

Piggyto®



LE COCHON QUI RIT®

ENCORE PLUS!

RÈGLE DU JEU

6 ans et plus
2 à 4 joueurs
15 à 30 minutes

Piggyto® est un petit cochon joyeux qui aime la musique !

Il est entouré d'une bande d'amis à qui il arrive sans cesse de nouvelles aventures !

Amuse-toi à les reconstituer lui et ses amis : Piggyta, la starlette au grand cœur,

Gordita, la super héroïne dynamique ou Gordito® le cochon costaud et sportif !

Mais attention à ne pas t'arrêter chez le boucher qui ne rêve que de te transformer en chair à saucisse...

CONTENU



29 Cartes
pioche



4 Cartes
personnages



4 Cochons, pour chaque cochon il faut :

- 7 membres*
(4 pattes, 2 oreilles, 1 queue)
- 1 chevelure/chapeau
- 1 accessoire objet
- 1 paire de lunettes
- 1 tour de cou



1 Plateau de jeu avec une flèche
en forme de queue en tire-bouchon



1 Groin sonore
(5 types de sons)

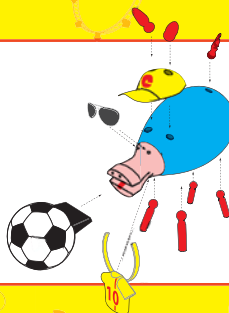


*Vous trouverez aussi dans cette boîte 4x2 yeux si vous souhaitez jouer différemment avec vos cochons !

BUT DU JEU

Être le premier à avoir recomposé son cochon avec 11 attributs

- | | |
|----------------------|----------------------|
| 4 pattes, | 1 accessoire objet, |
| 2 oreilles, | 1 paire de lunettes, |
| 1 queue, | 1 tour de cou. |
| 1 chevelure/chapeau, | |



PRÉPARATION DU JEU

- Avec des enfants de moins de 6 ans, retirez de la pioche les cartes suivantes :



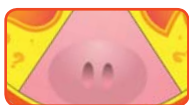
- Placez le plateau de jeu au centre de la table, ainsi que le Groin. Allumez-le.
- Disposez les 4 cartes personnages sur la table, face visible. Posez les corps des cochons correspondants à côté de chaque carte, ainsi que tous les attributs.
- Brassez les autres cartes, formez une pioche que vous placerez à proximité du plateau, face cachée.

DÉROULEMENT DU JEU

Conseil aux parents : accompagnez vos enfants dans leurs premières parties afin qu'ils intègrent bien les règles du jeu.

- Chaque joueur tourne la queue en tire bouchon pour déterminer un ordre de jeu (le 6 commence, puis le 5...). Se disposer autour de la table dans cet ordre. Cet ordre détermine aussi l'ordre de choix des cartes personnages : le 1^{er} joueur prend la carte de son choix, puis c'est au tour du 2^e, etc. Puis les joueurs prennent les corps correspondant à leur personnage.
- Chacun leur tour en suivant l'ordre de jeu établi, les joueurs vont faire tourner la queue de cochon. Le 1^{er} joueur commence, il peut tomber sur différents types de case :

› Case



Le joueur appuie sur le Groin, cela déclenche un son. À partir de ce moment, tous les autres joueurs sont aussi susceptibles de jouer en fonction du son émis.

Les sons :

- **Rire :** Le cochon rit ! C'est l'épreuve de rapidité ! Tout le monde joue : le 1^{er} joueur à réappuyer sur le Groin **remporte l'attribut** de son choix **dans la pioche ou chez un autre joueur !**
- **Appel des cochons !** Il y a 4 types de sons qui correspondent à chacun des 4 personnages (bruit de sifflet pour Gordito le sportif, de smack pour Piggyta la starlette, de guitare pour Piggyto le rockeur, et jingle de super héroïne pour Gordita).
Le joueur qui pense reconnaître sa musique appuie sur le Groin avant la fin du son.
- **Si le son correspond bien à son cochon,** le joueur qui a appuyé **remporte un attribut** qu'il prend **dans la pioche.**
- **Mais si le joueur s'est trompé** (a appuyé sur le Groin alors que ça n'est pas le son que fait son cochon), **il rend un attribut à la pioche.** Il faut donc être attentif !

Précision : Lorsque le Groin appelle un personnage qui n'est pas présent dans la partie, aucun joueur ne remporte d'attribut (par exemple, vous jouez à 3 avec Gordito, Piggyta et Gordita, et le son appelle Piggyto, alors personne ne remporte d'attribut).

› Case



SUPER !!! Le joueur **remporte d'un coup 4 attributs** de son choix dans la pioche !

› **Case**



Le joueur tire une carte au hasard, elle lui indique quoi faire. Une fois l'action effectuée, il la remet sous la pioche.



Le joueur prend dans la pioche 1, 2 ou 3 attributs de son choix selon ce qui est indiqué sur la carte.



Le joueur prend chez un autre joueur 1 attribut de son choix.



Le joueur rend 1 attribut de son choix à la pioche.



Le joueur donne 1 attribut de son choix à un autre joueur.

Précision : Dans le cas où un joueur décide de prendre un attribut qui ne correspond pas à son personnage (par exemple pour ralentir un autre joueur), il le dépose à côté de son cochon.

› **Case**



ÀÏE ÀÏE ÀÏE ! Le joueur se transforme en chair à saucisse ! Il rend alors **TOUS ses attributs à la pioche**, mais garde le corps de son cochon... et c'est reparti !

Variante : avec les plus grands, vous pouvez transgresser les règles et recomposer le cochon de votre choix sans suivre les cartes personnages et en mélangeant les attributs comme vous le souhaitez !

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur à avoir reconstitué son cochon en entier est le gagnant !

LA FORMIDABLE ÉPOPEE 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 reconstituer leur cochon. Le dernier à avoir dessiné son cochon payait alors la tournée aux autres ! **Copains comme cochons ?**

M. Joseph Michel, le créateur du jeu du Cochon qui rit® 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 reçu une mention au Concours Lépine en 1934 !

Tout est bon dans le cochon ?

Si aujourd'hui les petits cochons sont en plastique, leur forme n'a presque pas évolué au fil des années !

Alors oui, définitivement, tout est bon dans le cochon !

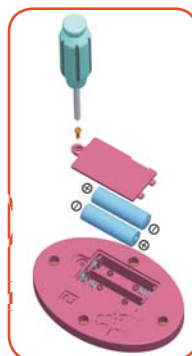


CHERS PARENTS, MERCI DE LIRE ATTENTIVEMENT LES INDICATIONS SUIVANTES !

PILES - INSTRUCTIONS :

INSTALLATION DES PILES : Parents, retirez le couvercle des piles (sous le Groin) à l'aide d'un tournevis et insérez 2 piles alcalines AA (LR6) de 1.5V (non fournies) en suivant les indications du schéma ci-contre. Vérifiez que vous insérez correctement les piles en respectant les signes « + » et « - ».

Après avoir mis en place les piles, revissez le couvercle. Ensuite, enclenchez le bouton sous le Groin sur la position I, et appuyez sur le dessus du Groin pour le mettre en marche. Après 1 seconde environ, il émet un son. Si ça n'est pas le cas, les piles peuvent être usées ou mal insérées. Après avoir testé les piles, si vous ne jouez pas, éteignez le Groin en le mettant sur la position 0.



MISES EN GARDE :

Les piles doivent être mises en place par un adulte. Suivre les instructions ci-dessous :

- N'utiliser que les piles conseillées.
- Insérer les piles ou accumulateurs correctement, en respectant les signes « + » et « - ».
- Ne pas mélanger des piles neuves et des piles usagées ou des piles standard (salines) et des piles alcalines.
- Retirer et jeter les piles ou accumulateurs usagés conformément aux instructions du fabricant.
- Ne pas essayer de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.
- Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit.
- Si le produit cause des interférences électriques ou semble être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Le remettre en marche si nécessaire (l'éteindre et le rallumer ou enlever les piles et les remplacer).
- **ACCUMULATEURS :** le rechargement des accumulateurs doit être effectué par un adulte uniquement. Ne jamais mélanger des accumulateurs (rechargeables) avec tout autre type de piles. Ne pas mélanger des accumulateurs neufs et usagés. Retirer les accumulateurs avant de les recharger. Seuls des piles ou accumulateurs de même type ou de type équivalent à celui recommandé doivent être utilisés.
- Ne jamais laisser les piles à la portée des enfants. En cas d'ingestion, prévenir un médecin immédiatement.

Recyclage et traitement des piles usagées : respectons l'environnement !

• Ces produits ont été conçus et fabriqués avec des matériaux et des composants de qualité pouvant être recyclés et réutilisés. Les produits électriques et électroniques contiennent des substances pouvant être nuisibles à l'environnement si elles ne sont pas jetées correctement.



• Ce symbole indique qu'il ne faut pas jeter l'appareil électrique et électronique avec les autres résidus domestiques. Merci de déposer le Groin du « Cochon qui rit® encore plus » usagé dans le centre de ramassage de résidus approprié.

- Dans l'Union Européenne, il existe des systèmes de ramassage spécifiques pour les appareils électriques et électroniques.
- Ne jetez pas les piles avec les autres résidus appropriés.
- Pour savoir où jeter les piles usées, consultez votre distributeur ou la mairie de votre quartier ou de votre ville.

ENTRETIEN : Conservez ce jeu en dehors d'endroits sales, poussiéreux ou humides. Manipulez-le avec précaution.

DYSFONCTIONNEMENT : Si le jeu ne fonctionne pas normalement pendant une partie, éteignez-le puis rallumez-le. Si le problème persiste, changez les piles.

Edité et assemblé par **DUJARDIN** 
Parcolog - Z.A. du Pot au Pin - Entrepôt A4 - 33612 Cestas - FRANCE
SAV : sav.dujardin@tf1.fr - Siren 320 660 970 000 49

Informations à conserver. © 2010 DUJARDIN. Tous droits réservés. Le cochon qui rit®, Piggyto® et Gordito® sont des marques déposées par Dujardin. Dujardin est une filiale de TF1 Entreprises. Un jeu imaginé et assemblé en France. Dujardin adhère au programme Eco-Emballages. Visuels non contractuels. Couleurs et détails peuvent varier par rapport aux modèles présentés. Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans car contient de petits éléments susceptibles d'être ingérés.