DÉS

Cochon qui rit : règle du jeu, dés et pièces du cochon

Mis à jour le 4 octobre 2026

Règle du Cochon qui rit : 3 dés, un 6 pour le corps, un As par patte, oreille ou œil, deux As pour la queue, relances et variantes pour les petits.

Cochon qui rit en bref : 2 à 4 joueurs · dès 4 ans · 3 dés · un cochon en pièces par joueur.

1. Un 6 donne le corps du cochon : sans corps, on ne pose rien.
2. Chaque As (le 1) permet de poser une patte, une oreille ou un œil.
3. Deux As dans le même lancer donnent la queue en tire-bouchon. Le premier cochon complet gagne.

Le Cochon qui rit est un jeu de dés pour les petits, vendu en France depuis l'entre-deux-guerres et aujourd'hui édité par Dujardin. Chaque joueur reconstitue son cochon en plastique pièce par pièce, au gré des dés. Les enfants y apprennent à reconnaître les faces d'un dé et à attendre leur tour ; les adultes y retrouvent un souvenir d'enfance.

Cette fiche suit la règle traditionnelle à trois dés, celle des boîtes classiques. La règle imprimée dans votre boîte prime toujours : certaines éditions récentes ajoutent une roue ou des cartes (voir les variantes plus bas).

Matériel et but du jeu

Chaque joueur dispose d'un cochon démonté, de couleur différente :

Pièce	Nombre	Résultat de dé nécessaire
Corps (avec la tête)	1	un 6
Pattes	4	un As par patte
Oreilles	2	un As par oreille
Yeux	2	un As par œil
Queue en tire-bouchon	1	deux As dans le même lancer

On joue avec 3 dés ordinaires. Le but est d'être le premier à assembler entièrement son cochon : corps, quatre pattes, deux oreilles, deux yeux et la queue.

Qui commence ?

Chaque joueur lance un dé : le plus haut résultat commence. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement d'un tour

1. Le joueur lance les 3 dés.
2. Tant qu'il n'a pas le corps, seul un 6 l'intéresse. Avec un 6, il prend le corps de son cochon.
3. Une fois le corps posé, chaque As obtenu lui permet de fixer une patte, une oreille ou un œil, au choix.
4. Deux As dans le même lancer peuvent servir à poser la queue au lieu de deux autres pièces.
5. Tant que son lancer lui permet de poser au moins une pièce, le joueur relance les trois dés.
6. Dès qu'un lancer ne lui apporte rien, il passe les dés à son voisin.

Les 2, 3, 4 et 5 ne servent à rien, et un 6 ne sert qu'une fois, pour le corps. Si un joueur fait un 6 accompagné d'un ou deux As dès son premier lancer, il prend le corps et pose aussitôt la pièce ou la queue correspondante, puis il relance.

Exemple de partie

Lucie lance 6, 1, 4 : elle prend le corps et fixe une patte, puis relance. Elle obtient 1, 1, 3 : elle choisit de poser la queue avec la paire d'As et relance encore. Son lancer suivant, 2, 5, 5, ne donne rien : elle passe les dés. Il lui reste trois pattes, deux oreilles et deux yeux à placer, soit sept As à obtenir.

Fin de la partie

Le premier joueur dont le cochon est complet a gagné. On peut continuer pour désigner un deuxième et un troisième, ce qui évite aux plus jeunes de décrocher trop tôt.

Variantes

- Queue obligatoire en dernier : certaines familles exigent de finir par la queue, ce qui allonge la partie.
- Un seul lancer par tour : plus lent mais plus simple pour les tout-petits, qui ne gèrent pas les relances.
- Version à la roue : des éditions récentes (« Encore plus », versions bébé) remplacent les dés par une roue et ajoutent des cases où l'on perd des pièces. Suivez alors la notice de la boîte.

Conseils pour jouer avec de jeunes enfants

- Montrez d'abord le 6 et l'As sur un dé : ce sont les deux seules faces à retenir.
- Laissez l'enfant choisir la pièce à poser : c'est la partie qu'il préfère.
- Comptez à voix haute les pièces qui manquent pour travailler les nombres jusqu'à 10.
- Pour d'autres jeux de hasard adaptés aux petits, essayez le jeu de l'oie ou les petits chevaux. Pour les plus grands, passez au Yams.

FAQ Cochon qui rit

Combien de dés faut-il pour jouer au Cochon qui rit ? Trois dés ordinaires dans la règle traditionnelle. On les lance tous à chaque fois.

Quel chiffre faut-il pour commencer son cochon ? Un 6. Sans le corps, aucune autre pièce ne peut être posée.

Comment obtenir la queue du cochon ? Il faut deux As dans le même lancer. Un As isolé sert à poser une patte, une oreille ou un œil.

Peut-on rejouer après avoir posé une pièce ? Oui. Tant que le lancer permet de poser au moins une pièce, le joueur relance les trois dés. Il passe la main dès qu'un lancer ne lui sert à rien.

À partir de quel âge ? Dès 4 ans environ, quand l'enfant reconnaît les faces d'un dé. Des versions à roue existent pour les plus petits.

Sources : règle traditionnelle décrite par l'article Wikipédia « Le Cochon qui rit », recoupée avec la règle publiée par Règles de jeux, le 4 octobre 2026. Les éditions Dujardin récentes peuvent comporter des règles propres : la notice de la boîte prime.

Sources et liens cités

l'article Wikipédia « Le Cochon qui rit »