

DÉROULEMENT DU JEU:

à son tour de jouer, le joueur doit poser une carte aile en face d'une tuile cochon de même couleur. Il peut aussi jouer une carte spéciale. Quand le total des ailes posées devant un cochon égale ou dépasse son poids, il s'envole : le joueur récupère alors la tuile cochon qu'il place face visible devant lui et dispose les cartes ailes utilisées dans la défausse. On remplace ensuite la (les) tuile(s) cochon manquante(s) et ainsi de suite. Si un joueur n'a pas d'ailes de la bonne couleur pour pouvoir jouer, il doit montrer son jeu aux autres joueurs puis défausser, au choix, une ou deux de ses cartes dans la défausse. Il ne peut pas jouer de carte spéciale dans ce cas. Après avoir joué, le joueur complète sa main à 5 cartes en prenant les premières cartes de sa pioche. Si sa pioche ne comporte plus assez de cartes, le joueur mélange et récupère l'ensemble de ses cartes présentes dans la défausse pour reformer sa pioche afin de compléter sa main.

LE COCHON ARC-EN-CIEL: les joueurs peuvent poser face à lui toutes les couleurs d'ailes pour le faire voler.

LES CARTES SPÉCIALES: il existe 5 types de cartes spéciales qui peuvent être jouées avec une carte aile ou sur une tuile cochon. Ailes x2 : double la valeur des ailes de la carte qui vient d'être jouée. Placez la carte « Aile x2 » à côté de la carte aile. Elle ne sera défaussée que lorsque le cochon aura décollé. Aile arc-en-ciel : permet de jouer une carte aile sur n'importe quelle tuile cochon, quelle que soit sa couleur. La carte « Aile arc-en-ciel » est placée dans la défausse immédiatement après avoir été jouée. Paire d'ailes : le joueur peut jouer 2 cartes ailes ce tour-ci (à déposer devant 1 ou 2 tuiles cochons). La carte « Paire d'ailes » est placée dans la défausse immédiatement après avoir été jouée. Régime : le poids d'un cochon est diminué de 100 kg jusqu'à son envoi. Placez la carte « Régime » à côté de la tuile cochon souhaitée. Elle ne sera défaussée que lorsque le cochon aura décollé. Surpoids : on alourdit de 100 kg le poids d'un cochon jusqu'à son envoi. Placez la carte « Surpoids » à côté de la tuile cochon souhaitée. Elle ne sera défaussée que lorsque le cochon aura décollé.

FIN DU JEU: le jeu s'arrête dès que le dernier cochon a pris son envoi. Le joueur qui a fait décoller le plus grand nombre de cochons est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, pour départager les joueurs, c'est celui qui a fait voler le cochon arc-en-ciel qui est déclaré vainqueur.