

REINER KNIZIA

PILE-POILS



 Inês Toczyska

Livret de règles



Mémé ADORE les chats ! Mais elle en a tant adopté qu'elle est maintenant dépassée par ces malicieuses boules de poil – surtout quand vient l'heure de la sieste ! Votre mission ? Aider Mémé à empiler ces miaougnifiques félins en pyramide pour qu'ils fassent un bon ronron !

Lancez les dés, assignez vos résultats aux cases du plateau, puis tentez à nouveau votre chance... ou pas !

Ce jeu familial de « stop ou encore » mettra à l'épreuve votre astuce et votre esprit stratégique. Ajoutez à cela un peu de chance, et vous raflerez la victoire !

MATÉRIEL



1 plateau recto verso, 72 tuiles Chat standard, 12 tuiles Chat doré, 12 pions Pelote, 5 dés, ce livret de règles.

MISE EN PLACE



1 Choisissez la face du plateau sur laquelle vous souhaitez jouer. Chaque côté propose une pyramide différente, mais les règles sont identiques.

À 2 joueurs : placez 21 **tuiles Chat** de sorte à recouvrir les deux lignes du bas de la pyramide.

2 Placez un pion Pelote sur chaque case 8 visible.

Mise en place pour 2 joueurs



3 Désignez le premier joueur. Il s'agit de celui qui a caressé un chat le plus récemment ! Le **dernier joueur** sera la personne assise à sa droite.

4 Distribuez les tuiles Chat en fonction de votre nombre de joueurs :

- **À 4 joueurs** – Chacun reçoit 18 tuiles, puis le dernier joueur donne l'une des siennes au premier joueur.
- **À 3 joueurs** – Chacun reçoit 24 tuiles, puis le dernier joueur donne l'une des siennes au premier joueur.
- **À 2 joueurs** – Le premier joueur reçoit 26 tuiles, et le dernier joueur en reçoit 25.



4



5 Placez les 12 tuiles Chat doré à côté du plateau pour former une réserve.



6 Le premier joueur prend les 5 dés : vous êtes prêts à commencer !



BUT DE LA PARTIE



L'objectif de chaque joueur est d'empiler soigneusement toutes ses tuiles Chat sur le plateau. Le premier qui y parvient est désigné Vainqueur, mais la partie ne s'arrête pas là !

Tous les joueurs continuent à placer leurs chats – y compris le Vainqueur, qui utilise désormais les tuiles Chat doré – jusqu'à ce que l'une des conditions de fin de partie soit remplie (cf. page 7).

Le score du Vainqueur est alors déterminé par le nombre de tuiles Chat doré qu'il a réussi à empiler.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE



Les joueurs effectuent leurs tours l'un après l'autre, en sens horaire à partir du premier joueur. Lors de votre tour, lancez les dés, puis placez-les sur les cases du plateau en fonction des résultats obtenus. Si tout se passe bien, ils vous permettront de coucher vos chats sur la pyramide. Les étapes d'un tour sont détaillées ci-après.

1. Lancer les cinq dés.

2. Choisir UNE case libre du plateau.

Une case est libre tant qu'aucun dé ou chat ne s'y trouve (elle peut toutefois contenir un pion Pelote). Placez un ou plusieurs dés sur la case choisie : leur somme doit correspondre au nombre qui est imprimé sur celle-ci.

Exemple : une case 6 peut accueillir deux 3, ou encore deux 1 et un 4, etc.

Remarque : comme expliqué ci-après, vous devez placer vos dés stratégiquement afin de les remplacer par vos tuiles Chat en fin de tour.

Si aucune case ne peut accueillir au moins un des dés, c'est la **cat-astrophe** ! (cf. page 5)

3. Continuer ou arrêter

Après avoir placé un ou plusieurs dés sur la case de votre choix, vous décidez soit de **continuer**, soit d'**arrêter**.

Continuer

Lancez tous les dés que vous n'avez pas placés après le lancer précédent. Choisissez une autre case libre sur le plateau et placez-y un ou plusieurs dés en respectant les mêmes conditions qu'à l'étape 1. Répétez cette procédure jusqu'à ce que vous n'ayez plus de dés ou décidiez d'**arrêter**.

Arrêter

Si vous décidez d'**arrêter**, vous passez à l'étape finale de votre tour : **coucher les chats**. Vérifiez que **tous** les dés que vous avez placés sur le plateau respectent bien les **règles de couchage** (voir ci-après). Si c'est le cas, retirez-les et posez les tuiles Chat en suivant les instructions de la section suivante. Sinon, c'est la **cat-astrophe** ! (cf. page 5)

4. Coucher les chats

Si les dés placés pendant votre tour respectent les règles de couchage décrites ci-dessous, vous pouvez les remplacer par des tuiles Chat.

Règles de couchage :

- **Toutes les cases avec des dés doivent être reliées entre elles.**
Chaque case occupée par un ou plusieurs dés doit être adjacente à une autre case contenant des dés.
- **Toutes les cases avec des dés doivent disposer d'une base complète.**
Une case a une base complète si elle fait partie de la ligne du bas de la pyramide ou si TOUTES les cases en contact avec son bord inférieur sont occupées par des tuiles Chat ou des dés.

Si ces deux règles sont respectées, remplacez vos dés par des tuiles Chat en suivant les instructions ci-dessous :

- Sur une case 10, placez 2 tuiles Chat l'une à côté de l'autre.
- Sur une case 12, empilez 3 tuiles Chat les unes au-dessus des autres.
- Sur toute autre case, placez 1 tuile Chat seulement.

Si au moins l'une des règles de couchage n'est pas respectée, c'est la **cat-astrophe** ! (cf. page 5)

Remarque : les règles de couchage ne doivent être respectées qu'au moment où vous décidez d'arrêter. Pendant votre tour, vous pouvez placer des dés sur n'importe quelles cases, tant que vous pensez être en mesure de les relier et de leur fournir une base complète avant de passer à l'étape 4.

Exemples :



Les deux règles de couchage sont respectées. Si vous arrêtez maintenant, vous pouvez remplacer vos dés par des chats.



La case 8 (avec les dés 3 et 5) ne dispose pas d'une base complète, car la case 2 n'est pas occupée. Cat-astrophe ! Vous ne couchez aucun chat.



L'une des cases accueillant des dés n'est pas reliée aux autres. Cat-astrophe ! Vous ne couchez aucun chat.

Remarque : seules les cases où vous placez des dés pendant le tour en cours doivent être reliées entre elles. Lorsque vous commencez un nouveau tour ou un **tour bonus** (voir ci-contre), vous pouvez placer des dés n'importe où sur la pyramide, pourvu que vous respectiez les règles de couchage au moment où vous arrêtez.

CAT-ASTROPHE !



La **cat-astrophe** survient si :

- vous ne pouvez placer aucun des dés de votre lancer sur la pyramide, **ou**
- vous décidez d'arrêter, mais ne respectez pas les deux règles de couchage.

En cas de cat-astrophe, votre tour prend fin immédiatement : vous ne couchez aucun chat et tout dé que vous avez placé est retiré de la pyramide.

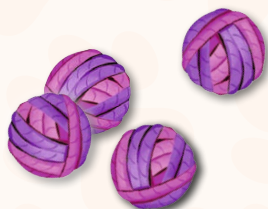
PELOTES DE LAINE



Lorsque vous couchez un chat sur une case 8, vous gagnez le pion Pelote qui s'y trouve (vous ne le gagnez pas dès que vous y placez un dé – vous devez attendre de l'avoir remplacé par un chat).

Lors de n'importe quel tour ultérieur, vous pourrez la dépenser afin de relancer une fois TOUS les dés du jet que vous venez d'effectuer.

Vous pouvez accumuler les pelotes au fil de la partie et en utiliser autant que vous le souhaitez pendant un même tour, y compris pour relancer plusieurs fois le même groupe de dés.



TOURS BONUS



À la fin de votre tour, vous pouvez bénéficier d'un tour bonus sous certaines conditions :



TOUS les dés de ce tour ont été placés puis remplacés par des chats.



OU

Vous avez couché des chats sur au moins 3 lignes différentes de la pyramide.

Si au moins l'une de ces conditions est remplie, vous effectuez immédiatement un tour bonus.

Un tour bonus se déroule de la même façon qu'un tour normal, mais **avec un dé en moins qu'au tour précédent**.

Pour votre premier tour bonus, mettez un dé de côté de sorte à n'en lancer que quatre. À la fin de ce tour, si vous remplissez à nouveau une des conditions ci-dessus, effectuez un tour bonus supplémentaire avec seulement trois dés, et ainsi de suite.



EXEMPLES DE TOURS



Laureline commence son tour en lançant les cinq dés. Elle place ses deux 3 sur une case 6 ($3 + 3 = 6$), puis décide de continuer.



Elle lance les trois dés restants et place son 1 et son 2 sur une case 3 ($1 + 2 = 3$). Elle continue à nouveau.



Laureline lance l'unique dé qu'il lui reste et obtient un 4. Malheureusement, aucune case 4 ne lui permettra de répondre aux conditions de couchage à la fin de ce tour. C'est la cat-astrophe ! Laureline retire tous les dés qu'elle a placés sans coucher aucun chat.



C'est au tour de Félix. Après avoir lancé les cinq dés, il place son 6 sur une case 6, puis décide de continuer.



Il lance les quatre dés restants et place ses deux 4 sur une case 8 (sans toucher au pion Pelote pour l'instant). Félix continue à nouveau : pour respecter les règles de couchage d'ici à la fin de son tour, il doit placer au moins un dé sur la case 2, sans quoi la case 8 n'aura pas de base complète.



En lançant les deux dés restants, ce chanceux de Félix obtient deux 1, qu'il place sur la case 2.



Il retire les cinq dés placés sur la pyramide et couche un chat sur chacune des trois cases qu'ils occupaient ! Ce faisant, il prend le pion Pelote de la case 8.



Pendant ce tour, Félix a utilisé tous ses dés ! Il effectue immédiatement un tour bonus en mettant un dé de côté avant de lancer les quatre restants. Il place son 1 et son 2 sur la case 3, puis décide de continuer.



Félix lance les deux dés restants. Mécontent des résultats, il dépense un pion Pelote pour les relancer.



Il obtient un 6, qu'il place sur une case 6.



Félix décide alors d'arrêter. Il a respecté les deux règles de couchage et peut donc remplacer les dés sur la pyramide par des chats.



Le tour de Félix est terminé ! C'est au tour de son voisin de gauche.

REMPORTER LA PARTIE



Le joueur qui parvient à coucher tous ses chats sur la pyramide avant les autres est désigné Vainqueur ! Il devient l'assistant préféré de Mémé.

Toutefois, la partie ne s'arrête pas là : dès qu'il a placé sa dernière tuile Chat standard, le Vainqueur s'empare des tuiles Chat doré.

Si le tour en cours lui permet de continuer à placer des tuiles, il le fait aussitôt à l'aide de ses nouveaux chats dorés et la partie continue normalement.

FIN DE PARTIE



La partie s'achève :

- dès que chaque case de la pyramide est occupée par un chat, **ou**
- dès qu'un second joueur a couché tous ses chats sur la pyramide, **ou**
- dès que le Vainqueur a couché tous ses chats dorés sur la pyramide.



Le Vainqueur gagne autant de points que de chats dorés empilés sur la pyramide, et se voit décerner un titre prestigieux en fonction de son score !

- 0 Jongleur Enthousiaste :** votre méthode un peu trop chaotique n'est pas propice à l'endormissement des félins !
- 1 – 2 Chuchoteur Amateur :** vos murmures ont apaisé certains chats... mais pas tous !
- 3 – 4 Chanteur de Berceuses :** la plupart des chatons s'assoupissent au son de vos mélodies.
- 5 – 6 Spécialiste du Dodo :** votre technique force l'admiration des cat-sitters !
- 7 – 8 Sorcier des Siestes :** vous êtes capable d'endormir les chats les plus turbulents !
- 9 – 11 Tisseur de Rêves :** votre magie apparaît dans les légendes du folklore félin !
- 12 Grand Architecte du Sommeil :** vous avez bâti le monde que tous les chats parcourent quand ils dorment !

Les autres joueurs marquent des points négatifs correspondant aux chats qu'ils n'ont pas réussi à coucher avant la fin de la partie.

Notez vos scores pour les additionner à ceux de vos parties suivantes, quelle que soit la face du plateau que vous utilisez, et comparez-les à la fin de ce défi aux proportions épiques !



Crédits :

Conception : Dr Reiner Knizia

Illustrations : Inês Toczyska

Développement : Tomasz Napierała

Chef de produit : Marek Chołostiakow

Direction artistique : Kuba Fajtanowski

Direction créative : Mateusz Komada

Graphismes : Tomasz Badalski, Creatika Łukasz Kempinski,
Magdalena Płoszaj

Chef de projet : Karolina Pietras

Chef de production : Radosław Milewski

Révision des règles : Wojciech Grajkowski, Jeremy Rozenhart

Relecture : Morgan Finley @ Caesar Ink, Jeremy Rozenhart

Version française

Traducteur et responsable éditorial : Elric Rozet

Relecture : Léna Geynet

Maquette : Kamila Mrożek-Zielińska, Marek Baranowski

Distribution : Davy Spychala

Marketing : Guillaume Gigueux

Événementiel : Théo Vitte

Dr Reiner Knizia remercie tous les testeurs qui ont contribué au développement de *Pile-pois*, et notamment : Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Ross Inglis, Kevin Jacklin et Simon Kane.



Distribué par :

Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, Pays-Bas.

© Lucky Duck Games. Tous droits réservés.

Ul. Zielińskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne.

www.luckyduckgames.com • info@luckyduckgames.com

© Dr Reiner Knizia, 2025. Tous droits réservés.

