

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



Schwein gehabt !

Un tour de cochon !

Jeu Ravensburger N°. 01 263 3
Auteur : Wolfgang Riedesser
Graphisme : Tetsche
Pour 2 à 5 cochons de joueurs âgés de 10 ans et plus.

Contenu :

1 boîte de jeu qui sert aussi de support
1 toupie
5 cochons (en puzzles de 8 pièces)
20 disques en 4 couleurs

Des tours de cochon, vous devriez en voir plus d'un !

De quoi s'agit-il donc ?

Celui qui parviendra le premier à reconstituer un cochon entier, avec ses 8 morceaux, gagnera la partie.

Chaque joueur reçoit 4 disques, 1 de chaque couleur. S'il y a moins de 5 joueurs, les disques restants sont mis de côté. Un puzzle de cochon par joueur est pris. Les puzzles sont démontés. Les joues de cochon, têtes de cochon, pieds de porc, côtelettes, et autres bons morceaux sont mélangés et placés visibles en tas sur la table. Les cochons qui ne serviraient pas sont protégés des joueurs et placés loin de la table de jeu.

Chacun des joueurs prend ensuite 2 morceaux de cochon quelconques dans le tas, et les pose devant lui. Le jeu peut maintenant commencer !

La grande ronde des cochons

Une comédie en deux actes

L'acte 1

Le joueur qui a les plus petites oreilles commence. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Il place la toupie en plus au milieu du trou pratiqué dans le plateau de la boîte de jeu, et la lance vigoureusement.

La tâche de chacun est maintenant de prédire sur quelle couleur la toupie s'arrêtera finalement. Il faut bien entendu parier avant que la toupie ne cesse de tourner ! Chacun doit jeter avant l'arrêt de la toupie l'un des 4 disques qu'il a devant lui, selon la couleur où il pense que la toupie s'arrêtera.

En cas de litige, c'est le lanceur de toupie qui arbitre en dernier ressort.

Si un ou plusieurs joueurs ont parié sur la bonne couleur, alors on peut dire : Ben mon cochon !

Ces joueurs peuvent prendre autant de morceaux de cochon de leur choix dans le grand tas de charcuterie que l'indique le nombre où la toupie s'est arrêtée.

Dans l'exemple de la règle allemande, chaque joueur qui a parié sur le jaune reçoit en récompense 2 morceaux de cochon de son choix avec lesquels il peut compléter plus avant son puzzle de cochon.

Si le manche de la toupie n'atterrit pas clairement dans l'une de 12 alvéoles, c'est le violet qui l'emporte. Celui qui a parié sur le violet, devient alors plus riche d'un morceau de cochon, qu'il prend dans le tas de cochon et ajoute à son puzzle.

Nous vous proposons, avant que vous vous battiez, que le joueur qui tourne joue l'arbitre e dernier ressort pour les cas de toupie critiques.

Fin de la ronde des cochons.

Ce qui, à force de ruse, de chance, et de coups d'oeil, a le premier reconstitué son cochon a gagné ! Si plusieurs joueurs terminent ensemble leur cochon, le gagnant est celui qui possède le plus de morceaux supplémentaires inutilisés.

Lorsque vous aurez suffisamment joué avec la règle donnée jusqu'ici, il sera temps de passer à ...

... L'acte 2

... la règle pour les joueurs expérimentés.

Chacun peut, au début de chaque tour, poser un disque caché devant lui. Cela n'est pas obligatoire. On tourne ensuite la toupie à toute vapeur et comme dans la règle précédente, on parie avec l'un des trois disques restants.

Si la couleur correspond avec celle où la toupie s'est arrêtée, vous prenez comme à l'habitude les morceaux de cochon dans le tas sur la table.

Mais si c'est la couleur du jeton caché qui sort, c'est alors chez votre voisin de gauche que vous allez vous servir en charcuterie. Vous lui découpez proprement un morceau de votre choix dans le cochon qu'il a commencé, et l'installez dans votre propre cochon !

Si par malheur, votre voisin de gauche ne possède que des morceaux qui ne vous servent à rien, vous pouvez quand même lui faire un tour de cochon en choisissant n'importe quel morceau que vous remettez sur le tas de la table.

Avant de vous battre, une dernière précision : vous ne pouvez "charcuter" votre voisin que tant qu'il a plus d'un morceau dans son cochon. Il ne peut pas se retrouver sans rien à manger !

Fin du jeu

Comme dans la règle de base, le gagnant est celui qui réunit le premier son cochon entier.

Un bon bœuf tuya

Lorsque votre voisin de gauche n'a qu'une ébauche de cochon, il est recommandé de ne pas cacher de disque, mais de jouer avec tous les disques en main.

Tout est bien clair ? Alors, nous vous souhaitons maintenant beaucoup de plaisir et une chance de cochon avec ce grand jeu charcutier qui devrait provoquer de nombreuses heures de plaisirs et de cris d'animaux.

© 1989 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg

Variante proposée par le traducteur

Cette variante est en partie inspirée du jeu "Giro" de l'excellent auteur **Roberto Fraga**.

Au lieu de placer le jeton joué devant soi, on le joue sur une pile unique.

Il ne peut y avoir qu'un seul vainqueur à chaque tour. Lorsque deux joueurs ont parié sur la même couleur, c'est celui qui a parié le premier qui gagne le pari.

Cette variante peut se combiner avec la règle avancée de l'auteur, où un jeton est d'abord caché.
