

Courez petits Cochons!

Un jeu de collecte passionnant pour **2 à 4 enfants malins à partir de 5 ans**. Comprend une extension de jeu pour des enfants à partir de 7 ans.

Concept du jeu : Heinz Meister
Illustration : Petra Wiegandt
Durée d'une partie : environ 10 à 20 minutes

Douze petits cochons en couleur courent courageusement de porcherie en porcherie. Seule la troisième carte détermine la porcherie dans laquelle le petit cochon doit demeurer.

Contenu du jeu :

- 12 petits cochons en couleur
- 4 plateaux de jeu
- 36 cartes de petits cochons
- 48 pions de queues en tire-bouchon



Avant la première partie, les pions de queues en tire-bouchon doivent être retirés des plateaux de jeu.

Résumé des règles :
amasser le plus de cochons

prendre les porcheries, petits cochons au centre, 6 cartes chacun, pile 1 = cachée

pile 2 = visible

But du jeu :

Qui est capable de bien observer les cartes qu'il faut poser pour obtenir à la fin le plus de petits cochons dans sa porcherie ?

Préparation :

Chaque joueur prend un plateau de jeu (**porcherie**) et le place devant lui. Les **petits cochons** sont placés **au centre de la table**, les cartes sont mélangées et distribuées : chaque enfant reçoit **six cartes**. Toutes les cartes restantes sont empilées, **face cachée**, à côté des petits cochons (**pile 1**). Les pions ne sont pas utilisés dans le jeu de base et restent dans la boîte de même que les porcheries restantes (pour des parties de deux à trois enfants).

Déroulement d'une partie :

L'enfant le plus jeune commence :

- Il pose **une de ses cartes, visible (pile 2)** à côté de la pile cachée (pile 1).

poser carte,
prendre
cochon,
nouvelle carte

vol de petit
cochon

3 cartes par
cochon !

tirer une carte

toutes les
cartes sont
jouées :
compter les
cochons

poser les pions

- Il prend maintenant le **petit cochon** de cette couleur et le place sur la marque de la même couleur dans sa porcherie.
- Ensuite, il tire une **carte cachée** de la pile 1 : il a de nouveau six cartes en main.

Tour à tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, tous les enfants posent **d'abord** une carte sur la pile visible, ils prennent le **petit cochon de la même couleur** et ils tirent une **carte** de la **pile cachée** (pile 1).

Si un petit cochon se trouve déjà dans une porcherie adverse, on l'en **retire** et on le place dans sa propre porcherie.

Attention :

- Pour **chaque petit cochon**, il y a **trois cartes de couleur correspondantes**. Faites attention aux cartes qui ont déjà été posées ! Seul celui qui a posé **la troisième carte de la même couleur** peut conserver ce petit cochon.
- Un enfant **oublie** de tirer une **nouvelle carte** et l'enfant suivant en a déjà posé une autre ? L'enfant étourdi doit **compléter** sa main à **six cartes** dès son prochain tour.
- Les cartes doivent être posées de manière à ce que les cartes de-dessous ne soient plus visibles.
- La pile de cartes cachées (**pile 1**) est complètement vide ? Les cartes **restantes dans les mains** des enfants **sont alors jouées**.

Fin de la partie :

La partie se termine dès que toutes les cartes ont été jouées. L'enfant qui a le plus de petits cochons dans sa porcherie gagne la partie.

Extension de jeu à partir de 7 ans :

1, 2, 3 Petits Cochons

But du jeu :

Qui réussira à recouvrir le plus de queues de cochons avec des pions de queues en tire-bouchon ?

porcherie, 12
pions, cochons

déroulement
comme dans le
jeu de base

partie en plu-
sieurs tours

toutes les car-
tes défaussées :
placer les
pions, replacer
les cochons au
centre

place occupée :
poser carte,
pas de cochon

porcherie
complète :
victoire
tours finis : qui
a le plus de
pions ?

Préparation :

Chaque enfant choisit une **porcherie** et les **douze pions de queues en tire-bouchon** correspondants. Les **cochons** sont placés au centre. Les porcheries restantes sont remises dans la boîte.

Déroulement d'une partie :

L'enfant qui commence distribue **six cartes** à tous les participants. Ensuite, il pose visiblement une de ses cartes. Le déroulement de la partie se passe exactement comme dans le jeu de base.

Cependant, on joue en plusieurs tours :

- Si **deux ou quatre** enfants participent, on joue en **quatre tours**.
- Si **trois** enfants participent, on joue en **trois tours**.

Ainsi, chaque enfant distribue les cartes une fois ou deux fois selon le cas et commence la partie.

Le premier tour se termine lorsque **toutes les cartes ont été défaussées**. Partout où se trouve un petit cochon, le **pion de queue en tire-bouchon correspondant** doit être posé. Tous les **petits cochons** retournent au centre. Un nouveau tour commence.

Attention :

- Dans les tours suivants, une place dans sa propre porcherie déjà **couverte par un pion de queue en tire-bouchon**, ne doit plus être occupée par un petit cochon.
- Si un enfant pose une carte d'une place déjà occupée dans sa propre porcherie, ce cochon **reste au centre** ou bien y retourne **en sortant de la porcherie qu'il occupe**.

Fin de partie :

La partie se termine,...

- ... dès qu'un enfant a couvert **toutes les places** de sa porcherie avec des queues en tire-bouchon et ainsi gagne la partie, ou
- ... lorsque tous les tours ont été joués. Gagne l'enfant, qui a recueilli le plus de pions de queues en tire-bouchon dans sa propre porcherie.