

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



Inon Kohn

Un, Deux, Truie!



*
ARVI

REGLE DU JEU

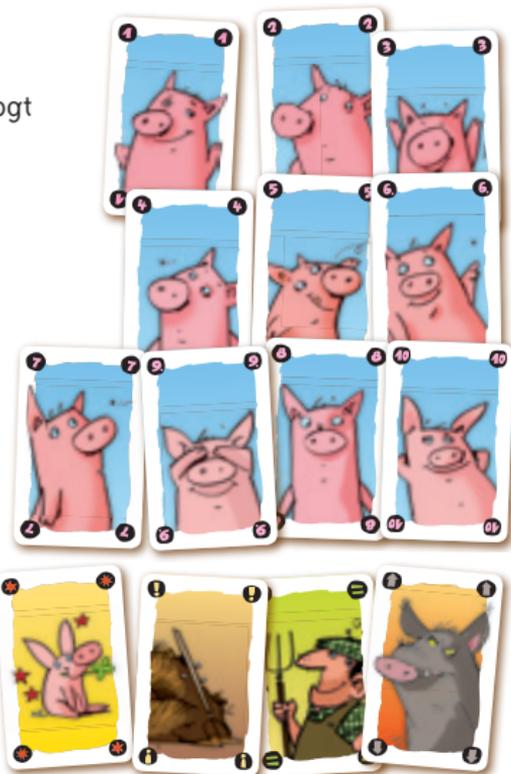
UN, DEUX, TRUIE !

Auteur : Inon Kohn
Graphisme et illustrations : Rolf Vogt
Rédaction : Thorsten Gimmler
Traduction française : Eric Bouret

Joueurs : 2 à 6
Âge : à partir de 6 ans
Durée de la partie : 20 à 30 min

Contenu

- **56 cartes Cochon** (d'une valeur de 1 à 10)
- **16 cartes spéciales** (5 fermiers, 5 porcs, 3 cochons porte-bonheur, 3 tas de fumier)
- **règle du jeu**



Rien ne va plus à la ferme : que cherchent les cochons sur le tas de fumier ? Il est temps d'intervenir ! Chaque joueur essaye de se débarrasser le plus vite possible de ses cartes Cochon. Mais dès que Roger le fermier et Hector le porc s'en mêlent, tout tourne au coch... euh... cauchemar. Celui qui totalise le plus de points après 4 manches remporte la partie.

Préparation du jeu

Bien mélanger toutes les cartes et distribuer 7 cartes à chaque joueur. Les cartes restantes constituent la pioche. Retourner une carte Cochon à côté de la pioche. Celui qui imite le mieux le cochon commence.

Déroulement du jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle.

Quand vient son tour, le joueur effectue **l'une** des trois actions suivantes:

1. Poser une carte identique

Il pose un cochon de même valeur que la carte supérieure sur la pile de défausse.

2. Poser deux cartes formant une opération

Pour poser 2 cochons d'un seul coup, le joueur doit pouvoir former une opération avec la carte supérieure de la pile de défausse et

deux cartes de sa main. Il est permis de former soit une addition, soit une soustraction.

Exemple : Lucas peut poser un 3 et un 5 si :

- La pile de défausse indique un 2 ($2 + 3 = 5$)
- La pile de défausse indique un 8 ($8 - 5 = 3$)

Le joueur annonce l'opération à voix haute en jouant :

« 2 plus 3 égale 5. »

3) Poser une carte spéciale

Si le joueur ne veut ou ne peut pas poser de carte Cochon, il peut jouer une carte spéciale.

Attention : hormis le cochon porte-bonheur, les cartes spéciales jouées sont défaussées sur une pile à part de manière à ce que le cochon sur le dessus de la pile soit toujours visible.

Les **4 cartes spéciales** sont les suivantes :



Roger le fermier

Si un joueur pose Roger le fermier, le joueur suivant est obligé de jouer un cochon de même valeur que la carte supérieure de la pile de défausse. S'il ne peut ou ne veut pas, il doit piocher une carte. Le fermier ne s'applique plus pour le joueur suivant.



Le cochon porte-bonheur

Un cochon porte-bonheur prend la valeur de n'importe quel cochon de 1 à 10. Il peut servir, au choix, à :

- Remplacer un cochon de la valeur imposée par le fermier ;
- Remplacer n'importe quelle carte Cochon défaussée sur la pile ;
- Former une opération avec une seconde carte.

Le cochon porte-bonheur **n'est pas** défaussé sur la pile de cartes spéciales mais sur la pile normale avec les cartes Cochon.



L'affreux porc Hector

Si un joueur joue Hector le porc, le joueur suivant doit piocher un certain nombre de cartes. La valeur de la carte qu'il joue (si elle est identique à celle de la défausse) ou la valeur de la deuxième carte de son opération détermine le nombre de cartes qu'il pioche. Exemple : Hugo pose une carte "Hector le porc" alors que la pile de défausse indique un "8". Lucas est le joueur suivant :

- s'il pose un autre 8, il doit piocher 8 cartes.
- s'il pose un 5 puis un 3 ($8-5=3$), il pioche 3 cartes.
- s'il pose une carte spéciale, il doit piocher 10 cartes.

Pour éviter d'être obligé de piocher, le joueur peut poser à son tour une carte Porc et repasser cette obligation de piocher au joueur suivant !



Le tas de fumier

Lors du décompte, les tas de fumier font perdre beaucoup de points (à moins de posséder les 3). Pour se débarrasser d'un tas de fumier, le joueur joue un cochon dont la valeur correspond exactement au nombre de cartes qu'un de ses adversaires a en main. Il pose la carte sur la pile de défausse (dans ce cas sans se soucier de la carte supérieure qui s'y trouve) et repasse le tas de fumier au joueur correspondant.

Exemple : Marie possède 5 cartes en main. La carte supérieure de la pile de défausse est un 2. Lucas le recouvre par un 5 et repasse son tas de fumier à Marie. Durant un tour, n'importe qui peut demander à un adversaire le nombre de cartes qu'il a en main.

Si un joueur ne peut ou ne veut pas poser de carte, il pioche une carte. Son tour est terminé et c'est alors au tour du joueur suivant.

Important : Quand il ne lui reste plus **qu'une ou deux cartes en main**, le joueur **grogne très fort** pour l'annoncer : une fois pour une carte, deux fois pour deux cartes. S'il oublie, il pioche 2 cartes comme pénalité.

Quand la pioche est épuisée, la carte supérieure de la pile de défausse est gardée de côté. La pile de défausse et la pile de cartes spéciales sont remélangées ensemble pour constituer la nouvelle pioche.

Fin de la manche

Une manche prend fin dès qu'un joueur s'est défaussé de sa dernière carte ou n'a plus que des tas de fumier en main. Il est temps de compter les points.

Décompte

Chacun compte les points des cartes qu'il a encore en main:

- Les cartes Cochon font perdre un nombre de points égal à leur valeur.
- Roger le fermier, le cochon porte-bonheur et le porc font perdre 10 points.
- Chaque tas de fumier fait perdre 15 points.
- Si un joueur possède **les 3 tas de fumier**, il **gagne 30 points**.

Les points sont notés à chaque manche, puis on mélange les cartes et une nouvelle manche commence. Le joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, entame la manche.

Fin de la partie

La partie s'arrête après 4 manches.

Le joueur qui totalise le plus de points (ou le moins de points négatifs) remporte la partie.





Fabriqué en Allemagne par
DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.dreimagier.de

Distribution française :

Gigamic

Gigamic - BP 30
F 62930 - Wimereux
www.gigamic.com