

Coucou

3-12 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

Éviter d'être le joueur avec la carte la moins bien classée quand toutes les cartes sont révélées.

MISE EN PLACE

- 3 à 12 joueurs avec un jeu standard de 52 cartes.
- Distribuer exactement 1 carte face cachée à chaque joueur.
- Chaque joueur commence avec 3 vies.

SCORE

- Le joueur avec la carte la plus basse perd une vie.
- En cas d'égalité pour la carte la plus basse, tous perdent une vie.
- Un joueur sans vie est éliminé ; le dernier joueur restant gagne.

Conseil: Échangez sans hésiter avec de basses cartes — le risque de les garder l'emporte presque toujours sur le risque d'échanger.

À VOTRE TOUR

- Gardez votre carte ou forcez un échange avec le joueur à votre gauche.
- Un Roi bloque l'échange — son détenteur garde sa carte.
- Le donneur peut échanger avec la carte du dessus du jeu (si un Roi est pioché, l'échange est annulé).
- Tous les joueurs révèlent ; la carte la plus basse perd une vie.

Le Coucou, également connu sous le nom de Ranter-Go-Round, est un jeu de cartes simple et chaotique où chaque joueur tient une seule carte et tente d'éviter d'avoir la carte la plus basse à la fin de la manche.

Objectif

Éviter d'être le joueur avec la carte la moins bien classée quand la manche se termine. Les joueurs peuvent échanger leurs cartes avec leur voisin pour améliorer leur position.

Mise en place

1. **Joueurs** : 3 à 12 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit exactement 1 carte, distribuée face cachée.
4. **Vies** : Chaque joueur commence avec 3 vies (jetons, pions ou pièces).

Déroulement du jeu

1. **Décision** : En commençant à gauche du donneur, chaque joueur garde sa carte ou force un échange avec le joueur à sa gauche.
2. **Échange forcé** : Le joueur suivant doit échanger, sauf s'il détient un Roi, qui bloque l'échange.
3. **Tour du donneur** : Le donneur peut échanger avec la carte du dessus du jeu s'il n'est pas satisfait de sa carte, mais si un Roi est pioché, l'échange est annulé.
4. **Révélation** : Après le tour du donneur, tous les joueurs révèlent leurs cartes. Le joueur avec la carte la plus basse perd une vie.

Décompte des points

- **Perdre une vie** : Le joueur avec la carte révélée la plus basse perd une vie.
- **Égalités** : Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la carte la plus basse, ils perdent tous une vie.
- **Élimination** : Un joueur sans vie restante est éliminé. Le dernier joueur en jeu gagne.

Variantes

- **Coucou suédois (Kille)** : Utilise un jeu spécialisé avec des cartes numérotées et des cartes d'action spéciales.
- **Chassez l'As** : Une version britannique populaire où les As sont les cartes les plus basses et les Rois sont les cartes sûres.

Conseils et stratégies

- Échangez sans hésiter quand vous avez de basses cartes — le risque de les garder l'emporte presque toujours sur le risque d'échanger.
- Si vous recevez une carte par un échange, considérez que votre voisin la trouvait meilleure que la sienne.

Conseils et stratégie

Échangez toujours si vous avez une très basse carte. Si vous recevez une carte de valeur moyenne par un échange, il est généralement prudent de la garder.

Avec une grande part de hasard, la seule vraie décision est quand échanger. En général, tout ce qui est inférieur à un 7 vaut la peine d'être échangé.