

# JEU DE COCHONS®



## Règle du Jeu

*Nul ne connaît précisément l'origine du Jeu de Cochons. Cependant, l'hypothèse la plus couramment admise consiste à voir dans le Jeu de Cochons la persistance d'une ancienne pratique ludique, fort appréciée par les habitants du petit royaume de Pigmanie il y a de cela 3000 ans.*

*Le professeur Schwein, à qui l'on doit les travaux les plus aboutis sur le sujet, a retrouvé des vestiges qui ne laissent aucun doute : nos ancêtres les Pigmaniens, peuple joueur et bon vivant, à l'occasion de fêtes populaires, 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, ces figurines se transformèrent 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 petits cochons et marquer autant de points que possible en un tour. Le premier joueur qui parvient à marquer 100 points est le vainqueur.

### Contenu

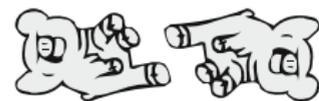
1 étui, 2 dés-cochons,  
1 bloc de score, 2 crayons.

### Le jeu

Enlever la couverture du bloc de marque. Cette dernière vous permettra de contrôler rapidement le score au cours de la partie. Vous désignez un joueur, le *Maître Cochon*, qui notera le score des joueurs pendant toute la partie. Le nombre de

points obtenu dépend de la position dans laquelle retombent les petits cochons : plus cette position est difficile et rare, plus le score est important. Choisissez le joueur qui commence la partie. Supposons que ce soit votre tour ! Lancez les deux petits cochons ensemble sur une surface lisse et vérifiez comment ils ont atterri.

#### COCHON NUL



#### 0 POINT

Les petits cochons retombent sur des flancs différents. Vous perdez tous les points gagnés pendant ce tour et on doit passer les petits cochons au joueur suivant.

#### TOURNEDOS



#### 5 POINTS

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

#### TROTTEUR



#### 5 POINTS

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

#### DOUBLE TOURNEDOS



#### 20 POINTS

Les deux petits cochons retombent sur le dos.

#### BON FLANC



#### 1 POINT

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

#### DOUBLE TROTTEUR



#### 20 POINTS

Les deux petits cochons retombent sur leurs quatre pattes.

#### 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.

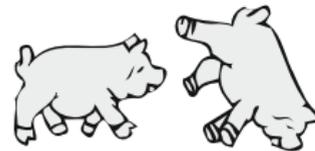
### DOUBLE GROIN-GROIN



### 40 POINTS

Deux groin-groins valent mieux qu'un ! Les deux petits cochons retombent sur le groin et les pattes de devant.

### COMBINAISONS DIVERSES



Toutes les combinaisons de nos acrobatiques petits cochons s'additionnent. Exemple : Trotteur (5 points) et Groin-groin (10 points) = 15 points.

### BAJOUE



### 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.

### BON JAMBON



Les deux petits cochons se touchent dans n'importe quelle position. On perd alors tous les points gagnés jusque-là au cours de la partie et on doit passer les petits cochons au joueur suivant.

### DOUBLE BAJOUE



### 60 POINTS

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

### COCHON À CHEVAL



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

## La suite du jeu

Pendant votre tour, vous pouvez relancer plusieurs fois les petits cochons en cumulant les scores et ce jusqu'à ce que vous décidiez de vous arrêter. Vous relevez alors votre total de points pour ce tour.

### Exceptions :

Vous devez arrêter votre tour obligatoirement dans les deux cas suivants :

- Si vous obtenez un « Cochon nul », vous marquez 0 point pour tout ce tour,
- Si vous obtenez un « Bon jambon » : quelle malchance ! Vous perdez alors tous les points cumulés jusque-là dans la partie.

À la fin de votre tour, le *Maître Cochon* note votre total et vous passez alors les petits cochons au joueur suivant.

## Comment gagner ?

Le premier joueur qui parvient à marquer 100 points est le vainqueur.

## Version II

### Pour les passionnés du Jeu de Cochons

Les règles de base de jeu restent les mêmes mais l'on a cette fois la possibilité de faire un pari.

N'importe quel joueur, hormis celui qui lance, ayant déjà marqué 20 points peut décider de parier. Il s'agit alors pour lui de prédire dans quelle position les petits cochons vont retomber. Il doit donner son pronostic juste avant qu'un autre joueur lance les petits cochons.

Pour cela, il faut annoncer à voix haute « Pari ! ». Si le parieur fait un bon pronostic : il gagne le double des points marqués au lancer.

Le joueur qui lance doit alors déduire le double de points de son total (un joueur

ne peut jamais aller en deçà de 0 point).

Si le parieur se trompe dans son pronostic : il doit déduire le double de points marqués de son total et le lanceur gagne alors le double de points. Un joueur peut lancer les petits cochons jusqu'à ce qu'il décide d'arrêter à moins qu'il n'obtienne un « Cochon nul » ou un « Bon jambon » comme cela a déjà été énoncé dans les règles de base.



**Winning Moves®**

PASS THE PIGS ® and JEU DE COCHONS ® are registered trade marks of Winning Moves UK Limited.

Copyright © 2022 Winning Moves UK Limited. Fabriqué par Winning Moves International Ltd. / UK Ltd., 7 Praed Street, London, W2 1NJ, UK. Winning Moves France SAS - 66, rue Marceau - 93100 Montreuil.

Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.

Garder l'adresse pour référence.

[www.winningmoves.fr](http://www.winningmoves.fr)

0589