

Vous venez de trouver cette règle qui vous est bien utile. Parfois, vous allez pouvoir évaluer un jeu avant de vous le procurer. Parfois, vous allez faire revivre un jeu qui s'endormait sous la poussière ou que vous avez dégotté sur un troc.

Cette règle n'est pas arrivée sur Internet par hasard.

Elle a été sauvegardée par un collectionneur de jeux de société qui tente, depuis 1998, de partager sa passion sur son site :



Si vous appréciez de trouver cette règle sur un site gratuit, et souhaitez encourager cette initiative, vous pouvez marquer votre reconnaissance de différentes manières :

- En m'envoyant un petit courrier qui fait toujours plaisir
- En m'envoyant une règle qui manque à un jeu de ma collection
- En m'offrant un jeu absent de ma collection
- En faisant un don, même minime

Vous trouverez mon adresse postale et électronique ainsi qu'un lien permettant un don via *Paypal* sur la page contact de mon site :

<http://jeuxsoc.fr/contact.php>



LES REGLES DU JEU



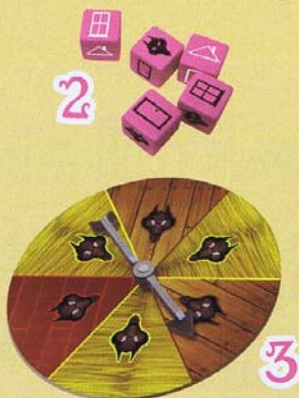
BUT DU JEU

En tant que petit cochon, votre plus grand désir est de construire une solide et belle maison dans laquelle vous pourrez passer vos longues soirées d'hiver. Pour cela, nul besoin de truelle ni d'échafaudage car seuls les dés vous permettront de construire la maison de vos rêves. Mais gare au loup qui rôde et qui n'a qu'une seule idée en tête: souffler votre belle bâtisse !

CONTENU

- 36 tuiles **Maison** (1) dont 12 en paille, 12 en bois et 12 en brique. Chaque matériau comprend 4 portes, 4 fenêtres et 4 toits.
- 5 dés spéciaux (2) dont 3 comportant 1 face **Loup** .
- 1 roue de **Souffle** (3).
- 6 cartes **Récompense** utilisées dans la variante (voir en fin de livret).

MISE EN PLACE



- Placez les 36 tuiles **Maison** au centre de la table et formez 3 colonnes (paille, bois, brique). Chaque colonne est composée d'une pile **Porte**, d'une pile **Fenêtre** et d'une pile **Toit**. Chaque pile est mélangée avant de débiter la partie.
- Placez les dés et la roue de **Souffle** à proximité des joueurs.

DEROULEMENT DU JEU

Le dernier joueur à avoir vu des cochons (ou des loups) est désigné premier joueur de la partie. Puis chacun jouera tour à tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsque c'est son tour, un joueur lance les dés puis construit une ou plusieurs maisons grâce au résultat de ces derniers.

Lancez les dés !

1. Un joueur a droit à un maximum de **3 lancers**.
2. Pour commencer, il lance les 5 dés et peut mettre de côté ceux qui l'intéressent.
3. Pour les 2 lancers suivants, il peut relancer tous ses dés ou seulement ceux qui ne lui conviennent pas (même ceux qu'il avait conservés lors des lancers précédents).
4. Dès qu'une face **Loup**  apparaît sur un dé, ce dernier est mis de côté et ne pourra plus être relancé par le joueur durant ce tour.

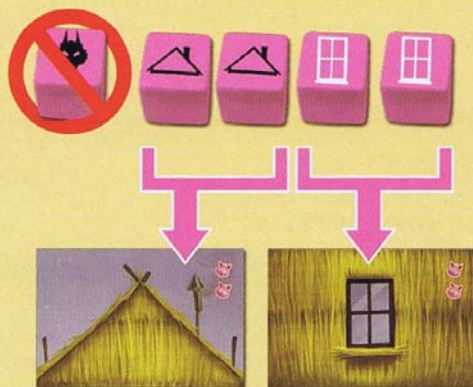
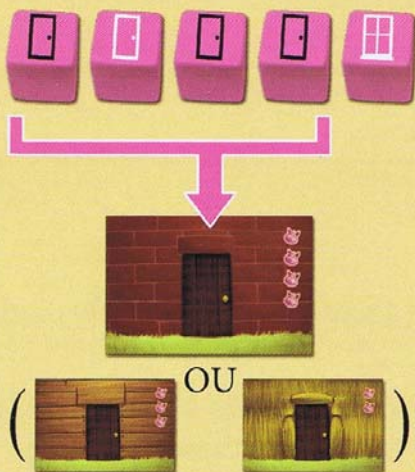
Le joueur n'est pas obligé de relancer ses dés. Il peut décider de mettre fin à son tour après le premier ou le deuxième lancer. Cependant, il doit s'arrêter après son troisième lancer ou dès qu'il obtient 2 faces **Loup**  (voir ***Le loup arrive !***).

Construisez !

À la fin de son tour, le joueur utilise les symboles des dés (  ) pour acheter une ou plusieurs tuiles **Maison** :

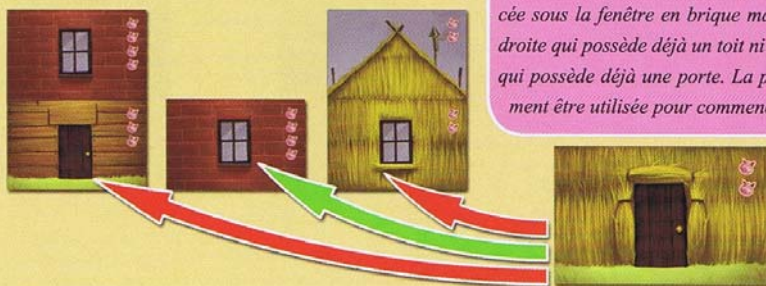
- **2 symboles identiques** (2 portes, 2 fenêtres ou 2 toits) permettent d'acheter respectivement une porte, une fenêtre ou un toit **en paille**.
- **3 symboles identiques** (3 portes, 3 fenêtres ou 3 toits) permettent d'acheter respectivement une porte, une fenêtre ou un toit **en paille ou en bois**.
- **4 symboles identiques** (4 portes, 4 fenêtres ou 4 toits) permettent d'acheter respectivement une porte, une fenêtre ou un toit **en paille, en bois ou en brique**.

Si les dés le permettent, un joueur doit toujours acheter au minimum une tuile Maison. Il peut également acheter deux tuiles différentes durant son tour.



La ou les tuiles **Maison** achetées sont placées devant leur propriétaire en respectant les règles de construction suivantes :

- La construction d'une maison commence toujours par une porte ou une fenêtre.
- Une fenêtre peut être posée au-dessus d'une porte ou d'une fenêtre.
- Un toit est toujours posé au-dessus d'une porte ou d'une fenêtre.
- **Paille, bois et brique peuvent être mélangés dans une même maison.**
- Une maison peut avoir plusieurs fenêtres, mais **une seule porte et un seul toit**. Il est possible d'ajouter une porte sous une fenêtre tant que la maison ne possède pas de toit.
- Dès qu'une maison reçoit un toit, elle est considérée comme **achevée**, même si elle n'a pas de porte. **Une maison achevée ne peut plus recevoir d'éléments!**
- Construire plusieurs maisons côte à côte est autorisé, même si les premières ne sont pas achevées.



Dans l'exemple ci-contre, la porte en paille doit être placée sous la fenêtre en brique mais pas sous la maison de droite qui possède déjà un toit ni sous la maison de gauche qui possède déjà une porte. La porte en paille peut également être utilisée pour commencer une nouvelle maison.

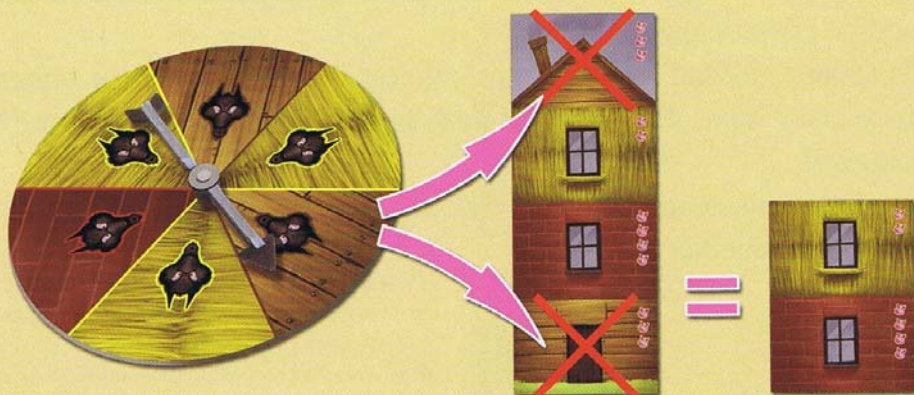
*Les têtes de cochon  présentes sur les tuiles **Maison** indiquent le coût de construction d'une tuile **ET** le nombre de points qu'elle rapporte à la fin de la partie.*

Le loup arrive !

Pendant son tour, si un joueur obtient 2 faces **Loup**  (ou plus), alors le loup arrive !

Le joueur ne peut plus lancer les dés et ne peut pas acheter de tuiles **Maison**. A la place, il doit souffler sur la maison d'un adversaire :

1. Le joueur choisit un adversaire et désigne la maison qu'il veut souffler (Il peut choisir une maison achevée ou non).
2. Le joueur prend la roue et délivre une pichenette sur l'aiguille de manière à ce que cette dernière accomplisse au moins un tour de roue. **Pour les joueurs qui ne manquent pas d'air, il est fortement recommandé de remplacer la pichenette par un véritable souffle sur l'une des extrémités de l'aiguille! Entraînez-vous!**
3. La pointe de l'aiguille indique le matériau soufflé (paille, bois ou brique). Toutes les tuiles de la maison ciblée qui correspondent à ce matériau sont retirées du jeu.



Après un souffle, s'il ne reste que le toit d'une maison, celui-ci s'effondre et est également retiré du jeu. S'il n'y a aucune maison à souffler, le tour du joueur prend fin.

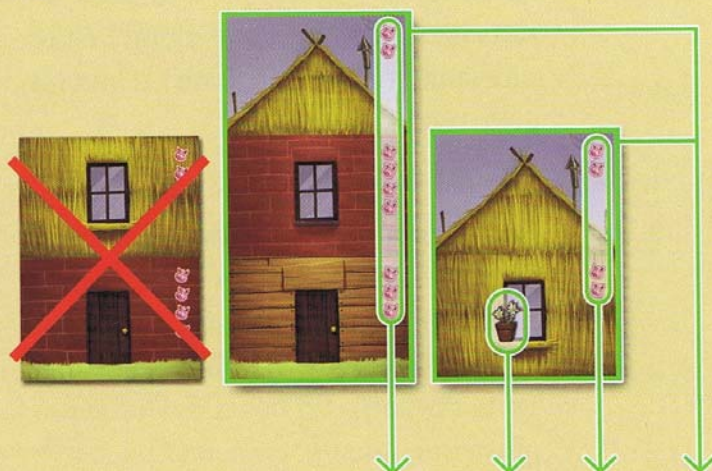
🐷 FIN DE LA PARTIE 🐷

- A **2 joueurs**, la partie s'arrête quand **2 piles** de tuiles **Maison** sont épuisées.
A **3 joueurs**, la partie s'arrête quand **3 piles** de tuiles **Maison** sont épuisées.
A **4 joueurs**, la partie s'arrête quand **4 piles** de tuiles **Maison** sont épuisées.
A **5 joueurs**, la partie s'arrête quand **5 piles** de tuiles **Maison** sont épuisées.

Comptez les points !

A la fin de la partie, les joueurs comptent leurs points de victoire de la manière suivante :

- **Les maisons qui n'ont pas de toit sont écartées** et ne rapportent pas de points.
- Pour les maisons achevées, **chaque tuile** rapporte des points :
 - 2 points pour une tuile **Paille** (🐷🐷),
 - 3 points pour une tuile **Bois** (🐷🐷🐷),
 - 4 points pour une tuile **Brique** (🐷🐷🐷🐷).
- Les joueurs additionnent les points de leurs tuiles **Maison**. Ensuite, ils ajoutent **1 point de bonus pour chaque pot de fleurs** qu'ils possèdent et **1 point de bonus pour chaque maison achevée**.
- Le joueur ayant le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, le ou les joueurs ayant construit le plus de maisons l'emportent.



$$9 + 1 + 4 + 2 = 16$$

VARIANTE POUR COCHONS AGUERRIS

Au début de la partie, placez les six cartes *Récompense* de manière à ce qu'elles soient visibles par l'ensemble des joueurs.

Certaines récompenses peuvent être gagnées en cours de partie (+ 2) tandis que d'autres ne seront attribuées qu'à la fin (+ 3). Elles sont toutes cumulables.

A la fin de la partie, les joueurs comptent leurs points de victoire comme dans la règle normale. Mais cette fois-ci, ils n'ajoutent pas les points de bonus liés aux pots de fleurs et aux maisons achevées. A la place, ils ajoutent les points des cartes *Récompense* qu'ils ont gagnées. Celui ou celle qui obtient le total le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, le ou les joueurs ayant construit le plus de maisons l'emportent.



LES RÉCOMPENSES



Cette récompense est attribuée en fin de partie au joueur **qui a le plus de pots de fleurs**. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, personne ne reçoit cette récompense.



Cette récompense est attribuée en fin de partie au joueur **qui a le plus de maisons achevées** (quelque soit leur nombre d'étages, qu'elles aient une porte ou non). En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, personne ne reçoit cette récompense.



Cette récompense est attribuée en fin de partie au joueur **qui a la maison la plus haute**. Celle-ci doit comporter au minimum un toit et une porte. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, personne ne reçoit cette récompense.



Ces récompenses sont remportées par le joueur **qui achève le premier une maison** tout en **paille, bois** ou **brique**, composée au moins d'une porte, d'une fenêtre et d'un toit. Cette carte est conservée même si l'une de ces maisons est soufflée.



Crédits



Auteur du jeu: Laurent Pouchain

Illustrateur: Xavier Collette

Un conte adapté par: Benoît Forget

Remerciements: à tous ceux qui «content»

Baba Yaga

Après *Les Trois Petits Cochons*, retrouvez la célèbre sorcière Baba Yaga dans le deuxième volet de la gamme Contes & Jeux !



*Un jeu d'observation et de rapidité
pour toute la famille !*

*Plusieurs niveaux de règles
pour petits et grands !*

Un jeu de Jérémie Caplanne illustré par Vincent Joubert.