

Cochons Furtifs

Un jeu familial pour 2 à 4 personnes. Age : à partir de 7 ans. Durée d'une partie : 30 minutes.

CONTENU :

Plateau de jeu
8 cochons-tirelire de 4 couleurs différentes
1 dé
90 pièces d'or
40 pièces noires

PRÉPARATION:

Chaque joueur prend 2 cochons-tirelire de la même couleur. Pour commencer chaque joueur reçoit au début de la partie 5 pièces d'or. Chaque joueur répartit ses pièces entre ses deux cochons, sans que les autres joueurs voient cette opération.

Placer les pièces d'or et les pièces noires restantes dans les deux bacs séparés de la boîte de jeu.

Placer les primes de la façon suivante sur les 5 cochons du plateau de jeu pour les 5 premiers cochons qui arrivent : mettre 5 pièces d'or sur le cochon avec le grand verre, 4 sur le numéro 2, 3 sur le 3 puis 2 sur le numéro 4 et 1 sur le numéro 5.

BUT DU JEU:

A la fin du jeu, lorsque les 5 primes ont été distribuées, le joueur qui possède le cochon le plus riche a gagné. C'est à dire le cochon qui contient le plus de pièces d'or dans son ventre après avoir déduit les pièces noires.

BREF DÉROULEMENT DU JEU:

Tu suis le parcours, tu sautes par-dessus d'autres cochons et tu épargnes de l'argent. Mets les pièces noires dans le cochon-tirelire d'un adversaire. Et mets les pièces d'or dans l'un de tes cochons ou dans les deux. Les cinq premiers cochons qui arrivent reçoivent les primes. Après l'arrivée du 5ème cochon le jeu est fini et tous les cochons-tirelire sont ouverts pour compter le butin et déterminer le gagnant.

Le plateau de jeu:

Sur le parcours se trouvent 5 sortes de cases différentes. Leur signification est la suivante.

Une pièce d'or:

Prends une pièce d'or de la boîte et mets-la dans l'un de tes 2 cochons-tirelire.

Deux pièces d'or:

Prends deux pièces d'or et mets-les dans tes cochons. Ou bien les deux dans un cochon.

Une pièce noire:

Prends une pièce noire de la boîte et mets-la dans un cochon-tirelire de l'un de tes adversaires. Attention tu ne dois pas mettre de pièces noires dans les cochons qui ne se trouvent pas sur ton parcours. Ce sont des cochons qui n'ont pas encore démarré ou qui se trouvent sur l'un des 5 emplacements à prime.

Un cochon rose:

Tu peux prendre un cochon de ton choix et le secouer afin de savoir si ce cochon est déjà bien gras.

Une case vide:

Il ne se passe rien sur cette case.

LE JEU:

Le joueur dont l'anniversaire vient en premier commence.

Tu jettes le dé. Au premier lancé tu commences la course avec l'un de tes cochons placé sur la flèche blanche. Commence à compter à partir de la première case avec une pièce d'or. Tu dois jouer uniquement sur les cases vides. Il ne faut pas compter les cases sur lesquelles se trouve déjà le cochon d'un adversaire ou l'un des tiens.

A chaque tour un joueur ne déplace donc qu'un seul cochon.

Tu pourras faire entrer ton second cochon dans la partie au deuxième tour. Tu peux aussi ne le faire qu'au troisième tour si tu veux mais il vaut mieux ne pas prendre trop de retard sinon tu ne pourras plus passer par dessus les autres cochons.

