pipo

Le jeu de cartes avec
le petit compagnon



RÈGLES DU JEU

2–5 personnes · 53 cartes de jeu

Début et objectif

La première personne qui n’a plus de cartes en main gagne.

Vous jouez avec 50 cartes numérotées de 0 à 9 réparties en cinq lignes, et 3 cartes Pipo. Chaque ligne a son propre symbole et sa propre couleur.

Ne mélangez pas les deux cartes d’information : résumé des règles et mentions légales.

Mélangez les 53 cartes de jeu. Distribuez 7 cartes à chaque personne. Placez les cartes restantes face cachée pour former la pioche.

Prévoyez la place pour cinq lignes de dix cartes. La table est vide au départ. La personne à gauche de celle qui distribue commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d’une montre.

© 2026 Hemerakey GmbH

Ton tour

Choisis une seule de ces actions :

1 · Poser une carte. Joue une carte numérotée autorisée ou un Pipo sur un emplacement libre.

2 · Poser un brelan. Joue exactement trois cartes de même valeur dans trois lignes différentes.

3 · Échanger un Pipo. Pose la carte numérotée exacte et prends le Pipo en main.

4 · Piocher une carte. Tant que la pioche contient des cartes, tu peux aussi choisir de piocher volontairement.

Piocher ou échanger termine ton tour. Les cartes piochées et les Pipos récupérés ne peuvent être joués qu'à un tour ultérieur.

© 2026 Hemerakey GmbH

Poser une carte

Une carte peut être posée sur son emplacement libre si au moins une condition est remplie :

C’est un 0. Un 0 peut toujours être posé sur son emplacement libre.

Une carte voisine de la même ligne est déjà posée. Le 7 cœur peut être posé à côté du 6 ou du 8 cœur. Un Pipo voisin compte aussi.

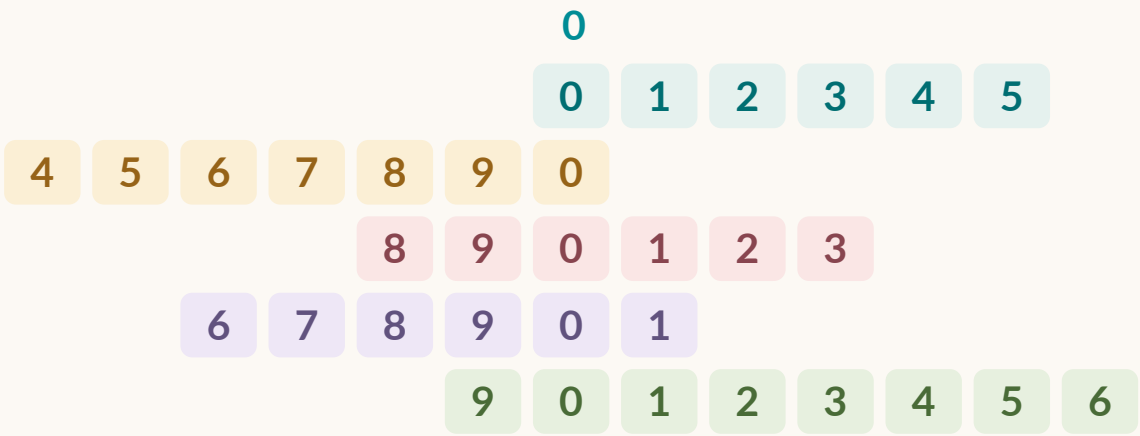
Au moins trois cartes de cette valeur sont déjà posées. Les quatrième et cinquième cartes de cette valeur peuvent alors rejoindre leurs lignes, même sans voisin.

Chaque emplacement ne peut être occupé qu’une fois. Si un Pipo y est posé, tu peux l’échanger contre la carte numérotée exacte.

© 2026 Hemerakey GmbH

Les cinq lignes

Chaque ligne s’étend vers la gauche et vers la droite. Les zéros sont alignés les uns sous les autres.



À droite du 4 vient le 5. À gauche du 5 vient le 4. Les 9, 0 et 1 sont aussi voisins.

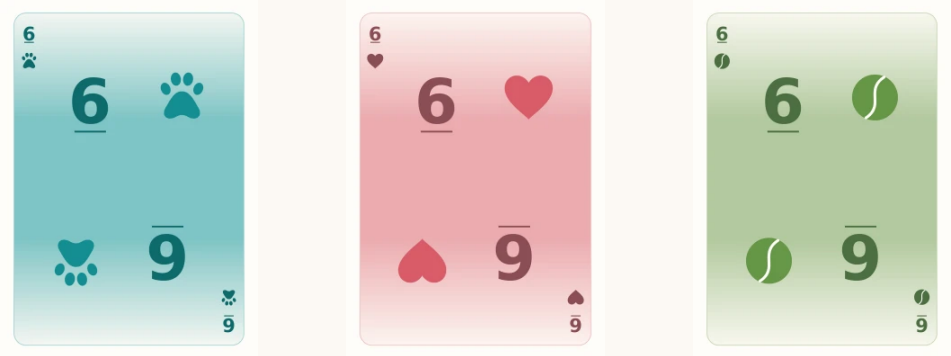
Chaque valeur n’apparaît qu’une fois par ligne. Seuls les voisins de la même ligne comptent. Laissez des espaces pour les cartes manquantes.

© 2026 Hemerakey GmbH

Trois à la fois

Un brelan est composé d'exactement trois cartes de même valeur en main, dans trois lignes différentes. Les trois emplacements doivent être libres.

Aucun voisin n'est nécessaire. Un brelan peut même ouvrir le jeu sur une table vide.

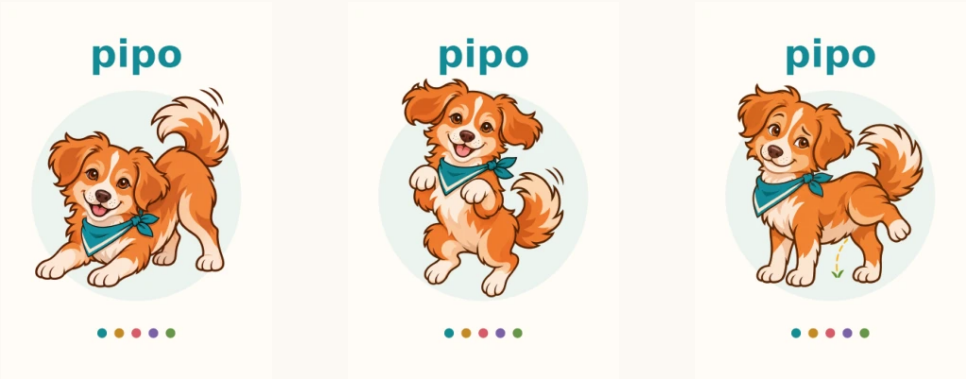


Placez chaque 6 dans sa ligne, en respectant l'ordre des nombres et les cartes déjà posées. Laissez des espaces pour les valeurs manquantes.

Une quatrième ou cinquième carte ne peut être ajoutée qu'à un tour ultérieur. Les Pipos peuvent remplacer des cartes d'un brelan.

© 2026 Hemerakey GmbH

Pipo à la rescousse



Les trois illustrations de Pipo ont la même fonction : Pipo remplace exactement une carte numérotée.

Annonce la ligne et la valeur, par exemple « 8 chaton ». Place Pipo exactement à cet emplacement.

Les mêmes règles s’appliquent qu’à la carte représentée : Pipo peut ouvrir avec un 0, être posé à côté d’un voisin ou compléter une valeur déjà représentée par au moins trois cartes.

© 2026 Hemerakey GmbH

Pipo dans un brelan

Pipo peut aussi faire partie d’un brelan. Un brelan peut contenir plusieurs Pipos.

Les trois cartes doivent représenter la même valeur dans trois lignes différentes, sur des emplacements libres.

Exemple : un 6 cœur et deux Pipos annoncés comme 6 patte et 6 balle forment un brelan.

Sur la table, Pipo compte exactement comme la carte annoncée : comme voisin et pour la règle des trois cartes de même valeur déjà posées.

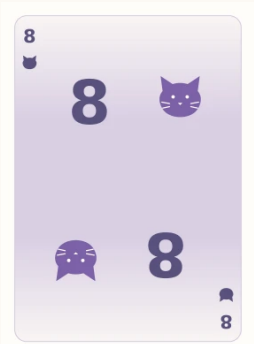
Son emplacement et sa valeur restent fixes. Tu ne peux ni le déplacer ni changer sa signification. Il reste en place jusqu’à son échange.

© 2026 Hemerakey GmbH

Échanger un Pipo

Seule la carte numérotée exacte peut remplacer Pipo. Pose-la et prends Pipo en main.





Exemple : pour un Pipo annoncé comme 8 chaton, il te faut le 8 chaton.

L’échange occupe tout ton tour. Tu ne peux jouer le Pipo récupéré qu’à un tour ultérieur.

Le nombre de cartes en main ne change pas ; l’échange seul ne peut donc pas terminer la partie. Un autre Pipo ne peut pas le remplacer.

© 2026 Hemerakey GmbH

Pioche et panier

La pioche est vide. Si tu peux jouer ou échanger, choisis une de ces actions. Sinon, passe ton tour.

Les 50 emplacements numérotés sont occupés. Tu peux poser un Pipo de ta main, face visible à côté de la pioche, à chaque tour. Pipo va « dans son panier ». Aucune carte supplémentaire n’est nécessaire.

Les cartes numérotées peuvent toujours remplacer les Pipos à leurs emplacements exacts.

Les Pipos dans le panier y restent jusqu’à la fin de la manche.

© 2026 Hemerakey GmbH

Gagné !

Dès que tu poses ta dernière carte en main par une action autorisée, la manche se termine.

Un brelan ou un Pipo peut constituer ton dernier coup. Pour Pipo, les règles normales de pose ou la règle du panier s’appliquent.

Deux rappels : le 0 se trouve entre le 9 et le 1. La suite continue aussi entre le 4 et le 5.



© 2026 Hemerakey GmbH

Mentions légales

Éditrice et titulaire des droits

Hemerakey GmbH

Zugerstrasse 88
6318 Walchwil
Suisse

playpipo.ch
info@hemerakey.com
hemerakey.com
UID CHE-372.764.457

© 2026 Hemerakey GmbH.
Tous droits réservés.

Règles v0.3 · Design v0.7
53 cartes de jeu et 2 cartes d’information séparées.
Édition du 26 novembre 2026.