

114 P
A 408

La course folle des petits cochons

Drei Magier 2001

2 à 7 joueurs, dès 4 ans. Un jeu d'Alex Randolph

MATERIEL

8 plaquettes imprimées, 7 cochons, 7 palets, 1 dé spécial, règle de jeu

PREPARATION

- Formez un itinéraire en posant l'une à la suite de l'autre les 8 plaques. Votre itinéraire peut être droit ou zigzagant. Comme vous voulez ! Des centaines de possibilités existent. La seule chose que vous ne pouvez pas faire, c'est un itinéraire en boucle. Chaque extrémité du sentier doit s'ouvrir sur l'infini !
- Chaque joueur reçoit un cochon et le palet de couleur correspondante. Tous les cochons sont posés, côte à côte, devant une même extrémité du sentier. Décidez du premier à jouer.
- Chaque joueur pose le palet de sa couleur devant lui : ainsi les joueurs savent à qui appartiennent les cochons.

DEROULEMENT

1. Lancer le dé

On joue à tour de rôle. Celui dont c'est le tour, lance le dé et avance son cochon d'autant de cases que de points obtenus au dé.

Les faces spéciales

Les faces noires (2 x le 1 et une fois le 3) sont des faces spéciales.

Face 1 noir : après avoir avancé ton cochon d'une case, tu peux (mais seulement si tu le veux) rejouer immédiatement.

Face 3 noir : tu peux rejouer immédiatement si et seulement si tu es en dernière position sur le sentier. Tu peux également rejouer si tu te trouves sur le dos d'un autre cochon ou que tu fais partie d'un tas.

2. doubler

Vu que le sentier est très étroit, il n'est pas possible de se doubler normalement. Les cochons sont obligés de sauter les uns au dessus des autres pour se doubler. Si ton cochon arrive sur une case occupée par un autre cochon, tu te poses sur son dos... ce qui est très avantageux car le cochon qui te porte, te transporte gratuitement lorsqu'il avance.

3. Tas

Des tas de trois ou quatre cochons se forment rapidement durant la partie. Le cochon qui est tout en bas transporte gratuitement tous les autres quand il progresse. Si un cochon se trouve **dans** le tas, il transporte ceux qui sont sur son dos mais laisse derrière lui ceux qui sont sous lui. Enfin, si ton cochon est tout en haut du tas, il avance seul et laisse tous les autres sur place.

4. Prolonger le sentier

Une fois par jeu, chaque joueur peut prolonger le sentier s'il le désire. Un joueur ne peut effectuer cette action que lorsque c'est son tour. Il prend la première plaque du sentier et la repose à l'autre extrémité. Il ne peut le faire que si tous les cochons sont déjà au-delà de la plaque qu'il veut prendre. Pour montrer qu'il a usé son droit, il place son jeton à côté de la plaque qu'il a déplacée.

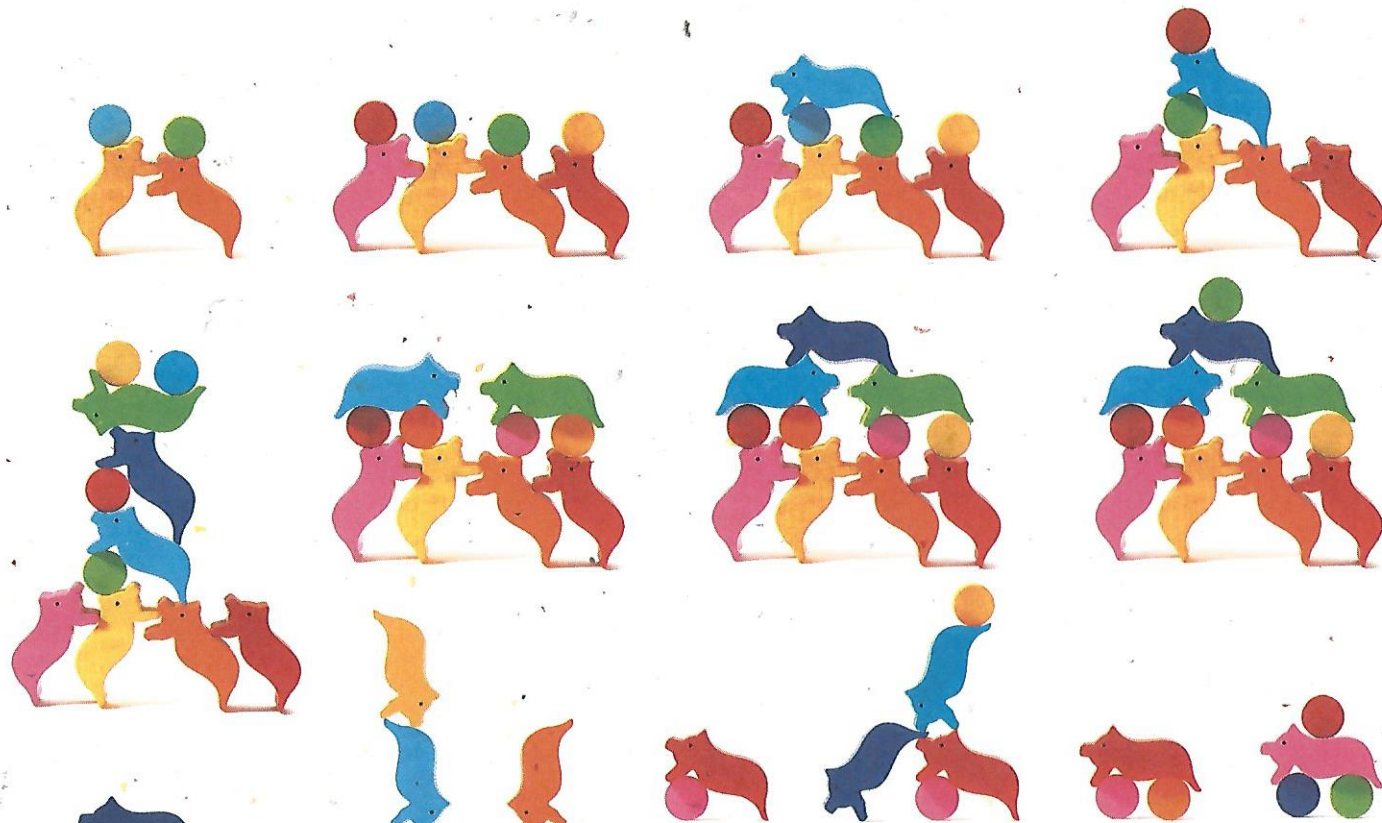
Fin de jeu

Le gagnant est celui qui, le premier, parvient à dépasser la dernière plaque du sentier. Un nombre exact n'est pas nécessaire : il suffit d'être au-delà. Si un cochon franchit la ligne d'arrivée en transportant d'autres cochons, ceux-ci gagnent ex aequo.

Règle spéciale pour 2 ou 3 joueurs

Si vous jouez à deux ou trois, chacun prendra deux cochons. Quand c'est son tour, le joueur avance ses deux cochons. Il lance le dé une première fois et décide à quel cochon il le donne. Puis il relance le dé et donne son résultat à son deuxième cochon. Dans cette situation, chaque joueur pourra prolonger le sentier deux fois durant la partie.

Casse-Noisettes chaussée d'Alseberg 76 1060 Bruxelles



Alex Randolph
The Piggyback Brigade
 → a very unusual
 race game

