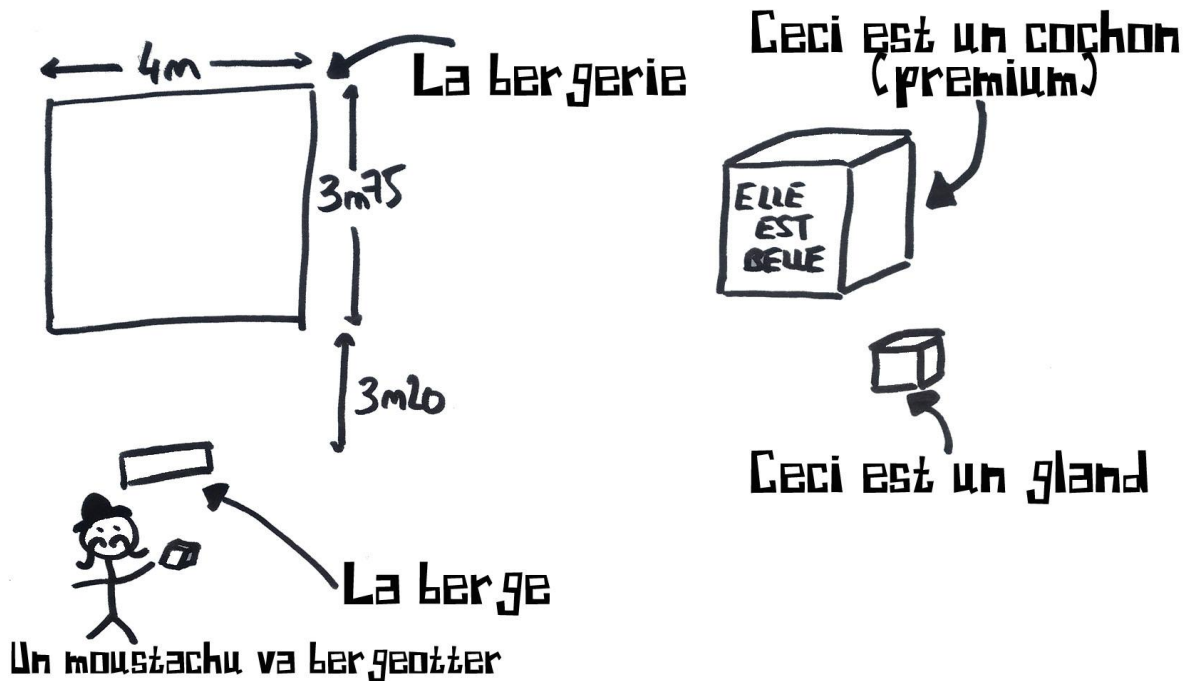


Matériel :

- 3 cochons par personne (gros cube)
- 1 gland/cochonain par personne (petit cube)
- 1 terrain de jeu avec une zone de pointage délimitée ("la bergerie") \*
- 1 berge
- 1 mètre

\*zone de pointage délimitée ("la bergerie") : la zone doit se trouver à 3m20 de la berge (zone de lancé). Elle est rectangulaire avec une largeur de 4m et une profondeur de 3m75 et doit être délimitée par des cordaux bien tendus.



Nombre de joueurs : 4 (2 équipes de 2 joueurs) ou 6 (2 équipes de 3 joueurs)

But du jeu : être la première équipe à marquer 8 points.

Introduction :

C'est un fait : les cochons adorent les glands. Mais ce qu'ils désirent avant tout, c'est le dernier gland à la mode, toujours plus frais, plus croustillant.

Aujourd'hui c'est la fête départementale du gland. A cette occasion le père Emmanuel prête gracieusement sa bergerie afin d'y organiser la traditionnelle Cochonnaille ! Les éleveurs des 4 coins du monde débarquent donc avec leur famille de porcs pour espérer leur offrir le meilleur des glands et ainsi les combler de bonheur. Seulement, les cochons ne partagent pas avec les autres familles et il va falloir être le meilleur pour avoir le gland prisé !

# LES REGLES DU JEU

La cochonnaille se déroule en plusieurs manches jusqu'à ce qu'une équipe cumule au moins 8 points.

## DEROULEMENT D'UNE MANCHE :

Dans une manche, chaque équipe va, à tour de rôle, "bergeotter".

**L'équipe qui bergeottera en premier sera désignée par l'équipe perdante de la manche précédente** qui pourra "prendre la berge" et bergeotter en premier ou "laisser la berge" et ainsi laisser l'équipe adverse entamer la manche.

Lors de la première manche, c'est le joueur ayant mangé du saucisson le plus récemment qui décidera si son équipe prend ou laisse la berge.

Deux phases sont à distinguer : "*toujours plus frais*" et "*le gland des autres*".

**Une manche démarre toujours dans la phase "*toujours plus frais*".** Elle peut passer en phase "*le gland des autres*". La manière de bergeotter diffère d'une phase à l'autre.

## FIN DE LA MANCHE :

Une manche se termine lorsque tous les joueurs ont lancé l'ensemble de leurs cochons et gland/cochonain (quelque soit la phase).

On comptabilise alors les points en additionnant tous les cochons et cochonains (d'une même équipe) qui se trouvent plus près du "gland prisé" que le plus proche des cochons/cochonains adverses.

## BERGEOTTER (en phase "*toujours plus frais*") :

*Chaque éleveur a le droit de jeter un gland dans la bergerie. Il sera alors convoité par toutes les familles de cochons qui essaieront alors de se ruer dessus !*

*Seulement, si un nouveau gland est jeté... l'ancien gland passera de mode. Les cochons ne sont pas dupes, le nouveau gland est forcément mieux, et il deviendra ainsi le nouveau gland prisé !*

L'équipe choisit le joueur qui va jouer. Deux possibilités s'offrent à lui :

- jeter un cochon dans la bergerie :  
le joueur jette son cochon dans la bergerie. S'il est à l'extérieur ou s'il touche le cordeau **il est alors "dans l'eau" et ne comptera pour la manche que s'il rentre ultérieurement dans la bergerie (voir annexes).**
- jeter un gland dans la bergerie :  
le joueur jette son gland dans la bergerie. Les cochons, avides de fraîcheur, **en feront leur "gland prisé" et l'ancien gland prisé** (si ancien gland il y a) **est donc retiré de la bergerie.** Le joueur peut ensuite directement jeter un cochon.

NB : prenez garde à ne pas gaspiller vos glands, en phase "*toujours plus frais*", un simple jet de gland adverse annule votre gland. Le dernier gland lancé devenant toujours le "gland prisé".

NB2 : lors du premier bergeottage d'une manche, il est recommandé de jeter un cochon. Ce premier cochon sera la truie de la manche.

NB3 : la possibilité laissée au jeteur de gland de jouer directement un cochon après pourrait permettre de l'encochonner...

NB4 : une 3eme possibilité s'offre au lanceur dans certains cas, voir annexes.

## CHANGEMENT DE PHASE :

Lorsque **3 cochons d'une même équipe** marquent le point sur le gland prisé pendant une manche (c'est à dire qu'ils sont tous plus proche du gland prisé que le plus proche des cochons adverses), alors le **gland devient automatiquement "encochonné"** et la manche passe en phase "*le gland des autres*".

NB : Dans la phase “*toujours plus frais*” chaque équipe va donc essayer d’encochoonner un gland avec ses 3 cochons pour entamer la phase suivante avec un avantage non négligeable.

**BERGEOTTER** (en phase “*le gland des autres*”) :

*Courir derrière des glands c’est bien beau mais les manger c’est mieux ! Et quand une famille est prête à se partager le butin les autres vont pas les regarder bêtement. C’est décidé, ils le veulent aussi. Jeter un nouveau gland, aussi frais soit-il, dans la bergerie n’aurait plus aucun effet sur les cochons. Le père Emmanuel, pour compenser, accorde aux éleveur encore en possession de leur gland le droit de jouer un cochonain.*

L’équipe choisit le joueur qui va jouer. Trois possibilités s’offrent à lui :

- jeter un cochon dans la bergerie (comme dans la phase “*toujours plus frais*”)
- jeter un cochonain dans la bergerie :

le joueur jette son cochonain (qui correspond au gland qu’il n’a pas joué lors de la phase “*toujours plus frais*”) **comme s’il s’agissait d’un cochon**. Son cochonain pourra rapporter des points à son équipe s’il est proche du gland prisé.

- englanter : (voir détails ci dessous)

NB : Dans cette phase tous les gland-cochonains dans la main des éleveurs sont considérés comme des cochonains. Si un joueur décide d’englanter il devra alors déclamer avant son jet et derrière la berge “**ceci n’est pas un cochonain**”. En cas d’oubli, le lancé sera considéré comme un simple jet de cochonain.

NB2 : Si le gland encochoonné sort par malheur des limites de la bergerie, alors nous repassons en phase “*toujours plus frais*” pour la suite. S’il ne reste plus aucun gland, la manche est annulée.

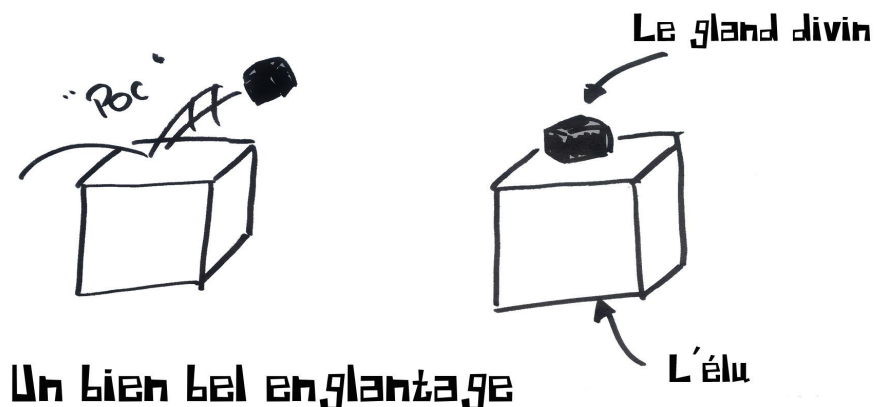
**MAIS ALORS, QU’EST CE QUE L ENGLANTAGE JEAN-MICHEL ?**

*La légende raconte que jadis, un éleveur refusa de jouer un cochonain en phase “le gland des autres” et décida de bergeotter avec son gland sous le rire moqueur de ses pairs. Mais la surprise fût...*

Comment détourner l’attention d’une foule de cochons en transe ? En jetant habilement un gland sur la tête de l’un d’entre eux, juste entre les oreilles. Ce gland tout droit venu du ciel est forcément un gland divin, posé sur l’ élu. C’est maintenant certain, c’est ce gland qu’ils désirent, c’est le meilleur des glands, aucun doute ! Tous les cochons désirent à présent se rapprocher de l’ élu qui a reçu le gland divin sur la tête, il devient un gros “**gland prisé**”. Plus aucun gland ne pourra le remplacer ! ... à part peut-être un autre gland divin...

**OK JEAN-MICHEL, MAIS DU COUP ON FAIT COMMENT ?**

Et bien c’est très simple, lorsqu’un joueur décide d’englanter (en annonçant “ceci n’est pas un cochonain”) il lui suffit de viser un cochon adverse (ou même un cochonain s’il est habile) avec son gland. Si le premier cochon (ou cochonain) que ce gland touche est un cochon adverse alors il devient le nouveau gland prisé. Le gland sera alors déposé sur le cochon. Mais si le premier cochon touché appartient à son équipe ou si le gland ne touche aucun cochon alors il ne se passe rien.



L'ancien gland prisé deviendra un cochon pour l'équipe de sa couleur. Si l'ancien gland prisé était un cochon élu, alors le cochon sera désormais dans l'équipe du gland qui l'a englanté. (exemple : dans l'éblouissante illustration de la page précédente, si un autre cochon venait à être englanté, alors le cochon blanc redeviendrait un cochon mais pour l'équipe des noirs, car il a un petit gland noir sur la tête).

Voilà, vous savez à présent jouer à la cochonnaille. Mais pour éviter de passer pour un plouc, jetez un coup d'œil à ce qui suit.

#### Le parlé de la Cochonnaille :

- Il est courant que les partenaires et adversaires du premier joueur de la manche s'exclament haut et fort "*elle est belle !*" après son lancé (il s'agit de la truie de la partie).
- Néanmoins, si ce lancé se trouve être en dehors de la bergerie, il est alors plus à propos de conseiller le lanceur malchanceux par un "*je n'aurais pas joué comme ça !*"
- Si un joueur *tire-bouchonne* et que son cochon vient taper, expulser et se mettre à la place d'un cochon sur le terrain, il a effectué un très beau *Trèfle*.

#### Variantes :

- Le face à face : 2 berges sont placées à 3m20 d'un côté et de l'autre de la bergerie. Chaque joueur joue avec un adversaire à ses côtés, son partenaire étant donc en face.



- "Ô 4 berges" : 4 berges sont placées à 3,2m de chacun des 4 cotés de la bergerie. Chaque joueur joue depuis sa berge. Les berges des joueurs d'une même équipe sont placées à l'opposée l'une de l'autre. Le déroulement de la partie s'effectue suivant les règles classiques de la Cochonnaille.



#### Annexes :

- Un cochon dans l'eau qui retourne dans la bergerie pendant la manche n'est plus considéré comme dans l'eau et compte.
- Tout gland/cochonain initialement dans l'eau qui viendrait à entrer dans la bergerie sera considéré :
  - soit comme le gland prisé si la manche est en phase "toujours plus frais" ;
  - soit comme un cochonain si la manche est en phase "le gland des autres".
- Lorsqu'une équipe n'a plus de que des glands en main en phase "toujours plus frais" et qu'elle a déjà des points dans la bergerie, le joueur peut exceptionnellement tenter de bergeotter son gland en qualité de cochonain en déclamant auparavant "**ceci peut être un cochonain**". S'il s'avère que le cochonain lancé n'ajoute pas de point à son équipe, alors il devient malheureusement pour son lanceur le nouveau gland prisé.
- Si une équipe met trop de temps à bergeotter, alors un joueur de l'équipe adverse peut faire "*fondre le gras*" : il se met alors à courir autour de la bergerie (sans mordre le cordeau) et si l'équipe n'a toujours pas bergeotté à la fin de son 3<sup>ième</sup> tour alors elle doit jeter un cochon à l'eau et perd la berge. C'est à l'autre équipe de bergeotter.