



Jumbo Jonkies Jumbo Bambins



17563

# POEPIE KNOR

## Règles du jeu



**Petit Cochon! est un jeu très amusant. Les joueurs essayent de sortir le plus vite possible leur cochon de son bain de boue. Mais si on entend un pet... les petits cochons replongent dans leur bain !**

### **Contenu :**

- 1 gros cochon (roulette)
- 1 grosse flaque de boue pour ce gros cochon
- 4 baignoires avec petit cochon
- 16 cartes
- 1 plateau de jeu

### **But du jeu :**

Rassemblez les premières 4 cartes qui permettront à ton cochon de sortir de son bain de boue.

### **Avant de jouer pour la première fois:**

Avec un petit tournevis en croix, dévissez le clapet situé sous le gros cochon. Placez-y 2 piles AA (les piles ne sont pas fournies avec le jeu). Revissez le clapet. L'installation des piles doit toujours être faite par un adulte ou avec l'aide d'un adulte.

### **Avant de commencer:**

Dépliez le plateau de jeu et déposez-y sur la flaque de boue. Prenez le gros cochon (il a un bouton-poussoir sur le ventre). Placez ce cochon sur la flaque de boue. Chaque joueur reçoit un petit cochon et une baignoire. Les 16 cartes sont triées et placées en 4 tas autour du plateau de jeu.

### **Le jeu démarre :**

Le plus jeune joueur commence. Il tourne le gros cochon central. Puis ce sera au tour du joueur suivant et ainsi de suite. Le cochon peut faire différents bruits :

- Il grogne ? Le joueur qui a le nez du cochon dans sa zone de couleur (il y a une zone avec une baignoire par joueur) peut prendre une carte.
- Il klaxonne ? Le joueur qui pousse le premier sur le bouton situé sur le dos du gros cochon peut prendre une carte. Attention ! Chaque joueur doit laisser ses mains sur la table tant que le cochon n'a pas produit de bruit. Les mains ne peuvent donc pas se trouver au-dessus du cochon pendant qu'il tourne !
- Il siffle ? Le joueur qui a le nez du cochon dans sa zone de couleur peut prendre la carte d'un autre joueur et la remettre à côté du plateau de jeu. Si aucune carte n'a pas encore été gagnée par aucun joueur, il ne se passe rien. Le jeu continue.
- Il lâche un pet ? Le joueur qui a le nez du cochon dans sa zone de couleur doit se boucher le nez, retirer une carte de sa baignoire et la placer à côté du plateau de jeu. Si ce joueur n'a pas encore de carte, il ne se passe rien. Le jeu continue.

Attention ! Le joueur qui gagne une carte doit prendre la carte dont il a besoin. S'il n'a encore aucune carte, il doit d'abord prendre une carte du tas 1. S'il a déjà une carte 1, il doit prendre une carte 2, et ainsi de suite. Le joueur qui a assemblé ses 4 cartes dans le bon ordre gagne la partie !

### **Variante**

Dès que le son du klaxon retentit, c'est donc une course de vitesse pour pousser sur le bouton sur le dos du cochon. S'il existe une grande différence entre les joueurs dans la vitesse de réaction (par exemple lorsqu'il y a une grande différence d'âge), on peut adapter une nouvelle règle et décider simplement que le joueur ayant tourné la roulette peut prendre une carte si on entend le klaxon (on ne pousse donc plus sur le dos du cochon).

Bon amusement avec Petit Cochon !

**Pour découvrir tous les jeux Jumbo et les points de vente, surfez sur [www.jumbo.eu](http://www.jumbo.eu)**