

Cochon

3-13 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

Compléter quatre cartes identiques et toucher son nez avant les autres.

MISE EN PLACE

- 3 à 13 joueurs.
- Préparez des groupes de 4 cartes identiques pour chaque joueur.
- Distribuez 4 cartes à chaque joueur.

SCORE

- Le dernier à toucher son nez reçoit une lettre de P-O-C-H-O-N.
- Après avoir reçu toutes les lettres, on est éliminé.
- Le dernier joueur restant gagne.

Conseil: Regardez les autres joueurs du coin de l'oeil pour repérer qui touche son nez.

À VOTRE TOUR

- Choisissez une carte à passer à gauche.
- Passez simultanément.
- Répétez jusqu'à ce qu'un joueur ait 4 cartes identiques.

Cochon est un jeu de cartes animé pour 3 à 13 joueurs, centré sur la collecte de quatre cartes de même rang le plus rapidement possible. Le jeu encourage la réflexion rapide et les capacités d'observation, ce qui en fait un passe-temps agréable pour les rassemblements et les fêtes.

Matériel

Jeu standard de 52 cartes.

Mise en place

1. **Préparer les ensembles de cartes** : Rassemblez des ensembles de quatre cartes de même rang pour chaque joueur participant. Par exemple, si vous jouez à quatre joueurs, préparez des ensembles d'As, de Valets, de Dames et de Rois.
2. **Mélanger les cartes** : Mélangez soigneusement les ensembles de cartes pour créer un jeu unique.

Déroulement du jeu

1. **Distribution** : Distribuez quatre cartes à chaque joueur à partir du jeu mélangé.
2. **Passer les cartes** : Les joueurs passent simultanément une carte au joueur à leur gauche et reçoivent une carte du joueur à leur droite. Passez et ramassez les cartes rapidement pour maintenir le rythme du jeu.
3. **Constituer des ensembles** : Les joueurs cherchent à rassembler quatre cartes de même rang dans leur main le plus rapidement possible. Gardez les cartes de même rang si vous en possédez déjà 2 ou 3.
4. **Signal** : Quand un joueur réussit à rassembler un ensemble de quatre cartes de même rang, il touche discrètement son nez pour signaler sa réussite. Les autres joueurs doivent immédiatement faire de même et toucher leur nez dès qu'ils remarquent le signal d'un joueur.
5. **Élimination** : Le joueur qui est le dernier à toucher son nez est ironiquement surnommé le « Cochon » pour cette manche et est éliminé pour le reste du jeu.
6. **Commencer une nouvelle manche** : Retirez un ensemble de quatre cartes avant de mélanger pour commencer une nouvelle manche, en maintenant un ensemble de cartes par joueur.
7. **Gagnant** : Le dernier joueur restant après les manches successives est déclaré gagnant du jeu.

Variante : Pioche complète

Pour un jeu plus aléatoire et dynamique, envisagez de jouer avec le jeu complet comme pioche :

- **Mise en place** : Mélangez le jeu entier et distribuez quatre cartes à chaque joueur. Le donneur conserve le jeu comme « pioche ».
- **Rôle du donneur** : Le donneur passe une carte et en pioche une nouvelle de la pioche pour reconstituer sa main. Si la pioche est épuisée, le donneur peut piocher dans la pile de défausse.
- **Dernier joueur** : Le joueur à droite du donneur place simplement les cartes dont il ne veut pas dans une pile de défausse.

Conseils et stratégie

Restez attentif aux autres joueurs ; quelqu'un pourrait déjà avoir complété sa série.

Passez vos cartes rapidement pour ne pas rater le moment où un adversaire touche son nez.