



Jeu Ravensburger® n° 23 059 4
Pour 2 à 4 joueurs, de 7 à 99 ans.
Auteur : C. Welz
Illustrations : Bengt Fosshag
Design : Ravensburger

Contenu :
4 petits cochons (1 rouge, 1 bleu, 1 jaune, 1 vert)
24 cartes

Préparation du jeu

Avant la première partie, on détache délicatement les cartes de leur planche. Puis, on pose les quatre petits cochons sur la table, en rang, dans l'ordre souhaité. On mélange les cartes et on les distribue équitablement à tous les joueurs. Chacun pose ses cartes à découvert devant lui, en les classant, de préférence, en fonction de la couleur du premier petit cochon.

But du jeu

Le but est de composer les bonnes combinaisons, afin de se débarrasser au plus vite de ses cartes.

Voici comment jouer

Le plus jeune joueur commence et on continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour déplacer les petits cochons et trouver les bonnes combinaisons, trois actions sont possibles, mais une seule par tour de jeu.

1. Déplacer le petit cochon qui se trouve, soit en deuxième, soit en troisième ou en quatrième position pour le mettre en tête de rangée. Puis, on pousse les trois autres (dans l'ordre) pour ne laisser aucun espace libre.

Si la combinaison formée par les trois premiers petits cochons correspond à l'une de ses cartes, il s'en débarrasse et la pose dans la boîte. Dans ce cas, il a le droit de rejouer et ce, jusqu'à trois fois de suite. Puis, c'est au tour du joueur suivant.

2. Inverser deux petits cochons, par exemple le deuxième et le quatrième. Si la combinaison correspond à l'une de ses cartes, il pose la carte en question et son tour prend fin.

3. Retourner les quatre petits cochons d'un demi-tour complet. Ainsi, le quatrième passe en tête. La règle reste la même qu'en n° 2.

Lorsque c'est son tour de jouer, il est obligatoire de déplacer les petits cochons, même si l'on s'aperçoit qu'aucune combinaison intéressante est possible.

Si une combinaison déjà en place arrange le prochain joueur, malheureusement il ne pourra la garder. La règle est en fait : 1. déplacer les petits cochons, 2. se débarrasser de l'une de ses cartes, si possible.

Fin du jeu

Le jeu se termine lorsqu'un joueur pose sa dernière carte. Il est le vainqueur de la partie.

Variante

La règle ci-dessus tient toujours compte des trois premiers petits cochons. La variante peut être de les prendre en compte de la deuxième à la quatrième place. Toutes les autres règles restent inchangées.

© 1997 Ravensburger Spielverlag



Editions Ravensburger
24 rue de Paris · F-68220 Attenschwiller

Ravensburger
22710

