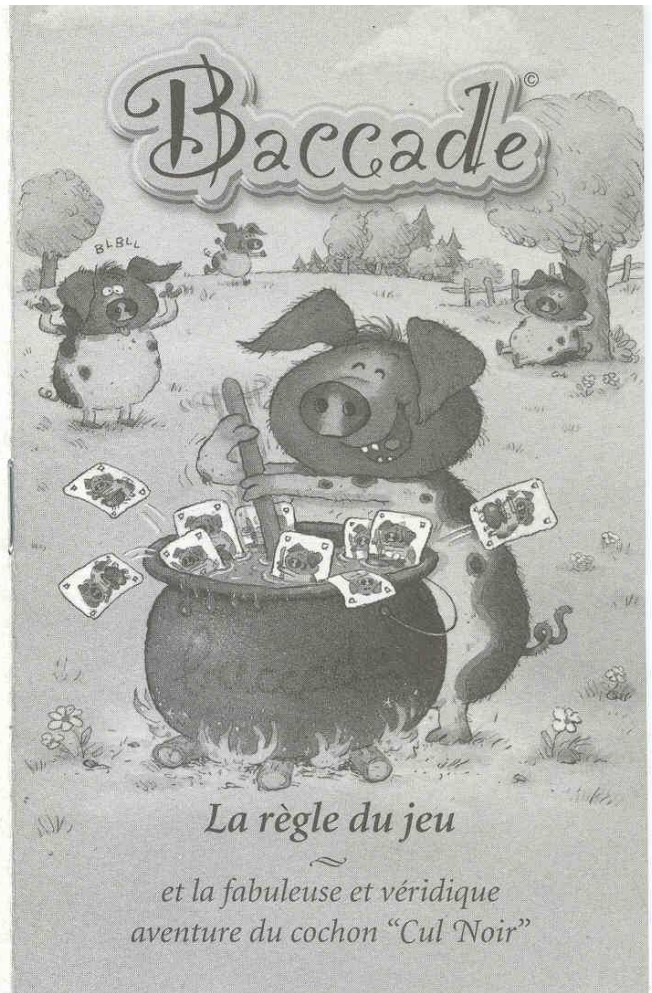


**Paille**  
EDITIONS

Pazat - 87110 Le Vigen  
e-mail : baccade@club-internet.fr



**La règle du jeu**  
et la fabuleuse et véridique  
aventure du cochon "Cul Noir"

RIVET PRESSE EDITION - LIMOGES

### CONTENU DU JEU

92 cartes réparties en :

LES CARTES FAMILLES

36 cartes "cochon"  
*six familles de couleurs différentes*  
*chaque famille comporte 6 cochons différents*

36 cartes "patate"  
*six familles de couleurs différentes*  
*chaque famille comporte 6 patates différentes*

LES CARTES SPÉCIALES

6 cartes "confiture"  
*trois "confiture de cochons"*  
*trois "confiture de patates"*

4 cartes "tour de cochon"

4 cartes "cochonnette"

3 cartes "baccade"

3 cartes "joker cul noir" (*Suiffine, Grobedon et Gédular*)

### DÉROULEMENT DU JEU

Mélanger le jeu, puis distribuer une par une, 6 cartes à chaque joueur. Les cartes restantes constituent la pioche.

Dans le sens voulu, à tour de rôle, chaque joueur pioche une carte puis en rejette une côté visible sur le talon. Chacun doit toujours posséder 6 cartes en main, après avoir joué.

### POUR GAGNER

Il suffit de regrouper dans son jeu :

**soit 1 famille complète** (avec ou sans joker) :  
6 "cochons" d'une même couleur ou 6 "patates"  
d'une même couleur

**soit 2 demi-familles** (avec ou sans joker) :  
3 "cochons" d'une même couleur  
+ 3 "patates" d'une même couleur  
**ou**  
3 "cochons" d'une même couleur  
+ 3 autres "cochons" d'une même couleur  
**ou**  
3 "patates" d'une même couleur  
+ 3 autres "patates" d'une même couleur

**soit 3 cartes "tour de cochon"** (sans joker)  
+ n'importe quelles autres cartes

Le premier à réussir une de ces formules, à n'importe quel moment du jeu, abat ses cartes et dit "cul noir".

**Comment compter ses patates (points) en fin de partie**

Pour celui qui fait "cul noir" :

1 famille complète = 200 patates

3 cartes "tour de cochon" = 200 patates

2 demi-familles = 100 patates

Pour les autres joueurs : 1 demi-famille = 25 patates

Le 1<sup>er</sup> arrivant à 500 patates a gagné!

## LES CARTES SPÉCIALES ET LEURS EFFETS



### Carte "confiture"

3 "confiture de patates"  
3 "confiture de cochons"

Elle permet, à n'importe quel moment du jeu sauf lorsqu'on vient de la piocher, de prendre sur le talon la dernière carte "patate" ou "cochon" rejetée. Il suffit de dire "confiture" afin que chacun soit averti, et d'échanger sa "confiture de patates" contre la "patate" ou sa "confiture de cochons" contre le "cochon" qui nous intéresse. Il faut agir rapidement, car dès qu'une carte du talon est recouverte elle ne peut plus être prise. La carte "confiture" ne peut en aucun cas récupérer une carte spéciale.



### Carte "tour de cochon"

(4 dans le jeu)

Cette carte est un "tour de cochon" qui embarrasse souvent celui qui la pioche. Mais attention, si on en réunit 3 dans son jeu (sans joker), non seulement on gagne la partie, mais on marque 200 patates!...

On peut également la jeter au talon n'importe quand, ou attendre une "baccade" pour qu'elle passe "gentiment" chez un adversaire.

4



### Carte "baccade"

(3 dans le jeu)

C'est la seule carte qui puisse être jouée dès qu'elle a été piochée.

Elle oblige tous les joueurs – sauf ceux possédant une carte "cochon" et voulant s'en servir – à s'échanger 3 cartes au hasard par jeu. Le possesseur de la "baccade" la jette au talon en disant "baccade", puis repioche une carte.

S'il décide de participer à la "baccade", il commence par choisir 3 cartes dans son jeu, et les donne à son voisin de gauche ou de droite (c'est lui qui décide ainsi dans quel sens les échanges doivent se faire). Celui-ci prend les 3 cartes, qu'il met de côté, puis présente, sans le montrer, son jeu au joueur suivant qui lui prend 3 cartes, les met de côté et ainsi de suite.

Les cartes sont tirées au hasard dans les jeux initiaux de chaque joueur. Seul le possesseur de la "baccade" peut choisir les 3 cartes qu'il donnera, mais ne choisira pas les 3 qu'il recevra en dernier, pour avoir à nouveau 6 cartes en main.

Si le possesseur décide de ne pas participer, la "baccade" se fait sans lui, dans le sens normal du jeu.



6



### Carte "cochon"

(4 dans le jeu)

Elle donne la possibilité, lorsque c'est à son tour de jouer, après l'avoir jetée au talon : de choisir un adversaire, de regarder son jeu et de lui prendre n'importe quelle carte (même une autre carte cochonne), au lieu de piocher. À ce moment là, l'adversaire pioche une carte pour en avoir à nouveau 6 en main. Ensuite, la partie reprend au joueur qui suit celui qui vient de poser la "cochon".

Mais attention : Pour utiliser la carte "cochon", il faut obligatoirement dire "je suis un cochon" ou "je suis une cochonne" sinon la fonction de cette carte devient caduque.

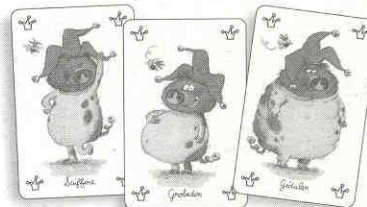
Elle permet également de contrer la carte "baccade" d'un adversaire, en s'en défaisant immédiatement dans la pioche tout en disant "je suis un cochon" ou "je suis une cochonne". À ce moment là, on ne participe pas à la "baccade", on se contente de repiocher une carte.



5

### Carte "joker cul noir"

(Suiffine, Grobedon et Gédular)



Elle remplace un cochon ou une patate de n'importe quelle famille pour constituer un jeu gagnant (mais jamais une "tour de cochon"). On peut en posséder plusieurs.

## TRUCS ET ASTUCES

Pour entrer plus rapidement dans le jeu, faites la première partie avec vos cartes posées sur la table côté visible, afin que tous comprennent le mécanisme en même temps. Ensuite jouer normalement.

Plus vous parviendrez à mémoriser les cartes jetées au talon par chaque adversaire, ou les couleurs de famille récupérées par les cartes "confiture", plus votre "baccade" et l'utilisation de votre carte "cochon" seront stratégiques.

Conseils de cochon...

7