

FIN DU JEU

La partie se termine après que tous les joueurs ont joué leurs sept cartes. Le joueur ayant remporté le plus grand nombre de jetons gagne cette partie.

On jouera plusieurs parties en accumulant les jetons gagnés (les jetons gagnés lors des parties précédentes ne peuvent plus être perdus); soit jusqu'à épuiser le stock de jetons, soit pour que chaque joueur soit une fois le joueur qui commence.

1. VARIANTE

Avant le début de la partie, chaque joueur, en commençant par le premier joueur, prend un jeton nourriture de la réserve et le place sur une tuile libre, à l'exception des quatre premières tuiles de la course. Lorsqu'un joueur déplace un cochon sur une tuile où se trouve un jeton, il prend ce jeton en sus du jeton qu'il devrait normalement recevoir.

2. VARIANTE POUR LES PLUS JEUNES

Avant le début de la partie, chaque joueur, en commençant par le premier joueur, prend un jeton nourriture de la réserve et le place sur une tuile libre, à l'exception des quatre premières tuiles de la course. Lorsqu'un joueur déplace un cochon sur une tuile où se trouve un jeton, il prend ce jeton en sus du jeton qu'il devrait normalement recevoir.

Auteur: Heinz Meister

Illustrations: Franz Vohwinkel

© 2000 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
Tous droits réservés. Fabriqué en Allemagne. www.abacusspiele.de



GROIN DEVANT



Dans cette course mouvementée, deux à cinq joueurs utilisent leurs cartes pour tenter de ramasser le plus possible de nourriture tout au long du parcours.

MATERIEL



35 jetons nourriture

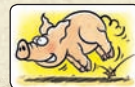


27 tuiles parcours (dont 3 avec un drapeau sur une face)

1 livret de règles



5 cochons de course, de cinq couleurs différentes



40 cartes course (8 de chacune des cinq couleurs)

MISE EN PLACE



- Placez les jetons nourriture au centre de la table.
- Disposez les tuiles en cercle sur la table pour constituer la piste de course. Les tuiles doivent être tournées afin qu'un seul drapeau soit visible. Celui-ci indique la tuile Départ.
- Le joueur qui commence est le joueur le plus propre, il place les 5 cochons dans l'ordre de son choix sur les 5 cases précédant la tuile Départ. La course se fait dans le sens des aiguilles d'une montre et les cochons regardent tous vers l'avant.
Note: Aucun joueur n'a de cochon à lui. Tous les joueurs peuvent déplacer tous les cochons!
- Le joueur qui commence mélange les cartes course et en distribue 7 à chaque joueur. Chaque joueur garde ses cartes en main, visible de lui seul. Les cartes non-distribuées sont écartées du jeu pour cette partie sans être regardées.

DEROULEMENT DU JEU

Durant toute la partie, chaque joueur, à tour de rôle, effectue dans l'ordre les 3 actions suivantes:

1. Jouer une carte

Il doit jouer une carte de sa main. Les cartes jouées sont écartées sur une défausse commune, au centre de la piste.



2. Avancer un cochon

Il avance le cochon de la couleur de sa carte jusqu'à la prochaine tuile inoccupée du parcours. Les tuiles occupées par d'autres cochons sont sautées.



3. Prendre un jeton

Si le cochon qui vient d'être déplacé se retrouve en tête de la course, le joueur reçoit



un jeton, qu'il place devant lui. En revanche, si le cochon déplacé ne se retrouve pas en tête de course, le joueur ne reçoit pas de jeton.

Note: Le joueur reçoit un jeton même si le cochon qu'il a avancé était déjà en tête de la course avant son tour.

La dernière carte !

La dernière carte restant à chaque joueur est extrêmement importante. Si le cochon déplacé par un joueur avec sa toute dernière carte ne se retrouve pas en tête de la course, le joueur perd tous les jetons qu'il a récupérés durant cette course : il les replace dans la réserve au centre de la table. En revanche, si avec sa dernière carte, un joueur déplace un cochon qui se retrouve en tête de la course, alors le joueur reçoit un dernier jeton, et peut conserver tous les jetons récupérés jusque là.