

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

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# LE COCHON QUI RIT® EN VADROUILLE

## CE JEU EST COMPOSÉ DE :

• 4 supports de jeu en plastique



• 1 jeu de 54 cartes transparentes :

• 4 cartes corps



• 20 cartes attributs classiques : pattes avant, pattes arrière, oreilles, queue, yeux



• 5 cartes attributs fantômes



• 12 cartes accessoires spécifiques aux 4 cochons :

Piggyto®

Piggyta

Gordito®

Gordita



• 6 cartes BONUS : 3 cartes +1 voleur, 2 cartes +2, 1 carte +3



• 3 cartes MALUS : 1 carte -1, 2 cartes -1 voleur



• 2 cartes échange :



• 2 cartes charcutier :



## NIVEAU 1 : 3-5 ANS

Pour ce niveau, ne gardez que les cartes suivantes :

• 4 cartes corps



• 20 cartes attributs classiques



• 5 cartes attributs fantômes



### BUT DU JEU

Être le premier à avoir reconstitué son cochon en entier !

### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur choisit un corps de cochon (les corps restants sont mis de côté). Les cartes restantes sont empilées faces cachées pour constituer la pioche. Chaque joueur prend à son tour la carte du dessus de la pioche.

Il y a 3 situations possibles :

1- Le joueur pioche une carte attribut qu'il ne possède pas encore : il l'insère alors dans le support afin de la superposer avec celle du corps vierge.



2- Le joueur pioche une carte attribut qu'il possède déjà : il la repose alors dans la défausse et c'est au joueur suivant de jouer.

3- Le joueur pioche une carte attribut fantôme ! Dommage ! Il la repose alors dans la défausse et c'est au joueur suivant de jouer.

## J'AI GAGNÉ !

Le premier joueur qui a complété entièrement son cochon (1 corps et 5 attributs : oreilles, pattes avant et arrière, yeux, queue) gagne la partie !

Vous pouvez également décider que le vainqueur est le premier à gagner 3 parties.



## ASTUCE !



1- **Les supports en plastique** sont conçus tout spécialement pour aider l'enfant à bien caler les cartes les unes au-dessus des autres afin qu'il puisse voir son cochon se reconstituer au fur et à mesure !

2- **Un système d'autocorrection** permet à l'enfant de savoir quand il a fini de reconstituer son cochon ! Lorsqu'il a réuni les 6 groins comme sur l'image, c'est gagné !



## NIVEAU 2 : 5 ANS ET +

Pour ce niveau, prenez l'ensemble des cartes du jeu.

Les cochons ont maintenant tous une personnalité !



**PICCYTO**, le musicien malin.....  
Avec sa banane de rockeur,  
ses lunettes en étoile et sa guitare électrique.



**PICCYTA**, la starlette coquette.....  
Avec sa chevelure blonde, ses lunettes  
en cœur et sa bouche pulpeuse.



**GORDITO**, le sportif costaud.....  
Avec sa casquette, ses lunettes noires  
et son ballon de foot.



**GORDITA**, la super héroïne dynamique.....  
Avec ses cheveux noirs, son masque et son lasso.



### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur choisit un corps de cochon (les corps restants sont mis de côté).



Les cartes restantes sont empilées faces cachées pour constituer la pioche.  
Chaque joueur prend à son tour la carte au-dessus de la pioche.

Il existe différentes sortes de cartes :

• **Les cartes attributs classiques**



Si le joueur pioche une carte attribut qu'il ne possède pas encore, il peut l'insérer dans le support afin de la superposer avec celle du corps vierge. S'il pioche une carte attribut qu'il possède déjà, dommage ! Il la repose dans la défausse et c'est au joueur suivant de jouer.

• **Les cartes attributs fantômes**



S'il pioche une carte attribut fantôme, dommage ! Il la repose également dans la défausse et c'est au joueur suivant de jouer.

• **Les cartes accessoires spécifiques**

Il y a 3 catégories d'accessoires différentes :

1 - Chevelure ou casquette



2 - Lunettes ou masque



3 - Accessoire



Pour avoir un cochon complet, il est impératif de réunir l'accessoire de chaque catégorie en plus des attributs classiques (9 cartes en tout) !

Si un joueur pioche une carte accessoire spécifique qu'il ne possède pas encore, il l'insère dans le support afin de la superposer avec celle du corps nu du cochon. S'il pioche une carte attribut qu'il possède déjà, il la repose dans la défausse.

Il peut choisir de reconstituer son cochon en respectant ces personnalités ou bien en les mixant pour un résultat encore plus rigolo !



### • Les cartes Échange

Il existe 2 sortes de carte échange :

- La carte échange rouge :



Le joueur doit alors malheureusement échanger son jeu contre le pire jeu (qui contient le moins de cartes) parmi tous les jeux de ses adversaires... Dans une partie à deux joueurs, le joueur échange son jeu avec son adversaire seulement si le jeu de l'adversaire est moins bon.

- La carte échange verte :



Super ! Le joueur peut échanger son jeu contre le meilleur jeu de ses adversaires (celui qui contient le plus de cartes) ! Dans une partie à deux joueurs, le joueur échange son jeu avec son adversaire seulement si le jeu de l'adversaire est meilleur.

### • Les cartes BONUS

- Carte + 1 voleur : (avec un personnage souriant sur les oreilles). Prendre la carte attribut ou accessoire que tu souhaites dans la pile du joueur de ton choix.



- Carte + 2 :  
Repiocher 2 cartes.



- Carte + 3 :  
Repiocher 3 cartes.



### • Les cartes MALUS

- Carte - 1 :



Rendre une carte accessoire ou attribut à la pioche.

- Carte - 1 voleur : (avec un personnage grognon sur les oreilles). Le joueur choisit un adversaire qui pourra prendre une carte attribut ou accessoire de son choix dans le jeu du joueur.



• Les cartes **CHARCUTIER**



**ATTENTION !** Si un joueur pioche une carte charcutier, tous les joueurs sont concernés !

Le dernier qui tape sur la pioche est obligé de rendre toutes ses cartes attributs et ses cartes accessoires à la pioche !

Il ne lui reste donc que le corps tout nu de son cochon !

Il faut donc être constamment en alerte pour éviter cette boucherie !

**J'AI GAGNÉ !**

Le premier joueur qui a complété entièrement son cochon en empilant 9 cartes (corps + oreilles + pattes avant + pattes arrière + yeux + queue + perruque + lunettes + accessoire) a gagné la partie !



**ASTUCE !**



Le système d'autocorrection s'adapte à chaque niveau de jeu !

- Si le joueur décide de reconstituer son cochon en respectant sa personnalité, le cadre doit ressembler à ceci :



Les 6 groins et le cadre en entier !

La couleur du cadre est la même que celle du corps du cochon !

- Si l'enfant décide de ne pas tenir compte des personnalités des cochons, le cadre sera de toutes les couleurs :





# RETROUVEZ LES AUTRES JEUX DE LA GAMME LE COCHON QUI RIT®



**4 ANS ET PLUS**

Le jeu original  
primé au Concours Lépine...  
en 1934 !

**6 ANS ET PLUS**

Reconstitue les drôles de cochons avec plein d'accessoires !



Je donne des consignes de jeu !



DUJARDIN SAS  
Z.A du Pot au Pin - Entrepôt A4  
33610 Cestas - FRANCE  
SAV : sav.dujardin@tfl.fr  
Siret 320 660 970 00049

©2011 Dujardin. Tous droits réservés.  
Edition française. Le Cochon qui Rit®, Piggyto® et Gordito®  
sont des marques déposées par Dujardin. Visuels non contractuels.  
Couleurs et détails peuvent varier par rapport aux modèles présentés.  
Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans  
car contient de petits éléments susceptibles d'être ingérés.