

***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).***

***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)***

**ESCALE À JEUX**



# Rennschwein Rudi Rüssel

## Rudi Rüssel, le cochon de course

Une course "cochon" pour trois à quatre joueurs, à partir de sept ans,  
par Donna Schmidt-Abels

Rudi, notre cochon de course, gratte déjà furieusement dans les starting blocks. Sous peu va se disputer le championnat du monde des cochons de course, à Egesdorf. Naturellement, Klabautermann et Gutimborsti sont aussi de la partie, lorsqu'il s'agit d'enchaîner le plus vite possible les tours de stade.

Mais avoir de rapides pieds de cochon ne suffit pas à garantir la victoire, car pendant la course, les joueurs ont plus d'un tour dans leur sac, afin que leur favori traverse la ligne d'arrivée en vainqueur. Et même les spectateurs peuvent intervenir, poussant ou faisant trébucher les cochons !



### Contenu

- 40 cartes "course" de quatre couleurs différentes, de valeur 1 à 10
- 10 cartes "échange", de valeur 1 à 10
- 4 cartes de couleur
- 1 carte d'information noire (qui ne sert pas dans le jeu lui-même)
- 4 cochons de course, en quatre couleurs différentes
- cette règle du jeu

## Préparation du jeu

*Les cochons se placent sur le départ*

*Chaque joueur reçoit 10 cartes de sa couleur*

*Les 10 cartes noires sont empilées, face visible, dans le stade*

*Chaque joueur reçoit la carte "couleur" correspondant à son cochon*

*La carte noire est sortie du jeu*

- Chaque joueur choisit un cochon et le place sur le départ.
- Les cartes sont triées, et chaque joueur prend toutes les cartes de sa couleur, et les garde dans sa main à l'abri des regards indiscrets.
- Les 10 cartes "échange" sont mélangées, et empilées face visible sur un des deux emplacements situés au milieu du stade.
- Afin que chaque joueur sache qui à qui est quelle couleur, chaque participant place la carte "couleur" correspondant à son cochon devant lui, face visible.
- La carte d'information, noire, est retirée du jeu.

## But du jeu

Le vainqueur du championnat du monde est le joueur dont le cochon, en premier, atteint ou dépasse l'arrivée.

## Déroulement du jeu

Dans sa main, chaque joueur choisit une carte, qu'il place devant lui face cachée. Une fois que tous les joueurs se sont décidés, les cartes jouées sont retournées. Celui qui a posé la valeur la plus élevée avance son cochon d'un nombre de cases équivalent à la différence avec la deuxième valeur la plus élevée. Exemple : les quatre joueurs ont posé les cartes 10, 6, 5 et 1 ; le joueur ayant posé le 10 avance son cochon de 4 (10 moins 6) cases. Aucun autre cochon n'avance, et toutes les cartes jouées sont mises de côté (pas au centre du plateau !).



On joue ainsi, jusqu'à ce que toutes les cartes aient été utilisées. Si toutes les cartes ont été jouées et que nul cochon n'a atteint l'arrivée, les joueurs reprennent leurs dix cartes, et le jeu continue...

*Le joueur à la plus haute carte avance de la différence avec la deuxième plus haute*

## Cartes supérieures de même valeur

Si deux joueurs ont la même valeur de carte la plus haute, leurs cochons intervertissent leurs positions sur le plateau de jeu. Ainsi, la partie reste indécise jusqu'au bout.

*Deux fois la même valeur supérieure :  
intersion de positions ; plus de deux fois la même valeur supérieure :  
tour annulé*

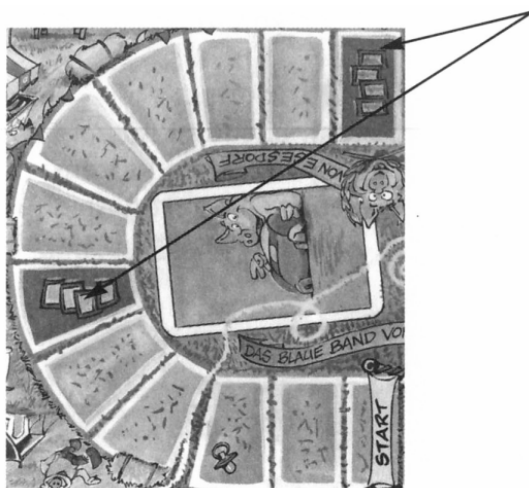
Si trois ou tous les joueurs ont joué une même carte la plus haute, alors aucun cochon de course n'avance, et il ne se passe rien.

## Cases spéciales

Sur le plateau de jeu, trois cases sont illustrées de cartes. A ces endroits, le public stimule tout particulièrement les cochons de course. Si son cochon termine son tour sur une telle case, le joueur doit choisir une carte de sa main pour la placer sur la pile de défausse au centre du plateau de jeu, avant de prendre la première carte de la pile "échange".

*Sur les cases spéciales, se défausser d'une carte et en prendre une nouvelle*

La carte qu'il a tirée demeure sa propriété pendant toute la partie. Si toutes les cartes noires "échange" ont été utilisées, la pile de défausse - qui contient alors dix cartes - est mélangée et replacée à disposition des joueurs comme pile "échange".



*La carte noire est sortie du jeu*

Comme il peut alors arriver qu'un joueur tire une carte de la couleur d'un adversaire, les cartes "couleur" placées devant les joueurs en début de partie sont particulièrement importantes pour éviter toute confusion.

Si deux cochons de course se trouvent sur des cases spéciales et doivent intervertir leurs positions, le joueur le plus jeune prend en premier la carte la plus haute de la pile "échange". Cela vaut également pour le cas où les deux étaient sur la même case spéciale, et s'y "intervertissent" leurs positions.

## Fin du jeu

*But atteint - partie gagnée*

Le vainqueur est le joueur dont le cochon atteint ou dépasse l'arrivée en premier. On peut également se mettre d'accord pour désigner vainqueur le premier joueur à remporter trois courses.

## Bonus

*Le Quartett de Rudi*

Un super conseil pour les fans de Rudi Rüssel : avec les cartes fournies, on peut naturellement jouer à Quartett - ou même à Quintett.

© 1995  Die Spiele Agentur

---

Traduction française : Yann Peltier  
Mise en page : François Haffner

Octobre 2008

Un jeu de la collection

**jeuxSOC**