

192 - Le Porte- bonheur des cochons

Catégorie ESAR : 406 - jeu de stratégie.

Catégorie ludo : jeu adapté en atelier.

Editeur jeu original : Haba.

Accessibilité : jeu tactile.

A partir de 5 ans, de 2 à 4 joueurs.

Présentation :

Une fois le pion engagé sur le parcours, deux options s'offrent au joueur : lancer le dé pour faire avancer son cochon ou récolter un trèfle à quatre feuilles. Mais attention, il est dangereux de s'éterniser sur le parcours parce qu'à tout moment un adversaire peut arriver sur une case occupée par un autre, le renvoyer sur sa case de départ et lui voler sa récolte de trèfles !

BUT DU JEU

Le gagnant est celui qui récupère le plus grand nombre de trèfles à quatre feuilles et qui les ramène chez lui sans se les faire reprendre.

PRESENTATION DU JEU

- En plus des couleurs, les petits cochons présentent des particularités différentes :
 - maman cochon a un foulard en plastique vert et 3 boutons
 - papa cochon a un chapeau en plastique violet et 2 boutons
 - la petite fille a un chapeau lisse en plastique jaune et 1 bouton
 - le petit garçon a une casquette en feutrine rouge et n'a pas de bouton
- La case départ de chaque petit cochon se trouve à l'extérieur du circuit, dans un des 4 coins du plateau intégré à la boîte.

Elle est recouverte de la matière correspondant au petit cochon et reprend également le nombre de boutons des cochons.

- Un seau en plastique jaune se trouve juste à côté pour récolter les trèfles, de manière provisoire !
- Le parcours est creusé de trous dans lesquels s'encastrent les petits cochons.

PREPARATION DU JEU

- Chaque joueur choisit un petit cochon et le pose sur sa case de départ.
- A 3 joueurs, on laisse un cochon de côté. A 2 joueurs, ils se répartissent les petits cochons : l'un prend le jaune et le vert, l'autre prend le rouge et le violet.
- Chaque joueur prend un petit sac en tissu pour y glisser et conserver en toute sécurité ses trèfles porte-bonheur.
- Les 24 trèfles sont posés dans le champ, au milieu du plateau.

DÉROULEMENT DU JEU

Premier tour de jeu

- Le plus jeune joueur commence, lance le dé une fois et avance son cochon du nombre de cases correspondantes, dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Les autres jouent ensuite à tour de rôle.

Tours suivants

- Lorsque c'est à nouveau son tour et que son cochon ne se trouve plus à côté de son seau, un joueur a deux possibilités après avoir lancé le dé :
 - avancer son petit cochon du nombre de points correspondant au dé.
 - prendre un trèfle à quatre feuilles présent dans le champ, et le mettre dans son seau.
- Si un petit cochon arrive sur une case occupée, il renvoie le cochon présent sur sa case de départ et lui prend tous les trèfles qui se trouvent dans son seau pour les mettre dans le sien.

- Lorsqu'un petit cochon accomplit un tour du jeu et revient sur sa case de départ, située à côté de son seau (les points du dé en trop sont perdus), il prend une des 2 décisions suivantes :
 - Mettre en sûreté les trèfles à quatre feuilles de son seau en les glissant dans son sac en tissu.
Ce sont maintenant ses porte-bonheur et personne ne peut les lui reprendre !
 - Récupérer encore plus de trèfles. Il reste sur le circuit et ne sort pas pour aller sur la case près de son seau. Puisqu'il ne s'arrête pas, ses trèfles déjà remportés restent dans son seau et pourront encore être repris par un autre joueur.
- S'il n'y a plus de trèfles à quatre feuilles dans le champ, vers la fin du jeu, il faut alors amener son petit cochon près du seau pour mettre en sûreté les derniers acquis ou tenter d'en reprendre encore aux autres joueurs.

FIN DE LA PARTIE

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

Le joueur qui a amassé le plus de trèfles dans son sac porte-bonheur a gagné la partie !