

PILE POIL

1

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.
 - Aussitôt dit, aussitôt fait.
 - Sur le dessus du paquet, il y a toujours 5 dessins sur 5 fonds colorés différents. La couleur de la carte retournée t'indique celui qu'il faut regarder.
- Par exemple, si la carte retournée est verte, il faut regarder le dessin sur fond vert !

Paquet de
cartes.



Carte
retournée.

- D'accord. Et on fait quoi avec ?

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

- N'importe quel mot ?!

- Non ! Le chiffre au centre de la carte retournée indique le nombre de SYLLABES que doit contenir le mot !

- Houla...ah oui !

- Et ne sont acceptés QUE les NOMS COMMUNS au SINGULIER, les NOMS PROPRES et les VERBES A L'INFINITIF, et aussi les mots composés comportant un trait d'union.

Surtout pas d'adjectif.

- En plus ! Hé ben...

- Pour être plus précis encore, on joue ici avec les syllabes ORALES. On comptabilise donc les sons prononcés. Les syllabes muettes en fin de mots ne sont pas comptées.

- Tu aurais un exemple ?!

- «Pied» fait une syllabe, «Chouette» aussi, «Nuage» en fait deux, et «Atlantique» en fait 3 !

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

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

- Bon c'est plus clair !

Et comment on marque des points ?

- Le joueur qui trouve le mot qui convient (validé par la majorité des autres joueurs), gagne un nombre de cartes correspondant au nombre de syllabes !

Donc deux cartes pour un mot de deux syllabes.

Il les prend sur le paquet
et les pose en tas devant lui.

- Il ne prend pas la carte retournée ?

- Non ! Surtout pas ! Après avoir pris ses points,
le joueur qui a trouvé le mot retourne la carte
suivante qui vient RECOUVRIR la précédente !

Il se forme donc un petit paquet
de cartes retournées.

Paquet de
cartes.



Paquet de cartes
retournées.

- Quelle importance ?

- Quand une carte avec le chiffre 4 apparaît,
le joueur qui trouve le mot peut soit prendre
4 cartes sur le paquet ou PRENDRE TOUT
LE PAQUET DE CARTES RETOURNEES !



Cela peut représenter un bon paquet
et vite chambouler le score !

- Ca met du suspense au moins !
Et comment ça se termine ?

- Dès qu'il n'y a plus de carte dans le paquet, ou plus qu'une, la partie s'arrête.

Il peut d'ailleurs rester des cartes retournées non gagnées. Le dernier joueur qui marque des points complète avec les cartes non gagnées ou « 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 ! Dernière chose : un même mot ne peut être utilisé plusieurs fois dans une partie !

Et si tu fais plusieurs parties de suite aussi !

Enfin, si un mot est quelques fois trop long à trouver (plus de 30 secondes), on passe et on retourne la carte suivante.

Un peu plus tard...

- Trop facile !

- Chouette ! Du coup tu peux passer au deuxième niveau !

- Comment ça ?

- Pour celui-ci, tu utilises le chiffre écrit dans les coins de 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 le chiffre écrit au CENTRE de la carte. Et attention de bien respecter les mots au singulier.

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

www.flipflapeditions.fr