



Cochons Sauteurs

Contenu du jeu

8 pièces parcours de jeu imprimées, 7 petits cochons en bois de couleurs différentes, 7 jetons en bois correspondant à la couleur des petits cochons, 1 dé spécial, 1 règle de jeu



Notre équipe se compose de 7 petits cochons qui vont devoir se surpasser et ce n'est pas peu dire...

La piste de la course est tellement étroite que, pour se dépasser, ils devront parfois sauter par-dessus leurs adversaires et, parfois même, s'arrêter les uns sur les autres si la place est déjà occupée... Simple question d'équilibre !

Le but du jeu étant bien sûr d'arriver en première ligne.

Nos sportifs ne sont donc pas des cochons ordinaires, ils sont vraiment faits pour le cirque. Et peut-être que lassés de jouer les coureurs, ils préféreront jouer les équilibristes. N'hésitez pas à les empiler les uns sur les autres afin de constituer la plus originale ou la plus haute des constructions. Toutes les combinaisons sont permises tant que ces belles pyramides tiennent en équilibre ! Alors retenez votre souffle...

Préparation de la course



Installer les 8 pièces formant la piste de la course (ils existe de très très nombreuses possibilités pour former des parcours différents).



Mais ne formez pas un circuit fermé : le parcours doit resté ouvert aux deux extrémités. Chaque joueur choisit un petit cochon avec son jeton correspondant (ce qui lui permettra de se rappeler la couleur de son petit cochon). Alignez les petits cochons au départ (d'un côté ou de l'autre de la piste, juste avant la première pièce du parcours).

Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur démarre la course. Il jette le dé et avance son petit cochon du nombre de cases indiquées par le dé.



S'il tire un 1 : après avoir avancé son petit cochon d'une case, cela lui permet de relancer le dé (s'il le souhaite) et d'avancer à nouveau son petit cochon.



S'il tire un 3 : après avoir avancé son petit cochon de 3 cases, cela lui permet de rejouer mais uniquement à la condition que son petit cochon ait été le dernier sur la piste avant le premier jet de dé.

Le dernier sur la piste, cela signifie qu'il n'y avait aucun petit cochon derrière ou suppose qu'il était le premier sous une pyramide de petits cochons (voir les dépassements).

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

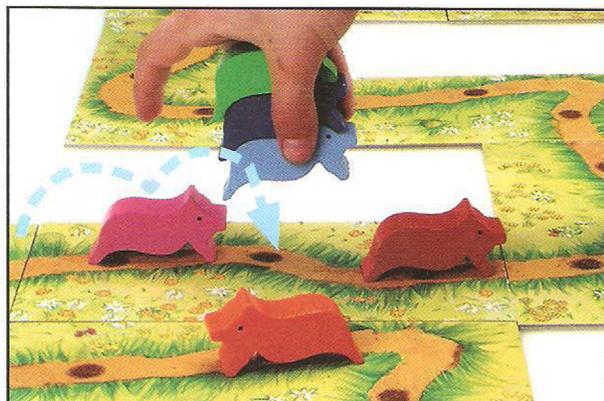
Dépassements

La piste est tellement étroite que pour se dépasser les petits cochons doivent sauter les uns par dessus les autres. Ainsi, si votre petit cochon doit s'arrêter sur une case où se trouve déjà un petit cochon, il s'installera tout simplement sur le dos de l'occupant précédent. Ce qui est très appréciable car au tour de celui qui se trouve en dessous, l'occupant (ou les occupants) du dessus profitera(ont) du déplacement offert par un adversaire ! (sera transporté gracieusement par son adversaire).

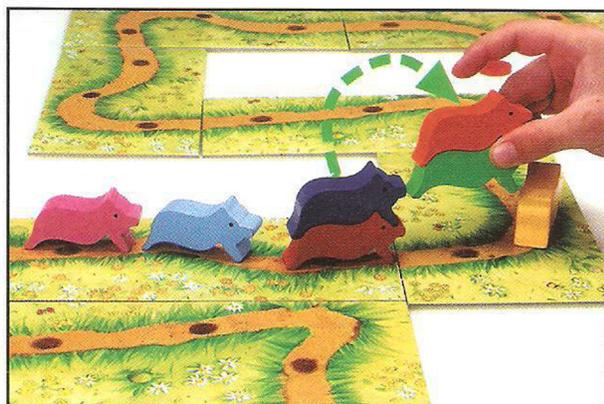
Les piles de petits cochons

Pendant une course, il arrivera que se forment des piles de plusieurs petits cochons.

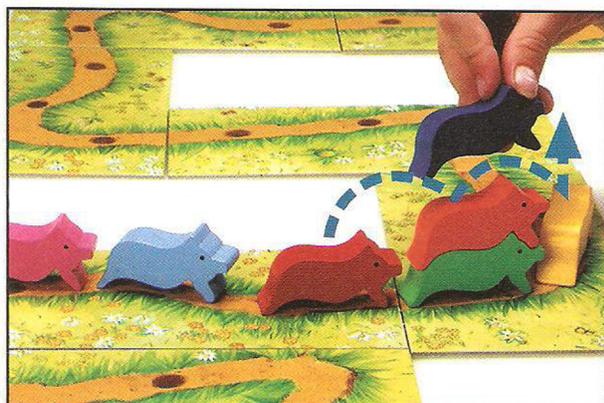
Ainsi à son tour de jeu :



Si un petit cochon se trouve être le premier de la pile, sous tous les autres, il transportera en même temps tous les autres petits cochons de la pile.



Si un petit cochon se trouve dans le milieu de la pile, il doit transporter tous les petits cochons qui se trouvent au-dessus de lui, mais laissera en place ceux qui se trouvent au-dessous de lui.

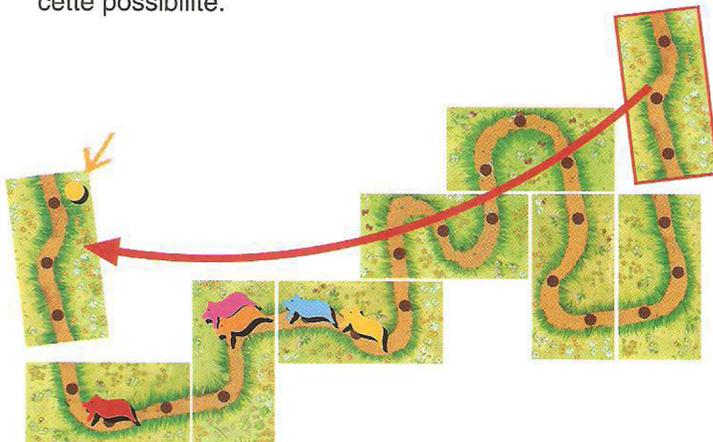


Si un petit cochon se trouve au-dessus de la pile, il sautera de la pile pour continuer seul son parcours tout simplement.

Prolonger la piste

Au cours d'une partie, il est possible de prolonger la piste, **mais une fois et seulement une fois**. Ainsi, à son tour de jeu, un joueur peut décider d'enlever la première pièce de piste (à condition qu'aucun des petits cochons ne soit installé dessus) pour la placer en fin de parcours. Mais rappelez-vous, le parcours ne doit jamais se transformé en circuit fermé.

Puis placez votre pion près de la pièce déplacée afin de matérialiser le fait que vous avez déjà utilisé cette possibilité.



Le gagnant

Le gagnant est bien entendu celui qui dépasse la dernière pièce du parcours le premier. Il n'est pas nécessaire d'obtenir le nombre exact au dé pour atteindre la ligne d'arrivée. Il peut arriver qu'une pile entière passe la ligne d'arrivée : dans ce cas tous les petits cochons de la pile se retrouvent associés à cette victoire !

Variante pour 2 ou 3 joueurs

Les joueurs pourront prendre part à la course avec 2 petits cochons chacun (sans oublier les jetons correspondants). Celui dont c'est le tour jettera le dé pour chaque petit cochon et annoncera après le jet de dé quel petit cochon il choisit de déplacer. Et dans la mesure où les joueurs participent à la course avec 2 petits cochons, ils ont ainsi chacun le droit de prolonger 2 fois le parcours.