

A stylized blue rock with a white outline and a black drop shadow. The word "PILES!" is written in large, white, bold, sans-serif letters across the top of the rock. Below it, the phrase "BAZAR DANS LE PLACARD" is written in smaller, white, bold, sans-serif letters. The rock is surrounded by several small, colorful triangles (blue, yellow, pink) and swirls, suggesting a dynamic or explosive effect. The background is a bright yellow and pink gradient with a halftone dot pattern.

PILES!

BAZAR DANS LE PLACARD

LIVRET DE RÈGLES

CONSTITUTION DU PAQUET

La boîte du jeu comporte cinquante séries de quatre cartes. Chaque carte d'une même série représente un type de vêtement. Les vêtements d'une même série sont identiques : seule leur couleur diffère.

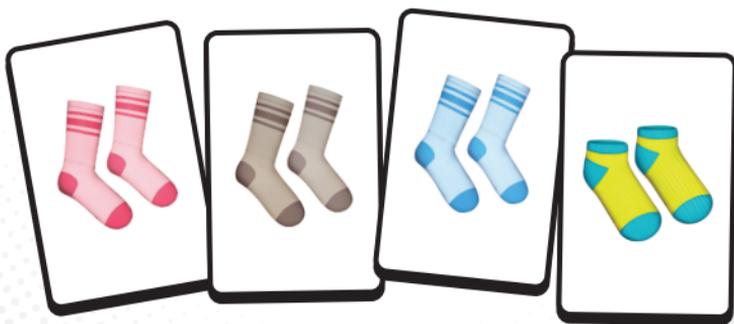
Le nombre de séries que vous utiliserez dans chaque partie dépend du nombre de joueurs. Prenez le nombre de séries indiqué sur la table ci-dessous, et remettez les autres dans la boîte.

JOUEURS	2	3	4	5	6	7	8
SÉRIES	13	19	25	31	37	43	49

Prenez garde ! Certains vêtements n'appartenant pas à la même série peuvent se ressembler. Ne tombez pas dans le piège lorsque vous constituerez vos séries.



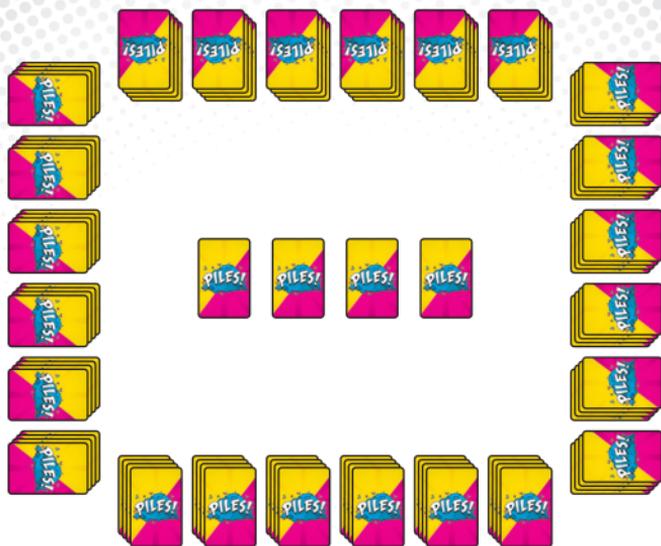
CECI EST UNE SÉRIE



CECI N'EST PAS UNE SÉRIE

MISE EN PLACE

-  Les joueurs prennent place autour de la table.
-  Constituez le paquet en fonction du nombre de joueurs, puis mélangez-le soigneusement.
- 
 -  Les joueurs ne doivent pas regarder leurs cartes avant le top de départ.
 -  Chaque joueur place ses piles face cachée devant lui, les unes à côté des autres.
- 
 -  Les cartes de cette rangée centrale doivent être à portée de main de chaque joueur.



Voici la mise en place d'une partie
à quatre joueurs.



Les joueurs peuvent disposer leurs piles de cette
façon, pour gagner de la place.



TOP DE DÉPART

Ce jeu est une course. Il n'y a pas de tours de jeu : tous les participants jouent simultanément. Votre sens de l'observation, votre mémoire et vos réflexes seront mis à l'épreuve.

Comptez à haute voix jusqu'à trois, puis retournez les quatre cartes de la rangée centrale face visible. C'est le top de départ ! Dès que ces cartes sont visibles, les joueurs peuvent regarder leurs piles et commencer à jouer.

Pour gagner, il faut être rapide. La rangée centrale, bien alignée avant le top de départ, deviendra vite un vrai fouillis ! Ce n'est pas grave, du moment que les cartes restent visibles, au centre de la table, et à portée de main de chacun.



Au début de la partie, les cartes de la rangée centrale sont bien alignées.



Au fur et à mesure de la partie, le fouillis s'installe.
Ce n'est pas grave.



Attention toutefois à ce qu'aucune carte ne se retrouve recouverte !

LA PARTIE

Le but du jeu est de transformer toutes vos piles en séries, en échangeant des cartes de vos piles contre des cartes de la rangée centrale. Pour cela, respectez les règles suivantes :

1

Vous ne pouvez prendre en main qu'une seule pile à la fois.



Vous pouvez prendre vos piles en main dans n'importe quel ordre.



Vous pouvez modifier la place de vos piles devant vous.

2

Vous ne pouvez échanger vos cartes qu'avec celles de la rangée centrale.



Vous ne pouvez pas transférer de cartes entre vos piles.



Vous ne pouvez pas voler de cartes aux autres joueurs.

3

Vous ne pouvez échanger qu'une carte à la fois.



Vous devez vous débarrasser de vos cartes face visible.



Vous devez vous débarrasser d'une carte avant d'en prendre une dans la rangée centrale.



Vous pouvez reprendre une carte dont vous vous êtes vous-même débarrassé précédemment.

4

Les piles qui ne sont pas dans votre main doivent toujours contenir 4 cartes.

5

Les piles qui ne sont pas dans votre main doivent toujours demeurer face cachée, jusqu'à ce qu'elles soient devenues des séries.

6

Dès qu'une de vos piles devient une série, retournez-la face visible.



LA VICTOIRE

Dès que vos six piles sont retournées face visible, ce qui veut dire que vous les avez transformées en séries, criez « PILES ! », pour annoncer votre victoire.

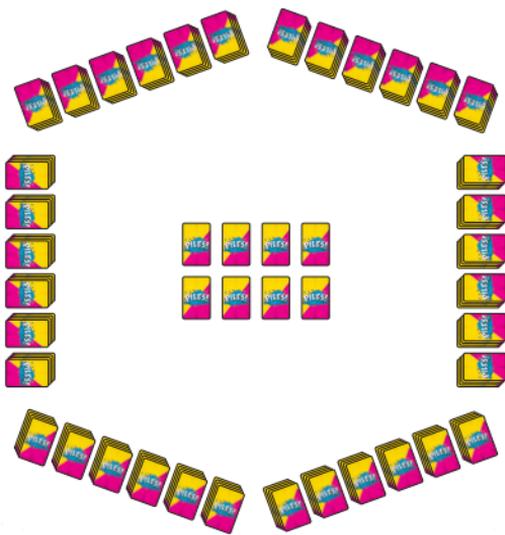
Vérifiez toujours les séries du vainqueur : il est possible qu'il se soit trompé. Si c'est le cas, reprenez immédiatement la partie !



**CE JOUEUR A BEL ET BIEN RÉUSSI À
CONSTITUER SIX SÉRIES. IL A GAGNÉ !**

VARIANTE

Pour une partie encore plus frénétique, ajoutez une série de plus lorsque vous constituez le paquet. Disposez ensuite huit cartes au centre de la table, au lieu de quatre.



Voici la mise en place d'une partie à six joueurs utilisant cette variante.

Importé par Asmodee Group – Asmodee Partners et distribué en France par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier de Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Distribué au Canada par/Distributed in Canada by Asmodee Canada, 4001 F.X. Tessier, local 100, Vaudreuil-Dorion (Québec), J7V 5V5 Canada. Images non contractuelles. Fabriqué en Chine.

CRÉDITS

AUTEURS DU JEU

Cameron Ring, Corey Schrimpl et K.C. Schrimpl

ILLUSTRATIONS

Alex Nikiforov

CONCEPTEUR GRAPHIQUE

Chris Doughman

Adaptation française par Edge Studio

LOST BOY
ENTERTAINMENT

www.lost-boy-entertainment.com

© 2023 Lost Boy Entertainment LLC

