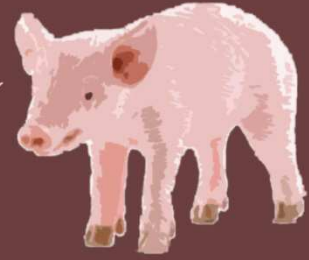


COCHONNET



Un jeu de David Parlett, Antony (titre original), 1977

Nombre de joueurs : 4 par équipes de 2

Cartes : un jeu de 52 cartes dans l'ordre classique
(AKQJ1098765432)

Pour compter les points : Feuille et crayon

Donne

Un jeu se compose de quatre manches, mais une distribution des cartes n'est effectuée que pour la première. Le donneur distribue 13 cartes à chacun. À la fin d'une manche, chaque joueur a gagné 13 cartes dont il se sert pour la manche suivante.

But

Gagner le plus de points avec les levées que vous avez remportées ou reçues d'un autre joueur.

Valeur des cartes

2 à 10 = valeur nominale

Valet = 15

Dame = 20

Roi = 25

As = 30.

Jeu de la carte

L'adversaire à gauche du donneur mène au premier des 13 tours joués. Vous devez suivre la couleur si vous le pouvez, mais vous pouvez jouer n'importe quelle carte si vous ne le pouvez pas. La levée est prise par la carte la plus haute de la couleur menée (appelée *la truie* ou, si personne ne suit la couleur, *le porc*). La valeur d'une levée est la valeur de la carte la plus basse qu'il contient de la couleur menée (*le cochonnet*).

Exemple : Annie mène le 6 de pique, Benny joue le 10 de pique, Connie la dame de pique, Denny le 2 de pique. Le 2 étant le cochonnet, la dame de Connie gagne une levée qui vaut 2 points. Si personne n'avait pu suivre la couleur d'Annie, la valeur de sa levée aurait été de 6 points..

Attribuer un pli

Quand on gagne une levée, on ne la garde pas forcément. Ce que vous gagnez en réalité, c'est le droit de le garder pour vous-même ou de le donner à quelqu'un d'autre. En général, vous voudrez garder une levée de haute valeur ou le donner à votre partenaire, et imposer une levée de faible valeur à un adversaire. La seule restriction à votre choix est que, au cours de la manche, chaque joueur doit gagner ou se voir attribuer exactement trois levées. Vous ne pouvez donc pas la donner à quelqu'un (y compris vous-même) qui a déjà son quota de trois.

Garder un pli

Lorsque vous obtenez une levée, que ce soit en le gagnant vous-même ou en le recevant d'un autre joueur, vous le mettez face visible devant vous avec le cochonnet (la carte la plus faible de la couleur menée) par dessus pour indiquer sa valeur de score. Vous menez ensuite à la levée suivante, même si la levée que vous avez obtenue a été gagnée par quelqu'un d'autre et vous a été donnée. Les levées gagnées, une fois mises en plis, ne peuvent plus être consultées.

Dernier pli

Lorsque les douze premières levées ont été jouées et attribuées, il reste une carte à chacun. Celui qui a gagné ou qui a reçu la douzième levée mène comme d'habitude, mais les autres joueurs jouent leur dernière carte devant eux, et non pas au milieu de la table. Celui qui joue la carte la plus haute de la couleur menée l'échange contre la carte la plus faible de la couleur menée - sauf, bien sûr, si personne ne suit la couleur, auquel cas la plus haute (le porc) est aussi le cochonnet. Dans ce cas, le cochonnet est laissé face visible devant son gagnant, et les autres cartes sont retournées face cachées.

Score

Chaque partenaire marque la valeur totale en points de tous les cochonnets de son équipe. Une équipe en aura six et l'autre sept, en comptant le cochonnet du dernier tour.

Suite

Une fois le pointage terminé, tout le monde prend en main ses trois levées ainsi que la dernière carte jouée pour constituer une nouvelle main de treize cartes. Le premier tour de la manche suivante est mené par l'adversaire de gauche de celui qui a mené le premier tour dans la manche précédente.

Fin de partie

Une partie comprend normalement quatre manches, chaque joueur ayant à son tour mené au premier tour. Toutefois, une partie peut se terminer avant par une victoire par "mort subite" si une équipe atteint 60 à la fin de la première manche, 120 à la fin de la deuxième ou 180 à la fin de la troisième.