

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



Avant la première partie

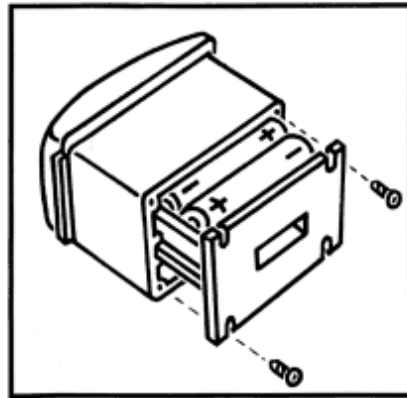
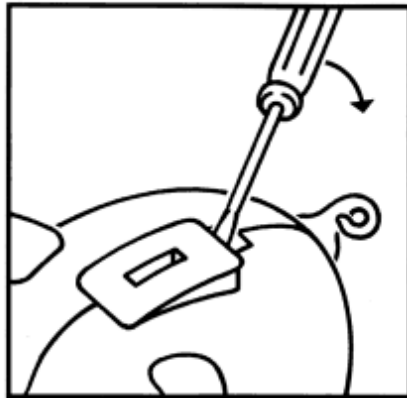
Demande vite à un adulte de placer les piles pour que Pinky puisse grogner.

Mise en place des piles

Ce jeu fonctionne avec 2 piles 1,5 V de type LR6 - AA - UM3 (non fournies).

Prenez un tournevis plat pour faire levier. Glissez-le dans le trou à côté de la fente des pièces et poussez le boîtier piles vers le haut. Vous pouvez maintenant le

sortir complètement. Ôtez les deux vis situées en dessous et sortez le compartiment piles du boîtier. Placez les deux piles dans le bon sens, en respectant les polarités +/- indiquées dans le fond du compartiment. Remplacez ensuite le compartiment dans le boîtier et remettez les deux vis en diagonale. Insérez ensuite avec précaution l'ensemble du boîtier dans le cochon. Le poussoir se remet en place automatiquement et la partie peut commencer.



Informations générales sur l'utilisation des piles

Informations à conserver pour une future utilisation. La mise en place des piles est à réaliser par un adulte.

- Nous recommandons l'utilisation de piles alcalines.
- Ne mélanger ni des piles de types différents (salines, alcalines, rechargeables...), ni des piles neuves et des piles usagées.
- Utiliser exclusivement les piles recommandées dans cette notice ou de type équivalent.
- Ne jamais essayer de recharger des piles non-prévues à cet effet.
- Ôter les piles vides ou usagées, ou en cas d'inutilisation prolongée de l'appareil.
- Le chargement des piles rechargeables doit se faire sous la surveillance d'un adulte.
- Ne pas jeter les piles usagées à la poubelle, mais les déposer dans un endroit prévu à cet effet.
- Placer les piles en respectant les polarités.
- Ôter les piles rechargeables de l'appareil avant de les recharger.
- Ne pas provoquer de court-circuit entre les pôles.
- Si une pile est avalée, consulter immédiatement son médecin ou le centre antipoison le plus proche.
Ne pas oublier d'emporter le jouet.

© 2000 Ravensburger Spieleverlag

Jeux Ravensburger S.A. - Service Consommateurs -
B.P. 60159 - 60111 MÉRUG Cedex



Jeu Ravensburger n° 21 514 0
Un amusant jeu d'action pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans

Licence : Lund & Company
Illustrations : Ian Stephen
Design : The Brand Works

Contenu :

Pinky, le cochon sonore ;
32 pièces de monnaie ;
1 dé ;
1 règle du jeu.

But du jeu

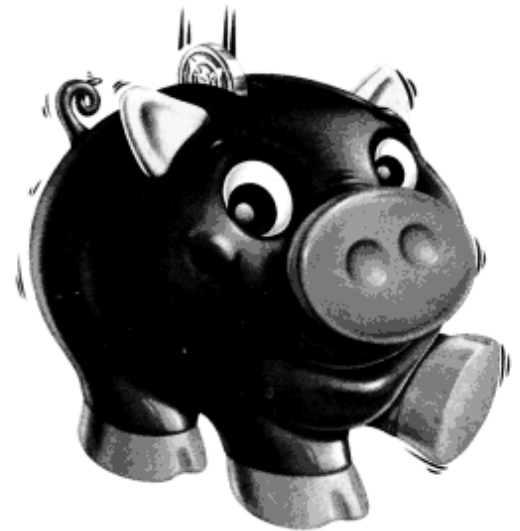
Le joueur qui réussit à faire tomber le maximum de pièces gagne la partie.

Avant la première partie

Il faut installer les piles. Rendez-vous à la fin de cette notice.

Préparation

Placer Pinky au milieu de la table et la réserve de pièces à côté de lui.



Ravensburger

Ravensburger

C'est parti !

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
Le plus jeune joueur commence et lance le dé :



Prends une pièce de la réserve et mets-la dans le cochon.



Prends 2 pièces de la réserve et mets-les dans le cochon.



Tu as le droit de voler une pièce gagnée par l'un de tes adversaires et de la mettre dans le cochon.
Au début, si personne n'a encore gagné de pièces, relance le dé.



Si un joueur est en train de secouer le cochon, crie "Stop !" et il est obligé de s'arrêter immédiatement. Si personne n'est en train de secouer le cochon, prends 2 pièces de la réserve et mets-les dans le cochon.



Pinky grogne...

à intervalles irréguliers. Alors que tu viens de glisser une pièce dans la fente,

Pinky se met soudain à grogner.

Prends-le aussitôt à deux mains et secoue-le pour essayer de faire tomber le maximum de pièces.

Pendant que tu secoues, tes adversaires se dépêchent de lancer le dé à tour de rôle.

Dès qu'un joueur obtient la face "Stop", il crie "Stop !".

Tu dois t'arrêter immédiatement et reposer Pinky au milieu de la table. Tu gagnes toutes les pièces que tu as réussi à faire tomber et tu les places devant toi.



Le joueur qui a crié "Stop !" prend ensuite 2 pièces de la réserve et les met dans le cochon, puis il passe le dé à son voisin de gauche. Celui-ci lance le dé et la partie reprend jusqu'à ce que Pinky grogne de nouveau...

Fin de la partie

La partie prend fin quand il n'y a plus de pièces dans la réserve. Le joueur qui possède le plus de pièces est déclaré vainqueur.
Si deux joueurs sont à égalité, ils mettent chacun leur tour une pièce dans le cochon. Le premier qui réussit à faire grogner Pinky gagne.