

Cochon Rapido !



Un amusant rallye avec devinettes pour 2 à 4 cochons siffleurs de 5 à 99 ans.

Auteur : Heinz Meister
Illustration : Marek Blaha
Durée du jeu : 10 à 15 minutes

FRANÇAIS

Il y a du remue-ménage à la porcherie ! Ce matin, Francis le fermier a récolté des pommes bien mûres et les a déposées dans l'auge des cochons. Tous grognent déjà tout joyeux : ces pommes juteuses et sucrées sont leur met préféré !

Mais il n'est pas si simple que ça d'avoir sa part ! Encore faut-il avoir un peu de chance aux devinettes et garder un œil sur les cochons des autres joueurs. Celui qui fait siffler ou sauter son cochon au bon moment sera le premier à dévorer 4 des pommes tant convoitées et remportera cet amusant rallye.



Contenu du jeu

1 plateau de jeu à assembler (3 pièces), 4 cochons en bois, 6 cartes course, 16 tuiles pomme, 1 règle du jeu



FRANÇAIS

Préparation du jeu

Assemblez les 3 pièces du puzzle pour former le plateau de jeu. Placez ensuite 8 tuiles pomme dans chaque case représentant les auges. Choisissez votre cochon et placez-le sur l'une de ces deux cases d'auge. Répartissez-vous uniformément pour ne pas tous commencer sur la même case.

Si vous êtes moins de 4 joueurs, posez les cochons restants, face contre terre, sur une case de course libre de votre choix. Ces cochons ne participent pas au jeu, mais servent d'obstacles et peuvent vous faire bondir de case en case (voir : **Faire des bonds**). Mélangez les cartes course et mettez-les à disposition à côté du plateau de jeu.

Déroulement du jeu

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui siffle le plus fort commence.

Cochons siffleurs

Prends les 6 cartes course en main et choisis-en une que tu poses face cachée devant toi. Le joueur à ta gauche doit maintenant deviner le chiffre que porte cette carte.

- Le joueur s'est trompé ? Tu as de la chance ! Avance **ton cochon** dans le sens des aiguilles d'une montre du nombre de cases correspondant au chiffre que le joueur a annoncé. Maintenant, pose la carte correspondant à l'annonce du joueur face visible devant toi. Si tu souhaites que le joueur à ta gauche re- tente sa chance, tu dois siffler un court instant. S'il se trompe à nouveau, tu pourras à nouveau avancer. Tu peux aussi remettre l'ensemble des 6 cartes course au joueur à ta gauche. Ton tour est alors terminé.
- Le joueur à ta gauche a-t-il donné la bonne réponse ? Il avance alors **son cochon** dans le sens des aiguilles d'une montre du nombre de cases correspondant au chiffre de la carte que tu avais sélectionnée. Ton tour se termine aussitôt. Remets les 6 cartes course au joueur à ta gauche.

C'est au tour du joueur suivant. Il prend les 6 cartes course en main et en sélectionne une.

Dévoré les pommes

Lorsque tu passes ou tu t'arrêtes sur l'une des deux cases d'auge, tu prends une tuile pomme que tu poses devant toi. Plusieurs cochons peuvent se trouver en même temps sur une même case d'auge.

FRANÇAIS

Faire des bonds

Sur les cases de course (= toute autre case sauf les cases d'auge), il ne peut y avoir qu'un seul cochon à la fois, qu'il soit debout ou couché. Si ton cochon termine un déplacement sur une case de course déjà occupée par un autre cochon, debout ou couché, il saute simplement par-dessus, en parcourant à nouveau le même nombre de cases. Avec un peu de chance, tu peux même sauter à plusieurs reprises.

Fin de la partie

Une fois qu'un joueur a récupéré 4 tuiles pomme, le jeu s'achève et il gagne ce rallye des cochons siffleurs avides de pommes délicieuses.

FRANÇAIS



Help! Fluitende varkens!



Een olijke raadrally voor 2 tot 4 uitgeslagen varkentjes van 5 tot 99 jaar.

Auteur: Heinz Meister
Illustraties: Marek Blaha
Duur van het spel: 10 - 15 minuten

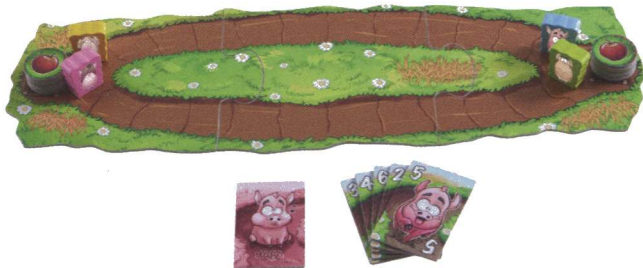
Er is wat aan de hand bij de varkens! Boer Karel heeft zonet verse appels geplukt en in de voedertrog gedaan. Alle varkentjes stuiven erop af, want zoete, sappige appels zijn hun lievelingseten. Maar het is niet zo gemakkelijk om aan de appels te geraken. Je hebt wat geluk nodig bij het raden en moet de varkens van de medespelers in de gaten houden. Wie op het juiste moment zijn varkentje laat fluiten of springen, kan als eerste 4 van de felbegeerde appels weggrissen en de olijke raadrally op de varkensboerderij winnen.

NEDERLANDS



Inhoud van het spel

1 spelbord (3-delig), 4 houten varkentjes, 6 loopkaarten, 16 appelkaartjes, 1 handleiding



Vorbereiding van het spel

Puzzel eerst de drie puzzelstukken van het spelbord. Leg dan de 16 appelkaartjes op de twee verzamelvelden met de voedertrog (8 appels per voedertrog). Kies een varkentje en zet het op een van de twee verzamelvelden. Verdeel jullie gelijkmatig zodat jullie niet allemaal op hetzelfde verzamelveld starten.

Als er minder dan 4 spelers zijn, leg je de overige varkentjes met hun gezicht naar beneden op willekeurige, vrije loopvelden. Deze varkentjes spelen dan wel niet mee, maar ze kunnen jullie laten springen (zie: **Springende varkentjes**). Meng de loopkaarten en leg ze naast het spelbord klaar.

Verloop van het spel

Speel volgens de wijzers van de klok. Wie het luidst kan fluiten, mag beginnen.

Fluitende varkentjes

Neem de 6 loopkaarten en kies er een, die je met de afbeelding naar beneden voor je legt. Nu moet de speler links van jou het getal op die kaart raden.

- Heeft je medespeler verkeerd geraden? Wat een geluk!
Met je varkentje mag **jij** evenveel velden met de klok mee gaan als het getal dat je medespeler verkeerd heeft geraden. Leg nu die kaart open voor je neer. Als je wilt dat de speler links van jou nog eens raadt, moet je even fluiten. Je mag echter ook de 6 loopkaarten aan je linker medespeler doorgeven. Dat is het einde van jouw beurt.
- Heeft de medespeler aan je linkerkant juist geraden?
Met zijn varkentje mag **hij** evenveel velden met de klok mee gaan als het getal op de kaart. Dat is meteen ook het einde van jouw beurt. Geef de 6 loopkaarten aan je linker medespeler.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler. Hij neemt de 6 loopkaarten en kiest er één van.

Appels uit de voedertrog grissen

Als je terecht komt op, of voorbijgaat aan een van beide verzamelvelden met een voedertrog, mag je een appelkaartje nemen en voor je leggen. Op de verzamelvelden mogen tegelijk meerdere varkentjes staan.

Springende varkentjes

Op de loopvelden – dus op alle andere velden dan de verzamelvelden – mag altijd maar één varkentje staan of liggen. Als je met je varkentje eindigt op een veld waar al een ander varkentje staat of ligt, spring je gewoon verder – hetzelfde aantal velden dat je net hebt afgelegd. Als je geluk hebt, kun je zelfs enkele keren na elkaar springen.

Einde van het spel

Als een speler 4 appelkaartjes heeft verzameld, is het spel afgelopen. Hij wint de olijke varkensrally én de lekkere appels.

