

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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.

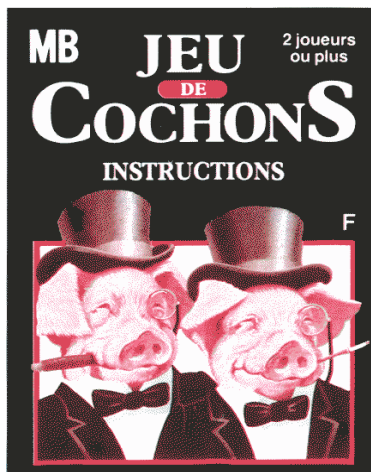
Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



SAVIEZ-VOUS QUE LE JEU DE COCHONS EST L'ANCETRE DE NOTRE JEU DE DÉ?

La version originale de ce jeu nous vient de Pigmanie, il y a environ 3 000 ans, où il constituait le passe-temps favori des Pigmaniens, peuple joueur et bon vivant.

Le jeu consistait à lancer en l'air...des cochons vivants!...Suivant la position dans laquelle les cochons retombaient, les joueurs marquaient plus ou moins de points selon la difficulté.

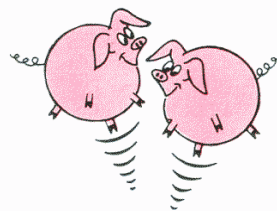
Exemple: un cochon qui retombait sur ses pattes rapportait plus de points que celui qui tombait sur le dos...

Les Pigmaniens se livraient à de longues parties qui pouvaient durer, si l'on en croit une chronique de l'époque, une semaine entière car après leur chute, les cochons malins déguerpissaient sans attendre leur reste. Devant ces difficultés, bien des années plus tard, on a jugé bon de remplacer les cochons vivants par des figurines sculptées. Le cochon perdant, au fil des années, de son prestige, ces figurines se transformèrent en petits cubes pour devenir nos jeux de dés actuels.

Le Jeu de Cochon fut réabité en 1965 par le Dr Cyrus Whooper lors d'un voyage en Allemagne où les cochons sont considérés comme de véritables porte-bonheur. "En effet," disait-il, "on a coutume de mépriser à

tort les cochons car ce sont des créatures sympathiques et intelligentes!"

Après ce bref retour en arrière, nous sommes persuadés que vous éprouverez beaucoup de plaisir à jouer.



REGLES DU JEU

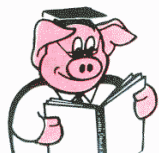
2 joueurs ou plus.

BUT DE JEU

Etre le premier à parvenir à marquer 100 points en jetant les petits cochons.

CONTENU DE COFFRET

1 boîte façon cuir, 2 petits cochons, 1 bloc de marque, 2 crayons



LE JEU

1. Enlevez tout d'abord la couverture du bloc de marque que vous conserverez à portée de main pour un contrôle rapide du score au cours de la partie.

2. Vous désignez un joueur, le "Maître Cochon," qui notera le score pendant toute la partie. Le nombre de points obtenu dépend de la position dans laquelle retombent les petits cochons: plus cette position est difficile et rare plus le score est important (voir ci-après score).

3. Choisissez le joueur qui commence la partie. Supposons que ce soit votre tour! Lancez les deux petits cochons ensemble sur une surface lisse et notez mentalement le score obtenu (voir "LES POINTS").

4. Attention: Pendant votre tour, vous pouvez relancer plusieurs fois les petits cochons en

cumulant les scores et ce jusqu'à ce que vous vous décidiez de vous arrêter. Vous relevez alors votre total de points pour ce tour.

Exceptions: Vous devez arrêter votre tour **obligatoirement** dans les 2 cas suivants:

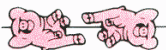
- si vous obtenez un "Cochon Nul," vous marquerez 0 point pour **tout** ce tour,

- si vous obtenez un "Bon Jambon": quelle malchance! vous perdez alors **tous** les points accumulés jusque là dans la partie.

5. A la fin de votre tour, la Maître Cochon note votre total et vous passez alors les petits cochons au joueur suivant.

LES POINTS

COCHON NUL 0 POINT



Les petits cochons retombent sur des flancs différents. Vous perdez tous les points gagnés pendant ce tour et on doit passer les petits cochons au joueur suivant.

BON FLANC 1 POINT



Les petits cochons retombent sur le même flanc (droit ou gauche. Regarder les marques).

BON JAMBON



Les deux petits cochons se touchent dans n'importe quelle position. On perd alors tous les points gagnés jusque là au cours de la partie et on doit passer les petits cochons au joueur suivant.

COCHON A CHEVAL



Comme cette position n'est pas naturelle pour les petits cochons, le joueur qui les a lancés est éliminé du jeu.

TROTTEUR 5 POINTS



L'un des petits cochons retombe sur ses quatre pattes, l'autre retombe sur le flanc.

DOUBLE TROTTEUR 20 POINTS



Les deux petits cochons retombent sur leurs quatre pattes.

TOURNEDOS 5 POINTS



L'un des petits cochons retombe sur le dos, l'autre retombe sur le flanc.

DOUBLE TOURNEDOS 20 POINTS



Les deux petits cochons retombent sur le dos.

GROIN-GROIN 10 POINTS



L'un des petits cochons retombe sur le groin et les deux pattes de devant, l'autre retombe sur le flanc.

DOUBLE GROIN-GROIN 40 POINTS



Les deux petits cochons retombent sur le groin et les deux pattes de devant.

BAJOUE 15 POINTS



L'un des petits cochons retombe en équilibre sur une bajoue, une oreille et une patte de devant, l'autre retombe sur le flanc.

DOUBLE BAJOUE 60 POINTS



Les deux petits cochons retombent en équilibre sur une bajoue, une oreille et une patte de devant.

COMBINAISONS DIVERSES



Toutes les combinaisons de Trotteur, Tournedos, Groin-groin ou Bajoue s'additionnent.

Exemple: Trotteur (5 points) et Groin-groin (10 points) = 15 points.

LE GAGNANT

Le joueur qui le premier totalise 100 points gagne la partie.

VERSION DE JEU NO 2 (POUR LES JOUEURS DE PETITS COCHONS A LA MODE)

Les règles de base de jeu restent les mêmes mais l'on a cette fois la possibilité de faire un pari.

N'importe quel joueur (hormis celui qui lance) ayant déjà marqué 20 points peut décider de parier. Il s'agit alors pour lui de prédire dans quelle position les petits cochons vont retomber. Il doit donner son pronostic juste avant qu'un autre joueur lance les petits cochons; pour cela, il faut crier "Je parie!"

A. Si le parieur fait un bon pronostic, il gagne le **double** des points marqués au lancer. Le joueur qui lance doit alors déduire le double de points de son total, (un joueur ne peut jamais aller en deçà de 0 points).

B. Si le parieur **se trompe** dans son pronostic, il doit déduire le double de points marqués de son total et le lanceur **gagne** alors le double de points.

Un joueur peut lancer les petits cochons jusqu'à ce qu'il décide d'arrêter ou à moins qu'il obtienne un "Cochon Nul" ou un "Bon Jambon" comme cela a déjà été énoncé dans les règles de base.

4595 F 1288

©1984 Milton Bradley France

MB France, Service Contrôle Qualité, BP13 73370 Le Bourget-du-Lac.
Importateur pour la Belgique: Hasbro MB s.a.
Digue du Canal 109, 1070, Bruxelles.