

Jeu de Coopération.

Age : 5 à 8 ans

Nombre de joueurs : 2 à 4



Contenu du jeu :

- 1 plateau de jeu
- 3 pions « cochons » (de couleurs différentes)
- 1 pion loup
- 1 marmite (pouvant contenir les 3 petits cochons)
- 3 dés des mêmes couleurs que les cochons (faces 1, 2, 3, deux faces « loup », une face « maison »)
- 1 « maison de brique » à assembler en 4 parties

But du jeu :

Réussir collectivement à amener les 3 petits cochons dans la maison de briques, (après l'avoir construite) avant que le loup ne les ait attrapés.

Préparation du jeu :

On place les trois petits cochons et le loup sur leur case départ respective. On pose la marmite du loup à son emplacement sur le plateau de jeu. On place la base de la maison.

Déroulement du jeu :

Les joueurs jouent les uns après les autres dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence et joue le dé de la couleur du petit cochon qu'il souhaite faire avancer :

- Si le dé indique 1, 2 ou 3 : le joueur avance le petit cochon du nombre de cases indiquées (voir ci-dessous « Déplacements des petits cochons »).
- S'il tombe sur une face « loup » : le joueur fait avancer le loup (voir ci-dessous « Déplacements du loup »).
- S'il tombe sur la face « maison » : le joueur peut, s'il le désire, placer le pion cochon dans la maison de son choix. Sinon, il laisse le cochon là où il était placé précédemment. (voir « Maisons » ci-après).

Après que le joueur ait effectué une de ces trois actions, c'est au tour du joueur suivant de jouer.

Déplacements du loup

Le loup se déplace toujours dans le sens des aiguilles d'une montre et uniquement sur les cases « loup » du plateau de jeu : on le déplace d'une case « loup » jusqu'à la case « loup » suivante. Lorsqu'un ou plusieurs petits cochons se trouvent sur le passage du loup, il est/ils sont placés dans la marmite. Puis c'est au tour du joueur suivant.

Déplacements des petits cochons

Une fois que les 3 petits cochons ont quitté la case départ, ils ne pourront plus tout au long du parcours revenir sur cette case.

Les petits cochons se déplacent au choix vers la gauche ou vers la droite.

Attention : le même pion cochon ne peut pas être joué deux fois de suite (le joueur doit jouer avec un autre dé que celui qui vient de jouer le joueur précédent) sauf :

- Lorsque les 2 autres petits cochons sont dans la marmite.
- Lorsque les 2 autres petits cochons sont dans la maison de briques.

Les Maisons

Lorsqu'un petit cochon est placé sur une des maisons, il est à l'abri du loup.

(Il ne se place pas sur la case devant la maison mais véritablement sur la maison)

Pour placer un petit cochon dans une des maisons il faut soit :

- Faire le nombre exact au dé pour arriver pile sur cette maison (la maison compte pour une case).
- Tomber sur la face « maison » du dé.

Lorsqu'un petit cochon veut sortir d'une maison, le joueur doit compter la case située juste devant la maison.

Attention : un seul petit cochon à la fois peut être placé dans la maison de paille, deux petits cochons au maximum dans la maison de bois et jusqu'à trois petits cochons dans la maison de briques (et c'est alors gagné ! mais il faut d'abord qu'elle soit construite !).

Construire la « maison de briques » avant de pouvoir y entrer :

Chaque fois qu'un petit cochon se pose sur la case « briques » située juste devant la « maison de briques », le joueur ajoute à la maison de briques, un mur supplémentaire ou en dernier lieu le toit (lorsque tous les murs sont érigés).

Une fois la maison de briques construite, les petits cochons pourront y entrer comme dans les autres maisons, en faisant le nombre exact au dé ou en tombant sur la face « maison » du dé.

Comment aider un petit cochon à s'échapper de la marmite ?

Il faut tout d'abord qu'un joueur réussisse à amener un pion cochon sur une des deux cases « sortir de la marmite » (en faisant le nombre exact au dé). Puis c'est au joueur suivant de jouer.



Ce dernier joue le dé de la couleur d'un cochon se trouvant dans la marmite :

- Si le dé indique 1, 2 ou 3 : il sort le pion cochon (celui de même couleur que le dé) et le déplace du nombre de cases indiquées par le dé. Le cochon peut sortir par l'une ou l'autre des deux cases « marmite » (en fonction de la position du loup sur le plateau).
 - Si le dé indique « maison », le joueur sort le pion cochon de la marmite et le place dans la maison de son choix (voir « Maisons »).
 - Si le dé indique « loup », le pion cochon ne peut pas sortir pour l'instant : c'est le loup qui avance. C'est au joueur suivant de jouer.
- (Rappel : le joueur suivant ne peut pas jouer le même dé que le joueur précédent, voir « Déplacement des petits cochons »)

Remarques :

- Un seul cochon à la fois pourra être sorti de la marmite. Par contre s'il reste un autre cochon dans la marmite, le joueur suivant pourra lancer le dé correspondant à ce cochon afin de le sauver.
- Un petit cochon arrivé dans la « maison de briques » peut ressortir pour aller sauver un autre petit cochon de la marmite du loup.

Qui gagne ?

Si les trois petits cochons sont arrivés sains et saufs dans la maison de briques, tous les joueurs ont gagné ! Si le loup a mis les trois petits cochons dans sa marmite, c'est lui qui a gagné !