






LES 3 PETITS COCHONS

5-99 ans

2-4 joueurs

15 min.

45 cartes

But du jeu : construire sa **maison** en gagnant des **matériaux**, pour se mettre à l'abri du Loup : dans la maison de briques , le joueur sera sûr d'être l'abri, un peu moins dans la maison en bois , et encore moins dans celle en paille  ...

Préparation du jeu :



- Mettre de côté les **cartes maisons**.
- Mélanger et distribuer des **cartes cochons** à tous les joueurs, en fonction du nombre de participants : **voir sur la carte mémo.**



Les joueurs tiennent les cartes dans leurs mains.

Déroulement du jeu :

- Le joueur qui imite le mieux le cri du cochon (ou le plus jeune) commence et pose **la carte de son choix**.
- Le joueur à sa gauche doit poser **une carte de même couleur**. Et ainsi de suite, dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Lorsque **tous les joueurs** ont posé 1 carte, celui qui a joué **la carte la plus forte** (de 1 la plus faible à 9 la plus forte) ramasse toutes les cartes et les garde devant lui. C'est à son tour de poser une carte, puis au joueur à sa gauche et ainsi de suite, jusqu'à ce que les joueurs n'aient plus de cartes en main.
- On distribue de **nouvelles cartes** aux joueurs pour la manche suivante. Le premier joueur de la manche est le dernier à avoir remporté un pli.

Cas particulier : lorsqu'un joueur ne peut pas jouer une carte de la couleur demandée, il pose une carte d'une autre couleur mais qui n'aura aucune valeur et ne pourra pas gagner le pli.

Règle de l'atout (pour les joueurs plus expérimentés) :

Le rouge l'emporte sur toutes les couleurs : si un joueur ne peut pas jouer la couleur demandée, il « coupe » avec une carte rouge (s'il en a) et il l'emporte sur les autres joueurs, même si sa carte a une valeur plus faible. Si plusieurs joueurs jouent un atout, c'est la carte d'atout la plus forte qui l'emporte. Attention, si on a une carte de la couleur demandée au début, **on doit** la jouer.

Fin de la partie :

À la fin des 2 ou 3 manches, les joueurs construisent leur maison : on étale les **cartes maisons** sur la table **face cachée** et le joueur qui a ramassé le dernier pli choisit sa maison **en premier**.

La **carte mémo** indique le nombre de matériaux qu'il faut avoir gagnés pour construire une maison de **brique**, de **bois** ou de **paille**.

Le joueur pioche sa maison parmi les **cartes maisons** (le type de maison figure au dos des cartes). Puis **le joueur à sa gauche** fait de même et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur.

Les joueurs **retournent leur carte maison** : s'il n'y a **pas de Loup**, le joueur est à l'abri et a **gagné**. Sinon il se fait manger ! (Si un joueur n'a pas les matériaux nécessaires, il se fait directement manger par le Loup !)



Nathan

Un jeu créé par *Les Fées Hilarés*
Illustré par Deborah Pinto

© 2016 Diset - Développement Nathan

Fabriqué et distribué sous licence marque Nathan® par Diset, S.A.

Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca, 08040 Barcelone, Espagne.

Groupe Jumbodiset - www.diset.com

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur **www.nathan.fr**

service consommateurs : info.france@diset.com

réf. 31 426