

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).

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



Essaye aussi notre jeu „Monstermania”



6006 Monstermania



De Virginia Charves 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans.

Piatnik jeu No. 720192, © Piatnik 2009, Lizenz: Bar David, printed in Austria

Les joueurs doivent rassembler 4 petits cochons de chaque couleur. Le premier dé indique la couleur des petits cochons que l'on peut prendre, le deuxième dé indique le nombre de petits cochons de cette couleur que l'on peut avoir. Mais, attention au Grand Méchant Loup! Si apparaît sur le troisième dé, il fait fuir les petits cochons! Qui réunira ses petits cochons en premier?

Contenu du jeu:

- 16 cochons roses
- 16 cochons bleus
- 16 cochons jaunes, 3 dés
- 1 feuille d'autocollant à apposer sur les dés
- 1 règle du jeu



Préparation du jeu:

Avant la première partie, il faut coller les autocollants sur les dés. On met les autocollants avec les cochons sur le premier dé, ceux avec les queues en tire-bouchon sur le deuxième dé. Enfin, on colle les 2 loups sur le troisième dé qui aura quatre faces blanches.

Poser sur la table les dés et les cochons pour que chacun puisse les attraper facilement.

Déroulement du jeu:

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le plus jeune joueur commence et lance les trois dés à la fois.

Le dé avec les petits cochons montre la couleur des cochons que le joueur pourra prendre... si le Grand Méchant Loup n'est pas là!



Le deuxième dé avec les queues en tire-bouchon montre combien de cochons le joueur pourra prendre... si le Grand Méchant Loup n'est pas là!



Exemple: tu as tiré le cochon bleu, une queue en tire bouchon à 2 tours et du blanc sur le troisième dé, tu peux prendre 2 cochons bleus.

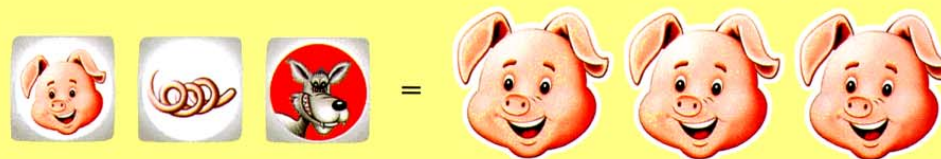


Le joueur pose devant lui les cochons gagnés rangés par couleur. C'est au joueur suivant de jouer.

Le Grand Méchant Loup:

Si le joueur a tiré le Grand Méchant Loup sur le troisième dé, il ne peut pas prendre de cochons, (sniff! sniff!) mais il doit reposer sur la table des cochons selon les indications des dés (Quinnn!).

Exemple: Le joueur a tiré les dés suivants: un cochon rose, une queue en tire-bouchon à 3 tours, et le Grand Méchant Loup. Il doit rendre 3 petits cochons roses. (S'il n'a que 1 ou 2 petits cochons roses, il rend tous ceux qu'il a.)



Un joueur ne peut avoir plus de 4 cochons de la même couleur. Si le dé tombe sur une couleur dans laquelle le joueur a déjà 4 cochons, il doit passer son tour.

Fin du jeu:

Le jeu se termine quand un joueur a 4 cochons roses, 4 cochons bleus et... 4 cochons jaunes. Ce joueur gagne.

Si vous avez des questions concernant le jeu „PIGOLINO”,
écrivez à Piatnik:

Ferd. Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wien, Österreich

www.piatnik.com