

## Règles du jeu pour deux joueurs

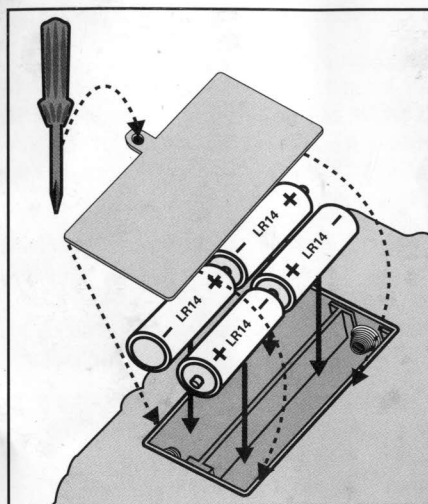
Les joueurs choisissent chacun un petit cochon et une maison de la même couleur. Le troisième petit cochon et la troisième maison sont retirés du jeu.

Les règles du jeu à deux joueurs sont les mêmes que pour le jeu à trois joueurs, à une exception près: si un joueur s'arrête sur l'une des cases de départ ⑤, il a non seulement le droit de prendre un élément de paille pour l'ajouter à sa maison, mais il a également le droit de retirer un élément de paille ou de bois de la maison de son adversaire. Il doit alors replacer l'élément qu'il lui a pris dans le tas à côté du plateau de jeu. Les éléments de brique ne peuvent pas être retirés de la maison de son adversaire: la brique reste toujours bien fixement sur les maisons car elle est l'élément le plus solide.

## Piles

Les piles doivent être mises en place par un adulte. Suivre les instructions ci-dessous:

- N'utiliser que les piles conseillées.
- Insérer les piles correctement, en respectant les signes + et -.
- Ne pas mélanger des piles neuves et des piles usagées ou des piles standard (salines) et des piles alcalines.
- Retirer et jeter les piles ou accumulateurs usagés conformément aux instructions du fabricant.
- Ne pas essayer de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.
- Enlever les piles en cas de non utilisation prolongée.
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation en court-circuit.
- Si le produit cause des interférences électriques ou semble être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Le remettre en marche si nécessaire (l'éteindre et le rallumer ou enlever les piles et les remplacer).
- **ACCUMULATEURS:** Le rechargement des accumulateurs doit être effectué par un adulte uniquement. Ne jamais mélanger des accumulateurs (rechargeables) avec tout autre type de piles. Retirer les accumulateurs avant de les recharger. Seules des piles ou accumulateurs de même type ou de type équivalent à celui recommandé doivent être utilisés.
- Ne jamais laisser les piles à la portée des enfants. En cas d'ingestion, prévenir un médecin immédiatement.



Made by Jumbo International, P.O. Box 1729, 1000 BS Amsterdam, The Netherlands

© Jumbo International, Amsterdam, The Netherlands

Made in China

Attention: Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés.

[www.jumbo-world.com](http://www.jumbo-world.com) Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.



# LOUP RAGAN

## et les trois petits cochons

Qui sera le premier à construire sa maison avant que "Loup Ragan" ne la renverse?



Comme dans le célèbre conte pour enfants, le grand méchant loup n'a qu'une seule idée en tête: souffler sur les maisons des trois petits cochons pour les faire s'envoler. Mais contrairement au conte, dans lequel le premier petit cochon devait construire une maison en paille, le second une maison en bois et le troisième une maison en brique, les trois petits cochons peuvent chacun construire ici leur maison en associant la paille, le bois et la brique.

Mais attention de bien se protéger, car le loup fera toujours tomber la paille, parfois le bois, mais jamais la brique. Qui réussira en premier à construire sa maison?

## Contenu

• 3 petits cochons • 1 loup • 3 façades de maisons • 18 éléments de maison (6 éléments de paille, 6 éléments de bois, 6 éléments de brique) • 1 colline en plastique • 1 plateau de jeu • 1 dé

## Avant de commencer

Insérez les piles dans le compartiment prévu à cet effet (voir chapitre consacré aux "Piles").

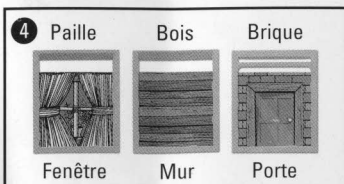
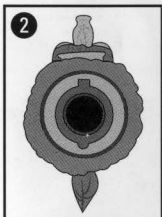
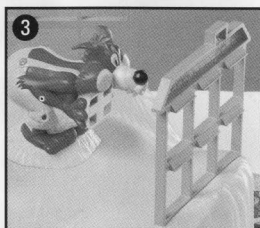
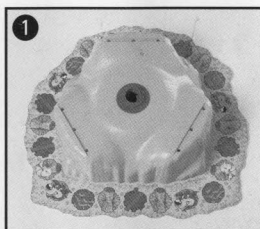
Assemblez les 4 parties du plateau. Attention de bien assembler le numéro 1 avec le numéro 1, le numéro 2 avec le numéro 2, et ainsi de suite. Posez le plateau sur une surface plate et placez la colline du

loup au milieu ①.

Insérez le socle du loup dans l'ouverture circulaire située au sommet de la colline, en veillant bien à respecter la forme du socle ②.

Placez les trois façades de maisons des petits cochons sur la colline. Les rebords de fenêtres doivent être placés vers l'extérieur ③.

Allumez le jeu avec le bouton situé sous la colline.



Chacune des maisons des petits cochons se compose de trois parties différentes: des fenêtres, des murs et des portes. Ces parties sont soit en paille, soit en bois, soit en brique ④. Ce sont de petites cartes fixées dans un petit cadre carré.

Les joueurs posent les 18 éléments (avec les cartes à l'intérieur), en tas, à côté du plateau.

**IMPORTANT: ATTENTION DE BIEN INSÉRER LES BONNES CARTES DANS LES BONS CADRES!**

Si une carte n'est pas dans le bon cadre, il faut alors la replacer au bon endroit. Les cadres sont reconnaissables au signe qui figure en dessous: ● = Paille, ●● = Bois, ●●● = Brique.

Chaque joueur choisit un pion petit cochon et le place sur la case départ ⑤ en face de la maison de la même couleur que la chemise de son petit cochon.

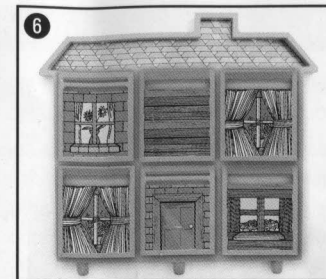
**Note:** la case départ ⑤ devient une case de paille ordinaire pour le reste du jeu.



## But du jeu

Le gagnant est le joueur qui réussit à construire en premier sa maison, constituée d'1 porte, d'1 mur et de 4 fenêtres ⑥.

Chacune des maisons peut être construite avec un mélange d'éléments de paille, de bois et de brique ⑥.



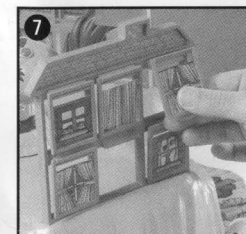
## Règles du jeu

Le joueur le plus jeune commence. Les joueurs lancent le dé à tour de rôle et déplacent leur petit cochon (dans le sens des aiguilles d'une montre) du nombre de cases indiqué par le dé. Il ne peut y avoir qu'un seul petit cochon par case. Si un petit cochon arrive sur une case déjà occupée, il doit poursuivre son chemin jusqu'à la prochaine case non occupée.

### Construction de la maison

Lorsqu'un petit cochon arrive sur une case avec de la paille, du bois ou de la brique, ce joueur a le droit d'ajouter un élément de ce matériau à sa maison. Il prend cet élément dans le tas à côté du plateau et le fixe sur sa maison ⑦. La paille et le bois sont posés sur la maison, tandis que la brique s'enfonce d'un clic.

Si un joueur ne peut utiliser aucun des éléments qui se trouvent dans le tas ou s'il ne reste plus aucun élément dans le matériau indiqué sur la case, alors il ne prend pas d'élément. Il ne peut donc pas consolider sa maison et c'est au prochain joueur de jouer. Un joueur n'a pas le droit de prendre un élément qui se trouve déjà sur la maison d'un autre joueur.



**Attention: les joueurs ont le droit de construire leur maison en mélangeant la paille, le bois et la brique. Mais la maison doit obligatoirement comporter 4 fenêtres, 1 mur et 1 porte! Pendant toute la durée du jeu, la maison ne doit jamais avoir plus de 4 fenêtres, 1 mur et 1 porte ⑥.**

### Le Loup Ragan:

Lorsqu'un petit cochon arrive sur une case loup, le joueur doit:

1. Orienter le Loup Ragan vers la maison d'un des deux autres joueurs. (Conseil: il est conseillé de tourner le loup vers le joueur qui a le plus d'éléments sur sa maison!)
2. Appuyer ensuite doucement sur le dos du loup et dire: "Pauvre petit cochon, je vais souffler sur ta maison et elle s'envolera!".

Les éléments de la maison que le loup a fait tomber sont remis dans le tas à côté du plateau. C'est maintenant au prochain joueur de jouer.

**Lorsqu'il souffle, le Loup Ragan fait toujours tomber la paille, mais jamais la brique. Quant au bois, il ne tombe pas toujours, car la puissance du souffle du loup varie à chaque fois qu'il souffle!**

### Le gagnant

Le joueur qui a réussi en premier à compléter sa maison avec 1 porte, 1 mur et 4 fenêtres, a gagné!