

LA POCHA

LE JEU DE CARTES

Il s'agit d'un jeu où, indépendamment du nombre de plis que tu remporteras, tu dois deviner à l'avance combien tu penses en gagner.

Ce jeu est si populaire que de nombreuses variantes en sont issues dans les pays hispanophones. Pour information, il est également connu sous les noms de Oh Hell ou La Podrida. Il se joue généralement sur un grand nombre de manches, ce qui peut prolonger sa durée, d'où le fait que certaines variantes ont pour but de raccourcir la partie. Voici la variante que nous préférons :

Nombre de joueurs : 3, 4 ou 5

Âge recommandé : +10 ans

Composants : La Baraja complète

Dans les parties à 3 joueurs, les 2 sont retirés afin de pouvoir distribuer un nombre égal de cartes à partir de tout le paquet.

BUT DU JEU

Au début de chaque manche, **tu devras prédire à l'avance le nombre de plis que tu penses remporter**, tout en essayant, en même temps, d'en gagner le plus possible.

LES CARTES

Ils n'ont pas de valeur en points, car seul le nombre de plis remportés par chaque joueur compte, mais ils ont un ordre de préférence applicable à chaque couleur :

- As, trois, roi, cavalier, valet, sept, six, cinq, quatre et deux.



LA POCHA

LE JEU DE CARTES

PRÉPARATION DE LA PARTIE

1. Détermine au hasard la personne chargée de distribuer les cartes en premier. Celui qui se trouve à sa droite sera le joueur « main », c'est-à-dire le joueur initial.
2. Mélange les cartes, demande à couper le paquet à la personne située à ta gauche et distribue les cartes une par une dans le sens antihoraire.
3. Détermine l'atout : après avoir distribué les cartes correspondant à la main en cours, découvre la carte suivante du paquet et place-la face visible à la vue de tous ; cette carte indiquera la couleur d'atout. Place ensuite le reste du paquet face cachée sur cette carte, sans masquer l'atout. Lors de la manche où toutes les cartes du paquet sont distribuées, le donneur devra montrer sa dernière carte reçue aux autres joueurs pour déterminer l'atout avant de la garder pour lui.
4. À chaque manche suivante, le joueur « main » tourne, passant à la personne située à droite du joueur actuel.

COMMENT JOUER

À La Pocha, on joue un nombre déterminé de manches et, une fois celles-ci terminées, la personne ayant le plus de points sera déclarée gagnante.

Habituellement, on joue un nombre de manches telles que, lors de la première, une carte est distribuée par personne, puis à chaque manche suivante, on augmente le nombre de cartes distribuées d'une carte supplémentaire, jusqu'à atteindre la manche où toutes les cartes du paquet sont distribuées.

Ainsi, le nombre de cartes distribuées augmente au fil des manches jusqu'à ce que toutes les cartes du paquet soient distribuées, puis diminue progressivement lors des manches suivantes jusqu'à la dernière manche de la partie, où une seule carte sera de nouveau distribuée à chaque joueur.



LA POCHA

LE JEU DE CARTES

PRÉVISIONS DE CHAQUE MANCHE

Après la distribution de chaque manche, chaque joueur regarde ses cartes reçues et, en fonction de celles-ci et avant de jouer, doit annoncer, en commençant par le joueur « main », combien de plis il pense remporter lors de cette manche.

- 👁👁 Attention ! La dernière personne à devoir annoncer le nombre de plis qu'elle pense remporter ne pourra pas déclarer un nombre de plis qui, ajouté aux prévisions de ses adversaires, serait égal au nombre total de plis de cette manche. Ainsi, on évite que tous les joueurs puissent deviner parfaitement leurs prévisions (ceci ne s'applique pas aux manches où une seule carte est distribuée par personne).

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur « main » (rappelons que c'est la personne située à droite du donneur) ouvre le pli de la manche en cours en posant sur la table la carte de son choix parmi celles qu'il possède, déterminant ainsi la couleur de sortie.

Ensuite, les autres joueurs, dans le sens antihoraire, peuvent jouer leur tour de plusieurs manières :

- **S'ils ont une carte de la couleur de sortie**, ils doivent obligatoirement y répondre en posant une carte de valeur supérieure de la même couleur.
- **S'ils n'ont pas de carte supérieure**, ils doivent poser une carte de valeur inférieure, mais toujours de la couleur de sortie.
- **S'ils ne possèdent pas de carte de la couleur de sortie**, ils doivent poser une carte de la couleur d'atout, qui doit être supérieure à un autre atout déjà posé par un adversaire lors du pli.
- **Si le joueur « main » joue une carte de la couleur d'atout**, il contraint les adversaires à y répondre en jouant également un atout.



LA POCHA

LE JEU DE CARTES

- S'ils ne possèdent ni cartes de la couleur de sortie ni d'atout, ils peuvent poser une carte quelconque des deux autres couleurs restantes.

Le gagnant du pli sera celui qui aura posé l'atout le plus élevé ou, à défaut, celui qui aura joué la carte la plus haute de la couleur de sortie. Il récupérera le pli dans sa zone pour marquer sa victoire et ouvrira ensuite le pli suivant. Ainsi se poursuivent les manches jusqu'à ce que toutes les cartes distribuées aient été jouées.

Le vainqueur de la partie sera la personne ayant le plus de points à la fin de la dernière manche. En cas d'égalité, un nombre indéterminé de manches supplémentaires seront jouées, avec une seule carte distribuée, jusqu'à ce qu'elle soit départagée.

DÉCOMPTE DES POO

À la fin de chaque manche, le score sera attribué de la manière suivante :

- Chaque joueur gagne 10 points s'il a deviné exactement le nombre de plis qu'il allait remporter.
- De plus, il ajoute 5 points pour chaque pli remporté durant la manche (uniquement s'il a correctement prédit son nombre de plis).
- Chaque joueur perd 5 points pour chaque pli d'écart entre sa prévision et le nombre réel de plis remportés, que ce soit en excès ou en défaut.

Il est recommandé de noter dans un tableau à deux colonnes le nombre de cartes jouées par manche ainsi que le score de chaque joueur, en additionnant les résultats de toutes les manches.

Concepts importants :

- Joueur « main » : c'est le joueur qui commence la manche (le tour) en cours, situé à droite du donneur.
- Joueur « dernier » : c'est celui qui termine le pli en cours (le donneur).
- Plis : ensemble de cartes (une par joueur) posées sur la table pendant un tour. Lorsqu'un pli est complet, on détermine le gagnant de celui-ci.



NOTRE HOMMAGE AUX CLASSIQUES

LA POCHA

LE JEU DE CARTES

- Lancer l'atout : on appelle ainsi l'action de commencer un tour en jouant une carte de la couleur d'atout.
- Atout : c'est la couleur qui a la plus grande valeur pendant chaque manche.

VARIANTE PLUS RAPIDE

Si l'on préfère raccourcir la partie, on peut jouer uniquement jusqu'à la manche où toutes les cartes sont distribuées, en terminant la partie à l'issue de celle-ci (c'est-à-dire, sans jouer les manches où le nombre de cartes distribuées diminue).

#JEUXZACATRUS

zacatrus!

