

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



Variantes

• Règles du jeu à 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 départ**, 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 fixée sur les maisons car elle est l'élément le plus solide.

• Pour les plus grands

Les règles du jeu sont les mêmes, sauf pour les cases paille. Lorsqu'un Petit Cochon arrive sur une case paille, il a le choix entre prendre un élément de paille dans le tas à côté du plateau ou bien le prendre sur la maison d'un autre Petit Cochon. Pour les cases brique et bois, le principe ne change pas, les joueurs prennent les éléments dans le tas à côté du plateau uniquement.

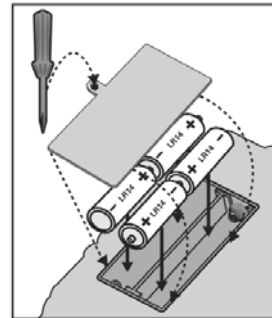
Piles

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).

Fonctionne avec 4 piles LR14 alcalines de 1.5V (6V) non fournies.



Recyclage et traitement des piles usagées : respectons l'environnement !

- Ces produits ont été conçus et fabriqués avec des matériaux et des composants de qualité pouvant être recyclés et réutilisés. Les produits électriques et électroniques contiennent des substances pouvant être nuisibles à l'environnement si elles ne sont pas jetées correctement.
- Le symbole de la poubelle barrée indique qu'il ne faut pas jeter l'appareil électrique et électronique avec les autres déchets domestiques.

- Merci de déposer le le loup et la console en plastique usagés dans le centre de ramassage de déchets adapté.
- Dans l'Union Européenne, il existe des systèmes de ramassage spécifiques pour les appareils électriques et électroniques.
- Ne jetez pas les piles avec les autres déchets.
- Pour savoir où jeter les piles usées, consultez votre distributeur ou la mairie de votre quartier ou de votre ville.

- **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. Seuls 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.

DUJARDIN Dujardin est une filiale de TF1 Entreprises.

Parcolog

Z.A. du Pot au Pin

33612 Cestas - France

SAV : sav.dujardin@tf1.fr

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient des éléments de petites dimensions pouvant être ingérés. Fabriqué en Chine. Un concept Big Ideas. Conserver cette boîte pour toute référence ultérieure. Couleurs et détails peuvent varier par rapport aux modèles présentés. Visuels non contractuels.

CE



CASS' BARAQUE

Les Trois Petits Cochons

Construis ta maison avant que le loup ne la détruise!



DUJARDIN

Comme dans le célèbre conte, 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 construit sa maison en paille, le second en bois et le troisième en brique, dans "Cass' Baraque" les Trois Petits Cochons peuvent chacun mélanger les matériaux (paille, bois et brique) pour construire leur maison.

Mais attention au Loup car son souffle fera toujours tomber la paille, parfois le bois, mais jamais la brique. Qui réussira en premier à construire sa maison ?

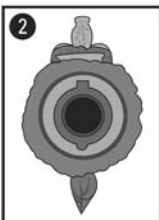
Contenu

• 3 figurines Petits Cochons • 1 figurine Loup amovible • 3 façades de maison • 18 éléments de maison : 6 en paille, 6 en bois et 6 en brique • 1 colline en plastique avec soufflerie* • 1 plateau de jeu • 1 dé • 1 règle du jeu. *Fonctionne avec 4 piles LR14 alcalines de 1.5V (6V) non fournies.

Avant de commencer

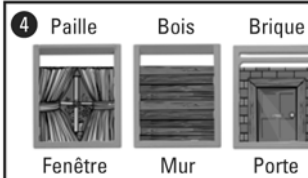
Insérez les piles dans le compartiment prévu à cet effet (voir chapitre consacré aux "Piles").

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 plane et placez la colline du Loup au milieu. ①



Allumez le jeu avec le bouton situé sous la colline. 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



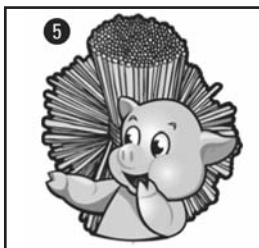
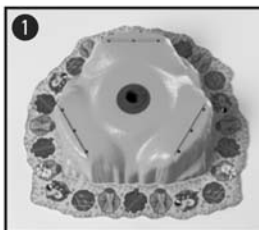
Chacune des maisons des Petits Cochons se compose de trois parties différentes : des fenêtres, un mur et une porte. Ces parties sont chacune soit en paille, soit en bois, soit en brique ④. Ce sont de petites cartes fixées dans un petit cadre carré. Les joueurs posent les 18 éléments (avec les cartes à l'intérieur), en tas, à côté du plateau.

IMPORTANT : ATTENTION A BIEN INSERER 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 dessus : ● = Paille, ●● = Bois, ●●● = Brique.

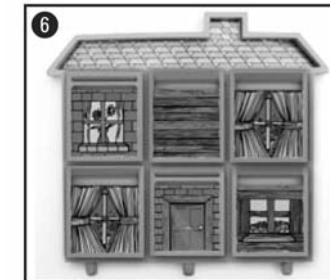
Les joueurs choisissent ensuite chacun leur Petit Cochon. Chaque Petit Cochon doit être placé sur la case départ se trouvant devant la maison qui a la même couleur que son T-shirt. ⑤

Note : La case départ ⑥ devient une case paille ordinaire pour le reste du jeu



But du jeu

Le gagnant est le joueur qui réussit à construire en premier sa maison, **comprenant 1 porte + 1 mur + 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 à trois joueurs

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 poursuit 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, le joueur a le droit d'ajouter un élément de ce matériau à sa maison. Il en prend un 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 du 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 à la fin du jeu !

Pendant toute la durée du jeu, la maison ne doit jamais avoir plus de 4 fenêtres, d'1 mur et d'1 porte. ⑥

Le Loup

Lorsqu'un Petit Cochon arrive sur une case "Loup", le joueur doit :

1. Orienter le Loup vers la maison d'un des autres joueurs. (Astuce : 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 en le faisant tourner et dire : "Petit Cochon, je vais souffler, souffler, 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 joueur suivant de jouer.

Lorsqu'il souffle, le Loup 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 !