Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

MB

JEU DE COCHONS

2 joueurs ou plus

INSTRUCTIONS

F

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.

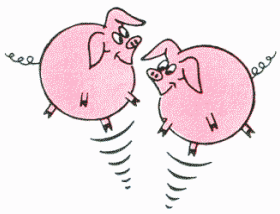
Le jeu consistait à lancer en l'air…des cochons vivants!…Suivant la position dans laquelle les cochons retombaient, les joueurs marquaient plus ou moins de points selon la difficulté.

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 réabilité 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:

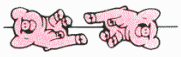
- si vous obtenez un "Cochon Nul," vous marquerez 0 point pour **tout** ce tour,

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.

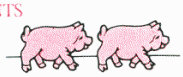
COCHON A CHEVAL

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 deça 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.

Règle originale mise en ligne par François Haffner pour les lecteurs de http://jeuxsoc.free.fr – avril 2006

JEU DE COCHONS®

BIG PIGS™ Édition

6+ | 2+

RÈGLE DU JEU

Contenu

• 2 dés-cochons géants • 1 bloc de score • 1 sac de rangement • 1 crayon

But du jeu

Lancer les cochons et marquer le plus de points possible en un tour. Le premier joueur qui atteint 100 points remporte la partie. Le nombre de points obtenu dépend de la position dans laquelle retombent les cochons : plus cette position est difficile et rare, plus le score est important.

Comment jouer ?

1. Déballez le bloc de score. Utilisez-le pour noter les points pendant la partie.
2. Désignez un des joueurs pour être le ***Maître Cochon***. Il notera les scores individuels sur le bloc de score.
3. Choisissez le joueur qui commence la partie. À votre tour, lancez les deux cochons en l'air en même temps.

NOTE : Les BIG PIGS™ sont fabriqués en plastique souple et résistant. Quand les joueurs prennent l'habitude de lancer les BIG PIGS™, ils découvrent que des techniques de lancer différentes permettent de faire atterrir ceux-ci dans des positions particulières.

Par exemple, certains joueurs vont trouver que jeter les cochons en l'air l'un contre l'autre favorise un atterrissage acrobatique spectaculaire. D'autres préfèrent lancer les cochons en les tenant délicatement par la queue. Lancez-les dans la direction souhaitée. Gardez juste à l'esprit qu'il faut toujours ***être gentil avec vos petits cochons !***

Dans quelle position atterrissent-ils ?

BAJOUE
15 POINTS

L'un des cochons atterrit sur la bajoue, en équilibre entre son groin, une oreille et une patte avant. L'autre retombe sur le flanc.

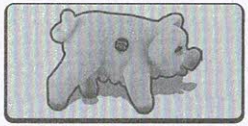
DOUBLE = 60 POINTS

GROIN-GROIN
10 POINTS

L'un des cochons atterrit sur son groin, en équilibre sur ses deux pattes avant. L'autre retombe sur le flanc.

DOUBLE = 40 POINTS

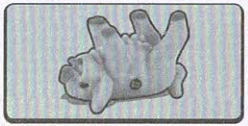
TROTTEUR
5 POINTS



L'un des cochons atterrit sur ses quatre pattes. L'autre retombe sur le flanc.

DOUBLE = 20 POINTS

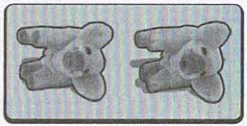
TOURNEDOS
5 POINTS



L'un des cochons atterrit sur le dos, les pattes en l'air. L'autre retombe sur le flanc.

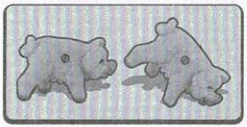
DOUBLE = 20 POINTS

BON FLANC
1 POINT



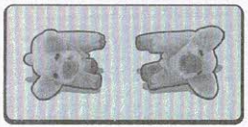
Les deux cochons atterrissent sur le même flanc (par ex. les cochons atterrissent tous les deux sur leur flanc marqué d'un point ou sur leur flanc non marqué).

COMBO - ADDITIONNEZ LES COMBINAISONS DE POINTS



N'importe quelle combinaison de positions acrobatiques de cochons ! Ex : Trotteur + Groin-Groin = 15 pts.

COCHON NUL - VOUS PERDEZ LES POINTS DE VOTRE TOUR



Les cochons atterrissent sur des flancs opposés (par ex. l'un atterrit sur son flanc marqué, et l'autre sur son flanc non marqué). Vous perdez tous les points de votre tour.

BON JAMBON - VOUS PERDEZ TOUS VOS POINTS

Deux cochons qui se touchent, quelles que soient leurs positions. Cela fait perdre tous les points gagnés depuis le début de la partie. Passez les cochons au joueur suivant.

À CHEVAL - VOUS ÊTES ÉLIMINÉ DU JEU

Atterrissage des deux cochons dans une position non définie par la règle. Vous êtes éliminé de la partie.

La suite du jeu

Pendant votre tour, vous pouvez relancer plusieurs fois les cochons en cumulant les scores et ce jusqu'à ce que vous décidiez de vous arrêter.

Souvenez-vous, si vous décidez de continuer pour marquer plus de points, vous prenez le risque d'obtenir un **Cochon nul** et de perdre tous vos points du tour sur ce lancer. Allez-vous avoir de la chance avec les cochons ?

Vous devez obligatoirement arrêter votre tour dans les deux cas suivants :

1. Vous obtenez un **Cochon nul** et vous marquez aucun point pour ce tour.
2. Vous obtenez un **Bon jambon** et vous perdez tous vos points accumulés jusque-là dans la partie.

À la fin de votre tour, le ***Maître Cochon*** note votre score et vous passez les cochons au joueur suivant.

Gagner la partie

Le premier joueur qui atteint 100 points remporte la partie.

Autre mode de Jeu - Pour les fanatiques des cochons

Les règles de base du jeu restent les mêmes mais vous avez la possibilité de faire un pari. Quand un joueur possède 20 points ou plus, il peut choisir de faire un pari sur le lancer d'un adversaire. Le parieur doit annoncer la position dans laquelle vont atterrir les cochons.

NOTE : Pour faire un pari, vous devez d'abord annoncer « Pari ! » avant que les cochons ne soient lancés par un autre joueur. Le premier joueur à annoncer « Pari ! » est le seul joueur qui peut parier pour ce tour.

Si votre pronostic est correct :

Vous gagnez le double des points marqués sur ce lancer. Dans le même temps, le joueur qui a effectué le lancer soustrait de son propre total le double de points marqués. (Un joueur ne peut jamais passer en dessous de zéro.)

Si votre pronostic est incorrect :

Vous soustrayez de votre total le double des points marqués lors du lancer. Cette fois, le joueur qui a lancé les cochons gagne le double des points marqués. Le joueur qui vient de lancer garde la main et continue jusqu'à ce qu'il décide de s'arrêter ou qu'il lance un **Cochon nul** ou un **Bon jambon**, comme défini dans les règles de base.

PRENDRE SOIN DE VOS BIG PIGS™

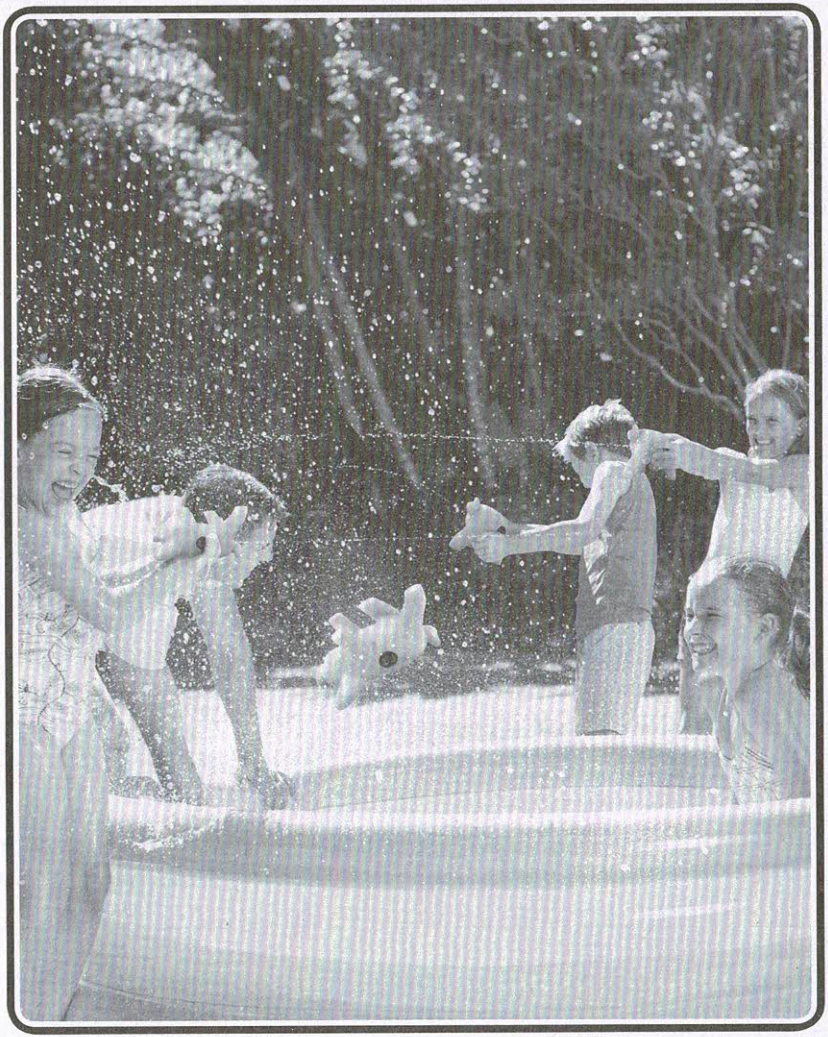
Tout d'abord, quelques faits intéressants sur les cochons. Contrairement à la croyance populaire, les cochons sont des animaux très propres. Ils se roulent dans la boue parce qu'ils ont très peu de glandes sudoripares et qu'ils ne peuvent pas transpirer comme le font les humains. La boue fraîche leur permet de réguler leur température. La boue séchée leur permet également de protéger leur peau très sensible des coups de soleil et des piqûres d'insectes !

Vos BIG PIGS™ peuvent s'être un peu salis après quelques parties endiablées. Un chiffon humide avec un peu de savon doux peut être utilisé pour les nettoyer.

Vos BIG PIGS™ ont chacun une fonction, soit d'éclaboussement, soit de couinement. Amusez-vous après une partie en remplissant d'eau un cochon pour asperger vos adversaires, ou en pressant l'autre cochon pour provoquer un couinement surprenant !

Entreposez vos BIG PIGS™ dans le sac de rangement et ils seront reposés et heureux pour la prochaine fois où vous voudrez jouer avec eux !

JEU DE COCHONS®



PASS THE PIGS® is a registered trademark of Winning Moves International Ltd. © 2019 Winning Moves International Ltd., 7 Praed Street, London, W2 1NJ, UK.

Fabriqué par Winning Moves International Ltd. / UK Ltd., 7 Praed Street, London, W2 1NJ, UK.
Importé par Winning Moves France SAS - 66, rue Marceau - 93100 Montreuil. Nous vous recommandons de prendre note de notre adresse pour tout contact ultérieur. Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.

www.winningmoves.fr

CE

Fabriqué en Chine

Winning Moves®

0-3

ATTENTION ! NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 36 MOIS CAR CONTIENT DES PETITES PIÈCES. RISQUE D'ÉTOUFFEMENT.

Bajoue 15

x2 = 60

JEU DE COCHONS®

BIG PIGS Edition

Groin-Groin 10

x2 = 40

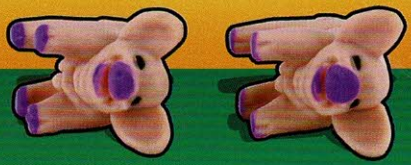
Tournedos 5

x2 = 20

Trotteur 5

x2 = 20

Bon flanc 1



Bon jambon

Vous perdez tous vos points

Cochon nul

Vous perdez les points de votre tour

© 2019 Winning Moves International Ltd.