

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



Cochon Rapido !



Un amusant rallye avec devinettes pour 2 à 4 cochons siffleurs de 5 à 99 ans.

Auteur : Heinz Meister

Illustration : Marek Blaha

Durée du jeu : 10 à 15 minutes

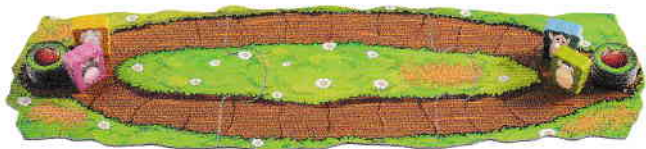
Il y a du remue-ménage à la porcherie ! Ce matin, Francis le fermier a récolté des pommes bien mûres et les a déposées dans l'auge des cochons. Tous grognent déjà tout joyeux : ces pommes juteuses et sucrées sont leur met préféré !

Mais il n'est pas si simple que ça d'avoir sa part*! Encore faut-il avoir un peu de chance aux devinettes et garder un œil sur les cochons des autres joueurs. Celui qui fait siffler ou sauter son cochon au bon moment sera le premier à dévorer 4 des pommes tant convoitées et remportera cet amusant rallye.



Contenu du jeu

1 plateau de jeu à assembler (3 pièces), 4 cochons en bois, 6 cartes course, 16 tuiles pomme, 1 règle du jeu



FRANÇAIS

Préparation du jeu

Assemblez les 3 pièces du puzzle pour former le plateau de jeu. Placez ensuite 8 tuiles pomme dans chaque case représentant les auge. Choisissez votre cochon et placez-le sur l'une de ces deux cases d'auge. Répartissez-vous uniformément pour ne pas tous commencer sur la même case.

Si vous êtes moins de 4 joueurs, posez les cochons restants, face contre terre, sur une case de course libre de votre choix. Ces cochons ne participent pas au jeu, mais servent d'obstacles et peuvent vous faire bondir de case en case (voir : **Faire des bonds**). Mélangez les cartes course et mettez-les à disposition à côté du plateau de jeu.

Déroulement du jeu

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui siffle le plus fort commence.

Cochons siffleurs

Prends les 6 cartes course en main et choisis-en une que tu poses face cachée devant toi. Le joueur à ta gauche doit maintenant deviner le chiffre que porte cette carte.

- Le joueur s'est trompé ? Tu as de la chance ! Avance **ton cochon** dans le sens des aiguilles d'une montre du nombre de cases correspondant au chiffre que le joueur a annoncé. Maintenant, pose la carte correspondant à l'annonce du joueur face visible devant toi. Si tu souhaites que le joueur à ta gauche tente sa chance, tu dois siffler un court instant. S'il se trompe à nouveau, tu pourras à nouveau avancer. Tu peux aussi remettre l'ensemble des 6 cartes course au joueur à ta gauche. Ton tour est alors terminé.
- Le joueur à ta gauche a-t-il donné la bonne réponse ? Il avance alors **son cochon** dans le sens des aiguilles d'une montre du nombre de cases correspondant au chiffre de la carte que tu avais sélectionnée. Ton tour se termine aussitôt. Remets les 6 cartes course au joueur à ta gauche.

C'est au tour du joueur suivant. Il prend les 6 cartes course en main et en sélectionne une.

Dévorer les pommes

Lorsque tu passes ou tu t'arrêtes sur l'une des deux cases d'auge, tu prends une tuile pomme que tu poses devant toi. Plusieurs cochons peuvent se trouver en même temps sur une même case d'auge.

Faire des bonds

Sur les cases de course (= toute autre case sauf les cases d'auge), il ne peut y avoir qu'un seul cochon à la fois, qu'il soit debout ou couché. Si ton cochon termine un déplacement sur une case de course déjà occupée par un autre cochon, debout ou couché, il saute simplement par-dessus, en parcourant à nouveau le même nombre de cases. Avec un peu de chance, tu peux même sauter à plusieurs reprises.

Fin de la partie

Une fois qu'un joueur a récupéré 4 tuiles pomme, le jeu s'achève et il gagne ce rallye des cochons siffleurs avides de pommes délicieuses.

