

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 ★★☆☆ modulaire 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



VARIANTE DE LA RÈGLE DU JEU POUR JOUEURS ADULTES OU EXPÉRIMENTÉS



Cartes spéciales : les joueurs peuvent jouer autant de cartes spéciales qu'ils le souhaitent lors de leur tour de jeu. Leurs effets peuvent donc se cumuler. (Par exemple le jeu simultané de « Paire d'ailes » et « Aile x2 » permet de doubler la valeur de 2 cartes ailes).



Fin de partie : les joueurs font l'addition du poids des cochons qu'ils ont fait voler, celui qui a le plus grand total remporte la partie. (En cas d'égalité, le joueur qui a fait voler le cochon arc-en-ciel est déclaré vainqueur).



Auteur : Didier Jacobée
Illustrations : David Cochard
Maquette : Sweet Studio.

Ce jeu est édité par



77/30 Saint-Amant en Yvelines - France
Conservez ces coordonnées.

© Sweet November 2011
www.jeuxsweetnovember.com

QUAND LES COCHONS SAURONT VOLER



BUT DU JEU : réussir à faire s'envoler les cochons en les équipant des ailes appropriées.

Quand tous les cochons se sont envolés, le joueur qui en a fait décoller le plus remporte la partie.

DESCRIPTION DES ÉLÉMENTS DE JEU : ce jeu comporte 100 cartes à jouer (réparties en 5 paquets identiques de 20 cartes de couleurs différentes) et 16 tuiles cochon.

DISTRIBUTION DES CARTES : chaque joueur choisit un paquet de cartes de couleur, qu'il mélange et pose en pile devant lui, face cachée, pour former sa pioche. Il prend ensuite les 5 cartes du dessus de la pile.
À moins de 5 joueurs, les paquets de couleur restant sont écartés du jeu.

INSTALLATION DES COCHONS : les 16 tuiles cochon sont mélangées face cachée, puis empilées. Les 3 premières tuiles sont retournées et alignées au centre de la table.

PREMIER JOUEUR : les joueurs jouent les uns après les autres, en commençant par le plus jeune, suivi de son voisin de gauche et ainsi de suite.



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 envol. 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 envol. 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 envol. 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.