

***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

**<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)**

A chaque tour, rappelle-toi qu'il faut reprendre la comptine depuis le début. Pour t'aider, les couplets de la comptine sont écrits dans le bon ordre sur le plateau de jeu.

### Le Gagnant

Si tu réussis à placer ton pion dans l'enclos le premier, tu remportes la partie ! Pose ton pion sur le bouton "Arrivée" pour entendre ta récompense !

### Arrêt de l'unité de jeu électronique

Si elle n'est pas activée au bout de 5 minutes, l'unité de jeu électronique se met automatiquement en veille. Pour redémarrer le jeu, positionne à nouveau l'interrupteur I/O sur la position "I".

### En cas de problème

Si le jeu ne fonctionne pas correctement, nettoyer les lentilles des détecteurs de lumière de l'unité de jeu avec un chiffon propre. Si le problème persiste, vérifier que les piles sont correctement insérées ou les remplacer par des piles neuves.

© 2002 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. –  
Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD –  
Tél.: 08.25.33.48.85 – email : "conso@hasbro.fr".

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D,  
1702 Groot-Bijgaarden.

Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da  
Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2,  
CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.

**MB**  
**JEUX**



060241023101

# La Chanson Des Petits Cochons

Le jeu de comptine  
électronique



Ces cinq petits cochons adorent se rouler dans la boue de leur enclos – et ils seraient encore plus heureux si ton petit cochon pouvait les rejoindre !  
Pour permettre à ton petit cochon de venir s'amuser avec ses amis, écoute bien le couplet de comptine que va te chanter chacun des cochons de l'enclos. Si tu réussis à faire chanter aux cochons la comptine dans le bon ordre, tu pourras te rapprocher de l'enclos.

### Contenu

Enclos électronique, 5 petits cochons en plastique, plateau de jeu, 4 pions "petit cochon" en carton avec supports, pièce en carton pour le bouton "arrivée".

### But du jeu

Être le premier petit cochon à atteindre l'enclos !

## Assemblage

1. Détacher l'enclos électronique de son support, sortir les éléments de jeu de leurs sacs plastique, puis jeter les sacs plastique et les attaches.
2. Insérer la pièce en carton "arrivée" dans l'emplacement prévu sur l'enclos. Voir schéma 1.
3. Insérer chaque pion en carton sur son support.
4. Important : les piles doivent être mises en place par un adulte. Dévissez le couvercle du compartiment à piles, placé sous l'enclos. Insérez 3 piles LR6 de 1,5 volts (nous vous conseillons des piles alcalines), en respectant la position des signes + et - indiqués à l'intérieur du compartiment. Remplacez le couvercle et revissez bien.

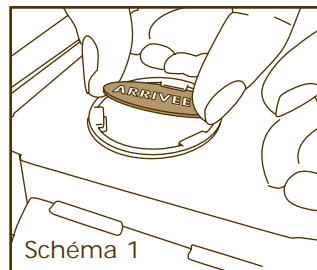


Schéma 1

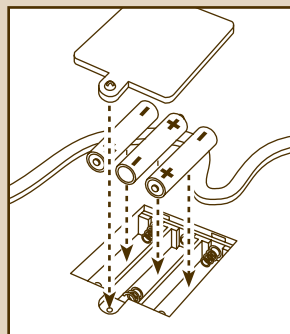
### IMPORTANT: UTILISATION DES PILES

Retenez les informations suivantes.

Les piles doivent être mises en place par un adulte.

#### PRECAUTIONS A PRENDRE :

1. Suivre attentivement les instructions. N'utiliser que les piles conseillées. Insérer les piles correctement en respectant les signes + et -.
2. Ne pas mélanger des piles neuves et usagées, des piles standard (salines) et alcalines.
3. Enlever les piles usagées.
4. Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
5. Ne pas mettre les bornes en court-circuit.
6. Si le produit cause des interférences électriques ou semble en être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Remettre en marche si nécessaire (éteindre et rallumer ou enlever les piles et les replacer).
7. **NE PAS UTILISER D'ACCUMULATEURS RECHARGEABLES.**  
**NE PAS RECHARGER LES PILES NON RECHARGEABLES.**



## Préparation du jeu

L'unité électronique utilise des détecteurs lumineux pour reconnaître les petits cochons placés dans l'enclos. Ces détecteurs peuvent ne pas fonctionner correctement si le jeu est utilisé dans un endroit où la lumière est trop faible ou trop forte.

1. Pose le plateau de jeu sur une surface plane.
2. Place l'enclos au centre du plateau de jeu. Le bouton "Arrivée" doit se trouver à côté de la case où figure une flèche blanche. Voir **Schéma 2**.
3. Place les pions sur la case départ du plateau de jeu.
4. Place un petit cochon en plastique sur chacun des emplacements à l'intérieur de l'enclos.

## Déroulement du jeu

1. Le plus jeune joueur commence. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
2. Mets le jeu en route en positionnant l'interrupteur I/O sur "I". Le jeu va alors te demander de choisir un petit cochon dans l'enclos. Si tu mets trop de temps pour choisir, il te posera la question à nouveau.
3. Choisis un petit cochon dans l'enclos (voir paragraphe "Choisis ton petit cochon" pour plus d'informations). Ecoute ce que va te dire le petit cochon et déplace ton pion du nombre de cases identique au nombre de couplets que tu auras trouvés dans le bon ordre. A chaque fois, le jeu t'indiquera de combien de cases tu peux te déplacer.
4. Lorsque tu as fini de jouer, le jeu va demander au joueur suivant de choisir un petit cochon.
5. Si tu arrives sur la case "Rejoue !", tu peux jouer à nouveau. Commence par retrouver le petit cochon qui te chantera le 1er couplet, puis essaie de trouver le 2ème couplet et ainsi de suite jusqu'au dernier couplet de la comptine (il y a 5 couplets en tout).
6. Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur réussisse à placer son pion "petit cochon" sur la dernière case fléchée du plateau. Son petit cochon pourra alors sauter la barrière pour rejoindre ses amis dans l'enclos. Il n'est pas nécessaire d'obtenir le nombre exact de points correspondant au nombre de cases restant à parcourir.

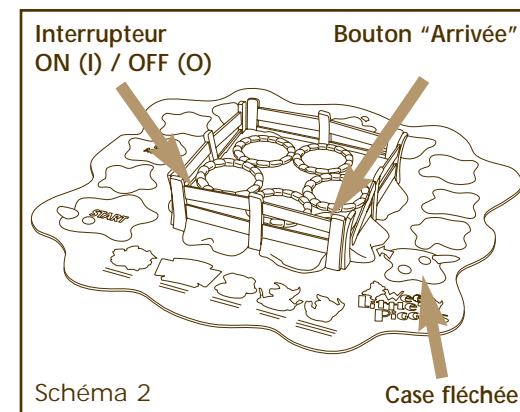


Schéma 2

## Choisis ton petit cochon

- Si tu choisis le bon cochon : tu vas entendre le premier couplet de la comptine des "Petits Cochons". Repose le petit cochon sur son emplacement dans l'enclos et choisis un autre petit cochon. Si tu entends le couplet suivant de la comptine, rejoue et choisis un autre cochon. Tu arrêtes de jouer lorsque tu as entendu la comptine en entier et dans l'ordre ou lorsque tu as choisi le mauvais petit cochon.
- Si tu choisis les 5 petits cochons dans l'ordre, bravo ! Ton tour se termine. Avant de passer au joueur suivant, mélange les petits cochons. Les détecteurs de lumière de l'unité de jeu vont se modifier de manière aléatoire et les petits cochons ne chanteront pas nécessairement le même couplet que lors du tour précédent. Le jeu te donne le signal de départ pour le tour suivant. C'est au joueur situé à ta gauche de jouer.
- Si tu choisis le mauvais cochon, tu n'entendras pas de couplet de la comptine, *mais le petit cochon que tu viens de choisir te diras ce qu'il a fait*. Repose le cochon sur son emplacement et passe la main au joueur suivant.