






# les 3 PETITS COCHONS

5-99 ans

2-4 joueurs

15 min

45 cartes

**But du jeu:** construire sa maison (avec les matériaux nécessaires) pour se mettre à l'abri du Loup : dans la maison en briques , le joueur sera sûr d'être l'abri, un peu moins dans celle en bois  et encore moins dans celle en paille  ...

## Préparation du jeu



- Mettre de côté les **cartes maisons**.
- Mélanger et distribuer des **cartes cochons** à tous les joueurs, en fonction du nombre de participants : **voir sur la carte mémo**.



Les joueurs tiennent les cartes dans leurs mains.

## Déroulement du jeu

- Le plus jeune commence et pose **la carte de son choix**.
- Le joueur à sa gauche doit poser une carte **de même couleur**. Et ainsi de suite, dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Lorsque **tous les joueurs** ont posé **1 carte**, celui qui a joué **la carte la plus forte** (de 1 la plus faible à 9 la plus forte) ramasse toutes les cartes et les garde devant lui. C'est à son tour de poser une carte, puis au joueur à sa gauche et ainsi de suite, jusqu'à ce que les joueurs n'aient plus de cartes en main.
- **Nouvelle manche** : les joueurs gardent bien les cartes gagnées. On distribue de nouvelles cartes (toujours selon la carte mémo). Le joueur qui commence lors de cette manche est le dernier à avoir remporté un pli.

**Cas particulier :** si un joueur ne peut pas jouer une carte de la couleur demandée, il pose une carte d'une autre couleur mais qui n'aura aucune valeur et ne pourra pas gagner le pli.

### **Règle de l'atout** (pour les joueurs plus expérimentés)

**Le rouge l'emporte sur toutes les couleurs :** si un joueur ne peut pas jouer la couleur demandée, il « coupe » avec une carte rouge (s'il en a) et l'emporte sur les autres joueurs, même si sa carte a une valeur plus faible. Si plusieurs joueurs jouent un atout, c'est la carte d'atout la plus forte qui l'emporte. Attention, si on a **une carte de la couleur demandée** au début, **on doit** la jouer.

### **Fin de la partie**

À la fin des 2 ou 3 manches, les joueurs **construisent leur maison**.

La **carte mémo** indique le nombre de matériaux qu'il faut avoir sur les cartes gagnées pour construire une maison de brique ou de bois ou de paille. On étale les **cartes maisons** sur la table **face cachée** et le joueur qui a ramassé le dernier pli choisit sa maison **en premier**. Il pioche sa maison parmi les **cartes maisons** (le type de maison figure au dos des cartes). Puis **le joueur à sa gauche** fait de même et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur.

Les joueurs **retournent leur carte maison** : s'il n'y a **pas de Loup**, le joueur est à l'abri et a **gagné**. Sinon il se fait manger !

Si un joueur n'a pas les matériaux nécessaires, il se fait directement manger par le Loup !



**Nathan**

Un jeu créé par *Les Fées Hilares*  
Illustré par Deborah Pinto

© 2016 Diset - Développement Nathan

Fabriqué et distribué sous licence marque Nathan® par Diset, S.A.  
Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca, 08040 Barcelone, Espagne.  
Groupe Jumbodiset - [www.diset.fr](http://www.diset.fr)

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur [jeux.nathan.fr](http://jeux.nathan.fr)

service consommateurs : [info.fr@jumbodiset.com](mailto:info.fr@jumbodiset.com)

réf. 31 426

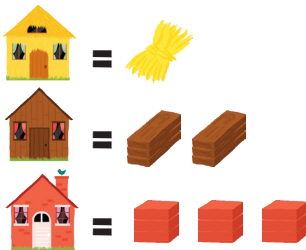
# MÉMO

à 4 joueurs

Nombre de manches : 2 manches

Nombre de cartes distribuées à chaque joueur :

5 cartes à la 1<sup>ère</sup> manche, 4 cartes à la 2<sup>ème</sup> manche.



## à 2 joueurs

Nombre de manches : 3 manches

Nombre de cartes distribuées à chaque joueur : 6 cartes



=



=



=



## à 3 joueurs

Nombre de manches : 2 manches

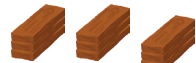
Nombre de cartes distribuées à chaque joueur : 6 cartes



=



=



=

