

# PORCO CRASSO

LE JEU  
DE CARTES  
PORCO CRASSO

ET  
SON EXTENSION  
COQUETTRUIE

Pour 2 à 4 joueuses et joueurs, à partir de 7 ans

## Informations

C'est la première fois que vous jouez à *Porco Crasso*? Commencez par faire quelques parties sans les cartes de l'extension *Coquettrui*. Vous pouvez donc ignorer les passages surlignés en jaune dans ces règles : ils ne concernent que l'extension. Rangez dans la boîte les 34 cartes de l'extension *Coquettrui* (cartes *Coquettrui*, *Sauve-qui-porc !*, *Oiseau de bon augure* et *Rouge à lèvres*) ainsi que les jetons *Seau de boue* et *Trophée*.

Une queue en tire-bouchon, un groin trop mignon, et... **PLOUTCH !** Dans la boue, un plongeur ! La boue, c'est ce que les cochons préfèrent. Rendez-les heureux et soyez le premier à salir tous vos cochons ! Pour réussir, vous allez devoir nettoyer les cochons des autres, mais aussi protéger vos cochons sales de la pluie grâce aux porcheries. Les cochons les plus malins iront jusqu'à barricader leur porcherie pour éviter que le fermier ne vienne les décrasser !

**Avec l'extension *Coquettrui* :** le fermier est furieux. Les cochons se sont encore roulés dans la boue et ils sont tout crasseux ! Hélas, c'est le jour de marché et le fermier avait inscrit ses cochons au concours « Le plus beau cochon ». Il tente tant bien que mal de les brosser jusqu'à ce que leur poil soit soyeux, il les pare de rubans et les protège en leur donnant des parapluies... Mais à la moindre occasion, les cochons tentent de s'éclipser pour aller sauter dans la flaque de boue la plus proche.

## Matériel

102 cartes

12 cartes Cochon recto verso (propre/sale), 21 cartes Boue, 4 cartes Pluie, 9 cartes Porcherie, 4 cartes Foudre, 4 cartes Paratonnerre, 8 cartes Décrassage, 4 cartes Barricade, 2 cartes Super gadoue, 16 cartes *Coquettrui*, 12 cartes *Sauve-qui-porc !*, 4 cartes *Oiseau de bon augure*, 2 cartes *Rouge à lèvres*

3 jetons *Trophée*

3 jetons *Seau de boue*

## But du jeu

Votre objectif est de salir tous vos cochons grâce à vos cartes. Dès que vous avez sali tous vos cochons, vous remportez la partie !

**Vous remportez la partie si vous n'avez que des cochons sales OU que des coquettruis devant vous !**



Carte Cochon recto (propre)



Carte Cochon verso (sale)

## Avant de jouer

Distribuez les cartes Cochon (5 cartes Cochon par joueur\* dans une partie à 2 joueurs, 4 dans une partie à 3 joueurs et 3 dans une partie à 4 joueurs). Placez vos cartes Cochon devant vous, face Cochon propre visible. Rangez dans la boîte les cartes Cochon restantes : elles ne seront pas utilisées dans la partie. Mélangez les autres cartes de jeu et distribuez-en 3, face cachée, à chacun d'entre vous. Ces cartes constituent votre main. Formez une pioche avec les cartes restantes.

Chaque joueur reçoit 3 cartes Cochon, quel que soit le nombre de joueurs. Rangez également les jetons *Trophée* et *Seau de boue* dans la boîte : ils ne seront utiles que pour le mode *Cochonpétition* (voir à la fin des règles). Mélangez les cartes *Coquettrui*, *Sauve-qui-porc !*, *Oiseau de bon augure* et *Rouge à lèvres* avec les autres cartes du jeu.

## C'est parti : plongez dans la boue !

Jouez dans le sens horaire. Le premier joueur sera le ou la plus jeune d'entre vous. À votre tour, vous devez jouer une carte de votre main. Plusieurs possibilités s'offrent à vous :

- soit vous placez 1 carte face visible au-dessus de l'une de vos cartes Cochon.** Cette action est valable pour les cartes *Porcherie*, *Paratonnerre* et *Barricade* ;
- soit vous jouez 1 carte face visible à côté de la pioche (formant ainsi la défausse) et vous appliquez son effet.** Cette action est valable pour les cartes *Boue*, *Pluie*, *Foudre*, *Décrassage*, *Sauve-qui-porc !* et *Oiseau de bon augure* ;
- soit vous posez 1 carte *Coquettrui* pour recouvrir une carte Cochon (l'une des vôtres ou celle d'un adversaire).** Cette action n'est possible que si vous jouez avec l'extension.

Si vous ne souhaitez pas jouer de carte, défaussez 1 carte de votre main (placez-la sur la pile de défausse) et n'effectuez pas son action.

Après avoir joué ou défaussé une carte, piochez-en une nouvelle.

Si vous ne pouvez jouer aucune des cartes que vous avez en main (par ex. : vous avez 3 cartes *Paratonnerre*, mais aucune carte *Porcherie*, donc vous ne pouvez pas poser de carte face visible au-dessus de l'un de vos cochons ni jouer une carte face visible à côté de la pioche pour appliquer son effet), révélez vos cartes à vos adversaires, puis défaussez-les et piochez 3 nouvelles cartes. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

## Les différentes cartes



**Carte Boue :** les cochons adorent patauger dans la boue. Jouer cette carte vous permet de **salir l'un de vos cochons**. Pour l'activer, criez « *Crasso !* », puis retournez l'une de vos cartes Cochon propre sur sa face sale.

**Les cartes Boue n'affectent pas les cartes *Coquettrui*.**



**Carte Pluie :** lorsque vous jouez la carte *Pluie*, **tous les cochons redeviennent propres**, même les vôtres ! Toutefois, la pluie n'a pas d'effet sur les cochons se trouvant dans une porcherie.

**Les cartes Pluie n'affectent pas les cartes *Coquettrui* (les coquettruis sont équipés d'un parapluie).**



**Carte Porcherie :** vous pouvez jouer la carte *Porcherie* au-dessus de l'une de vos cartes Cochon quelle qu'elle soit (propre, sale **ou *Coquettrui***). La porcherie protège votre cochon de la pluie. Attention, si vous n'avez pas de barricade, la carte *Décrassage* peut toujours affecter votre cochon, car le fermier peut encore entrer dans la porcherie !



**Carte Foudre :** la carte *Foudre* vous permet de brûler la porcherie de l'un de vos adversaires. Quand vous l'utilisez, défaussez la carte *Porcherie* visée en même temps que la carte *Foudre*. Si vous utilisez la carte *Foudre* sur une carte *Porcherie* disposant d'une carte *Barricade*, défaussez les deux cartes d'un coup.



**Carte Paratonnerre :** si vous avez déjà posé une carte *Porcherie*, vous pouvez la parer d'une carte *Paratonnerre* pour la protéger des éventuelles cartes *Foudre* que pourraient jouer vos adversaires. Une porcherie protégée par un paratonnerre ne peut plus brûler de toute la partie !

\* Les joueuses sont aussi incluses quand nous parlons de « joueur » dans nos règles.



**Carte Décrassage** : le fermier n'aime pas que ses cochons soient sales. Il tient à ce que sa ferme soit propre et n'hésite pas à venir décrasser ses cochons. Cette carte vous permet de décrasser le cochon sale d'un adversaire pour le rendre tout propre. Pour l'activer, criez « *Savon !* », puis retournez 1 carte Cochon sale d'un adversaire sur sa face propre.

**Les cartes Décrassage n'affectent pas les cartes Coquettruie.**



**Carte Barricade** : si vous avez placé une carte Porcherie au-dessus d'un cochon sale, vous pouvez y ajouter une carte Barricade. La porcherie sera alors fermée de l'intérieur et votre cochon n'a plus à craindre une carte Décrassage : le fermier ne peut plus rentrer dans la porcherie.

**Attention** : vous ne pouvez pas ajouter une carte Barricade à une carte Porcherie liée à un cochon propre **ou à une coquettruie.**



**Carte Super gadoue** : si vous possédez cette carte, vous pouvez protéger l'un de vos cochons sales pour éviter qu'il devienne propre. Si un adversaire tente de jouer une carte Pluie ou Décrassage, criez « *Super gadoue !* », puis défaussez cette carte. Votre cochon n'est pas affecté par la carte de l'adversaire, et reste sale. Ensuite, piochez une nouvelle carte. **Remarque : cette carte ne protège pas votre cochon d'une carte Coquettruie.**



**Pépère** : lorsqu'un de vos cochons dispose d'une porcherie, d'un paratonnerre et d'une barricade, il devient pépère : il est protégé pour le reste de la partie !

**Attention** : un cochon pépère ne peut pas redevenir propre ni être recouvert par une carte Coquettruie. Si l'un de vos cochons est pépère, vous devrez forcément gagner la partie avec des cochons sales !



**Carte Coquettruie** : le fermier a nettoyé une truie. Elle est vraiment truie belle ! Vous pouvez placer cette carte sur n'importe quelle carte Cochon (propre ou sale), qu'elle soit à vous ou à un adversaire.

**Remarques :**

- La coquettruie est équipée d'un parapluie et reste donc jolie, même en cas de pluie.
- Vous ne pouvez pas placer une carte Coquettruie sur un cochon sale enfermé dans une porcherie (c'est-à-dire un cochon sale ayant une carte Porcherie et une carte Barricade : le fermier ne peut pas venir laver ce cochon).
- Quand une coquettruie est posée sur un cochon (propre ou sale), considérez que le cochon du dessous n'est plus là (vous ne pouvez pas le salir ou le nettoyer). Il ne réapparaîtra que lorsque la carte Coquettruie sera retirée.



**Carte Sauve-qui-porc !** : la coquettruie ne veut pas participer au concours du plus beau cochon, et elle se fait la malle. Défaussez la carte Sauve-qui-porc ! ainsi qu'une carte Coquettruie (posée sur l'un de vos cochons ou sur celui d'un adversaire). Le Cochon (propre ou sale) qui se trouvait sous la carte Coquettruie est à nouveau visible.

**Attention** : vous ne pouvez pas retirer une carte Coquettruie sans utiliser une carte Sauve-qui-porc ! (les cartes Boue, Pluie ou Décrassage ne sont d'aucune utilité pour retirer une carte Coquettruie).



**Carte Oiseau de bon augure** : si vous jouez la carte Oiseau de bon augure, vous pouvez immédiatement jouer les deux autres cartes de votre main. Piochez ensuite trois nouvelles cartes.

Si vous avez un 2<sup>e</sup> ou un 3<sup>e</sup> Oiseau de bon augure en main, défaussez-les sans les utiliser.



**Carte Rouge à lèvres** : si vous possédez cette carte, vous pouvez protéger votre coquettruie de l'effet d'une carte Sauve-qui-porc ! qu'un adversaire joue pour faire fuir votre coquettruie. Criez « *Rouge à lèvres !* », puis défaussez la carte Rouge à lèvres. Votre coquettruie reste en place. Enfin, piochez une nouvelle carte.

## La pioche est vide ?

Remélangez les cartes de la défausse pour former une nouvelle pioche.



## Fin de la partie

Celui ou celle qui parvient à n'avoir **que des cartes Cochon sale** avant les autres remporte la partie !

**Celui ou celle qui parvient à n'avoir que des cartes Cochon sale ou que des cartes Coquettruie avant les autres remporte la partie !**

## Mode Cochonpétition !

Si vous faites plusieurs parties, formez 2 piles avec les jetons Trophée et Seau de boue (vous pouvez les placer sur les emplacements prévus à cet effet, sur le couvercle déplié). Les 3 jetons Trophée indiquent respectivement 1, 2 ou 3 étoiles et les 3 jetons Seau de boue indiquent respectivement 1, 2 ou 3 carottes. Les étoiles et les carottes sont des points de victoire. Quand vous formez les piles de jetons, placez-les dans l'ordre croissant (le jeton 3 étoiles/carottes en dessous et

le jeton 1 étoile/carotte au-dessus). Au début de la Cochonpétition, vous voyez donc 1 jeton Seau de boue avec 1 carotte et 1 jeton Trophée avec 1 étoile. Si vous gagnez la partie avec des cochons sales, vous remportez le jeton Seau de boue du dessus de la pile Seau. Si vous gagnez la partie avec des coquettruie, vous remportez le jeton Trophée du dessus de la pile Trophée. Ensuite, rejouez une nouvelle partie.

La Cochonpétition se poursuit jusqu'à ce que l'une des 2 piles de jetons soit vide (comptez donc entre 3 et 5 parties pour chaque Cochonpétition). Les joueurs comptent ensuite leurs points (nombre d'étoiles et de carottes obtenues). Le joueur qui possède le plus de points remporte la Cochonpétition. En cas d'égalité, jouez une nouvelle partie pour départager les joueurs concernés.



## Variante Chronoboue !

Vous avez déjà fait plusieurs parties et souhaitez rendre le jeu plus dynamique ?

Vous pouvez jouer à *Porco Crasso* (avec ou sans extension) avec 4 cartes en main au lieu de 3. Vous pourrez ainsi obtenir plus rapidement (si vous avez de la chance) une série de cochons sales ou de coquettruie.

Auteur et illustrateur : Frank Bebenroth

Idée du jeu : Arpad Fritsche

Graphisme : atelier198

Rédaction : Vincent Gatzsch

Édition française : IELLO

Graphisme édition française : Charlie Metz

Traduction française : Laura Muller-Thoma

Relecture française : Robin Leplumey, Marie-Laure Faurite

© 2022 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

© 2023 IELLO pour la version française

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341

54180 Heillecourt, France

www.iello.com

Tous droits réservés. Imprimé en Chine.

