

# 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 !