

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.

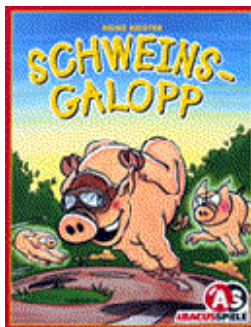
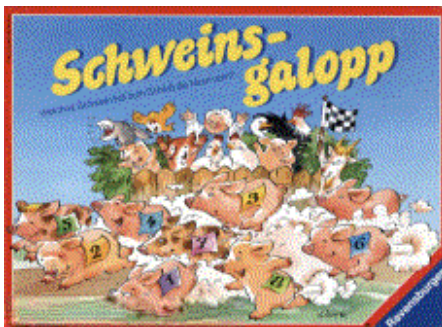
Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**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



SCHWEINS-GALOPP

par Heinz Meister

Un jeu de course pour 2 à 4 joueurs astucieux,
âgés de 6 ans et plus.

© 1992 Ravensburger

© 2000 Abacus Spiele

Matériel

Version Abacus Spiele :

35 cartes «course» (7 de chaque couleur)

22 cartes «piste»

55 cartes «nourriture»

5 cochons

1 règle du jeu

Version Ravensburger :

35 cartes «course»

1 plateau de jeu

50 jetons «nourriture»

5 cochons

1 règle du jeu



But du jeu

Chaque joueur s'efforce, à l'aide de ses cartes «course», de ramasser le plus possible de nourriture durant les trois manches de la course.

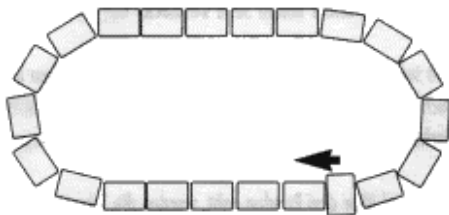
Mise en place

Version Abacus :

Installer sur la table la piste, composée des 22 cartes «piste» disposées en ovale. C'est sur cette piste, dont chaque carte est une case, que les cochons vont courir.

Version Ravensburger :

Installer le plateau sur la table. Chaque joueur se place à un coin du plateau, devant un des récipients.



Le premier joueur - en général le joueur au faciès le plus porcine - place les cinq cochons, un par case, sur cinq cases consécutives - sans espace entre elles -, regardant dans le sens de la course, c'est à dire dans le sens des aiguilles d'une montre.

Version Abacus : La carte se trouvant sous le premier cochon est mise tête bêche, comme indiqué sur le croquis, pour représenter la ligne de départ.

Les jetons ou cartes de nourriture sont placés faces visibles au centre de la piste. Bien que ces jetons ou cartes représentent diverses formes et quantités de nourriture, ils vaudront tous un point lors du décompte final.

Le premier joueur mélange les cartes «course» et en distribue 7, faces cachées, à chaque joueur. Chacun prend ensuite connaissance de sa main, qui doit rester cachée aux autres joueurs. Les cartes non distribuées sont écartées et ne seront pas utilisées pour cette manche.

Déroulement du jeu

Chaque joueur joue à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, qui est aussi le sens de la course. À son tour, un joueur joue l'une de ses cartes, face visible. Le joueur déplace ensuite le cochon de la couleur de la carte jusqu'à la première case libre dans le sens de la course. Les cartes jouées sont défaussées, et ne servent plus pour cette manche.

Aucun joueur n'a de cochon à lui. Tous les joueurs peuvent déplacer tous les cochons. Lorsqu'un joueur joue une carte, il déplace toujours le cochon de la couleur de la carte.

Déplacements possibles

Si la case située immédiatement devant le cochon est libre, il est simplement avancé d'une case.

Si une ou plusieurs cases devant le cochon sont occupées par d'autres cochons, le cochon saute ces cases pour aller directement sur la première case libre.

Exemple 1 :

A saute B et se place derrière C



Exemple 2 :

C saute A et B et se place devant B



Les cartes «nourriture»

Lorsque le cochon qui a été déplacé est en tête de la course, c'est à dire premier, ou prend la tête de la course, le joueur qui l'a déplacé prend une carte nourriture au centre de la piste et la place, face visible, à sa gauche.

Les joueurs doivent placer les cartes nourriture ainsi gagnées à leur gauche.

Ce n'est qu'au dernier tour de cette manche que les joueurs pourront tenter de gagner ces cartes afin de les faire passer à leur droite (voir plus bas).

Lorsque le cochon déplacé n'est pas en tête de la course, le joueur ne prend pas de carte nourriture.

Fin de la manche et score.

La manche se termine lorsque tous les joueurs ont joué leurs sept cartes.

La dernière carte jouée par chaque joueur est la plus importante. En effet, si avec sa dernière carte un joueur déplace un cochon en tête de la course, alors ce joueur prend une carte nourriture au centre de la piste et place cette carte à sa droite (ou dans son récipient), avec toutes les cartes nourriture qu'il avait déjà prises durant cette manche (c'est à dire les cartes qui étaient jusque là placées faces visibles à sa gauche), Ce sont ces cartes qui seront décomptées en fin de partie.

Si, avec sa dernière carte course, un joueur ne parvient pas à déplacer un cochon en tête de la course, ce joueur perd toutes les cartes nourriture qu'il avait prises durant cette manche et qui étaient à sa gauche et les remet au centre de la piste.

Le jeu se joue en trois manches, Le premier joueur d'une manche est le joueur à gauche du premier joueur de la manche précédente. Le nouveau premier joueur place les cinq cochons, un par cases, sur cinq cases consécutives, regardant dans le sens de la course, derrière la ligne de départ. Il mélange ensuite les cartes «course» et en distribue 7, faces cachées, à chaque joueur.

Fin du jeu

La partie se termine à la fin de la troisième manche. Le joueur qui a le plus grand nombre de jetons ou de cartes nourriture, à sa droite ou dans sa réserve, est le vainqueur.

Chance et astuce sont toutes deux nécessaires à la victoire, mais aucune n'est suffisante.

Variantes

Au début de chaque manche, chacun à son tour, en commençant par le premier joueur, place un jeton ou une carte nourriture sur une case vide de la piste, à l'exception des quatre premières cases. Le joueur qui amène un cochon sur une case où se trouve un jeton ou une carte nourriture prend cette carte nourriture en plus et la pose face visible, à sa gauche...



SCHWEINS- GALOPP

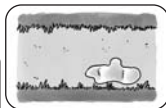
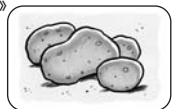


par Heinz Meister

Un astucieux jeu de course pour 2 à 4 joueurs

MATÉRIEL

- 1 livret de règles
- 5 cochons (5 couleurs)
- 35 cartes «course» (7 de chacune des 5 couleurs de cochon)
- 22 cartes «piste»
- 55 cartes «nourriture»

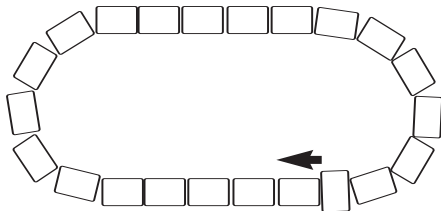


BUT DU JEU

Chaque joueur s'efforce, à l'aide de ses cartes «course», de ramasser le plus possible de nourriture durant les trois manches de la course.

MISE EN PLACE

Installer sur la table la piste, composée des 22 cartes «piste» disposées en ovale. C'est sur cette piste, dont chaque carte est une case, que les cochons vont courir.



Le premier joueur - en général le joueur au faciès le plus porcine - place les cinq cochons, un **par case**, sur **cinq cases consécutives** - sans espace entre elles -, regardant dans le sens de la course, c'est à dire dans le sens des aiguilles d'une montre. La carte se trouvant sous le premier cochon est mise tête bêche, comme indiqué sur le croquis, pour représenter la ligne de départ.

Les cartes de nourriture sont placées faces visibles au centre de la piste. Bien que les cartes représentent diverses formes et quantités de nourriture, elles vaudront toutes un point lors du décompte final.

Le premier joueur mélange les cartes «course» et en distribue 7, faces cachées, à chaque joueur. Chaque joueur prend ensuite connaissance de sa main, qui doit rester cachée aux autres joueurs. Les cartes non distribuées sont écartées et ne seront pas utilisées pour cette manche.

DÉROULEMENT DU JEU

Chaque joueur joue à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, qui est aussi le sens de la course.

À son tour, un joueur joue l'une de ses cartes, face visible. Le joueur déplace ensuite le cochon de la couleur de la carte jusqu'à **la première case libre** dans le sens de la course. Les cartes jouées sont défaussées sur une pile au centre de la table, et ne servent plus pour cette manche

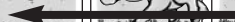
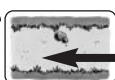
Aucun joueur n'a de cochon à lui. Tous les joueurs peuvent déplacer tous les cochons. Lorsqu'un joueur joue une carte, il déplace toujours le cochon de la couleur de la carte.



Déplacements possibles

Si la case située immédiatement devant le cochon est libre, il est simplement avancé d'une case.

Si une ou plusieurs cases devant le cochon sont occupées par d'autres cochons, le cochon saute ces cases pour aller directement sur la première case libre.



Les cartes «nourriture»

Lorsque le cochon qui a été déplacé est en tête de la course, c'est à dire premier, ou prend la tête de la course, le joueur qui l'a déplacé prend une carte nourriture au centre de la piste et la place, face visible, à sa gauche.



Les joueurs doivent placer les cartes nourriture ainsi gagnées à leur gauche. Ce n'est qu'au dernier tour de cette manche que les joueurs pourront tenter de gagner ces cartes afin de les faire passer à leur droite (voir plus bas).

Lorsque le cochon déplacé n'est pas en tête de la course, le joueur ne prend pas de carte nourriture.



Fin de la manche et score.

La manche se termine lorsque tous les joueurs ont joué leurs sept cartes. La dernière carte jouée par chaque joueur est la plus importante. En effet, si avec sa dernière carte un joueur déplace un cochon en tête de la course, alors ce joueur prend une carte nourriture au

centre de la piste et place cette carte à sa droite, avec toutes les cartes nourriture qu'il avait déjà prises durant cette manche (c'est à dire les cartes qui étaient jusque là placées faces visibles à sa gauche). Ce sont ces cartes qui seront décomptées en fin de partie.

Si, avec sa dernière carte course, un joueur ne parvient pas à déplacer un cochon en tête de la course, ce joueur perd toutes les cartes nourriture qu'il avait prises durant cette manche et qui étaient à sa gauche et les remet au centre de la piste.

Le jeu se joue en trois manches, Le premier joueur d'une manche est le joueur à gauche du premier joueur de la manche précédente. Le nouveau premier joueur place les cinq cochons, un par cases, sur cinq cases consécutives, regardant dans le sens de la course, derrière la ligne de départ. Il mélange ensuite les cartes «course» et en distribue 7, faces cachées, à chaque joueur.

FIN DU JEU

La partie se termine à la fin de la troisième manche. Le joueur qui a le plus grand nombre de cartes nourriture, faces cachées, à sa droite, est vainqueur.

Chance et astuce sont toutes deux nécessaires à la victoire, mais aucune n'est suffisante.

VARIANTES

Au début de chaque manche, chacun à son tour, en commençant par le premier joueur, place une carte nourriture sur une case vide de la piste, à l'exception des quatre premières cases. Le joueur qui amène un cochon sur une case où se trouve une carte nourriture prend cette carte nourriture en plus et la pose face visible, à sa gauche.

Auteur: Heinz Meister

Illustrateur: Franz Vohwinkel

© 2005 ABACUSSPIELE

Verlags GmbH & Co. KG, 63303 Dreieich

Tous droits réservés.

Made in Germany.

www.abacusspiele.de



FIN DU JEU

La partie se termine après que tous les joueurs ont joué leurs sept cartes. Le joueur ayant remporté le plus grand nombre de jetons gagne cette partie.

On jouera plusieurs parties en accumulant les jetons gagnés (les jetons gagnés lors des parties précédentes ne peuvent plus être perdus); soit jusqu'à épuiser le stock de jetons, soit pour que chaque joueur soit une fois le joueur qui commence.

1. VARIANTE

Avant le début de la partie, chaque joueur, en commençant par le premier joueur, prend un jeton nourriture de la réserve et le place sur une tuile libre, à l'exception des quatre premières tuiles de la course. Lorsqu'un joueur déplace un cochon sur une tuile où se trouve un jeton, il prend ce jeton en sus du jeton qu'il devrait normalement recevoir.

2. VARIANTE POUR LES PLUS JEUNES

Avant le début de la partie, chaque joueur, en commençant par le premier joueur, prend un jeton nourriture de la réserve et le place sur une tuile libre, à l'exception des quatre premières tuiles de la course. Lorsqu'un joueur déplace un cochon sur une tuile où se trouve un jeton, il prend ce jeton en sus du jeton qu'il devrait normalement recevoir.

Auteur: Heinz Meister

Illustrations: Franz Vohwinkel

© 2000 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
Tous droits réservés. Fabriqué en Allemagne. www.abacusspiele.de



GROIN DEVANT



Dans cette course mouvementée, deux à cinq joueurs utilisent leurs cartes pour tenter de ramasser le plus possible de nourriture tout au long du parcours.

MATERIEL



35 jetons nourriture



27 tuiles parcours (dont 3 avec un drapeau sur une face)

1 livret de règles



5 cochons de course, de cinq couleurs différentes



40 cartes course (8 de chacune des cinq couleurs)

MISE EN PLACE



- Placez les jetons nourriture au centre de la table.
- Disposez les tuiles en cercle sur la table pour constituer la piste de course. Les tuiles doivent être tournées afin qu'un seul drapeau soit visible. Celui-ci indique la tuile Départ.
- Le joueur qui commence est le joueur le plus propre, il place les 5 cochons dans l'ordre de son choix sur les 5 cases précédant la tuile Départ. La course se fait dans le sens des aiguilles d'une montre et les cochons regardent tous vers l'avant.
Note: Aucun joueur n'a de cochon à lui. Tous les joueurs peuvent déplacer tous les cochons!
- Le joueur qui commence mélange les cartes course et en distribue 7 à chaque joueur. Chaque joueur garde ses cartes en main, visible de lui seul. Les cartes non-distribuées sont écartées du jeu pour cette partie sans être regardées.

DEROULEMENT DU JEU

Durant toute la partie, chaque joueur, à tour de rôle, effectue dans l'ordre les 3 actions suivantes:

1. Jouer une carte

Il doit jouer une carte de sa main. Les cartes jouées sont écartées sur une défausse commune, au centre de la piste.



2. Avancer un cochon

Il avance le cochon de la couleur de sa carte jusqu'à la prochaine tuile inoccupée du parcours. Les tuiles occupées par d'autres cochons sont sautées.



3. Prendre un jeton

Si le cochon qui vient d'être déplacé se retrouve en tête de la course, le joueur reçoit



un jeton, qu'il place devant lui. En revanche, si le cochon déplacé ne se retrouve pas en tête de course, le joueur ne reçoit pas de jeton.

Note: Le joueur reçoit un jeton même si le cochon qu'il a avancé était déjà en tête de la course avant son tour.

La dernière carte !

La dernière carte restant à chaque joueur est extrêmement importante. Si le cochon déplacé par un joueur avec sa toute dernière carte ne se retrouve pas en tête de la course, le joueur perd tous les jetons qu'il a récupérés durant cette course : il les replace dans la réserve au centre de la table. En revanche, si avec sa dernière carte, un joueur déplace un cochon qui se retrouve en tête de la course, alors le joueur reçoit un dernier jeton, et peut conserver tous les jetons récupérés jusque là.