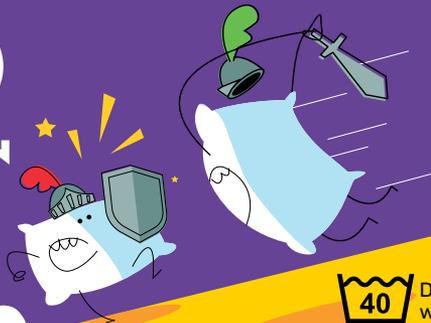


PILO PILO



REGELN



**Bereitet euch auf eine wilde Nacht vor!
Als edler Ritter stellt ihr euch euren
Gegnern mit der einzigen Waffe, die euer
Bett zu bieten hat: einem KISSEN!**

**Halte die Augen offen und reagiert zum
richtigen Zeitpunkt. Aber hütet euch vor
dem König der Stille, denn Gezanke ist in
seiner Gegenwart verboten!**

**Wer steht am Ende dieser wilden Nacht
der Küssenschlachten siegreich da?**

INHALT

- 2 Kissen
- 56 Charakterkarten, davon:
 - 7 schlafende Drachen
 - 7 Könige der Stille
 - 21 angreifende Ritter
 - 21 verteidigende Ritter

ZIEL DES SPIELS

Wacht als erstes siegreich aus eurem Traum auf, indem ihr alle eure Karten loswerdet.



Die Kissen und ihre Überzüge sind waschmaschinentauglich (40°).



Nicht geeignet für einen Wäschetrockner.
Lufttrocknen empfohlen.



VORBEREITUNG

1. Legt die folgende Anzahl an Kissen in eure Mitte, sodass alle sie gut erreichen:
 - Spielt ihr zu dritt: 1 Kissen.
 - Spielt ihr mind. zu viert: 2 Kissen.
2. Mischt die 56 Charakterkarten zu einem verdeckten Stapel und verteilt sie wie folgt:
 - Spielt ihr zu dritt oder viert: Teilt an alle je 12 Karten aus.
 - Spielt ihr zu fünft oder sechst: Teilt an alle je 8 Karten aus.Legt alle übrigen Charakterkarten in die Schachtel zurück.
3. Seht euch eure Charakterkarten nicht an. Legt sie als verdeckten persönlichen Stapel vor euch.

Ihr seid nun bereit zu spielen!



Beispielhafte Vorbereitung in einer Partie zu viert.

ABLAUF

Jede Partie besteht aus mehreren Runden.

Jede Runde ist in 2 Phasen geteilt: Zuerst die schnell gespielte **AKTIONSPHASE** und anschließend die ebenso schnell gespielte **AUFLÖSUNGSPHASE**.

1- AKTIONSPHASE

Deckt alle gleichzeitig jeweils die oberste Karte eures persönlichen Stapels auf.

WICHTIG: Deckt eure Karten auf, indem ihr sie an der Kante nehmt, die von euch weg zeigt. Folglich sehen die anderen sie zuerst. Versucht jemand die eigene Karte vor dem Aufdecken anzusehen, scheidet diese Person für diese Runde aus und legt die Karte verdeckt unter den eigenen Stapel.



Eure aufgedeckten Karten geben an, welchen Charakter ihr in dieser Runde in eurem Traum spielt: entweder einen angreifenden oder verteidigenden Ritter, einen schlafenden Drachen oder einen König der Stille.

Nun müsst ihr so schnell wie möglich erkennen, welche Charaktere aufgedeckt wurden und welche Aktion ihr daher ausführen müsst:

Angreifender Ritter

Deckst du einen angreifenden Ritter auf und es wurde außerdem mind. 1 verteidigender Ritter aufgedeckt, fliegen die Fetzen!

Schnapp dir so schnell wie möglich 1 Kissen aus der Mitte und wirf es auf die Person, die den verteidigenden Ritter aufgedeckt hat.



ACHTUNG! WERFT EUCH DIE KISSEN NICHT DIREKT IN DIE AUGEN!

Wurde kein verteidigender Ritter aufgedeckt, gibt es keine Kissenschlacht. Nimm kein Kissen, denn du kannst es auf niemanden werfen.

Verteidigender Ritter

Deckst du einen verteidigenden Ritter auf und es wurde außerdem mind. 1 angreifender Ritter aufgedeckt, fliegen die Fetzen!

Schnapp dir so schnell wie möglich 1 Kissen aus der Mitte und halte es schützend vor dich, um nach dir geworfene Kissen abzuwehren!



BEACHTET: Ihr dürft die Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen, aber jedes Kissen kann in jeder Runde nur für genau 1 Aktion genutzt werden. Wirft also ein angreifender Ritter ein Kissen auf dich und das 2. Kissen liegt noch in der Mitte, darfst du es schnappen und schützend vor dich halten.

Wurde kein angreifender Ritter aufgedeckt, gibt es keine Kissenschlacht. Nimm kein Kissen, denn du musst dich vor nichts schützen.

Schlafender Drache

Deckst du einen schlafenden Drachen auf, schnapp dir so schnell wie möglich ein Kissen aus der Mitte und halte es gegen dein Ohr, um anzuzeigen, dass du friedlich schlummerst.



König der Stille

Deckt ihr mind. 1 König der Stille auf, kann in dieser Runde niemand Aktionen ausführen. Ihr dürft euch nicht bewegen oder Kissen schnappen.

Der König der Stille herrscht über die Ritter und Drachen, also verärgert ihn ja nicht!



WICHTIG!

- ▶ Spielt ihr mind. zu viert, könnt ihr in jeder Runde nur max. 1 Kissen aus der Mitte schnappen, nie beide.
- ▶ Ihr könnt niemals Kissen schnappen, die in dieser Runde bereits für eine Aktion genutzt wurden. Ihr müsst immer Kissen schnappen, die ungenutzt in eurer Mitte liegen.
- ▶ Sobald du ein Kissen mit deiner Hand berührst, zählt es als Ausführen einer Aktion. Also überleg gut und schnell, damit du keine Fehler machst. Ansonsten kriegst du für falsche Aktionen in der Auflösungsphase eine Strafe.



2- AUFLÖSUNGSPHASE

Sobald es wieder ruhig ist, überprüft ihr alle Charakterkarten, die ihr in dieser Runde aufgedeckt habt. Dabei seht ihr, ob ihr in dieser Runde die richtige Aktion ausgeführt habt oder, ob ihr in der Hitze des Gefechts einen Fehler gemacht habt:

Hast du die richtige Aktion ausgeführt, wirf deine Charakterkarte ab und lege sie in die Schachtel zurück. Ihr kommt dem Aufwachen und damit dem Sieg immer näher!

ABER:

- hast du die falsche Aktion ausgeführt,
 - hast du eine Aktion nicht richtig ausgeführt,
 - warst du nicht schnell genug, um eine Aktion auszuführen,
 - oder hast du versehentlich ein Kissen berührt,
- ▶ lege deine Charakterkarte verdeckt unter deinen Stapel.

Beispielrunde

Aktionsphase

- ▶ Ritter **A** schnappt sich 1 der 2 Kissen und wirft es auf Ritter **D**.
- ▶ Gleichzeitig schnappt sich Ritter **D** das 2. Kissen und wirft es nach Ritter **A**.
- ▶ Die Ritter **B** und **C** reagieren zu langsam und führen keine Aktion aus.

Auflösungsphase

- ▶ Ritter **A** musste eine Kissenschlacht ausführen, da er ein angreifender Ritter ist. Da er ein Kissen auf Ritter **D** geworfen hat und dieser ein verteidigender Ritter ist, hat Ritter **A** die richtige Aktion ausgeführt. Ritter **A** wirft also den angreifenden Ritter in die Schachtel ab.
- ▶ Ritter **D** musste als verteidigender Ritter ebenfalls eine Kissenschlacht ausführen, hat sich in der Hektik allerdings geirrt und ein Kissen auf Ritter **A** geworfen, anstatt es schützend vor sich zu halten. Da Ritter **D** die falsche Aktion ausgeführt hat, legt er den verteidigenden Ritter verdeckt unter den eigenen Stapel.
- ▶ Die Ritter **B** und **C** waren beide zu langsam für eine Aktion. Folglich legen sie beide ihre jeweilige Charakterkarte unter ihren Stapel.

