

FETTE BAUCHE

2 à 4 joueurs

+ 6 ans

20 mn

CONTENU



Klaus Teuber • 1999 • Klee

traduction "Nick Thamer" 1.0



5 cochons attendent d'être nourris... mais attention à ne pas les gaver jusqu'à leur éclater la panse !

Matériel

1 plateau de jeu

5 cochons
avec 5 estomacs différents

4 pions marqueurs

1 dé numéroté

1 dé coloré

80 jetons "nourriture",
20 dans chacune des
quatre couleurs.

Préparation

Chaque cochon est constitué de deux parties : le corps et l'estomac. Tous les estomacs semblent identiques (vu de l'extérieur) mais en fait ils n'ont pas la même contenance. Un estomac est clippé en dessous de chaque cochon.

Le plateau est mis au centre de la table. Chaque joueur choisit un pion et le pose sur la case départ, marquée d'une flèche.

Chaque joueur obtient 20 jetons de nourriture de la même couleur que son pion et les place devant lui. A trois ou quatre joueurs, chacun choisit n'importe quel cochon et y insère deux de ses jetons. Dans un jeu à deux joueurs, chaque joueur met deux jetons dans deux cochons de son choix.

Ensuite, les cochons sont bien mélangés et sont posés sur les couvertures (1 par couverture)

Le Jeu

Le plus jeune joueur commence. Le jeu se déroulera ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

A votre tour, lancez les deux dés. Le chiffre obtenu indique le nombre de jetons "nourriture" que vous devez insérer dans 2 cochons de votre choix (au moins 1 jeton dans chacun). Le premier cochon choisi peut être sur n'importe quelle couverture mais le second ne peut être choisi qu'en fonction de la couleur affichée sur le dé. Si vous obtenez un dé noir, vous pouvez "nourrir" deux cochons de votre choix.

Vous devez annoncer combien de jetons vous souhaitez insérer dans les cochons avant de vous exécuter

Notez :

1. Un jeton doit tomber complètement dans l'estomac et ne peut donc pas dépasser de la fente



2. Vous ne pouvez pas soulever un cochon et le secouer pour estimer le nombre de jetons déjà présents dans l'estomac.

Si aucun cochon n'explose, le joueur suivant - dans le sens des aiguilles d'une montre - lance les dés à son tour et choisit 2 cochons à "nourrir".

Si un joueur met un jeton dans un cochon alors que l'estomac est trop plein, le cochon explose et les jetons tombent.

Chaque joueur déplace alors son pion d'autant d'espaces qu'il avait de pions présents dans l'estomac qui a explosé. Seul le joueur qui a fait exploser le cochon ne déplace pas son pion.

Chaque joueur récupère alors ses jetons et l'estomac est clipsé à nouveau sous le cochon qui est reposé sur sa couverture .

Le jeu continue avec le joueur suivant, même si le joueur précédent n'avait pas inséré tous ses jetons "nourriture".

Victoire

Le joueur dont le pion atteint ou dépasse la case d'arrivée (marquée d'un trophée) gagne. Si plusieurs joueurs atteignent cette case en même temps, le gagnant est celui qui avait le plus dépassé la case finale. S'il y a toujours une égalité, il y a plusieurs gagnants.

Traduction par Nick Thamer - juillet 2003

Si vous constatez une erreur dans cette traduction, n'hésitez pas à nous la signaler.

<http://clube.free.fr>