

# GROIN DEVANT

10 Variantes

Les variantes peuvent se combiner pour la plupart librement,  
n'hésitez pas à nous faire parvenir vos propres inventions.

## **Sprint intermédiaire**

En début de partie, l'Oya pose 3 jetons du tas sur 3 tuiles, le 1er devant être au moins à 4 tuiles du 1er cochon.

Le joueur qui pose un cochon sur une tuile à jeton récupère le jeton.

## **Relais**

En début de partie l'Oya pose 3 cartes de la pioche, face cachée et sans les regarder, sur 3 tuiles, la 1ère devant être au moins à 4 tuiles du 1er cochon. Le joueur qui pose un cochon sur une tuile avec carte, la regarde et, avant de l'ajouter à sa main, la remplace par une des cartes qu'il a en main, également face cachée.

Copyright Oya 2009

OYA  
25 rue de la Reine Blanche, 75013 Paris  
Tel : 01 47 07 59 59  
oya@oya.fr



### **Entraide**

en début de partie, chaque joueur donne face cachée une carte à ses 2 voisins, puis récupère les 2 cartes offertes par ses voisins.

### **Pari**

Chaque joueur reçoit 8 cartes en début de partie et en place une face cachée devant lui. si ce cochon finit dernier de la course, il gagnera un jeton.

### **flaque**

un cochon qui arrive sur une tuile flaque ne peut plus être avancé tant qu'il n'est pas doublé, qu'il se retrouve dernier ou qu'un joueur n'a que cette couleur en main.

### **coup de bâton**

quand un joueur pose un cochon sur une case bâton, il doit immédiatement avancer un cochon se trouvant derrière ce cochon (ou à nouveau ce cochon si celui-ci est dernier). Ce nouvel avancement ne permet pas de gagner de jeton, mais peut permettre d'éviter les jetons gagnés en fin de partie.



### **quitte ou double**

A la fin d'une partie, un joueur peut faire quitte ou double : il n'encaisse pas les jetons de cette course mais en gagnera le double s'il gagne des jetons lors de la course suivante (on ne double les gains que de la course précédente).

### **Passé à ton voisin**

chaque carte ne fait plus avancer le cochon de cette couleur, mais celui placé devant ou derrière dans le classement actuel de la course. la carte du cochon en tête fait avancer le second, la carte du cochon en queue fait avancer l'avant dernier.

### **Groin devant Duplicate**

Durant la partie, chaque joueur empile face visible devant lui les cartes qu'il joue. En fin de partie, chaque joueur passe sa pile de cartes jouées à son voisin. On continue ainsi jusqu'à ce que chaque joueur a joué avec chaque main.

### **Voyeur**

Chaque joueur peut voir à tout moment les cartes du joueur qui joue avant lui.

