

*Page 1 de la règle originale*

**Les cochons sont partis !**

*Non seulement vous jouez vos cartes en main dans le style du Mau Mau,  
mais vous déplacez aussi quatre cochons sur une piste de course.*

*Et vous devez parier sur ces animaux déchaînés !*

**Le gagnant est celui qui a le plus de points de victoire après 4 courses.**

## Contenu

1. 1 plateau de jeu
2. 4 cochons
3. 1 jeton Couronne de laurier
4. 5 marqueurs de score  
60 cartes :
5. 39 cartes à jouer
6. 20 cartes Pari (4 par joueur)
7. 1 carte Premier joueur

## Mise en place

Disposez le **plateau de jeu** au centre de la table. Posez les **4 cochons** sur la grande case de départ de l'hippodrome.

Placez la **couronne de laurier** sur le pavé numérique du circuit correspondant au nombre de joueurs. Il indique le but des quatre courses et y demeure pour le reste de la partie.

Chaque joueur reçoit **4 cartes Pari** et **1 marqueur de score** de la couleur de son choix.

Les 4 cartes représentent chacune un des cochons. Mettez vos cartes face cachée devant vous, prêtes à l'emploi. Placez votre marqueur de score sur la case 0 de la piste de score.

Mélangez les **39 cartes à jouer**. Ensuite, chacun de vous reçoit **5 cartes** qu'il prend en main sans les montrer aux autres.

Formez une **pioche** avec les cartes à jouer restantes, empilées face cachée, sur la mare de boue (l'emplacement marron foncé du plateau de jeu). Révélez la carte supérieure et placez-la – en tant que première carte de la **défausse** – face visible sur les bottes de paille à côté.

*Cette première carte ne provoque pas encore d'action (voir la dernière page de cette règle). Par exemple, s'il s'agit d'un « +2 », d'un « X » ou d'un « Flapi », on ne tiendra compte que de la couleur de la carte. S'il s'agit d'un « Fermier », le premier joueur peut choisir n'importe quelle carte de sa main.*

*Si vous jouez à moins de 5 joueurs, remettez le surplus de cartes Pari et de marqueurs de score dans la boîte.*

Celui qui peut le mieux imiter les grognements d'un cochon commence. Il met la carte **Premier joueur** devant lui.

## Déroulement de la partie

Le premier joueur commence et place **une** carte valide sa main, face visible, sur la défausse. Ensuite, c'est au tour de son voisin de gauche de déposer **une** carte valide, etc.

« Valide » signifie que **soit la couleur** (rose, marron, noir, beige), **soit le nombre** (1, 2, 3, 4, 5, 6), **soit le symbole** (X ou +2) doit être identique à celui ou celle de la carte supérieure de la défausse. Une **carte spéciale verte** ("Flapi" ou "Fermier") peut toujours être placée sur toute autre carte.

**Exemple :** Si le **5 marron** est au sommet de la pile de défausse, vous pouvez placer n'importe quelle carte **marron**, n'importe quel **5** ou toute **carte spéciale verte**.

Immédiatement après avoir joué une carte, l'action correspondante doit être effectuée. Les actions propres à chaque carte sont expliquées dans la vue d'ensemble à la dernière page.

Si vous ne pouvez ou ne voulez pas jouer de carte de votre main, vous devez alors tirer une carte de la pioche et la prendre en main. Puis votre tour se termine. Mais avant le tour du joueur suivant, vous pouvez encore parier.

**Soit dit en passant :** Si la pioche s'épuise, laissez la carte du dessus de la défausse visible et mélangez les autres cartes pour former une nouvelle pioche.

## Les paris

Chaque fois que vous prenez au moins une carte de la pioche (cela vaut également pour les cartes "+2"), vous pouvez placer un pari. C'est à dire que vous choisissez le cochon qui, selon vous, gagnera la course.

Pour cela, vous mettez votre carte Pari **face cachée**, donc avec le cochon sélectionné au verso, sur le premier emplacement Pari **libre** du plateau. Les emplacements Pari sont les étroites bandes de terre sur le bord gauche du plateau de jeu. Le premier emplacement Pari est celui à côté de la flèche. Le dernier emplacement est à côté de la botte de paille (avec les points de victoire 6-4-3-2-1).

Plus tard, après avoir tiré une carte, vous pouvez également modifier votre pari (déjà existant) si vous le souhaitez, mais ce n'est pas une obligation. Étant donné que chaque joueur ne peut placer qu'**une seule** carte Pari, vous devez d'abord récupérer votre carte Pari déjà placée, puis en poser une nouvelle.

**Attention :** Le retrait de votre carte Pari créant un vide dans la file de cartes (1), vous devez d'abord le combler en poussant toutes les cartes placées en dessous (2). Alors seulement vous placez votre nouvelle carte Pari sur le premier emplacement Pari libre (3). En d'autres termes, si vous voulez faire un nouveau pari il faut y réfléchir à deux fois, car il viendra **toujours à la fin** de tous les paris déjà placés.

## Page 3 de la règle originale

**La fin de la course** peut se produire de deux manières :

**A)** La course se termine immédiatement lorsqu'un cochon atteint le jeton Couronne de laurier. Le joueur qui réussit cela reçoit en récompense **3 points de victoire**, c'est-à-dire qu'il avance son marqueur de score de 3 cases.

**B)** La course peut se terminer avant, lorsque l'un des joueurs pose la dernière carte de sa main sur la défausse et a mené à bien son action. Ce joueur avance son marqueur de score de **5 cases**.

***Soit dit en passant :** Le joueur chanceux qui provoque les deux conditions de fin en même temps, qui joue donc une dernière heureuse carte de sa main et amène du même coup grâce à son action un cochon à l'arrivée, obtient ainsi  $3 + 5 = 8$  points de victoire !*

**L'évaluation de la course** a lieu immédiatement après la fin de celle-ci :

En **A)**, bien sûr, le seul gagnant est le cochon à avoir atteint la couronne de laurier.

En **B)**, le cochon vainqueur de la course est le plus avancé sur la piste à ce moment-là. Si plusieurs cochons sont premiers ex æquo, ils sont tous vainqueurs de la course.

Révélez à présent toutes les cartes Pari en attente. Toute carte Pari sur laquelle ne figure pas le cochon gagnant est reprise par son propriétaire, puis les paris restants sont décomptés de haut en bas :

**1<sup>re</sup> place :** La carte Pari la plus haute rapporte à son propriétaire **6 points de victoire**.

**2<sup>e</sup> place :** La deuxième rapporte encore **4 points de victoire**.

**3<sup>e</sup> à 5<sup>e</sup> places :** Chaque carte Pari supplémentaire rapporte **1 point de victoire de moins**.

Avancez votre marqueur de score, puis reprenez votre carte Pari.

**Les trois courses suivantes** sont jouées de la même manière :

- Passez la carte Premier joueur au voisin de gauche.
- Remettez les 4 cochons sur la case « Départ ».
- Mélangez les 39 cartes à jouer et distribuez-en 5 à chaque joueur.
- Placez les cartes restantes sous forme de pioche.
- Révélez la carte supérieure comme début de la défausse.

## Fin de partie

La partie se termine après l'évaluation de la quatrième course. Celui qui a le plus de points de victoire est le gagnant. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

## Variante

Si vous le souhaitez, vous pouvez bien entendu jouer à ce jeu avec la règle bien connue selon laquelle "Mau" ou "Mau Mau" doivent être annoncés au bon moment :

Si vous jouez votre **avant-dernière** carte, vous devez annoncer "**Mau**". Si vous jouez votre **dernière** carte, vous devez annoncer "**Mau Mau**". Si vous l'oubliez et qu'un de vos adversaires le remarque dans les 5 secondes, vous devez reprendre la carte que vous venez de jouer comme punition. Si vous avez déjà effectué votre action, celle-ci sera annulée ! Ensuite, comme d'habitude, c'est au tour du joueur suivant.

## Les actions

### **Carte numérotée** - 24 cartes [(1 à 6) x 4 couleurs]

Si on joue une carte de sa main avec un nombre 1, 2, 3, 4, 5 ou 6, on **doit** avancer le cochon de la couleur de la carte du nombre correspondant de cases. Plusieurs cochons peuvent se trouver sur une même case.

*Si par exemple on joue le **4 noir**, le **cochon noir** doit avancer d'exactement **4 cases**, que cela nous arrange ou pas !*

### **Carte « X »** – 4 cartes (1 x 4 couleurs)

Si on joue un « X », on ne déplace **aucun** cochon, mais on oblige le joueur suivant à passer son tour.

### **Carte « +2 »** - 4 cartes (1 x 4 couleurs)

Si on joue un « +2 », on ne déplace **aucun** cochon, mais on force le joueur suivant à prendre deux cartes de la pioche. Cependant, ce joueur peut « transférer » la pénalité en jouant également un « +2 » (le joueur suivant devra alors piocher 4 cartes s'il ne « transfère » pas à son tour, etc.).

Tout joueur qui finit par prendre 2, 4, 6 ou 8 cartes a droit à une petite consolation. Pour chacune de ces cartes, il peut **reculer** tout cochon de son choix d'une case (mais bien sûr pas derrière la case Départ !), et parier s'il le veut. Puis vient le tour du joueur suivant.

***Exemple :** Anna joue un « +2 ». Bernd « transfère » en jouant également un « +2 ». Si Christiane ne peut ou ne veut pas « transférer », elle doit piocher 4 cartes. Pour ces 4 cartes, elle est autorisée à reculer des cochons jusqu'à 4 cases. Elle peut par exemple reculer un cochon de 4 cases, ou un cochon de 2 cases et deux autres d'une case chacun, etc.*

**Attention :** Si quelqu'un joue un « +2 » comme **dernière** carte de sa main, il ne fera plus aucun tirage de carte (et donc **aucun** recul de cochon) !

### **Flapi** - 4 cartes (1 x 4 couleurs)

Le "Flapi" (carte spéciale verte) peut être joué sur toute autre carte. Celui qui la joue **doit** avancer le cochon en dernière position d'exactement 3 cases - peu importe sa couleur !

Si plusieurs cochons sont derniers ex æquo, le joueur doit choisir l'**un** d'entre eux et l'avancer de 3 cases.

Le point d'interrogation dans le cercle sous le Flapi indique la couleur que devra avoir la carte **suivante** (Il est également possible de jouer à nouveau une carte spéciale verte dessus).

### **Fermier** – 3 cartes

Le "Fermier" (carte spéciale verte) peut être joué sur toute autre carte. Celui qui le joue ne déplace **aucun** cochon, mais choisit à la place la couleur (rose, marron, noir ou beige) qui devra être celle de la carte suivante (Il est également possible de jouer à nouveau une carte spéciale verte dessus).