



Le jeu des 6 piliers

Pour 2 à 4 joueurs,
à partir de 7 ans

Règles de base

Objectif du jeu

Construis ta ludothèque en maîtrisant les six piliers : système de prêt, culture du jeu, participation des enfants, aménagement de l'espace, collaboration avec les parents, choix des jeux.

Place des cartes en séries pour construire chacun de ces piliers, en commençant par n'importe quel chiffre puis dans l'ordre décroissant, par exemple de 8 à 7 à 6...

Chaque pilier ne peut comporter qu'une seule série, et si tu la termines avec le chiffre un 1, elle est considérée comme « accomplie » et les points comptent double.



Préparation du jeu

Dans la version simple, uniquement les 96 cartes « Pilier » (deux ensembles de cartes numérotées de 1 à 8) sont utilisées ainsi que deux exemplaires des cartes **Aide** 1, 4 et 8. Les cartes **Accompli avec succès** sont ajoutées également. Mets toutes les autres cartes de côté.



Garde les cartes **Accompli avec succès** séparément. Mélange l'ensemble des cartes de jeu utilisées dans la version de base. Chaque joueur reçoit douze cartes et un plateau de jeu. Forme une pioche avec les cartes restantes, puis place la première carte, face visible, à côté de la pioche pour former la pile de défausse.

Déroulement du jeu

La partie se joue en plusieurs manches. Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque tour pour chaque joueur se déroule toujours en 3 étapes simples :

1. Prends une carte (soit sur la pioche, soit la carte du dessus de la défausse)
2. Si tu le veux ou si tu le peux, pose une carte ou une combinaison de cartes
3. Jette une carte sur la pile de défausse



Défausse



Pioche

Poser des cartes

Tes cartes de jeu te permettent de construire les six piliers de ta ludothèque en posant des séries sur ton plateau de jeu. Tu ne peux commencer qu'une seule série par pilier sur ton plateau.

- La première carte d'une série peut avoir n'importe quelle valeur.
- Les cartes suivantes doivent être posées dans l'ordre décroissant (ex. 7 - 6 - 5 - 3).
- Après un 4, tu peux poser n'importe quelle carte. Ensuite, la série reprend en ordre décroissant (ex. : 7-5-4-8-7-6-1).
- Toutes les cartes d'une même série doivent être de la même couleur.
- Les cartes **Aide** agissent comme des jokers et peuvent représenter n'importe quelle couleur.
- Dans la version de base, chaque carte posée vaut un point.
- La carte de valeur 1 clôt la série et en double les points. Le pilier est alors complet et reste verrouillé jusqu'à la fin de la partie.



G combinaisons autorisées

Les combinaisons permettent de poser plusieurs cartes dans un même tour. Il existe trois types de combinaisons et chacune déclenche un effet spécifique.



a) Le duo 3 + 4

Cartes 3 et 4 de la même couleur. Effet : Tous les joueurs piochent une carte dans la pioche.



b) Série de trois cartes

Trois valeurs consécutives de la même couleur, en ordre décroissant (ex. : 7-6-5). Effet : Tu pioches une carte dans la pioche.



c) Combo de quatre cartes

Quatre cartes de même valeur mais de quatre couleurs différentes (ex. : quatre « 6 »). Place les quatre cartes dans ton emplacement combo de quatre cartes. Effet : En fin de manche, chaque combo de quatre cartes rapporte 6 points. Tu pioches trois cartes, et chaque autre joueur en pioche 1 dans la pioche.

- Le duo 3 + 4 et la série de trois cartes se placent dans leurs séries respectives. Les règles des séries continuent de s'appliquer.
- La combinaison de quatre se place à part sur ton plateau et ne fait pas partie d'une série de pilier.
- Les cartes **Aide** ne peuvent pas être utilisées dans les combinaisons.

Fin de manche

Dès qu'un joueur a joué sa dernière carte en main, le tour prend fin immédiatement pour tous les joueurs.

Dès qu'un joueur a complété les six piliers, c'est-à-dire terminé chaque série avec un « 1 », la partie entière prend fin immédiatement et ce joueur remporte la victoire.



Gomptage des points

Pour les séries d'au moins trois cartes, chaque carte donne un point.

Si une série est clôturée par une carte « 1 », les points de toute la série sont doublés.

Les combinaisons de quatre cartes rapportent 6 points chacune.

Les cartes restantes en main donnent moins un point par carte.

Les séries de moins de 3 cartes donnent moins un point par carte.



Début d'une nouvelle manche

1. Placer les cartes **Accompli avec succès** : sur chaque pilier dont la série a été complétée avec une carte « 1 » (le pilier reste verrouillé).
2. Ranger : récupérer toutes les cartes (y compris les combos de 4)
3. Mélanger et distribuer : mélange le paquet et distribue 12 nouvelles cartes à chaque joueur.

Fin de La partie

La première personne à avoir complété une série pour chacun des piliers ou à avoir atteint cinquante points remporte la partie.



Règles avancées

Les règles avancées suivantes permettent d'utiliser toutes les cartes incluses. Les règles de base restent les mêmes, mais s'ajoutent désormais deux cartes **Aide** supplémentaires, des cartes **Objectif bonus**, ainsi que des cartes **Ressource** qui permettent d'effectuer des actions spéciales.

Remarque : Les cartes **Ressource**, **Aide** et **Objectif bonus** sont fournies en allemand et en français. Choisis la langue que tu souhaites utiliser et mets de côté les cartes de l'autre langue.

Mise en place du jeu

1. Place à part les cartes **Objectif bonus** et **Accompli avec succès**.
2. Mélange toutes les autres cartes (cartes **Pilier**, **Ressource**, **Aide** et cartes **spéciales**).
3. Chaque joueur reçoit : 12 cartes de jeu, 1 carte **Objectif bonus** (face cachée), 1 plateau de jeu individuel.
4. Forme une pioche avec les cartes restantes, puis place la première carte, face visible, à côté de la pioche pour former la pile de défausse.

Déroulement du jeu

Le déroulement de la partie est identique à celui des règles de base, quelques cartes s'ajoutent et une nouvelle possibilité d'action s'ouvre : le jeu des cartes **Ressource**.

Nouvelles cartes d'Aide



« 2 » : Cette carte peut être posée comme n'importe quel 2 dans une série non clôturée d'un autre joueur. Elle ne rapporte pas de points.

« X » : tu peux échanger cette carte contre une carte déjà posée par un autre joueur, et l'utiliser sur ton plateau. Cette action n'est toutefois possible que si les deux séries ne sont pas encore clôturées.

Attention : dans la version avancée, les cartes d'aide ne rapportent pas de points standard (sauf la carte d'aide 8), mais elles comptent pour la longueur des séries et pour les objectifs bonus (voir les exemples de calcul des points à la fin).

Les deux cartes spéciales



- « Ludothèque de l'année » peut être jouée comme n'importe quelle carte standard avec toutes ses propriétés (par exemple, comme un « 4 », la carte suivante peut être quelconque). Elle peut être utilisée dans des combinaisons et rapporte des points.
- « Jeu endommagé » est une carte standard pénalisante. Tu ne peux pas la jouer normalement : tu peux seulement la défausser (jeter) en tant que ta dernière carte, ou la défausser ou la transmettre à l'aide d'une carte Ressource. Exception : si tu possèdes les deux cartes « Jeu endommagé » en même temps, tu peux en défausser une normalement pendant ton tour.

Jouer des cartes Ressource



Les **Ressources** sont des cartes d'action spéciales.

Tu places tes cartes **Ressource** sur l'emplacement Ressources de ton plateau. Elles rapportent des points supplémentaires en fin de partie.

Lorsque tu joues une carte **Ressource**, tu dois d'abord en exécuter entièrement l'action. Aucune autre carte ne peut être posée ni défaussée, sauf si l'action de la **Ressource** t'y autorise explicitement.

Tu peux également défausser une carte Ressource au lieu de la jouer. Dans ce cas, l'action indiquée sur la carte n'est pas effectuée.

Gomptage des points

Les règles de base restent valables, mais avec les modifications suivantes :

Les cartes **Aide** ne rapportent pas de points, sauf la 8.

Cartes **Ressource** (placées sur l'emplacement Ressources de ton plateau): une carte **Ressource** donne 1 point, deux cartes **Ressource** deux points, trois cartes **Ressource** 4 points, quatre cartes **Ressource** six points, et à partir de cinq cartes **Ressource** chaque carte supplémentaire donne deux points supplémentaires.

Objectif bonus atteint : trois points. Les cartes **Ludothèque de l'année** et **Aide** s'intègrent dans la série et permettent de valider les **Objectifs bonus**.

Exemple de calcul des points



Une combo de quatre : 6 points



Une série de 3 cartes complétée : 6 points



Une série de 3 cartes non complétée : 3 points



Une série de moins de 3 cartes : -2 points



Une série complétée avec les cartes d'**Aide** 8 et 1:

Dans la version de base: 8 points

Avec les règles avancées: 4 points



3 Ressources posées : 4 points

Ludoteca. Le jeu des 6 piliers.

Jeu développé par: Charles Schiltz, Steve Hilbert, Kim Meyer

Illustrations: Simon Garot

Mise en page: Charles Peters

Éditeur: Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse.
33, Rives de Clausen. L-2165 Luxembourg. Januar 2026.



LE GOUVERNEMENT
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG
Ministère de l'Éducation nationale,
de l'Enfance et de la Jeunesse