

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



PROLOGUE

Le traditionnel « jeu de cochons » réunit Hugues et Jacques, deux porcelets copains comme cochons. Dans cette variante, ils invitent leurs amis pour plus de fun. Chaque joueur adopte une paire de cochons pour la partie.

BUT DU JEU

Marquer 100 points en lançant ses cochons et en réalisant les combinaisons imposées par les cartes en jeu avant les autres joueurs.

CONTENU

Huit dés cochons (2 marrons, 2 noirs, 2 blancs, 2 roses), 30 cartes (20 «Combinaison», 2 «Bonus» et 8 «Points»), un étui de rangement, les règles du jeu.

MISE EN PLACE

1. Séparer les 20 cartes « Combinaison », qui représentent 1 ou 2 cochons. Mélangez-les et placez-les face cachée au centre de la table.
2. Laisser les autres cartes de côté pour l'instant.
3. Chaque joueur se choisit une paire de cochons (de la même couleur).
4. Tirez au sort le joueur qui commence la partie.

LA PARTIE

COMBINAISON : Le premier joueur retourne la carte « Combinaison » au-dessus du paquet. Tous les joueurs observent la combinaison de cochons à réaliser. Le premier joueur lance ses cochons en espérant réaliser



la combinaison de la carte. S'il a la chance d'y parvenir, il récupère la carte et marque les points correspondants. S'il n'y parvient pas, il laisse ses cochons tels quels sur la table. C'est au tour du joueur à sa gauche et ainsi de suite. Si aucun joueur n'a réussi à la fin du premier tour, le premier joueur entame un second tour, on joue jusqu'à ce qu'un joueur obtienne la combinaison.

IMPORTANT : Si, lors d'un lancer, un seul des deux cochons correspond à la combinaison recherchée, il reste posé ; le joueur n'aura donc à relancer qu'un seul cochon aux tours suivants. Note : la plupart des cartes "Combinaison" marquent avec UN seul cochon (dans



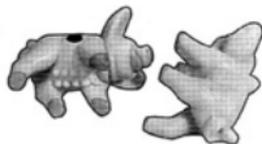
ce cas, le premier à lancer son cochon correctement gagne la carte).

Carte « Bajoue » (25 points)

La « Bajoue » (un cochon en équilibre sur la joue) est une position très difficile à obtenir. Si, après un tour, aucun joueur n'a obtenu cette position, la carte est couverte par la carte « Combinaison » suivante et le gagnant de cette nouvelle carte empoche aussi la « Bajoue ».

Lancer « Cochon nul »

Si les deux cochons retombent sur les flancs opposés (un flanc sans le point et un flanc avec le point), le joueur est exclu de la manche et ne pourra pas gagner la carte en jeu.



Lancer « Bon jambon »

Si un joueur lance un « Bon jambon » (les deux cochons se touchent dans n'importe quelle position), il est exclu de la manche ou perd une carte de son choix. La carte est alors placée sous le paquet de cartes « Combinaison ». S'il n'a aucune carte en main, le joueur passe simplement son tour jusqu'à la mise en jeu de la carte suivante.



Note: si, au cours d'un lancer, un cochon touche ou déplace un cochon posé d'un autre joueur, il y a aussi « Bon jambon ». Le responsable du lancer est exclu de la manche ou perd une carte de son choix et on remet le cochon de l'autre joueur éventuellement déplacé dans sa position initiale.

MARQUAGE DES POINTS

Dès qu'un joueur obtient la combinaison de la carte, il la prend. Son score est le total des points des cartes « Combinaison » et des points obtenus lors des lancers « Bonus ».

Lancer BONUS et points BONUS

Si vous obtenez la combinaison à réaliser du premier coup, en plus de la carte, vous empochez un LANCER BONUS, qui se déroule comme suit :

- Lancez en même temps les 8 cochons. Puis, en fonction des combinaisons obtenues et à l'aide de la grille de la carte « Bonus », calculez les points que vous avez gagnés. Prenez alors une carte « Points » correspondant à votre résultat. Attention, vous ne pouvez prendre qu'une seule carte « Points », même si le résultat obtenu excède la valeur de la carte.

Suggestion : prenez le lancer Bonus qui rapporte le plus.

- Les cartes « Points » sont limitées ! S'il n'y a plus de cartes correspondant à votre score BONUS, vous devez prendre une carte « Points » de valeur inférieure. S'il n'a plus de carte de valeur inférieure ou égale à votre score, tant pis pour vous, ne prenez aucune carte.
- Les « Cochons nul » et « Bon jambon » ne comptent pas lors d'un lancer BONUS.

GAIN DE LA PARTIE.

La partie continue jusqu'à ce qu'un joueur obtienne 100 points ou plus.

Si personne n'atteint 100 points, on attend que toutes les cartes

« Combinaison » aient été jouées et le vainqueur est celui qui totalise le plus grand nombre de points !

Fabriqué et distribué par Winning Moves France SAS,
16 rue de Fontenay, 94300 Vincennes France.

PASS THE PIGS est une marque enregistrée de David Moffat Enterprises. ©1977, 2012 David Moffat Enterprises.

Produit sous licence. Tous droits réservés.

La couleur et les éléments contenus dans ce jeu peuvent varier.
Conserver l'emballage pour références. Informations à conserver.
Fabriqué en CHINE



4890J5330004

Idée

Le Jeu de cochons, publié en 1984, est basé sur le principe ludique du « stop ou encore ». Si le jeu comporte une part importante de hasard, le joueur conserve cependant une certaine maîtrise. L'édition « Pig Party! » nous enchante par l'apparition de quatre paires de cochons au lieu d'une seule. Malheureusement, la règle fournie élimine le mécanisme essentiel du jeu pour ne laisser qu'un jeu de pur hasard à l'intérêt fort limité. La variante présentée ici reprend en grande partie la règle initiale en l'adaptant à la présence de huit cochons au lieu de deux.

La règle du jeu est celle du Jeu de cochons, avec les modifications suivantes :

But du jeu : inchangé.

Mise en place : Chacun reçoit deux dés-cochons de même couleur. On range les cartes dans la boîte et on se munit d'un papier et d'un crayon pour noter les points.

Tour d'un joueur : inchangé

Fin d'un tour par perte

Lorsqu'un joueur perd la main, à la suite d'un « cochon nul », d'un « bon jambon » ou d'un « cochon à cheval », le joueur suivant peut, sans y être obligé, prendre ses dés et les ajouter aux siens. Il jouera donc avec quatre dés, voire six ou huit si d'autres joueurs ont perdu la main à la suite. Il lance tous les dés en même temps (on ne tiendra pas compte des couleurs) et selon le résultat :

- Si une combinaison perdante apparaît, elle s'applique ; il est donc parfois risqué de jouer avec beaucoup de dés...
- Sinon, il reçoit les points de toutes les combinaisons présentes.

Fin normale d'un tour

Lorsqu'un joueur met fin à son tour de jeu pour comptabiliser ses points, chacun reprend ses dés.

Combinaisons spéciales, possible avec plus de deux dés

- *Super Trotteur* : 3 Trotteurs ou plus rapportent 30 points
- *Super Tournedos* : 3 Tournedos ou plus rapportent 30 points
- *Super Groin-Groin* : 3 Groins-Groins ou plus rapportent 60 points
- *Super Bajoue* : 3 Bajoues ou plus font gagner immédiatement la partie.

COCHON NUL**PERTE DES POINTS
DU TOUR****BON JAMBON****PERTE DES POINTS
DE LA PARTIE****COCHON À CHEVAL****ÉLIMINATION !****BON FLANC****15****COMBINAISONS
DIVERSES****+****TROTTEUR****5****DOUBLE
TROTTEUR****20****SUPER
TROTTEUR****30****TOURNEDOS****5****DOUBLE
TOURNEDOS****20****SUPER
TOURNEDOS****30****GROIN-GROIN****10****DOUBLE
GROIN-GROIN****40****SUPER
GROIN-GROIN****60****BAJOUE****15****DOUBLE
BAJOUE****60****SUPER
BAJOUE****GAIN**

Le joueur suivit, ajoute les dés du perdant, aux siens. Les combinaisons de perte font sortir sur les combinaisons de gain.