

Rüsselbande

[La course de cochons]

2 à 7 joueurs
de 4 à 99 ans
15 à 25 mn

CONTENU



Plateau variable
composé de 8 plaques
imprimées de chaque
côté.

7 cochons
en bois d'érable

7 jetons de couleurs

1 dé avec les faces
2, 3, 4 rouges et
1, 1, 3 noires

1 règle du jeu

Alex Randolph • 2000 • 3 Magier Spiele | traduction "Dominique Vandaële" 1.0

1. Préparation à la course des cochons

Posez les huit plaques du plan de jeu les unes à la suite des autres de manière à former un parcours pour la course des cochons (de multiples chemins sont possibles). Mais attention : il ne doit pas y avoir de croisements et les plaques de début et de fin doivent rester « ouvertes » (il ne faut pas former un circuit fermé).

Chacun choisit un cochon et le jeton de couleur correspondant. Posez vos cochons à une extrémité du parcours au départ l'un à côté de l'autre et vous voilà parti. Celui dont l'anniversaire est le plus proche commence et le jeu continue dans le sens horaire.

2. Lancer le dé

Celui dont c'est le tour jette le dé et fait avancer son cochon du nombre de cases indiquées par le dé. Un résultat « noir » vous offre des possibilités particulières :

- Avec un 1 noir vous vous déplacez et vous pouvez si vous le désirez rejouer directement.
- Avec un 3 noir vous vous déplacez et vous pouvez rejouer si vous le souhaitez mais uniquement si votre cochon était en dernière position au début de votre tour. « En dernière position » signifie qu'aucun cochon ne se trouve après vous que vous soyez seul ou en « pile » à ce moment là.

3. Dépassement

Le parcours étant si étroit, les cochons doivent sauter les uns par dessus les autres pour se dépasser. Si votre cochon arrive sur un espace déjà occupé par un autre cochon, il lui saute sur le dos formant ainsi une « pile » de cochons ; ce qui peut être avantageux dans la mesure où le cochon du dessous devra se déplacer lors de son tour avec le ou les cochons qu'il a sur son dos.

5. Pile de cochons

Il peut facilement y avoir des piles de plusieurs cochons. Que faire quand vous vous trouvez dans une pile et que c'est à votre tour de jouer ? Facile !

- Si votre cochon se trouve en dessous il doit transporter la pile au dessus de lui.
- S'il se trouve au milieu, il transporte les cochons qui se trouvent sur lui et laisse sur place ceux qui se trouvent en dessous.
- S'il se trouve tout au dessus, il se déplace seul et laisse la pile en dessous.

6. Rallonger le parcours

Une fois et une fois seulement chacun à la possibilité à son tour de jeu de rallonger le parcours. Pour cela il suffit de prendre la plaque du début de parcours (si elle est inoccupée) et de la poser à la fin du parcours. Vous placez alors votre jeton à côté de la plaque pour montrer que vous avez utilisé cette possibilité.

7. Fin du jeu

Le gagnant est le premier qui emmène son cochon sur la dernière case de la dernière plaque, et cela, par un compte exact. Si plusieurs cochons empilés sont dans ce cas, ils ont tous gagné.

8. Règle pour 2 ou 3 joueurs

Avec 2 ou 3 joueurs, chacun prend 2 cochons. A votre tour vous lancez le dé et vous déterminez lequel des 2 cochons vous avancez d'abord (ce qui implique que votre second jet doit être employé pour votre second cochon). Naturellement, chaque joueur peut prolonger la route 2 fois.

Traduit pour Kinkajou par Dominique Vandaële – Août 2001

Le Clube

clube.free.fr