

Le coucou

Le **coucou** est un jeu de cartes traditionnel nécessitant un jeu de 32 ou de 52 cartes, selon le nombre de joueurs qui peut varier de cinq jusqu'à vingt. Il présente l'originalité de ne se jouer qu'avec une seule carte en main. En tant que jeu d'élimination, un seul des joueurs peut gagner la partie et, le cas échéant, en emporter l'enjeu.

Le jeu de cartes

À cinq ou six joueurs on utilise un jeu de 32 cartes (notes allant de do_3 à do_4), et au-dessus un jeu de 52 cartes (notes allant de do_3 à la_4). La couleur n'est pas prise en compte, seul la hauteur des notes sur les cartes ayant de l'importance.

Donne

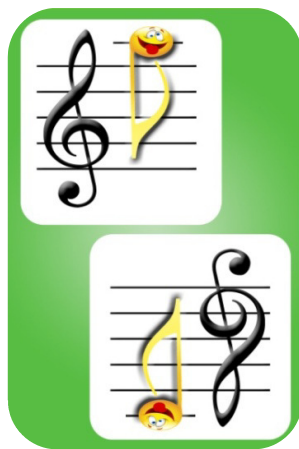
Le premier donneur de la partie est déterminé par le sort – selon une convention entre les joueurs. Il distribue, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur situé à sa droite, une carte à chacun et trois pour lui-même – ce qui constitue un avantage au donneur.

Celui-ci après avoir consulté ses trois cartes, conserve la plus haute et place les deux autres, faces cachées, sous le talon. Il pose ensuite le talon entre lui et le joueur à sa droite, prochain donneur au coup suivant. À ce moment, tous les joueurs ont seulement une carte en main.

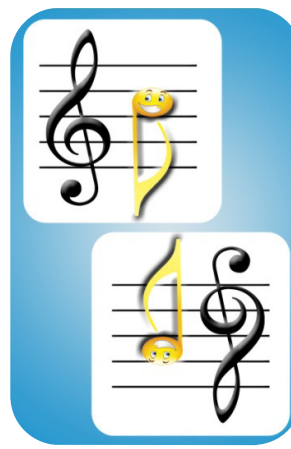
Déroulement du jeu

Chaque joueur prend connaissance de sa carte, puis le *premier en cartes*, (le joueur situé à droite du donneur), commence à jouer.

Il peut décider de conserver la carte en main s'il estime sa valeur assez forte. Dans ce cas il annonce : « Je garde », et suit le tour du joueur situé à sa droite de jouer. Si par contre il estime sa valeur trop faible, il peut l'échanger avec son voisin de droite, lui annonçant : « Je change ». Le voisin ne peut refuser l'échange sauf s'il cache une carte ayant la note la plus aigüe du jeu (la_4 avec un jeu de 52 cartes, do_3 avec un jeu de 32 cartes), dans quel cas il ne le montre pas mais annonce « Coucou ! » au demandeur qui doit alors garder sa carte. Si le voisin ne dit pas « Coucou ! » les deux joueurs procèdent à l'échange de leur carte.



Carte ayant la note la plus aigüe dans un jeu de 52 cartes



Carte ayant la note la plus aigüe dans un jeu de 32 cartes

Chaque joueur procède ainsi à son tour avec son voisin de droite. Le dernier, celui des joueurs placé à la gauche du donneur, n'échange pas sa carte avec celui-ci, mais avec celle du dessus du talon. Si cette dernière se révèle un *la4*, l'échange devient impossible et le joueur doit garder sa carte.

Le donneur est tenu de garder sa carte, ayant profité du privilège de choisir la sienne parmi trois cartes au moment de la donne.

Les échanges étant ainsi terminés, tous révèlent alors leur carte et le ou les perdants du coup sont déterminés par la carte la plus faible.

Marque

Au début de la partie, les joueurs reçoivent chacun un nombre égal de jetons convenus – par exemple cinq.

À la fin de chaque coup, le ou les perdants déposent un de leurs jetons dans une corbeille. Lorsqu'un joueur a épuisé ses jetons, il doit se retirer du jeu – il est éliminé. Le nombre de joueurs participant au jeu va ainsi en diminuant coup après coup, sauf dans le cas où tous les joueurs ont une carte de même hauteur.

Fin de partie, gagnant, enjeu

La partie se termine lorsqu'un seul joueur reste en jeu, tous les autres ayant été éliminés. Il gagne alors la partie et, si elle est intéressée, son enjeu.

Dans le cas où la partie est intéressée, chaque joueur au début de la partie dépose une somme convenue dans une corbeille. La poule ainsi constituée devient l'enjeu que le gagnant emportera. Plus le nombre de joueurs est important au départ et plus la somme en jeu est forte, ce qui fait qu'au *coucou* le gagnant emporte généralement une somme non négligeable alors que chacun des autres participants ne perdent qu'une somme relativement faible.

Durée de la partie

Si chaque coup joué reste rapide, la partie peut durer plus ou moins longtemps, le temps de jeu pouvant être ajusté par le nombre plus ou moins grand de jetons pris par les joueurs en début de partie suivant le nombre de participants. On trouve par exemple dans la littérature la mention d'une partie d'une durée de trois quarts d'heure.