

SCHWEINS-GALOPP

par Heinz Meister

Un jeu de course pour 2 à 4 joueurs astucieux,
âgés de 6 ans et plus.

© 1992 Ravensburger

© 2000 Abacus Spiele

Matériel

Version Abacus Spiele :

35 cartes «course» (7 de chaque couleur)

22 cartes «piste»

55 cartes «nourriture»

5 cochons

1 règle du jeu

Version Ravensburger :

35 cartes «course»

1 plateau de jeu

50 jetons «nourriture»

5 cochons

1 règle du jeu



But du jeu

Chaque joueur s'efforce, à l'aide de ses cartes «course», de ramasser le plus possible de nourriture durant les trois manches de la course.

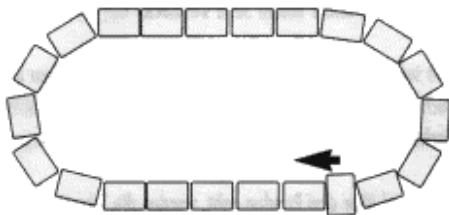
Mise en place

Version Abacus :

Installer sur la table la piste, composée des 22 cartes «piste» disposées en ovale. C'est sur cette piste, dont chaque carte est une case, que les cochons vont courir.

Version Ravensburger :

Installer le plateau sur la table. Chaque joueur se place à un coin du plateau, devant un des récipients.



Le premier joueur - en général le joueur au faciès le plus porcine - place les cinq cochons, un par case, sur cinq cases consécutives - sans espace entre elles -, regardant dans le sens de la course, c'est à dire dans le sens des aiguilles d'une montre.

Version Abacus : La carte se trouvant sous le premier cochon est mise tête bêche, comme indiqué sur le croquis, pour représenter la ligne de départ.

Les jetons ou cartes de nourriture sont placés faces visibles au centre de la piste. Bien que ces jetons ou cartes représentent diverses formes et quantités de nourriture, ils vaudront tous un point lors du décompte final.

Le premier joueur mélange les cartes «course» et en distribue 7, faces cachées, à chaque joueur. Chacun prend ensuite connaissance de sa main, qui doit rester cachée aux autres joueurs. Les cartes non distribuées sont écartées et ne seront pas utilisées pour cette manche.

Déroulement du jeu

Chaque joueur joue à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, qui est aussi le sens de la course. À son tour, un joueur joue l'une de ses cartes, face visible. Le joueur déplace ensuite le cochon de la couleur de la carte jusqu'à la première case libre dans le sens de la course. Les cartes jouées sont défaussées, et ne servent plus pour cette manche.

Aucun joueur n'a de cochon à lui. Tous les joueurs peuvent déplacer tous les cochons. Lorsqu'un joueur joue une carte, il déplace toujours le cochon de la couleur de la carte.

Déplacements possibles

Si la case située immédiatement devant le cochon est libre, il est simplement avancé d'une case.

Si une ou plusieurs cases devant le cochon sont occupées par d'autres cochons, le cochon saute ces cases pour aller directement sur la première case libre.

Exemple 1 :

A saute B et se place derrière C



Exemple 2 :

C saute A et B et se place devant B



Les cartes «nourriture»

Lorsque le cochon qui a été déplacé est en tête de la course, c'est à dire premier, ou prend la tête de la course, le joueur qui l'a déplacé prend une carte nourriture au centre de la piste et la place, face visible, à sa gauche.

Les joueurs doivent placer les cartes nourriture ainsi gagnées à leur gauche.

Ce n'est qu'au dernier tour de cette manche que les joueurs pourront tenter de gagner ces cartes afin de les faire passer à leur droite (voir plus bas).

Lorsque le cochon déplacé n'est pas en tête de la course, le joueur ne prend pas de carte nourriture.

Fin de la manche et score.

La manche se termine lorsque tous les joueurs ont joué leurs sept cartes.

La dernière carte jouée par chaque joueur est la plus importante. En effet, si avec sa dernière carte un joueur déplace un cochon en tête de la course, alors ce joueur prend une carte nourriture au centre de la piste et place cette carte à sa droite (ou dans son récipient), avec toutes les cartes nourriture qu'il avait déjà prises durant cette manche (c'est à dire les cartes qui étaient jusque là placées faces visibles à sa gauche), Ce sont ces cartes qui seront décomptées en fin de partie.

Si, avec sa dernière carte course, un joueur ne parvient pas à déplacer un cochon en tête de la course, ce joueur perd toutes les cartes nourriture qu'il avait prises durant cette manche et qui étaient à sa gauche et les remet au centre de la piste.

Le jeu se joue en trois manches, Le premier joueur d'une manche est le joueur à gauche du premier joueur de la manche précédente. Le nouveau premier joueur place les cinq cochons, un par cases, sur cinq cases consécutives, regardant dans le sens de la course, derrière la ligne de départ. Il mélange ensuite les cartes «course» et en distribue 7, faces cachées, à chaque joueur.

Fin du jeu

La partie se termine à la fin de la troisième manche. Le joueur qui a le plus grand nombre de jetons ou de cartes nourriture, à sa droite ou dans sa réserve, est le vainqueur.

Chance et astuce sont toutes deux nécessaires à la victoire, mais aucune n'est suffisante.

Variantes

Au début de chaque manche, chacun à son tour, en commençant par le premier joueur, place un jeton ou une carte nourriture sur une case vide de la piste, à l'exception des quatre premières cases. Le joueur qui amène un cochon sur une case où se trouve un jeton ou une carte nourriture prend cette carte nourriture en plus et la pose face visible, à sa gauche...