



Zum Kuckuck

de Stefan Dorra, édité par FX Schmid

Fin de la fête dans le nid des cacatoès. Les vils coucous s'étendent et cherchent de la place, ce qui énerve beaucoup les volatils jaunes. Les coucous ne connaissent pas la pitié.

Il s'agit de garder son nid aussi propre que possible. Le joueur qui a le plus de coucous dans son nid perd un de ses cacatoès. Et qui n'a plus de cacatoès va au diable ("zum Kuckuck")!

Matériel de jeu

- 60 cartes de chiffre (de 1 à 60);
- 24 cartes de nid (2 fois 1 à 12 coucous);
- 24 cartes de cacatoès (avec un cacatoès au recto et un coucou au verso).

Il vous faudra encore un papier et un crayon pour pouvoir noter les scores.

La préparation du jeu

- Les **60 cartes de chiffre** sont mélangées. Chaque joueur en reçoit 12, qu'il prend dans sa main. *S'il y a moins de 5 joueurs, les cartes restantes sont remises dans la boîte. Elles ne serviront plus jusqu'à la fin du jeu.*
- Les **24 cartes de cacatoès** sont distribuées: chaque joueur compte le nombre de petits cacatoès (entiers ou demis) apparaissant sur ses 12 cartes de chiffre et prend ce nombre-là de cartes de cacatoès, qu'il place devant lui, l'une à côté de l'autre, la face colorée avec le cacatoès vers le haut. Les demi-cacatoès sont arrondis; par exemple, avec 5.5 cacatoès, le joueur ne reçoit que 5 cartes de cacatoès.
Note: de prime abord, la répartition des cacatoès peut apparaître injuste. Il faut toutefois savoir que les joueurs qui ont moins de cacatoès ont de meilleures cartes (c'est-à-dire avec des valeurs entre 1 et 2 ou entre 49 et 60) et ceux qui en ont plus, de moins bonnes cartes (à savoir les valeurs intermédiaires de 13 à 48).
- Les **24 cartes de nid** sont mélangées et placées en pile au milieu de la table.

Déroulement du jeu

Une manche complète est composée d'un maximum de 12 tours de jeu, après quoi on compte les points et une nouvelle manche commence. On effectue autant de manches qu'il y a de joueurs.

A trois joueurs, on effectue donc 3 manches, à quatre, 4, et à cinq, 5.

Chaque tour de jeu se compose de cinq phases, qui se répètent tour après tour, toujours dans le même ordre:

1. On retourne les deux cartes de nid qui se trouvent sur le dessus du talon, à côté duquel on les pose.
2. Chaque joueur choisit une carte de chiffre et la pose devant lui, face cachée. Quand chaque joueur a préparé une carte, elles sont toutes retournées.
3. Le joueur qui a joué la carte portant le chiffre le plus élevé choisit en premier une des deux cartes de nid retournées (la plus faible, bien sûr!) et la pose devant lui, afin que tous puissent la voir.

Le joueur qui a joué la deuxième plus forte carte de chiffre ramasse l'autre carte de nid et la pose devant lui. Les autres joueurs ne font rien.

Si un joueur a déjà une carte de nid devant lui, des tours précédents, il pose la nouvelle carte par dessus, formant ainsi une pile. Seule la carte sur le dessus de cette pile compte lors de l'évaluation.

4. Le joueur qui a le plus de coucous dans son nid, c'est-à-dire celui qui a la carte de nid avec le chiffre le plus élevé, doit retourner une de ses cartes de cacatoès, afin de laisser paraître un malfaisant coucou ricanant.

Note: c'est toujours le joueur avec la carte de nid la plus élevée qui doit retourner un cacatoès. Toutefois, ce n'est pas forcément le joueur qui a pris la carte la plus haute lors de ce tour de jeu; cet honneur peut tout aussi bien revenir à un joueur qui, suite à un tour précédent, a devant lui une carte de nid encore plus élevée.

Si deux joueurs possèdent la carte de nid la plus élevée, ils perdent chacun un cacatoès.

Un joueur qui n'a encore aucune carte de nid compte comme zéro.

5. Chaque joueur reprend la carte de chiffre qu'il a jouée et la pose, face cachée, dans une pile à côté de ses cacatoès. Ces cartes en euvent plus être utilisées pour le reste de la manche; la main devient donc de plus en plus petite.

Les tours de jeu suivants se déroulent tous selon le même schéma: retourner deux cartes de nid, jouer une carte de chiffre, répartir les deux cartes de nid, retourner les cacatoès et défausser les cartes de chiffre.

Plus de cacatoès! Lorsqu'un joueur doit retourner une carte de cacatoès pour en faire un coucou, mais qu'il ne le peut pas, parce qu'il n'a plus de cacatoès, il doit se retirer de la manche.

Il pose ses cartes de chiffres restantes face cachées sur sa pile, à côté de (feu) ses cacatoès et retourne sa pile de cartes de nid (verso vers le haut).

Dans un tel cas, c'est le joueur qui possède maintenant la carte de nid la plus élevée (puisque celle du joueur éliminé ne compte plus) qui perd un cacatoès. S'il ne le peut pas non plus, il est aussi éliminé et ainsi de suite.

Une manche se termine quand toutes les cartes de nid et de chiffre ont été jouées ou quand il ne reste plus que deux joueurs en jeu.

On en vient à la comptabilité: chaque joueur reçoit un point pour chaque cacatoès qui ne s'est pas transformé en coucou. Un joueur éliminé prématurément perd un point.

Le joueur qui possède la plus petite carte de nid gagne encore un point. Si deux joueurs possèdent la carte de nid la plus petite, ils gagnent chacun un point.

Tous les points sont notés.

Note: dans le cas exceptionnel où un joueur n'aurait aucun coucou, eu égard à ses cartes de chiffre, il obtient alors 2 points de bonus au cas où il parviendrait à survivre aux 12 tours de jeu.

Une nouvelle manche commence. Chaque joueur donne ses cartes de chiffre avec lesquelles il vient de jouer et les cartes de cacatoès correspondantes à son voisin de gauche. Les cartes de cacatoès sont de nouveau toutes retournées du côté coloré.

Les cartes de nid sont à nouveau mélangées et place en pile au milieu de la table.

Selon le nombre de joueurs, on effectue ainsi entre 3 et 5 manches, afin que chacun joue avec chaque combinaison de cartes.

Le gagnant est celui qui, après le décompte de la dernière manche, obtient le plus grand total de points.

En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a obtenu, en une seule manche, le meilleur score.

Au diable, encore!

L'enchère tactique (variante)

La préparation est la même que dans le jeu de base.

Le déroulement du jeu reste aussi identique, si ce n'est une grosse exception: les cartes de chiffre ne sont plus dévoilées en même temps, mais l'une après l'autre.

Lorsque les deux cartes de nid ont été retournées, un joueur pose une carte de chiffre face ouverte, devant lui. Son voisin de gauche fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient posé une carte.

Lors du premier tour, c'est le joueur qui a reçu le plus de cartes de cacatoès qui commence (en cas d'égalité, départagez comme vous voulez).

Dans les tours suivants, le joueur qui commence est celui qui se trouve à gauche du perdant du tour précédent, autrement dit celui qui a dû retourner un cacatoès. Si deux joueurs ont perdu un cacatoès, c'est le voisin de gauche du perdant assis "le plus loin", c'est-à-dire celui qui a joué sa carte de chiffre après l'autre perdant.

Exemple: soit un ordre de jeu A, B, C, D, E. Si B et C perdent, c'est D qui commence. Si A et E perdent, c'est B qui commence. (NdT: ces exemples ne montrent rien. Considérez plutôt celui-ci: si A et C perdent, c'est D qui commence).

Quand un joueur est éliminé, on procède de même que dans le jeu de base, c'est-à-dire que c'est un autre joueur qui va perdre un cacatoès, et c'est son voisin de gauche qui commencera les prochaines enchères.

Toutes les autres règles restent inchangées. Ici aussi, les cartes de chiffre et de cacatoès sont passées au voisin de gauche au début d'une nouvelle manche et le nombre de manches est égal au nombre de joueurs.

Le gagnant est toujours celui qui a accumulé le plus de points.

NdT: cette variante a beau être appelée "tactique", je ne vous conseille pas de l'appliquer. Elle est effectivement peut-être plus tactique que le jeu de base, mais je la trouve beaucoup moins intéressante et amusante, car on perd tout le suspens de retourner les cartes de chiffre en même temps, et de découvrir ainsi si l'on a bien anticipé les réactions des autres joueurs ou pas (un peu à la "Adel Verpflichtet").