

JEU DE COCHONS

L'histoire du Jeu de cochons

Jeu de Cochons serait la persistance d'une ancienne pratique ludique, très appréciée des habitants du royaume de Pigmanie: nos ancêtres les Pigmaniens lançaient en l'air des cochons vivants et interprétaient leur position de retombée comme autant de signes heureux ou funestes. L'ancêtre de notre Jeu de Dé, le Jeu de Cochons, n'était pas de pratique aisée : outre la force nécessaire au lancé de cochons sauvages, il était laborieux d'empêcher ces derniers de fuir après leur chute. Face à ces difficultés, on a jugé bon de remplacer les cochons vivants par des figurines sculptées. Au fil des ans, elles se sont transformées en petits cubes pour devenir nos Jeux de Dés actuels. Après ce bref retour en arrière, nous sommes persuadés que vous éprouverez beaucoup de plaisir à jouer.

But du jeu

Jeter les cochons et marquer autant de points que possible en un tour. Le premier joueur qui marque 100 points est le vainqueur.

Le Jeu

1. Enlever la couverture du bloc de marque ; elle vous permettra de contrôler rapidement le score au cours de la partie.
2. Un joueur est désigné comme « Maître Cochon » ; c'est lui qui note le score des joueurs pendant toute la partie.
3. Choisissez le joueur qui commence. A votre tour, lancez en l'air les deux petits cochons simultanément. Comment sont-ils retombés?

A la fin de votre tour, le Maître cochon note votre score et vous passez les cochons au joueur suivant.

Gain de la partie

Le premier joueur à avoir remporté 100 points gagne la partie !

Déroulement du jeu

Une fois que vous avez noté votre score pour le lancer effectué, c'est à vous de décider si vous continuez pour tenter d'obtenir plus de points ou si vous vous arrêtez alors que vous êtes en fête.

N'oubliez pas, si vous continuez pour obtenir plus de points, vous prenez le risque de faire un « cochon nul » et d'annuler ainsi tous vos points pour ce tour.

Vous pouvez jouer autant de fois que vous osez le faire jusqu'à ce que :

1. Vous décidiez de vous arrêter et d'enregistrer votre score total pour ce tour.
2. Vous réalisiez un « Cochon nul » et perdiez ainsi tous les points acquis pour ce tour-ci.
3. Vous réalisiez un « Bon jambon » et perdiez alors tous les points accumulés depuis le début de la partie.

Version II (pour les fanatiques des cochons)

Jouez de la même façon que dans la règle classique. Dès qu'un joueur a totalisé 20 points, il peut décider de parier. Le pari consiste à prédire la position dans laquelle les cochons vont atterrir.

Note: Le joueur qui lance les cochons ne peut pas parier.

Le premier joueur qui crie « Je parie » effectue son pronostic.

Vous devez faire votre pronostic avant que le joueur ne lance les cochons.

Si vous avez fait le bon pari,

vous remportez le double des points marqués au lancer et le lanceur déduit ce même double de son total (mais on ne peut pas avoir de points négatifs)

Si vous n'avez pas fait le bon pari,

vous déduisez le double de points marqués de votre total et le lanceur remporte alors ce même double.



GROIN GROIN 10 points

L'un des petits cochons retombe sur le groin et les deux pattes de devant, l'autre retombe sur le flanc.



DOUBLE GROIN GROIN 40 points

deux groin-groin valent mieux qu'un



TROTTEUR 5 points

L'un des petits cochons retombe sur ses quatre pattes, l'autre retombe sur le flanc.



DOUBLE TROTTEUR 20 points

Les deux petits cochons retombent sur leurs quatre pattes.



TOURNEDOS 5 points

L'un des petits cochons retombe sur le dos, l'autre retombe sur le flanc.



DOUBLE TOURNEDOS 20 points

Les deux petits cochons retombent sur le dos.



BAJOUÉ 15 points

L'un des petits cochons retombe en équilibre sur une bajoue, une oreille et une patte de devant; l'autre retombe sur le flanc.



DOUBLE BAJOUÉ 60 points

Les deux petites queues en tire-bouchon en l'air, les deux cochons sont en position Bajoué!



BON FLANC 1 points

Les petits cochons retombent sur le même flanc (droite ou gauche) Regardez les marques.



COMBINAISONS DIVERSES 15 points

Toutes les combinaisons de nos acrobatiques petits cochons s'additionnent (Ex: trotteur + Groin Groin = 15 pts).



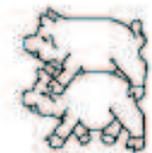
COCHON NUL vous perdez tous les points accumulés pendant ce tour

Les petits cochons retombent sur les flancs opposés (un cochon couché sur le flanc avec un point noir et l'autre couché sur le flanc sans point noir visible).



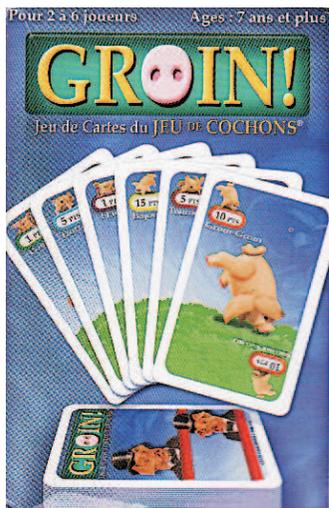
BON JAMBON vous perdez tous vos points

Les deux petits cochons se touchent dans n'importe quelle position. Vous perdez tous les points gagnés jusque là et passez les cochons au joueur suivant.



COCHON A CHEVAL Éliminé !

Une position indigne pour les petits cochons. Le joueur qui les a lancés est éliminé du jeu.



Objectif du jeu :

Jetez un cochon et mariez la position dans laquelle il est tombé avec la carte correspondante que vous avez en main. Le premier joueur à avoir totalisé 100 points est le gagnant.

Mise en place :

Chaque joueur jette un cochon rose. La façon dont il retombe détermine vos « points » pour trouver le joueur qui commence (voir le diagramme de gauche). Le joueur qui a le plus grand nombre de points est le donneur. S'il y a égalité, les deux joueurs qui le sont rejouent jusqu'à se départir. Le donneur bat le talon de cartes et distribue 8 cartes à chaque joueur face cachée, en commençant par celui qui se situe à sa gauche. Le reste du talon est placé face cachée au milieu de l'aire de jeu et devient la « porcherie ». Il est conseillé d'arranger votre main en regroupant les cartes qui correspondent à des positions de cochon identiques. Chaque joueur choisit alors 3 cartes dans sa main et les passe au joueur situé à sa gauche.

Le déroulement de la partie :

Celui qui a donné commence en lançant le cochon, qui, une fois retombé, sera dans l'une des 6 positions représentées sur le diagramme de gauche. Tous les joueurs regardent dans leur main pour trouver les cartes correspondantes. Tous ceux qui ont des cartes qui correspondent, « grognent » et les rejettent face dessus sur la « pile cochon » (cartes rejetées) à côté de la porcherie. Si vous n'avez pas de carte correspondante, vous devez « grommeler » et tirer une carte de la « porcherie ». Si vous tirez une carte qui correspond à la bonne position, vous pouvez la rejeter immédiatement sur la « pile cochon ». Le cochon est ensuite passé au joueur suivant situé à gauche. Celui-ci le lance à son tour et tous les joueurs regardent à nouveau dans leur main pour rejeter les cartes correspondantes. Continuez ainsi à lancer le cochon ; soit vous « grognez » et rejetez une/des cartes, soit vous « grommez » et tirez une carte.

Gain de la manche :

Vous remportez la manche si vous êtes le premier joueur à réussir à rejeter votre dernière carte et à crier alors : « Groin » ! Si deux joueurs ou plus crient « Groin » en même temps, le score est divisé en parts égales. Le score est le nombre de points qui figurent sur les cartes que tous les joueurs ont encore en main. En plus, le joueur qui crie « Groin » marque un bonus de 10 points pour être le premier (s'il y a égalité, chacun marque les 10 points de bonus).

Gain de la partie :

Le premier joueur à avoir accumulé 100 points ou plus remporte la partie. Il se peut que vous ayez à accomplir un certain nombre de manches pour atteindre cet objectif.

Note: Si toutes les cartes de la porcherie ont été tirées, battez les cartes de la « pile cochon » et constituez ainsi une nouvelle porcherie.

Règle particulière : Bajoue

La carte Bajoue est à double tranchant. La mauvaise nouvelle, c'est que votre adversaire marquera 15 points si, à la fin de la manche, vous l'avez encore en main (c'est pour cette raison que vous serez tenté de vous en débarrasser au tout début).

La bonne nouvelle, c'est que si la position « bajoue » est réalisée pendant la manche et que c'est

vous qui avez cette carte, montrez la tout de suite, criez « Groin ! » et vous remportez immédiatement la manche, en réalisant un score égal à tous les points que vos adversaires ont en main plus un bonus de 15 points.

Règle facultative

Mettez vous d'accord pour appliquer cette règle, si vous vous entendez sur le fait que le jeu se terminera avant que l'un d'entre vous n'ait plus de cartes.

Les joueurs ont la possibilité de ne pas attendre d'avoir rejeté toutes leurs cartes pour qu'une manche se termine. A tout moment après que chacun ait rejeté des cartes dans la pile cochon, un joueur peut crier « Groin » et mettre un terme à la manche. Chaque joueur totalise alors le nombre de points qu'il lui reste en main. Celui qui en a le moins remporte la manche.

- Si le joueur qui a déclaré « Groin » est celui qui a le moins de points, il remporte tous les points de ses adversaires, moins ceux qu'il a lui-même en main (il n'y a pas de bonus).

- Si celui qui a déclaré « Groin » n'est pas celui qui a le moins de points, il subit une pénalité de 10 points tandis que son adversaire marque le score, comme indiqué (s'il y a égalité, ce sont tous les joueurs qui sont à égalité qui marquent le score, comme indiqué).