

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





PILE POIL



*Un jeu de Léo et Cyril Blondel
illustré par Hervé Gourdet*

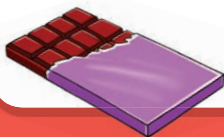
**De 2 à 8 joueurs
à partir de 8 ans**

MATÉRIEL

- 56 cartes
- La règle

BUT DU JEU

Gagner le plus grand nombre de cartes.



LE JEU

Mélangez et empilez les cartes, faces « dessins » vers le haut, au centre de la table.

Le joueur ayant le prénom le plus long commence : il retourne la première carte à côté de la pioche, dévoilant une **couleur** (fond de carte) et un **chiffre** au milieu (les petits chiffres en couleur dans les coins sont ignorés).

- La **couleur** renvoie vers un dessin sur la carte au sommet de la pioche.
- Le **chiffre** indique un nombre de syllabes.



Alors, TOUS LES JOUEURS cherchent rapidement **un mot** en rapport avec le dessin concerné ET ayant pile-poil le bon nombre de syllabes.



Exemple :

La **couleur** désigne le dessin de la clé et le **chiffre est 3**. Un joueur pourrait proposer le mot « **Serrurier** ».

PRÉCISIONS :

- Les mots acceptés sont uniquement les noms communs au singulier, les noms propres et les verbes à l'infinitif. Les noms peuvent avoir un trait d'union.
- Dans ce jeu, les syllabes sont les **sons** prononcés rapidement.
 - « Pied » ou « Chouette » en compte **1**;
 - « Nu/age » ou « Te/r rasse » en compte **2**;
 - « Ba/lan/çoire » ou « É/per/vier » en compte **3**;
 - « Ro/yau/me-U/ni » ou « Ta/gli/a/telle » en compte **4**.
- Il est interdit de proposer plusieurs fois le même mot dans la même partie.

GAGNER DES POINTS

Le premier joueur qui prononce un mot valide remporte autant de cartes que le nombre de syllabes. Il prend ses cartes dans la pioche et les garde devant lui. La carte retournée, face « chiffre » vers le haut, reste en place dans la défausse, près de la pioche.

BONUS « 4 » : Si le nombre est « 4 », le gagnant choisit entre prendre 4 cartes dans la pioche OU toutes les cartes de la défausse. C'est la récompense pour avoir trouvé un mot long, et donc plus difficile !



Le gagnant retourne ensuite la carte suivante de la pioche et la met sur la défausse pour que le jeu se poursuive...

FIN DU JEU

Quand il n'y a plus de cartes dans la pioche, ou plus qu'une, la partie prend fin. Le dernier joueur gagne quand même ses points, même si la pioche manque de cartes.

On procède alors au décompte : le joueur ayant gagné le plus grand nombre de cartes est le vainqueur ! En cas d'égalité, on fait jouer les concernés une dernière fois pour les départager.

PILE POIL « A LA LETTRE » : LA RÈGLE POUR LES BALÈZES



Pour plus de challenge, vous pouvez jouer avec les petits chiffres dans les coins des cartes.

Il faut trouver un mot comportant ce nombre exact de **lettres**. Les autres règles ne changent pas ; on gagne toujours autant de cartes que le gros chiffre central.



Cette variante permet de faire jouer ensemble des profils différents, par exemple parents et enfants. Les parents joueront avec les lettres, ce qui est plus difficile, et les enfants avec les syllabes.

PILE POIL

Un jeu de Léo et Cyril Blondel,
pour 2 à 8 joueurs à partir de 7 ans.

- Bon alors comment ça se joue ton jeu là ?
 - Tu sors le paquet de la boîte, tu le mélanges et tu le poses !
 - C'est simple dis donc !
- Après tu prends la première carte du paquet et tu la retournes à côté.
 - Ah je me disais aussi ! Et j'en fais quoi ?
 - La couleur de la carte t'indique l'image qu'il faut regarder au sommet du paquet. Par exemple, si la carte retournée est verte, il faut regarder le dessin sur fond vert !

*Paquet de
cartes.*



*Carte
retournée.*

2

- Ah d'accord !... Et j'en fais quoi ?

- Il faut être le plus rapide à dire un mot qui a un rapport DIRECT et EVIDENT avec cette image !

- Juste ça ! N'importe quel mot ?!

- Non ! Ne sont acceptés QUE les NOMS COMMUNS AU SINGULIER, les NOMS PROPRES et les VERBES A L'INFINITIF, et aussi les mots comportant un trait d'union.

- Bon ça limite un peu, mais ça fait encore beaucoup de possibilités !

- A partir de là, il faut comprendre qu'il y a deux niveaux de jeu !

- Ce que je propose c'est que tu m'expliques le premier, et ensuite le deuxième !

- Pour le premier niveau, il faut utiliser les losanges !

- Oui mais j'en fais quoi ?

- Le nombre de losanges indique le nombre de SYLLABES que doit contenir le mot en rapport avec l'image ! Par exemple, deux losanges indiquent qu'il faut trouver un mot de deux syllabes !

- Syllabe ! C'est à dire ?

- Dans ce jeu, une syllabe est UN SON prononcé rapidement, et on COMPTE LES SYLLABES AVEC UN «E» EN FIN DE MOT !

- Houlà ça se complique !

- Par exemple «Pied» fait une syllabe, «Chouette» en fait deux (Chouet-te), «Nuage» en fait trois (Nu-a-ge), et «Balançoire» en fait quatre (Ba-lan-çoi-re) !

- A mon tour : «Œil» en fait une, «Iceberg» en fait deux, «Pont-levis» ou «Presqu'île» en font trois, et «Négociation» ...

- En fait quatre ! Oui c'est bien ça.
Il faut vraiment se fier aux «sons»...

- Bon c'est plus clair ! Mais comment on marque des points ?

- Le joueur qui trouve le mot qui convient gagne autant de cartes que de losanges sur la carte !
Donc pour un mot de deux syllabes, il en gagne deux. Il prend ses cartes sur le paquet et les pose en tas devant lui.

- Il ne prend pas la carte retournée ?

- Non ! Surtout pas ! Elle reste à côté du paquet !
Le joueur qui a trouvé le mot, après avoir pris ses points, retourne la carte suivante. Elle vient RECOUVRIR la carte retournée précédemment !
Il se forme donc un petit paquet de cartes retournées.

*Paquet de
cartes.*



*Paquet de cartes
retournées.*

- A quoi ça sert d'empiler ces cartes ?

- Quand une carte avec 4 losanges apparaît, le joueur qui trouve le mot qui convient peut prendre 4 cartes sur le paquet, comme habituellement, OU PRENDRE TOUT LE PAQUET DE CARTES RETOURNÉES !

- Hé ben ! Ca met du suspense !

Et comment ça se termine tout ça ?

- Dès qu'il n'y a plus de carte dans le paquet, ou plus qu'une, la partie s'arrête. Il peut rester des cartes retournées non gagnées. Le dernier joueur qui marque des points complète avec les cartes « règles » si besoin. Ensuite, tous les joueurs comptent leurs cartes. Celui qui en a le plus a gagné !
En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

- Bon allez, on essaye...

- Attends ! Une dernière règle : un même mot ne peut être utilisé plusieurs fois dans une partie ! Et si tu fais plusieurs parties de suite,



Il ne faut pas utiliser les mêmes mots
afin d'en trouver d'autres ! Enfin, si pour tous
un mot paraît quelques fois trop long à trouver,
on peut le passer et retourner la carte suivante...

Un peu plus tard...

- Trop facile ! On peut passer au deuxième niveau !

- Pour celui-là, tu utilises le chiffre qui apparaît
sur la carte retournée. Il correspond au nombre
de lettres que doit contenir le mot à trouver !

Pour le reste, les règles sont les mêmes.

On gagne toujours autant de cartes que
de losanges. Et attention de bien respecter
les mots au singulier.

- Ah ! Compter avant de parler plutôt que
de parler sans compter...quelle sagesse !