

BUT DU JEU

Les joueurs essaient de salir tous leurs cochons propres. Celui qui possède que des cochons sales devant lui gagne le jeu!

AVANT LE JEU

Chaque joueur reçoit ses cartes cochons et les place côté cochon-propre en face de lui .
A deux joueurs chacun reçoit 5 cartes cochons.
A trois joueurs 4 cochons.
A quatre joueurs 3 cochons.
Les cartes cochons restantes ne sont pas nécessaires.
Toutes les autres cartes sont bien mélangées et forment la pioche.
Chaque joueur reçoit trois cartes, qu'il prend en main.

TOUS DANS LA BOUE.

On joue dans le sens horaire, le plus petit cochon commence.
A son tour, on joue sur l'**une** de ses cartes en main .

Il y a deux choix :

A) Soit :

Le joueur place la carte **sur une de ses cartes** cochon.

Cela vaut pour les cartes suivantes:

GRANGE , PARATONNERRE , GRANGE FERMEE

B) Soit :

Le joueur laisse la carte face visible à côté de la pile - né de la pile de défausse de tirage.

Cela vaut pour les cartes suivantes:

LA BOUE , LA PLUIE , LA Foudre, LE FERMIER NETTOIE LE PORC.

Le joueur est autorisé à exécuter l'action correspondante de la carte .

Si le joueur choisit de ne pas jouer une carte, il doit placer une carte utilisée également sur la pile de défausse .
Ensuite il tire une carte de la pioche.

Si le joueur ne peut jouer aucune de ses 3 cartes (exemple : 3 cartes paratonnerre en main, mais pas de grange en jeu) , il doit montrer les cartes aux autres joueurs, placez-le sur la pile de défausse et prendre 3 nouvelles cartes .

Puis tour de joueur suivant.

LES CARTES

LA CARTE DE BOUE : dans la boue chaque porc se sent bien . En jouant cette carte. Un de ses cochons propre devient sale. Le joueur crie « Cochon sale ! " et tourne une de ses cartes cochon.

LA CARTE PLUIE: Si un joueur joue la carte pluie, tous les cochons sales deviennent propres - même les cochons sales du joueur qui a joué cette carte !

Protection contre cette carte: tout cochon avec une grange (même si elle n'est pas fermée).

LA CARTE GRANGE : la carte grange peut être mise à n'importe lequel de **ses** cochons (propre ou sale). Il assure la protection de porc sélectionné contre la pluie .

Cependant, la grange n'est pas protégé contre le fermier !

LA CARTE Foudre : Avec la foudre, vous pouvez brûler la grange d'un joueur . La grange sélectionnée est remise avec la carte foudre sur la pile de défausse .

Attention : Un joueur peut retirer une carte grange et une carte grange fermée avec la carte foudre!

LA CARTE PARATONNERRE : Si vous avez déjà un grange en face d'un cochon , on peut mettre la carte paratonnerre dessus . La carte foudre d'un autre joueur ne peut plus nuire à cette grange. Elle ne pourra pas brûler plus jusqu'à la fin du jeu!

LA CARTE LE FERMIER NETTOIE LE COCHON : à la ferme on aime la propreté et l'ordre.
Avec cette carte, on peut récupérer n'importe quel cochon sale d'un coéquipier (on retourne le cochon sale du côté propre).
Cela se passe mieux en disant : "Je te nettoie !"

LA CARTE GRANGE FERMEE: un joueur avec une grange en face d'un cochon peut rajouter cette carte en plus . La grange est maintenant solidement cloué de l'intérieur, empêchant tout fermier de nettoyer le cochon ainsi que la pluie (bien sûr)!

Attention : Cette carte ne peut être appliquée qu'à une grange avec un cochon sale à l'intérieur.

LE COCHON LE PLUS HEUREUX: Construire une grange avec un paratonnerre et une porte clouée permet au cochon sale à l'intérieur de rester sale jusqu'à la fin du jeu , c'est un cochon le plus heureux et inattaquable !

LA PIOCHE EST EPUISEE ?

Toutes les cartes de la défausse sont mélangées et forment une nouvelle pioche .

FIN DU JEU

Le 1er joueur qui parvient à avoir tous ces cochons sales devant lui gagne immédiatement la partie et devient le roi des cochons sales!!!!