la página 57)

- A** La **Lechuza** : El equipo que captura a la *Lechuza* gana inmediatamente una ficha *Pequeña*.
- B** El **Lobo** : El Lobo es la carta con el valor más alto.
- C** El **Jabalí** : El jugador que juega el *Jabalí*, toma automáticamente todas las cartas jugadas.
- D** La **Culebra** : El equipo que captura la *Culebra* gana inmediatamente una ficha *Larga* + una ficha *Pequeña* en caso de hacer *Trut*.
- E** El **Halcón** : El jugador que tenga el *Halcón* lo mostrará a todos al comienzo de la *Mano*. Podrá ver en secreto las cartas de su compañero (esta habilidad no es recíproca). A continuación, jugará la carta como cualquier otra.
- F** La **Liebre** : El jugador que juega la *Liebre* roba la carta superior del *Baraja* y añade su valor al de la *Liebre*.
- G** La **Urraca** : El jugador que juega esta carta puede robar una ficha *Pequeña* al equipo contrario. Si éste no tiene fichas *Pequeñas*, el jugador robará una *Larga*. Después, colocará la ficha obtenida en el montón de su grupo. No es necesario jugar todas las cartas o terminar la *Mano* para poder aplicar esta habilidad.
- H** La **Comadreja** : El jugador que juega esta carta, elige un oponente y lanza el *Dado*. El adversario sufre el efecto negativo correspondiente a la tirada.
 - 1 - El jugador intercambia una carta de su mano con una (al azar) de su oponente.
 - 2 - El adversario resta 2 puntos al valor de la carta.

- 3 - El adversario reemplaza sus cartas restantes con cartas robadas del *Baraja*.
- 4 - El jugador elige, sin ver, la siguiente carta que su oponente deberá jugar (si no le quedan cartas, no pasará nada).
- 5 - El adversario hace *Trut* (si ya ha hecho *Trut* antes, se acuesta y el jugador gana 1 *Pequeño*).
- 6 - El adversario da sus fichas *Pequeñas* al jugador.

- I** El **Cuervo** : En presencia del *Zorro*, el *Cuervo* pierde sus miedos (véase la fábula de *La Fontaine*, «*El cuervo y el zorro*»). Si la carta del *Cuervo* se encuentra sobre el tablero junto a la del *Zorro*, el jugador que la ha jugado lanzará un *Dado* y restará el valor obtenido al de la carta. *Ejemplo: usted juega el Cuervo y su oponente juega un Zorro. Usted lanza un Dado y obtiene un 3. Su tarjeta de Cuervo se reduce en 3 puntos y sólo tendrá un valor de 5 puntos para esta jugada.*
- J** El **Tejón** : El jugador que juega el *Tejón*, lanza de inmediato el *Dado* y resta el valor obtenido al de la carta *Figura* que hay sobre la mesa. Si no hay ninguna carta *Figura* en juego, la carta se jugará como si fuera una carta normal. Si se juega una carta *Figura* después del *Tejón*, se aplicará el efecto inmediatamente.
- K** El **Arrendajo** : El jugador que juega esta carta deberá lanzar el *Dado* inmediatamente. El resultado determina el número de fichas *Pequeñas* que se dejarán de lado. Durante la siguiente ronda, si el *Arrendajo* se juega de nuevo, éste capturará todas las fichas *Pequeñas* que se coloraron anteriormente. Si el *Arrendajo* no se vuelve a jugar antes del final de la partida, las *Fichas pequeñas* se perderán.
- L** La **Nutria** : El jugador que juega esta carta lanza el *Dado* inmediatamente. Si el resultado es par, sustituirá la *Nutria* por la primera carta del *Baraja*. Si es impar, robará dos cartas del *Baraja* y elegirá aquella que sustituirá a la *Nutria*.
- M** El **Erizo** : Cuando un jugador juega la carta de *Erizo*, ésta no se recoge, sino que se

coloca cerca de las fichas del equipo del jugador. Las fichas Pequeñas ganadas anteriormente por este equipo (si las hubiera) se colocan sobre la Carta y no se podrán perder. También se aplica para las siguientes fichas Pequeñas ganadas durante la partida, hasta que 3 Pequeñas se conviertan en una Larga. A continuación la carta se devolverá al Baraja.

- N** El **Petirrojo** : El equipo que captura al Petirrojo dobla sus ganancias... o aumenta sus pérdidas. Si éste gana la baza, también ganará 2 fichas Pequeñas en lugar de una (o dos Largas en lugar de una, si hay Trut), pero si pierde, perderá sus fichas Pequeñas + 1 Larga (si la tuviera).
- O** El **Águila** : Cuando la sombra del águila se dibuja sobre el tablero, todos los animales corren a cubierto. Si se juega la tarjeta del Águila, los valores de todas las cartas Figuras de la jugada serán iguales a 0. Esto se aplica tanto a las cartas jugadas antes del Águila como a las que se juegan después.
- P** El **Murciélago** : El jugador que juega esta tarjeta podrá sumar o quitar 1 punto a cualquier otra carta que esté sobre la mesa.
- Q** La **Quimera** : El equipo que captura la Quimera gana inmediatamente una ficha Larga, gane éste la mano o no.
- R** **Trhulhu** : *Trhulhu da miedo. Cuando un jugador juega esta carta, todas las cartas del equipo contrario pierden 3 puntos de cada uno de sus valores.*

La regla de Michao

Si el **LOBO**, un **ZORRO** y la **COMADREJA** se encuentran sobre la mesa... El primer jugador que cante «*La yegua de Michao*» ganará 1 ficha Larga para su equipo. Es un guiño a la versión *bretona* de la canción tradicional hecha famosa en Francia por el grupo *Tri Yann*... Pero también funciona con el **LOBO**, un **ZORRO** y una **LIEBRE** para las versiones *occitana* y *borgoña*. Sé que es una regla infantil... Pero es muy divertido. :-)

Variante para 3 jugadores

Esta variante se desarrolla exactamente como una partida de 2 jugadores. Sin embargo, se requiere alguna aclaración.

Puede suceder que los jugadores ganen 1 *Mano* cada uno, en cuyo caso, el jugador que ganó la primera *Mano*, ganará la ronda (como en las reglas normales). Esto se aplica incluso si una *Mano* queda en empate.

¿Qué sucede cuando un jugador hace *Trut*?

- Si los dos oponentes se rinden, el jugador que ha hecho *Trut* gana 2 fichas *Pequeñas*.
- Si 1 de los 2 oponentes se rinde, el jugador ganará 1 ficha *Pequeña* y la *Mano* se jugará entre éste y el oponente restante (si el jugador ya cuenta con 2 fichas *Pequeñas*, éstas se convertirán automáticamente en 1 *Larga*). El que gane la *Mano*, ganará 1 *Larga* y el otro perderá todas sus *Pequeñas* (si tuviera alguna).
- Si los 2 oponentes aceptan el reto, aquel que gane la *Mano*, ganará 2 fichas *Largas* y los otros perderán todas sus *Pequeñas* (si tuvieran alguna). Observe que los riesgos son mayores que con 2 o 4 jugadores.

Variante para 6 jugadores

Una partida de 6 jugadores se desarrolla como una partida de 4 jugadores, salvo que cada equipo se compone de tres jugadores en lugar de dos. Es así de simple.

Sin embargo, hemos observado que las bazas empatadas son más frecuentes que con 2 o 4 jugadores, lo que puede llegar a ser frustrante a largo plazo. En caso de empate, podrá optar por sumar los puntos de las 3 cartas de cada equipo para determinar al ganador. Esto funciona muy bien incluso si, como resultado, la experiencia de juego se aleja considerablemente del concepto inicial del *TRUT*.

TRUT ist ein sogenanntes « Theken » Kartenspiel mit ungewissem Ursprung, von dem man zum ersten Mal im XVII Jahrhundert im Westen Frankreichs gehört hat. Es soll ein Abkömmling des Spiels **Aluette** sein. Heutzutage wird es noch von einigen Unbeugsamen in den Gebieten **Deux-Sèvres, Maine-et-Loire** und **Sarthe** sowie auch in einigen spanischen Kulturen praktiziert. Mangels Spielern gerät dieses sehr dynamische Spiel dennoch langsam in Vergessenheit. Mit dieser personalisierten Ausgabe hofft **Robin Red Games** dem Spiel seinen einstigen Ruf und seine Beliebtheit zurückzugeben.

Die hierunter aufgestellten Regeln sind die am häufigsten praktizierten. Nichtsdestotrotz werden die **Gâtinaiser Varianten** im Anhang beigefügt

Material

Das Spiel **TRUT** enthält 32 Karten, 14 Jetons « *Lang* » (orange), 12 Jetons « *Klein* » (schwarz) und einen Spielstein « *Geber* ».

Das **TRUT DE LUXE** beinhaltet 32 Karten⁽¹⁾, 13 Spezialkarten⁽¹⁾ (+5 Bonuskarten⁽²⁾), 24 Spielsteine aus Holz, 1 Stoffbeutel, 4 Spielhilfen, die historischen Spielregeln, die zusätzlichen Spielregeln, 2 unveröffentlichte Spielregeln für 3 oder 6 Spieler, 1 « *Geber* » aus Holz und Bonus-Zubehör ⁽¹⁾*höchste Qualität*, ⁽²⁾*einzig für diejenigen, die einen Beitrag auf Kickstarter geleistet haben*).

Die Verwendung des *Geber-Spielsteins* ist fakultativ und dient lediglich dazu, denjenigen auszuwählen, der die Spielrunde beginnt (die Spielrunden sind so schnell, dass die Spieler manchmal im Eifer des Gefechts den Faden verlieren können).

Die Jetons werden dazu verwendet, die Punkte zu erfassen. Die *Kleinen* sind schwarz mit einem orangefarbenen Strich und die *Langen* sind orange mit einem schwarzen Strich. **In der Luxus-Version sind diese aus Holz und in zwei unterschiedlichen Größen - unmöglich diese zu verwechseln.** Wenn ein Spieler Punkte erzielt, dann nimmt er die dementsprechenden Spielsteine und legt diese vor sich hin.

Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels besteht darin, als Erster 7 *Lange* Jetons zu erhalten.

Vorbereitungen

Bei zwei Spielern, sitzen diese sich gegenüber.

Bei vier Spielern, werden zwei Mannschaften von je zwei Spielern geformt. Sie setzen sich so hin, dass jeder Spieler seinem Partner gegenüber sitzt, mit 1 Gegner an jeder Seite. Die *Kleinen* und *Langen* Jetons werden auf zwei Stapeln auf einer Seite des Spielfelds hingelegt.

Sollten Sie die *Luxus-Version* besitzen, dann trennen Sie die Spezialkarten und die Bonuskarten ⁽²⁾ von den restlichen Karten). Beziehen Sie sich auf die **speziellen Spielregeln**, um diese Karten zu nutzen.

Mischen Sie die Karten und verteilen Sie offen eine Karte an jeden Spieler. Der Spieler, der die höchste Karte hat, wird der *Geber* und beginnt die Partie. Im Falle eines Gleichstands wird erneut eine (oder mehrere) Karte(n) an alle Spieler verteilt, um die Spieler aufzuteilen. Jener legt den Spielstein *Geber* vor sich hin.

Spielverlauf

Der *Geber* lässt seinen linken Nachbarn das Kartenspiel abheben. Dann teilt er, beginnend mit diesem Nachbarn, im Uhrzeigersinn je 3 Karten (eine nach der anderen) an seine Mitspieler aus. Jeder Spieler nimmt seine Karten auf, ohne diese den anderen zu zeigen.

Da das Blatt nur 3 Karten enthält, müssen pro Spielrunde nur je 3 Züge gespielt werden. Wenn die gleiche Mannschaft die ersten beiden Spielzüge gewinnt, dann muss der dritte nicht mehr ausgespielt werden, da der Wert der Karten nicht mehr erfasst werden kann.

In jeder Spielrunde legt der *Geber* eine Karte in die Mitte des Tisches - das Spielfeld - und beginnend mit dem Spieler zu seiner Linken, ziehen die anderen Spieler reihum bis zum letzten Spieler nach (beachten Sie, dass ein Spieler nie dazu verpflichtet ist, die vorherige Karte zu überbieten).

Der Spieler, der die Karte mit dem höchsten Wert gelegt hat, gewinnt den Spielzug. Er nimmt die Karten auf, die sich auf dem Spielfeld befinden, und legt diese verdeckt vor sich hin. Er ist nun der *Geber* für die nächste Spielrunde. Sollte die höchste Karte von jeder Mannschaft den jeweils gleichen Wert haben (zum Beispiel 2 Sechsen), dann wird der Spielzug als unentschieden gewertet.

Sollte der erste Spielzug unentschieden ausgehen, dann bleiben die Karten auf dem Spielfeld liegen und die Spieler beginnen mit dem zweiten Spielzug - hier darf nun jener Spieler die erste Karte legen, der als erster eine der beiden höchsten Karten mit gleichem Wert gelegt hatte.

Sollte der zweite Spielzug auch unentschieden ausgehen, so werden auch diese Karten auf dem Spielfeld liegen gelassen und die Spieler fahren, wie eben erklärt mit dem dritten und somit wichtigsten Spielzug fort.

Wenn der dritte Spielzug nun auch unentschieden ausgeht (das kommt sehr selten vor, kann jedoch passieren), so gilt die Spielrunde als 'faul'. Sie wird abgebrochen und eine neue Spielrunde beginnt.

Der erste Spielzug ist sehr wichtig, da er im Falle von einem Unentschieden in den beiden folgenden Zügen vorrangig und entscheidend ist. Sollte die erste Mannschaft den ersten Spielzug gewinnen, dann muss die zweite Mannschaft unbedingt den zweiten gewinnen. Wenn sie dies nicht schaffen sollte, oder der Spielzug unentschieden ausgeht, so ist die Spielrunde verloren und die nicht ausgespielten Karten werden auf den Kartenstock zurückgelegt.

Das TRUT

Während einer Spielrunde kann ein Spieler zu jedem Zeitpunkt, so lange die letzte Karte noch nicht gespielt ist, entscheiden zu *Truten*, indem er mit der Faust auf den Tisch schlägt und dabei « *TRUT!* » sagt.

Der Spieler, der *Trutet*, zeigt damit an, dass er denkt, den Spielzug zu gewinnen. Die Spieler der gegnerischen Mannschaft müssen dann entscheiden, wie sie weiter vorgehen. Hierbei haben sie zwei Möglichkeiten :

- entweder sie gehen davon aus, dass der Spieler blufft oder meinen, eine bessere Karte als er zu haben und nehmen die Herausforderung an, indem sie « *Spiel!* » oder « *Komm!* » sagen. Die Spielrunde geht dann ganz normal weiter.
- oder sie meinen, keine höheren Karten auf der Hand zu haben und geben auf, indem sie « *ich gehe schlafen!* » sagen. Die verbleibenden Karten werden dann auf den Kartenstock gelegt, ohne aufgedeckt zu werden.

Im Allgemeinen bevorzugen die Fans des *TRUT* Spiels den Schlag auf den Tisch anstelle der wörtlichen Ansage, da die Dramatik so noch höher ist. Die Partien, bei denen die Spieler kein Wort miteinander wechseln, sind übrigens die besten... Nur vielsagende Blicke werden gewechselt. Ein bisschen so wie *Clint Eastwood*, *Lee Van Cleef* und *Eli Wallach* in der letzten Szene von *Zwei glorreiche Halunken*. Wissen Sie, was ich meine? Ganz sicher wissen Sie das ... :-)

Berechnung der Punkte

Sollte keine der beiden Mannschaften *Getrutet* haben, so erhält die Mannschaft, die die Spielrunde gewonnen hat, 1 *Kleinen* Jeton.

Sollte eines der beiden Teams *geTRUTet* haben und das andere 'schlafen gegangen' ist, so gewinnt das Team, welches *geTRUTet* hat den Spielzug und erhält 1 *Kleinen*

Stein (ohne zu spielen).

Sollte eine der beiden Mannschaften Getrutet und die Spielrunde gewonnen haben, so erhält sie einen *Langen* Jeton. Das besiegte Team verliert seine Kleinen Steine (sollte es welche besitzen).

Sollte eine der beiden Mannschaften Getrutet und die Spielrunde verloren haben, so erhält die gegnerische Mannschaft einen *Langen* Jeton. Das besiegte Team verliert seine Kleinen Steine (sollte es welche besitzen).

Es müssen 7 *Lange* Jetons gesammelt werden, um die Partie zu gewinnen. 3 *Kleine* Jetons ergeben dabei einen *Langen*. Wenn eine Mannschaft allerdings einen *Langen* Jeton gewinnt (durch einen Sieg oder durch Zusammenrechnung von drei *Kleinen*), so werden alle *Kleinen* Jetons abgeworfen (einschließlich jener der gegnerischen Mannschaft, sollte diese welche haben).

Der Fortial (die Macht haben)

Der *Fortial* ist ein ganz besonderer Fall.

Sobald eine Mannschaft 6 *Lange* und 2 *Kleine* Jetons besitzt, fehlt nur noch ein *Kleiner* Jeton für den Sieg. Man sagt dann sie besitze die Macht. In diesem Fall darf die gegnerische Mannschaft ihre Karten nach der Austeilung nicht anschauen, sondern muss warten, bis der Spieler der 'mächtigen' Mannschaft *Trutet* oder nicht. Sollte dieser nicht *Truten*, so kann sein Partner seine Karten anschauen und ebenfalls entscheiden, ob er *Trutet*, oder nicht. Wenn keiner der beiden Spieler *Trutet*, wird der gegnerischen Mannschaft 1 *Kleiner* Jeton gewährt, ohne dass die Spielrunde gespielt wurde. Sollte einer der beiden Spieler *Truten*, so muss die gegnerische Mannschaft spielen, da ansonsten automatisch eine Niederlage verschrieben wird.

Die Spielrunde läuft ganz normal ab. Wenn die 'mächtige' Mannschaft nicht *Getrutet* hat, beginnt eine neue Runde - bis ihr die Macht entzogen wird (wenn die zwei

Kleinen Jetons verloren wurden oder wenn die Partie gewonnen wurde).

Sollten beide Mannschaften die 'Macht' besitzen, wird die Spielrunde ganz normal gespielt und die Mannschaft, die den Spielzug gewinnt, gewinnt damit die Partie.

Spielende

Die Partie ist beendet, sobald eine der beiden Mannschaften 7 *Lange* Jetons besitzt.

Die Gâtinaiser Variante

Das Ziel: Das Ziel ist es, als Erster 5 *Lange* Jetons zu erhalten (anstelle von 7).

Das automatische TRUT: Sobald eine Mannschaft 2 *Kleine* Jetons besitzt, muss die gegnerische Mannschaft zwangsläufig einen *TRUT* ansagen - selbst wenn sie schlechte Karten auf der Hand hat. Dies nennt man einen automatischen *TRUT* oder einen erzwungenen *TRUT*. Die Mannschaft, die 2 *Kleine* Jetons besitzt kann dann entweder die *TRUT*-Spielrunde akzeptieren oder aber ablehnen. In letzterem Fall erzielt die gegnerische Mannschaft einen *Kleinen* Jeton.

Das Lied: In dem Fall, in dem beide Mannschaften jeweils 2 *Kleine* Jetons besitzen, nennt man dies ein Lied! Es ermöglicht, zusätzliche Karten zu ziehen. Dabei fragt der *Geber* den ersten Spieler zu seiner Linken « *Singst Du?* ». Dieser kann mit nein antworten, wenn er der Meinung ist, ausreichend gute Karten zu haben, um die Spielrunde zu gewinnen. Im gegenteiligen Fall kann er sagen « *Ich singe!* ». Wenn alle anderen Spieler einverstanden sind, mit ihm zusammen zu 'Singen', fragt der *Geber* den ersten Spieler « *Wieviele Karten?* ». Dieser kann 1, 2 oder 3 Karten anfordern und der *Geber* gibt jedem Spieler reihum die angeforderte Anzahl an Karten. Es ist möglich, mehrmals zu 'Singen', sollte der erste Spieler nicht zufrieden und die anderen Spieler damit einverstanden sein.

Sobald der erste Spieler « *nicht mehr singt* », behält jeder Spieler nur die 3 Karten

seiner Wahl und legt die anderen verdeckt auf den Kartenstock.

Die Spielrunde wurde also mit dem automatischen *TRUT* gespielt.

Die Luxus Version

Die Luxus-Ausgabe konnte dank einer **Fundraising-Kampagne** auf der Plattform Kickstarter im September 2017 realisiert werden. Durch die unglaubliche Unterstützung sehr vieler Menschen konnte diese Ausgabe nicht nur in höchster Qualität sondern auch mit **13 zusätzlichen Spezialkarten** herausgegeben werden, die über bislang unveröffentlichte besondere Fähigkeiten verfügen (ebenso 5 Bonuskarten, die einzig denjenigen Menschen gewidmet sind, die einen Beitrag auf Kickstarter geleistet haben).

Die folgenden Spielregeln wurden speziell für diese Ausgabe entwickelt und sind absolut unabhängig von der zuvor erklärten historischen Spielversion.

Vorbereitungen

Während der Vorbereitungs-Phase mischt der Geber die Spezialkarten (und die Bonuskarten, sollten Sie welche besitzen) und teilt jedem Spieler verdeckt 2 Karten aus. Die Spieler nehmen diese geheim zur Kenntnis und wählen eine der beiden Karten aus. Der Geber legt die ausgewählten Karten auf den Stapel zurück und die Spielrunde geht ganz normal weiter. Die verbleibenden Karten werden verdeckt beiseite gelegt und werden in dieser Spielrunde nicht mehr verwendet.

Die Spezialkarten (s. Bild auf Seite 57)

- A** Die **Eule**: Das Team, welches die Eule fängt, gewinnt auf der Stelle einen Kleinen Stein.

- B** Der **Wolf** : Der Wolf ist die Karte mit dem höchsten Wert.
- C** Das **Wildschwein** : Der Spieler, welcher das Wildschwein ausspielt, entscheidet den Spielzug automatisch für unentschieden.
- D** Der **Natter** : Das Team, welches die Natter fängt, gewinnt auf der Stelle einen Langen und im Falle eines TRUT einen Kleinen Stein.
- E** Der **Falke** : Der Spieler, welcher den Falken besitzt, muss diesen zu Beginn der Spielrunde allen offen zeigen. Er kann nun im Geheimen die Karten seines Partners einsehen. Anschließend wird die Karte wie alle andern ausgespielt.
- F** Der **Hase** : Der Spieler, welcher den Hasen ausspielt, zieht die erste Karte des Stapels und fügt deren Wert der Karte des Hasen hinzu.
- G** Die **Elster** : Der Spieler, welcher diese Karte ausspielt, kann dem gegnerischen Team einen Kleinen Stein stehlen. Sollte dieses keinen Kleinen Stein besitzen, nimmt der Dieb sich einen Langen. Er legt den so stibitzten Stein zu denen seines eigenen Teams. Der Spielzug muss nicht gewonnen werden, damit diese Fähigkeit ausgespielt werden kann.
- H** Das **Wiesel** : Der Spieler, welcher diese Karte ausspielt, visiert einen Gegner und wirft den Würfel. Dem Gegner widerfährt anschließend das Malheur, welches dem Resultat auf dem Würfel entspricht.
- 1 - Der Spieler tauscht eine Karte seiner Hand mit einer (zufälligen) Karte seines Gegners aus.
 - 2 - Dem Gegner werden 2 Punkte vom Wert seiner Karte abgezogen.
 - 3 - Der Gegner ersetzt seine restlichen Karten durch neue Karten vom Stapel aus.
 - 4 - Der Spieler entscheidet sich blind für die nächste Karte, die sein Gegner ausspielen wird (wenn dieser keine Karten mehr besitzt, geschieht nichts).

5 - Der Gegner Trutet automatisch (sollte er bereits getrutet haben, so geht er schlafen und der Spieler gewinnt einen Kleinen Stein).

6 - Der Gegner gibt dem Spieler all seine Kleinen Steine.

I Der **Rabe** : In Anwesenheit eines Fuchses verliert der Rabe seine Fähigkeit (s. die Fabel von La Fontaine 'Der Rabe und der Fuchs'). Sollte der Rabe also zusammen mit einer Fuchs-Karte auf dem Spielfeld liegen, dann muss der Spieler, der diese ausgespielt hat, einmal würfeln und den erhaltenen Wert von dem Wert der Karte abziehen. Beispiel: Sie spielen den Raben und Ihr Gegner einen Fuchs aus. Sie müssen würfeln und erhalten eine 3. Nun werden 3 Punkte von Ihrer Rabe-Karte abgezogen und sie wird in diesem Spielzug nur noch mit 5 Punkten gewertet.

J Der **Dachs** : Der Spieler, welcher den Dachs ausspielt, muss sofort würfeln und zieht den erhaltenen Wert von dem einer Figuren-Karte auf dem Spielfeld ab. Sollte sich dort keine Figuren-Karte befinden, so wird der Dachs wie eine ganz normale Karte ausgespielt. Sollte jedoch nach dem Dachs eine Figuren-Karte ausgespielt werden, wird direkt danach die soeben genannte Regel angewandt.

K Der **Häher** : Der Spieler, welcher diese Karte ausspielt, muss sofort würfeln. Der erwürfelte Wert zeigt die Anzahl der Kleinen Steine an, die beiseite gelegt werden müssen. Sollte der Häher in einem weiteren Spielzug erneut ausgespielt werden, so erhält der Spieler alle Kleinen Steine, die zuvor beiseite gelegt wurden. Wenn der Häher vor Ende des Spiels nicht erneut ausgespielt wird, so gelten die Kleinen Steine als verloren.

L Die **Biberratte** : Der Spieler, welcher diese Karte ausspielt, muss sofort würfeln. Wenn er eine gerade Zahl würfelt, ersetzt er die Biberratte durch die erste Karte des Stapels. Sollte die Zahl ungerade sein, zieht er zwei Karten vom Stapel und wählt eine davon aus, die die Biberratte ersetzt.

- M** Der **Igel** : Wenn ein Spieler die Igel-Karte ausspielt, dann wird diese nicht aufgenommen sondern zu den Spielsteinen seines Teams gelegt. Die zuvor von diesem Team gewonnenen Kleinen Steine (falls es welche gibt) müssen auf die Igel-Karte gelegt werden und können nicht mehr verloren werden. Dies gilt natürlich auch für zukünftig gewonnene Kleine Steine, bis zu dem Moment, in dem 3 Kleine zu einem Langen Stein werden. Danach wird die Igel-Karte wieder unter den Stapel gemischt.
- N** Das **Rotkehlchen** : Das Team, welches das Rotkehlchen fängt, verdoppelt seinen Gewinn... Oder erhöht seine Verluste. Sollte es den Spielzug gewinnen, erhält es 2 Kleine Steine anstelle von einem (oder zwei Lange anstelle von einem, sollte getrutet werden). Im Falle dessen, dass das Team den Spielzug verliert, verliert es die Kleinen Steine + 1 Langen (wenn welche vorhanden sind).
- O** Der **Adler** : Sobald des Schatten des Adlers auf dem Spielfeld erscheint, bringen sich alle Tiere in Sicherheit. Wenn also die Adler-Karte ausgespielt wird, verringert sich der Wert aller in dem Spielzug gespielten Karten auf 0. Dies gilt sowohl für Karten die vor als auch nach dem Adler ausgespielt werden.
- P** Die **Fledermaus** : Der Spieler, welcher diese Karte ausspielt, kann irgendeiner Karte auf dem Spielfeld einen Punkt hinzufügen oder abziehen.
- Q** Das **Hirngespinst** : Das Team, welches das Hirngespinst fängt, gewinnt automatische einen Langen Stein - ob der Spielzug gewonnen ist oder nicht.
- R** **Trhulhu** : Trhulhu verbreitet Angst und Schrecken. Wenn ein Spieler diese Karte ausspielt, verlieren alle Karten des gegnerischen Teams 3 Punkte von ihrem angezeigten Wert.

Die Spielregel von Michao

Wenn sich ein **WOLF**, ein **FUCHS** und das **WIESEL** auf dem Spielfeld befinden... Der Spieler, der zuerst « La jument de Michao » singt, gewinnt einen Langen Stein für sein Team. Hierbei handelt es sich um eine Anspielung auf die bretonische Version des traditionellen Liedes, welches in Frankreich von der Gruppe Tri Yann gesungen wurde... Dies funktioniert allerdings auch mit dem **WOLF**, dem **FUCHS** und dem **HASEN** für die Okzitanische und die Burgunder Version. Ich weiß, diese Regel ist etwas albern... aber ich find's lustig. :-)

Variante für 3 Spieler

Diese Variante läuft genauso wie das Spiel mit 2 Spielern ab. Allerdings sind gewisse Präzisionen angebracht.

Es kann passieren, dass 3 Spieler jeweils einen Spielzug tätigen - in diesem Fall gewinnt derjenige, der den ersten Spielzug getätigt hat (wie bei den normalen Spieleregeln). Gleiches gilt auch für einen unentschiedenen Spielzug.

Was passiert, wenn ein Spieler Trutet?

- Wenn beide Gegner schlafen gehen, gewinnt der Spieler, welcher getrutet hat, 2 Kleine Steine.
- Wenn 1 der 2 Gegner schlafen geht, gewinnt der Spieler 1 Kleinen Stein und die Spielrunde wird zwischen ihm und dem verbleibenden Gegner entschieden (wenn der Spieler bereits 2 Kleine Steine besitzt, werden diese sofort in einen Langen umgewandelt). Derjenige der beiden, der die Spielrunde gewinnt, gewinnt einen Langen Stein und der andere verliert seine Kleinen Steine (falls er welche besitzt).
- Wenn die 2 Gegner die Herausforderung annehmen, gewinnt der Sieger der Spielrunde 2 Lange Steine und die anderen Spieler verlieren ihre Kleinen Steine

DE 46 • Spielregeln

(falls sie welche besitzen). Sie merken, dass der Einsatz bei dieser Variante höher ist, als bei jenen mit 2 oder 4 Spielern.

Variante für 6 Spieler

Eine Partie mit 6 Spielern läuft wie eine Partie mit 4 Spielern ab, die Teams bestehen hierbei dann aus 3 anstelle von 2 Spielern. Ganz einfach.

Wir haben allerdings festgestellt, dass die Spielerinnen häufiger unentschieden ausgehen, als bei 2 oder 4 Spielern, was über kurz oder lang frustrierend sein kann. Im Falle einer unentschiedenen Spielrunde können die Punkte der 3 Karten jedes Teams zusammengezählt werden, um den Gewinner zu ermitteln. Diese Variante funktioniert sehr gut, selbst wenn sich dadurch das Spielerlebnis von dem ursprünglichen Konzept des Spiels *TRUT* entfernt.

TRUT is een kaartspel «naar de overlevering», volgens de onbekende oorsprong waarvan men voor het eerst in de 17e eeuw heeft horen spreken, in het westen van Frankrijk. Zou voortkomen van het **Aluette**-spelletje. Tegenwoordig wordt het nog steeds gespeeld door enkele diehards in **Les Deux-Sèvres, Maine-et-Loire** en de **Sarthe**, maar ook in een aantal landen met Spaanse culturen. Dit nochtans dynamisch spel valt langzaam in de vergetelheid door een gebrek aan spelers. Door deze gepersonaliseerde editie, hoopt Robin Red Games het spel in oude glorie te herstellen en het opnieuw populair te maken.

De regels die hieronder worden uiteengezet zijn de meest gebruikte. Echter, de varianten **A la Gâtinaise** worden in bijlage beschreven.

Materiaal

TRUT bevat 32 kaarten, 14 «Lange» jetons (oranje), 12 «Kleine» jetons (zwart en een pion «Gever».

TRUT DE LUXE BEVAT 32 kaarten⁽¹⁾, 13 speciale kaarten⁽¹⁾ (+5 bonuskaarten⁽²⁾), 24 houten fiches, 1 fluwelen zak, 4 spelhulpen, eerdere regels, extra regels, 2 nieuwe regels voor 3 of 6 spelers, 1 houten « Gever » en bonussen ⁽¹⁾superieure kwaliteit), ⁽²⁾ voor de bijdragers op Kickstarter).

De Gever gebruiken is optioneel, deze dient enkel om uit te maken wie het spel mag beginnen (het spel gaat zo snel, dat de spelers soms in het heetst van de strijd de draad kwijt zijn).

De jetons worden gebruikt om de punten bij te houden. De *Kleine* zijn zwart met een streepje oranje en de *Lange* zijn oranje met een streepje zwart. In de **DE LUXE-versie** hebt, zijn ze van hout en zijn het twee verschillende formaten, die onmogelijk verward kunnen worden. Als een speler punten scoort, neemt hij de overeenkomstige pions en legt ze voor zich.

Doel van het spel

Het doel is om als eerste 7 *Lange* jetons te bekommen.

Vorbereiding

Spelen er twee spelers, dan plaatsen ze zich tegenover mekaar.

Vier spelers vormen 2 teams van twee spelers. Ze plaatsen zich zo, dat ze recht tegenover hun partner zitten, met een tegenstander aan elke kant.

De *Kleine* en de *Lange* worden in twee hoopjes geplaatst aan één kant van het speelveld.

Als u de **DE LUXE-versie** hebt, scheidt u de speciale kaarten en bonuskaarten (2) van de rest van de kaarten af. Raadpleeg de **speciale regels** om ze te gebruiken.

Schud de kaarten en verdeel 1 kaart, met zichtbare kant aan elke speler. De speler met de hoogste kaart wordt *Gever* en het spel kan beginnen. In geval van gelijkspel verdeelt men één (of meerdere) andere kaart(en) om de spelers te onderscheiden. Hij plaatst de pion *Gever* voor zich.

Verloop

De *Gever* vraagt de speler links om de kaarten te couperen. Vervolgens, door met deze laatste te beginnen, verdeelt hij 3 kaarten aan elke speler (een voor een), in de richting van de klok mee. Elke speler bekijkt zijn kaarten zonder ze aan de anderen te tonen.

Omdat de Geef maar 3 kaarten telt, zijn er slechts 3 Folds per spel. Als eenzelfde team de eerste twee Folds wint, is de laatste spelen niet nodig want de waarde van de kaarten werd niet bijgehouden.

Bij elk spel legt de *Gever* een kaart in het midden van de tafel in het Speelveld, de speler links ervan doet hetzelfde, en zo verder tot de laatste speler (merk op dat een speler nooit verplicht is om hoger te bieden op de waarde van de vorige kaart)

De speler die de kaart met de hoogste waarde legt, wint de Fold. Hij pakt de kaarten weg uit het Speelveld en houdt ze bij, voorkant omgedraaid. Hij wordt nu *Gever* voor het volgende spel. Wanneer de hoogste kaart gespeeld door elk team dezelfde waarde hebben (bijvoorbeeld 2 x zes), dan zegt men dat de Fold, Patté is (m.a.w. gelijkspel).

Als de eerste Fold Patté is, dan blijven de kaarten in het Speelveld en spelen de spelers de tweede, te beginnen bij de speler die als eerste een van de twee hoogste kaarten met dezelfde waarde legde.

Als de tweede Fold ook Patté is, blijven de kaarten in het Speelveld en de spelers spelen de derde die belangrijk wordt om het spel te winnen.

Is de derde Fold nog eens Patté (uitzonderlijk, maar het kan), dan is het spel Rot. Het spel wordt geannuleerd en men begint een nieuw spel.

De eerste Fold is heel belangrijk want prioritair voor de volgende twee Folds in geval van gelijkspel. Als het eerste team de eerste Fold wint, dan moet het tweede team zeker het tweede winnen. Lukt het niet of is ze Patté, dan is het spel verloren en de niet-gespeelde kaarten gaan terug naar de Stapel.

TRUT

Op elk ogenblik tijdens het spel, zolang de laatste kaart nog niet is gespeeld kan een speler kiezen om te *Truten* door met de vuist op tafel te tikken of door "TRUT" te zeggen.

De speler die *TRUT* meldt zo dat hij denkt het spel te winnen. De spelers van het andere team moeten dan, om beurten, beslissen over het vervolg van de gebeurtenissen. Ze hebben twee mogelijkheden:

- Ofwel denken ze dat de speler bluft of denken ze dat ze een beter spel hebben en gaan ze de uitdaging aan door "*Speel!*" of "*Kom!*" te roepen. Het volgende spel gaat dan normaal verder.

- Ofwel denken ze dat hun spel onvoldoende is en geven ze op door "*Ik leg me!*". De overblijvende kaarten worden terug op de stapel gelegd zonder ze bekend te maken.

Algemeen, verkiezen de *TRUT* aficionados de slag op tafel bij de verbale bekendmaking want de dramatische intensiteit verhoogt een niveau. Bovendien, de beste partijen zijn deze waarin de spelers geen woord zeggen... De bliken zeggen gewoon genoeg. Zo'n beetje als Clint Eastwood, Lee Van Cleef en Eli Wallach in de laatste scène van *The Good, the Bad and the Ugly*. Begrijp je? Natuurlijk wel ;-)

Puntenberekening

Als geen van beide teams *Getrut* heeft, wint het team dat het spel won 1 *Kleine*.

Als een van de twee teams *Trut* heeft en de ander opgeeft, wint het team dat de *Ronde* heeft gewonnen en krijgt het 1 *Kleintje* (zonder te spelen).

Als een van de twee teams *Getrut* heeft en ze wint het spel, wint ze 1 *Lange*. Het verslagen team verliest haar *Kleintjes* (als ze die heeft).

Als een van de twee teams *Getrut* heeft en ze verloor het spel, winnen de tegenspelers 1 *Lange*. Het verslagen team verliest haar *Kleintjes* (als ze die heeft).

Er moeten 7 *Lange* verzameld worden om de partij te winnen. 3 *Kleine* maken 1 *Lange*.

Echter, als een team een *Lange* wint (door overwinning of totalisering), worden alle *Kleine* verwijderd (ook deze van de tegenpartij, als ze er bezitten).

Fortial

Fortial is een speciaal geval.

Heeft een team 6 *Lange* en 2 *Kleine*, dan hebben ze nog 1 *Kleine* tekort om de partij te winnen. Dan zegt men dat ze *Fortial* zijn. In dit geval mag de tegenpartij haar spel

niet bekijken na de uitdeling, ze moet wachten tot de speler bij *Fortial*, *TRUT* of niet. *TRUT* hij niet, dan mag zijn partner zijn spel bekijken en op zijn beurt beslissen om te *Trutten* of niet. *TRUT* er geen van beide, wordt 1 *Kleine* toegekend aan de tegenpartij zonder het spel te spelen. Als een van de twee *TRUT*, dan is de tegenpartij verplicht om te Spelen, anders verliezen ze automatisch.

Het spel wordt normaal gespeeld. Wanneer het *Fortial* team niet *Getrut* heeft, begint een nieuw spel tot het einde van de *Fortial* (als de 2 *Kleine* worden verloren of als de partij wordt gewonnen).

Zijn beide teams *Fortial*, dan wordt het spel normaal gespeeld en het team dat het spel wint, wint de partij.

Einde van de partij

De partij eindigt als een van de teams 7 *Lange* heeft verzameld.

De Gâtinaise variant

Doel: doel is om als eerste 5 *Lange* te verzamelen (in plaats van 7).

De TRUT d'Office: bezit een team 2 *Kleine*, dan moet de tegenpartij verplicht een *TRUT* aankondigen als ze een slecht spel hebben. Dit is een *TRUT* d'Office of een *TRUT* Forcé. Het team met 2 *Kleine* kan dan aanvaarden om *TRUT* te spelen of weigeren. In dit geval, scoort de tegenpartij 1 *Kleine*.

Het Lied: heeft elk team 2 *Kleine* dan zijn ze, Het Lied! Dit maakt het mogelijk om extra kaarten te bekomen. In dat geval vraagt de *Gever* aan de eerste speler aan zijn linkerzijde "*Zing je?*". Deze mag neen antwoorden als hij denkt dat zijn spel goed genoeg is om het spel te winnen. In het ander geval zegt hij, "*Ik zing!*". Zijn alle andere spelers akkoord om met hem mee te Zingen, dan vraagt de *Gever* aan de eerste speler "*Hoe-veel kaarten?*" Hij kan 1, 2 of 3 kaarten vragen, daarna verdeelt de *Gever* een voor een

het aantal gevraagde kaarten aan elke speler. Het is mogelijk om meerdere keren te Zingen, indien de eerste speler niet tevreden is en als de andere spelers ermee instemmen.

Als de eerste speler "*niet meer zingt*", dan behoudt elke speler enkel de 3 kaarten van zijn keuze en legt de andere terug op de Stapel zonder ze bekend te maken.

Dan is het spel *TRUT d'Office* gespeeld.

.....

De LUXE versie

De editie van de **DE LUXE-versie** kwam tot stand door een **crowdfunding-campagne** op het *Kickstarter-platform* in september 2017. Dankzij de ongelooflijke ondersteuning van de vele bijdragers, heeft deze editie niet alleen geprofiteerd van hoogwaardige materialen, maar is deze ook verrijkt met **13 speciale kaarten** met nieuwe speciale vaardigheden (evenals *5 bonuskaarten*, exclusief gereserveerd voor bijdragers).

De volgende regels zijn specifiek voor deze editie gemaakt en zijn volledig onafhankelijk van de eerder toegelichte eerdere versie.

Vorbereidingen

Tijdens de voorbereidingsfase schudt de *Gever* de speciale kaarten (en de bonuskaarten als u die heeft) en verdeelt 2 kaarten met de afbeelding naar beneden aan elke speler. De spelers bekijken ze heimelijk en kiezen een van de twee kaarten. De *Gever* voegt de geselecteerde kaarten toe aan de *Stapel* en het spel gaat normaal door. De resterende kaarten worden opzij gelegd zonder te worden onthuld. Ze worden niet gebruikt tijdens dit spel.

Speciale kaarten (zie afbeelding *pagina 57*)

- A** De **Uil** : Het team dat de *uil* vangt, wint onmiddellijk een *Kleintje*.
- B** De **Wolf** : De *Wolf* is de kaart met de hoogste waarde.
- C** Het **Wilde Zwijn** : De speler die de *Wilde Zwijn* slag klopt, haalt automatisch de slag.
- D** De **Slang** : Het team dat de *Slang* vangt krijgt onmiddellijk een *Lang* fiche + een *Kleintje* in het geval van een *trut*.
- E** De **Valk** : De speler die de *Valk* bezit, laat hem aan iedereen aan het begin van de *Ronde* zien. Hij kan dan in het geheim naar de kaarten van zijn partner kijken (het omgekeerde geldt niet). Vervolgens wordt de kaart gespeeld zoals de anderen.
- F** De **Haas** : De speler die de *Haas* speelt trekt de eerste kaart van de *Stapel* en voegt de waarde toe aan die van de *Haas*.
- G** De **Ekster** : De speler die deze kaart speelt, kan een *Kleintje* stelen van de tegenstander. Als die geen *Kleintje* heeft, steelt de speler een *Lange*. Hij legt het verkregen fiche bij die van die van zijn team. Het is niet nodig om een slag te halen of een *Ronde* te winnen om dit te kunnen doen.
- H** De **Wezel** : De speler die deze kaart speelt, kiest een tegenstander en gooit de dobbelsteen. De tegenstander ondergaat het lot dat overeenkomt met het resultaat van de dobbelsteen.
- 1 - De speler verwisselt een kaart uit zijn hand met een (willekeurige) kaart van zijn tegenstander.
 - 2 - De tegenstander verliest 2 punten van de waarde van zijn kaart.
 - 3 - De tegenstander vervangt zijn resterende kaarten door kaarten, die uit de *Stapel* getrokken worden.
 - 4 - De speler bepaalt blindelings de volgende kaart die zijn tegenstander moet spe-

len (als hij geen kaart meer heeft, gebeurt er niets).

5 - De tegenstander maakt automatische *Trut* (als hij al *Trut* heeft, geeft hij op en wint de speler 1 *Kleintje*).

6 - De tegenstander geeft zijn *Kleintjes* aan de speler.

I De **Raaf** : Als er een *Vos* is, verliest de *raaf* zijn middelen (zie de fabel van *La Fontaine, Le Corbeau et le Renard*). Als de *Raaf*-kaart op tafel ligt met een *Vos*-kaart. De speler die deze heeft gespeeld gooit een dobbelsteen en trekt de verkregen waarde af van die van de kaart. *Voorbeeld: u speelt de Raaf en uw tegenstander speelt een Vos. U gooit met de dobbelsteen een 3. Uw Raaf-kaart wordt met 3 punten verlaagd en heeft slechts een waarde van 5 punten voor deze slag.*

J De **Das** : De speler die de *Das* speelt, gooit onmiddellijk de dobbelsteen en trekt de verkregen waarde af van die van een figuurkaart op de tafel. Als er geen figuurkaart in het spel is, wordt de kaart als een normale kaart gespeeld. Als een figuurkaart na de *Das* wordt gespeeld, wordt het effect onmiddellijk toegepast.

K De **Gaai** : De speler die deze kaart speelt, gooit onmiddellijk de dobbelsteen. Het verkregen resultaat bepaalt het aantal *Kleintjes*, dat opzij wordt gelegd. Als de *Gaai* in de volgende *ronde* opnieuw wordt gespeeld, legt de speler die de *Gaai* kreeg opnieuw alle *Kleintjes* die eerder zijn opzij zijn gelegd terug. Als de *Gaai* niet meer wordt gespeeld vóór het einde van het spel, zijn de *Kleintjes* verloren.

L De **Beverrat** : De speler die deze kaart speelt, gooit onmiddellijk de dobbelsteen. Als hij Even gooit, vervangt hij de *Beverrat* door de eerste kaart van de *Stapel*. Als het oneven is, trekt hij twee kaarten uit de *Stapel* en kiest degene die de *Beverrat* gaat vervangen.

M De **Egel** : Wanneer een speler de *Egel*-kaart speelt, wordt deze niet opgepakt maar weggelegd, bij de fiches van het team van de speler. De *Kleintjes* die eerder

door dit team zijn gewonnen (indien van toepassing) worden op de kaart gelegd en kunnen niet langer verloren gaan. Hetzelfde geldt voor de toekomstige *Kleintjes* die tijdens het spel worden gewonnen, totdat 3 *kleintjes* een *Lange* worden. De kaart wordt vervolgens weer in de *Stapel* gestopt.

- N** De **Roodborstje** : Het team dat het *Roodborstje* krijgt verdubbelt zijn winst ... Of verhoogt zijn verliezen. Als ze de *Slag* haalt, wint het team één (of twee *Lange* in plaats van één, als die er is) maar als ze verliest, verliest ze haar *Kleintjes* + 1 *Lange* (als ze die heeft).
- O** De **Adelaar** : Wanneer de schaduw van de *adelaar* zich op het speelveld aftekent, zoeken alle dieren beschutting. Als de *Adelaar*-kaart wordt gespeeld, zijn de waarden van alle figuurkaarten in de slag 0. Dit geldt zowel voor kaarten die voor de *Adelaar* zijn gespeeld als voor de kaarten die daarna gespeeld worden.
- P** De **Vleermuis** : De speler die deze kaart speelt, mag 1 punt toevoegen of verwijderen van een andere kaart die al in de tafel ligt.
- Q** De **Chimaera** : Het team dat de *Chimaera* krijgt, wint onmiddellijk een *Lange*, ongeacht of de *Ronde* gewonnen of verloren wordt.
- R** **Trhulhu** : *Trhulhu* is eng. Wanneer een speler deze kaart speelt, verliezen alle kaarten van het andere team 3 punten van de weergegeven waarden.

Michao's regel

Als de **WOLF**, een **VOS** en de **WEZEL** op tafel liggen ... wint de speler die als eerste het liedje « *La jument de Michao* » zingt, 1 *Lange* voor zijn team. Dit is een knipoog naar de *Bretonse* versie van het traditionele lied, dat bekend is geworden in Frankrijk door de band *Tri Yann* ... Maar het werkt ook met de **WOLF**, een **VOS** en de **HAAS** voor de *Occitaanse* en *Bourgondische* versies. Ik weet dat de regel kinderachtig is... Maar het maakt me aan het lachen. :-)

Variant voor 3 spelers

Deze variatie is precies hetzelfde als een spel voor 2 spelers. Bepaalde preciseringen zijn echter noodzakelijk.

Het kan gebeuren dat de 3 spelers elk 1 slag maken, in welk geval de speler, die de 1e slag heeft gemaakt die *De Ronde* wint (net als bij de normale regels). Hetzelfde geldt als een slag wordt geslagen.

Wanneer er een speler *Trut* maakt, wat gebeurt er dan?

- Als de 2 tegenstanders opgeven, wint de speler die *Trut* maakte 2 *Kleintjes*.
- Als 1 van de 2 tegenstanders opgeeft, wint de speler 1 *Kleintje* en wordt de *Ronde* tussen hem en de overgebleven tegenstander gespeeld (als de speler al 2 *Kleintjes* heeft, worden deze onmiddellijk omgezet naar 1 *Lange*). Degene van de twee die de *Ronde* wint, krijgt 1 *Lange* en de ander verliest zijn *Kleintjes* (indien aanwezig).
- Als de 2 tegenstanders de uitdaging accepteren, krijgt diegene van de 3 die de *Ronde* wint 2 *Lange* en de andere spelers verliezen hun *Kleintjes* (als die er zijn). -U zult merken dat de inzet hoger is dan bij 2 of 4 spelers.

Variant voor 6 spelers

Een spel met 6 spelers wordt hetzelfde gespeeld als een spel met 4 spelers, behalve dat elk team uit 3 spelers bestaat in plaats van uit 2 spelers. Het is zo simpel als dat.

We hebben echter gemerkt dat Geklopte *Slagen* vaker voorkomen dan bij 2 of 4 spelers, wat op de lange termijn frustrerend kan zijn. In het geval van Klop kunt u ervoor kiezen om de punten van de 3 kaarten van elk team te totaliseren om de winnaar te bepalen. Dit werkt erg goed, zelfs als daardoor de spelervaring aanzienlijk afwijkt van het oorspronkelijke concept van de *TRUT*.



A



B



C



D



E



F



G



H



I



J



K



L



M



N



O



P



Q



R

Remerciements

Nous remercions particulièrement les joueurs qui nous ont aidés durant le développement et l'optimisation des règles historique du jeu :
Louis Forestier, Daniel Boucher et Jean-Christophe Pineau.

Merci également :

- A *Nicolas Boucher* pour son aide précieuse lors de l'adaptation des règles pour 3 et 6 joueurs.
- Aux correcteurs : *Corinne Boucher, Ronan Bessemoulin, Bastien Berenguier, Jérémie Vuillard, Pascal Pellerin, Cellier, Mélodie...* Et plein d'autres.
- A l'équipe de CWOWD pour leurs soutiens, conseils et remarques avisés (*Degrimo, Jean-Michel, Val2partajoux, Gougou69, jfmagic16...* Et tous les autres).
- Aux blogueurs qui ont parlés du projet sur le web (*LudiKev sur Tric Trac, Thalwind, Les 1D Ludiques, Le Repaire Des Jeux, Ludovox...* J'en oublis sûrement.
- Et aux illustrateurs qui ont offerts leurs talents pour la création de 4 cartes exclusives (pour les contributeurs) : **Vincent Dutrait, The Mico, Lhuvik et Cl4renko.**

Et bien sûr, merci à tous les contributeurs sur Kicstarter :

KIEFFER Didier, FOURDRINOV Olivier, TURNER Matthew, Olfenw, CZACHOR Fabien, BEAURIN Frederic, PUYPALAT Nadia, VALETTE Patrick, DURIEZ Aurélien, CAUCHOIS Arnaud, VAZ Patrice, LECOMTE Xavier, DEHONGHER Valéry, DE GRIMOUARD Bruno, CORNOUAILLE Guillaume, MINISSEL James, VALLET Philippe, LECOUCOUR David, SOUFFLARD Mélodie, MICHON Christophe, BRANCATO Jean-patrice, ASSELIN DE WILLIENCOURT Domitien, SIMONNEAU Daniel, MICHEL Philippe, KETZ Laurent, RAVENEL Raynald, BISCARAT Jennifer, PICARD Sébastien, URIEN Morgan, LE GALL Eric, TAUPIN Xavier, MARCASTEL Alexandre, DAVID Alain, MERCIER Christophe, BOIS-SARD Timothée, BUTIN Philippe, Jakkapat Aswaponchote, LUDOTHÉQUE LA MARELLE LIMOUSINE, MOIS-REAU Lionel, VATEL Florent, DELIGNE Guillaume, GÈHRES Eric, DEMY Jean-françois, RÉAUX Mickael, PILLING Frédéric, STRICHER François, MILLE Sylvain, BARRAUD Lilian, JÉROME Thomas, POLESE Rudy, HERON Mathieu, HULEUX Thibault, DECOUDIER Quentin, DE MATOS LOPES Nicolas, MELIER Pierre, GALLAPONT Jean-rémy, FIMBEL Stephane, ACHACHE Amine, DURIEU Laurent, GUERIN Gerald, CAZAUX Jérôme, RABOUIN Geoffroy, DOUBLET Cedric, BUI Philippe, BLAISE Cyrille, TANG Carine, DELALE Christophe, SARRAZIN Stéphane, PINATTELLA Gautier, PRUVOT Nicolas, BELTRAME Béatrice, UBISOFT - NORMANDON Nicolas, ANDRYS Olivier, COULON Etienne, CARROLL Sean, CREMEL Loïc, HASLOUIN Franck, MIAUX Christophe, COURILLEAU Mathieu, GERMAIN Samuel, DARDENNE REVERT Joffrey, FREUCHET Mathieu, CROMBEZ Kevin, PELLERIN Pascal, DAY Valentin, DESQUEYROUX Renaud, BERNARDO OSSA PEREZ Bernardo, Yann Le Barze, DAVY Matthias, GIROUX Mathieu, LARRERE Philippe, BERGET Pascal, DELMAS Jean-marc, GRESSIER Ludovic, GAMET Flore, CATHALA Bruno, HUSS-VARNET Jeanette, LEBACQUE Ludovic, VIZCARRO Philippe, GUENERON Stéphane / claude, DENIS Adrien, DESCHAMP Thierry, NOCELLA Christopher, TIGHELLO Philippe, LEMOINE Jonathan, RENAULT Benoît, DIB Alain, BOURDON Thibault, DELALANDE Tony, MATTLER Pierre-loïc, POUSSIN Fabrice, MAROCCO Benoit, BARTHOLMÉ Philippe, GARCIA Daniel José pierre, RELLAT Michèle, PLASSON Charles, LE LAY Jordan, MICOUD Renaud, COURSET Jean-michel, L'HERIAU Fabien, YVINEC Antoine, DEGAND Pierre, Seb_Super, MEAUX Yannick, stephleprouf, DROUAUD Jules, LAGROY Geoffroy, AUMAIS Nicole, RAVACHE Antoine, SIMON Marie-christine, STEPHANONI Vincent, FIRINCIELLI Joackim, BRÉUT Kevin, PROST Simon, LESER Patrice, BLOT Alexandre, RADISSON Nicolas, LELONG Francois-xavier, ROCHAS Jean-françois, DEBONO Alice, POIROIT Romain, AUDUREAU Clémence, LABALLE Jean-marc, HOQUET Vincent, REVEL Jérôme, DUFÉUTRELLE Alexandre, FERNEX Nicolas, CADORET David, LAFITTE Vincent, CHEVILLION Marc-david, SERIES Tibo - abc jeux, DUBOIS Marie-océane, EDHI SURYADI Edhi, DELORME Etienne, ROBIN Wouters, MEYER Jerome, BLANCHET Dimitri, LINET Guillaume, DESÈTRES Michaël ou isabelle, JOSEPH Aurelie, DOS SANTOS Nelson, SCHÄFER Sandro, DESBOIS Loïc, ERICA PETTIT Erica, MICKAEL Delalande, NOSAL Olivier, PETITFRERE Cedric, POMMERAU Jeremy, CAHARD Andy, LESUR Ludovic, CELLIER Emmanuel, BÈSSE1 Ronan2, Borderline, Mardi Soir, DANIEL Bates, MAYSTADT Michael, KAKITA Ben, DELAPORTE Thomas, JONAS VANDEBROECK Jonas vandebroeck, PIERLOOT Jerome, MARY MARGARET CROCKER Mary, RANDALL Kurt, LOYER Rémi, DOLLER Radoslaw, ORMIERES Frédéric, CHARLES LEONARD Charles, PRIEST Amy, MATEO Cyrille, BONNEAU Xavier, VIGNERESSE Olivier, NAYTHAS Deryn, BOSSART Fabien, MATYSIAK Hervé, BENOIS Cedric, CHAZE Yannick, RADOMSKI Paul, ALLAN Jenkins, FRIDRICI Jean, ANDREW HARCOURT Andrew, MUTIS MESA Nicolas, CARDON Yann, BULTERS Bert, ARGOUD Philippe, FERT Romain, CHAUVEL Alexandre, CHIELLINI Sylvain, FOEX Damien, NOËL Olivier, FERRÉ Maxime,

LAVEYSSIERE Roy, PELLOQUIN Gael, DANTAN Mickael, THUNTAWAN Thun, GOMIERO Bruno, LE SAUX Frederic, PETRUCCI Sébastien, MERCIER Thierry, SAUVAGE Frédéric, COUSIN Anthony, NEHEMIE Mathieu, MICHEL Frederic, MOULIS Frédéric, BERGER Thomas, BRUN Camille, CRANLEY Loic, SAEZ Sylvain, CITHAREL Yannick, ESLAMI Paul, AULLOY Etienne, TRUCHE Julien, VAN DER LEE Martijn, DEHU Mikael, SCHOPP Mathieu, ARNOLD-HARRIS Jessica, GUEHENNEUX Yannick, GUYONNET Thomas, PASOTTI Morgan, LEYNAERT Benjamin, SEGRETAIN Christophe, RUFFIN Anaël, DELPUECH Michel, VAN STEENWINCKEL Thomas, AMIEL Frédéric, kokaz13, JUILLET Pierre, DE PERETTI Arnaud, WEISBECKER Lionel, LOURENCO Joao, MAZZA Jocelyn, MIRANDA Dany, BROISIN Geoffrey, LORTHIOS Alan, PAINSECO Laurent, GAIGNE Loïc, Typoche, HERLAND Thierry, TARDY Camille, EDOUARD Foraz, CHRISTIE Thomas, BOUCHARD Isabelle, BLENEAU Anne, MALASSIS Benjamin, ANDOUCHE Marc, FROMONT Vincent, Akamiaoou, CHAMONTIN Nicolas, RIDGE Dan, SHARPTON Keith, DUPOUE Philippe, DETREZ Gregory, GABRIEL Laurent, SANDERE Igor, FRUCHART Gérard, ARDOUIN Florian, BALDY Bruno, PAILLOTTET Pierre, HEDDADJ Patrick, GRIECO Christopher, FRANZ Thomas, AUSSANT Jordan, Mi My, MARCACCI Agnès, LEBIGRE Nicolas, FARRON Marc, JOLLY Hervé, LOZACH Fabien, GERVASI Simon, KUHNER Christophe, PHILIPPE Brunelle, COSTALUNGA Allan, DODINOT Marc, ALVIANI David, BREHON Marc, LAUNAY Mickael, TRUBERT Cedric, KERLOC'H Brendan, DESLANDES Willy, POIRIER Mikael, MARCILLY Baptiste, MILESI Nicolas, LOPES Olivier, MAYEUR Etienne, MERCIER Maxime, LEFORT Jean-noel, BELGY Romain, DEGIOVANNI Jean-baptiste, KACZMAREK Mathieu, DOORNBOOS Christopher, JUNJI TSUKAMOTO Junji, WESTPHAL David, AMBROSI Xavier, MARTIN-TEYSSIER Grégory, LOMBARD Julien, COURTY Romain, DIDIEUX Eric, Pantel, DIDYK Tom, NGUYEN Alexandre, DOWELL James, KERVAZO Julien, PASQUET Maxime, BRASTRUP Greg, MONTICCILOLO Hadrien, BOURGOIN Florian, DUTRAIT (ARN760220-5101491) Vincent, GARBY Romain, WATTEL Antoine, VIRLOUET Nicolas, JONSKI Jonathan, CHOURREAU Thomas, CLEMENT Louis-antoine, RAYNAUD Valérie, DROPSY Aurélien, OUDIN Nicolas, HERRY Yoann, Greg, DUBOIS Frédéric, BERGEL INFORMA EUROMEDICOM Jérôme, DE WINTER Nils, COECKELBERGHS Quentin, BOURGEOIS Xavier, LOZACH Gil, CLOUET Benjamin, LICHNOWSKI Romain, ETIENNE René, MANTZARIS Kleanthis, TRIFAUULT Guillaume, GENCE Eric, LESAGE Alexandre, GUITTON Nicolas, GUINET Sebastien, LAU Kathleen, CALDÉRÉ Marc, HOLWECK Eric, OBRELSKA Norman, CARDOT Olivier, RAMAKICHENIN Julien, Louna, LEMARECHAL Yannick, HENNEQUIN Coline, VAN VLIET Henk, GUÉRIN Emmanuel, CESPEDES Roberto, SAUZEAU Julien, COMMAGEAT Emmanuelle, BELIEZ Jeremy, NOBLET Yoann, MINETTE Cyril, LEFEBVRE Guillaume, DOUPEUX David, JOURDAIN Mathieu, DIET Maxime, DENIS Raphaël, TRIVIDIC Mikael, REVEL Adrien, JAFFRAIN Benjamin, GARNIER Pierre, NGUYEN-VAN-MUI Nicolas, LERCH Olivier, PE MONG LYN Nathalie, FAVREAU Kevin, FRANZT Olivier, CHRIS PORT Chris, JOSSO Frédéric, DURAND Aubin, PHILIPPE Thomas, DUCROCOQ Vincent, RAGONNET Anthony, KUSTERS Benoit, SAM-LAI Ernest, Hoogardie, MOREL Guillaume, PACALY Cyril, LEYRAT Arnaud, DUFAUX Christophe, HEDIN Denis, GRANSARD Benoit, HOUDA Outarahout, COGNÉ Matthieu, DESANLIS Gory, POIRON Vianney, MASSON Matthieu, CAMPART Alexis, THOMAS Sylvain, HUNT Walter, LAYCOCK Frank, POINAS Pierre, CAZIN Gabriel, CRUZ Anthony, GSCHWIND Mathias, MAZET Laurent, DELATRE Patrick, BEUGNIES David, SCHOESER Jean-Nicolas, GIGAMIC Simon watel, SKORUPA Maxime, DUVAL Thijl, RAKOTOARISON Francis, BRAVIN Frédéric, DUNOYER Robin, UGHETTO Jérôme, AUDOUX Angele, BURGUN Christophe, PATERNO Guillaume, EVANOFF Derek, GACOUGNOLLE Adrien, NOWALK Alex, BOULLONNOIS Jerome, DUMARQUEZ Antoine, FROUVELLE Nicolas, GAGNON-GENÈS Delphine, LAU-

RON-MOREAU Aurélien, GOUSBAULT Richard, BURT Michael, COMTE Jeremie, R3001 Norbert, PIERRE Ludovic, ROZE Maelig, LANREZCA Pierre, BENOIT Quentin, MILLE Jean-baptiste, LAMALLE Catherine, CLEMENT Jean-luc, DUTRONCY Thibaut, DUBOIS Rémi, DELIGNY Thomas, LEPROVOST Cédric, GODINAS Julie, CHEVALIER Sabrina, OTTOMBRE Vincent, DABERNAT Mickael, GUYOT Thibaut, BROGGI Mélanie, SLOVE Rémy, PIERRE Sylvain, BATTON Romain, GERARD Nicolas, LELIEVRE Jean-yves, BENOIT Francois, VANHILLE Isabelle, BROCARD Alexandre, ALAVOINE Jean-françois, CAILLON Laurence, BROGGI Cécile, ADAM CLAYTON Adam, BOURSIER Franck, JEAN-SÉBASTIEN Hermant, MAGNESSE Nicolas, BERTHEAU Damien, AMSLER Philippe, KISS-BODOLAY Daniel, ZUMALACARREGUI Matthieu, FRYSOU Nadege, BOUTEYRON Florian, ALLEAUME Loïc, STRASSBURG Alex, DELORD Matthieu, CUNNINGHAM Richard, MANERA Clément, HOOD Julian, VAN DE SANDE Tom, VERMEERBERG Florence, BEAUDLET Xavier, MANGEOT Antoine, LEON Maxime, GONNEAU Nicolas, YACHACHEN Sofiane, BEGUIN Jean-francois, MOUGEOT Maxime, MERZEAU Matthias, VALLADEAU Mathieu, PERIN Edouard, GIMENEZ Nathanaël, MOTTAIS Laurent, Jolivet, MICHELET Tanguy, CUSHMAN Curtis, LANSCOTTE Didier, DAUDIER Stephane, PRINTEMPS Alexandre, MANGENOT Angélique, GOOSSENS Jeremy, BIRDEN Sarah, ELOIRE Guillaume, BESSETTE Guillaume, DENIS Erik, HEAULME Alexandre, WEMAERE François, RIDEAU Jean pierre, BROWN John, PINVIN Stéphane, PELLIER Frank, Mister D., PIET Aurélien, BOUSSIN David, ROBERT Nicolas, VANDENPLAS Renaud, RAKOTO David, LEGAY Sylvain, IFRAH Guillaume, DOVAN William, MARCOS Vieiro, BERRY Xavier, REBOUL David, METEAU Francois, EVANS Yoann, BORD Benjamin, ISRAEL Reyes, SZCRUPAK Martine, FERRARI Michaël, THIEBAUT Thierry, BRONDEL Christine, SOREDA Franck, THOMAS Pascal, BOUTON François perso, THIERRY Jean français, DESPREZ Julien, OUVÉLOT Ludovic, LECOANET André, GALEA Benjamin, DUSCH-GUIHÉNEUC Fanch, GADENZ Davide, LACASA Benoit, kouba76, SERCEAU David, SAUVESTRE Eric, CORTADE Guillaume, VESPÉRINI Adrien, REBER Sven, SCHAEFFER Bertrand, CONTIOS MARCHAND Aurelia, CUNNINGHAM Lauren, BRENOT Samuel, RAU Maximilian, NORIS Christophe, PARTIOT Yann, Croustimiel, BOYER Damien, PROUVOST François, BOUCOURT Sebastien, LABAUME Sullivan, VANHOPSTAL Benoit, DANIAULT Etienne, CALMONT Eric, JARRIGE Olivier, DUPUY Damien, TESSIER Arnaud, SGI INGENIEURS Ole, MAL-TERRE Hadrien, DÉPREZ Guillaume, ITSUKI INOUE Itsuki, LOFEK Sébastien, PERRINE Frenet, DAVAL-FRÉROT Louis, LE BIHAN Philippe, HAN SZE CHUEN Arthur, POMMIER Sylvain, CHAUDIÈRE Guillaume, CHASSAIGNE Théo, COUSU Philippe, MONTPION Fabien, ROWLEY Brendan, MARCO Dal prà, REYNAUD Mathieu, RENON Florent, AUNE Claire, CHOTINOP Wiriyakobkul, LE NOUY Eric, BRIET Gaelle, DARVEAU Serge, LEMAY Bertrand, KALEB SCHMIDT Kaleb, QUENNET Stephane, NOURISSON - SERVEBOX Fabrice, FERRIÈRE Charles, BANKS Marion, BRUSSET Paulin, BENAY Damien, GENERAUD Samuel, MAILLE Jean-frédéric, ANA Pérez marcos, LECOQ Kévin, DUWVIER Ghislain, HERVY Christophe, GARRAUD Jean baptiste, CRAVERO Carole, GUIBOURT Marc, DE-DIEU Patrice, RAPHAEL Dhont, LEMONNIER Yohan, BLANDIN Léo, Hernandez, HIMBER Yannick, MUSNIER Benjamin, ROUSSEL Annaick, ADAM Sylvain, FRANCESCO Frizzele, COTTENY Clément, DEVRIEUX Pierrick, FLUMIAN Eric, GRANIER Julien, DUB David, VEYSELIER MICHEL Ou morand stéphane, TREILHOU Benjamin, LUNEAU MERLIER Paul, GIRARD Pierre, COUVEZ Jérôme, OBER Xavier, ROME Baptiste, STUMBERGER Niko, FOX Sylvain, SIWCZAK Eric, FEISTEL Thomas, DANIEL-LEGER Dominique, DUVEAU Vincent, BERTIN Arnaud, Corbeaunoir, GIRAudeau Pierre, KLEIBER Jc, SVENDSEN Kjetil, PELLETIER Cedric, JOUSSET Arnaud, RELET Michel, MIRANDA Juan carlos, REY Alexandre, STAMMET Christophe, LEPORE Thomas, SALYNKZ Badolo, FERGEAU

Aurore, YANN Raemy, HEUSCHEN Eric, NEVEU Grégor, VANBELLE Nicolas, MEGNENT Samuel, LANERO David, DECLERCQ Fabian, GRAVY Maxime, LE FAUCHEUR Julien, MESUREUR Vincent, BOIS Loïc, SANCHEZ Jonathan, CHANGARNIER Renaud, BARBÉ Aurélien, BOUEILH Jonathan, PELTIER Alain, LACOSTE Cédric, BALLÉ Éric, DU COLOMBIER Jeanne, MARECHAL Matthieu, RENVERSEAU Nicolas, RICA Adrien, PASQUIER Gaetan, JUMEL Eric, GREPET Elisabeth, GUIGUEN Anthony, GALLENE Loïc, LARRAYA Teresa, DESANLIS Guillaume, BELLENOT Gauthier, ESPAGNE Paul, LE JAN Nathanael, BERTHELOT Adrien, AMOUYEL Damien, HAIE Thomas, DELCOURT Olivier, ARGENTY Ludovic, WILK Thomas, DUTERRE Thomas, DIAZ CUBILLAN Rafael, GOUTEL Mathieu, NICOLAS Alexis, ANDRE Julien, LEONEL EZEQUIEL Ramos, COLOMBEL Guillaume, PERROCHEAU Frédéric, SACHOT Jason, PARIS Mickael, PITTMAN LOGIUDICE Brian, DEBETHUNE Samuel, HAMED Ali, MAUXION Pierre-andré, OSAMU Kurata, KUHN Olivier, REYNOLDS Glenn, RATINEY Shankar, JEARKJIRM Ittiphan, PHILIPPE Jean-sébastien, BERNARDS Rene, GREGORY SAWTELL Gregory, LOUIS Gilles, GUILBERT Mickael, ROUBAUD Adrien, THOMAS Vincent, YAGOUBI Aurelien, HATFIELD Tiffany, Astrid, JAECKLE Aurélien, BORDET Fabrice, HENG-KISSENBERGER Céline, BOUST Emmanuel, GUILLAUME Benjamin, ROGER Albane, FABY Eric, GAVARD-COLENNY Pierre, HARTMANN Iris, AUDIC Manuel, BARBIER Alexandre, SOUDRE David, MUNIER Thomas, BERENGUER Bastien, LECOANET Benjamin, BLAISE Julien, MINAUX F Bastien, CAMPANATTO David, BENAY Anthony, CHIRI Christophe, SALAUN Lou, MARTEAU Stéphane, FRANTZESKAKIS Ioannis, FONTAINE Joran, ADRIEN Favre, ANNE Alexis, POZZI Thomas, GUILLOU Florian, CHIRON Yannick, LOCOCHE Slim, ORTEGA DÍAZ Alejandro, BOGE Karsten, MADEC Vincent, VANNSON Julien, LAIRET Ghislain, DECHAUME Dorian, VIRATELLE Jean, RIOU Vincent, VUILLARD Jérémie, KANEKO Syohei, BASSET Julien, STHEMER Carole, GHISLAIN Pierre, AARON EDWARDS Aaron edwards, FAZIO Olivier, RATH Ludivine, BLOT Jean-baptiste, TUIJN Matthijs, TASSIN Théo, VIRY Antoine, CARDOSO NUNES Lionel, BUSON Laurent, MARIN Valerie, DAVID Miller, BURGÈNER Olivier, CARREAU Sebastien, FONTAINE Baptiste, DUBRULLE Damien, HOUEMONT Kevin, MIROULT Stephanie, NOIR Gaetan, BERTHOL Soizic, Pierre, Benezech, FOURNEL Simon, CHANRY Olivier, LANCASTER Lace, CHOMYEZ Thomas, KNIGHT Keryn, DELATTRE Nicolas, KATLEMAN David, LAI Jonathan Jeffrey, VIDBERG Martin, AUSLOOS David, BOURGUENOLLE Alois, BENJAMIN Besse, LEFEVRE Pierrick, BONNEFOY Christophe, MONOLITH BERART Tony, O'NEILL Brian, JIMENO RODRIGUEZ Héctor, MALGORN Kevin, SAMUEL Guimaraes, MARCHAL Stéphane, ZACK ROEHR Zack, LACROIX Damien, FONSECA Nuno, PITMAN Neil, LaLy, VITTE Theo, LEGRAND Romain, ANGÉLA Donoso serrano, SCOTT Scott, SADOX Christophe, STUDER Joel, GOREE Yang, ISINGRINI Luigi, PATEL Ramesh, BLANC Jean-philippe, DEHAYBE Olivier, ARVIEU Pascal, CATANEO Antoine, MATTHEW Dennison, JEFF CLARKE Jeff, GOETZ Markus, WAINTRUP Ulysse, MOREL Maxime, JENKINSON Karl, PETRAULT-AUDINET Raphael, NINH Pham, BOUCHER Pascal, BIGA Eddy, GIMOND Jean-michel, CZARNA Nicolas, PLASSART Maël, PERLINSKI Gregory, DESSART Xavier, DECESVRE Olivier, GOUPIL Joel, STEINMETZ Alexandre, GOGNAU Guilaume, TISSIER Samuel, GIROUX Olivier, RACINE Brigitte, SACLÉUX Olivier, MANET Gabriel, FAYET Jean-marie, CLOCHARD Timothée, BOYER Carole, BLANCHARD Mathieu, SCHMIESZEK Stephane, OLMIER Richard, ROUAULT Stephane, SCHOPPHOVEN François, ROSTANG Antoine, LION Thibault, BRINCAT Marina, DERVYN Nicolas, MARTINES Sophie, MARCHAL Florent, SALLE Ludovic, BENNER Vincent, RENAULT Maïna, MARROT Thomas, CAILLY Clément, TOUZE Jordan, COULON Alexandre, LEFEVRE Mathieu, DIONISIO Domenico.



LOT N° 1217

ROBIN RED GAMES ©

Site internet : www.robinredgames.com

Email : info@robinredgames.com

Réalisé et fabriqué en France (Corrèze)



Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois. Petites pièces, risque d'étouffement.

Graphisme & Rédactionnels : Pascal Boucher



Découvrez les règles du TRUT en vidéo sur...

www.robinredgames.com