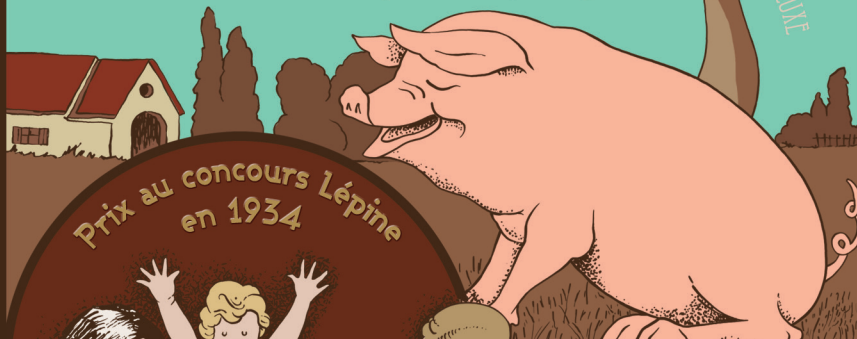


LE COCHON QUI RIT[®]

- La règle originale de 1932, dès 4 ans.
- L'extension, pour les plus grands.

DE LUJE



Prix au concours Lépine
en 1934



À partir
de 4 ans

POUR 2 À 4
JOUEURS

• 5 à 15 minutes •

LA FORMIDABLE ÉPOPÉE DU COCHON QUI RIT

Si nous n'avons pas tous gardé les cochons ensemble, nombreux sont ceux d'entre nous qui ont joué, au moins une fois dans leur enfance, au « **COCHON QUI RIT** »...

Ce jeu de société est né en 1932 d'une tradition lyonnaise : initialement c'était un jeu de dés joué dans les bistrotts lyonnais. Les joueurs dessinaient leur cochon sur la nappe en papier des tables, et lançaient les 3 dés afin de le reconstituer. Le dernier à avoir dessiné son cochon payait alors la tournée aux autres ! ... Copains comme cochons ?

C'est Joseph Michel, un épicier lyonnais qui a eu la bonne idée de formaliser ce jeu de comptoir en un jeu de société avec des petits cochons en bois auxquels il fallait ajouter pattes, oreilles, yeux et queue en tire bouchon. Son jeu a d'ailleurs obtenu une mention au Concours Lépine en 1934 !

Aujourd'hui, Dujardin renoue avec la tradition avec cette version du jeu en bois, que nous avons souhaité illustrer avec un dessin d'époque...



CONTENU DU JEU



- 4 cochons en bois
- 36 attributs (16 pattes, 8 oreilles, 8 yeux, 4 queues) et leur boîte de rangement
- 3 dés en bois avec des faces spéciales pour l'extension de règle
- 1 gobelet
- 1 livret de règles du jeu





BUT DU JEU



Recomposer au plus vite son cochon ! Si vous jouez avec l'extension, faites attention au charcutier qui apparaît sur les dés et peut tout faire basculer !



RÈGLES DU JEU



- La règle originale de 1932...

Ce jeu se joue avec 3 dés et un gobelet. Il faut un cochon pour chaque joueur (complètement démonté au départ). Lancer les dés à tour de rôle, le joueur qui fait le plus gros score commence la partie.

Pour avoir le droit de prendre **le corps du cochon**, le joueur doit d'abord faire **un six** en lançant les 3 dés. Si c'est le cas, il peut ensuite relancer les dés.

Pour avoir le droit de **placer des attributs**, il suffit de faire **des as**, à savoir : 1 as pour 1 patte, 1 oreille ou 1 œil ; pour placer la queue, il faut faire 2 as en un même lancer.

Précision : si le joueur a obtenu 1 ou 2 as en même temps que son premier six, il peut rajouter 1 ou 2 éléments sur son cochon. En revanche, les as obtenus avant son premier six ne comptent pas.

Le même joueur lance les dés jusqu'à ce qu'il n'obtienne plus d'as, il passe alors les dés au joueur suivant qui tente à son tour sa chance au jeu.

Le premier joueur à avoir complété son cochon est le gagnant !

- L'extension : la règle pour les plus grands !

Même règle que la version originale de 1932 avec en plus, des combinaisons spéciales avec les dés. Parce que lorsqu'il s'agit de jouer, on n'est plus forcément copains comme cochons...

Le joueur lance les dés, si dans son lancer apparaît une face avec un cochon ou un charcutier isolé, il ne se passe rien de plus que dans la règle classique.

Par exemple :

- Avec la combinaison



le joueur remporte un attribut grâce à l'as.

- Avec



le joueur remporte 2 attributs ou 1 queue grâce aux 2 as.

- Avec les combinaisons



le joueur passe son tour comme dans la règle classique.

En revanche, quand le joueur tombe sur les combinaisons suivantes, le jeu prend une autre tournure :

Les combinaisons gagnantes • 2 cochons et plus •

Tout est bon dans le cochon !



Le joueur a le droit de **prendre 2 attributs (ou 1 queue)** de son choix sur les cochons des autres joueurs ! Si le joueur a fait 2 cochons et 1 six et qu'il n'a pas de corps, il remporte également un corps de cochon.

Précisions : Si les autres joueurs n'ont pas encore remporté d'attribut, le joueur qui a la main choisit ses attributs dans la pioche.



Dans le cas où les dés affichent 2 cochons et 1 as, le joueur **prend en plus des 2 attributs (ou 1 queue) correspondants aux 2 cochons, 1 attribut dans la pioche correspondant à l'as.**



Dans le cas où le troisième dé affiche un charcutier il ne se passe rien puisqu'il ne reste qu'un seul cochon actif.

Les trois petits cochons !



C'est le super joker ! Le joueur a le droit de **placer sur son cochon en une seule fois tous les attributs :** il remporte la partie !

Les combinaisons perdantes • 2 charcutiers et plus •

Le charcutier attaque !



Le joueur **perd 2 attributs (ou 1 queue) qu'il doit donner aux joueurs adverses** de son choix, puis passe son tour.

Précisions : si les autres joueurs n'ont pas encore de corps de cochon, ils gardent quand même l'attribut qu'ils pourront utiliser plus tard au cours de la partie.



Dans le cas où les dés affichent 2 charcutiers et 1 as, le joueur **donne 2 attributs (ou une queue) aux autres joueurs, et remporte 1 attribut qu'il prend dans la pioche.**



Dans le cas où les dés affichent 2 charcutiers et 1 cochon, un charcutier et un cochon s'annulent, il ne se passe donc rien.

Le trio infernal !



Le trio infernal de charcutiers est apparu ? Pas de chance ! Le joueur **perd tous ses attributs d'un coup, il les remet dans la pioche (sauf le corps de son cochon qu'il conserve), puis passe son tour.**

L'effet annulation • 1 cochon et 1 charcutier •



Quand les dés affichent un cochon et un charcutier, ces figures opposées s'annulent. Il ne se passe rien pour le joueur (sauf cas gagnants et perdants précisés ci-dessous) : ni il ne gagne ni il ne perd d'attribut.

Précisions :



Cochon et charcutier s'annulent, il reste un as : le joueur peut donc **prendre 1 attribut dans la pioche.**



Cochon et charcutier s'annulent, il reste un 6 : si le **joueur n'a pas de corps de cochon il en gagne un**, sinon comme dans la règle classique il passe son tour.



Que le meilleur gagne !



DANS LA MÊME COLLECTION

LE COCHON QUI RIT - EN VADROUILLE

Dès 3 ans

Des cartes en plastique solide et un sac de transport pour jouer partout à votre jeu favori !



LE COCHON QUI RIT - BOITE 2 JOUEURS

Dès 4 ans

Le jeu de votre enfance avec 2 petits cochons à reconstituer !



LE COCHON QUI RIT - ENCORE PLUS

Dès 5 ans

Plus d'accessoires pour personnaliser ses cochons aux looks rigolos, plus d'ambiance avec un groin sonore, et plus de suspense avec un méchant charcutier à ne surtout pas croiser !





DANS LA COLLECTION DU 1000 BORNES

MON PREMIER 1000 BORNES

De 3 à 6 ans

Un jeu progressif et collaboratif où tous les joueurs avancent ensemble vers la victoire !



1000 BORNES SUR UN PLATEAU

Dès 5 ans

Premier jeu en compétition, les joueurs font la course sur un parcours !

1000 BORNES VERSION STANDARD

Dès 6 ans

Le grand « classique » depuis 1954 !



Nous vous souhaitons
beaucoup de plaisir à jouer !



Informations à conserver. Couleurs et détails peuvent varier par rapport aux modèles présentés, visuels non contractuels. © 2011 Dujardin.
D'après un jeu des Ets Michel. Le cochon qui rit®, Gordito® et Piggyto® sont des marques déposées de la société Dujardin.
Merci à Frantz Rey pour sa réadaptation des illustrations d'origine. Dujardin adhère au programme Eco-emballage.
Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient de petites pièces susceptibles d'être ingérées.

DUJARDIN – Z.A. du Pot au Pin – Entrepôt A4 – 33610 Cestas – France. SAV : savdujardin@tf1.fr – Siret 320 660 970 00049.