Alex Randolph

LA BANDE DES PORCELETS

Joueurs: 2-7
Age: dès 4 ans
Durée: 15-25 min.

NOMINIERT FÜR DAS „KINDERSPIEL DES JAHRES"

Kinderspiel des Jahres 2001 KRITIKERPREIS

spiel gut vom arbeitsausschuß kinderspiel+spielzeug ausgezeichnet

Design des porcelets: Alex Randolph
Illustrations: Rolf Vogt
Design: Johann Rüttinger
Rédaction: Kathi Kappler
© 2001/2002: DREI MAGIER SPIELE GmbH
Postfach 25
D-91486 Uehlfeld

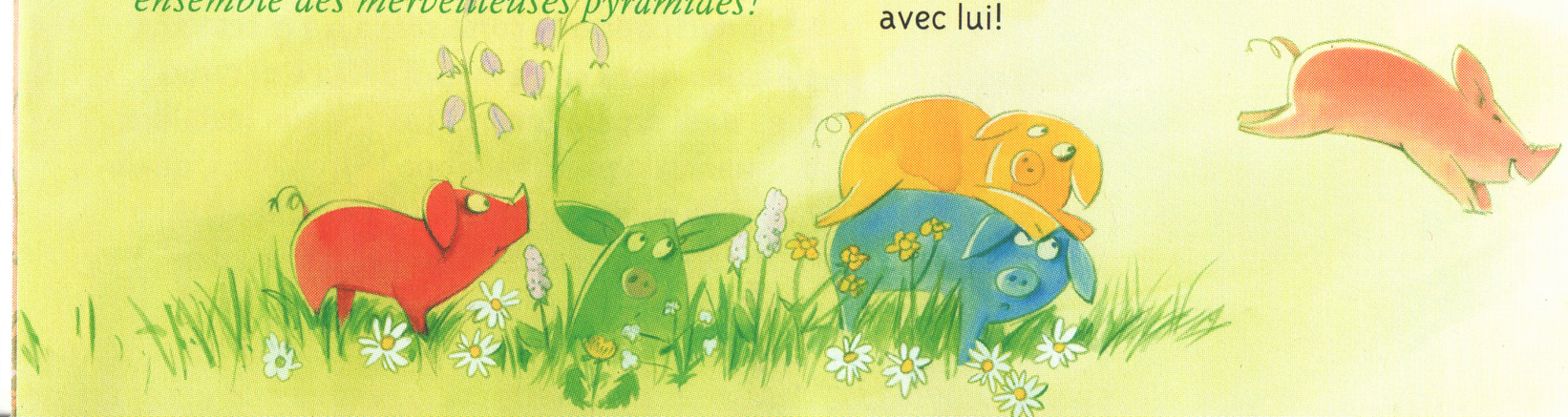
Contenu

- plan de jeu variable comprenant 8 planchettes imprimées des deux côtés
- 7 porcelets de bois de couleurs différentes
- 7 jetons de bois de couleurs correspondantes
- 1 dé avec les faces suivantes: ⚀ ⚀ ⚁ ⚂ ⚃ ⚄
- règle du jeu

La joyeuse petite bande comprend sept jolis porcelets colorés, qui n'aiment rien tant que de se courir après à travers champs, et cela sur des sentiers tellement étroits, que pour se dépasser ils sont obligés de sauter les uns par dessus les autres, ou bien de finir directement sur le dos les uns des autres! ...

Mais naturellement, de telles prouesses ne sont possibles que parce que ce ne sont pas des porcelets quelconques, mais bien des vrais porcelets de cirque!

Et quand ils ne sont pas occupés à se poursuivre à travers les champs, ils font volontiers étalage de leurs acrobaties ou érigent ensemble des merveilleuses pyramides!



Préparations pour une course

Posez les 8 planchettes l'une près de l'autre de manière à former un long sentier continu. (Des millions de sentiers différents sont possibles.) **Mais attention:** il ne faut pas que le sentier décrive un circuit – les deux bouts du sentier doivent rester ouverts.

Chacun choisit un porcelet et le jeton de bois correspondant (qui l'aidera à se rappeler quel porcelet est le sien). Alignez vos porcelets côte à côte à l'un des bouts du sentier, juste avant la première planchette. Le prochain à fêter son anniversaire commence la course.

La course

On joue à tour de rôle. A son tour on tire le dé et on avance son porcelet, comme d'habitude, du nombre de cases indiqué ...

···⁘ Mais dans une course de porcelets ça peut aussi se passer autrement: chaque fois qu'on tire un ⚀, on peut, après avoir avancé son porcelet d'une case, tout de suite rejouer! (Mais on n'est pas obligé de le faire.)
De même, quand on tire un ⚅ noir, on peut, si on veut - après avoir avancé son porcelet de 3 cases, tout de suite rejouer – mais seulement dans le cas où son porcelet se trouvait en dernière place avant le premier coup de dé.

···⁘ **»En dernière place«** veut dire qu'il n'y a aucun porcelet derrière le sien, et vaut aussi quand son propre porcelet se trouve sur le dos d'un autre ou dans une pile de porcelets (voir ci-dessous).

Dépassements

Le sentier est tellement étroit que pour se dépasser les porcelets sont forcés de sauter les uns par dessus les autres. Si un porcelet parvient sur une case déjà occupée par un autre porcelet, il finit à califourchon sur le dos de l'autre – ce qui est très avantageux, car à son prochain tour, l'autre sera obligé de le porter avec lui!

Empilements

Au cours d'une partie peuvent souvent se former des piles de trois ou plus porcelets, l'un au dessus de l'autre ...
Que faire, alors, si notre porcelet se trouve dans une telle pile et que c'est notre tour de jouer?

Eh bien,

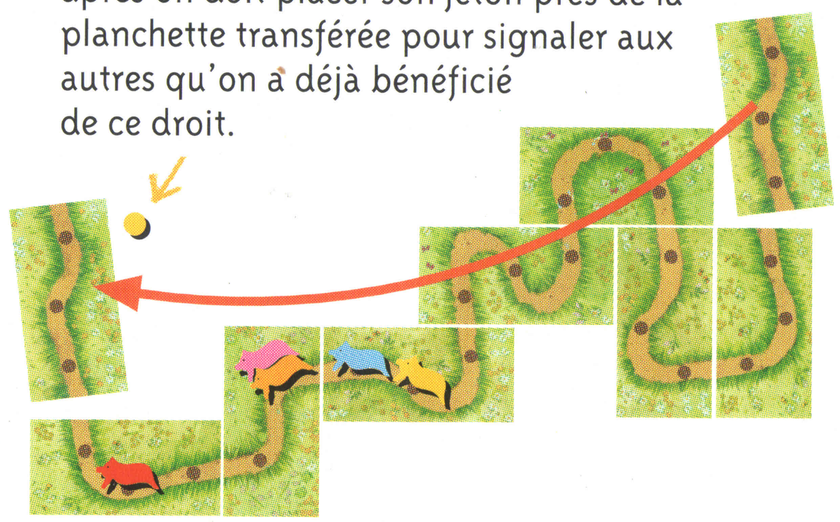
···⁘ s'il est tout au dessous, il doit transporter toute la pile;

···⁘ s'il est au milieu, il transporte ceux au dessus, et laisse derrière lui ceux au dessous;

···⁘ et s'il est tout en haut, il saute simplement de la pile et continue tout seul.

Prolongement du sentier

Une fois, mais une fois seulement, au cours d'une partie, chacun peut, à son tour, prolonger le sentier. Pour ce faire, il faut enlever la première planchette du sentier – pourvu, naturellement, qu'il n'y ait plus de porcelets dessus – et la réinsérer à la fin. Tout de suite après on doit placer son jeton près de la planchette transférée pour signaler aux autres qu'on a déjà bénéficié de ce droit.



Fin du jeu

Gagne la course le premier qui amène son porcelet à la fin du parcours, au delà de la dernière planchette. Le dernier coup de dé n'a pas besoin d'être exact. Si toute une pile arrive première, tous dans la pile sont premiers ex aequo.

Règle spéciale pour 2 ou 3 joueurs

Si seulement 2 ou 3 joueurs participent à la course, chacun peut jouer avec 2 porcelets. On tire le dé séparément pour chaque porcelet, et on annonce à chaque fois, après le premier tir, lequel des deux avancera le premier. Et puisque chacun joue avec deux porcelets, chacun pourra prolonger deux fois le sentier.

Alex Randolph

LA BANDE DES PORCELETS