

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



Cochons Sauteurs

Contenu du jeu

8 pièces parcours de jeu imprimées, 7 petits cochons en bois de couleurs différentes, 7 jetons en bois correspondant à la couleur des petits cochons, 1 dé spécial, 1 règle de jeu



Notre équipe se compose de 7 petits cochons qui vont devoir se surpasser et ce n'est pas peu dire...

La piste de la course est tellement étroite que, pour se dépasser, ils devront parfois sauter par-dessus leurs adversaires et, parfois même, s'arrêter les uns sur les autres si la place est déjà occupée... Simple question d'équilibre !

Le but du jeu étant bien sûr d'arriver en première ligne.

Nos sportifs ne sont donc pas des cochons ordinaires, ils sont vraiment faits pour le cirque. Et peut-être que lassés de jouer les coureurs, ils préféreront jouer les équilibristes. N'hésitez pas à les empiler les uns sur les autres afin de constituer la plus originale ou la plus haute des constructions. Toutes les combinaisons sont permises tant que ces belles pyramides tiennent en équilibre ! Alors retenez votre souffle...

Préparation de la course



Installer les 8 pièces formant la piste de la course (ils existe de très très nombreuses possibilités pour former des parcours différents).



Mais ne formez pas un circuit fermé : le parcours doit resté ouvert aux deux extrémités. Chaque joueur choisit un petit cochon avec son jeton correspondant (ce qui lui permettra de se rappeler la couleur de son petit cochon). Alignez les petits cochons au départ (d'un côté ou de l'autre de la piste, juste avant la première pièce du parcours).

Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur démarre la course. Il jette le dé et avance son petit cochon du nombre de cases indiquées par le dé.



S'il tire un 1 : après avoir avancé son petit cochon d'une case, cela lui permet de relancer le dé (s'il le souhaite) et d'avancer à nouveau son petit cochon.



S'il tire un 3 : après avoir avancé son petit cochon de 3 cases, cela lui permet de rejouer mais uniquement à la condition que son petit cochon ait été le dernier sur la piste avant le premier jet de dé.

Le dernier sur la piste, cela signifie qu'il n'y avait aucun petit cochon derrière ou suppose qu'il était le premier sous une pyramide de petits cochons (voir les dépassements).

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Dépassements

La piste est tellement étroite que pour se dépasser les petits cochons doivent sauter les uns par dessus les autres. Ainsi, si votre petit cochon doit s'arrêter sur une case où se trouve déjà un petit cochon, il s'installera tout simplement sur le dos de l'occupant précédent. Ce qui est très appréciable car au tour de celui qui se trouve en dessous, l'occupant (ou les occupants) du dessus profitera(ont) du déplacement offert pas un adversaire ! (sera transporté gracieusement par son adversaire).

Les piles de petits cochons

Pendant une course, il arrivera que se forment des piles de plusieurs petits cochons.

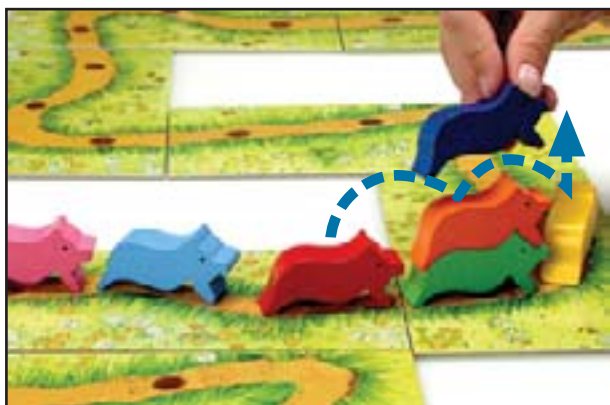
Ainsi à son tour de jeu :



Si un petit cochon se trouve être le premier de la pile, sous tous les autres, il transportera en même temps tous les autres petits cochons de la pile.



Si un petit cochon se trouve dans le milieu de la pile, il doit transporter tous les petits cochons qui se trouvent au-dessus de lui, mais laissera en place ceux qui se trouvent au-dessous de lui.

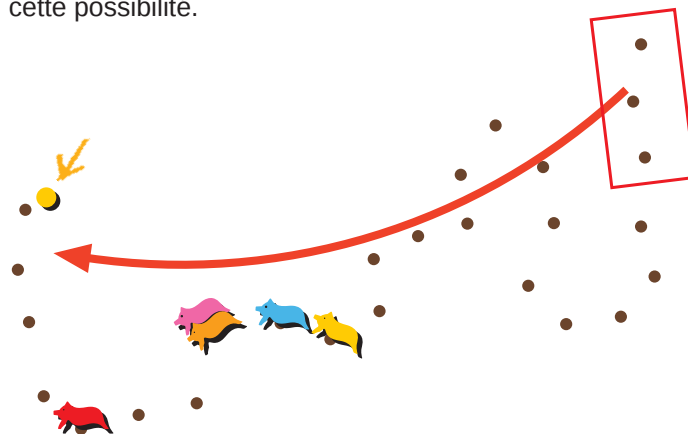


Si un petit cochon se trouve au-dessus de la pile, il sautera de la pile pour continuer seul son parcours tout simplement.

Prolonger la piste

Au cours d'une partie, il est possible de prolonger la piste, **mais une fois et seulement une fois**. Ainsi, à son tour de jeu, un joueur peut décider d'enlever la première pièce de piste (à condition qu'aucun des petits cochons ne soit installé dessus) pour la placer en fin de parcours. Mais rappelez-vous, le parcours ne doit jamais se transformé en circuit fermé.

Puis placez votre pion près de la pièce déplacée afin de matérialiser le fait que vous avez déjà utilisé cette possibilité.



Le gagnant

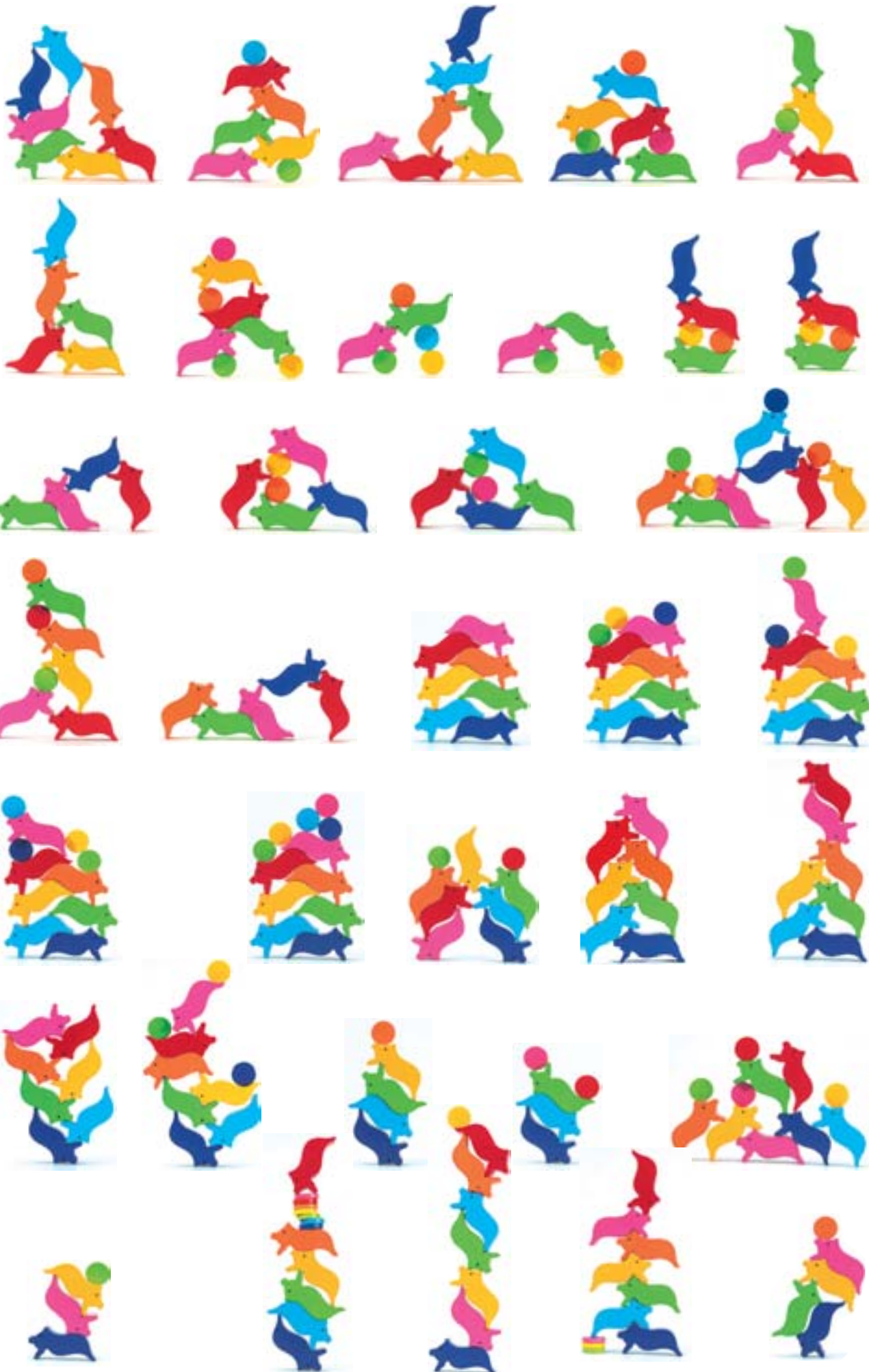
Le gagnant est bien entendu celui qui dépasse la dernière pièce du parcours le premier. Il n'est pas nécessaire d'obtenir le nombre exact au dé pour atteindre la ligne d'arrivée. Il peut arriver qu'une pile entière passe la ligne d'arrivée : dans ce cas tous les petits cochons de la pile se retrouvent associés à cette victoire !

Variante pour 2 ou 3 joueurs

Les joueurs pourront prendre part à la course avec 2 petits cochons chacun (sans oublier les jetons correspondants). Celui dont c'est le tour jettera le dé pour chaque petit cochon et annoncera après le jet de dé quel petit cochon il choisit de déplacer. Et dans la mesure où les joueurs participent à la course avec 2 petits cochons, ils ont ainsi chacun le droit de prolonger 2 fois le parcours.

Cochons Sauteurs





Alex Randolph
**LA BANDE
DES PORCELETS**

→ la course pour grogner de plaisir

Joueurs: 2-7

Age: dès 4 ans

Durée: 15-25 min.

Design des porcelets: Alex Randolph

Illustrations: Rolf Vogt

Design: Johann Rüttinger

Rédaction: Kathi Kappler

© 2001/2006:

DREI MAGIER SPIELE GmbH



NOMINIERT FÜR
DAS „KINDERSPIEL
DES JAHRES“



des porcelets quelconques, mais bien des vrais porcelets de cirque!

Et quand ils ne sont pas occupés à se poursuivre à travers les champs, ils font volontiers étalage de leurs acrobaties ou érigent ensemble des merveilleuses pyramides!

Préparations pour une course

Posez les 8 planchettes l'une près de l'autre de manière à former un long sentier continu. (Des millions de sentiers différents sont possibles.) **Mais attention:** il ne faut pas que le sentier décrive un circuit — les deux bouts du sentier doivent rester ouverts.

Chacun choisit un porcelet et le jeton de bois correspondant (qui l'aidera à se rappeler quel porcelet est le sien). Alignez vos porcelets côte à côte à l'un des bouts du sentier, juste avant la première planchette. Le prochain à fêter son anniversaire commence la course.

La course

On joue à tour de rôle. A son tour on tire le dé et on avance son porcelet, comme d'habitude, du nombre de cases indiqué ...

...❖ Mais dans une course de porcelets ça peut aussi se passer autrement: chaque fois qu'on tire un , on peut, après avoir avancé son porcelet d'une case, tout de suite rejouer! (Mais on n'est pas obligé de le faire.)

De même, quand on tire un , on peut, si on veut – après avoir avancé son porcelet de 3 cases, tout de suite rejouer — mais

La joyeuse petite bande comprend sept jolis porcelets colorés, qui n'aiment rien tant que de se courir après à travers champs, et cela sur des sentiers tellement étroits, que pour se dépasser ils sont obligés de sauter les uns par dessus les autres, ou bien de finir directement sur le dos les uns des autres! ...

Mais naturellement, de telles prouesses ne sont possibles que parce que ce ne sont pas

seulement dans le cas où son porcelet se trouvait en dernière place avant le premier coup de dé.

❖ **»En dernière place«** veut dire qu'il n'y a aucun porcelet derrière le sien, et vaut aussi quand son propre porcelet se trouve sur le dos d'un autre ou dans une pile de porcelets (voir ci-dessous).

Dépassements

Le sentier est tellement étroit que pour se dépasser les porcelets sont forcés de sauter les uns par dessus les autres. Si un porcelet parvient sur une case déjà occupée par un autre porcelet, il finit à califourchon sur le dos de l'autre — ce qui est très avantageux, car à son prochain tour, l'autre sera obligé de le porter avec lui!

Empilements

Au cours d'une partie peuvent souvent se former des piles de trois ou plus porcelets, l'un au dessus de l'autre ...

Que faire, alors, si notre porcelet se trouve dans une telle pile et que c'est notre tour de jouer?

Eh bien,

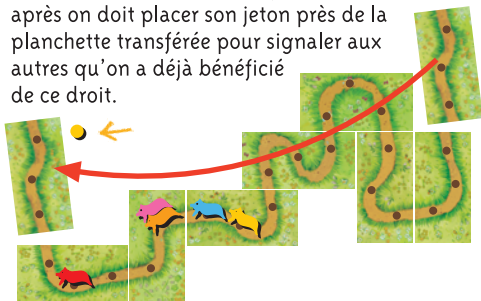
❖ s'il est tout au dessous, il doit transporter toute la pile;

❖ s'il est au milieu, il transporte ceux au dessus, et laisse derrière lui ceux au dessous;

❖ et s'il est tout en haut, il saute simplement de la pile et continue tout seul.

Prolongement du sentier

Une fois, mais une fois seulement, au cours d'une partie, chacun peut, à son tour, prolonger le sentier. Pour ce faire, il faut enlever la première planchette du sentier — pourvu, naturellement, qu'il n'y ait plus de porcelets dessus — et la réinsérer à la fin. Tout de suite après on doit placer son jeton près de la planchette transférée pour signaler aux autres qu'on a déjà bénéficié de ce droit.



Fin du jeu

Gagne la course le premier qui amène son porcelet à la fin du parcours, au delà de la dernière planchette. Le dernier coup de dé n'a pas besoin d'être exact. Si toute une pile arrive première, tous dans la pile sont premiers *ex aequo*.

Règle spéciale pour 2 ou 3 joueurs

Si seulement 2 ou 3 joueurs participent à la course, chacun peut jouer avec 2 porcelets. On tire le dé séparément pour chaque porcelet, et on annonce à chaque fois, après le premier tir, lequel des deux avancera le premier. Et puisque chacun joue avec deux porcelets, chacun pourra prolonger deux fois le sentier.