

Le porte-bonheur des petits cochons

Un jeu de dé avec des éléments tactiques, pour 2 à 4 joueurs dès 5 ans.

Idée : Heinz Meister
Illustration : Anja Dreier-Brückner
Durée du jeu : env. 15 minutes

Mais quelles allées et venues les petits cochons font-ils dans le champ : Chacun d'eux essaie d'amener le plus grand nombre possible de trèfles à quatre feuilles chez lui.

Contenu du jeu :

- 1 plateau de jeu
- 4 petits cochons
- 24 ~~18~~ feuilles de trèfle (porte-bonheur)
- 1 dé (points de 1 à 6)



Règle résumée :

But du jeu :

Qui va récupérer le plus grand nombre de trèfles à quatre feuilles et les ramener chez lui sans se les faire reprendre ?

plateau de jeu,
petits cochons

Préparatifs :

Poser le plateau de jeu au milieu de la table.

Chaque joueur choisit un petit cochon et le pose à l'extérieur du circuit à côté de la brouette de la couleur correspondante.

- S'il y a trois joueurs, laisser le quatrième petit cochon dans la boîte.
- S'il y a deux joueurs, chacun d'eux prendra deux petits cochons : un joueur le petit cochon jaune et le rouge, l'autre joueur le petit cochon vert et le bleu.

trèfles à quatre
feuilles, dé

Poser les 24 feuilles de trèfle sur le champ illustré au milieu du plateau de jeu et préparer le dé.

Déroulement du jeu :

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui d'entre vous qui sait le mieux imiter un cochon commence.

ancer le dé,
avancer le pion

1ère partie :

Tu lances le dé une fois et avance ton petit cochon du nombre de cases correspondantes dans le sens de la flèche. La case-départ est celle placée à côté de ta brouette. Les autres joueurs jouent à tour de rôle et placent leurs petits cochons.

choisir :

Les parties suivantes :

Lorsque c'est à nouveau ton tour et que ton petit cochon ne se trouve plus à côté de ta brouette mais sur une case quelconque, tu as deux possibilités de jouer **après avoir lancé le dé** :

avancer le pion
ou prendre un
trèfle à quatre
feuilles

- Tu peux **avancer** ton petit cochon du nombre de points du dé.
- Ou tu prends un **trèfle à quatre feuilles** posé sur le champ et le mets dans ta brouette. Ton petit cochon n'avance pas.

Tu as cette possibilité de jouer **seulement** si ton petit cochon se trouve déjà sur l'une des cases. S'il est à côté de la brouette, il faudra que tu le mettes d'abord dans le jeu en l'avançant du nombre correspondant au nombre de points du dé.

case occupée :
retour à la
brouette,
prendre les
trèfles à quatre
feuilles s'il y en a

Ton petit cochon arrive sur une case déjà occupée ?

- Tu renvoies l'autre petit cochon à côté de sa brouette. Repose-le à côté de sa brouette.
Il y a déjà des trèfles à quatre feuilles dans cette brouette ?
Tu as le droit de les prendre et de les poser dans ta brouette.

tour fini :

Ton petit cochon a fait **une fois** le tour du jeu et est arrivé à nouveau ou presque à la case-départ menant à sa brouette ?

Tu peux prendre une des décisions suivantes :

Mettre les trèfles
à quatre feuilles
en sécurité ?

- **Veux-tu aller mettre les trèfles à quatre feuilles que tu as récupérés jusqu'à maintenant en sûreté ?**

Alors **utilise** les points du dé pour amener ton petit cochon à la brouette : pour aller de la case-départ à la brouette, cela te coûte un point. Les points en trop sont perdus. Une fois arrivé à ta brouette, tu prends les trèfles à quatre feuilles qui sont dedans et les poses devant toi. **Ce sont maintenant tes porte-bonheur et personne ne peut plus te les reprendre.**

Quand ce sera à nouveau à toi, tu repartiras de ta brouette à la recherche d'autres trèfles à quatre feuilles....

Continuer à
récupérer des
trèfles?

- **Tu ne veux pas mettre tes trèfles à quatre feuilles tout de suite en sûreté et préfères en récupérer encore d'autres ?**

Tu restes sur le circuit et ne sors pas pour aller à ta brouette. Tu ne dois pas obligatoirement retourner à ta brouette après

avoir fait un tour. **Mais attention** : si tu ne t'arrêtes pas, les trèfles à quatre feuilles qui restent dans la brouette pourront être repris par un autre joueur.

plus de trèfles à quatre feuilles dans le champ : mettre les siens en sûreté, dérober ceux des autres

S'il n'y a plus de trèfles à quatre feuilles dans le champ vers la fin du jeu, il faut alors amener les siens à sa brouette pour les mettre en sûreté ou en reprendre aux autres joueurs ...

plus de trèfles à quatre feuilles dans le champ : Qui en a le plus devant lui ?

Fin du jeu :

Le jeu est terminé lorsqu'il n'y a plus de trèfles à quatre feuilles, ni dans le champ ni dans les brouettes.

Le joueur qui a amassé le plus de trèfles à quatre feuilles devant lui a gagné le jeu.