

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



"LE COCHON QUI RIT"

Règle du jeu

Marque déposée

Ce jeu se joue avec 3 dés et un cornet. Il faut un cochon pour chaque joueur (complètement démonté au départ). Lancer les dés à tour de rôle ; le point le plus élevé débutera le jeu.

Pour avoir droit à prendre le corps du cochon, le joueur devra tout d'abord amener un 6 (les as amenés auparavant ne comptent pas).

Il suffit ensuite simplement d'amener des as pour avoir le droit de placer les attributs, à savoir : 1 as pour 1 patte ou 1 oreille ou 1 œil ; pour placer la queue il faut amener 2 as d'un seul lancer de dés.

Ce même joueur continuera à lancer les dés tant qu'il amènera des as ; s'il ne peut compléter son cochon, il passera les dés au joueur voisin et attendra son tour.

Sera gagnant celui qui achèvera le premier son cochon ; si la partie est intéressée, il recevra des autres joueurs autant de jetons qu'il leur restera d'attributs à placer au leur ; la queue paiera 5 jetons et le joueur qui n'aura pu obtenir le corps paiera 15 jetons. Les jetons (non fournis) sont disponibles chez tous les revendeurs.

+ Si le 6 est accompagné d'un ou deux as, prendre le corps, placer un attribut ou la queue, et relancer les dés.

Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois.

R.C. Bourg B 754 2000 61

LE COCHON QUI RIT®

Pour 2 joueurs

À partir de 4 ans et adultes



Règle du jeu :

Ce jeu se joue avec 3 dés et un gobelet. Il faut un cochon pour chaque joueur (complètement démonté au départ).

Lancer un dé à tour de rôle ; le point le plus élevé débutera le jeu.

Pour avoir droit à prendre le corps du cochon, le joueur devra tout d'abord amener un 6 (les as amenés auparavant ne comptent pas). Lorsque le 6 est accompagné d'un ou deux as, prendre le corps, placer un attribut ou la queue, et relancer les dés.

Il suffit ensuite simplement d'amener des as pour avoir le droit de placer les attributs, à savoir : 1 as pour 1 patte ou 1 oreille ou 1 œil ; pour placer la queue il faut amener 2 as d'un seul lancer de dés,

Ce même joueur continuera à lancer les dés tant qu'il amènera des as ; s'il ne peut plus compléter son cochon, il passera les dés au joueur voisin et attendra son tour.

Fin de la partie : Le joueur qui, le premier, a recomposé l'intégralité de son cochon est le gagnant de la partie.

© 2010 DUJARDIN. Dujardin adhère au programme Eco-Emballages. Informations à conserver. Couleurs et détails peuvent varier par rapport aux modèles présentés.

Credit photo © Jean-Baptiste Rollin

Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois car contient de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

DUJARDIN - Parcolog - Z.A. du Pot au Pin - Hangar A4

33610 Cestas - France. SAV : sav.dujardin@f11.fr



Réf. 10002

LE COCHON QUI RIT®

De 2 à 4 joueurs • À partir de 4 ans

Gordito est un petit cochon rigolo tout bleu ! Amuse-toi à le reconstituer lui et ses amis !



LE COCHON QUI RIT®

Règle du jeu

Au début du jeu, les cochons doivent être complètement démontés. Lancer un dé à tour de rôle, le joueur qui fait le plus gros score commence la partie.

Pour avoir le droit de prendre le corps du cochon, le joueur doit d'abord amener au moins un 6 en lançant les 3 dés. Si c'est le cas, il peut ensuite relancer les dés.

Pour avoir le droit de placer des attributs, il suffit d'amener des as, à savoir : 1 as pour 1 patte, 1 oreille ou 1 œil ; pour placer la queue, il faut amener 2 as en un même lancer. Précision : si le joueur a obtenu des as en même temps que son premier 6, il peut rajouter des éléments. En revanche, les as obtenus avant ne comptent pas.

Le même joueur lance les dés jusqu'à ce qu'il n'obtienne plus d'as, il passe alors les dés au joueur voisin et attend son tour.

Le premier joueur à avoir complété son cochon est le gagnant !

Contenu : 4 corps de petits cochons, 36 attributs (4x4 pattes, 4x2 yeux, 4x2 oreilles, 4 queues), 1 gobelet, 3 dés.

GORDITO, THE LAUGHING PIG

Rules of the game

To start each attributes must be separated from the pig. Each player throws a dice once. The one with the biggest score begins to play.

At first, to win the body of the pig, the player must get at least a 6 when throwing the 3 dice. If so, he can throw the 3 dice again.

To place an attribute, he must get aces. With 1 ace, he wins any attribute except the tail. To win the tail, he needs 2 aces at the same throw. Aces showing up at the same time as the 6 allow the player to add attributes immediately. Aces thrown before having won the body don't count.

The same player can go on throwing the dice as long as he gets aces; if not, he gives the dice to the next player and waits for the next turn.

The winner is the first player who has completed his pig!

Contents : 4 pigs bodies, 36 attributes (4x4 legs, 4x2 eyes, 4x2 ears, 4 tails), 1 cut, 3 dice.

Réf. TO 004



FABRIQUÉ EN FRANCE

Une création des établissements Michel © 2010 DUJARDIN.
Dujardin adhère au programme Eco-Emballages. Informations à conserver, Couleurs et détails peuvent varier par rapport aux modèles présentés.
Crédit photo © Jean-Baptiste Rollin. Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois car contient de petits éléments susceptibles d'être ingérés.
DUJARDIN - Parcolog - Z.A. du Pot au Pin - Hangar A4 - 33610 Costas - France
SAV : sav.dujardin@t1.fr

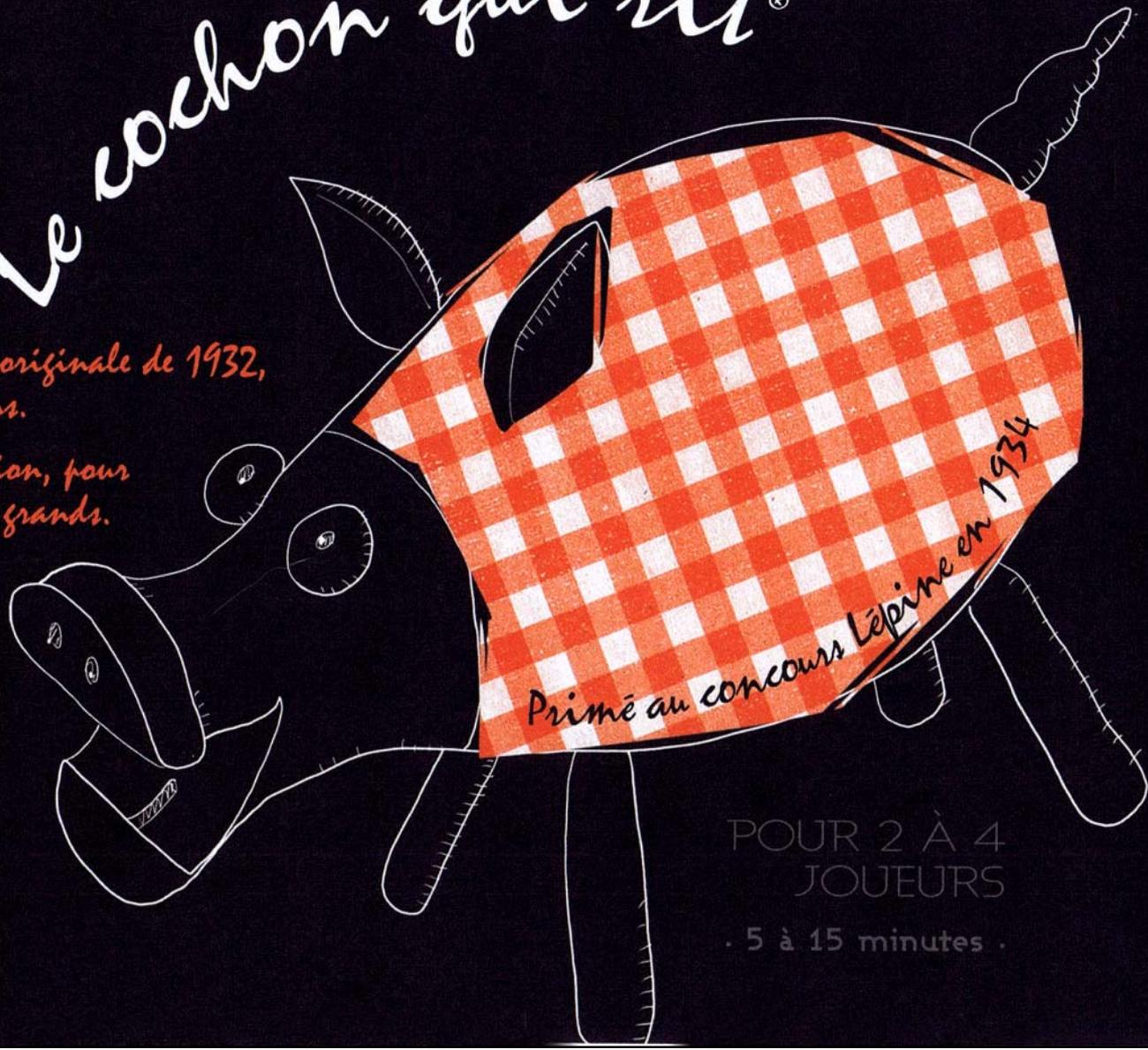


DUJARDIN



Le cochon qui rit®

- La règle originale de 1932, dès 4 ans.
- L'extension, pour les plus grands.



POUR 2 À 4
JOUEURS

• 5 à 15 minutes •

LA FORMIDABLE ÉPOPÉE DU COCHON QUI RIT

Si nous n'avons pas tous gardé les cochons ensemble, nombreux sont ceux d'entre nous qui ont joué, au moins une fois dans leur enfance, au « **COCHON QUI RIT®** »...

Ce jeu de société est né en 1932 d'une tradition lyonnaise : initialement c'était un jeu de dés joué dans les bistrotts lyonnais. Les joueurs dessinaient leur cochon sur la nappe en papier des tables, et lançaient les 3 dés afin de le reconstituer. Le dernier à avoir dessiné son cochon payait alors la tournée aux autres ! ... Copains comme cochons ?

C'est Joseph Michel, un épicier lyonnais qui a eu la bonne idée de formaliser ce jeu de comptoir en un jeu de société avec des petits cochons en bois auxquels il fallait ajouter pattes, oreilles, yeux et queue en tire bouchon. Son jeu a d'ailleurs obtenu une mention au Concours Lépine en 1934 !

Aujourd'hui, Dujardin renoue avec la tradition avec cette version du jeu en bois, que nous avons souhaité illustrer avec un dessin d'époque...



CONTENU DU JEU



- 4 cochons en bois
- 36 attributs (16 pattes, 8 oreilles, 8 yeux, 4 queues) et leur boîte de rangement
- 3 dés en bois avec des faces spéciales pour l'extension de règle
 - 1 gobelet
- 1 livret de règles du jeu





BUT DU JEU



Recomposer au plus vite son cochon ! Si vous jouez avec l'extension, faites attention au boucher qui apparaît sur les dés et peut tout faire basculer !



RÈGLES DU JEU



- La règle originale de 1932...

Ce jeu se joue avec 3 dés et un gobelet. Il faut un cochon pour chaque joueur (complètement démonté au départ). Lancer les dés à tour de rôle, le joueur qui fait le plus gros score commence la partie.

Pour avoir le droit de prendre le **corps du cochon**, le joueur doit d'abord faire un **six** en lançant les 3 dés. Si c'est le cas, il peut ensuite relancer les dés.

Pour avoir le droit de **placer des attributs**, il suffit de faire **des as**, à savoir : 1 as pour 1 patte, 1 oreille ou 1 œil ; pour placer la queue, il faut faire 2 as en un même lancer.

Précision : si le joueur a obtenu 1 ou 2 as en même temps que son premier six, il peut rajouter 1 ou 2 éléments sur son cochon. En revanche, les as obtenus avant son premier six ne comptent pas.

Le même joueur lance les dés jusqu'à ce qu'il n'obtienne plus d'as, il passe alors les dés au joueur suivant qui tente à son tour sa chance au jeu.

Le premier joueur à avoir complété son cochon est le gagnant !

- L'extension : la règle pour les plus grands !

Même règle que la version originale de 1932 avec en plus, des combinaisons spéciales avec les dés. Parce que lorsqu'il s'agit de jouer, on n'est plus forcément copains comme cochons...

Le joueur lance les dés, si dans son lancer apparaît une face avec un cochon ou un boucher isolé, il ne se passe rien de plus que dans la règle classique.

Par exemple :

- Avec la combinaison



le joueur remporte un attribut grâce à l'as.

- Avec



le joueur remporte 2 attributs ou 1 queue grâce aux 2 as.

- Avec les combinaisons



le joueur passe son tour comme dans la règle classique.



En revanche, quand le joueur tombe sur les combinaisons suivantes, le jeu prend une autre tournure :

Les combinaisons gagnantes

- 2 cochons et plus •

Tout est bon dans le cochon !



Le joueur a le droit de prendre 2 attributs (ou 1 queue) de son choix sur les cochons des autres joueurs ! Si le joueur a fait 2 cochons et 1 six et qu'il n'a pas de corps, il remporte également un corps de cochon.

Précisions : Si les autres joueurs n'ont pas encore remporté d'attribut, le joueur qui a la main choisit ses attributs dans la pioche.



Dans le cas où les dés affichent 2 cochons et 1 as, le joueur prend en plus des 2 attributs (ou 1 queue) correspondants aux 2 cochons, 1 attribut dans la pioche correspondant à l'as.



Dans le cas où le troisième dé affiche un boucher il ne se passe rien puisqu'il ne reste qu'un seul cochon actif.

Les trois petits cochons !



C'est le super joker ! Le joueur a le droit de placer sur son cochon en une seule fois tous les attributs : il remporte la partie !

Les combinaisons perdantes

- 2 bouchers et plus •

Le boucher attaque !



Le joueur perd 2 attributs (ou 1 queue) qu'il doit donner aux joueurs adverses de son choix, puis passe son tour.

Précisions : si les autres joueurs n'ont pas encore de corps de cochon, ils gardent quand même l'attribut qu'ils pourront utiliser plus tard au cours de la partie.



Dans le cas où les dés affichent 2 bouchers et 1 as, le joueur donne 2 attributs (ou une queue) aux autres joueurs, et remporte 1 attribut qu'il prend dans la pioche.



Dans le cas où les dés affichent 2 bouchers et 1 cochon, un boucher et un cochon s'annulent, il ne se passe donc rien.

Le trio infernal !



Le trio infernal de bouchers est apparu ? Pas de chance ! Le joueur perd tous ses attributs d'un coup, il les remet dans la pioche (sauf le corps de son cochon qu'il conserve), puis passe son tour.

L'effet annulation

- 1 cochon et 1 boucher •



Quand les dés affichent un cochon et un boucher, ces figures opposées s'annulent. Il ne se passe rien pour le joueur (sauf cas gagnants et perdants précisés ci-dessous) : ni il ne gagne ni il ne perd d'attribut.

Précisions :



Cochon et boucher s'annulent, il reste un as : le joueur peut donc prendre 1 attribut dans la pioche.



Cochon et boucher s'annulent, il reste un 6 : si le joueur n'a pas de corps de cochon il en gagne un, sinon comme dans la règle classique il passe son tour.



Que le meilleur gagne !



DANS LA MÊME COLLECTION

LE COCHON QUI RIT - EN VADROUILLE

Dès 3 ans

Des cartes en plastique solide et un sac de transport pour jouer partout à votre jeu favori !



LE COCHON QUI RIT - BOITE 2 JOUEURS

Dès 4 ans

Le jeu de votre enfance avec 2 petits cochons à reconstituer !

LE COCHON QUI RIT - ENCORE PLUS

Dès 5 ans

Plus d'accessoires pour personnaliser ses cochons aux looks rigolos, plus d'ambiance avec un groin sonore, et plus de suspense avec un méchant boucher à ne surtout pas croiser !



Je donne des consignes de jeu !



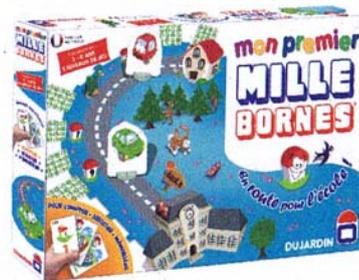


DANS LA COLLECTION DU MILLE BORNES

MON PREMIER MILLE BORNES

De 3 à 6 ans

Un jeu progressif et collaboratif où tous les joueurs avancent ensemble vers la victoire !



MILLE BORNES SUR UN PLATEAU

Dès 5 ans

Premier jeu en compétition, les joueurs font la course sur un parcours !



MILLE BORNES VERSION STANDARD

Dès 6 ans

Le grand « classique » depuis 1954 !



*Nous vous souhaitons
beaucoup de plaisir à jouer !*



Informations à conserver. Couleurs et détails peuvent varier par rapport aux modèles présentés, visuels non contractuels. © 2012 Dujardin.
D'après un jeu des Ets Michel. Le cochon qui rit®, Gordito® et Piggyto® sont des marques déposées de la société Dujardin.
Merci à Frantz Rey pour sa réadaptation des illustrations d'origine. Dujardin adhère au programme Eco-emballage.
Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient de petites pièces susceptibles d'être ingérées.

DUJARDIN - Z.A. du Pot au Pin - Entrepôt A4 - 33610 Cestas - France.
SAV : savdujardin@tf1.fr - Siret 320 660 970 00049.

DUJARDIN 