

## 1. BUT

Cotonou s'apparente au jeu des petits chevaux, vous devez déplacer vos pions le long du parcours et être le premier·ère à rentrer vos 4 pions dans votre maison. Les joueur·euses déplacent leurs pions en jouant des cartes. Chaque joueur·euse pioche 5 cartes en début de partie et en utilise une à chaque fois que vient son tour. Lorsque tous·tes les joueur·euses ont joué leurs cartes, iels en piochent de nouvelles. Quand le talon est épuisé, on mélange les cartes et on distribue à nouveau. Les joueur·euses peuvent former des équipes de deux qui se font face. Les partenaires peuvent s'échanger une carte quand vient leur tour mais sans se parler.

## 2. RÉSERVE

Pour commencer à déplacer un pion il faut jouer une carte As ou Roi.

## 3. PIEU

Un pion qui démarre est un pieu et il doit être posé dans la case démarrage (entouré de sa couleur). Le pieu est posé avec sa partie percée visible. Il demeure un pieu tant qu'il n'est pas déplacé ou permuté. Un pieu ne peut pas rentrer dans sa maison. Il ne peut pas être mangé, dépassé et bloque donc tous les autres pions. Il peut être permuté uniquement par son propriétaire. Lorsqu'un pieu est déplacé ou permuté, il devient un pion. Il est alors retourné (face percé vers le bas).

## 4. DÉPASSER

Un pion peut en dépasser un autre sauf si ce dernier est un pieu ou s'il se trouve dans sa maison.



## MATÉRIEL

A. 24 pions (6 couleurs)

B. Jeu de 54 cartes

## RÈGLES

**Sortie** : Uniquement avec As ou Roi

**Capture** : Le pion adverse est renvoyé au départ si la case occupée

**Maison** : L'entrée s'effectue uniquement avec le compte exact

**Équipes** : Les joueur·euses face à face s'entraident

## CARTES

**As** : permet de sortir ou d'avancer 1 case

**Roi** : permet de sortir

**Dame** : permet d'avancer de 12 cases

**Valet** : permet d'invertir 2 pions

**2 à 10** : permet d'avancer de 2 à 10 cases

**7** : permet d'avancer plusieurs pions pour une somme totale de 7 cases



2 - 6  
JOUEUR·EUSES