

Règles du Pili Pili

Pili Pili, c'est ce petit piment africain qui pique vraiment fort... et c'est exactement la sensation que procure ce jeu de cartes ! Vous allez devoir prédire combien de plis vous allez remporter, puis tenir votre pari coûte que coûte. Simple sur le papier, mais croyez-moi, ça chauffe vite autour de la table.

Comment jouer à Pili Pili

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Deviner exactement combien de plis vous allez gagner et éviter d'accumuler des Pilis (les pénalités).
- **Mécanique principale** : Jeu de plis avec paris, pimenté par des cartes Mission qui changent les règles à chaque manche.
- **Condition de victoire** : Avoir le moins de Pilis quand un joueur atteint 7 Pilis et déclenche la fin de partie.

Si vous aimez les jeux de plis avec annonces, vous retrouverez des sensations proches de la [coinche](#) ou du [Barbu](#), mais en version beaucoup plus rapide et déjantée.

Ce qu'il y a dans la boîte

- **55 cartes numérotées** de 1 à 55
- **1 carte Joker** (la plus flexible du paquet)
- **23 cartes Pili** recto-verso (vos pénalités)
- **40 cartes Mission** qui viendront pimenter chaque manche

Préparer sa première partie

Pour votre toute première partie, je vous conseille de laisser les **cartes Mission** de côté. On y reviendra plus tard, une fois les bases bien en main.

La mise en place classique

Mélangez les **55 cartes numérotées** avec le **Joker** pour former une **pioche**. Distribuez ensuite **5 cartes à chaque joueur**. Voilà, vous êtes prêts à parier !

La mise en place avec les Missions (pour la suite)

Une fois à l'aise, piochez une **carte Mission** avant chaque manche. Le petit chiffre en bas à gauche vous indique combien de cartes distribuer à chacun. Les cartes qui restent sont mises de côté face cachée. La Mission s'applique à toute la manche, alors lisez-la bien avant de commencer.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'une manche

Une manche se joue en trois temps : on regarde ses cartes, on parie, puis on joue les plis. Simple, efficace, mais sacrément stratégique.

Étape 1 : faire son pari

Après avoir regardé ses cartes, chaque joueur annonce à voix haute combien de **plis** il pense remporter. On commence par le **donneur** et on tourne.

Règle importante : la somme totale des paris ne doit JAMAIS être égale au nombre de cartes distribuées. Comme ça, il y a forcément un perdant. Le dernier joueur à parier devra ajuster son annonce si nécessaire.

Exemple concret : on distribue 5 cartes, les 4 premiers joueurs parient au total 4 plis. Le dernier ne peut donc pas parier 1 (car $4+1=5$). Il devra annoncer 0, 2, 3, 4 ou 5.

Petite astuce de débutant : ne soyez pas trop gourmand ! Annoncer 0 pli est souvent plus sûr qu'il n'y paraît, surtout si vous n'avez que des petites cartes.

Étape 2 : jouer les plis

Le **donneur** pose une carte de sa main au centre. Chaque joueur fait de même à son tour.

Celui qui a posé la **plus grande valeur** remporte le pli et entame le suivant.

- La couleur des cartes n'a aucune importance, seul le numéro compte.
- Vous pouvez jouer n'importe quelle carte de votre main, aucune obligation de suivre.
- Le **Joker** est ultra flexible : celui qui le pose choisit sa valeur, entre 0 et 56. C'est l'arme absolue pour rafler un pli... ou pour ne surtout pas en prendre un.

Avertissement bienveillant : surveillez les cartes déjà jouées. Si vous avez le 50 en main et que les 51, 52, 53, 54 et 55 sont déjà sortis, vous tenez un pli sûr !

Étape 3 : distribuer les Pilis (pénalités)

Une fois toutes les cartes jouées, comparez le pari de chaque joueur avec le nombre réel de plis remportés. Chaque **écart** vaut 1 **Pili** de pénalité. Pari réussi pile-poil ? Aucun Pili.

Le décompte des Pilis en un coup d'œil

Pari annoncé	Plis remportés	Pilis reçus
2	2	0 (bravo !)
1	3	2
0	4	4
3	1	2
5	5	0 (parfait !)

Enchaîner les manches et gagner la partie

On remélange toutes les cartes numérotées avec le Joker, on pioche une nouvelle Mission si vous jouez avec, et c'est reparti pour un tour. Dès qu'un joueur atteint **7 Pilis**, la partie s'arrête net. Le joueur avec le **moins de Pilis** remporte la victoire !

Les cartes Mission pour pimenter le jeu

C'est là que Pili Pili devient vraiment savoureux. Chaque Mission modifie une règle pour la manche en cours. Voici les principales que vous allez croiser.

Les Missions standards

- **Échange de cartes** : après les paris, chaque joueur donne X cartes à son voisin (gauche ou droite selon la flèche).
- **Échange total** : chaque joueur passe l'intégralité de sa main au voisin indiqué.
- **Pari interdit** : impossible d'annoncer 0 ou 1 (selon le chiffre indiqué).
- **Cartes sur le front** : vous placez vos cartes face cachée sur votre front, pariez à l'aveugle, et découvrez votre main après.
- **Carte bonus** : après les paris, chacun pioche une carte supplémentaire au hasard.
- **Cartes visibles** : tout le monde joue avec sa main révélée sur la table.
- **Pari à l'aveugle** : on parie avant même d'avoir regardé ses cartes.
- **Défausse de Pilis** : pari réussi ? Vous défaussez autant de Pilis que la valeur de votre pari.
- **Cartes simultanées** : à chaque pli, tout le monde joue sa carte en même temps.

Les Missions expertes (symbole carte rouge)

- **Valeurs inversées** : le 1 devient la plus forte, le 55 la plus faible. De quoi retourner le cerveau !
- **3 secondes chrono** : vous n'avez que 3 secondes pour regarder votre main avant de parier. Le donneur compte à voix haute.
- **Premier et dernier pli** : ceux qui les remportent prennent un Pili en pénalité.
- **Pari unique** : interdit de copier le pari du joueur précédent.
- **Numéros maudits** : remporter un pli contenant l'un des numéros affichés sur la Mission coûte un Pili.
- **Échange après pli** : chaque fois que vous gagnez un pli, vous échangez une carte avec

un autre joueur (chacun choisit sa carte).

- **Extrêmes obligatoires** : vous devez TOUJOURS jouer votre carte la plus forte ou la plus faible. Adieu la stratégie subtile !
- **Tout à l'aveugle** : 3 secondes pour mémoriser, puis cartes face cachée. Paris et plis se jouent sans rien voir.
- **Binôme imposé** : chaque joueur désigne un autre joueur. À la fin de la manche, vous récupérez vos Pilis + ceux de votre désigné (un même joueur peut être ciblé plusieurs fois, le pauvre).

[IMAGE_FIN]

Quelques conseils pour briller à Pili Pili

Maintenant que vous maîtrisez les règles, voici trois petites astuces de joueur aguerri pour faire la différence.

- **Comptez les grosses cartes** : si les valeurs au-dessus de 45 sont déjà sorties, votre 44 devient une bombe.
- **Le Joker est votre meilleur ami** : il peut sauver un pari mal embarqué. Gardez-le pour un moment décisif.
- **Méfiez-vous des Missions** : certaines (comme les valeurs inversées) bouleversent tellement le jeu qu'il vaut mieux parier prudent... voire parier 0.

Si vous avez aimé ce mélange d'annonce et de plis, foncez aussi tester [Cat in the Box](#) ou [Odin](#), deux pépites qui devraient vous plaire. Et pour un style plus léger entre amis, [Sea Salt & Paper](#) reste une valeur sûre. Allez, à vos cartes, et que le moins pimenté gagne !